08/2000

Getestet: Diablo 2 • KISS Psycho Circus • Deus Ex • Star Trek Klingon Academy u.v.m.

PC ACTION

Lust auf Computerspiele.

DM 9,99 öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60 ISSN 0946-6290
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50027

mit 2 CDs

VOLLVERSION FALLOUT

Hersteller.de

Der große Homepage-Test

Servicewüste Internet? Lesen Sie, welcher Spiele-Publisher an seine Kunden denkt!

Der erste Test!

Icewind Dale

Ein besseres Rollenspiel als Diablo 2 und Vampire? Der Baldur's-Gate-2-Nachfolger auf dem Prüfstand!

EXKLUSIV NUR BEI PCA

Vampire – Die Maskerade
Die spielbare Demo zum Rollenspiel-Ereignis des Jahres

TOR-DEMO

SuperChix '76
Spaßiges Fun-Rennspiel mit heißen Bräuten und flotten Schlitten

TOR-DEMO

3D Ultra Pinball
Voll spielbarer Flipper-Tisch

GRATIS! GENIALE VOLLVERSION

Fallout
Interplays Meisterwerk ist dank seiner uneingeschränkten Entscheidungsfreiheit der Traum aller Rollenspieler

NUR BEI UNS: EXKLUSIV-VIDEOS

Midtown Madness 2
Icewind Dale • Shadowbane • Blair Witch u.v.m.

SUPER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD

Counter-Strike 6.6 und Einzelspieler-Episoden für Half-Life. SWAT-Mod und zehn Maps für Unreal Tournament. Zwei neue Autos für Need for Speed. Zusätze für AoK, Die Sims usw.



2 RIESEN-POSTER
Diablo 2 & Julie „F.A.K.K. 2"

Spielen Sie mit Trash-Queen Julie Strain in

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Die Zusammenkunft der Götter: Alles über die neuen G.O.D.-Spiele: Rune, Blair Witch Project und Tropico.

30 Seiten Spieletipps: Diablo 2 • Deus Ex • Vampire • Daikatana • Die Sims u.v.m.

kmf.de

E-DIARY - MON. 24.7.2032

PARIS - MEET DAVID RASTER - 14.30

MEIN NAME IST J.C. DENTON,
ANTI-TERROR-AGENT DER UNATCO.
MIR WIRD LANGSAM KLAR, WIE DIESER
STAAT FUNKTIONIERT...
KONTROLLE IST DER SCHLÜSSEL ZUM
ERFOLG. FRÜHER STILLTE GOTT DAS
BEDÜRFNIS DER MENSCHEN, KONTROLLIERT
UND VERSTANDEN ZU WERDEN. NENNEN
WIR DAHER GOTT UNSERE GROSSE
"EGO-MASCHINE"...
HEUTE SIND WIR IN DER LAGE, DIESES
BEDÜRFNIS MIT HILFE VON DATEN UND
ALGORITHMEN ZU BEFRIEDIGEN.
INDIVIDUELLE FREIHEIT? EIN WITZ.

ON
REC
PLAY







VOICE - HIGH
CONTROL LOW

CODE OK

DEUS EX and ION STORM are trademarks of ION STORM L.P. All rights reserved. Copyright © 2000 ION STORM L.P. EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE © 2000 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are properties of their respective owners.

ION STORM

PC CD

OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH


Eidos Newsletter.
Jetzt unter www.eidos.de registrieren lassen und am Gewinnspiel teilnehmen!
DEUS EX
TRAUE NUR DIR SELBST
www.eidos.com
EIDOS
INTERACTIVE



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 Emmergruppe.

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

...und ewig zockt das Weib

Wendezeit in der PC Action-Redaktion: Nach dem bedauerlichen Weggang von Dirk Gooding widmet sich das Team mit voller Hingabe jetzt der neuen Kollegin. Aber aufgepasst ...

Christian M. *(schreit)*: Wo ist der Gooooooodiiiing?????

Christian B.: Herr Müller! Schschscht, jetzt haben Sie die Auflösung des letztmonatigen Auftakt-Rätsels verraten.

Harald: Wieso? Das hab' ich doch sowieso auf den Leserbriefseiten breitgetreten.

Christian M.: Ach ja, Schrauber-Kadett Gooding ist ja abkommandiert worden.

Redaktion im Chor *(entrüstet)*: Und jetzt müssen wir alle seine Aufgaben übernehmen?



Christian M. *(schaut zur Tür)*: Nein, nein. Keine Panik meine Herren. In meiner unergründlichen Weitsicht habe ich da natürlich bereits etwas in die Wege geleitet...

TUSCH

Redaktion *(erregt)*: DAS ZOCKER-WEIBCHEN!!!!!!!!!!!!

Tanja: Tach Jungs, ab heute ist Schluss mit euren Macho-Sprüchen.

Herbert: Tss, tänzelt hier grünschnäbelig herein und plustert sich gleich auf.

Alex: Pst! Vorsicht Aichinger, das ist doch die knallharte Zockerin aus unserem Spielmädchen-Report. Die heizt Ihnen sonst noch mächtig ein.

Joachim: Endlich! Eine Quotenfrau.

Christian S.: Und vor allem 'ne junge! Jetzt muss ich nicht mehr alleine den Nesthaken spielen hier in der Altherren-Riege.

Christian M.: Jetzt mal langsam und plappern Sie nicht alle so wild durcheinander, ist ja wie auf dem Schulhof. Was Frau Bunke von Ihnen als Redakteurin lernen wird, werden Sie hoffentlich im selben Maße alle an Anstand von ihr übernehmen!

Tanja *(schaut verdutzt)*: Ich bin aber gar nicht anständig ...

Redaktion *im Chor*: OH GOTT!

Die Redaktion



Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
kriegt immer noch Gänsehaut, wenn er an die friedlich zuckende Millionenmasse an der Berliner Siegessäule denkt.



Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
ist sauer, dass es *GP 3* nicht mehr zum Test geschafft hat, freut sich aber über den Erfolg des Kaisers.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
schläft seit einiger Zeit nur noch vier Stunden. Ob das irgendwie mit diesen kleinen Trinkdosen zusammenhängt?



Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
freut sich schon sehr auf ein baldiges Treffen mit den beiden wohlerzogenen Katzen von Frau Bunke.



Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
empfiehlt nicht nur allen männlichen Lesern: Schlagen Sie JETZT gleich sofort die Seite 38 auf. Und setzen Sie sich vorher.



Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
sucht einen Psychologen, der die Redaktion von ihrer Flying-Horse-Sucht befreit und liest zur Entspannung alte Spider-Man-Comics.



Tanja Bunke, 23
Actionspiele, Strategie
ist überglücklich über ihre neue Wohnung mit der Riesen-Küche und plant bereits erste LAN-Partys bei sich zu Hause.



Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
wartet sehnlichst auf den Beginn der nächsten BigBrother-Staffel und fühlt sich seit seinem 20. Geburtstag richtig alt ;-(

Gathering of Developers

G.O.D. greift nach den Sternen! In München schüttete die Gathering of Developers ihr Füllhorn aus und siehe da: ein Knüller neben dem anderen – von *F.A.K.K. 2* bis *Tropico*!

Seite 36

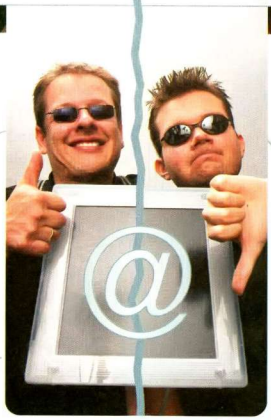
Seite 60



Diablo 2

Lange Nächte in den Dungeons und fast ebenso lange Wertungsdiskussionen! Wir sagen Ihnen, wie gut *Diablo 2* wirklich ist und wo seine Schwächen liegen.

Seite 26



Homepage-Test

Wie gut sind die Homepages der wichtigsten Spielehersteller? Was können Sie dort erwarten? Wir haben genau gecheckt, wo es sich für Sie wirklich lohnt, mal vorbeizusurfen.

Rubriken

Auftakt 5
Bestseller 122
Cover-CD-ROM 161
Die letzte Seite 178
Die Redaktion 5
Fehlstart 120
Hardware-Referenzen 176
Hit-Countdown 123
Hotlines 123
Impressum 91
Inhalt Spieletipps 131
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 128
Leserbriefe 126
So werten wir 58

Aktuelles

Actionspiele 10
Adventures 12
Blockbuster 8
Budgetspiele 25
Online-Spiele 20
Simulationen 14



Sportspiele 16
Spiele-Industrie 24
Strategiespiele 18
Vermischtes 22

Blickpunkt

Spieleriesen im Homepage-Test 26
So werden Sie zum Spieleprogrammierer.. 30
Bücherwelten 32

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Gathering of Developers 36
Heavy Metal F.A.K.K. 2, Tropico, Rune, Blair Witch Project ...
Age of Kings: The Conquerors 46
Das Add-On zu Microsofts strategischer Geschichtsstunde
Arcanum 57
Rollenspiel im Tolkien-Stil von den *Fallout*-Machern
Crimson Skies 56
Der Ego-Shooter unter den Flugsimulationen
Escape from Monkey Island 48
Guybrush will es noch mal wissen
Iron Dignity 52
Innovative Action von jungem Frankfurter Team
MechWarrior 4 55
Microsofts gepanzerte Kolosse
Star Trek Voyager: Elite Force 50
Rasanter Ego-Shooter mit erdbebenerprobter Engine
The Moon Project 54
Die *Earth 2150*Entwickler fliegen zum Mond

Tests

TEST DES MONATS:
Diablo 2 60
Deus Ex 80
Dino Crisis 89
DSF Allstar Tennis 2000 90
DSF Golf 90
Dukes of Hazzard 88
Heroes of Might & Magic 3: Icewind Dale 70
KISS Psycho Circus 76
Odyssee 89
Player Manager 2000 90
Shadow of Death 90
Star Trek Klingon Academy 86
Test Drive 6 88
Tiger Woods PGA Tour 2000 90

Spielerforum

Age of Empires 112
Anstoss 116
Command & Conquer 108
Die Siedler 3 118
Die Sims 115
Everquest 97
FIFA 2000 104
Flugsimulationen 99
GTA 2 102
Half-Life & Team Fortress 92
Need for Speed 100
NHL 2000 106
Starcraft 110
Ultima Online 96
Unreal Tournament 94

Spieletipps

Deus Ex 149
Diablo 2 133
Vampire: Die Maskerade 141
Kurztipps 157
Thema Technik 159

Hardware

Aktuelles: Hardware 164
Produktneuheiten speziell für Spieler
Hardware-Referenzen 176
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner
Test: Spielecontroller 166
Steuerknüppel für den Luftkampf
Blickpunkt: CPU-Special 168
AMD Duron und Athlon
Blickpunkt: Grafikkarten-Tuning 174
Mehr Power fürs Bild



Heft-CDs

Vollversion-CD

Vollversion: Fallout
Interplays Endzeit-Rollenspiel *Fallout* hat jetzt schon einen legendären Ruf. Es ist eines jener Programme, die dem Spieler aufgrund ihrer einzigartigen Atmosphäre noch Jahre später im Gedächtnis bleiben.

Cover-CD

Demo des Monats: Vampire
Beißen Sie sich mit PC Action erstmals durch Activisions Blutsauger-Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade*! Neben weiteren Demos versorgen wir Sie mit Tools sowie mit aktuellen Updates und Patches.

Halo

Action **Bungies Grafikwunder nur für Microsofts Xbox?**



Nach Bungies Übernahme durch Microsoft sprechen momentan alle Anzeichen dafür, dass das viel versprechende Action-Epos *Halo* exklusiv und ausschließlich auf Microsofts neuer Xbox-Spielekonsole erscheint und die Entwicklungsarbeiten für alle anderen Systeme eingestellt werden. Mit diesem strategischen Schachzug hätte Microsoft in dem potenziellen Action-Kracher ein schlagkräftiges Zugpferd für seine vermeintliche Wundermaschine und der Konkurrenz namens Sony, Nintendo und Co. gehörig eins ausgewischt. Und sollte tatsächlich noch eine PC-Version erscheinen, dann wohl erst deutlich nach dem Release für die Xbox in knapp zwei Jahren. cs

Info: http://www.bungie.com



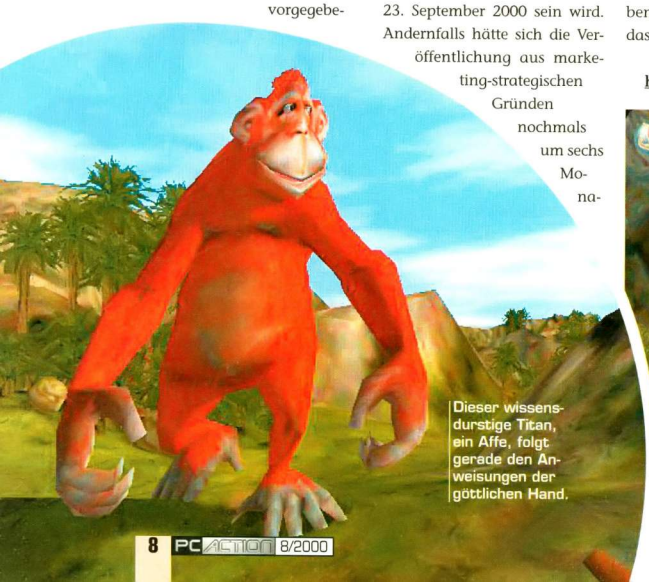
Ob Halos Grafikpracht jemals am PC erstrahlt, ist nach dem Verkauf an Microsoft mehr als fraglich.

Black & White

Echtzeitstrategie **Zittern bis zuletzt: Erscheint Peter Molyneux' Götterspiel noch 2000?**

Knapp, knapper, Lionhead. In buchstäblich allerletzter Sekunde konnten die Lionhead Studios den von Electronic Arts vorgegebenen Termin für die Alpha-Version von *Black & White* einhalten, womit der Erscheinungstermin nun wohl definitiv der 23. September 2000 sein wird. Andernfalls hätte sich die Veröffentlichung aus marketing-strategischen Gründen nochmals um sechs Monate verzögert. Grund für den Stress: Altmeister Molyneux soll Gerüchten zufolge schlicht und ergreifend vergessen haben, eine Speicher-Option in das Spiel zu integrieren ... cs

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



Dieser wissensdurstige Titan, ein Affe, folgt gerade den Anweisungen der göttlichen Hand.





Mittels Maus-Gestensteuerung können Sie Blitze und sonstige Zaubersprüche in die B&W-Welt senden.

Kosten Sie Die Unsterblichkeit

VAMPIRE®
DIE MASKERADE
REDEMPTION™



Laben Sie sich im Einzelspieler-Modus am Nachgeschmack des menschlichen Daseins und bändigen Sie das Tier in sich.



Betreten Sie als Untoter eine Welt der Dunkelheit, in der die Kreaturen der Nacht das Sagen haben.



Interagieren Sie mit über 70 düsteren Charakteren im mittelalterlichen Prag und Wien sowie im London und New York der Moderne.

www.activision.de

ACTIVISION

Vampire: Die Maskerade, White Wolf und World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: Die Maskerade – Redemption ist ein Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc. © 2000 Nihilistic Software, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Ich mein' ja nur



Bitte nicht weinen!

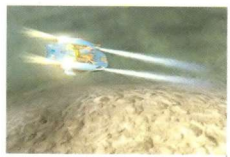
Ein Gerücht traf das Land wie ein Hieb: Halo wird nach dem Verkauf von Bungie Software an Microsoft nur für die Xbox erscheinen! Und es erhob sich großes Wehklagen. Mir tränen auch die Augen, aber aus einem anderen Grund: Ich kann dieses Vorab-Geflenne nicht verstehen. Zunächst ist nicht mal sicher, dass es so kommt. Deshalb heißt ein Gerücht ja Gerücht. Sollte Halo tatsächlich „exklusiv" für die Xbox erscheinen, um deren Verkauf anzukurbeln, wird es spätestens sechs Monate später doch für den PC nachgeschoben, behaupte ich mal dreist. Abgesehen davon taugt der Code zurzeit nur als Filmgenerator – ob das Spiel so gut wird, wie die Grafik aussieht, ist also noch fraglich. Deshalb mein Rat: Nicht weinen. Der Flüssigkeitsverlust lohnt nicht.

Harald Fränkel

Aqua

Action-Spiel **Krasses Unterwasser-Feuerwerk**

Brandneue Screenshots gibt es von *Aqua*, dem Nachfolge-Spiel zum Untersee-Shooter *Schleichfahrt*. Die vom Entwickler Massive eigens designte 3D-Engine „Krass" zeigt sich bereits Monate vor der Veröffentlichung in voller Pracht. Mit über 70 Einzelspieler-Missionen und zahlreichen Multiplayer-Optionen (u. a. kooperative Einsätze) soll *Aqua* nach derzeitigem Stand im November 2000 fertig sein. **Info:** http://www.fishtank-interactive.de



Tolle Lichtschauspiele bietet der Jäger-Scout der Atlanter.

Außerdem

/// Davilex (*Autobahnraser*) plant einen Fun-Ego-Shooter, der vor realistischen Schauplätzen während einer außerirdischen Invasion **inmitten von Deutschland** spielt. Die niederländische Variante erschien unter dem Titel „AmsterDoom". **/// Violitions** Ego-Shooter **FPS** hat einen neuen Namen und einen deutschen Publisher. Die Kaarster Filiale von **THQ** wird das Spiel unter der Bezeichnung **Red Faction** hier zu Lande auf den Markt bringen. **///** Eine kroatische Programmier-Truppe sorgt mit ihrer **3D-Engine-Studie Serious Sam** für Aufsehen in der internationalen Programmier-Szene. Eine spielbare Demo der 3D-Grafik finden Sie unter www.croteam.com. ///



Der Spion, den ich spielte: I'm going In verbindet Dark Project mit James Bond.

I'm Going In

Ego-Shooter **Täuschen und Tarnen**

Innerloop (*Joint Strike Fighter*) arbeitet an einem strategischen Ego-Shooter. Bei *I'm Going In* werden Intelligenz und Spürsinn purer Feuerkraft überlegen sein. Dafür steht dem Spieler eine Hightech-Spionage-Ausrüstung zur Verfügung, Sie hacken Computersysteme oder können Artillerie-Unterstützung anfordern. Auch in Jeeps oder Flugzeuge sollen Sie einsteigen dürfen. Sie übernehmen allerdings nicht das Steuer, sondern bedienen die Bordkanonen. *Counterstrike*-Fans dürfen sich schon auf die Multiplayer-Optionen freuen. Der Shooter soll noch im Herbst erscheinen. **Info:** http://www.innerloop.com



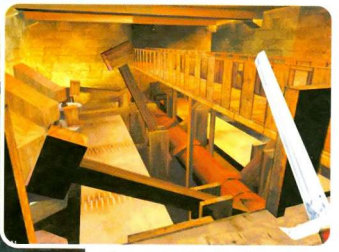
Timeline

Action-Spiel **Mit Crichton-Bestseller ab ins Mittelalter**

Bestseller-Autor Michael Crichton (*Jurassic Park, Enthüllung*) lässt in den eigens gegründeten Timeline Studios seinen aktuellen Roman *Timeline* in ein PC-Spiel umsetzen. Aus der Ich-Perspektive erleben Sie das Abenteuer eines Archäologie-Studenten, der mittels Quantenphysik an die Dordogne des Jahres 1357 reist, um seinen verschollenen Professor wieder zu finden. Dort aber tobt gerade der Hundertjährige Krieg zwischen Frankreich und England. Gemäß der Hintergrundgeschichte wird sich der Spieler aber auch in der Gegenwart bewegen. *Timeline* erinnert frappierend an *Dark Project*: Unauffälliges Verhalten steht im Mittelpunkt, kommt es aber zur Eskalation, müssen Sie auch Schwertkämpfe austragen. Insgesamt verspricht *Timeline* mit seinen 20 Levels eine Spieldauer von über 30 Stunden. Geplante Veröffentlichung ist im ersten Quartal 2001. **Info:** http://www.timelineworlds.com



Helikopter im Mittelalter? Timeline schickt Sie auf eine skurrile Zeitreise in die dunkelste Epoche Europas.



Eng an der Buchvorlage: Im Hammerwerk kämpfen Sie auf Leben und Tod.



Flying Heroes - der ausgezeichnete Egoshooter für PC.

»Für Flugbegeisterte dürfte Flying Heroes etwa das darstellen, was Unreal Tournament für das Bodenpersonal ist...« (Andreas Sauerland)

»Die grafisch schöne Mischung aus Luftkampf und Ego-Shooter kann überzeugen und dank Karrieremodus dauerhaft motivieren.« 81% - (Peter Pagel)

»Flying Heroes ist ein rasantes Actionspiel, das durch seine abwechslungsreichen Flugmaschinen und Landschaften viel Spaß macht. Die Grafik und die Effekte können locker mit den Top-Titeln des Genres mithalten.« (Sven 'gryphon' Mayer)

»Die zahlreichen Spielmodi, die knackige KI, und die beeindruckende Grafik machen aus Flying Heroes ein abgehobenes Spielvergnügen.«
8.2 von 10 Punkten (8.4 Multiplayer) - (Mustafa Dees)

»Je mehr Zeit ich mit Flying Heroes verbrachte, desto mehr Spaß machte es.« (Harald Fränkel)

Große Flying Heroes Meisterschaft! Mehr dazu: www.take2/meisterschaft.de

Ich mein' ja nur



Bin ich ein Weichei?

Multimedia-CD-ROMs waren schon von jeher ein Quell der Freude für mich, doch jetzt scheine ich tatsächlich auf den ultimativen digitalen Ratgeber gestoßen zu sein! Bislang war es mir nicht so recht bewusst, aber es fiel mir sicher nicht leicht, Zugang zu meiner „inneren Größe und Stärke", zu meiner Schönheit, meiner „Energie und Ganzheit" zu finden. Die neue Meditations- bzw. Visualisierungs-CD „Männer-Rituale" lässt in hypnotischem Zusammenspiel von Musik und Text sechs Archetypen in der männlichen Seele lebendig werden. Die helfen mir nun endlich, mich „als Einheit zu erfahren und diese im Alltag kraftvoll Gestalt annehmen zu lassen." Ja! Ich will auf meine alten Tage endlich ein richtiger Mann werden! Die CD rahme ich mir ein!

Herbert Aichinger

Myst III: Exile

Adventure **Auf Hochglanz poliert**

Noch ein bisschen schöner als in Riven: Myst III setzt vor allem auf die Wirkung fotorealistischer Grafik.



Mit seiner Puzzlestruktur knüpft Myst III direkt an seine beiden Vorgänger an.

Nicht Cyan, sondern die Presto Studios, die einst das *Journeyman Project* aus der Taufe hoben, entwickeln den dritten Teil der *Myst*-Reihe. Beraten von den Miller-Brüdern, die *Myst* „erfanden", versucht das Team, die besten Gameplay-Elemente aus *Myst* und *Riven* zu einem neuen Spiel zu verschmelzen. *Myst III* knüpft mit seiner Story direkt an *Riven* an und bietet eine neue Grafik-Engine, die zum einen 360-Grad-Rundumsicht in den fünf vorgerenderten Spielwelten ermöglicht und zum anderen sogar die fotorealistische Darstellung bewegter, transparenter Wasserflächen gestattet. *Myst III: Exile* wird voraussichtlich im 1. Quartal 2001 auf den Markt kommen.

Info: http://www.myst3.com

Außerdem

/// Die Nihilistic Studios werden einen neuen **Patch** für **Vampire: Die Maskerade** veröffentlichen, der zum einen die Microsoft 5-Button-Maus unterstützt und zum anderen die Storyteller-Features erweitert. Auch die Entwicklung eines **Vampire 2** scheint so gut wie sicher zu sein. /// In Seattle trafen sich Anfang Juli Hardcore-Fans der Gabriel-Knight-Adventure-Serie zu einer **Gabriel Knight Conclave** mit **Jane Jensen** und dem Entwicklerteam. ///



Gilbert Goodmate nimmt Gott und die Welt auf die Schippe.

Gilbert Goodmate

Adventure **Guybrushs schwedischer Neffe**

Das junge schwedische Team Prelusion begann vor vier Jahren hobbymäßig mit der Entwicklung eines abgefahrenen 2D-Adventures, das den bizarren Titel *Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria* trägt. Alles dreht sich darin um einen flapsigen Helden, der mit einem riesigen Pilz eine Stadt vor Bösem bewahrt. Mittlerweile ist mit Crystal Software ein Publisher für den witzigen *Monkey Island*-Abkömmling gefunden, so dass der Titel wahrscheinlich noch in diesem Jahr herauskommen wird. Klatschbunte 2D-Comic-Grafik wie in *The Curse of Monkey Island*, jede Menge schrulliger Charaktere und Rätsel voller Tücken und Humor kennzeichnen den Stil des Programms.

Info: http://www.gilbert-goodmate.com

Dragonflight

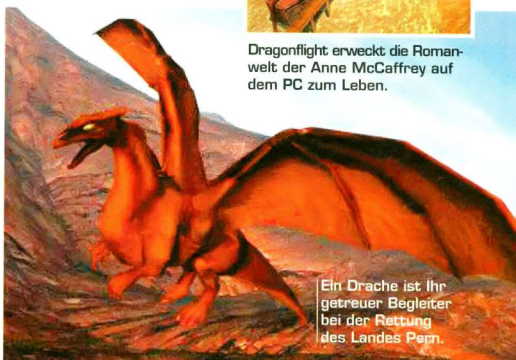
Rollenspiel **Anne McCaffreys Drachenfantasien**

Ubi Softs *Dragonflight*, eine Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel, basiert auf Anne McCaffreys renommierter Fantasyroman-Serie „Dragonriders of Pern". Als Held D'knor bewahren Sie die Welt Pern zusammen mit Ihrem Drachen vor einer mysteriösen tödlichen Krankheit. Das Spiel bietet eine umfangreiche 3D-Welt mit Dutzenden von Locations und einer ausgefeilten KI. Die Veröffentlichung von *Dragonflight* ist für die zweite Hälfte des Jahres geplant.

Info: http://www.ubisoft.com



Dragonflight erweckt die Romanwelt der Anne McCaffrey auf dem PC zum Leben.



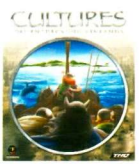
Ein Drache ist Ihr getreuer Begleiter bei der Rettung des Landes Pern.

MACH DICH AUF DEN WEG!



„Was Cultures mit ähnlichen Spielen gemeinsam hat, ist die bilderbuchartige Optik: Liebevoll animierte Figuren .....all das trägt zum viel zitierten Wuselfaktor bei, der schon jetzt das Beobachten des bunten Treibens auf dem Bildschirm zum Erlebnis macht." PETRA MAUERÖDER, PC GAMES 4/2000

„Mit Sicherheit dürfte der Titel für Freunde des Genres ein echtes Highlight werden." STEFANIE SCHETTER, GAMES AND MORE 6/2000



CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS

FUNATICS DEVELOPMENT

WWW.CULTURES.DE

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

© 2000 **Funatics Development GmbH**. All rights reserved. Published by **THQ**

THQ WWW.THQ.DE

Ich mein' ja nur



Game Over für Hardcore Sims

Manchmal muss man der Wahrheit ins Auge schauen. Und die ist, dass Hardcore-Sims auf der E3 an einer Hand abzuzählen waren. Dabei gab es in den letzten Monaten ein Dutzend anspruchsvoller Sims. Die Letzten ihrer Art? Immer mehr Projekte werden jetzt auf halbem Weg eingestellt. In einem Markt, der den Gelegenheits-Spieler ins Visier nimmt, ist wohl kein Platz für komplexe Programme. Mal ehrlich: Neueinsteiger brauchen wochenlange Übung, um mit Falcon 4.0 oder Gunship! glücklich zu werden. Kurzweiligen Spaß zu haben, muss aber nicht heißen, dass alles auf Jagd- oder Moorhuhn-Simulation reduziert wird. Gute Unterhaltung lebt davon, dass sie Geschichten erzählt, ganz wie in Kinofilmen. Das sollte im Simulations-Genre nicht anders sein.

Christian Müller

Silent Hunter 2

U-Boot-Simulation **Befehl zum Auftauchen im 4.Quartal**

Jetzt ist es amtlich. Mattel Interactive hat bekannt gegeben, dass die U-Boot-Simulation *Silent Hunter 2* im letzten Quartal 2000 veröffentlicht werden soll. Der Entwickler Ultimation (*Harpoon 4*) simuliert die historische Auseinandersetzung zwischen der deutschen U-Boot-Flotte und den amerikanisch-britischen Nordatlantik-Konvois während des Zweiten Weltkrieges. Augenscheinlichste Neuerung gegenüber dem Vorgänger aus dem Jahr 1995 ist die verwendete 3D-Technologie. Auf Deck können Sie beispielsweise mit der um 360° schwenkbaren Bordkanone sowohl kleinere Schiffe als auch Flugzeuge angreifen. Während Ihrer KaLeu-Karriere erhalten Sie das Kommando über vier aufwendig gestaltete U-Boote und bekommen es mit 50 feindlichen Schiffen, Flugzeugen oder U-Booten zu tun. Eine geschichtliche Multimedia-Präsentation und ein Missions-Editor werden Bestandteil der Verkaufsversion sein.

Info: http://www.silenthunter2.com



Bereits auf Sehrohrtiefe: Spätestens im Dezember soll nach fünf Jahren der zweite Teil der U-Boot-Saga in den Regalen stehen.

Außerdem

/// Fiendish Games (www.fiendishgames.com) arbeitet an einem witzigen Action-Flieger mit dem Titel **Hunt for the Red Baron**. /// Aufgrund der Schließung von Looking Glass hat EA die weitere Entwicklung von **Attack Squadron** eingestellt. /// CDV will Segeln gehen: In Zusammenarbeit mit Quality Simulations will der deutsche Publisher noch im Juli die Segel-Simulation **Virtual Sailor** veröffentlichen. /// Blackstar Interactive veröffentlicht im August die WWII-Simulation **Jagdverband 44** des spanischen Entwicklers Hammer Technolgies. ///

Combat Flight Simulator 2

Historische Flugsimulation **Insel-Hopper im Pazifik**

Noch vor Weihnachten soll es so weit sein. Dann will Microsoft den Erfolg des *CFS* mit einem zweiten Teil fortsetzen, der technisch auf dem *MS Flugsimulator 2000* basiert. Als Szenario dient der Pazifik-Krieg der Jahre 1941-1944 zwischen USA und Japan. Kurz nach den Ereignissen um Pearl Harbor greifen Sie als Pilot einer der beiden Parteien in das Geschen ein. Die sich verzweigende Kampagne hält sich eng an die historischen Vorgaben, den Verlauf der Ereignisse können Sie also nicht neu schreiben. Als Basis dienen insgesamt vier voll funktionstüchtige Flugzeugträger, je zwei pro Fraktion, in denen auch der simulierte Seegang spürbar werden soll. Als Pilot dürfen Sie in drei japanischen oder vier amerikanischen Jägern Platz nehmen, der Computer steuert noch weitere elf Flieger dazu. Erstmals dürfen Sie Ihre Flügelmänner jetzt über Kommandos einsetzen und steuern. Im Multiplayer-Bereich gibt es keine nennenswerten Neuerungen, es wird also beispielsweise keine kooperativen Einsätze geben. Große Änderungen in dieser Spieloption behält sich Microsoft für den *CFS 3* vor, der ganz im Zeichen des Mehrspieler-Spaßes stehen soll.

Info: http://www.microsoft.com/games



Funktionstüchtige virtuelle Cockpits gehören inzwischen zum Standard. Neu bei CFS 2 ist die Kommunikation mit den Wingmen.

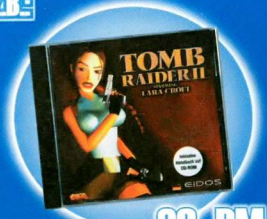


Die größte Spiele-Compilation der Welt!

Die Pyramide



Futter für Ihren PC!



20,-DM
unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM
unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM
unverbindliche Preisempfehlung

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

aktronic SOFTWARE & SERVICES

freecall
INFO-LINE: 0800/ 25 25 800

Copyright ©2000 aktronic Software & Services GmbH & Co. KG. Irrtum vorbehalten. Lieferung nur solange Vorrat reicht. Alle angetragenen Warenzeichen und Eigentum des jeweiligen Inhabers.

Ich mein' ja nur



Fußball-WM 2006 in Deutschland

Freuen Sie sich auch schon auf die Fußball-WM im eigenen Lande? Kurz vor Redaktionsschluss trudelte das knappe 12:11-Abstimmungsergebnis bei uns ein und sorgte für spontane Freudengesänge in den Redaktionsfluren. Da war die Schlappe bei der vergangenen Europameisterschaft doch schon fast wieder vergessen – Franz Beckenbauer sei Dank. Toll ist auch, dass Deutschland bei der WM 2006 als Gastgeber auf jeden Fall mitspielen darf, was wohl sonst nicht unbedingt selbstverständlich gewesen wäre. Ich bin mal gespannt, ob sich neben EA Sports noch weitere Spieleschmieden um die Versoftungsrechte des Großereignisses bewerben werden. Konkurrenz belebt schließlich das Geschäft und hebt die Produktqualität.

Christian Bigge



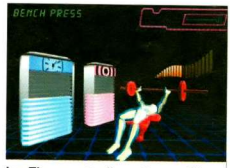
Die 200 Meter Kraulstrecke gehört zu den 14 Disziplinen von Sydney 2000.

Sydney 2000

Sportspiel **Mögen die Spiele bald beginnen**

Bis zu zwölf Athleten müssen Sie bei *Sydney 2000*, dem offiziellen Spiel zur Sommerolympiade von Eidos, zunächst im Fitnessstudio trainieren, bevor Sie sich mit Erfolgsaussichten in die 14 Wettbewerbe stürzen können. Das Spiel soll pünktlich rund zwei Wochen vor Beginn des Großereignisses (15. September) erscheinen und wird in Deutschland auch als Sat.1-Game vermarktet, nachdem Eidos mit dem Fernsehsender einen längerfristigen Kooperationsvertrag unterzeichnete.

Info: www.eidos.de



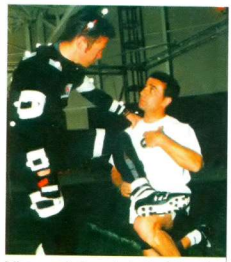
Im Fitnessstudio müssen Sie Ihre Athleten zunächst auf Leistung trimmen.

FIFA 2001

Sportspiel **Nun also doch!**

Auf der E3 war von *FIFA 2001* für den PC nichts zu sehen. Wie erwartet, kommt das Spiel aber doch, vermutlich sogar pünktlich im November. Erste Screenshots gibt's zwar immer noch nicht, dafür aber dieses Bild vom Motion Capturing mit Lothar Matthäus.

Info: www.easports.com



Libero wird verkabelt: Für die neuen Bewegungsanimationen bediente man sich des Astralkörpers des jetzigen Metro- und früheren Bayern-Stars Lothar Matthäus.

Grand Prix 3

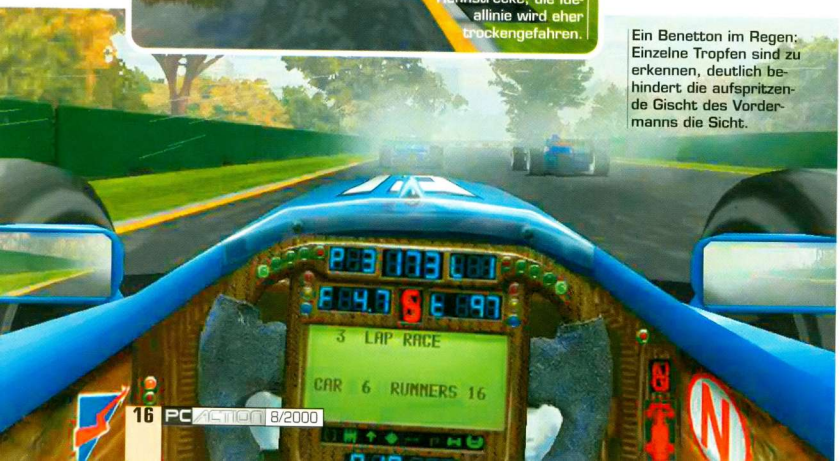
Rennsimulation **Test um wenige Tage verpasst**

Der Überrenner des Jahres, *Grand Prix 3* von MicroProse, wird am 28. Juli in den Läden stehen. Die Testversion hat es bis zum Redaktionsschluss leider nicht mehr in unsere Redaktion geschafft. Klar ist inzwischen, dass sich der Wagen des Spielers immer gleich fährt, egal bei welchem Rennstall Sie anheuern. Die Performancedaten der Computerfahrzeuge entsprechen den realen Vorbildern der Saison 1998. Freuen Sie sich mit uns auf Wetterwechsel während der Rennen. Erste Regenbilder sehen Sie hier.

Info: www.microprose.de



Besonders beeindruckend: Auf der abtrocknenden Strecke spiegelt sich die Umgebung der Rennstrecke, die Ideallinie wird eher trockengefahren.



Ein Benetton im Regen: Einzelne Tropfen sind zu erkennen, deutlich behindert die aufspritzende Gischt des Vordermanns die Sicht.

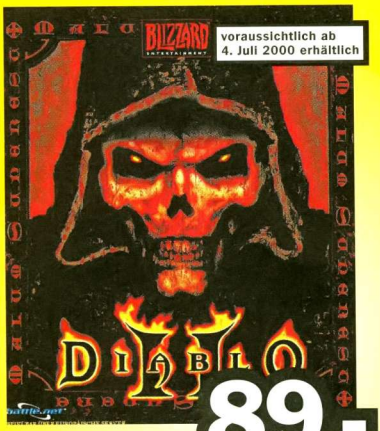
Außerdem

/// Ubi Soft und **Jacques Villeneuve** haben ein Kooperationsabkommen für die Entwicklung eines futuristischen Rennspiels geschlossen. Angeblich hat der Formel-1-Fahrer das Konzept für das Spiel, das frühestens im Herbst 2001 erscheinen wird, selbst entwickelt. /// Neben **Giovanni Trapattoni** wird nun auch **Hansi Müller** die Werbetrommel für den Fußballmanager **Anpfiff** von Silverstyle rühren, der am **11. August** in den Läden stehen soll. /// **EA** macht Ernst: Schon im Spätherbst soll der nächste F1-Renner auch hier zu Lande erscheinen, amerikanischer Titel: **F1 Championship Season 2000**. Die wichtigsten Verbesserungen: Boxenstopps mit kompletter 22-Mann-Crew, neues Schadens- und Fahrmodell. ///

Schlechtes Wetter?

Ab Level 3 ist Ihnen das egal.

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



voraussichtlich ab 4. Juli 2000 erhältlich

89.-

Diablo 2
PC-Rollenspiel
Art.-Nr.: 331811189



79.-

Shogun
PC-Strategie
Art.-Nr.: 481812148



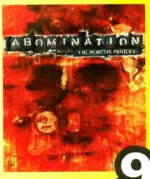
79.-

Daikatana
PC-Ego-Shooter
Art.-Nr.: 301810559



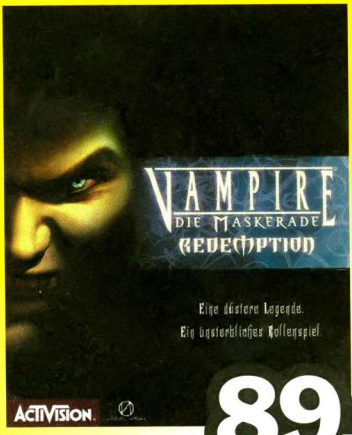
79.-

Dark Reign 2
PC-Echtzeit-Strategie
Art.-Nr.: 321810724



9.-

Abomination
PC-Strategie
Art.-Nr.: 581811968



89.-

Vampire
PC-Rollenspiel
Art.-Nr.: 321811097



89.-

voraussichtlich ab 28. Juli 2000 erhältlich

Grand Prix 3
PC-Rennsimulation
Art.-Nr.: 651812445



89.-

voraussichtlich ab Ende August erhältlich

Sudden Strike
PC-Echtzeit-Strategie
Art.-Nr.: 531811158



89.-

voraussichtlich ab 14. Juli 2000 erhältlich

Might & Magic 8
PC-Rollenspiel
Art.-Nr.: 551812818

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06128 Halle
06217 Merseburg
99734 Nordhausen
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
10365 Berlin-Lichtenberg
10365 Berlin-Lichtenberg
10719 Berlin-Charlottenburg
12055 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Groplusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14473 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
16356 Elche
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen-Hastedt
28259 Bremen-Huchting
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-City
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neuostheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Pfaffengrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schwenningen NEU!
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögelsdorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz

MakroMärkte:

09111 Chemnitz NEU!
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
42651 Solingen NEU!
40878 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne NEU!
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

www.promarkt.de
KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Ich mein' ja nur



Mein Weltbild ist erschüttert.

Bisher ging ich davon aus, dass es einer Softwareschmiede möglich sein sollte, einwandfreie Spiele zu erstellen, um so Frustrationen zu vermeiden. Seit Diablo 2 bin ich mir da nicht mehr so sicher. Wenn selbst Blizzards Battle.net trotz langer Testphase nicht von Anfang an reibungslos funktioniert und kurz nach Veröffentlichung bereits ein Update nötig ist, welchem Hersteller soll man dann noch vertrauen? Kann eine perfekte Qualitätssicherung nur nach Veröffentlichung durchgeführt werden, weil die heutigen Spiele programmtechnisch zu komplex geworden sind? Nein! Es darf einfach nicht sein, dass wir, die Spieler, dazu verdammt sind, uns mit Bugs herumzuschlagen, die uns den Spaß an unserem Hobby verleiden!

Alexander Geltenpoth

Cossacks – European Wars

Echtzeitstrategie **200 Jahre Krieg**

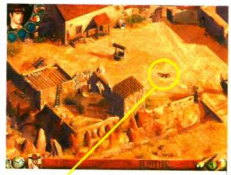
In *Cossacks – European Wars* von CDV bekommen Sie die Chance, historische und hypothetische Schlachten in Europa während des 16. bis 18 Jahrhunderts nachzuspielen. Im Stil von *Age of Empires* steht neben den Echtzeitgefechten Ressourcenmanagement, technologische Entwicklung und Aufbau im Mittelpunkt. Formationen und 3D-Terrain versprechen strategischen Tiefgang. Geplanter Erscheinungstermin ist das vierte Quartal 2000.

Info: www.cdv.de



Von diesem Hügel aus kann die blaue Armee die Stadt dem Erdboden gleichmachen.

Der blaue Spieler wird sich eine blutige Nase holen, wenn er die so aufgestellten roten Truppen auf dem Hügel angreift.



Vorsichtig schleicht sich der Cowboy über den Innenhof dieser Ranch zur Brücke.

Desperados

Echtzeitstrategie **Aus dem Tal des Todes**

Anders als in der E3-Vorschau der letzten Ausgabe berichtet, soll *Death Valley* von Entwickler Spellbound doch unter dem Titel *Desperados* erscheinen. In der Art von *Commandos* schleichen, schießen und sprengen Sie sich durch die Wildwestszenarien. Laut Infogrames soll der Titel im vierten Quartal und damit parallel zu *Commandos 2* in den Regalen stehen.

Info: www.infogrames.de

Außerdem

/// Heißes Partywochenende mit **Sunflowers**: Am 28.7. bis 30.7. sponsert die renommierte Softwareschmiede das Finale zur hessischen **Beachvolleyballmeisterschaft** in Langen. Zahlreiche Bands sorgen für Abwechslung auf dem Sportereignis. Info: www.sunflowers.de /// **Hasbro** kündigte **Master of Orion 3** an. Der nächste Teil der Weltraumstrategieserie ist für Ende 2001 geplant. /// Mitte Juli soll der Online-Betatest zu **Siedler 4** starten. Info: www.bluebyte.de ///

Battle Isle 4

Strategie **Echtzeitkonflikte in Runden**

Ende Juni begann der Beta-Test zu Blue Bytes *Battle Isle – Der Andosia Konflikt*, in dem schon deutlich wurde, dass sich der potenzielle Strategiehit seiner Vollendung nähert. Die 3D-Grafikengine präsentiert sich auch in höheren Auflösungen sehr flüssig, schnell und erstaunlich detailliert. Durch die selbsterklärende Steuerung ist ein leichter Einstieg sichergestellt, aber bereits nach wenigen Minuten wird trotzdem klar, dass die strategischen Anforderungen enorm sind. Einer Veröffentlichung in diesem Herbst dürfte nichts im Wege stehen.

Info: www.bluebyte.de



Bomber, Artillerie und Raketenwerfer versuchen, diese Befestigungen zu durchdringen.



Infanteristen besteigen im Laufschritt diesen Truppentransporter.


DIE JAGD DURCH DEN WELTRAUM BEGINNT
TITAN A.E.
AB 10. AUGUST IM KINO!
www.titanae.de

Ich mein' ja nur



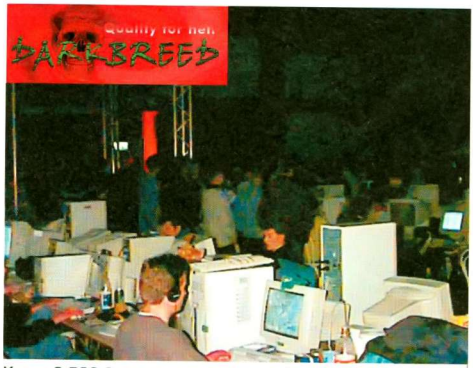
Ich wär so gerne Millionär ...

... dann wär das Leben halb so schwer! Nach dem US-Erfolg „Who wants to be a millionaire?" starteten dieses Jahr auch RTL und SAT1 mehr und minder erfolgreiche Ableger des Quotenhits, an denen aufgrund des Andrangs nur die wenigsten als Kandidaten teilnehmen können. Dank Goldpocket.com naht Hoffnung für alle armen Schlucker. Wer drei von fünf Fragen in der Vorrunde richtig löst, qualifiziert sich für die Endrunde und muss sich dort im k.o.-System gegen die Konkurrenz durchsetzen und natürlich Antworten auf knifflige Fragen („Wer entdeckte die doppelte DNS-Spiralstruktur?") wissen und schon schwimmen arme Schlucker wie meine Wenigkeit im Geld – theoretisch zumindest, momentan scheitere ich noch in der Vorrunde ... grmmpf! **Christian Sauerteig**

Dark Breed

LAN-Party **Verlosung: 3 Karten für die größte Spiele-Netzwerkparty der Welt**

Vom 28.07. bis zum 30.07. findet in den Rhein-Main-Hallen in Wiesbaden mit knapp 2.500 Teilnehmern die wohl größte Spiele-Netzwerkparty der Welt statt. Teilnehmer aus ganz Europa werden in den verschiedenen Wettbewerben um wertvolle Preise kämpfen. Wer bei *Dark Breed – „breaking normality"* noch dabei sein möchte, sollte schleunigst einen Blick auf die offizielle Homepage werfen und schauen, ob er für DM 50,- ein Ticket ergattern kann.



Knapp 2.500 Spieler aus ganz Europa daddeln Ende Juli um die Zockerkrone.

Alternativ verlosen wir in Zusammenarbeit mit Dark Breed e.V. 3 Karten für den Mega-Event. Einfach Name, Anschrift und Telefonnummer per E-Mail an booking@darkbreed.net schicken und mit etwas Glück sind Sie am letzten Juli-Wochenende in Wiesbaden dabei. Auch hier gilt natürlich: Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Info:
http://www.darkbreed.de

Außerdem

/// Hinter www.bluebyte.net verbirgt sich seit Ende Juni der neue **Blue Byte Gamechannel**, der zahlreiche Infos zu B.byte-Spielen bereithält und später als Mehrspielerplattform fungieren soll. /// Einen speziellen Online-Zugang für Spieler bietet **GameXS** seit kurzem für **3,9 Pf die Minute** an. Näheres unter www.gamesunit.de. /// Bei www.kohlman.de kann ein lustiger **Pac-Man-Klon** mit dem **Altkanzler** in der Hauptrolle gespielt werden. ///

Clusterball

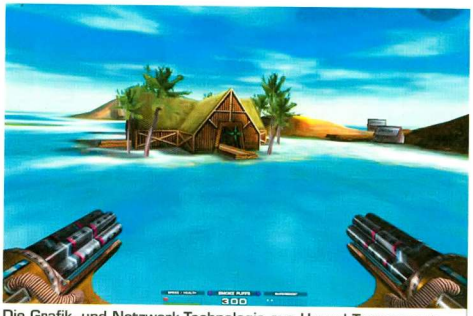
Online-Action **Suchtgefährdend: Gewaltfreie Alternative zu Q3A und Unreal Tournament**

Mit dem sportlichen Action-Shooter *Clusterball* bereichert seit wenigen Tagen ein höchst interessantes Online-Only-Spiel das Internet. Unter www.clusterball.com kann man sich ab sofort kostenlos registrieren und das ebenfalls gebührenfreie Spiel herunterladen. Bei *Clusterball* spielen jeweils bis zu acht Spieler in zwei Teams gegeneinander und müssen versuchen, bunte Bälle in diversen Toren unterzubringen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt schließlich. Die Spieler bewegen sich dabei mit futuristischen Gleitern durch die weitläufigen und grafisch äußerst ansprechenden Landschaften. Mit eingesammelten Power-Ups können Gegner aufs Korn genommen und Turbos aktiviert werden. Mehr Infos zu dem spaßigen Genre-Mix aus Sport-, Rennspiel und Flugsimulation finden Sie auf der offiziellen Homepage.

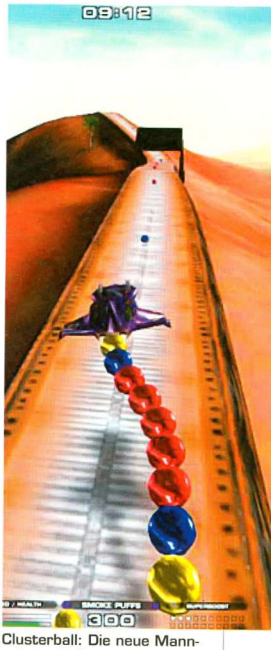
Info:
http://www.clusterball.com



Im Anflug auf ein gegnerisches Hauptquartier.



Die Grafik- und Netzwerk-Technologie aus Unreal Tournament sorgt für eine ausreichende Schnelligkeit und gute Optik.



Clusterball: Die neue Mannschafts-Ballsportart?

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



Spam-Sport

ICQ von Mirabilis ist ja schon was Schönes: Man verständigt sich mit anderen, egal wo die gerade herumsurfen. Eine nervende Sache gibt's aber trotzdem: Die dauernden Spam-Messages. „Wir benötigen 350.000 Stimmen, um ICQ 2000a gratis zu bekommen. Bitte an alle weiterleiten". Diese Anweisung befolge ich natürlich NICHT. Was ich mich allerdings langsam frage, ist: Wieso schickt das jeder Hinz und Kunz weiter, obwohl da doch eh völliger Unsinn drinsteht? Ok, ertappt: Ich habe auch schon einmal eine solche Spam-Message weitergeleitet, aber auch nur deshalb, weil es sich offensichtlich um eine derbe Verarschung handelte. Inhalt: Wir brauchen 1,6 Milliarden Stimmen, um auf der Straße f ... Weiter möchte ich diesen Satz nicht ausführen. Die Leute, die diese Nachricht ebenfalls erhalten haben, wissen warum. **Tanja Bunke**

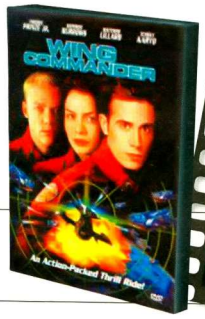
Gewinnspiel: Wing Commander – Video Edition

Fünf Wing-Commander-Pakete zu gewinnen

Am 27.07.2000 erscheint *Wing Commander – Der Film* als Kaufvideo. Zu diesem Anlass stiftete uns 20th Century Fox je fünf Mal ein *Wing Commander*-Paket, bestehend aus einer Originalvideokassette, einem Cap und einem Poster. Wenn Sie eines der Pakete gewinnen wollen, beantworten Sie folgende Frage:

„Welcher US-Schauspieler mimt die Rolle des Christopher ‚Maverick' Blair?"

Rufen Sie unter der Telefonnummer **0190-595858*** an und geben Sie das Lösungswort an. Oder Sie schreiben eine Postkarte mit der Lösung an: Computec Media AG, Stichwort: Wing Commander, Red. PCA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.





*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 16. August 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der erwähnten Hersteller sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Falls Sie eines der fünf Pakete ergattern möchten, dann beteiligen Sie sich am Gewinnspiel.

Die andere Hitparade



Bemalt! Grausige Mutationen, deren Körperbau an den der Wildecker Herzbuben erinnert, laufen in *KISS* zu Scharen herum. Dank aufgezeichneter Zielscheibe kann man diese kaum verfehlen.



Bewaffnet! Pistolen und Messer gehören zu seiner üblichen Ausrüstung. Doch selbst mit einer Coladose ausgerüstet, metzelt sich der Möchtegern-Rambo durch die verschiedenen Levels.



Besorgt! Selten gab es so viel Wutausbrüche bei einem Spieletest, wie bei *Diablo 2*. Ist aber auch fies, wenn man beim Kampf Quest-Gegenstände verliert und diese danach nicht mehr findet.



Beängstigend Erschrocken schaute die Redaktion zu Kollegin Bunke, als diese mit unverständlichen Schimpfworten den Joystick in die Ecke warf. Wieder einmal war sie bei Mission 2 gestorben.



Bedrückt Einmal möchte jeder Held sein, aber wieso gerade in der Zeitepoche, als Penelope einsam vor sich hinschmachtete? Zumindest ein Rocketlauncher hätte dabei sein können.

„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.



Name: Isving Leena Janssen

Beruf: Auszubildende Heilerziehungspflegerin

Alter: 21

Nickname: Inken

E-Mail: email@isving.de

Homepage: http://www.isving.de

Lieblingsgenre: Rollenspiele und Action-Adventures

Lieblingsspiele: Diablo, Baldur's Gate und Atomic Bomberman

Seit wann ich spiele: 1998

Statement: „We have the right to remain dead" oder: Wenn ich schon auf der Arbeit den ganzen Tag herumrenne, heile und pflege, dann tut es zu Hause gut, sich gemütlich hinzusetzen und auf wehrlose Orks, Gauner und Magier einzudreschen. JAAAAA!"

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.

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!



Das offizielle Lösungsbuch jetzt überall im Handel

PRIMA GAMES

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 Achim Stolzenberg / Illustrationen von Lucia Parrilla für GRENZSCHNITZEL Print & Prod, Stuttgart

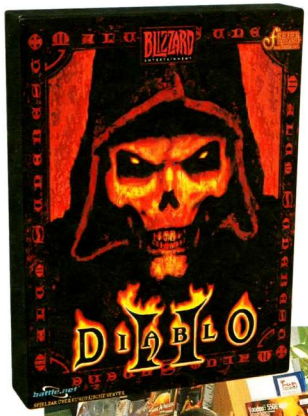
Ich mein' ja nur

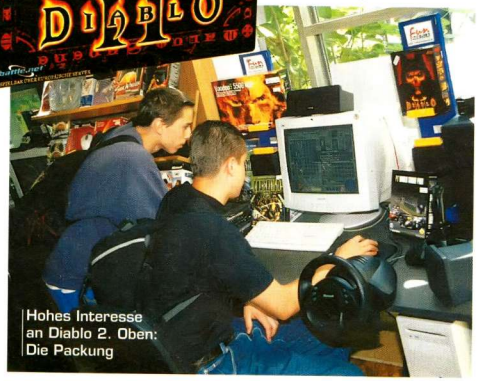


Kauffrust

Dass die Post Pakete und Päckchen nicht immer wie rohe Eier behandelt, ist ein offenes Geheimnis. Ohne jetzt bestimmten Angestellten zu nahe treten zu wollen, habe ich mich beim ramponierten Inhalt so manches Kartons schon gefragt, ob einigen Beförderungs-Bediensteten nicht einfach ein Betriebs-Fußball gestellt werden sollte. Doch glauben Sie nicht, dass das im Ausland besser sei. Gerade ist wieder ein Paket von mir zwischen USA und Deutschland verschwunden. Da solche Bestellungen fast nur möglich sind, wenn man im Voraus bezahlt, ist das Geld natürlich futsch. Da bedanke ich mich doch recht herzlich bei einigen Softwarefimen, dass ich meine Importspiele seit einiger Zeit kaum noch ganz normal im Laden kaufen kann.

Joachim Hesse





Hohes Interesse an Diablo 2. Oben: Die Packung

Ärger um Diablo 2

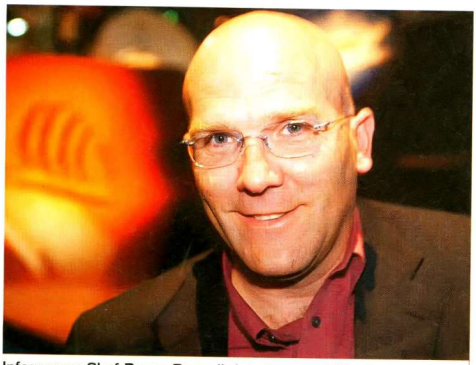
Das Spiel wurde früher verkauft, als erlaubt war

Bei Spitzentiteln können nicht alle Spiele gleichzeitig ausgeliefert werden. Um keinem Händler einen Vorteil zu verschaffen, ist es üblich, die Spiele erst ab einem bestimmten Datum zu verkaufen. Der offizielle Erstverkaufstag für *Diablo 2* war der 29. Juni. Publisher Havas Interactive liegen jedoch Beweise vor, dass rund 20 Handelshäuser gegen das Abkommen verstoßen haben und das Spiel zum Teil bereits mehrere Tage vorher in Umlauf brachten. Dazu Havas-Geschäftsführer Stefan Nussbaum: „Es gibt klare vertragliche Vereinbarungen, die jeder Kunde akzeptiert und unterzeichnet hat. Daher ist für diese Händler mit Sicherheit mit einem Nachspiel zu rechnen." Dieses Nachspiel kann für die Betroffenen eine Konventionalstrafe von 50.000 Mark bedeuten. Außerdem ist Havas nicht glücklich mit der Preisgestaltung einzelner Wettbewerber. *Diablo 2* kostete statt der empfohlenen 90 in einigen Großmärkten gar nur 66 Mark.

Eidos steht zum Verkauf

Nach herben Verlusten braucht Eidos eine Finanzspritze

Wie wir schon berichteten, kämpfte Eidos Interactive (*Tomb Raider, Daikatana*) schon seit geraumer Zeit gegen rote Zahlen in den Geschäftsbüchern. Laut einem Bericht der Wirtschaftszeitung Financial Times (http://www.news.ft.com) laufen jetzt Verhandlungen über den Verkauf des Unternehmens an einen Mitbewerber. Als heiße Kandidaten werden Infogrames (*Outcast, Anno 1602*) sowie Microsoft und Electronic Arts (*FIFA, Command & Conquer*) gehandelt.

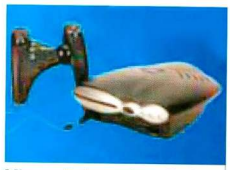


Infogrames-Chef Bruno Bonnell: Interesse an Eidos?

Die Xbox-Front

Microsofts angebliche Wunderkonsole steht hoch im Kurs

Langsam formt sich das Aufgebot für Microsofts auf Windows basierender Spielkonsole Xbox, die im nächsten Jahr erscheinen soll. Kürzlich hat sich der Branchenriese den amerikanischen Spieleentwickler Bungie-Software einverleibt, dessen Actionspiel *Halo* nun höchstwahrscheinlich für die Konsole umgesetzt wird. Auch PC- und Ego-Shooter-Spezialist John Carmack von id Software (*Quake 3 Arena*) bekundet Interesse: „Das Letzte, was ich gehört habe, ist, dass Nvidia OpenGL für die Xbox liefert. Wenn das so ist, werden wir wahrscheinlich einige Spiele sowohl für PC als auch für die Xbox simultan veröffentlichen." Ein Team der Flugspezialisten von Totally Games (*X-Wing Alliance*) arbeitet sogar bereits an einem geheimen Xbox-Spiel.



Microsoft dementiert: Anders als im Internet vermeldet, sieht so die Xbox nicht aus.

Außerdem

/// Publisher **CDV** (Wet Attack) plant in London ein Büro mit drei Mitarbeitern einzurichten, um die dortige Presse besser bedienen zu können. /// Die **hemming AG** steigt bei dem polnischen Spieleentwicklungs-Studio **TopWare Programy** (Earth 2150) der Mannheimer **TopWare AG** mit ein. /// **Software 2000** wird die kommenden Spiele Pizza Connection 2 und Bundesliga Manager X über **Virgin Interactive** vertreiben lassen. /// **KOCH Media** (Autobahn Raser) will in den nächsten zwei Jahren eine siebenstellige Summe in den Bereich **KOCH Games** investieren. ///

Budget-Spiele

2 in 1 Pack (Swing!)	
Bundesliga Manager/	
Eishockey Manager	DM 19,95
Capitalism/Der Reeder	DM 19,95
Der Druidenzirkel/	
Dragon's Lair 2	DM 19,95
Elisabeth I./St. Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/	
Rally Racing 97	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/	
Tennis Manager	DM 19,95
Jetfighter 3 + Add-On/	
Air Warrior 2	DM 19,95
Fable/Talisman	DM 19,95
Flying Corps Gold/	
Das Hexagon-Kartell	DM 19,95
Metalizer/Echelon	DM 19,95
Mystery Island/	
Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/	
Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball: Timeshock/	
Pro Pinball: The Web	DM 19,95
Starsl/Terra Inc.	DM 19,95
Sub Culture/	
Starfighter 3000	DM 19,95
Space Marines/	
Total Control	DM 19,95
Super Bubsy/Lollypop	DM 19,95
World Club Football/	
Action Soccer	DM 19,95
Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
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)	
Dark Earth	DM 29,95
Diplomacy	DM 29,95
European Air War	DM 29,95
GP 500	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Mechwarrior 3	DM 29,95
Monopoly Junior	DM 29,95
Phoenix – Ashes to Ashes	DM 29,95
Spirit of Speed 1937	DM 29,95
Star Trek: Birth of the Federation	DM 29,95
Transport Tycoon Deluxe	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industrieggant 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
Indiana Jones – Turm von Babel	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
Voltgas	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

Nimm drei

Budgetspiele **Take 2 legt drei Titel neu auf**

Rechtzeitig für laue Sommernächte senkt Take 2 die Preise von drei Spielen: Die Gangster-Action *GTA 2* kostet ab sofort nur noch knapp 50 Mark, genauso das Echtzeitstrategiespiel *Tzar*. Das Rundenstrategiespiel *Age of Wonders* wurde von den Münchenern sogar auf 40 Mark gesenkt. Guten Einkauf!

Info: http://www.take2.de



GTA 2, Tzar oder Age of Wonders: drei Spiele zu neuem Preis

Gesammelte Werke

Spielesammlungen **Havas würfelt Spiele neu zusammen.**

Von Havas Interactive kommen gleich drei neue Spielesammlungen. In der *Blizzard Anthology* stecken für etwa 60 Mark *Starcraft* samt Add-On *Brood War*, *Warcraft 2* und *Diablo*. Weiter geht es für rund 50 Mark: In *Dragon Stories* finden Sie *Betrayal in Antara*, *Birthright* und *Rückkehr nach Krondor*. *Shadow Quests* wartet mit *Kings Quest 8* und *Quest for Glory 5* auf Sie.

Info: http://www.havas.de



Die Sommer-Kollektionen von Havas: die Qualität schwankt etwas

Immer freundlich

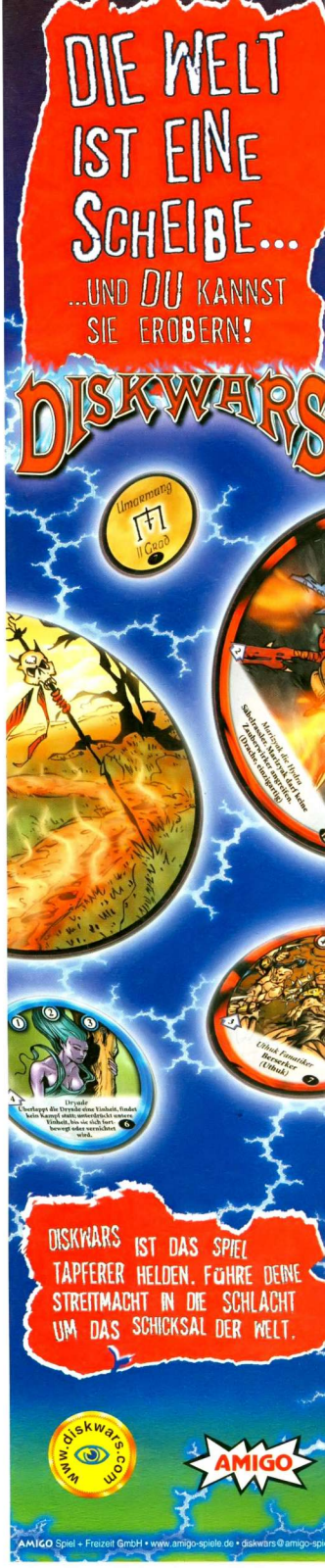
Budgetspiele **Hasbro legt bei Smile&Buy nach**

Diesen Monat erscheinen in der Smile&Buy-Reihe von Hasbro die Spiele *Spirit of Speed 1937*, *Phoenix – Ashes to Ashes* und *Diplomacy*. Anfang September folgt bereits mit *GP 500* und *Monopoly Junior* die nächste Staffel.

Info: Hasbro Interactive, Marktstraße 1, 33602 Bielefeld



Die Preise bei Hasbro purzeln: da lacht Portemonnaie und Spielerherz.





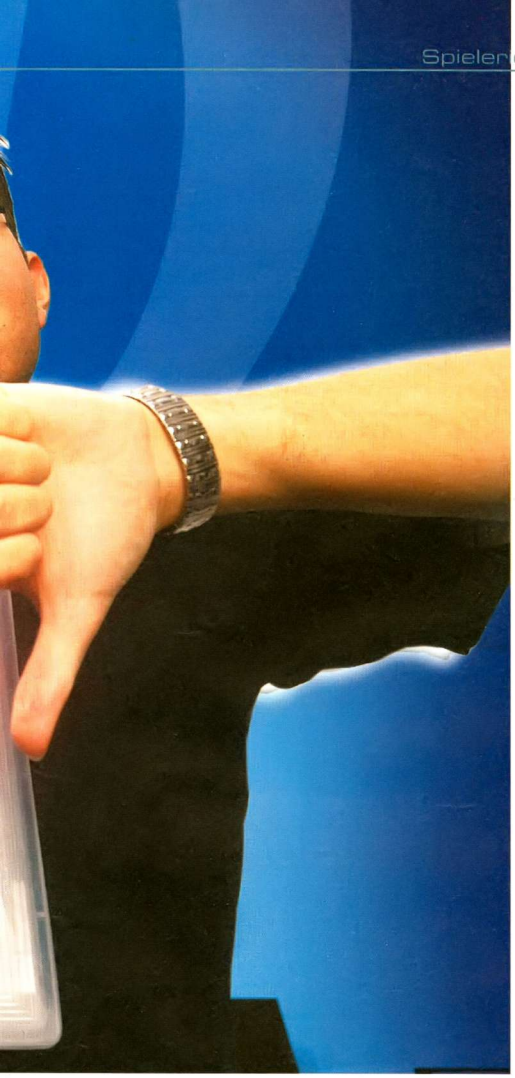
FIT IM NETZ?

Sie brauchen für Ihre neueste Errungenschaft dringend einen aktuellen Patch oder ein paar Tipps? Spielehersteller verweisen in solchen Fällen gern auf ihre Internetseite. Doch wie gut ist das Internet-Angebot der Spielemultis wirklich? Wir haben für Sie die Homepages der zehn größten Firmen unter die Lupe genommen.

Eine gute Internetseite sollte aktuell sein, viel Service bieten und beim Herumklicken nicht in den Augen brennen – schon gibt's bei der PC Action eine brauchbare Gesamtnote (Bewertet wird nach dem Schulnoten-Prinzip). Doch der Teufel steckt bei vielen Hersteller-Webauftritten im Detail. Bei der Bewertung der Aktualität interessierte uns zunächst, welche Informationen zu Vollprodukten angeboten werden. Serviceorientierte Hersteller bieten bestenfalls zu jedem Titel eine eigene Internetseite mit Bildschirmfotos und Informationen an. Wichtig sind aber auch Produktvorschauen und neueste Nachrichten. Finden sich Informationen über kommende Spiele auf der Internetseite und wie weit wird da vorausgeschaut? Und wie sieht es mit dem Download-Angebot aus? Demos und Patches sollten zum Standardangebot zählen. Noch besser ist es, wenn die Firmen auch Tools, Spielstände oder Extralevels anbieten. Da die Aktualität einer Webseite besonders wichtig ist, floss diese Teilnote doppelt in die Gesamtnote ein.

Hilfe oder Hiiiilfäääää!?

Als ebenso wichtiges Kriterium für die Qualität des Internetangebots schlug auch der Faktor Benutzerfreundlichkeit bei der Benotung zweifach zu Buche. Geringe Ladezeiten und deutschsprachige Texte sollten selbstverständlich sein, sind es aber leider nicht immer. Wenn Sie Probleme mit einem Spiel haben, müsste die Homepage zumindest Ansprechpartner



oder Servicenummern preisgeben. Besser ist natürlich ein Diskussionsforum oder eine Tipps-und-Tricks-Rubrik im Internet. Doch auch wenn Letztere tatsächlich angeboten wird, gibt es Unterschiede. Was nützen seitenlange Pamphlete, wenn darin keine richtige Hilfe geleistet wird? Bei den Tipps – falls vorhanden – haben wir uns also auch die Qualität und die Anzahl der abgedeckten Spiele angeschaut.

Das Auge isst mit

Vielleicht nicht entscheidend, aber doch nicht unwichtig ist auch die Aufmachung eines Internet-Angebots. Droht beim Surfen der Augenkrebs oder werden wichtige Menüpunkte erst gar nicht entdeckt? Wie sind die Menüs angeordnet und gibt es wichtige Hilfestellungen wie Suchfunktionen oder eine direkte Produktanwahl? Man sollte davon ausgehen, dass eine Firma, die mit dem Medium Computer groß geworden ist und ihr Geld damit verdient, zumindest beim Design keine groben Schnitzer zulässt. Mal sehen ...

Christian Bigge
Christian Sauerteig

THQ PLATZ 1

Sehr nüchtern präsentiert sich die deutschsprachige Seite von THQ im Internet. Ein paar Bildchen weisen auf die Seiten zu den kommenden Top-Titeln hin, ein Klick auf den News-Button fördert selbige zu Tage. Über Suchfunktionen gelangen Sie an Infos zum gewünschten Spiel, fast alle Titel wurden berücksichtigt. Auch der Klick auf den etwas versteckten Support-Knopf lohnt: Zwar fehlt ein Forum, aber alle Demos und Updates stehen zum Download bereit, außerdem verwöhnt eine große Tipps-und-Tricks-Datenbank sogar mit Spielehilfen zu betagten Hits, wie etwa den Klassikern von LucasArts. Sehr gut!

WERTUNG
Adresse: **www.thq.de**
Aktualität: *noch sehr gut*
Besonders das Download-Angebot begeistert, hier finden sich auch Spielstände und Extralevels.
Benutzerfreundlichkeit: *sehr gut*
So viel Hilfe, sogar zu älteren Spielen, wünschen sich Spieler, nur ein Forum fehlt hier leider.
Aufmachung: *noch gut*
Die Buttons sind z. T. etwas versteckt, erst auf den zweiten Blick sieht man hier, was in der Seite steckt.
Kommentar:
Dank hervorragendem Service knapper Testsieger!



INFOGRAMES PLATZ 2

Schnelle Ladezeiten und eine perfekte Übersicht offeriert die französische Softwareschmiede dem Besucher der deutschen Webseiten. Vorbildlich ist der riesige Supportbereich, der neben einem Forum, Patches, Lösungen und Cheatcodes auch FAQs, Videos, Desktopthemes und neue Levels für Infogrames-Spiele bietet – das ist richtig gut! Außerdem kann man sich direkt per Mail an das Tipps&Tricks-Team wenden. Die absolute Traumnote versaut sich der ansonsten exzellente Webauftritt mit den etwas spärlichen, teilweise sogar gar nicht vorhandenen Infos zu kommenden Neuerscheinungen.

WERTUNG
Adresse: **www.infogrames.de**
Aktualität: *noch gut*
Download-Möglichkeiten top, Previews fast ein Flop.
Benutzerfreundlichkeit: *sehr gut*
Der vorbildliche Support-Bereich lässt keine Wünsche offen.
Aufmachung: *noch sehr gut*
Zweckmäßig, übersichtlich und gut.
Kommentar:
Super! Mehr bietet kaum eine andere Homepage!



UBI SOFT

PLATZ 2

Die Vorschauberichte reichen zwar nicht allzu weit in die Zukunft, dennoch präsentiert sich die deutschsprachige Seite von Ubi Soft in vielen Punkten vorbildlich. Fast allen aufgeführten Spielen wurde eine eigene Webseite spendiert, wo Sie Zusatzinfos und Screenshots bekommen. Patches und Demos gibt's auf der Hauptseite, ebenso wie ausführliche Tipps und Tricks zu den meisten Titeln. Die Seite ist knallbunt aufgemacht, mit vielen Flash-Animationen versehen, aber dennoch recht fix geladen. In Kürze soll sogar ein Technik-Forum eingerichtet werden. Bis dahin richten Sie Anfragen per Fragebogen direkt an Ubi Soft.

WERTUNG

Adresse: www.ubisoft.de

Aktualität: gut
Highlights, die weiter in der Zukunft liegen, werden nicht berücksichtigt. Sonst ist alles vorhanden.

Benutzerfreundlichkeit: sehr gut
Das Support-Angebot ist wirklich vorbildlich. Aber auch hier warten wir noch auf das angekündigte Forum.

Aufmachung: gut
Die Menüstruktur ist etwas gewöhnungsbedürftig, die Suchfunktion hilft hier weiter.

Kommentar:
Esprit und viele Infos auch bei Ubi Soft: Die Franzosen haben's raus!



EIDOS

PLATZ 3

Mit einem der ansprechendsten Webdesigns in unserem Homepage-Test begrüßte uns der Hamburger Publisher Eidos auf seiner Startseite. Neben den aktuellen News findet sich eine herrlich komfortable Suchmaske, die neben einer Volltextsuche auch die Auswahl nach Genre, Plattform, Entwickler und Altersfreigabe anbietet – hieran kann sich die Konkurrenz ein Beispiel nehmen! Pre- und Reviews gehören ebenso zum Angebot wie ein ordentliches Downloadangebot. Lediglich der Support-Bereich geizt etwas mit Inhalten und offeriert weder ausnahmslos die aktuellsten noch sämtliche Patches.

WERTUNG

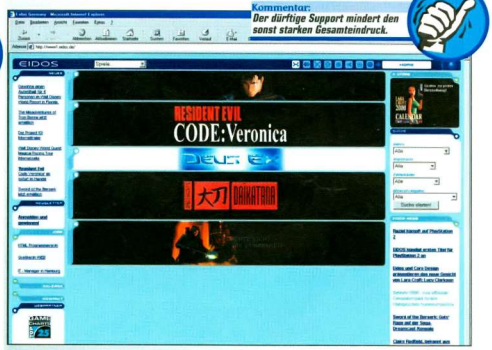
Adresse: www.eidos.de

Aktualität: gut
Eidos bietet aktuelle Demos und reichlich Infos.

Benutzerfreundlichkeit: noch gut
Der Support-Umfang lässt zu wünschen übrig.

Aufmachung: noch sehr gut
Schön und schnell, da kommt Freude auf!

Kommentar:
Der dürftige Support mindert den sonst starken Gesamteindruck.



HAVAS

PLATZ 4

Die Homepage von Havas verweist auf die Seiten der für uns interessanten Spielehersteller Sierra und Blizzard. Auf der Blizzard-Seite lassen sich alle nötigen Infos, Patches und Demos zu *Starcraft*, *Diablo* und *Warcraft* finden. Die Sierra-Page lädt zwar rekordverdächtig schnell, präsentiert sich aber optisch recht nüchtern und auch die Bedienung mitsamt den Pulldown-Menüs ist zu umständlich und mittlerweile veraltet. Tipps und Tricks sucht man vergebens, dafür ist der technische Support allererste Sahne und auch die Download-Optionen sind zum Glück sehr vielfältig.

WERTUNG

Adresse: www.havas.de

Aktualität: gut
Umfangreich und aktuell, was will man mehr?

Benutzerfreundlichkeit: gut
Schnelle Ladezeiten, prima technischer Support.

Aufmachung: noch gut
Übersichtlich aber etwas altbacken.

Kommentar:
Optisch zwar wenig ansprechend, inhaltlich aber top.



MICROSOFT

PLATZ 5

Zur Ehrenrettung von Microsoft ignorieren wir die schwache deutschsprachige Seite, die Sie unter www.microsoft.com/germany/games finden, und wenden uns gleich der amerikanischen Spielehomepage zu. In trendiges Schwarz und Neongrün gekleidet, werden Sie hier mit Packshots zu aktuellen und künftigen Toptiteln begrüßt. Jedes Spiel wurde mit einer zusätzlichen Webseite gewürdigt. Aktuelle Patches und Demos finden sich ebenfalls, lediglich Tipps sind etwas spärlich gesät. Die vielen Flash-Effekte beeinträchtigen die Ladezeiten kaum, die Übersichtlichkeit leidet aber etwas.

WERTUNG

Adresse: www.microsoft.com/games

Aktualität: sehr gut
Hier fehlt kaum etwas, klasse!

Benutzerfreundlichkeit: befriedigend
In englischer Sprache und ohne Forum, aber viele Patches.

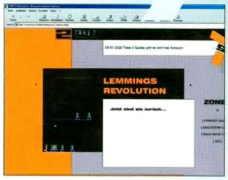
Aufmachung: noch gut
Es flackert gewaltig, der Lesespaß wird dadurch aber nicht über Gebühr beeinträchtigt.

Kommentar:
Kaum Grund zur Klage, warum geht das nicht auch auf Deutsch?



TAKE 2 PLATZ 7

Die Homepage des Münchener Publishers präsentiert sich auf dem neuesten Stand der Technik. Selbst ohne einen Mausklick wird Ihnen mit kleinen Flash-Filmchen die Produktpalette präsentiert – das gefällt meist! Ärgerlich ist nur, dass keine No-Flash-Version wählbar ist, doch darüber trösten der bestens gefüllte Download-Bereich, die zahlreichen Infos zu aktuellen und künftigen Spielen sowie der topaktuelle News-Bereich hinweg. Blöd: Support gibt's nur über eine kostenpflichtige Hotline, nicht per E-Mail.



WERTUNG

Adresse: **www.take2.de**

Aktualität: gut
Patches, Demos und noch mehr.

Benutzerfreundlichkeit: befriedigend
Support und Ansprechpartner sind nur über eine 01805-Nummer zu erreichen. Das ist zu wenig!

Aufmachung: noch gut
Etwas zu flashlastig geht's hier schon zu, ansonsten kein Grund zur Beanstandung.

Kommentar:
„Dank" des etwas dürftigen Supports keine höhere Wertung.

ELECTRONIC ARTS PLATZ 9

Für Electronic Arts kommt unser Homepage-Test zu früh, denn das deutschsprachige Online-Angebot befindet sich noch im Aufbau. Auf der amerikanischen Seite schaut's aber nicht so schlimm aus. Wenn Sie die nervigen Flash-Aufpopper ignorieren, finden Sie über eine gute Suchfunktion schnell Infos zu Ihrem Lieblingsspiel. Das darf aber nicht zu aktuell sein, sonst bleibt der Bildschirm schwarz. Die Links zu allen EA-Herstellern helfen nur bedingt. Dafür gibt's alle Patches und Demos, aber kaum Tipps.



WERTUNG

Adresse: **www.ea.com**

Aktualität: noch gut
Richtige News gibt's hier leider nicht, nicht allein Titeln gönnte man bisher Previewseiten.

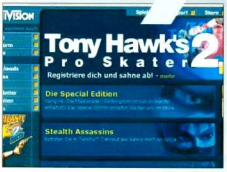
Benutzerfreundlichkeit: ausreichend
Tipps zu aktuellen Spielen fehlen leider fast vollständig, kein Forum, außerdem wird bisher nur Englisch gesprochen.

Aufmachung: gut
Weiß auf Schwarz ist in und sieht auch nett aus!

Kommentar:
Etwas aktuellere Infos dürften es schon sein. Wir warten auf die deutsche Seite!

ACTIVISION PLATZ 7

Activsion verzichtet auf Flash-Intros und eine piepend-blinkende Menüstruktur, was der Übersicht gut tut und die Ladezeiten verkürzt. PC- und Konsolen-Titel sind säuberlich voneinander getrennt und Infos zu aktuellen Spielen sind auf eigenen Spiele-Homepages reichlich vorhanden. Doch leider bietet auch Activision nur einen dürftigen Ausblick auf kommende Produkte, dafür überzeugt der Support-Bereich, denn hier wird auch per Mail geholfen. Schade: Der Tipps&Tricks-Bereich ist noch im Aufbau ...



WERTUNG

Adresse: **www.activision.de**

Aktualität: befriedigend
Previews? Hier leider Fehlanzeige!

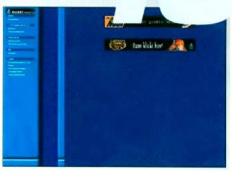
Benutzerfreundlichkeit: gut
E-Mail-Support wird hier groß geschrieben.

Aufmachung: gut
Ein flottes, äußerst ansprechendes Design. Es geht also auch ohne Flash-Animationen.

Kommentar:
Die fehlenden Produktvorschauen ziehen die Note der ansonsten guten Homepage etwas in den Keller.

HASBRO PLATZ 10

Hmm, das Online-Angebot von Hasbro Interactive befindet sich seit geraumer Zeit im Aufbau und hätte ein paar notwendige Änderungen dringend nötig. Im Hauptmenü der Marke „oberschlicht" findet sich zwar ein Newsticker, doch leider steht da so gut wie nichts drin. Infos zu Spielen sind Mangelware, zur aktuellen Produktpalette fehlt jegliche Info. Immerhin finden sich wenigstens noch ein paar Patches auf der Seite, aber keine Spieletipps. Die angekündigten Foren funktionieren auch noch nicht. O weh!



WERTUNG

Adresse: **www.microprose.de/HASBRO**

Aktualität: noch ausreichend
Produktinformationen Fehlanzeige. Doch: Ein Preview zu Simon the Sorcerer 3D gab's.

Benutzerfreundlichkeit: befriedigend
Man spricht hier Deutsch und verursacht kaum Ladezeiten. Das rettet die Wertung trotz fehlender Kunden-Hilfe.

Aufmachung: ausreichend
Wo wenig ist, kann auch wenig gestaltet werden. Fast so schlicht wie eine Excel-Tabelle.

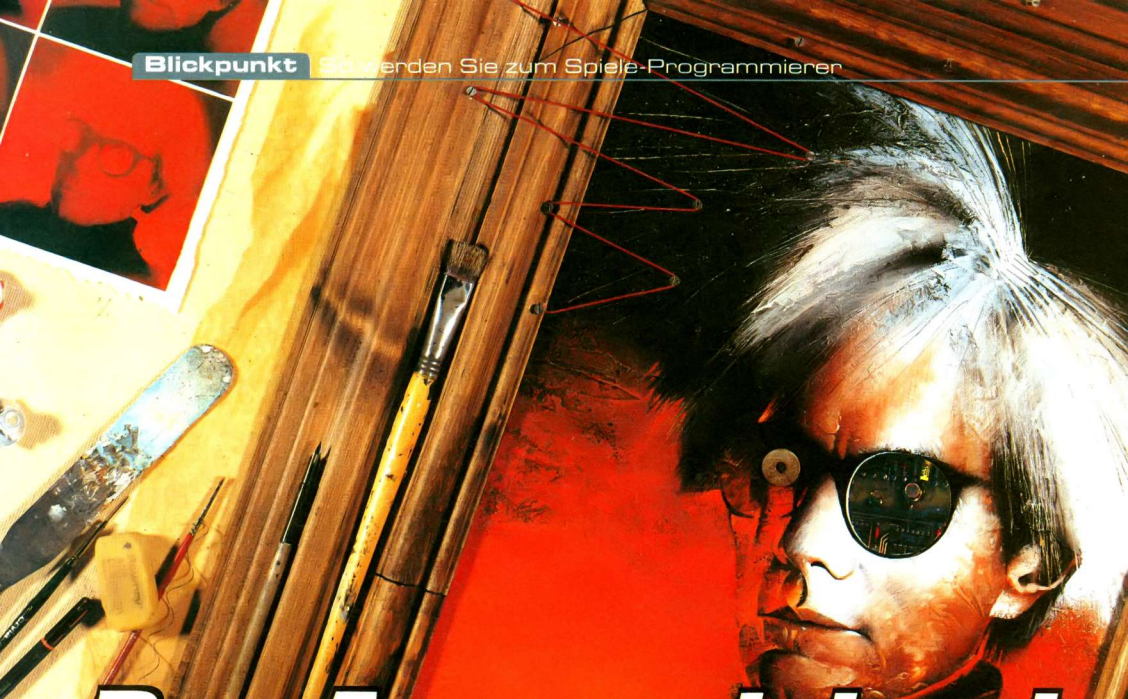
Kommentar:
Auf die Web-Designer von Hasbro wartet noch viel Arbeit.

DIE BEWERTUNGSTABELLE MIT ALLEN TEILNOTEN

Platz	Firma	Aktualität: Produktinfos	Aktualität: Download-Angebot	Aktualität: Summe x2	Benutzerfreundlichkeit: Ladezeiten	Benutzerfreundlichkeit: Support-Umfang	Benutzerfreundlichkeit: Ansprechpartner	Benutzerfreundlichkeit: Sprache	Benutzerfreundlichkeit: Summe x2	Aufmachung: Navigation	Aufmachung: Layout	Aufmachung: Summe x1	Gesamtnote
1	THQ www.thq.de	2	1	1,5	1	1	2	1	1,25	2	3	2,5	1,6
2	Ubi Soft www.ubisoft.de	2	2	2	1	1	2	1	1.25	2	2	2	1,7
2	Infogrames www.infogrames.de	4	1	2,5	1	1	1	1	1	1	2	1,5	1,7
4	Havas www.havas.de	2	2	2	1	3	2	1	1,75	2	3	2,5	2,0
5	Eidos www.eidos.de	2	2	2	2	4	3	1	2,5	2	1	1,5	2,1
6	Microsoft www.microsoft.com/games	1	1	1	2	3	4	6	3,75	1	2	1,5	2,2
7	Take 2 www.take2.de	2	2	2	3	4	3	1	2,75	3	2	2,5	2,4
7	Activision www.activision.de	4	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2,4
9	Electronic Arts www.ea.com	3	2	2,5	2	4	5	6	4,25	2	2	2	3,1
10	Hasbro Interactive www.microprose.de/HASBRO	6	3	4,5	1	6	5	1	3,25	3	5	4	3,9

EIN STARKES NETZ!

Na also, das ist ja einmal ein erfreuliches Ergebnis! Acht von zehn Firmen-Homepages bescheinigen wir hiermit eine gute Note. Bei den schwächer beurteilten Internetseiten kündigen sich auch bereits andere Zeiten an, denn sowohl EA als auch Hasbro arbeiten zurzeit an einem verbesserten Netzauftritt. Trotzdem sollte das insgesamt positive Testresultat jetzt nicht zum kollektiven Phlegma führen, denn Raum für Verbesserungen ist noch vorhanden und keine Seite ist bislang rundum perfekt.



Das Auge spielt mit

Jawohl, der PCA-Programmierkurs geht heute weiter! Doch neben Spieldesignern und Programmierern braucht ein Entwicklerteam natürlich vor allem eines: gute Grafiker. Auch hierfür sind Sie ein potenzieller Kandidat – zumindest wenn Sie unsere Tipps beherzigen.

Wer sich schon des Öfteren über die angeblich miese Grafik mancher Spiele lustig gemacht hat, bekommt jetzt Tipps, um es besser zu machen. Wir haben für Sie Sandrine Maigret interviewt. Die 32-jährige Hochschulabsolventin arbeitete bereits im Bereich Innenarchitektur und zeichnete Bühnenbilder für Theater- sowie Kinoproduktionen. Vor vier Jahren stieg sie bei der Spielecompany Ubi Soft ein und lernte dort das Anwendungsprogramm *3D Studio MAX* kennen. Eine glückliche Fügung, denn schließlich entstand daraus das hervorragende Jump&Run *Tonic Trouble*. Heute leitet die Französin Ubi Softs Grafikstudio in Montreuil. Uns hat die erfolgreiche Künstlerin die wichtigsten Regeln für angehende Grafiker offenbart.

DIE 10 GEBOTE

Wenn Sie Grafiken für Spiele erstellen, sollten Sie ...

••• permanente Zeitlupe im Spiel vermeiden: Beachten Sie die Display-Beschränkungen der Grafikengine hinsichtlich der Anzahl der Polygone*1, Gewicht der Oberflächen etc.

••• die Grafik an den Spielanforderungen orientiert entwickeln. Die Grafik soll dem Spiel dienen und nicht umgekehrt.

••• an die Gesamtatmosphäre im Spiel denken. Die Welten, Figuren, Grafiken und so weiter mögen unterschiedlich sein, doch sie müssen zusammenpassen.

••• versuchen, für jede Landkarte einen ganz speziellen Blickfang zu erschaffen: Der Spieler kann sich so besser orientieren.

••• den Raum mithilfe angedeuteter Perspektiven „öffnen".

••• besonderen Wert auf Beleuchtung legen: Mit bewusster Lichtsetzung schaffen Sie nicht nur eine eigene, fesselnde Atmosphäre, sondern können so auch dem Spieler dezent Hinweise und Tipps geben, ihn sozusagen leiten.



Grafikkünstlerin Sandrine Maigret: Auch erfolgreiche Menschen müssen einkaufen gehen.

Der PCA-Programmierkurs, Teil 2



Das GPSK bekommen Sie jetzt auch als Abo-Prämie (S. 35)

Wie versprochen, geht unser Programmierkurs in die zweite Runde. Richard Dienstknecht (richard.dienstknecht@mni.fh-giessen.de) hat sich für Sie wieder einmal selbst übertroffen. Nach dieser Ausgabe werden Sie bereits das Grundgerüst für eine *Windows*-Anwendung beherrschen. „Test1" demonstriert das Öffnen eines Hauptfensters unter *Windows*, „Test2" bindet zum ersten Mal die Bibliothek ein und startet *DirectDraw*. Alles wird Ihnen natürlich ausführlich in Text und Bild erklärt. Schon im nächsten Monat sind Sie bereit, Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern.

Was und woher?

Für unseren Kurs benötigen Sie zwei Programme: 1. Microsofts *DirectX SDK 7.x*. Es genügt allerdings, wenn Sie sich die Bibliotheken (Libraries) und die Dokumentation unter www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=12471 aus dem Internet saugen (insgesamt etwa sechs Megabyte). 2. Einen C-Compiler*4. Die beste Lösung wäre hier sicherlich *Visual C++ 6.0* von Microsoft oder der *C++ Builder* von Borland, allerdings sind beide Programme relativ teuer. Eine preiswerte Alternative bietet die Testversion von *Visual C++*, die sich auf dem *Game Programming Starter Kit 3.0* (www.gamepsk.com) befindet. Leider können die so erstellten Exe-Dateien nur auf dem Computer ausgeführt werden, auf dem sie erstellt wurden: Mit Ihren Fortschritten protzen können Sie also nur zu Hause. Weiterhin gibt es den kostenlosen, aber für Einsteiger unpraktischen Compiler *DJGPP* (*Gnu-C*), der mit der Erweiterung *RSXNPDJ* (Wer denkt sich nur so etwas aus?) auch unter *Windows* arbeitet; Info: www.delorie.com/djgpp. Sie finden das Programm übrigens auch in der im vorherigen Heft vorgestellten *Game Developer's Toolbox* (www.kellydata.de).

Auf der Cover-CD

Der PCA-Programmierkurs, Teil 2
Werden Sie mit uns zum Spieleprogrammierer. Wir erklären Ihnen die Zusammenhänge
PCAProgrammierkursTeil2.exe

DIE 10 VERBOTE

Wenn Sie Grafiken für Spiele erstellen, sollten Sie NICHT ...

... mit dem Modellieren beginnen, bevor der Spiel-Designer sein Designkonzept beendet hat. Mit Sicherheit gibt es Änderungen und dann können Sie gleich wieder von vorne anfangen.

... ganz neue, spezielle Oberflächen für jedes Gebiet und jeden Ort kreieren. Optimierung ist auch hier das Maß aller Dinge. Und auch hier gilt: Weniger ist oft mehr!

... Oberfläche für Oberfläche und Szene für Szene gestalten, ohne das große Ganze im Auge zu behalten.

... zu große Räume erschaffen, in denen der Spieler verloren ist und sich langweilt.

... vermeiden, jedes Detail zu modellieren: Man kann die Anzahl der Polygone prima optimieren, indem man angedeutete Perspektiven auf die Oberflächen überträgt.

... das Testen während der Debug-Zeiten*2 vergessen.

... zu viele Details in die Collision Box*3 packen: In diesem Fall blockiert oft die Kamera!

... vergessen, Ihre Arbeitsdateien auf dem Server zu sichern: Ein Systemabsturz ist schon lästig genug, aber Stunden oder Tage umsonst gearbeitet zu haben, ist wirklich das Letzte.

... über die Details nachdenken, bevor Sie sich über das Gesamtkonzept Gedanken machen.

... nur noch vor Ihrem eigenen Computer arbeiten und brüten. Um wirklich effizient arbeiten zu können, müssen Sie sich auch laufend mit dem Spiel-Designer, Programmierern und anderen Teammitgliedern austauschen.

Sandrine Maigret/ Joachim Hesse

*1 Vieleck, ebene Figur mit geraden Linien, die gleich viele Ecken wie Seiten besitzen (Dreiecke oder Vierecke zählen beispielsweise bereits als Polygone)
*2 Ein Debugger ist ein Hilfsprogramm, mit dem Fehler im Programmcode gesucht werden. *3 Hier wird definiert, woran Sie sich im Spiel den Kopf stoßen *4 Programm, das den Code in Maschinensprache übersetzt

PC Action verlost die echte Camel Trophy Uhr LC-3088.

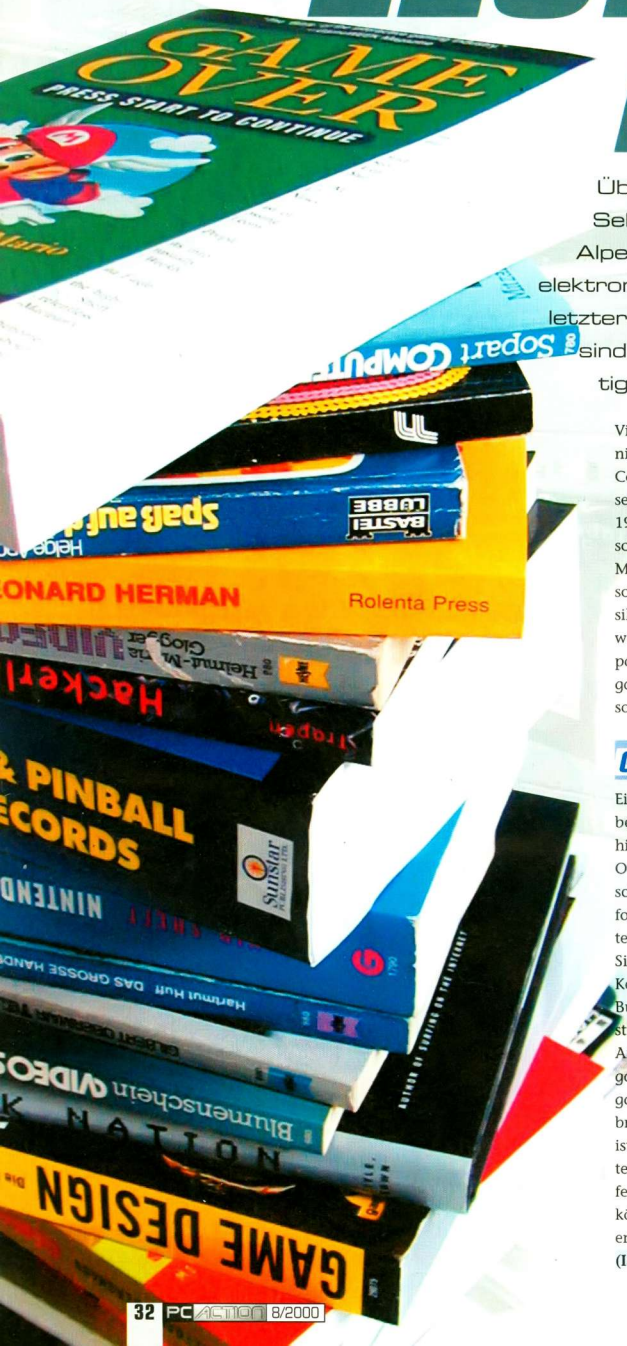


Gewinnen kann jeder, der unter der Telefonnummer 0190-59 58 58* angeben kann, wie viele Höcker ein Dromedar hat.

Oder Sie schreiben eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Stichwort: Camel, Redaktion PCA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Unter www.cameltrophy.de haben Sie zudem die Möglichkeit, sich eine Desktop-Version des edlen Chronographen für Ihren PC herunterzuladen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 16. August 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie die erwähnten Hersteller sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

LESEN BILDET



Über vieles werden Bücher geschrieben: Seltsame Erlebnisse mit Außerirdischen, Alpenpflanzen im Bergwald, ja, selbst über elektronische Spiele und deren Entwickler. Da letztere Themen eindeutig am spannendsten sind, stellen wir Ihnen jetzt einige der wichtigsten und zum Teil seltenen Werke vor.

Vielleicht ist es Ihnen ja gar nicht so richtig bewusst, aber Computer-Spiele gibt es bereits seit über 40 Jahren. Im Oktober 1958 lief auf einem amerikanischen Großrechner zum ersten Mal ein einfaches elektronisches Tennis-Spiel, das der Physiker Willy Higinbotham entwickelt hatte. Seitdem ist viel passiert. Stoff genug, um damit ganze Bibliotheken zu füllen, sollte man meinen. Leider gibt es außerhalb der Spielemagazine nur sehr wenig Literatur, die sich ernsthaft mit elektronischen Spielen oder deren Geschichte auseinandersetzt. Und selbst die ist nur schwer zu finden (Lösungsbücher einmal außen vor gelassen). Wir haben für Sie die interessantesten Schmöker ausfindig gemacht und weihen Sie in die Geheimnisse der Bücherwelten ein.

Joachim Hesse

GAME OVER



Eine der am besten verfassten Buchstabensammlungen zum Thema Spielehistorie ist mit Sicherheit das Buch „Game Over" von David Sheff. Der amerikanische Journalist behandelt hier in Romanform auf rund 500 Seiten den Aufstieg Nintendos zur Spielegroßmacht. Selbst wenn Sie sich nicht in erster Linie für den Konsolenriesen interessieren, gehört das Buch zur absoluten Pflichtlektüre. Sheff streift mit seinen akribisch recherchierten Anekdoten beispielsweise auch den Werdegang von Atari, Apple, Commodore oder Sega. Ein Stichwortverzeichnis am Ende des Buches bringt Sie auf Wunsch auch sofort auf die richtige Fährte. Leider ist die deutsche Ausgabe mit dem etwas irreführenden Titel „Nintendo Game Boy" schon seit geraumer Zeit beim Verlag vergriffen. Doch wenn Sie sich vor englischen Texten nicht scheuen, können Sie sich für knapp 40 Mark eine um sogar einige Kapitel erweiterte Neuauflage ins Regal stellen.

(ISBN 0-966 9617-0-6, GamePress Verlag 1999)



HACKERLAND

„Hackerland" hat erst auf den zweiten Blick etwas mit dem Thema Computerspiel zu tun. Nichtsdestotrotz ist es den Preis von knapp 25 Mark wert. Die Autoren Denis Moschitto und Evrim Sen behandeln auf 168 Seiten die so genannte Szene. Hier bekommen Sie unterhaltsam erklärt, was in den Pionierjahren bis heute alles hinter verschlossenen Türen passiert ist. Wer knackt den Kopierschutz der Spiele? Warum gibt es Personen, die kostenlos telefonieren konnten? Was ist elektronischer Hausfriedensbruch? Das amüsante Werk ist besonders für diejenigen interessant, die schon in den 80er-Jahren vor dem Computer gesessen haben. Erfreulicherweise arbeitet das Autorenduo bereits an einer Fortsetzung namens „Hackertales", die im Oktober erscheinen soll. Info: http://www.hackerland.de.

(ISBN 3-932170-29-6, Tropen Verlag 1999)

PHOENIX



Rund 40 Mark müssen Sie für das opulente Nachschlagewerk Leonard Hermans auf den Tresen blättern. Der Amerikaner liefert Ihnen eine der detailliertesten Chronologien über die Videospielgeschichte bis ins Jahr 1996. Ein ausführliches Stichwortverzeichnis rundet den 318 Seiten starken Wälzer ab. Leider sind die englischen Texte oft nicht spannender geschrieben als der Wirtschaftsteil der Frankfurter Allgemeinen Zeitung.

(ISBN 0-9643848-2-5, Rolenta Press 1997)



GAME DESIGN

Die Leser unserer Programmier-Blickpunkte sollten dieses Buch bereits kennen, schließlich liegt es auch dem *Game Programming Starter Kit 3.0* bei (gibt es gerade bei uns als Abo-Prämie). Einzeln kostet es DM 39,95. Viele bekannte Spiele-Entwickler lassen sich hier auf 442 Seiten über die Schulter gucken und geben aufschlussreiche Tipps.

(ISBN 3-8272-9075-9, Markt & Technik Verlag 1999)



BOOK OF WORLD RECORDS

Nur echten Exzentrikern ist das „Twin Galaxies' Official Video Game & Pinball Book of World Records" zu empfehlen. Herausgeber Walter Day hat hier auf fast 1.000 Seiten die höchsten Highscores der Weltgeschichte zusammengetragen. Die Teilnahmebedingungen werden in der ca. 44 Mark teuren, englischen Schwarte natürlich auch erklärt, denn wer weiß, vielleicht sind auch Sie bereits ein potenzieller Weltrekordhalter und wissen nur nichts davon? Info: http://www.twingalaxies.com

(ISBN 1-887472-25-8, Sunstar Publishing 1998)

ES WAR EINMAL...

Können Sie sich vorstellen, dass es einmal keine PC Action gab? Wir auch nicht. Aber trotzdem gab es diese Zeit. Doch auch schon in den 80er-Jahren pflegten in Deutschland einige Pioniere die zarten Pflänzchen der Bildschirmspieler. Besonders empfehlen können wir den **Aktuellen Software Markt (ASM)** oder die frühen **Power-Play**-Hefte. Allerdings sind die Ausgaben mittlerweile selten geworden. Noch ältere Hefte wie die **Telematch**-Nummern werden bei Internetauktionen zum Teil mit bis zu 150 Mark pro Stück gehandelt. Die kurzlebigere **Teleaction** ist dagegen nicht so gefragt. Kennen Sie übrigens die Nullnummer von der **PC Action**? Dieses Heft kam nie in den Handel, wurde nur 300 Mal gedruckt und Anfang 96 zu Werbezwecken an ausgewählte Partner in der Software-Industrie verschenkt.

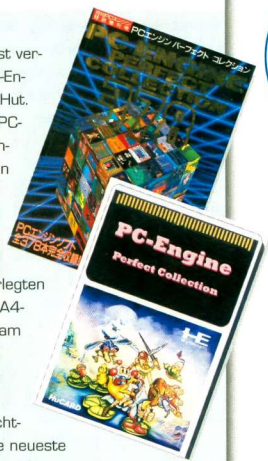


Gefragte Frühwerke: die ersten Spielemagazine sind bei Kennern gesuchte Sammlerstücke.



SPIELEREGISTER

PC-ENGINE PERFECT COLLECTION



Auch wenn der Name es zunächst vermuten lässt: Mit PCs hat die „PC-Engine Perfect Collection" nichts am Hut. Doch den Emulatoren-Freaks im PC-Lager sollte die alte 8-Bit-Spielkonsole ein Begriff sein. Obwohl nie in Europa erschienen, erfreut sich das Gerät bei Spiele-Insidern auch heute noch ungebrochener Beliebtheit. Peter Wahsmuth bespricht in dem selbst verlegten und gut 200 Seiten starken DIN-A4-Buch über 360 Spiele und listet am Ende alle 716 erschienenen Titel auf. Zusätzlich gibt es auch noch Seiten mit farbigen Abbildungen, die die 50 Mark für den Kauf rechtfertigen. Bestellen können Sie die neueste Auflage direkt beim Autor über die Internetseite http://beam.to/pce oder telefonisch unter 0 23 74/85 03 55. Als Vorlage diente übrigens ein gefragtes japanisches Werk (siehe Bild), das dank vieler Screenshots auch bei Europäern sehr beliebt ist.

COLLECTOR'S GUIDE



Für Sammler klassischer Videospiele unverzichtbar ist der „Collector's Guide" von Digital Press. Hier werden alle jemals erschienenen Spiele für Konsolen wie Atari 2600, Master System oder Vectrex mit (amerikanischen) Preisangaben aufgelistet. Garniert ist das mehr als 300 Seiten umfassende Ringbuch mit Beiträgen zu Konsolen und Sammelleidenschaft. Die fünfte Auflage ist gerade ausverkauft, aber bereits für Herbst dürfen Sie mit einer Fortsetzung rechnen. Rund 50 Mark kostet Sie der Spaß, denn Sie können nur direkt beim Hersteller in den USA bestellen: http://www.digitpress.com.

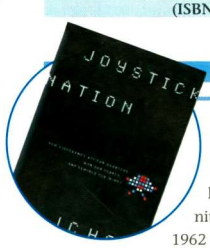
SPIONAGEABWEHR GEGEN COMPUTERSPIEL



Der Untertitel „Heitere Episoden aus der Cracker- und Computerfreak-Szene" verrät im Grunde schon, um was es in dem 74 Seiten dünnen DIN-A7-Büchlein geht. Leider sind viele der wahren Kurzgeschichten nicht so heiter wie versprochen, sondern einfach nur dämlich. Doch der Rest sorgt für nur 7,80 DM für einige Momente der Kurzweil. Herausgeber ist der als Raubkopierjäger bekannt gewordene Rechtsanwalt Günter Freiherr von Grafenreuth.

(ISBN 3-930082-03-9, Compulaw-Verlag 1996)

JOYSTICK NATION



Wenn Sie sich an der sehr amerikanischen Sichtweise der Autorin J.C. Herz nicht stoßen, wartet mit „Joystick Nation" kurzweilige Unterhaltung auf Sie. Neben einer Miniübersicht wichtiger (Spiele-)Ereignisse von 1962 bis 1996 kommen Personen wie Spiele-Urgestein und *Defender*-Programmierer Eugene Jarvis zu Wort oder es wird darüber gefachsimpelt, warum Männer lieber spielen als Frauen. Die 234 englischen, in augenfreundlicher Größe bedruckten Seiten kosten knapp 50 Mark. Auf Deutsch gibt es übrigens mit „Surfen auf dem Internet" eine weitere Publikation der Schriftstellerin.

(ISBN 0-316-36007-4, Little, Bown Verlag 1997)

COMPUTER MACHEN KINDER SCHLAU



In diesem gerade erschienenen 242-Seiten-Paperback für DM 26,80 beleuchtet ein Psychologe zahlreiche Aspekte zum Thema Kinder und Computer(-spiele). Positiv ist, dass nicht – wie so oft geschehen – der Umgang mit dem Medium Computerspiele verteufelt wird. Autor Wolfgang Bergmann richtet sich mit seinem Buch in erster Linie an Eltern, die mit den Interessen ihrer Sprösslinge schlichtweg überfordert sind, aber trotzdem nicht dumm sterben möchten.

(ISBN 3-89530-036-5, Beust Verlag 2000)

DER OLLE REST

Längst vergriffen sind die Frühwerke aus der ersten Hälfte der 80er-Jahre. Wenn Sie sich für Bilder alter Spiele und der dazugehörigen Apparate interessieren, halten Sie auf Flohmärkten Ausschau nach diesen Dokumentenperlen der Spielegeschichte. Mit solch hilfreichen Ratschlägen wie „immer cool bleiben beim Spielen" oder „Sitzen Sie wie im Büro vor dem Bildschirm" müssen Sie allerdings rechnen. Echte Spiele-Historiker stürzen sich trotzdem auf diese Sammlerstücke.



Machen Sie Ihr Spiel



Entwickeln Sie Ihren eigenen Spiele-Hit und werden gefeierter Spieledesigner! Wer jetzt für PC Action mit Vollversion oder PC Action mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön das Game Programming Starter Kit 3.0 – gratis!

Schluss mit der Unzufriedenheit über schlechte Spiele: Nehmen Sie die Sache selbst in die Hand und programmieren Sie einfach Ihr eigenes Spiel. Das „Game Programming Starter Kit" enthält alle Werkzeuge, die Sie dafür brauchen: Von Programmen wie Microsofts Programmiersprache Visual C++ 6.0, den 3D-Tools DirectX 6.0 SDK und Genesis 3D SDK über eine digitale Bücherei zu Visual C++ und DirectX bis hin zum 430 starken Buch „Game Design" mit Tipps der großen Spieledesigner bietet es alle nötigen Hilfsmittel.

PC Action im Abo - Deine Vorteile:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post frei Haus, die Gebühr bezahlt der Verlag



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; OS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show incite TV (DM 114.-/Jahr; Ausland: DM 138.-/Jahr; OS 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 *(für evtl. Rückfragen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer *(für evtl. Rückfragen)*

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 und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Game Programming Starter Kit 3.0" (Art.-Nr. 2031)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) 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)

P3PA15



Zusammenkunft der Spiele Götter



Action-Dreierpack: Die potenziellen Spitzenspiele (von links) F.A.K.K.2, Rune und Max Payne erscheinen alle unter dem Label von G.O.D.

Sie sind ein Zusammenschluss von Spieleentwicklern, nennen sich G.O.D. (englisch für „Gott") und haben auffällig viele Titel in Produktion, die in den kommenden Monaten für Furore sorgen könnten. Was ist das Geheimnis der texanischen Spaßschmiede?

Es waren Mike Wilson und Harry Miller, die Gathering of Developers (G.O.D.) im Jahr 1998 ins Leben riefen. Sie wollten eine Vereinigung schaffen, die unabhängig von Vertriebsfirmen und deren Marketingabteilungen kreative Spiele machen. Entwickler sehen sich als Künstler und ihre Werke sind ihre Babys. Wen wundert es da, dass sie sich ungern von außen beeinflussen lassen? Die Computerbranche zeigt es aber immer wieder: Große Firmen mischen sich bei der Entwicklung eines Spiels gerne ein, weil sie aus wirtschaftlichen Gründen kein Risiko eingehen wollen. Ist ein Titel erfolgreich, soll kurzerhand ein zweiter, dritter oder gar vierter Teil nachgeschoben werden, damit die Kasse stimmt.

Sind Gedanken frei?

Wilson und Miller wollten dieses Problem mit ihrem Projekt umgehen. Dass die Vision des Duos letztendlich nicht ganz aufgegangen ist, weil einfach das nötige Kleingeld fehlte, sollte mittlerweile bekannt sein: G.O.D. gehören inzwischen zu Take 2. Ob das texanische Unternehmen nach wie vor die Selbstständigkeit bewahrt, die ihm der neue Partner zugesichert hat, wird die Zukunft zeigen. Fest steht, dass Gathering die vergangenen Jahre schöpferischer Freiheit offensichtlich genutzt hat.

Imposantes Aufgebot

Erst kürzlich stellten die texanischen Spielemacher in München ihr Aufgebot für die kommenden Monate vor – lediglich das fast schon sagenumwobene *Max Payne* (vgl. PCA 7/2000) war wieder einmal nur auf einer Videoleinwand zu sehen. Dafür haben wir zu den anderen wichtigen Titeln die neuesten Informationen für Sie zusammengetragen: Auf den folgenden Seiten erfahren Sie mehr über das Grafik-Feuerwerk *Heavy Metal: F.A.K.K.2*, das Wikinger-Epos *Rune*, die drei gruseligen Spiele zum Kinofilm *Blair Witch Project* und über *Tropico*, eine viel versprechende Mixtur aus *Sim City 3000* und *Die Sims*.

Harald Fränkel

Bildschöne Aussichten

Vergessen Sie, was Sie bislang für konkurrenzlose Grafik gehalten haben! Nachdem PC Action die erste spielbare Version von F.A.K.K.2 in der Redaktion begutachten durfte, steht fest: Gegen diesen Knaller wirkt jeder momentan erhältliche Titel fast wie das Werk von Anfängern.

Fakkten²

- aufgebohrte Quake3-Engine
- Auflösung bis 2.048 x 1.536
- Drei Episoden
- mit je zwölf bis 14 Levels
- 16 Waffen
- diverse Ausrüstungsgegenstände
- Etwa 40 Monstertypen
- Fünf Kostüme für Julie



Gruppenbild mit drei Damen: An diesem Screenshot (1.280x1.024) ist nichts nachträglich bearbeitet worden. F.A.K.K.2 sieht wirklich so aus. In Bewegung sogar noch viel, viel besser ...

Das ist so schööön! Ich könnte fast weinen." Um einem erfahrenen Spieleredakteur ein derartiges Statement abzuringen, müsste man ihm normalerweise eine Pizzeria schenken und vier Wochen Urlaub am Stück genehmigen. Oder er bekommt einen Tag vor Produktionsschluss die erste spielbare Version von *Heavy Metal: F.A.K.K.2* zwischen die Finger. Vielleicht können Sie sich jetzt vorstellen, was sich am 7. Juli in unserer Redaktion abspielte. Es hing so viel Entzücken in der Luft, man hätte sie einfangen, in Tüten einschweißen und verkaufen können. Der Ausflug in die bislang prächtigste und bunteste Computerspielwelt aller Zeiten ist eine Reise in das Ich unglaublich fantasievoller und – wahrscheinlich leicht verrückter – Entwickler.

Psychedelischer Trip

In Gebäuden bestimmen immer wieder verschnörkelte Treppen, mittelalterlich anmutende Ornamente auf Säulen und Torbögen und haushohe, aus Stein gemeißelte, teilweise





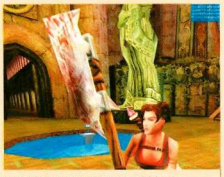
Im Grunde waren wir froh, dass sich dieser riesige Gegner in unserer Beta noch nicht wehrte, sondern nur doof in der Gegend herumtappte ...

Die Waffen einer Frau

Julie lebt getreu dem Motto (Originalton) „Knarren sind des Mädels beste Freunde". Und sie besitzt eine Menge guter Freunde: Wir haben alle Kriegswerkzeuge aus der ersten spielbaren Version für Sie ins rechte Licht gerückt.



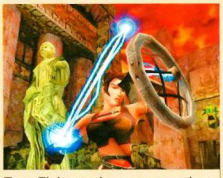
Hier präsentiert Julie nicht nur interessante Aussichten, sondern auch eine Ladung hochexplosiven Sprengstoffs.



Axt: Die Zweihänder-Waffe wirkt etwas schwerfällig im Gebrauch, kriegt aber schwächere Feinde schnell klein.



Einhandwaffen wie Schwert und Pistole lassen sich kombinieren: So sind Nah- und Fernangriffe gleichzeitig möglich.



Zum Elektroschwert passt der Elektroschild, mit dem Sie nicht nur Schläge, sondern auch Projektile abwehren können.



Mit der Posaune bläst Julie den Gegnern den Marsch: Es entstehen Insekten, die sich auf den Feind stürzen.



Ist das ein Flammenwerfer oder doch eher ein riesiges Schweißgerät? Völlig egal, die Wirkung ist so oder so hitzig.



Mit dem lärmenden Kettensägen-Schwert müssen Sie nahe an einen Gegner heran. Dann aber hat dieser wenig zu lachen.



Wie einige anderen Waffen hat das mächtige MG eine Zweitfunktion, mit der Sie Energie-Projektile verschießen können.



Was auf den ersten Blick aussieht wie eine stinknormale Schrotflinte, feuert grüne Energie-Kugeln ab.



Die Schleuder gibt es in drei Ausführungen: Für normale Kugeln, für Gas- und für Explosionsmunition.



Der Seelensauger tut das, was sein Name aussagt: Gegner gucken blöd, verlieren ihren Geist und fallen tot um.



Beispiel für die abgedrehte Architektur: Die Statue mit den blutigen Händen weist den Weg in den nächsten Level.

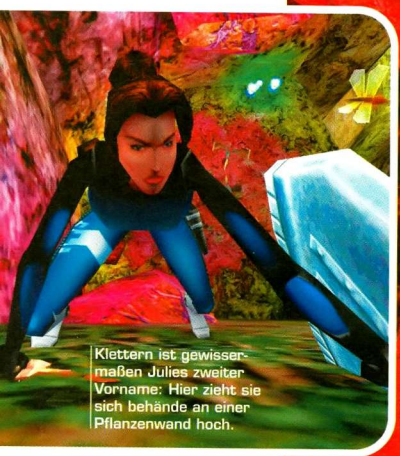
moosbewachsene Statuen das Bild. Abschnitte, die wegen der metallischen Strukturen und grellen Lichteffekte sehr futuristisch wirken, bringen Abwechslung. Viele Objekte bewegen sich: Es gibt zum Beispiel eine äußerst eindrucksvolle Wendeltreppe, die sich auf Knopfdruck majestätisch nach oben schraubt. Die Außenwelten zeichnen sich vor allem durch die psychedelische Farbgebung und die große Sichtweite aus. In manchen Bereichen können Sie problemlos bis zum Horizont blicken. Von dort aus sendet eine freundliche Sonne ihre Strahlen und beschert uns realistische, in Echtzeit berechnete Schatten. Hin und wieder bekommt der Spieler am animierten Himmel auch einen blutroten Mond zu sehen und auf einer Insel mitten im Weltall – vermutlich eine andere Dimension – don-



Um im Dschungel weiterzukommen, muss Julie an diesen Krallenfüßen vorbei, die sie aus den Höhlen heraus attackieren.



Eine von vielen Zwischensequenzen: Waffenmeister Angus erklärt Julie, wie Sie aus Sprengstoff und Kuhfladen Bomben basteln kann.



Klettern ist gewissermaßen Julies zweiter Vorname: Hier zieht sie sich behände an einer Pflanzenwand hoch.



Völlig durchgeknallt wirkt diese Spirale, die eine riesige, pulsierende Zunge sein könnte. Julie muss sich nach oben kämpfen, wo sie ein wabbeliges Etwas betritt, das wie ein pochendes Herz aussieht.

nern ständig rotierende Asteroiden knapp über Julies hübsches Haupt hinweg.

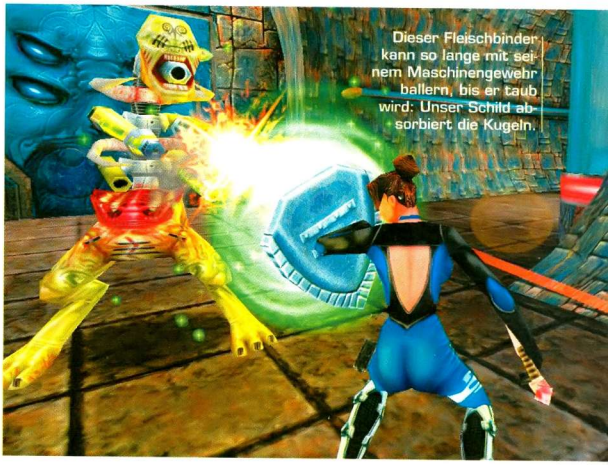
Flinke Engine

Wenn die Heldin mal wieder über einen schmalen Grat klettern, hangeln oder balancieren muss, wirken tiefe Schluchten – natürlich dank der hervorragenden Sichtweiten – besonders gesundheitsgefährdend. Die Spezialeffekte der vielen unterschiedlichen Waffen setzen der Optik schließlich die Krone auf. Trotz des Feuerwerks blieb das Spiel immer flüssig. Für einen PIII 600 mit Geforce-2-Grafikkarte ist eine Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln kein Problem. Die verwöhnten Buben aus unserer Hardwareabteilung schnalzten jedenfalls mit der Zunge. Die letzten Zweifel an der Spielbarkeit sind uns übrigens auch genommen: Das Prinzip, zwei unterschiedliche Waffen gleichzeitig zu benutzen, funktioniert!

Auch für Mehrspieler

Eine Neuigkeit ist, dass *F.A.K.K.2* voraussichtlich nun doch mit einem Mehrspielermodus aufwartet. Einige Fans arbeiten in Zusammenarbeit mit Hersteller Ritual Entertainment an einem entsprechenden Mod. Da wir als erstes Magazin weltweit über eine spielbare Version des potenziellen Genre-Königs berichten können, wollen wir nicht mehr Platz mit Text-Informationen verschwenden und lieber Bilder sprechen lassen – um was es bei dem Actionspiel grundsätzlich geht, können Sie ohnehin in der vergangenen Ausgabe nachlesen.

Harald Fränkel



Dieser Fleischbinder kann so lange mit seinem Maschinengewehr ballern, bis er taub wird: Unser Schild absorbiert die Kugeln.



Rätselnuss: Julie muss mit drehbaren Metallrädern das Gewirr aus bunten Lichtstrahlen ordnen, damit sich eine Tür öffnet.

F.A.K.K.²

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	OpenGL, DXTC, T&L, 3D-Sound, CD-Audio
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk u. Internet
Hersteller:	Ritual Entertainment
Veröffentlichung:	September
Vergleichbar mit:	Drakan, Tomb Raider
Internet:	www.ritual.com/FAKK2/index.html

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

» Völliger Wahnsinn! Alle kommenden Spiele werden sich besonders an der Grafikpracht von Heavy Metal: F.A.K.K.2 messen müssen. «

Reif für die Insel?

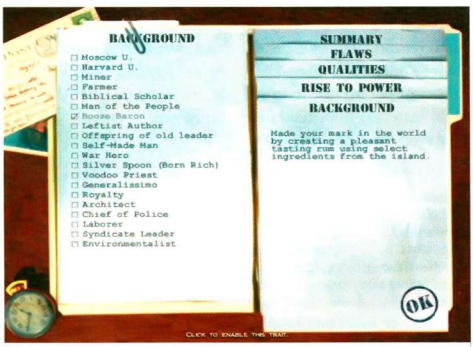
Fakten

- Verbesserte Grafikengine von Railroad Tycoon 2
- Bis 1.600x1.280 Bildpunkte
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Über 100 aufrüstbare Gebäude
- Bewohner mit eigenem Wesen
- Endlosspiel und Szenarien

Wären Sie nicht auch gerne auf einer sonnigen Südseeinsel? Kein Problem mit Tropico! Glauben Sie aber bloß nicht, dass Sie sich in den Liegestuhl pflanzen und Cocktails schlürfen dürfen. Sie haben einen verantwortungsvollen Job.

Tropico ist ein Aufbaustrategiespiel, das in doppelter Hinsicht interessant erscheint: Zum einen hat es Elemente aus den Hits *SimCity 3000* und *Die Sims*, zum anderen zeichnet die Entwicklerfirma Poptop Software dafür verantwortlich. Poptop? Das sind die Jungs, die *Railroad Tycoon 2* gemacht und in Deutschland über 100.000 mal an den Mann beziehungsweise die Frau gebracht haben. Bei ihrem neuen Spiel verkörpern Sie eine Art Bürgermeister, wobei Ihr Alter Ego kein Anonymus ist, sondern einen Charakter hat, den Sie selbst festlegen dürfen. Der eingetippte Name und das auserkorene Porträt dienen nur dazu, sich mit dem „Helden" zu identifizieren. Wenn Sie aber die allgemeinen Eigenschaften festlegen, muss Ihnen klar sein, dass sich das auf den Spielverlauf auswirkt. Wollen Sie als Diktator agieren, der das Volk notfalls mithilfe des Militär ruhig stellt? Dann haben Sie es wahrscheinlich mit den Kirchenvertretern schwer, die möglicherweise eine Revolte anzetteln! Ziehen Sie einen demokratischen Staat samt moderner Marktwirtschaft vor? Dann sorgen Sie um Himmels willen dafür, dass möglichst viele Leute glücklich sind, sonst werden Sie abgewählt!

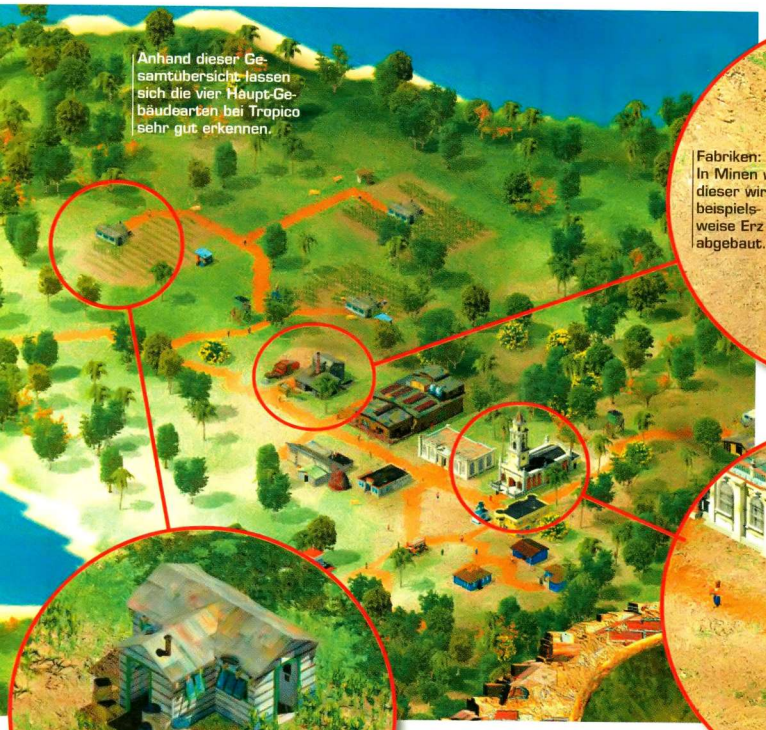




Anhand dieser Akte legen Sie vor Spielbeginn fest, welche Charakterzüge Ihr Insel-Bürgermeister haben soll.

Hässlich und besoffen?

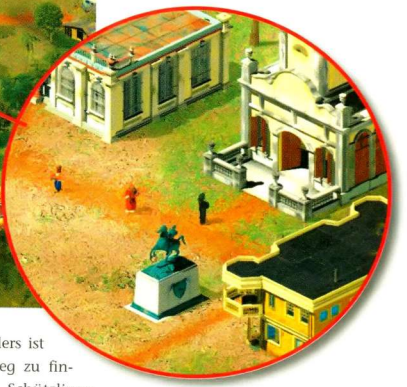
Abwägen muss der Spieler auch bei den Charakterzügen, die er aussucht. Ein charismatischer und unbestechlicher Bürgermeister scheint keine schlechte Wahl. Blöd ist nur, dass Sie verpflichtet sind, auch zwei schlechte Angewohnheiten anzunehmen. Kurz: Ihre Figur wirkt nicht mehr ganz so überzeugend, wenn sie zwar Überzeugungskraft hat und ehrenhaft, nebenbei aber auch hässlich und alkoholabhängig ist. Anfangs leben nur rund 20 Leute auf der Insel. Später können es bis zu 500 sein, wobei Sie auf Wunsch jeden einzelnen beobachten können. Die Insulaner zahlen natürlich Steuern. Mit dem Geld können Sie über 100 Gebäude errichten, die außerdem aufrüstbar sind. Eine Tabakfabrik kann z. B. später zur Zigarettenproduktion „aufsteigen", was mehr Einkommen bringt. Die Gebäude sind in die Sparten Wohnraum, Nahrungsproduktion, Fabriken und Tourismus unterteilt. Behausungen



Anhand dieser Gesamtübersicht lassen sich die vier Haupt-Gebäudearten bei Tropico sehr gut erkennen.



Fabriken: In Minen wie dieser wird beispielsweise Erz abgebaut.



Wohnviertel: Die Menschen wollen kurze Wege zur Bank und zur Kirche.

Nahrungsproduktion: Ein Bauer beackert gerade sein Feld.

für die Insulaner sind sehr wichtig: Am besten, die Bewohner fühlen sich so wohl, dass sie in häuslicher Eigenproduktion selbst für ein Steigen der Bevölkerungszahlen sorgen ...

Gratwanderung

Kein Bürger gleicht dem anderen, weil jeder über 40 Charaktereigenschaften besitzt und seinem Tagesgeschäft nachgeht. Ähnlich wie bei *Die Sims* müssen Sie die Lebensqualität Ihrer Untertanen steigern. Es gilt, zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Gebäude am richtigen Ort aus dem Boden zu stampfen. Die Wechselwirkungen sind äußerst komplex. Beispiele: Erzminen schaffen nicht nur Arbeitsplätze, sondern bringen durch den möglichen Export Geld – vorausgesetzt, Sie haben einen Hafen. Dafür steigt die Umweltverschmutzung, das Gelände wird wegen der tiefen Gruben unansehnlich heruntergewirtschaftet und Touristen haben keinen Bock, den Einheimischen beim Schuften zuzugucken. Fieserweise erzählen sie das auch noch weiter, wenn ihr Urlaub verbockt war, so dass künftig weniger Reisende nach Tropico pilgern. Da das Spiel echte Sichtlinien bietet, könnte es helfen, ein neues Hotel samt Golfanlage hinter einem Hügel zu errichten.

Spaß muss sein

Alle Menschen glücklich zu machen, ist unmöglich, weil auf der Insel sechs unterschiedliche Interessenvertreter leben. Aufgabe des Spielers ist es, einen Mittelweg zu finden. Wenn Ihre Schützlinge ständig traurig sind, weil sie nur wenig Spaß im Leben haben, könnten Sie ein Bordell bauen. Dass das wiederum bei den Katholiken nicht ankommt, sollte klar sein. Also doch lieber ein Casino? In dem Fall ist Ihnen der Neid der armen Leute gewiss. Weitere Gruppierungen sind übrigens die Wohlhabenden, die Rebellen, die Amerikaner und die Russen. Die zuletzt genannten Fraktionen haben Probleme miteinander, weil das Szenario in den 50er-Jahren angesiedelt ist und die Insel zu Kuba gehört. Zum Hintergrund: 1959 kam dort ein gewisser Fidel Castro an die Macht. Das Land näherte sich politisch und wirtschaftlich der Sowjetunion und die USA fühlten sich bedroht. Als Folge kam es 1962 bekanntlich zur so genannten Kuba-Krise. Herzlichen Glückwunsch, Sie dürfen das demnächst zu Hause ausbaden ...

Harald Fränkel

Tropico

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Take 2/Poptop Software
Veröffentlichung:	Dezember
Vergleichbar mit:	Sim City 3000, Die Sims
Internet:	www.poptop.com/Tropico.htm

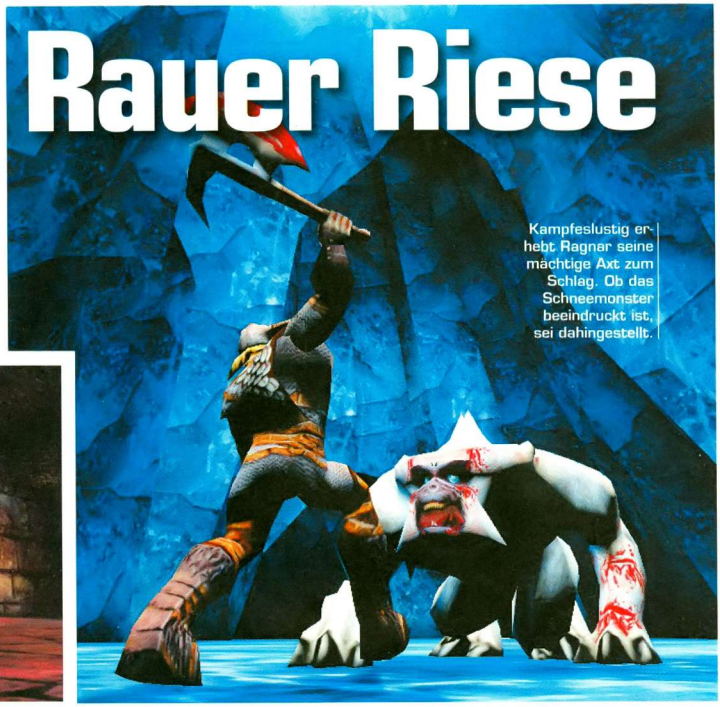
Spieleanteile

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

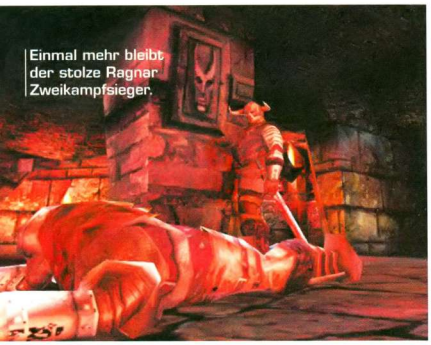
» Detaillierte Grafik, Insulaner im charmanten Comicstil und Entwickler, die ihr Handwerk verstehen sollten: Tropico ist ein Geheimtipp. «

Rauer Riese

Ragnar ist ein bisschen anders als andere Menschen. Wenn er Hunger hat, kloppt er mit dem Knüppel eine Eidechse von der Wand, um sie roh zu verzehren. Klingt eklig? Nun, Wikinger sind halt raue Gesellen.



Kampfeslustig erhebt Ragnar seine mächtige Axt zum Schlag. Ob das Schneemonster beeindruckt ist, sei dahingestellt.



Einmal mehr bleibt der stolze Ragnar Zweikampfsieger.

Wir wollen uns nicht lange mit der Hintergrundgeschichte aufhalten: Die Dunklen Wikinger planen, das Dorf des Helden auszurotten, und der hat verständlicherweise etwas dagegen. In der Rolle von Ragnar ziehen Sie aus, um in der Verfolgerperspektive Dutzende von Kriegern und Monstern der nordischen Mythologie zu bezwingen. Viel Wert legen die Entwickler auf Realismus, deshalb werden Sie in *Rune* z. B. keine Medipacks finden. Wenn unser über zwei Meter großer Held Hunger hat und seine Lebensenergie auffrischen will, muss er Tiere jagen gehen – wie schon erwähnt, macht er zur Not selbst vor kleinen Reptilien nicht Halt. Lieber ist ihm natürlich ein großer Schluck Met. Kämpfe laufen ähnlich wie bei Prügelspielen mit diversen Schlagmanövern und Combos ab. Hin und wieder ist auch Taktik gefragt: Treffen Sie auf einen Kontrahenten mit einem Schild, den Sie gerne haben würden, sollten Sie versuchen, an der Deckung vorbeizuhauen. Andernfalls könnte Ihr potenzieller neuer Ausrüstungsgegenstand zu Bruch gehen.



Als der Recke die unscheinbare Tür öffnet, stürmt plötzlich ein Goblin auf ihn zu. Schnelle Reaktionen sind gefragt.

Wie ein Berserker

Wichtig ist die Blutrausch-Anzeige, die bei Kämpfen langsam steigt. Ist sie am Limit, wird der Riese zum Berserker und richtet 30 Sekunden lang mehr Schaden an. Neben den 18 normalen Hieb- und Stichwaffen existieren auch magische Kriegswerkzeuge wie die Kälte-Axt, mit der Sie Gegner zunächst einfrieren und mit einem zweiten Hieb zu Eiswürfeln verarbeiten können. Notfalls darf der Recke sogar den Arm eines Opfers aufnehmen und auf den nächstbesten Kontrahenten werfen. Da das Spiel etliche Rätsel enthält, erscheint ein weiteres Feature nützlich: Ragnar dreht den Kopf, wenn er etwas entdeckt, was interessant sein könnte. Damit wollen die Entwickler den Spieler davor behüten, an kniffligen Stellen nicht weiterzukommen: Die Blickrichtung des Hünen deutet die Lösungsmöglichkeit fast schon aufdringlich an. *Rune* basiert übrigens auf der *Unreal*-Engine.

Harald Fränkel

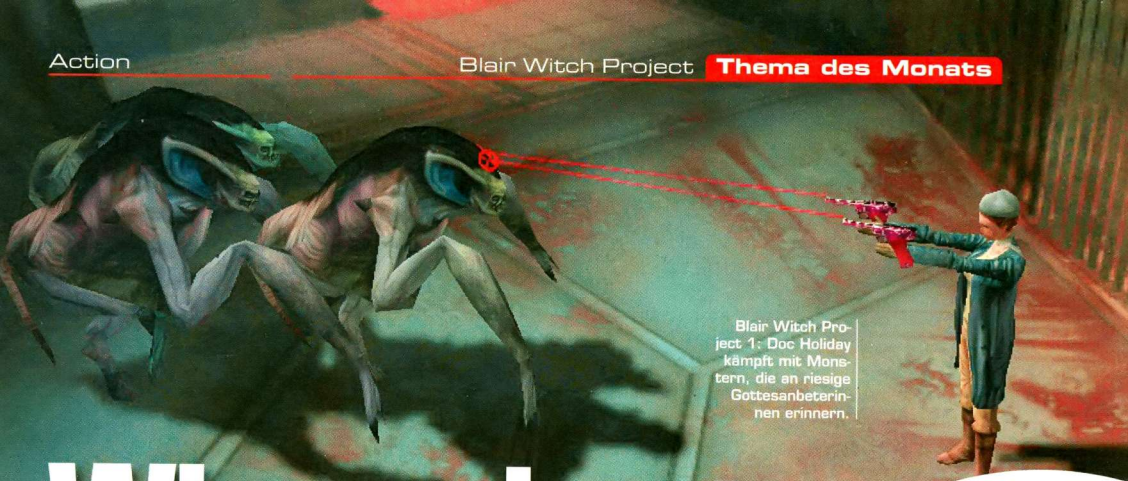
Rune

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 64 MB RAM, Win95
Technik:	OpenGL, Glide, 3DNow!, A3D2
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk und Internet
Hersteller:	Human Head Studios
Veröffentlichung:	September
Vergleichbar mit:	Heretic 2
Internet:	www.3dactionplanet.com/ragnarok

Spieleanteile

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

» Das Wikinger-Szenario ist ebenso interessant wie einige Design-Ideen und die Soundkulisse fördert die Spannung. Viel versprechend! «

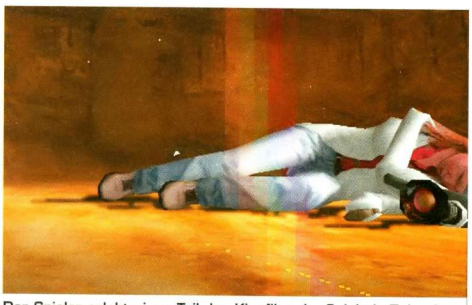


Blair Witch Project 1: Doc Holiday kämpft mit Monstern, die an riesige Gottesanbeterinnen erinnern.

Wie verhext

Dass nicht nur Hänsel und Gretel blöd genug waren, sich im Wald zu verlaufen, wissen wir spätestens seit dem Film Blair Witch Project. Bei den Spielen dürfen Sie demnächst beweisen, ob Sie sich im Ernstfall schlauer aus der Affäre ziehen.

Ab Oktober erscheinen voraussichtlich im Abstand von zwei Monaten drei Titel, die sich mit dem Mythos um die Hexe von Blair beschäftigen und das Flair des Kinofilms einfangen sollen. Da wir bereits mehrfach über die Trilogie berichtet haben, wollen wir an dieser Stelle neue Details verraten. Im ersten Teil, der 1941 spielt, steuert der Spieler Doc Holiday, eine Kollegin des Strangers (bekannt aus *Nocturne*), und kann unter anderem auf ein Gewehr zurückgreifen, das konzentriertes Sonnenlicht verschießt. Es eignet sich somit prima als Waffe gegen Geister und Untote. In einer Art Zukunftsvision erleben Sie sogar eine Szene des Films noch einmal: Sie sehen unter anderem Mike, der in der heruntergekommenen Waldhütte steht, mit dem Gesicht zur Wand. Plötzlich kommt Heather mit der Videokamera in den Raum, schreit und fällt zu Boden. Schauerlich!



Der Spieler erlebt einen Teil des Kinofilms im Spiel als Zukunftsvision: Heather stürzt mit der Videokamera zu Boden.

Schockeffekte

Knallige Schockeffekte kommen ebenfalls nicht zu kurz. In einer Szene laufen Sie ins Büro des Sheriffs, um mit ihm zu sprechen. Er dreht Ihnen aber den Rücken zu. Als Sie ihn antippen und er sich umdreht, glotzt Sie das halb verweste Gesicht eines Zombies an. Während der erste Teil zu 80 Prozent ein Adventure ist, wird der zweite actionlastiger. Hier verkörpern Sie Lazarus, einen ehemaligen Soldaten, der unter Gedächtnisverlust leidet und durch unglückliche Umstände in die Wälder von Blair gerät. Die Handlung ist um 1880 angesiedelt. Der dritte Teil besteht dann zu 80 Prozent aus Ballereinlagen und versetzt Sie ins Jahr 1780, als der Kult um die geheimnisvolle Hexe seinen Anfang nahm. Weil die Entwickler die Spielzeit der Titel mit nur jeweils 20 Stunden angeben, sollen sie nicht als Vollpreisprodukte erscheinen. Verantwortlich für die Produktion sind Terminal Reality, die Human Head Studios und Ritual Entertainment. Zum Einsatz kommen jeweils die Grafikroutinen aus *Nocturne*.

Harald Fränkel



Blair Witch 2: Ein Baummonster verfolgt den Soldaten Lazarus.

Blair Witch Project

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 64 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound(3D), EAX
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Terminal Reality u. a.
Veröffentlichung:	Ab Oktober
Vergleichbar mit:	Nocturne
Internet:	www.godgames.com/games/blair

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

» Obwohl die Grafikengine von Nocturne nicht mehr das Nonplusultra ist: Gruselig werden die drei Blair-Witch-Spiele allemal. «

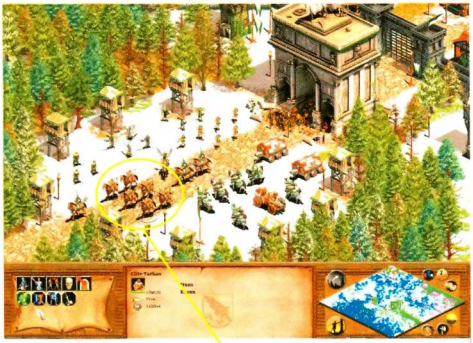
Fakten

- 5 weitere Zivilisationen
- 11 neue Einheiten
- 25 zusätzliche Technologien
- 4 neue Kampagnen
- überarbeitete KI
- Formationen nun auch bei Schiffen

In The Conquerors tritt das sagenumwobene Volk der Mayas einen prachtvollen Auftritt.

Neuland erobert?

Age of Empires setzt seinen Expansionskurs fort: Durften Sie mit Der Aufstieg Roms bereits das Römische Weltreich begründen, machen Sie sich nun die letzten unerforschten Flecken untertan!



Hier sehen Sie die Einheiten der Hunnen im Überblick. Auch die Spezialeinheit der Hunnen, der Tarkan, ist zu erkennen.

Mit *Der Aufstieg Roms*, der Erweiterungs-CD zu *Age of Empires*, führten die Ensemble Studios vor, wie ein gelungenes Add-On auszusehen hat: Es kam ihnen dabei nicht so sehr auf die Fülle augenscheinlicher neuer Features an als vielmehr auf Erweiterungen, die das Gameplay wirklich verbessern. An diesem selbst gesetzten Maßstab werden sich die Entwickler nun bei ihrem Add-On zu *Age of Kings* messen lassen müssen.

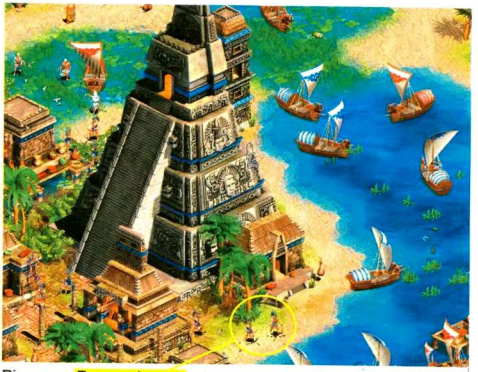
Heldengalerie

Wie schon bei *Der Aufstieg Roms* sind auch die Kampagnen der *Age of Kings*-Erweiterungs-CD nicht wahllos zusammengewürfelt, sondern beleuchten mit dem Zeitalter der Eroberungen einen weiteren wichtigen Abschnitt der Menschheitsgeschichte. Mal schlüpfen Sie für eine Kampagne in die Rolle des Hunnen Attila, mal in die des Aztekenherrschers Montezuma oder in die von El Cid. Eine vierte Kampagne ist ganz den Schlachten verschiedener bedeutender Eroberer gewidmet. Fünf neue Zivilisationen (siehe Kasten) mit gänzlich unterschiedlichen Eigenschaften und charakteristischen Spezialeinheiten wie dem spanischen Conquistador oder den koreanischen Schildkrötenbooten fordern von Ihnen auch wieder neue Strategien.

Jede Zivilisation – also auch die des Hauptprogramms *Age of Kings* – bekommt zusätzlich eine neue Technologie spendiert. Chinesen setzen nun



Angeblich hinterlassen die Einheiten im Age-of-Kings-Add-On neuerdings sogar deutlich erkennbare Spuren im Schnee.



Die neuen Bogenschützen mit ihrem Federschmuck vor der monumentalen Kulisse der Maya-Architektur.

beispielsweise Feuerraketen ein und Perser greifen auf ihre Mahouts zurück. Wem dies noch nicht genügt, der bekommt mit Naturmedizin, Karawanen oder Häresie zusätzliche Entwicklungsmöglichkeiten an die Hand.

Feinschliff

Die Expansion-Disk nutzten die Entwickler auch diesmal, um das Hauptprogramm *Age of Kings* selbst weiter zu verbessern. Farmen legen die Felder nun automatisch neu an, wenn sie einmal abgeerntet sind, und die Dorfbewohner sollen sich unter anderem beim Bau von Mauern und bei der Ressourcengewinnung intelligenter verhalten als bisher. Soldaten können neuerdings Rammböcke bemannen und Schiffe bilden Formationen wie die Militäreinheiten zu Lande. Auch bei den Karten haben sich die Ensemble Studios was Reizvolles einfallen lassen: Neben den bekannten Kartentypen dürfen Sie nun auch in der „richtigen" Welt spielen. Teile Großbritanniens, Frankreichs, Japans und Italiens wurden für das Spiel nachempfunden, und darüber hinaus finden sich neue Maps aus der mongolischen Steppe, aus Skandinavien, Yucatan (Regenwald) und Texas, der Heimat der Ensemble Studios. Das Terrain der Karten wirkt dabei detailreicher als bisher; die Einheiten hinterlassen jetzt deutliche Spuren im Schnee, in tropischen Gefilden wehren Sie Jaguare statt Wölfe ab und zur Nahrungsgewinnung kann neben den Schafen nun auch der Truthahn herhalten.

Herbert Aichinger



Auch mit Schiffen lassen sich nun Formationen bilden. Bislang war dieses Feature den Landeinheiten vorbehalten.

Age of Kings: The Conquerors

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler/CD, Netzwerk, Internet
Hersteller:	Ensemble Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Age of Empires: Der Aufstieg Roms
Internet:	http://www.microsoft.com/games/conquerors/

Spieleanteile

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

» Das Add-On Age of Kings: The Conquerors dürfte noch mehr bieten als seinerzeit Der Aufstieg Roms. Sehr viel versprechend! «

Digitale Völkerkunde

The Conquerors erweitert die Palette der *Age of Kings*-Zivilisationen um fünf neue Völker mit ganz neuen Möglichkeiten:

Azteken 1325–1521



Spezialeinheit: Jaguar-Krieger

Die Zivilisation der Azteken zeichnete sich durch eine fortschrittliche Landwirtschaft und eine monumentale Architektur aus. Weniger rühmlich war die Grausamkeit der Azteken, bei denen Menschenopfer einen festen Bestandteil ihrer Kultur bildeten.

Maya 250–1546



Spezialeinheit: Bogenschütze mit Federschmuck

Die Maya waren begabte Mathematiker und ließen ihr astronomisches Wissen in eine eigene Zeitrechnung einfließen. Der Niedergang der Maya-Hochkultur begann im 10. Jahrhundert, die Gründe hierfür sind bis heute nicht eindeutig geklärt.

Hunnen 408–453



Spezialeinheit: Tarkan

Ein Nomadenvolk, das ursprünglich in Zentralasien angesiedelt war und sich im 3. Jahrhundert Richtung Westen aufmachte. Hervorragende Kämpfer zu Pferde, bauten sie ihr Reich unter Attila vom Ural bis hin zur Rhône aus.

Spanien ab 712



Spezialeinheit: Conquistador

Das Spanien des Mittelalters war eine multikulturelle Gesellschaft, in der ursprünglich nordafrikanische Moslems großen Einfluss ausübten. Während der Moslem-Herrschaft konnte sich Spanien zu einer der fortschrittlichsten Nationen Europas entwickeln.

Korea ab 400s



Spezialeinheit: Schildkrötenboot

Unter der Chosonen-Dynastie wurde Korea im 13. Jahrhundert ein Zentrum der Gelehrsamkeit und verfügte darüber hinaus über schlagkräftige Seestreitkräfte, denen die Japaner bei einer Invasion 1592 nicht gewachsen waren.

Affentheater, vierter Teil



Guybrushs Gesprächspartner sind hier Kampfrichter für das Turmspringen. Bahnt sich hier etwa eine Actioneinlage an?

Nicht immer plätschern die Wellen im Hafen der Ehe bedächtig an die Kaimauer. Dass es stürmisch zugehen kann, muss auch der frisch verheiratete Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood erfahren, den Sie bald durch sein viertes Abenteuer schaukeln dürfen.

Fakten

- Vierter Teil der beliebten Abenteuer-Serie
- 3D-Charaktere agieren vor 2D-Hintergründen
- rund 80 Handlungsorte auf vier Inseln
- etwa 100 Rätsel

Nachdem er am Ende des dritten Teils der Adventure-Serie nach langen Irrungen und Wirrungen endlich seine Jugendliebe Elaine heiraten durfte, droht ihm in *Escape from Monkey Island* neues Ungemach, das sogar die Existenz aller Grog schluckenden Piraten der Karibik bedroht. Dabei beginnt doch alles so schön glücklich. Nichts Böses ahnend kehren Guybrush und Elaine von ihren Flitterwochen nach Melee Island zurück – eine Insel, die der geneigte Spieler übrigens zuletzt vor zehn Jahren in *The Secret of Monkey Island* (Teil 2) besuchte. Dort angekommen müssen die beiden feststellen, dass Elaine inzwischen für tot erklärt wurde, ihr Anwesen zum Abriss freigegeben ist und ein gewisser Charles L. Charles sich das Gouverneursamt unter den schmutzigen Nagel gerissen hat.

Gut geflucht ist halb gewonnen

Während Eheweib Elaine sofort eine Kampagne für ihre Wiederwahl startet, soll Guybrush eigentlich nur ein paar läppische Botengänge erledigen, findet sich aber bald inmitten einer riesigen Intrige wieder. Ein geheimnisvoller Schurke will wohl mit Hilfe einer Superwaffe, der „ultimativen Beleidigung", das Drei-Insel-Reich zerstören. Steckt etwa



Oberschurke LeChuck, hier mit flammendem Bart, sorgt auch bei Escape from Monkey Island wieder für Ärger für die Hauptpersonen Elaine Marley und Mini-Pirat Guybrush Threepwood.



Ein paar vergangene Heldentaten kann sich Guybrush hier noch einmal anschauen.



Wenn Piraten zu böse werden, müssen sie noch einmal die Schulbank drücken.



Alt-Pirat Herman Toothrot fragt Guybrush nach dessen Grog-Pegel. Alle Dialoge laufen wieder zusätzlich als Text mit. Bei mehreren möglichen Antworten wählen Sie eine durch Mausklick aus.

der oberfiese Piratenkapitän LeChuck hinter der Bedrohung, die natürlich nur der Spieler allein abwenden kann? Die virtuelle Karibik ist jedenfalls aufgerüttelt, denn LucasArts stellte jede Menge alte Bekannte zur Unterstützung von Guybrush ab. So feiern Sie z. B. ein Wiedersehen mit Totenkopf Murray, der Schwertmeisterin Carla aus dem ersten Teil oder mit dem Seelenverkäufer Stan, der inzwischen ins Immobiliengeschäft eingestiegen ist. Ihre Reise führt Sie zu den Inseln von Monkey Island, Lucre Island und Jambalaya Island. Um dem Übel zu begegnen, verfügt Guybrush über zwei herausragende Fähigkeiten: Er hat sein Repertoire an Flüchen deutlich erweitert und kann unter Wasser zehn Minuten lang die Luft anhalten. Ob das helfen wird?

Besser als Grim Fandango?

Escape from Monkey Island wird der erste Teil der Abenteuer-Serie sein, den LucasArts komplett in 3D präsentiert. Komplett? Nein, nicht ganz! Die Charaktere werden zwar dreidimensional modelliert, agieren aber vor 2D-Levelhintergründen. *Monkey 4* basiert hier auf der aufgebohrten GRIME-Engine, die erstmals bei *Grim Fandango* zum Einsatz kam. Spielerisch hat das ein paar Auswirkungen. Zum einen werden Sie sich an ein *Tomb Raider*-mäßiges Inventar gewöhnen müssen, das um den Hauptcharakter rotiert werden kann. Zum anderen ändert sich der ganze Look des Spiels ein wenig. Die Bildschirmhintergründe schauen nun fast aus wie surrealistische Gemälde, sind allerdings auch nicht mehr bis ins kleinste Detail texturiert. Guybrush selbst ist zwar ganz schön dünn geraten, ihm steht sein 3D-Gewand aber besser als das lang gezogene Flach-Gesicht aus Teil drei. Auch die Handlungsmöglichkeiten werden für den vierten Teil eventuell etwas breiter gefächert, wahlweise werden Sie wahrscheinlich einige Action-Einlagen absolvieren dürfen, doch keine Sorge: LucasArts will kein Action-Adventure produzieren, sondern dem Charakter der Vorgänger treu bleiben. Hoffen dürfen Sie also auf etliche abgefahrene Rätsel, in einigen amerikanischen Foren geistert seit geraumer Zeit das Gerücht herum, dass es über 100 Kopfnüsse zu knacken gäbe. Designt wird *Escape from Monkey Isand* übrigens von den ehemaligen Sam-&-Max-Entwicklern Michael Stemmle und Sean Clark, die beide auch tonnenweise schwarzen Humor und einen flippigen Karibik-Soundtrack versprechen.

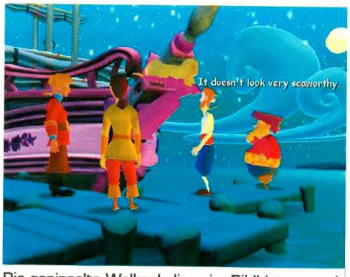
Christian Bigge

Escape from Monkey Island

Voraussichtlich:	PIII 400, 32 MB, Win 9x, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	November 2000
Vergleichbar mit:	Grim Fandango, Monkey Island 3
Internet:	www.lucasarts.com

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

» Trotz 3D zurück zu den Wurzeln: Deutlich mehr Rätsel und Gags sollen an Monkey Island 1 und 2 erinnern. Gelingt das, winkt ein Hit. «



Die gepinselte Wolkenkulisse im Bildhintergrund charakterisiert den surrealen Grafikstil.



Das Urlaubsdomizil Jambalaya ist eine von zwei bisher unbekannten Inseln der Serie.

Fakten

- 14 Rassen
- Authentische Star-Trek-Sounds
- 3 Mehrspielermodi
- Kooperativ-Karten für Mehrspielerbereich
- Sämtliche Hauptcharaktere der Star-Trek-Voyager-Crew vorhanden

Faszinierend: Die 3D-Charaktere sehen den TV-Stars wirklich verblüffend ähnlich.



Transporterraum: Energie! Drei Crewmitglieder lassen sich auf ein anderes Kampfschiff beamen.

Captain's Log ...

Vorsichtig schleichen Sie durch die Gänge eines Borg-Würfels, als sich plötzlich unzählige Laserpunkte an den Wänden abzeichnen – die Sensoren der Borg. Erschrocken machen Sie einen Schritt zurück, aber es ist bereits zu spät. Als Sie den Schmerz spüren, injiziert Ihnen ein Borg bereits die Nanosonde.

Sternzeit 48315,6: Bei der Verfolgung eines Maquis-Schiffes in die Badlands erfasst eine seltsame Plasmaeruption die U.S.S. Voyager. Schwer beschädigt findet sich das Föderationsschiff im Delta-Quadranten wieder, ca. 70.000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Nach einem Zwischenfall auf der Station der Ocampas schließen sich die Insassen des Maquis-Schiffes der Voyager-Crew an. Gemeinsam suchen sie einen Weg zurück und stoßen dabei auf etliche Gegner. Um auch gefährlichere Situationen meistern zu können, gründet Sicherheitschef Tuvok das Hazard-Team – eine Eliteeinheit. Die erste Mission steht kurz bevor: Ausgerüstet mit dem Unendlichkeits-Modulator, einer Strahlenwaffe entwickelt von Seven of Nine, beamt sich das Team an



Mit dem von 7of9 konstruierten Unendlichkeits-Modulator rücken Sie den Borg auf den Pelz.


Die Borg beim Breakdancen? Nein, ihnen wurde nur die so genannte Stromzufuhr abgeklemmt.

Bord eines Borg-Kubus. Binnen Minuten überwältigen die Borg die Einheit und entwenden den Unendlichkeits-Modulator. Genau an dieser Stelle endet die Hintergrundgeschichte von *Star Trek Voyager – Elite Force* und Ihr Auftritt ist gefragt. Als Fähnrich Munroe übernehmen Sie den Posten des stellvertretenden Kommandeurs der Eliteeinheit. Bewaffnet mit dem altbekannten Phaser und einem Phasergewehr versuchen Sie, Ihre Schützlinge aus dem Borg-Kubus zu befreien.

Commander, übernehmen Sie!

Im Einzelspielermodus schießen Sie sich durch acht Hauptmissionen, die in jeweils zwei bis fünf Abschnitte unterteilt sind. Dazu gibt's Zwischenmissionen an Bord der Voyager. Auf Landgänge wurde leider gänzlich verzichtet, dafür stehen aber Raumschiffe, wie z. B. der klingonische Bird-of-Prey auf Ihrer Reiseliste. Während Sie in fremden Umgebungen Ihr Unwesen treiben, werden Sie natürlich auf eine Vielzahl von Gegnern treffen. Insgesamt 14 Spezies trachten Ihnen nach dem Leben. Einige besitzen einen hohen Bekanntheitsgrad, andere hingegen wurden eigens für diesen Ego-Shooter kreiert. Diese Feinde sollten aber für Sie kein Problem darstellen. Schnappen Sie sich einfach eine der neun verschiedenen Waffen, nutzen Sie den primären und sekundären Feuermodus und metzeln Sie drauflos. Selbst Anfänger haben dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades eine Chance, sich leicht an dieses Genre zu gewöhnen.

Quake der Zukunft?

Star Trek Voyager – Elite Force wurde mit Hilfe der Q3-Engine programmiert. Detailreiche Grafiken sind auch in hoher Auflösung gut erkennbar und der Spielverlauf bleibt trotz hohen Gegneraufkommens flüssig. Dementsprechend verhält sich auch der Mehrspielermodus. In einer rasanten Spielgeschwindigkeit liefern Sie sich mit anderen Spielern heiße Feuergefechte in drei Spielmodi: Deathmatch, Capture the Flag und Team Holomatch, wo Sie acht gegen acht auf einem Holodeck antreten. Zudem bietet sich die Möglichkeit, verschiedene Mehrspielerkarten im kooperativen Modus zu spielen und die darin befindlichen Aufgaben gemeinsam zu lösen. Eine kleine Besonderheit am Rande: Die Crewmitglieder werden in der englischen Version von den Original-Schauspielern (Ausnahme: Seven of Nine) synchronisiert, in der deutschen Version sind es laut Activision nur die Original-Synchronsprecher. Dafür ist aber der komplette Sound (Phasergeräusche etc.) von Paramount übernommen worden.

Tanja Bunke


Zwischensequenzen werden in Elite Force groß geschrieben. Begegnungen mit bekannten Gesichtern sind dabei beabsichtigt.

ST Voyager: Elite Force

Voraussichtlich:	PII 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Technik:	OpenGl, A3D3, DirectSound
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD/12 Sp. via Internet/Netzwerk
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Quake 3 Arena
Internet:	http://www.ravensoft.com/eliteforce/

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

» Ein Ego-Shooter, der nicht nur Genrefans in seinen Bann ziehen wird; endlich ein Star-Trek-Spiel zum Spaßhaben. «

Made in Germany

Würde Sie ein Spiel interessieren, das die deutschen Entwickler als eine Mischung aus Mechwarrior, Earth 2150, Dark Project und Halo charakterisieren? Dann sollten Sie jetzt weiterlesen ...



Fakten

- Taktisches Actionspiel
- 24 Missionen + 3 Bonusmissionen
- 27 Fahrzeuge, maximal zehn gleichzeitig
- 22 Waffensysteme
- Umfangreiche Mehrspielermodi
- Story erzählt anhand von Filmsequenzen

Diese Fahrzeuge werden Sie so im Spiel nicht finden. Es sind Prototypen, die für das fertige Spiel feiner texturiert werden.

Sie befinden sich irgendwann zwischen den Jahren 2024 bis 2028. Nach der letzten Ölkrise haben sich auf der Erde zwei Machtblöcke gebildet: Die westlich orientierte Economic and Military Alliance, kurz EMA, bildet mit dem Staatenbund von Great Asia (GA) ein wackliges Gleichgewicht der Kräfte. Die generelle Rohstoffknappheit lässt immer wieder kleinere Konflikte aufleben, außerdem verbreitet sich das Gerücht, dass Japan aus dem asiatischen Bund ausscheren möchte. Steckt dahinter etwa eine weitere, ma-

Interview

PC ACTION Artex Software gibt es bereits seit 1996, Iron Dignity ist euer erstes PC-Projekt. Was hat Artex vorher gemacht?

Florian Stadlbauer: Wir haben beide diese exotischen Risc-Maschinen besessen und für diese Computer gab es keine Spielesoftware. Dann sind wir auf die Idee gekommen, diese einfach selber zu programmieren. Jan war der Programmierer und ich durfte immer spielen und die Games testen (lacht). Unser erstes Spiel *Exodus* hatte besonders in England Erfolg. Wir haben dann noch weitere Risc-Games entwickelt, wie etwa das Adventure *Ankh*, doch der PC lief den Risc-Maschinen den Rang ab. Es machte also Sinn, für ein so großes Projekt wie *Iron Dignity* auf den PC umzusteigen.



Florian Stadlbauer (links) kümmert sich bei Artex um die Projektkoordination, Jan Klose um das Leveldesign und Konzept. Beide Firmengründer sind 23 Jahre alt.

PC ACTION Die 3D-Engine habt ihr in Eigenregie entwickelt. Optisch steht sie den Engines der Konkurrenzspiele nicht nach. Seit wann seid ihr denn da dran?

Jan Klose: Tatsächlich wurde an der Engine bereits seit 1996 von Frank Wöhl, unserem 3D-Programmierer, gefeilt. Frank hat sie in Eigenregie zunächst für Risc-Computer entwickelt und immer weiter verbessert. Inzwischen sieht sie echt Klasse aus und unterstützt etwa Tag- und Nachtwechsel, Wasserreflexionen und alle möglichen Blend- und Beleuchtungseffekte. Der Programmcode ist schnell und sehr strukturiert, daher können wir mit der Engine wirklich anstellen, was immer wir wollen. Das ist ein großer Vorteil, den du zum Beispiel nicht hast, wenn du eine bestehende Engine für teures Geld kaufen musst.

PC ACTION In welcher Phase der Entwicklung befindet sich Iron Dignity ?

Jan Klose: Die Story ist fast komplett und die Engine ist so weit fertig, einige optische Effekte kommen später noch dazu. Im Moment widmen wir uns hauptsächlich dem Spieldesign und dem Testen des Gameplays. Jetzt soll das Spiel für die Spieler wirklich rund und spannend werden.

fiaähnliche Vereinigung? Als männlicher oder weiblicher Spezialagent steigen Sie auf einer der beiden Seiten ins Spielgeschehen ein. Ihr Auftrag: Sichern Sie den Weltfrieden und löschen Sie die globalen Brandherde – notfalls mithilfe von militärischen Maßnahmen. Basen brauchen Sie bei *Iron Dignity*, dem Spiel der Newcomer von Artex Software (Frankfurt), allerdings nicht zu bauen. Aus einem Pool von 27 Fahrzeugen sollen Sie pro Szenario höchstens zehn befehligen.



Bei diesem Jeep zeigt ein Laserstrahl die Schussrichtung des MG-Turms an. Gefahren werden kann auch in eine andere Richtung.



Ein Hornet-Jäger von Great Asia nimmt eine Fabrik aufs Korn. Alle Gebäude im Spiel werden von einem Architekten entworfen.

Mixtur aus vielen Vorbildern

Die Aufgaben, die in den 24 Missionen auf Sie warten, sind genauso vielschichtig wie *Iron Dignity* selbst. Wie bei *Dark Project* müssen Sie häufig Under Cover agieren und etwa feindliche Lager auskundschaften. Wie bei *Earth 2150* müssen ebenso oft strategisch wichtige Punkte gegen den Feind gehalten werden. Dabei kommt es besonders darauf an, dass Sie den gerade verfügbaren Fuhrpark taktisch geschickt einsetzen. Wie bei *Mechwarrior* können Sie sich dazu auch in der Ich-Perspektive hinter das Steuer eines Vehikels klemmen. Damit Sie in den abwechslungsreichen 3D-Landschaften nicht die Orientierung verlieren, steht jederzeit eine frei konfigurier- und zoombare Außenkamera zur Verfügung. Haben Sie eine Mission erfolgreich absolviert, wird schließlich die Hintergrundgeschichte anhand von Filmsequenzen fortgesponnen. Dazu setzt Artex wie auch *Halo* ebenfalls die eigene 3D-Engine ein, greift aber zusätzlich auf vorgerenderte Szenen zurück.

Kampf statt Krampf

An einer zu komplizierten Steuerung wird es kaum liegen, sollten Sie bei *Iron Dignity* kein Bein auf die Erde bekommen. Grundfunktionen wie Steuern, Schießen und Zoomen erledigen Sie mit der Maus. Bei der Keyboard-Belegung verzichtete Artex auf zu viele Tasten, stattdessen sind intelligente Doppellösungen Trumpf. So erhält etwa jede Einheit ihre eigene Zifferntaste. Ein längerer Druck auf die Taste verfrachtet Sie in das Cockpit, kurzes Antippen ruft ein Kommunikationsmenü auf. Hier geben Sie knappe Befehle wie „Folgen Sie mir!", „Greifen Sie mein Ziel an!" oder „Fahren Sie zu Punkt X und bewachen Sie diesen!" Viel vorgenommen hat sich Artex auch für Mehrspieler-Duelle im Netzwerk oder Internet. Im Deathmatch sollen sich Fahrzeuge 1:1 messen können. Über ein Punktesystem werden Sieger belohnt und steigen in eine neue Liga auf. Kooperativ können bis zu acht Spieler zu Werke gehen und sich der Story widmen. Schließlich soll es auch einen Capture-the-Flag-Modus geben, bei dem achtköpfige Teams aufeinander treffen.

Christian Bigge

Florian Stadlbauer: In etwa einem Monat werden wir wahrscheinlich eine fertige Alphaversion haben.

PC ACTION: TopWare wird *Iron Dignity* in Deutschland veröffentlichen. Wie ist der Kontakt zustande gekommen?

Florian Stadlbauer: Hmm, wir haben einfach in Spielemagazinen und im Internet nach Publishern gesucht, die deutsche Software veröffentlichen. Wir hatten damals einen Level fertig, mit dem wir dann durch die Lande getingelt sind. Bei TopWare lief der Termin zunächst gar nicht so gut, weil unser Level plötzlich auf dem Präsentationsrechner nicht lief, obwohl der eigentlich fast überall lief. Auf dem zweiten Rechner ging's dann auch und TopWare hat's offensichtlich gefallen. Erst gab's ein ellenlanges, vierstündiges Meeting und am nächsten Tag hatten wir unseren Vertrag in der Tasche.

PC ACTION: Wisst ihr schon, wie es nach *Iron Dignity* weitergeht?

Florian Stadlbauer: Jan und ich kennen uns schon ewig und haben jede Menge Ideen. Jan hat zum Beispiel bereits ein komplettes Rollenspiel auf Papier in der Schublade liegen. Entscheidend wird natürlich sein, wie unser erstes Projekt auf dem Markt ankommt. Denkbar wäre auch eine Fortführung der Story und des Konzepts von *Iron Dignity*. Mal sehen ...

PC ACTION: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg!



Die Cockpit-Perspektive eines schweren Panzers. Rechts oben wird der verfügbare Fuhrpark angezeigt.

Iron Dignity

Voraussichtlich:	PIII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik:	D3D, DirectSound
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk und Internet
Hersteller:	Artex Software/TopWare
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Battlezone, Uprising
Internet:	www.topware.de

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

» Der flinke Finger am Abzug muss mit taktischer Finesse eingesetzt werden. Die selbstentwickelte 3D-Engine hat uns beeindruckt. «



Da sprießen die Pilze: Dem Angriff der LC fiel bereits ein Atomkraftwerk zum Opfer.

Mondsüchtig

Nichts los hinterm Mond? Damit ist jetzt Schluss! In der Welt von Earth 2150 weitet sich der Krieg bis zum Erdtrabanten aus. Demnächst können Sie Echtzeitschlachten auch in den bizarren Kraterlandschaften austragen.

Die Lunar Corporation (LC) führt etwas im Schilde. Bisher ist nur der Decknamen der Unternehmung bekannt, aber die Kriegsgegner, die UCS und ED, interessieren sich so sehr für das Project SunLight, dass sie einen Vorstoß auf das ureigene Terrain der LC wagen, um das Geheimnis zu lüften ... *The Moon Project* enthält drei neue Kampagnen, deren Story und Videosequenzen noch eine Spur mehr Atmosphäre als in *Earth 2150* erzeugen. Ursprünglich plante TopWare das Produkt als Mission-CD, als aber absehbar wurde, dass Umfang und neue Features weit über eine Standarderweiterung hinausgehen würden, entschloss man sich kurzerhand, es als vollwertiges Spiel zu veröffentlichen. Zum Vorteil der Spieler: Sie benötigen keine Vollversion von *Earth 2150* und der Kaufpreis liegt für zwei CDs nach der neuen, alten Preispolitik von TopWare bei ca. 60 Mücken. Zu viel, wo *Earth 2150* mittlerweile preiswerter ist? Nun, laut Hersteller erhalten alle registrierten Kunden von *Earth 2150* ein günstigeres Angebot und können *The Moon Project* direkt für nur ungefähr 30 Mark plus Versand beziehen.

Nicht alle Missionen spielen auf dem Mond. So bleibt das Spiel auch grafisch abwechslungsreich.

Da bebt der Trabant

Was wäre eine Erweiterung ohne neue Einheiten, Gebäude und Waffen, wie zum Beispiel den brandneuen Erdbebengenerator, mit dem Sie Ihre Gegner ordentlich durchschütteln können? Davon bietet das Moon Project reichlich. Im Mittelpunkt steht die Lunar Corporation, die endlich auch den Tunnelbau entwickelt und somit die gleichen strategischen Möglichkeiten besitzt wie ihre beiden Konkurrenten. Zudem dürfen Sie in der ressourcenknappen Welt erstmals durch Recycling Rohstoffe einsparen. Nachdem *The Moon Project* natürlich zu großen Teilen auf *Earth 2150* basiert, das seit Version 2.0 reibungslos läuft, dürfte ein Bug-Debakel diesmal ausbleiben. Bereits die frühe Beta lief sehr stabil.

Alexander Geltenpoth



Der komfortable Editor soll noch leistungsstärker werden, so dass Sie ganze Kampagnen entwerfen können.

The Moon Project

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Spielerzahl:	15 Sp. Netzwerk, Internet, 1 Sp. pro CD
Hersteller:	TopWare
Veröffentlichung:	Ende September 2000
Vergleichbar mit:	Earth 2150, Dark Reign 2
Internet:	moon-project.com

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

» Geniale Grafik, simple Steuerung, drei mitreißende Kampagnen ... The Moon Project erfüllt Strategen alle Wünsche. «

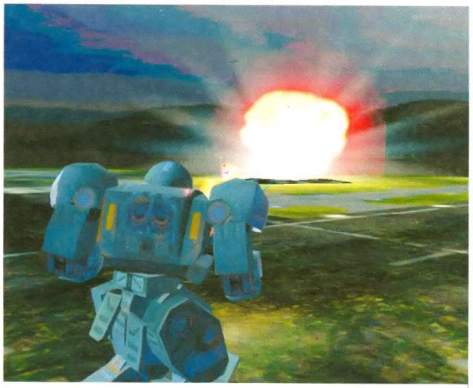
Mechtige Maschinen

Panzer sind eindrucksvoll, aber irgendwie uncool. Möglicherweise gibt es deshalb so viele Computerspieler, die auf übergewichtige Blechdosen mit Beinen abfahren? Diese dürfen schon mal vorfreudig ihre Maus ölen: MechWarrior 4 stapft mit Riesenschritten heran.



Als wolle er die schicken Lichteffekte von MechWarrior 4 demonstrieren, feuert dieser Metallkrieger mit seinen Hoch-Energie-Lasern in den trüben Himmel. Im Hintergrund ist eine Radarstation zu sehen.

Kaum hat der Spieler die Clan-Kriege aus dem Vorgänger mehr oder minder verbeult überstanden, steckt er wieder im Schlamassel: In *MechWarrior 4* kehren Sie als Held auf Ihren Heimatplaneten zurück. Statt Wiedersehensfreude erwartet den Soldat nur Tristesse: Das mittlerweile verfeindete Haus Steiner hat den Planeten besetzt und Ihre Familie ausgelöscht. Es sollte klar sein, dass die Hauptfigur in diesem Moment nicht mehr klar denken und höchstens das Wort „Rache" fehlerfrei buchstabieren kann. Im Cockpit diverser Mechs macht er sich deshalb auf, Blechsalat zu produzieren. Sieben der 21 Kampfkolosse des 31. Jahrhunderts haben die Entwickler speziell für den Computer entworfen – sie gab es im BattleTech-Universum bislang noch nie zu sehen. Auch das Waffenarsenal wird aufgestockt. Neu ist ferner, dass die Kampagne nicht mehr linear sein wird. Der Spieler darf entscheiden, welche Mission er als Nächste angehen möchte.



Schau mir über die Schulter, Kleiner: Der AS7-K ATLAS jagt während eines Nachteinsatzes ein Gebäude in die Luft.

Nacht und Nebel

Insgesamt sind es über 30 Aufträge, die Sie aber bei einmaligem Durchspielen nicht alle zu sehen bekommen. In *MechWarrior 4* kann auch die Entscheidung ausschlaggebend sein, wann Sie einen Angriff starten: Einsätze bei Nacht, Nebel oder während eines Schneesturms bringen eventuell Vorteile, weil sich Wettereffekte unter anderem auf die Sichtweiten auswirken. Laut Hersteller gehe es bei den zwölf Missionstypen folglich nicht allein um Standardaufträge wie Offensiven, Eskorten und Rettungsaktionen. Mitunter sei auch List und Tücke Erfolg versprechend, wenn Sie z. B. erst eine Radaranlage zerlegen und sich anschließend unbemerkt im Schatten von Gebäuden vorantasten. Während die stählernen Riesen durch Wüsten, Wälder, Städte, Sümpfe und verschneite Hügel stampfen, sollen übrigens weitaus mehr Details als bei Teil 3 das Gefühl von Größe vermitteln. Autos, Stromleitungen, Gebäude, Zäune, Bäume und viele, viele (panisch flüchtende) Passanten machen die Welt zudem lebendiger.



Mit Dutzenden von Kurzstreckenraketen attackiert dieser MADCAT den Feind.

Harald Fränkel

Mech Warrior 4

Voraussichtlich:	Mind. PII, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound(3D), CD-Audio
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk und Internet
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	4. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	MechWarrior 3, Heavy Gear 2
Internet:	microsoft.com/games/mechwarrior4

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

» Die hübsche Optik von MechWarrior 4 verspricht viel Atmosphäre. Jetzt hängt alles vom Gameplay und vom Missionsdesign ab. «

Freibeuter der Lüfte

Zahllose Tastatur-Kürzel, endlose Instrumenten-Anzeigen, Handbücher im Bibel-Format: Wer eine Flugsimulation beherrschen will, braucht langen Atem und viel Geduld. Als echter Haudegen aber wollen Sie vielleicht viel lieber einfach nur den Joystick packen und alle Gegner schnurstracks vom Himmel pusten.



Da macht das Fliegen Spaß: In Crimson Skies bewegen Sie sich die meiste Zeit in Bodennähe. Hier verteidigen Sie Ihre Zeppelin-Basis.

Das swingende Amerika des Jahres 1937: Die Vereinigten Staaten sind aufgrund der Prohibitionsgesetze und der wirtschaftlichen Depression in autonome Nationen und Stadtstaaten zersplittert. Hollywood, Empire State, die Republik von Texas und ausländische Kolonien kämpfen ums Überleben. Die Eisenbahnenverbindungen sind an den Grenzen unterbrochen und der gesamte Transport- und Waren-Verkehr hat sich in die Lüfte verlegt. Riesige Zeppeline und abenteuerliche Fluggeräte beherrschen den Himmel. Doch der Handel verläuft nicht störungsfrei: Luftpiraten machen Jagd auf die schwebende Beute …

Hollywoodreife Inszenierung

Sie schlüpfen in die Rolle eines verwegenen Haudegens alter Schule, der sich bei dem Meistbietenden als freier Söldner verdingt. Mit verschrobenem Witz und Hau-Drauf-Mentalität erinnert Ihr Alter Ego beinahe an Han Solo aus *Der Krieg der Sterne*. Das zeigt sich auch im Spieldesign: Langes Handbuch-Studium können Sie getrost vergessen, *Crimson Skies* ist so etwas wie der Ego-Shooter unter den Flugsimulationen: Einsteigen, losfliegen, rumballen. Die Flugphysik haben die Entwickler diesem Spielspaß-Diktat unterworfen. Actionreiche Dogfights und tollkühne Flugmanöver stehen hier im Mittelpunkt. Während des linearen Spielverlaufs führt Sie die Geschichte in 24 Missionen über die fünf Szenarien Pazifik, Hollywood, Hawaii, Colorado und Manhattan. In unserer Beta-Version war bereits die Hälfte der Missionen spielbar. Und wie! Gerade die Art und Zusammensetzung der Aufträge ist es, die *Crimson Skies* so besonders macht. Neben Luftkämpfen und Eskorten warten halsbrecherische Szenen auf Sie, wenn z. B. das O des Hollywood-Schriftzuges durchflogen werden muss oder Sie einer entführten Lady über einem fahrenden Zug eine Strickleiter herablassen. Fehlt eigentlich nur noch, dass dann plötzlich Marlene Dietrich zu Ihnen ins Cockpit klettert.

Christian Müller





Spannende Aufträge: Hier sollen Sie eine entführte Lady mittels Strickleiter aus einem fahrenden Zug befreien.



Filmreife Stunts: Über den Kulissenstädten der Traumfabrik Hollywood müssen Sie Ihre Flugkünste beweisen.

Crimson Skies

Voraussichtlich:	PII 333, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct 3D
Spielerzahl:	N. n. b.
Hersteller:	Zipper/Microsoft
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Baldur's Gate, Planescape: Torment
Internet:	www.crimsonskies.com

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

» *Action und Abenteuer statt Handbuch-Studium und Militär-Doktrin: Da kündigt sich ein neuer Wing Commander für Erol-Flynn- und Burt-Lancaster-Fans an.* «

Fantasy der Neuzeit

Magie und industrielle Technik unter einem Hut – geht das überhaupt? Gerade dieser krasse Gegensatz verleiht der Welt von Arcanum ihren Charme und bietet den Spielern gleichzeitig ungeahnte Möglichkeiten.

Stellen Sie sich eine Fantasy-Welt im Stil von Tolkiens Mittelerde vor, die sich aber mitten in der industriellen Revolution befindet. Dampfmaschinen, Arzneimittel und Schießpulver beginnen die jahrhundertealten magischen Energien, Heilzauber und Feuerbälle in der Welt von *Arcanum* zu verdrängen. Als Spielcharakter können Sie Technologie und Magie parallel nutzen oder sich spezialisieren. Technologie bestätigt die Gesetze der Physik, während Magie sie bricht. Technologisches Gerät verweigert in Zaubererhänden eher den Dienst, gleichzeitig lindern magische Heiltränke die Wunden eines Technologen nur unzureichend. Da sämtliche Charaktereigenschaften ausschließlich auf der gewählten Rasse (Elf, Zwerg, Halbling, Gnom, Halboger, Halbork etc.), den Fertigkeiten und Attributen basieren, können Sie im Lauf der Story ihren eigenen Wunschcharakter formen, ohne sich von Anfang an auf einen Beruf festzulegen.

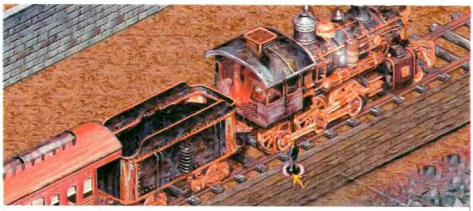
Essenz des Genres

Mit *Fallout* haben die Gründer der Softwareschmiede Troika bereits 1997 bewiesen, dass sie den Rollenspielgedanken in Ehren halten: Der Spieler kann sich frei in der riesigen Welt bewegen. Er darf selbst entscheiden, wie er agiert, welche Nebenaufträge er annimmt und welcher Mittel er sich bei ihrer Ausführung bedient. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie dem starken Halbork einen wichtigen Questgegenstand durch geschickte Konversation aus dem Kreuz leiern, stehlen oder einfach im Gefecht erobern. Die Kämpfe können Sie wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit bestreiten. *Arcanum* bietet sogar einen separaten Mehrspielermodus an, in dem Sie ein eigens dafür entwickeltes Abenteuer gemeinsam im Netzwerk oder über das Internet lösen können. Laut Troika soll dem endgültigen Spiel ein Editor beiliegen, mit dem sich eigene Abenteuermodule inklusive Dungeons, Städten, KI-Charakteren, Monstern und Quests in der Welt von *Arcanum* entwerfen lassen.

Alexander Geltenpoth



Der Halbling im Hintergrund beschwört einen Feuerzauber, um dem Ork und dem Halboger eins überzubraten, die sich vergeblich an der Steinhaut des Spielcharakters abmühen.



In Arcanum gibt es Züge! Magier müssen jedoch ganz hinten einsteigen, weil ihre Anti-Technologie-Aura sonst die Dampfmaschine beeinträchtigen könnte.



Elfen wohnen stilecht in Baumhäusern und bevorzugen traditionell Magie vor Technologie.



Dieser hochstufige Charakter hat sich auf Magie spezialisiert. Technisches Gerät wirkt in seiner Umgebung nur eingeschränkt.

Arcanum

Voraussichtlich:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet (1 Sp. pro CD)
Hersteller:	Troika/Havas
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Baldur's Gate, Fallout
Internet:	www.sierra.com

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

» Mit diesen Rollenspielqualitäten dürfte Arcanum eine geniale Mischung aus Fallout und Baldur's Gate, aus Technologie und Fantasy werden. «

Wertungssystem

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

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens 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
MDK 2	Virgin
Starlancer	Digital Anvil
Unreal Tournament	Epic Games
Wheel of Time	Legend

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Deus Ex	Eidos
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
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin
Vampire: Die Maskerade	Activision

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 für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Deus Ex	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■	■■■
Diablo 2	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■
Dino Crisis	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Duke of Hazzard	■■	■■■	■■■	■	■■	■■	■	■■
Icewind Dale	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■■
KISS Psycho Circus	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
Odyssee	■	■■	■	■	■	■	■	■
Star Trek Klingon Academy	■■	■	■■	■■	■	■	■■	■
Test Drive 6	■	■■	■	■	■	■	■	■■
Tiger Woods PGA Tour 2000	■	■■■	■■■	■	■	■■■	■	■■■

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 Direct-Draw (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. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

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, Win9x/2000
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.



Fakten

- 4 Akte auf 3 CDs
- 5 wählbare Charakterklassen
- ca. 150 Fertigkeiten und Zaubersprüche
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Kartenaufbau erfolgt nach dem Zufallsprinzip
- Bildschirmauflösung maximal 640x480 Pixel
- 8 Spieler im Netz oder Internet (Battle.net)
- Problematische Speicherfunktion

Teufelszeug

Lange haben sich die Fans bis zum zweiten Teil von Blizzards Sucht-Rollenspiel Diablo gedulden müssen. Die Erwartungen waren hoch geschraubt, denn schließlich sind die Blizzard-Leute ja für ihre Gewissenhaftigkeit bekannt. Umso größer die Überraschung, als sich zeigte, dass Diablo 2 in der Verkaufsversion noch diverse Schwächen aufweist.

Oft sind die einfachsten Ideen die genialsten. So basiert auch das Spielprinzip von *Diablo* auf einer ganz simplen Grundidee: Menschen sind nun einmal nach wie vor Sammlernaturen. Sie hamstern alles zusammen, was nicht niet- und nagelfest ist – natürlich erst recht, wenn die Dinge noch einen gewissen Wert haben. Und Menschen gieren nach Anerkennung. Wenn sie etwas tun, wollen sie den unmittelbaren Erfolg sehen, und wenn es auch nur eine steigende Zahl von Erfahrungspunkten in einem Rollenspiel ist, die es ihnen dann erlaubt, mit ihren Charakteren einen Level aufzusteigen. *Diablo* legt unablässig seltene Gegenstände mit ganz besonderen Eigenschaften als Köder

Tagebuch eines Barbaren

Barbaren reden nicht, sie hauen zu – dann ist ganz schnell Ruh'. Getreu diesem Mottos pflügte ich, Harold, mit der Präzision eines Chirurgen durch Hunderte von Monstern, ehe ich nach nur 16 Stunden Kurast erreichte. Da es mir ziemlich egal war, wie meine Patienten nach der Behandlung aussehen, nutzte ich statt eines Skalpells natürlich lieber zwei Beile, die dank der trainierten Fähigkeiten Axtbeherrschung, Doppelschwung und Sprung-Angriff stakkatoartig ihren Dienst verrichteten. Diablo wäre wohl nach weiteren 20 Stunden ebenfalls Ragout gewesen, wäre es nicht zu einem dummen Zwischenfall gekommen. Im Spinnenwald des dritten Aktes murksten mich schätzungsweise 30 Fetische und Schamanen ab. Als ich nach der Wiedergeburt meinen toten Körper plündern wollte, trug dieser nur noch eine Kopfbedeckung. Warum, verstehe ich bis heute nicht. Liegt wahrscheinlich daran, dass Barbaren einfach zu doof sind. Jedenfalls hatte ich plötzlich kein schönes Leben mehr.

Lieblingsgegenstand



Mein Feldharnisch „Cape des Schreckens" half nicht nur gegen Hiebe, sondern schützte auch vor Gift, Blitzen und Feuer. Außerdem verletzten sich Angreifer oft an den scharfen Kanten der Rüstung.



In der Geheimen Zuflucht: Mit etlichen Feuerzaubern wollten die Diener des Geisterbeschwörers den Barbaren grillen. Netter Versuch. Seine beiden Äxte räumten aber schnell auf.



Harald Fränkel

Ich liebe Diablo 2. Ich hasse es. Der Teufel steckt offensichtlich im Detail: Seine Ausrüstung zu verlieren, fühlt sich an, als haue einem jemand mit einem Kriegshammer auf die Drüse, die normalerweise die Glückshormone ausscheidet. Es ist mir wurst, warum mir das passiert ist. Ich weiß nur, dass es nicht passiert wäre, hätte Diablo 2 eine ordentliche Speicherfunktion. Erschreckend ist, dass ich mittlerweile trotzdem wieder dieses Sucht-Zucken verspüre, noch einmal von vorn anzufangen ...



Der Totenbeschwörer findet keine Ruhe, bis Diablo erledigt ist: Schon wartet wieder ein neuer Quest, aber immerhin darf er sich noch eine neue Fertigkeit raussuchen.



Einfach per Zauberspruch schafft sich der Totenbeschwörer fleißige Gehilfen im Kampf: Ein Golem und ein Magier unterstützen ihn gegen die Horden des Bösen.

aus, an denen kein Spieler so einfach vorbeigehen kann, ohne sich dabei zu denken: „Vielleicht finde ich ja im nächsten Raum noch ein besseres Schwert?" Und weiter geht die Suche! Unterwegs trifft man die abenteuerlichsten Monster, denen es den Garaus zu machen gilt – je mächtiger diese an Zahl und Stärke sind, desto schneller der Aufstieg des Helden. Also kloppen wir munter weiter, denn der nächste Charakterlevel ist ja gar nicht mehr weit!

Höllische Sucht

Auch in *Diablo 2* hat Blizzard dieses Spielprinzip kaum angetastet, eher durch ein paar suchtfördernde Zusatzelemente wie den Fertigkeitenbaum („Noch zwei Levels, dann kann ich endlich die Himmelsfaust erlernen!") noch eine Spur „teuflischer" gestaltet als im ersten Teil. *Diablo 2* ist mit seiner in vier umfangreiche „Akte" gegliederten Handlung wesentlich „größer" und epischer als der Vorgänger und weist einige deutliche spielerische Verbesserungen auf. Wären Sie beispielsweise im ersten Teil ohne Stadtportal-Schriftrollen völlig aufgeschmissen gewesen, gibt es jetzt zusätzlich an allen wichtigen Schauplätzen Teleporter, mit denen Sie schneller zwischen den einzelnen Orten hin- und herwechseln können.

Auch im Kampf mit den zahlreichen Monstern wird Ihnen das Leben nun in mancher Hinsicht leichter gemacht. Anhand eines Balkens

erkennen Sie nun, wie viel Schaden Sie Ihrem Widersacher schon zugefügt haben und wie Ihre Chancen stehen, aus dem Kampf siegreich hervorzugehen. Wird die Situation einmal kritisch, nehmen Sie besser mit gedrückter <Strg>-Taste rennend Reißaus und bringen Ihre Gesundheits- und Mana-Werte wieder auf Vordermann. Beide regenerie-



Immer drauf! Der Barbar ist in seinem Element, wenn er auf seine Umgebung eindreschen kann.



Hephaisto, dem Höllenschmied, ist mit Zaubersprüchen kaum beizukommen. Distanz wahren!



Tagebuch einer Zauberin



Christian Bigge

Seid aufmerksam und lauschet den Erlebnissen der Dame Brandira, die einen langen Weg zurücklegte und allein im Kampfe Diablo, den Herrn des Bösen, besiegte. Wisset, dass wir Zauberinnen es besonders in den Anfangslevels sehr schwer haben. Der einzige verfügbare Zauberspruch ist der Feuerblitz und der macht nicht nur verflucht wenig Schaden, er eignet sich auch nicht zur Vernichtung der Massenansammlungen von Gezücht, die alsbald auf uns einstürmen. Ich muss wohl kaum erwähnen, dass es sich für uns auch nicht schickt, ein Schild zur Verteidigung zu tragen oder gar mit unserem Heiligsten, dem Zauberstab, zuzuschlagen. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als bis zum Level 12 auf die Sprüche Feuerball und Blitzstrahl zu warten und bis dahin ein paar Punkte auf „Wärme" zu verteilen, auf dass das Mana nie ausgehe.

Ein schönes Leben wäre es ab Level 12 für mich gewesen, wäre mir nicht im „Escher-Dungeon" gar Schreckliches widerfahren. Urplötzlich sah ich mich von Dutzenden feuerspuckenden Ghulen umgeben, die meinem Leben schnell ein zwischenzeitliches Ende setzten. Auf dem Weg zu meiner Ausrüstung wurde ich noch einmal gegrillt und – genau wie bei Harold – war urplötzlich meine gesamte Habe verschwunden. Sie können sich das Motivationsloch vorstellen, in das ich stürzte, doch nach zwei Tagen packte mich wieder die Wut auf Baal, Mephisto und Diablo und ich setzte meinen Kreuzzug mit neuen, wesentlich schlechteren Gegenständen fort. Um den Endkampf des zweiten Aktes schneller zu bewältigen, besuchte mich ein Kollege im Mehrspielermodus, der plötzlich verzückt aufschrie. Tatsächlich hatte der meine Leiche in der Stadt entdeckt, obwohl ich eigentlich quicklebendig war. Diese Leiche barg aber meine gesamte frühere Habe, was für Verwirrung aller orten sorgte, und absolut nicht nachzuvollziehen war, mich aber frohlocken ließ. Wer meinem Beispiel zu folgen gewillt ist und als Magierin eine Karriere starten möchte, der beachte folgende Worte: Konzentriere sich niemand nur auf eine Zauberschule, da viele End- und Zwischengegner über Resistenzen verfügen, denen selbst mit zwei erlernten Schulen oft nur schwer beizukommen ist. Verwende ein jeder seine Fertigkeitspunkte weise, so dass spätestens zu Beginn des dritten Aktes ein starker Spruch zur Verfügung steht. Höret auf die Dame Brandira, deren beliebteste Sprüche der Feuerball (Level 10), der Kettenblitz (Level 5) und der Blizzard (Level 1) waren. Zum Schutze von Leib und Leben verrichtete die Frostrüstung (Level 2) hervorragende Dienste.

Hier wird wie bei keinem anderen Spiel der Jäger-und-Sammler-Trieb geweckt. Man ertappt sich selbst dabei, „nur" noch schnell den nächsten Dungeon leerfegen zu wollen, vielleicht wartet da ja endlich ein genialer Schild, Ring, Stab, Bogen usw. Um sich diesem tollen Spielprinzip hinzugeben, nimmt man so einiges in Kauf. Zuerst natürlich die miese Auflösung der hübschen Grafik, denn 640x480 Bildpunkte sind heutzutage einfach nicht mehr zeitgemäß. Wirklich ärgerlich ist aber die unzureichende Speicherfunktion. Hier wurde der Einzelspielermodus zugunsten des Mehrspielermodus geopfert, was man auch beim Balancing der Charaktere merkt. Trotzdem ist Diablo 2 ein Spielspaß-Garant.



Nach dem letzten Eisstoss mit dem allerletzten Mana-Tropfen sinkt Diablo tödlich verletzt zu Boden. Weiter geht's im Albtraum-Modus.



Wenn Sie die hypnotische Kugel zerstört haben, öffnet sich der Eingang zum Kerker des Hasses, Mephistos Zufluchtsort.

Lieblingsgegenstand



Mein Gürtel „Harnisch des Adlers" begleitete mich bereits seit dem Ende des ersten Aktes. Er verlieh mir Widerstandskraft gegen Feuer und Blitz und gab mir zusätzliche 27 Mana-, acht Lebens- und sieben Stärkepunkte.



Der Flammenfluss ist der grafisch beeindruckendste und zugleich letzte Level des Spiels.

Diablo 2 ist deutlich komplexer als der Vorgänger. Der Spieler kann einige Fehler machen, die sich nachhaltig und teilweise sogar irreparabel auf seine Charaktere auswirken, was den Spielspaß kurzfristig auf Null reduziert. Dabei handelt es sich nur selten um echte Bugs, sondern eher um Schwächen in der Programmierung, die aus technischen und spielinhaltlichen Zwangslagen entstanden, für die Blizzard keine bessere Lösung fand. Um den maximalen Spielspaß aus Diablo 2 zu ziehen, sollten Sie sich an einige Verhaltensregeln halten, die leider nicht explizit im Handbuch erwähnt sind.

Im Einzelspielermodus existiert ein deutliches Schwierigkeitsgefälle zwischen den fünf Charakterklassen. Von der einfachsten bis zur schwierigsten Klasse sind das: Barbar, Paladin, Amazone, Totenbeschwörer, Zauberin. Im Mehrspielermodus kompensieren die Gruppenmitglieder die Schwächen der drei letztgenannten Charaktere, so dass sie ihr volles Potenzial entfalten können. In Gruppen sind gerade Zauberin und Totenbeschwörer effizienter und von größerem Nutzen für die Party als andere Klassen.

Entwickeln Sie die Fertigkeiten des Charakters durchdacht. Als Amazone und Zauberin ist es beispielsweise enorm wichtig, dass Sie bis zum Ende des zweiten Akts den Kältepfeil oder Eisblitz beherrschen. Nur so können Sie den Endgegner ohne riesige Probleme besiegen (Totenbeschwörer sollten einen Skelettmagier mit Eismagie herbeizaubern). Zur Planung Ihrer Charaktere können Sie den Charakterplaner verwenden (siehe Spielerforum *Diablo 2*, PC Action 7/2000, S. 117).

Installieren Sie in jedem Fall den jeweils neuesten Patch. Auf der Cover-CD dieser Ausgabe finden Sie Version 1.01. Falls Sie Zugang zum Internet haben, betreten Sie einfach das Battle.net, um automatisch das neueste Update zu erhalten.

Im Einzelspielermodus haben Sie die Möglichkeit, Sicherungskopien Ihrer Charaktere anzulegen, indem Sie die Dateien im Ordner „Diablo2\save" in einen selbst angelegten Ordner kopieren. Im Notfall können Sie so die Probleme beheben, die durch Missachtung der Punkte 5.-8. entstanden sind. Zur Sicherung

Tagebuch eines Totenbeschwörers

Totenbeschwörer sind nie einsam, immer haben sie ein paar knochige Freunde oder gar einen Golem zur Gesellschaft. Komisch ist es trotzdem, die meiste Zeit hinten zu stehen, die Monster ein bisschen zu verfluchen und nur zuzugucken, wie die Helfer vorne die Drecksarbeit leisten. Wichtigster und bester Zauberspruch ist die Kadaver-Explosion: Egal ob mir fünf oder 20 Gegner im Weg stehen, sobald der erste umfällt, sind auch alle anderen so gut wie tot. Andere Charaktere schauen ungläubig, wenn der Totenbeschwörer eine ganze Meute Monster anlockt, um möglichst viele mit einem Schlag zu vernichten. Meine Fähigkeiten sind für Gruppenmitglieder von unschätzbarem Wert, aber allein gegen einzelne starke Monster stehe ich auf verlorenem Posten, wie ich erstmals beim Endgegner des zweiten Akts feststellen musste. Nach einem haarsträubenden Gerangel erlag auch dieser Unhold meinen vernichtenden Flüchen. Von da an erfreuten sich die restlichen Schergen Diablos nur noch eines sehr kurzen Lebens.



Der typische Anblick, wenn der Totenbeschwörer mit seinen Gegnern fertig ist: Nach einigen Kadaver-Explosionen ist selbst die Identifikation der Opfer unmöglich.

Lieblingsgegenstand



In so einem Leder der Gespenster fühlt sich jeder Totenbeschwörer pudelwohl.



Alexander Geltenpoth

Diablo 2 ist leider alles andere als perfekt: Die Grafik ist für das Jahr 2000 peinlich, die Performance stellenweise einfach nur grauenhaft und alle Internetabstinenzler werden eine Speicherfunktion schmerzlich vermissen. Trotzdem ist der Spielspaß schon fast unerklärlich riesig. Die geniale, konfigurierbare Steuerung, ein für das simple Spielprinzip erstaunlicher Tiefgang, die alte Sammelleidenschaft und nicht zuletzt die großartige Atmosphäre können voll überzeugen: ein Pflichtkauf für alle passionierten Spieler. Bleibt nur zu hoffen, dass Blizzard die nervtötenden Stabilitätsprobleme des Battle.net schnell löst.

ren sich nun sehr langsam von selbst; Sie können jedoch mit Tränken oder Fertigkeiten wie „Gebet" (Paladin) oder „Wärme" (Zauberin) auch ein wenig nachhelfen.

Haben Sie im Kampf eine Waffe „verschlissen", zerbricht sie nicht wie in *Diablo 1* in tausend Stücke, sondern lässt sich gegen einen Obolus beim Fachhändler in Ihrer Stadt reparieren. Wenn Sie schließlich einen Kampf siegreich bestanden haben, geht es ans Einsammeln der Beute. Glich dieser Vorgang in *Diablo 1* oft dem sprichwörtlichen Im-Trüben-Fischen, drücken Sie nun souverän die <Alt>-Taste, um alle im Bereich des Bildschirms herumliegenden Gegenstände in Augenschein nehmen zu können. Meist sind Sie aber dennoch gezwungen, bei der Beute zunächst mal eine Auswahl zu treffen. Das Inventar ist nämlich nach wie vor viel zu begrenzt, um all die schönen Fundsachen auf einmal in den nächsten Ort transportieren zu können. Immerhin haben Sie nun bis zu 16 Plätze in Ihrem Gürtel frei, die Sie nach Belieben beispielsweise mit Heil-, Mana-, Ausdauerträn-

Gefahr erkannt, Gefahr gebannt

brauchen Sie das Spiel nicht verlassen. Springen Sie einfach in regelmäßigen Abständen mit <Alt> <Tab> auf die Windows-Oberfläche.

Vermeiden Sie es, innerhalb eines Akts Ihren Charakter abwechselnd in Einzel- und Mehrspielerpartien einzusetzen, weil durch einen Wechsel die Karte nicht mehr gespeichert ist, sondern neu generiert wird. Im schlimmsten Fall kann es passieren, dass Sie einen begonnenen Quest, den ganzen Akt und damit das ganze Spiel mit diesem Charakter nicht mehr ohne erhebliche Umstände beenden können! Spielen Sie also einen Akt immer vollständig im Einzel- oder Mehrspielermodus durch.

Spielen Sie nach Möglichkeit immer bis zum nächsten Wegpunkt, der jeweils auch als Speicherpunkt fungiert, bevor Sie ein Spiel beenden. Dadurch wird verhindert, dass Sie bereits bewältigte Abschnitte erneut absolvieren müssen. Verlassen Sie das Spiel niemals, wenn Sie sich an einer Stelle befinden, die Sie nur durch eine verschlossene Tür oder Ähnliches erreicht haben. Im schlimmsten Fall können Sie diese Tür nämlich nur einmal öffnen!

Falls Ihr Charakter das Zeitliche segnet, sollten Sie die Gegenstände der Leiche umgehend einsammeln, weil *Diablo 2* immer nur eine Leiche pro Charakter verwaltet. Wenn Sie vorher erneut sterben, würde die angelegte Ausrüstung auf den Boden fallen und bei einem Neustart (Absturz des Rechners, Disconnect im Battle.net ...) des Spiels permanent verloren gehen. Anstatt zum Ort Ihres Ablebens zu laufen, können Sie das Spiel auch beenden und ein neues starten, wodurch die Leiche automatisch in die Stadt teleportiert wird. Diese Aktion kostet Sie aber ein bisschen mehr Gold.

Löschen Sie niemals einen Charakter, der auf einem der Realms-Server gespeichert ist, wenn Sie einen gleichnamigen Charakter im Einzel-/Mehrspielermodus/offenem Battle.net auf der Festplatte gespeichert haben. Ansonsten werden nämlich gleichzeitig beide Charaktere gelöscht!

Vergleich

Hinsichtlich des Suchtfaktors ist *Diablo 2* unerreicht. *Nox* macht den Blizzard-Leuten allerdings vor, wie man ein Rollenspiel mit hochauflösender Grafik hinbekommt. *Darkstone* ist rätsellastiger und erlaubt den Wechsel zwischen zwei verschiedenen Charakteren. *Revenant* wirkt heute bereits etwas angestaubt (ebenfalls 640x480), verfügte aber über ein faszinierendes Kampfsystem.

Diablo 2	85%
Nox	84%
Darkstone	81%
Revenant (abgewertet)	80%



Mephistos Seelenstein wurde zerstört, der Herr des Hasses wird ins Nirwana gekickt und hinterlässt eine hübsche Belohnung für unsere Heldin.

ken oder Gegengift bestücken können. Dicke Bücher nehmen immerhin die Schriftrollen zur Identifikation und für das Stadtportal auf.

Speicherwut

Es gibt also eine Menge guter Neuerungen in *Diablo 2*. Aber auf der anderen Seite hat das Spiel ein paar Schwächen, die dem Spielspaß im ungünstigsten Fall ziemlich übel zusetzen können. Kein Wunder, dass von diesen Mankos in der Fachpresse bislang kaum die Rede war; man bemerkt sie nämlich erst, wenn man unter realistischen Bedingungen spielt. Und PC Action ist das erste deutsche Magazin, das die gepatchte Verkaufsversion von *Diablo 2* so testete, wie es sich gehört: Beginnend mit einem Level-1-Charakter, der sich jeden Fortschritt mühsam erarbeiten muss!

Sehr problematisch ist die Speicherfunktion von *Diablo 2*,

Tagebuch einer Amazone

Hier schreibt Dir Deine Jolanda. Die vergangenen Tage ist viel passiert. Ich bin nicht mehr die kleine, unschuldige Amazone, als die Du mich einst kanntest. So wie ich es Dir prophezeit hatte, bin ich zu einer echten Kriegerin geworden. Zahllose Leichen pflastern Ihres Hab und Guts beraubt meinen Weg. Ein schmutziges Geschäft, doch irgendjemand muss diesen drei Teufeln und ihren Schergen ja Einhalt gebieten. Ich habe viel mit Speer und Armbrust trainiert, doch besonders mit meinem Langbogen bin ich zu einer der gefragtesten Scharfschützinnen in Sanktuario geworden. Ohne eine schützende Gruppe laufe ich aber oft in Hinterhalte des Feindes hinein. Fernwaffen sind bei der geringen Sicht leider nur zweite Garde. Mit dem Gerede der Leute halte ich mich nie lange auf. Bei meinem Freund Deckard Cain tut es mir aber fast ein wenig Leid, wenn ich statt einem Plausch immer nur seine Fähigkeiten als Kenner magischer Kostbarkeiten ausnutze. Tja, Amazonen sind eben nicht zum Quatschen geboren.



Fast wie Jeanne d' Arc: Im goldenen Harnisch auf einer kleinen Anhöhe in Sicherheit grillt Jolanda die untoten Angreifer mit fiesen Explosivpfeilen.

Lieblingsgegenstand



Meine verzauberten Kettenhandschuhe „Berührung der Dornen" gaben mir nicht nur den rechten Durchblick, sondern auch in Gelddingen ein glückliches Händchen.



Joachim Hesse

Das Los entschied: Ich bin eine Amazone. Warum grinsen jetzt nur alle so unverschämt? Na wartet, auch als Amazone bin ich kein Kanonen- oder gar Monsterfutter. Nicht so toll waren allerdings meine Fernwaffen: 640x480 Bildpunkte sind in vielen Fällen einfach zu wenig, um vorausschauend zu handeln. Außerdem ist permanter Rückzug angesagt. Und warum im Einspielermodus nur einen Speicherstand und Wegpunkte? Völlig unnötig, diese Hürde. Doch generell können sich auch Diablo-Neueinsteiger dem Appell an ihre ureigensten Instinkte kaum entziehen: Jäger und Sammler, kommt aus euren Höhlen und kauft dieses Spiel!



Im letzten Akt von Diablo 2 ist die Festung des Wahnsinns Ihre Zufluchtsstätte. Vom Erzengel Tyrael erhalten Sie die letzten drei Aufträge des Spiels.

denn aus ihr resultiert eine ganze Reihe von weiteren Schwierigkeiten. Blizzard hat dem Spieler keine Möglichkeit an die Hand gegeben, jederzeit zu speichern und später mit dem Laden des Spielstandes wieder an der Stelle fortzufahren, an der man vorher abgebrochen hat. Stattdessen speichert das Spiel etwa alle 40 Sekunden selbstständig; will man als Spieler speichern, muss man gleichzeitig das Spiel verlassen. Um zu verhindern, dass Ihr letzter Spielstand von der automatischen Save-Funktion überschrieben wird, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als eine Kopie Ihres Save-Ordners zu erstellen. Laden Sie den Spielstand wieder, landen Sie nicht etwa an der Stelle, an der Sie vorher das Spiel beendet haben, sondern in der nächstgelegenen Stadt. Sie müssen also den ganzen Weg noch einmal zurücklegen. Sie können dazu zwar Wegpunkte nutzen, aber es kostet immer noch unnötig Zeit. Sämtliche Monster, die Sie vorher schon ins Jenseits befördert haben, sind nun wieder da. Unglücklich gelöst ist in diesem Zusammenhang, dass auch ein Wechsel zwischen Einzel- und Mehrspielermodus mit ein und demselben Charakter nicht ohne Folgen bleibt (siehe hierzu den Kasten „Gefahr erkannt ...").



Platznot gehört zum Heldendasein: Wohl dem, der einen großen Gürtel findet, in dem er viele Tränke verstauen kann. Das Inventar ist nämlich immer noch etwas zu klein geraten.

Gemeinsam stark

Nach Aussagen der Designer ist *Diablo 2* speziell mit besonderem Augenmerk auf die Mehrspieler-Option entwickelt worden. Und in der Tat existieren viele Probleme des Einzelspielermodus in der Mehrspielervariante nicht. So fallen die gravierenden Unterschiede der Charaktere hier kaum mehr ins Gewicht, da geschickte Teamarbeit die Schwächen der Einzelnen ausgleichen kann. Trotzdem kam auch hier während der Testphase des Öfteren Frust auf, da die Battle.net-Server dem ersten Spieler-Ansturm nicht

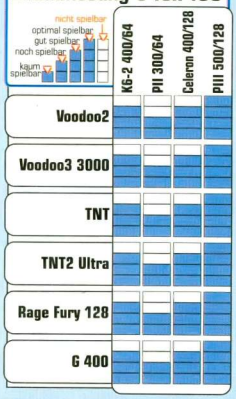
Diablo 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Da Blizzard in *Diablo 2* die Fähigkeiten von 3D-Beschleunigerkarten lediglich für erweiterte Grafikeffekte, nicht aber für die Darstellung aufwendiger 3D-Objekte nutzt, lässt sich das Spiel bereits auf einem PII 300 mit guter Performance betreiben.

Bildauflösung 640x480



Grafik

Leider erlaubt *Diablo 2* nur eine Grafikauflösung von 640x480. Dennoch gelingt es Blizzard, beispielsweise mit den spärlich ausgeleuchteten Dungeons oder den gelungenen Grafikeffekten bei Zaubersprüchen und Fertigkeiten eine packende Atmosphäre zu erzeugen. Die isometrisch dargestellte Map lässt sich weder drehen noch scrollen oder zoomen.

Sound & Musik

Die düstere, wirklich hervorragende Hintergrundmusik mit Orchester und Chor trägt einen wesentlichen Teil zur Atmosphäre von *Diablo 2* bei. Nicht ganz so gelungen sind die Sprachaufnahmen der deutschen Version: Die Sprecher machen zuweilen einen etwas unmotivierten Eindruck.

Installation

Diablo 2 beansprucht viel Platz auf Ihrer Festplatte. Wollen Sie lediglich den Einzelspielermodus spielen, benötigen Sie immerhin schon 650 MB freien Speicherplatz. Für den Mehrspielermodus sind 950 MB vonnöten. Eine Komplettinstallation, bei der auch die Videos der Zwischensequenzen auf die Festplatte kopiert werden, verschlingt ungefähr 1,5 GB.

Pro & contra

- ⊕ Hoher Suchtfaktor
- ⊕ Packender Mehrspieler-Modus
- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ 5 grundverschiedene Charakterklassen
- ⊕ Vielfalt an Gegnern und Gegenständen
- ⊕ Weit verzweigter Fertigkeitenbaum
- ⊖ Unbefriedigende Speicherfunktion
- ⊖ Unbefriedigendes Balancing im Einzelspielermodus
- ⊖ Nur eine Grafikauflösung
- ⊖ Diverse (schwer reproduzierbare) Bugs
- ⊖ Battle.net-Verbindung während der Testphase noch instabil
- ⊖ Zu kleines Inventar

Steuerung

Wahrscheinlich werden Sie *Diablo 2* fast ausschließlich mit der Maus spielen. Wilde Klickorgien in den Kämpfen können Sie sich neuerdings dabei sogar sparen, denn es reicht nun, die Maustaste während eines Angriffs einfach gedrückt zu halten. Für viele Aktionen lassen sich jedoch auch Tastaturkürzel definieren, was in der Hitze eines Gefechts überaus hilfreich ist. Die Steuerung ist komplett konfigurierbar. Sie schalten mit der Taste <R> auf Dauerrennen.

gewachsen waren und ihren Dienst nur unzuverlässig verrichteten. Immer wieder brach die Verbindung zum Server in entscheidenden Momenten zusammen. Manchmal blieb einem dabei nichts anderes übrig, als eine ganze Weile Däumchen zu drehen, denn es dauerte in der Regel rund 30 Minuten, bis ein erneutes Einloggen möglich war.

Das Rätsel Grafik

640x480 Bildpunkte als einzige angebotene Auflösung? Zeitgemäß ist das nicht unbedingt. Es birgt gerade für die Benutzer von Fernwaffen auch enorme spielerische Nachteile – ganz abgesehen vom gewöhnungsbedürftig pixeligen Anblick der Charaktere und Monster. Immerhin: Die verschwenderisch in allen Farbschattierungen aufblitzenden Lichteffekte der Zauber und die stimmungsvoll schummrig ausgeleuchteten Dungeons lassen den Makel der geringen Auflösung fast schon wieder vergessen. Anders jedoch die Performance: *Diablo 2* läuft zwar auf einem PII 333 fast genauso gut wie auf einem PIII 500, aber selbst auf extrem hochgerüsteten Systemen friert die Grafik manchmal für Sekunden ein. Pech für den Helden, der sich gerade einer Horde Monster erwehrt: Er kann sich nicht mehr rühren, während seine Widersacher munter weiter

Tagebuch eines Paladins

Eigentlich hab ich es ja recht gut erwischt: Ich kann ordentlich mit Waffen umgehen, aber auch ein wenig zaubern. Trotzdem fällt es mir manchmal nicht leicht, mich zu dem bösen Diablo vorarbeiten. Die Blizzard-Leute machen mir immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Mal treibt mich Baumkopf Holzfaust in die Enge, ich versuche, die Beine in die Hand zu nehmen, das Programm legt eine dreisekündige Ruckelpause ein ...ich bin gestorben. Wenn ich dieselbe Stelle noch einmal absolviere, muss ich mich wieder erst durch all die Monster schlagen, die ich vorher schon mal erlegt habe, und laufe mir die Hacken dabei wund. Wenn ich da nicht Fertigkeiten wie Heiliger Frost und Rache hätte, würde ich die Bekämpfung Diablos sicherlich irgendwann frustriert dem Barbaren überlassen – zumal ich auch nicht gerade mit tollen Fundgegenständen gesegnet war.



Feuer und Gift – damit können Paladin Kellerassel mit seiner defensiven Aura „Widerstand gegen Feuer" und sein giftresistenter Begleiter gut umgehen.

Lieblingsgegenstand



Nach meiner langen Durststrecke ohne wirklich wertvolle Fundstücke war ich für „Isenharts Lichtbrand Breitschwert" besonders dankbar, weil ich damit mal so richtig reinhauen konnte.



Herbert Aichinger

Ich versteh es nicht: Diablo 2 könnte so ein tolles, packendes Spiel sein, wenn Blizzard nicht die Speicherfunktion derart in den Sand gesetzt hätte! Dieser eine gravierende Schnitzer zieht zumindest im Einzelspielermodus eine solche Vielzahl an Gameplay-Schwächen nach sich, dass einem in manchen Situationen fatsächlich fast die Lust am Spielen vergehen könnte. Aber noch ist nicht aller Tage Abend: Wenn Blizzard ebenso schnell einen umfassenden Patch nachschiebt wie Nihilistic Software bei Vampire: Die Maskerade, bekommt Diablo 2 sicherlich die 90er-Wertungsehre, die ihm eigentlich gebühren würde.



In der Stadt nimmt der Held neue Aufträge an, in denen er seinem Ziel, der Vernichtung Diablos, allmählich näher kommt.



Mit einem in der Stadt angeheuerten Level-17-Helfer macht sich der Paladin gut gerüstet in die Wüste auf.

auf ihn einprügeln – der sichere Tod! Es ist nur schwer nachzuvollziehen, wie das stellenweise recht heftige Ruckeln zustande kommt. Zunächst hielten wir es für ein Battle.net- und Netzwerk-Problem, mussten aber dann feststellen, dass auch der Einzelspielermodus nicht davon verschont bleibt. Auch hier sollte Blizzard mit einem Patch nachbessern, um die *Diablo*-Fans nicht zu vergrätzen.

H. Aichinger, A. Geltenpoth, C. Bigge, H. Fränkel, J. Hesse

Diablo 2

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x, NT, 2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler/CDs Netzwerk, Internet
CD/HD:	Ca. 1800 MB/> 650 MB
Internet:	www.blizzard.com
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Blizzard/Havas
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion:	**Dt. Version 1.01**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**89%**
Einzelspieler:	

85%

» Ohne die Schnitzer wäre Diablo 2 ein erstklassiges Spiel geworden. Wir warten auf einen Patch. «

Das Pizza-Imperium schlägt zurück.



ab Oktober!

Pizza connection 2

www.software2000.de

avalon

© 2000 SOFTWARE 2000. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SOFTWARE 2000 IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER FIRMA SOFTWARE 2000.



Schlachtfest

Monströses

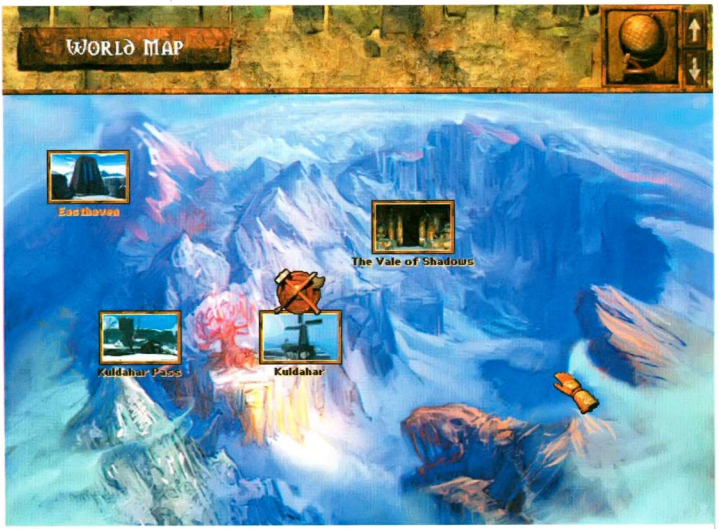
Fühlten Sie sich in Planescape: Torment etwas verlassen und wussten nicht so recht, was Sie überhaupt tun müssen? Fanden Sie es langweilig, die teils riesigen Wildniskarten in Baldur's Gate zu erkunden? Dann ist Icewind Dale für Sie goldrichtig, denn hier geht's sofort zielstrebig zur Sache.

Minotauren wie dieser gehören zu Ihren zahllosen Gegnern in Icewind Dale.

In nicht linearen Rollenspielen entscheiden Sie allein, welche Probleme Sie in welcher Reihenfolge anpacken wollen. Andererseits kann dieses offene Spieldesign auch frustrieren, weil Sie meist planlos Aufträge erfüllen und sich dabei häufig in Bereiche vorwagen, denen Ihre Helden noch nicht gewachsen sind. *Icewind Dale* ist da ganz anders: In den gewöhnlich kleinen und überschaubaren Verliesen oder Wildnisgebieten ist die Aufgabe sonnenklar: Monster plätten, Schätze horten und Erfahrung sammeln. Weil die Designer an jedem Punkt der Geschichte genau wissen, was Sie schon alles erreicht haben, können Sie auch die Stärke der Helden genau einschätzen und so den Schwierigkeitsgrad adäquat wählen. Dafür müssen Sie fast auf jegliche Freiheit verzichten, die Welt auf eigene Faust zu erkunden. Was keineswegs bedeutet, dass es dem Spiel an Abwechslung fehlt – womit bewiesen ist: Auch eine lineare Storyline und sorgfältig entworfene Hintergrundgeschichte kann jede Menge Spannung erzeugen.



Die Monster setzen im Kampf häufig Zaubersprüche ein und können so Ihre Strategie zerstören.



Die Übersichtskarte zeigt die einzelnen Stationen auf der Reise der Helden an.

Fakten

- Welt von Baldur's Gate
- Engine und Steuerung von Baldur´s Gate
- Lineare Story und Quests
- Kämpfe und Charakterentwicklung stehen im Vordergrund
- Von den Machern von Planescape: Torment und Fallout 2

Icewind Dale

PRÜFSTAND

Steuerung

Die Steuerung entspricht der von *Baldur's Gate*, obwohl das neuere *Planescape: Torment* hier in vielen Details, wie beispielsweise der Automap, eine bessere Lösung präsentieren konnte. Um die sechsköpfige Party effektiv unter Gefechtsbedingungen zu dirigieren, dürfen Sie wieder jederzeit die Pause aktivieren, ihre Befehle geben und zur Echtzeit zurückkehren. In der Standardeinstellung machen sich wieder Mängel im Routefinding bemerkbar, so dass Sie bei größeren Strecken immer wieder durchzählen müssen, ob auch alle Pappenheimer da sind. In den Optionen können Sie hier jedoch etwas mehr Rechenpower zuordnen, woraufhin auch alle sechs Charaktere den Weg zum Ziel finden.

Sound & Musik

Wie in *Baldur's Gate* ändert sich die Hintergrundmusik dynamisch zur Situation, soll heißen in Kämpfen wird die akustische Untermalung deutlich lebendiger. Die Soundeffekte entsprechen dem Standard und fallen ohnehin nur während der Gefechte auf. Trotz deutlich weniger Dialogen als in vergleichbaren Spielen ist Sprachausgabe spärlich vertreten und beschränkt sich meist nur auf den ersten Satz.

Pro & contra

- Gute Atmosphäre
- Schneller Einstieg
- Umfangreiche Charakterentwicklung
- Viele strategische Kämpfe
- Wenig Entscheidungsfreiheit
- Kurze Dialoge, kaum Sprachausgabe
- Veraltete Grafik
- Vergleichsweise dünner Spielinhalt

Leistungsmerkmale

Ab einem PII 266 mit 64 MB RAM müssen Sie mit keinerlei Performanceeinbußen rechnen. RAM-Speicher ist hierbei wichtiger als Prozessorgeschwindigkeit. Völlig irrelevant ist die Leistung der Grafikkarte, die bei der Auflösung von 640x480 vermutlich nicht einmal warm wird.

Grafik

Mit der schwachen Auflösung von 640x480 und den spärlichen, sich ständig wiederholenden Animationen kann man nicht mehr behaupten, dass die Grafik den Spielspaß fördert.

Installation

Nachdem *Icewind Dale* nur zwei CDs umfasst, bleibt Ihnen bei jeder der drei Installationsgrößen ein Wechsel der CD erspart. Lediglich die Performance verbessert sich geringfügig zwischen der Minimal- und Vollinstallation. Die Ladezeiten sind in jedem Fall erträglich kurz.



Anstelle richtiger Zwischensequenzen wird Ihnen die Story aus einem Buch vorgelesen.

Frostige Erfahrung

Icewind Dale – unter diesem Namen ist das Land um Ten Towns bekannt, eine Ansammlung kleiner Städte am Rande der Tundra. Allein die monsterverseuchte Wildnis und das harsche Klima – Sibirien ist dagegen ein Urlaubsparadies – sorgen dafür, dass hier nur die Stärksten der Starken überleben. Doch vor kurzer Zeit hat sich alles geändert: Das Wetter ist noch schlechter als sonst, die Pässe sind nun schon im Sommer wegen des Schnees nahezu unpassierbar und überall lauern Goblins, Orks, Oger, Barbaren und sogar die gefürchteten Frostriesen den Bewohnern von Ten Towns auf. Eine wahrlich schlechte Zeit, um sich für Ruhm oder Gold in Abenteuer zu stürzen. Wie dem auch sei, eine unerfahrene, sechsköpfige Gruppe tollkühner Möchtegernhelden hat sich just in diesem Moment in einer der zehn Städte eingefunden und will ihr Glück versuchen. Das halbe Dutzend wird jede Menge professionelle Unterstützung brauchen, nämlich Ihre.



Skelette und Zombies steigen aus den Sarkophagen und greifen den Paladin an, der vorsichtig die Gegend auskundschaftet.



Städte und Dörfer sind sehr detailliert gezeichnet. Hier sehen Sie den Hausbaum eines Druiden.

Im halben Dutzend billiger

Anders als in *Baldur´s Gate* oder *Planescape: Torment* beginnen Sie gleich mit einer ganzen Gruppe Abenteurer das Spiel, die Sie – wie bereits gewohnt – nach den AD&D-Regeln (2nd Edition) entwerfen. Zusätzliche Nichtspielercharaktere schließen sich der Party nur selten an und selbst das dann nur für kurze Zeit. Erstellen Sie also gleich eine ausgewogene Gruppe, die auch wirklich die Fähigkeiten besitzt, jede Situation zu meistern: Dazu stehen Ihnen die üblichen Krieger-, Priester-, Magier- und Mischklassen zur Auswahl. Charaktere lassen sich außerdem im- und exportieren, allerdings ist *Icewind Dale* in diesem Punkt nicht zu *Baldur´s Gate*, *Legenden der Schwertküste*, *Baldur's Gate 2* oder gar *Planescape: Torment* kompatibel. Sie müssen also schon ganz von vorne beginnen. Dafür dürfen Sie wieder eigene Charakterporträts verwenden, was sich diesmal auch richtig lohnt, denn im Gegensatz zu *Baldur's Gate* können Ihre Helden abhängig von der Charakterklasse in *Icewind Dale* nicht nur die Erfahrungsstufe acht oder neun erreichen, sondern ihre Fähigkeiten bis maximal Stufe 18 ausbauen.

Die große Monsterkunde

Zu diesem Zweck haben die Black Isle Studios das Monstersortiment um ungefähr 50 Kreaturen erweitert. Zu den neuen Gegnern zählen viele übergroße Kreaturen wie Riesen, Echsen oder Ettins, was die zahlreichen Kämpfe interessanter gestaltet. Allein Drachen tauchen nicht auf, da sich laut Hersteller deren gigantische Ausmaße kaum realistisch darstellen ließen. Ordentlich Erfahrung sammeln Ihre Helden bei der Monsterjagd und auch durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge. Leider sind die meisten Quests genauso linear wie die ganze Geschichte, was vielen echten Rollenspielfans negativ aufstoßen dürfte. Für gewöhnlich ist bis ins Detail fest vorgegeben, was Sie erreichen müssen, einzig und allein wie Sie das schaffen, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich existieren vereinzelt auch kleinere Subquests, die Sie nach Lust und Laune durchführen können, trotzdem macht *Icewind Dale* hier einen viel ärmeren Eindruck als *Baldur's Gate* oder auch *Planescape: Torment*. Hack'n'Slay allein reicht eben nicht immer aus, um Rollenspieler zu befriedigen.

Im Schatten des Vorbilds

Gerade in den Konversationen macht sich der lineare Spielaufbau bemerkbar. Fast alle Nichtspielercharaktere haben einige gute Ratschläge oder Informationen parat; wirklich notwendige Hinweise erhalten Sie jedoch nur von den wenigen

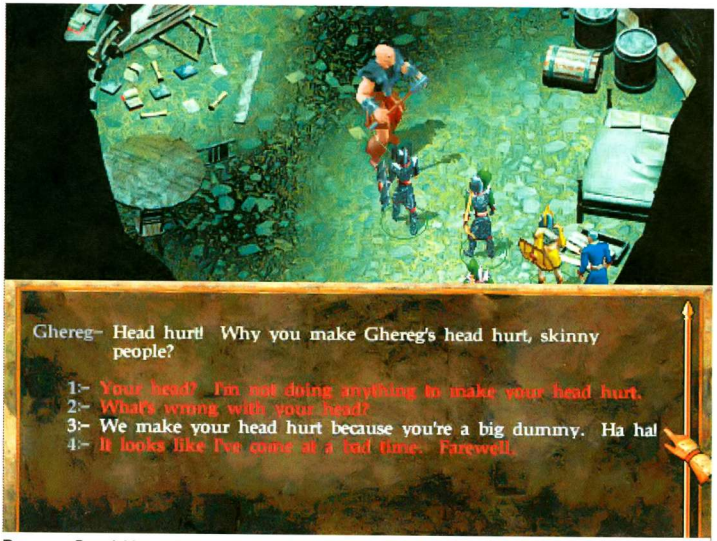


Harte Gefechte: Eine Horde Untoter drangsaliert die Spielergruppe mit Zaubersprüchen.

Vergleich

Technisch gesehen sind *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment* und *Icewind Dale* nahezu identisch, einziges Unterscheidungsmerkmal ist der Inhalt und gerade hier zieht *Icewind Dale* mit Abstand den Kürzesten. Ein Vergleich mit *Ultima Ascension* ist schon fast peinlich: Abgesehen von der ausführlicheren Charakterentwicklung – und selbst das ist Geschmackssache –, macht *Icewind Dale* hier keinen Stich.

Ultima Ascension	91%
Planescape: Torment	85%
Baldur´s Gate	82%
Icewind Dale	78%



Der arme Oger leidet an Kopfschmerzen. Die Helden werden ihn mit ein paar Hieben davon befreien.

Charakteren, die auch für die Quests relevant sind und sich schon allein durch einen richtigen Namen von der ansonsten fast durchgängig anonymen Bevölkerung unterscheiden. Schade, denn hier geht viel Tiefgang verloren. Das simplere Design von *Icewind Dale* hat jedoch auch einen Vorteil: Lineare Spiele lassen sich einfacher auf Bugs testen, was speziell in diesem fehlergeplagten Genre eine Rolle spielt. Bereits am 7. Juli musste Interplay trotzdem einen Betapatch für die US-Version mit der Ankündigung veröffentlichen, dass ein reguläres Update bis Mitte Juli folgt. Nachdem sich die deutsche Fassung leicht verzögert hat, sollte es Virgin möglich sein, gleich die verbesserte Version zu veröffentlichen. Mit dem Betapatch, der ohnehin nur einige technische Inkompatibilitäten und kleinere inhaltliche Bugs ausbügelt, traten während des Tests keine nennenswerten Fehler auf. Nicht weiter verwunderlich, schließlich kommt in *Icewind Dale* die längst erprobte *Baldur's Gate*-Engine von Bioware zum Einsatz. Leider beschränkt sich deswegen auch die Auflösung wieder auf 640x480 Pixel – das war vor einem Jahr schon zu wenig! Die Soundeffekte entsprechen dem Standard, bei der Sprachausgabe hingegen hat Black Isle gespart: Es sind deutlich weniger gesprochene Dialoge enthalten, was beim vergleichsweise mageren Umfang von nur zwei CDs logisch ist. Gleiches gilt leider auch für die Zwischensequenzen, die größtenteils nur aus spärlich animierten Standbildern bestehen.

Alexander Geltenpoth



Die Automap dient nur zur Orientierung. Eigene Einträge oder gar die Bewegung der Charaktere ist leider nicht möglich.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Von Black Isle hätte ich das nicht erwartet, schließlich haben die schon gezeigt, dass sie es besser können. Icewind Dale ist einfach zu dünn. Wer kam nur auf die Idee, das komplexe AD&D-System für ein ansonsten eher seichtes Rollenspiel zu verwenden? Wenn es mir nur auf Hack'n'Slay ankommt, dann spiele ich gleich Diablo 2, das hat zwar dieselbe Auflösung, sieht aber trotzdem besser aus, ist actionreicher und spannender. Was nicht heißen soll, dass Icewind Dale schlecht ist, aber es erreicht eben nicht die imposante Größe und epische Breite eines Baldur's Gate oder Planescape: Torment.

Icewind Dale

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6Sp. Netzwerk, Internet, 1Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/750-1.500 MB
Internet:	www.interplay.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Black Isle/Virgin
Veröffentlichung:	Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**US-Ver. mit Patch**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**75%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**79%**
Einzelspieler:	

78%

» Die Hack'n'Slay-Variante von Baldur's Gate: Anstelle nicht linearer Story nur ein großes Gemetzel «

eJay music on the web:

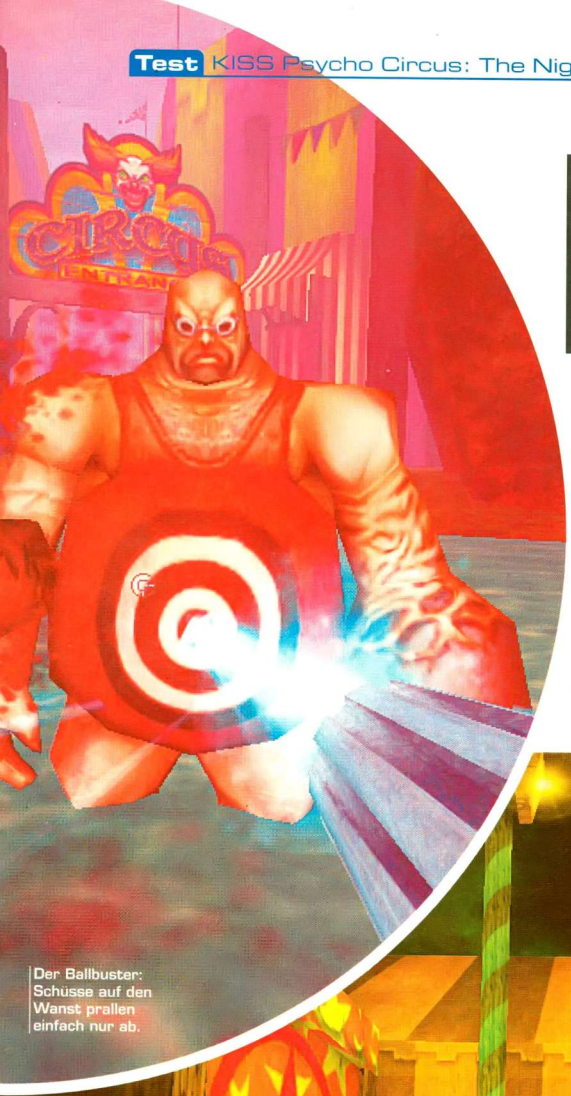
> 5 Channel eJay NetRadio
> International Music News
> Special Downloads, Free Software
> DJ-Workshops und Live Events
> eJay of the week on MTV Contest
> exclusive DJ-Mixes by eJay Carl Cox und anderen

www.eJay.de
Music is coming home.



Rock & Roll

Sie suchen ein Actionspiel, das richtig fetzt? Und das im wahrsten Sinne des Wortes? Dann haben wir einen echten Geheimtipp für Sie in petto.



Der Ballbuster: Schüsse auf den Wanst prallen einfach nur ab.

Schluss mit lustig: Der feurige Einrad-Dämon hat Ihrem Kugelhagel nicht mehr viel entgegenzusetzen.

Fakten

- Zehn Original-KISS-Lieder
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- 25 Gegner
- Vier spielbare Charaktere
- Zwölf Waffen
- Fünf Episoden
- 17 Stages
- Über 60 Levels

Nach 80 Millionen verkauften Musik-Alben von KISS erscheint jetzt sogar ein Ego-Shooter rund um die vier Rocklegenden in schwarzweißer Kriegsbemalung. Allerdings müssen Sie hier nicht Platten in die Charts hieven oder Groupies im Hotelzimmer flachlegen. Nein, Sie retten die Welt vor dem schlimmsten aller Rotzlöffel, dem so genannten „Nightmare Child". Auch nicht schlimmer als fanatische Autogrammjäger(innen) oder bierbäuchige Altfans abzuwehren, meinen Sie? Nun, mehr Spaß macht es auf alle Fälle. Zumal die vier KISS-Mitglieder hier keine profanen Krachmacher sind, sondern Halbgötter, „The Elder" genannt. Psycho Circus orientiert sich inhaltlich an der gleichnamigen Comic-Serie von *Spawn*-Schöpfer Todd McFarlane. Während die Hefte in den USA sehr beliebt sind, stellte kürzlich der Infinity-Verlag mit der Ausgabe 12 die deutsche Übersetzung ein: Die Comics klebten hartnäckiger in den Verkaufs-Regalen als das Make-up auf den Gesichtern des Heldenquartetts. Doch das soll nicht Ihr Problem sein.

So klingen Probleme ...

Beim Kampf gegen den „Nightmare King" reißt dieser die Seelen der KISS-Götter Gene, Ace, Paul und Peter mit sich ins Nichts. Während der Schurke in aller Ruhe auf seine Wiedergeburt als böses Balg wartet, schlüpfen Sie nacheinander in die Rolle von vier Jugendlichen und suchen die Kostüme der Verschleppten. Nur indem Sie den ganzen Schnickschnack wie Stiefel, Rüstungen und Masken komplettieren, befreien Sie die Unglücksraben. Die ausgefallene Garderobe dient nämlich nicht nur modischen Zwecken: Sie verbessert Ihre Fähigkeiten. Sie dürfen wählen, mit welcher Spielfigur Sie beginnen wollen. Pro Charakter erwarten Sie vier große Stages mit mehreren Unterlevels, bevor Sie sich in der

So spielt sich KISS Psycho Circus

Das Spiel ist schwer, also überschätzen Sie sich nicht bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades. Aber wenn Sie sich an die einfachste aller Ego-Shooter-Regeln halten, haben Sie trotzdem schon fast gewonnen: Erst schießen, dann weiterschießen! So haben selbst ganze Horden von Monstern keine Chance. Überlegen Sie nur, welche Waffe für welches Monster am geschicktesten ist. Die Schalter- und Schlüsselrätsel lösen Sie quasi im Vorbeilaufen.



Die Halle der Spiegel: Wählen Sie als Erstes, mit welcher Figur Sie anfangen möchten. Die Story ist auf den Start als Starbearer ausgelegt.



Dämonisch: Der Sensenmann geht um. Aber aus den Spawnern im Hintergrund wird ständig Nachschub teleportiert. Zerstören Sie diese Portale so schnell wie möglich.



Sie haben es bis zu einem Endgegner geschafft: Mit dem Jagdspeer knallt der Beastmaster dem tobenden Stier Tiberius eine volle Breitseite auf den Schädel. Olé!

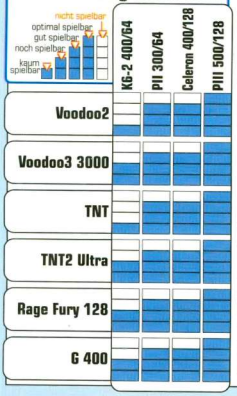
KISS Psycho Circus

PRÜFSTAND

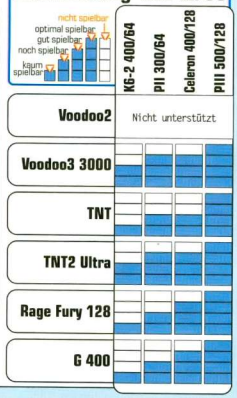
Leistungsmerkmale

Auf einem 300-MHz-System müssen Sie mit einigen Rucklern rechnen, aber mit 400 MHz und einer Voodoo3-Karte unter der Haube läuft das Spiel sehr geschmeidig: Die Rechenaufgaben werden gleichmäßig auf Prozessor und Grafikchip verteilt.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Obwohl der (gute) Levelsound und die Geräusche nicht von KISS stammten, kommen Fans nicht zu kurz. Zehn Songs der Amerikaner sind geschickt in den Spielverlauf integriert. Mal können Sie eine Juke-Box mit „Psycho Circus" anwerfen, mal flötet in einer Kirche der KISS-Chor „God gave Rock 'n' Roll to you" in Ihre Ohren. Die Grafik ist ebenfalls gelungen. Neu ist die Lithtech-Engine (*Shogo*, *Blood 2*) wahrlich nicht, allerdings ist die für *Psycho Circus* erweiterte Version 1.5 kein Pappenstiel: Die Optik wirkt mitunter zwar etwas kantig, aber dafür werden auch große Gegnermassen flüssig abgefertigt.

Steuerung

Psycho Circus steuert sich erwartungsgemäß gut. Vom Joystick sollten Sie allerdings die Finger lassen und unbedingt auf die Tastatur-Maus-Kombination zurückgreifen, dann klappt's auch mit dem Endgegner.

Fehler in der Testversion & Mehrspielermodus

Bugs gab es noch einige, trotzdem war *Psycho Circus* gut spielbar. Ärgerlich waren nur die Abstürze durch Speichern in manchen Levels und das Unbelegen der Tastenfunktionen. Verschmerzen lässt sich, dass die Anzeige oben links nicht immer registrierte, wenn wir einen Geheimraum fanden. Mehr Sorgen machte uns der Mehrspielermodus, der (noch) nicht funktionierte. Bis zum Verkaufsstart sollen Sie jedoch mit bis zu 16 Spielern einzeln oder im Team in vier Deathmatch-Modi (Kills, Artist, Surgeon und Conquer) sowie dem aus *Quake* oder *Daikatana* bekannten Death-Tag-Modus Ihre Gefechte austragen können.

fünften Episode, „The Elder", vereint der Konfrontation im Albtraumland stellen können. Bis dahin ist es ein weiter Weg, der Sie durch Abwasserkanäle, Herrenhäuser, Fabriken, Häuserschluchten und den obligatorischen Friedhof führt.

Immer feste drauf

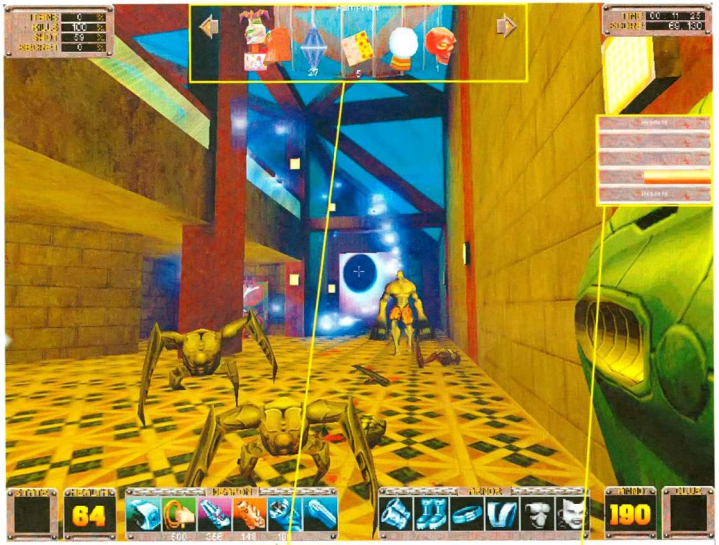
Zunächst nur mit Ihren nackten Fäusten bewaffnet, dürfen Sie sehr schnell aufrüsten. Als Starbearer mähen Sie mit einem Säbel die Monsterhorde nieder, der Beastking verlässt sich auf seine Klingenhände, Celestial schockt Angreifer mit seinen Elektrohandschuhen und der Demon (zer)teilt die Massen mit der Hellebarde. Neben einigen Extras finden Sie später eine Peitsche (mit der Sie nicht züchtigen, sondern sich wie Indiana Jones über Abgründe schwingen können), ein Plasmagewehr, eine Art Schrotflinte und einen Raketenwerfer. Während diese Waffen für alle zugänglich sind, hat mit Energie-Stern, Speer, Schulterkanone und Feuer speiendem Drachenkopf jeder der vier Protagonisten noch einen zusätzlichen Trumpf in der Hinterhand. Für alle Gegnergattungen werden Sie relativ schnell eine Lieblingswaffe finden. Die stets in Massen auftauchenden „Kopflosen" nehmen Sie munitionssparend im Nahkampf auseinander, während die fiesen Monster-Generatoren allergisch auf eine gezielte Schrot-Salve reagieren. Schießende Monster bekämpft man am besten ebenfalls mit Fernwaffen. Obwohl die Feinde immer nach den gleichen Verhaltensmustern angreifen, stehen Ihnen schnell die Schweißperlen auf der Stirn, denn das Gegneraufkommen ist meist gewaltig.



Dirty Dancing: Wir unterbrechen diese lustige Aerobic-Szene nur ungern, aber jetzt ist Sterbenszeit.

Schön hässlich

Trotz der Kampfhektik ist eines unübersehbar: Alle Gegner wurden sehr liebevoll und individuell erstellt. Als Gemeinsamkeit lässt sich allerdings ein gewisser Hang zur Abnormität feststellen. Oder wie würden Sie ein nacktes, aufgeblähtes Ballonwesen mit amputierten Armen und zugenähten Körperöffnungen beschreiben, das mit Schleim spuckt und nach dem Bildschirmtod eine grüne Wolke tödlicher Darmgase hinterlässt? Und das ist noch nicht einmal das Schlimmste, glauben Sie uns! Während die Abwechslung in puncto Gegner auf Dauer aber doch etwas zu wünschen übrig lässt, bekommen Sie zumindest am Ende jeder Episode in den Zelten des Psycho-Zirkus einen besonders



Mit dem Celestial unterwegs: Das obere Menü zeigt die aufgesammelten Extras, unten stehen Gesundheit, Waffen, Kostümteile und Munition. Rechts sehen Sie die Rest-Energie der Angreifer.

fiesen Brocken präsentiert. Splatterfreunde dürften ihre rote Freude an *Psycho Circus* haben, denn an ekligen Effekten wurde kaum gespart. Manche Szenen erinnern in ihrer Absurdität mitunter an Monty Pythons *Ritter der Kokosnuss*. Auch in der deutschen Version soll sich hieran nichts ändern. Die zahlreichen Zwischensequenzen werden momentan vom Schneck&Deny-Team (*You don't know Jack*) vertont. Bis zur Verkaufsversion sollte dann auch der Mehrspielermodus ordentlich funktionieren, der in unserer Testversion leider noch nicht spielbar war (siehe Prüfstand). Für Solisten mit Sinn fürs Grobe bietet *KISS Psycho Circus* aber auch so schon jede Menge Action.

Joachim Hesse



Trotz bunter Klamotten keine Witzfigur: Der Clown Fortunado wird nach der Attacke mit dem Energie-Stern immer größer.

Vergleich

KISS reiht sich mühelos in die vordere Reihe der Ego-Shooter ein. *Soldier of Fortune* war allerdings noch ein wenig abwechslungsreicher. Das alte *Half-Life*, aber auch das erst erschienene *Daikatana* müssen sich geschlagen geben. Gerade *Daikatana* fehlt es im direkten Vergleich an Feinabstimmung und strukturierterem Leveldesign.

Soldier of Fortune	82%
KISS Psycho Circus	79%
Half-Life (dt.) (abgewertet)	77%
Daikatana	73%

Kommentar



Tanja Bunke

KISS ist ein absoluter Schocker, sowohl vom blutigen Aspekt als auch von den grafischen Effekten. Demnach für Freunde der Ego-Shooter ein Muss: Verrückte Hintergrundstory, anspruchsvoller Spielablauf und eine atemberaubende Geschwindigkeit sorgen für akute Suchtgefahr.

Kommentar



Joachim Hesse

Hammerhart ist nicht nur der Schwierigkeitsgrad, sondern auch, wie hier die Abtrünnigen von John Romero ihren ehemaligen Meister in die Schranken weisen. Psycho Circus ist unterhaltsamer geworden als dessen Daikatana. Großer Umfang und hervorragendes Leveldesign trösten zudem über die kleinen Schwächen bei der Grafik hinweg. Eine hohe Ekelschwelle sollten Sie trotz der USK-Freigabe ab 16 Jahren allerdings mitbringen, denn inhaltlich ist der Ego-Shooter dank vieler „unappetitlicher" Einfälle sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Ich fand die bizarren Gags aber gelungen.

KISS Psycho Circus

Mindestens:	P 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	DirectMusic, DirectSound3D, Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Voraussichtlich 16 Sp. Netzw./Internet
CD/HD:	Ca. 555 MB/ca. 1 MB bis 548 MB
Internet:	www.take2.de
Sprache:	Deutsch (später)
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Third Law/Take 2
Veröffentlichung:	28. Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Schwer, aber gut: Für Ego-Shooter-Fans mit harten Nerven und KISS-Faible erste Wahl! «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Engl. Beta vom 30.6.**
Steuerung:	**Sehr Gut**
Ffeedback:	**Nein**
Grafik:	**83%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**?**
Einzelspieler:	

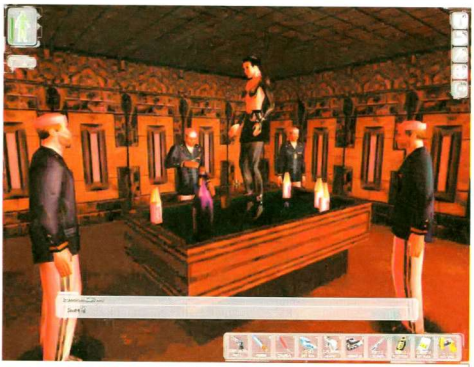
79%

Man in Black

Bei seinem ersten Einsatz in New York ahnt Agent JC Denton noch nicht, dass er bald einer weltweiten Verschwörung auf die Spur kommt.

Fakten

- 15 Levels
- Drei Trainingsmissionen
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Elf Fertigkeiten
- 19 Spezialfähigkeiten
- 25 aufrüstbare Waffen
- Vier Endsequenzen
- Unreal-Grafikroutinen



In dieser New Yorker Bar können Sie nicht nur die Puppen tanzen sehen, sondern kommen auch an wichtige Informationen.



Die Straßen von Hong Kong: Weil wir einen Polizisten angegriffen haben, eilt sein übellauniger Kollege herbei.

Können Sie sich vorstellen, was geschieht, wenn Sie kurz nach Beginn eines Kinofilms aufstehen und laut in den Saal rufen, wer alles sterben wird und wer der Mörder ist? Nun, Sie hätten ein paar Feinde. Schlimm! Aber wie würden Sie sich fühlen, wenn gleich der ganze Staat gegen Sie wäre?

Vom Anfänger zum Meister



Links sehen Sie die elf Fertigkeiten, die mit Erfahrungspunkten vierstufig steigerbar sind.



Ihnen fehlt das Passwort für den PC? Hoffentlich sind Sie im Fach „Elektronik" erfahren!

Wenn Denton primäre und sekundäre Missionsziele erfüllt, bestimmte Gegenden auskundschaftet oder eine schwierigere Aktion unfallfrei übersteht (z. B. den Sprung von einer Leiter auf ein gegenüberliegendes Fenstersims), erhält er Punkte. Diese kann er einsetzen, um seine elf Fertigkeiten vierstufig von „untrainiert" bis „meisterhaft" zu verbessern. Das wirkt sich spürbar aus: Ein Anfänger im Bereich „Rifle" ist ein Wackel-Kandidat und bekommt mit einem Scharfschützengewehr ein Fadenkreuz zu sehen, das unschlüssig über dem Ziel kreist. Ein „Meister" hat dagegen eine ruhige Hand. Anderes Beispiel: Sie haben von Elektronik keinen Schimmer? Dann können Sie Sicherheitsterminals nur mit den richtigen Login-Namen und Passwörtern nutzen. Fortgeschrittene hacken sich kurzerhand in den Computer ein, wobei ihnen aber nur Sekunden bleiben, ehe der Alarm anschlägt. Profis arbeiten unterdessen mit deutlich weniger Zeitdruck.

JC Denton, in dessen Rolle Sie bei *Deus Ex* schlüpfen, arbeitet im Jahr 2052 als Geheimagent für die UNATO, eine Art weltweite Wir-Menschen-wollen-uns-alle-lieb-haben-Vereinigung. Er muss hin und wieder eine brutale Terroristengruppierung ausheben, einen gefangenen Kollegen aus einem Hochsicherheitstrakt raushauen oder eine Hand voll Geiseln vor dem Tod bewahren – das Übliche eben. Warum derlei Aufträge für den Mann im schwarzen Trenchcoat kaum kniffliger sind, als bei Aldi ein Pfund Butter zu kaufen? Nun, zum einen ist Denton so cool, dass er vermutlich Eiswürfel pinkelt. Seine Sprüche während der vielen Dialoge sorgen jedenfalls für die ersten Sympathie-Pluspunkte. Zum anderen besitzt er Cyborg-Implantate, die ihm einen Vorsprung durch Technik verschaffen.

Super, Ingo!

Dank der Computerchips kann der Supermann Nachrichten aus dem Hauptquartier in seinem Kopf empfangen, er besitzt eine automatische Freund-Feind-Erkennung und Taschenlampen-Augen. Vor Spielbeginn und nach den drei Trainingsmissionen legt der PC-Besitzer sein Erscheinungsbild fest. Schließlich bekommt er seine Figur trotz der Ich-Perspektive bei den Gesprächen (und in manchem Spiegel) immer wieder zu sehen und muss damit leben können, ohne Depressionen zu kriegen. Anschließend



Hier in Paris haben wir's wohl übertrieben: Viel zu viele Gegner stürmen auf uns ein, unter anderem sogar ein Wachroboter.



In Area 51 trifft der Spieler auf seltsame Kreaturen. Was ist dran an den Geschichten um den geheimen Militärstandort?

Deus Ex

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Deus Ex ist wie andere Titel, die auf der *Unreal*-Engine basieren, stark von der CPU abhängig. Vergessen Sie die Mindestvoraussetzungen: Einigermaßen erträglich läuft das Spiel unter 640x480 erst ab einem PII 400.

Bildauflösung 800x600

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

Bildauflösung 1.024x768

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

Pro & contra

- ⊕ vielfältige Lösungsmöglichkeiten
- ⊕ gute Story mit Überraschungseffekten
- ⊕ abwechslungsreiche Aufträge
- ⊕ große Bandbreite an Schauplätzen
- ⊕ „realistische" Umgebung
- ⊕ Rollenspielelemente
- ⊕ cooler (Super-)Held
- ⊖ langes Nachladen
- ⊖ Etwas dröger Beginn; Eingewöhnungszeit
- ⊖ KI der Computergegner hat Aussetzer

Deutsche Version

Die deutsche Version wird nur mit englischer Sprachausgabe, aber dafür mit deutschen Untertiteln und entsprechendem Handbuch ausgeliefert. Es findet keine „Zensur" durch den Hersteller statt.

Sound & Musik

Die Musikuntermalung passt sich prima dem Geschehen an, die englischen Sprecher verstehen ihr Handwerk und die Geräuschkulisse ist stimmig - vermittelt aber nicht die gleiche angstfördernde Atmosphäre wie z. B. bei *Dark Project 2*.

Installation

Deus Ex lässt sich in vier Stufen installieren, die zwischen 119 und 726 MB auf der Festplatte belegen. Die Ladezeiten verdienen bei einer Maximalinstallation nur die Note „ausreichend".

Grafik

Optisch präsentiert sich *Deus Ex* besser als die direkten Konkurrenten *Dark Project 2* und *System Shock 2*. Trotzdem hätten die Entwickler aus der Unreal-Engine mehr herausholen können: Eintönige Oberflächenstrukturen und kantige Flächen hinterlassen einen sterilen Beigeschmack.

tungen) nutzt. Da das Startkapital an Erfahrungspunkten sehr mager ist, zwingt Sie das Spiel zu einer ersten knifflingen Entscheidung. Mehr zu den Fertigkeiten lesen Sie im Kasten „Übung macht den Meister".

Freund und Feind

Während der Anfangsmissionen lernen Sie die etwas komplizierte, aber logische Benutzerführung kennen. Es verwundert nicht, dass das Spielprinzip stark an *Dark Project 2* oder *System Shock 2* erinnert: Schließlich hatte Chef-Designer Warren Spector seinerzeit bei den Vorgängern dieser Titel seine Finger im Spiel. Das neue Werk des Großmeisters, der 1992 auch *Ultima Underworld* schuf, kommt aber wegen der stärkeren Dynamik näher an flinker wirkende Ego-Shooter heran. Trotzdem können Gegner nicht nur getötet, sondern z. B. per Elektroschocker oder Betäubungspfeil ins Reich der Träume geschickt oder schleichend umgangen werden. Im Laufe seines Abenteuers kommt Denton nicht nur in New York zum Einsatz. Es verschlägt ihn nach Hong Kong, Paris und zuletzt auf die geheimnisvolle Militärbasis Area 51. Der Grund: Irgendwann stellt der Agent fest, dass nicht alles so ist, wie es scheint. Arbeite ich, Denton, wirklich für eine Organisation, die nur das Beste für die Menschheit will? Sind gar die Mitglieder der Re-

dürfen Sie Ihre Fertigkeiten etwas aufpeppen. Fünf davon beziehen sich auf den Umgang mit unterschiedlichen Waffengattungen. Die anderen sechs wirken sich darauf aus, ob und wie gut Denton Computer hacken, Sicherheitsterminals kurzschließen, Schlösser knacken, tauchen oder sich heilen kann und wie effektiv er Ausrüstungsgegenstände (z. B. Rüs-



Würden Sie diesen bedrohlichen Commando-Cyborg verärgern wollen? Eventuell kommen Sie nicht darum herum, es zu tun ...



Nett, dass wir das nebenbei auch mal erfahren: Es gibt nicht nur Men in Black, sondern auch Frauen in diesem Job.



Die wehrhafte Cyborg-Agentin Anna Navarre (im Vordergrund) und ein zweiter Kollege unterstützen uns in dieser Szene bei einem Schusswechsel gegen Terroristen.

bellen die Guten? Bin ich eine Marionette? Wem kann ich überhaupt trauen?

Wie ein Psychothriller

Fest steht, dass Sie irgendwann Staatsfeind Nummer Eins sind. Denn JC macht sich durch seine Nachforschungen unbeliebter als ein Marktschreier in der Bibliothek. Da der Verfasser dieser Zeilen sich nicht derart ins Abseits begeben möchte, verrät er keinesfalls mehr über die Hintergrundgeschichte. Denn die überraschenden Wendungen machen eine Menge Spaß. *Deus Ex* bietet selten „echte" Zwischensequenzen. Kurioserweise entsteht trotzdem das Gefühl, die Hauptperson eines Psychothrillers zu sein: Wegen der vielen Dialoge, die nie als Fremdkörper empfunden werden, wirkt *Deus Ex* fast wie aus einem Guss und deshalb wie ein Film. Schade, dass die Nachladerei (besonders in Hong Kong) diesen Eindruck leicht trübt. Immer, wenn Sie einen neuen Kartenabschnitt betreten, werden Sie feststellen, dass Loading-Bildschirme keinen Unterhaltungswert haben. Dafür sorgen die diversen Lokalitäten für viel Abwechslung: Sie treiben sich in düsteren Straßenschluchten, glitschigen Abwasserkanälen, schummrigen Bars, riesigen Firmenkomplexen, schmutzigen U-Bahnhöfen und geheimnisvollen Labors herum.

Ist Strom gelb?

Neben der Story hält die Charakterentwicklung die Motivation deutlich über Durchschnittsniveau. Außer den nor-

So spielt sich Deus Ex

Deus Ex ist eine Mischung aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel. Entsprechend komplex präsentiert es sich. Wie Sie das Verschwörungs-Abenteuer angehen, bleibt Ihnen überlassen. Die totale Handlungsfreiheit können wir anhand von vier Beispielen lediglich zu einem Bruchteil andeuten: Schließlich lassen sich die Vorgehensweisen beliebig kombinieren.

Der Werkzeug-Freak



Mit Dietrichen knacken Fummelbrüder Schlösser und mit elektronischem Werkzeug Sicherheitsterminals.

Der Rambo-Typ



Der Rambo-Typ sucht häufig den Zweikampf. In dieser Szene setzen wir einen Flammenwerfer gegen einen Terroristen ein.

Der Taktiker



Schleicher meiden den Feind oder beseitigen ihn hinterrücks: Dem Roboter bekommt der Schuss aufs Benzinfass nicht.

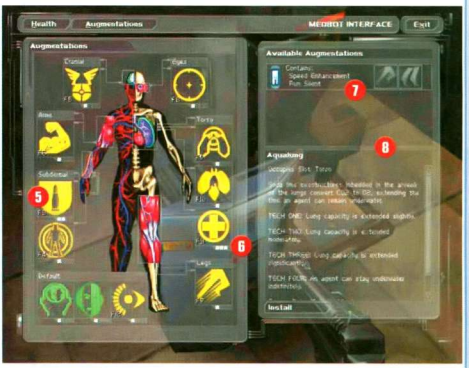
Der Redner



Dampfplauderer, die jeden anquatschen, wissen mehr. Hier erfahren wir von einem Geheimgang im U-Bahn-Klo.

Bei *Deus Ex* gibt es fünf Menüs, die Sie mit Gesprächsnotizen, Missionszielen und Lageplänen versorgen. Drei Statistikbildschirme zeigen das Inventar (links), die Werte für die elf Fertigkeiten und die zehn Spezialfähigkeiten (rechts).





Legende:

1: Gesamtes Inventar (Gegenstände belegen unterschiedlich viel Platz)
2: Beschreibung eines angeklickten Gegenstands (hier: Laserschwert „Drachenzahn")
3: Informationen zu Schlüsseln (links) und Munition (rechts)
4: Inventar für schnelle Auswahl eines Ausrüstungsgegenstands
5: Symbol für Spezialfähigkeits-Chip (hier: Unempfindlichkeit gegen Projektile)
6: Icons für Stufe der Spezialfähigkeit (hier: Drei von maximal vier Punkten)
7: Auswahl einer neuen Spezialfähigkeit (z.B. schneller oder leise rennen)
8: Erklärung für ausgewählte Spezialfähigkeit (hier: Unterwasser-Atmung)

Vergleich

Die Luft an der Genrespitze („Action-Adventures in der Ich-Perspektive") ist dünn – deshalb ist es auch eine Geschmacksfrage, welchen der unten aufgeführten Titel Sie bevorzugen. Objektiv betrachtet hinterlässt *Deus Ex* knapp den stärksten Eindruck: Die Welt wirkt sehr glaubwürdig und ist abwechslungsreicher, die Grafik einen Tick besser, es existieren sehr viele Lösungswege und es wartet eine unglaublich packende Hintergrundgeschichte. *System Shock 2* und *Dark Project 2*, die sich während der Action-Einlagen deutlich träger spielen, haben in einem Punkt die Nase vorn: Die Atmosphäre verursacht wegen des genial-gruseligen Sounds häufiger Gänsehaut.

Deus Ex	89 %
System Shock 2 (abgewertet)	88 %
Dark Project 2 (abgewertet)	86 %



Eines der Echsenwesen haben wir bereits mit der Plasma-Kanone erledigt, das andere dreht uns den Rücken zu ...

malen Fertigkeiten besitzt Denton Spezialfähigkeiten: Wenn er einen Kanister mit einem Nano-Implantat findet, muss er einen Medizin-Roboter finden, der ihm das Teil einpflanzt. Auch hier haben Sie die Qual der Wahl. Jedes Gefäß enthält zwei Arten von „Superkräften", wobei Sie nur eines herauspicken dürfen, das zudem nur für spezielle Körperpartien passt. Neben den drei Standard-Fähigkeiten beherrscht der Agent bis zu neun weitere. Er kann beispielsweise übermenschlich weite Sprünge vollführen, Strom in Lebenskraft umwandeln oder Pistolenkugeln trotzen. Jede Spezialfähigkeit ist per Upgrade-Kanister vierstufig ausbaubar und benötigt Energie. Weil es für einen Agenten unpraktisch wäre, sich zeitweise an eine Steckdose zu hängen, sammelt er der Einfachheit halber blaue Batterien. Strom ist eben doch nicht gelb.

Kopflose Gegner

Wie Sie *Deus Ex* angehen, bleibt Ihnen und Ihren Fähigkeiten überlassen (vgl. So-spielt-sich-Kasten). Sie wollen den Eingang einer Firma sprengen und mit Waffengewalt vorgehen? Ist möglich! Allerdings müssen Sie mit den Konsequenzen leben: Es kann z. B. sein, dass Denton nach einer solchen Aktion vom Hauptquartier keine Munition mehr erhält! Sie ziehen es vor, ein Sicherheitsterminal zu hacken, damit den Eingang zu öffnen, die Überwachungskameras abzuschalten und die Wachroboter die schmutzige Arbeit erledigen zu lassen, indem sie diese umprogrammieren? Kein Problem! Sie sind menschenfreundlich, wollen niemandem schaden und trotzdem einen Gegenstand aus dem Gebäude mopsen? Klar, funktioniert ebenso: Klettern Sie durch die Schächte der Klimaanlage oder knacken Sie die Hintertür mit einem Dietrich und manipulieren Sie die Alarmvorrichtung mit elektronischem Störwerkzeug! Müssen wir bei diesem Realismusgrad eigentlich noch erwähnen, dass der Held verschiedene Trefferzonen hat? Sollte man wohl: Sind ihre Beine futsch, können Sie nur noch kriechen. Ein stark verletzter Arm beeinträchtigt das Zielen. Bei all diesen netten Details juckt es herzlich wenig, wenn mancher Gegner während eines Feuergefechts mangels Künstlicher Intelligenz wie ein geköpftes Huhn scheinbar ziellos durch die Gegend rennt oder einfach teilnahmslos stehen bleibt.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Wir kennen das von anderen Spielen: Stromlinienförmiger, für die Masse zurechtgeföhnter Held steht Fingernägel kauend vor einer Tür und hat genau 23 Schlüssel. Leider fehlt getreu Murphys Gesetz genau der, den er braucht. Ist es nicht immer so? Weil Murphy ein Depp ist, Mister Minit sich nicht mit Computerspielen auskennt und folglich ein Anruf bei besagtem Schlüsseldienst sinnlos wäre, bleiben nur zwei Möglichkeiten: Der Zocker bemüht eine Lösungshilfe oder gleich die Deinstallationsroutine. Nicht so bei Deus Ex – und das hat mir besonders gefallen: Probleme lassen sich zu 99 Prozent mit gesundem Menschenverstand UND auf mehrere Art und Weisen lösen. Einfach wird's dadurch nicht zwingend, aber auf jeden Fall glaubwürdiger. Das tut der Motivation und damit dem Spielspaß sehr gut.

Kommentar

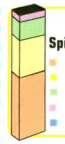


Christian Müller

Hier etwas Terminator, da ein Fitzelchen Robocop, dort eine Portion Matrix und eine dicke Prise James Bond, fertig ist der Zocker-Cocktail. Mit reichlich Dark-Future- und Cyber-Punk-Zutaten ist Deus Ex spannend wie ein Psycho- und Agententhriller. Mit dazu bei trägt die gekonnte Inszenierung, in der die Geschichte cineastisch vorangetrieben wird. Abgesehen von der schwachen Gegner-KI, überzeugt vor allem das Spiel-Design. Mit seiner Mischung aus verschiedenen Genres liegt Deus Ex voll im Trend. Hier verschmelzen Action-, Adventure- und Rollenspiel. Herausragend finde ich die Freiheiten in der Charakter-Entwicklung und dass die Spielumwelt auf die Aktionen des Helden immer nachvollziehbar reagiert. Über 40 Stunden Mindestspielzeit und die unterschiedlichsten Lösungswege zeugen zudem von der hohen Komplexität.

Deus Ex

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, Voodoo-3-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DSound (3D), EAX, A3D, Dolby S.
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	698 MB/119-726 MB
Internet:	http://www.deusex.com
Sprache:	Englisch/Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ionstorm/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



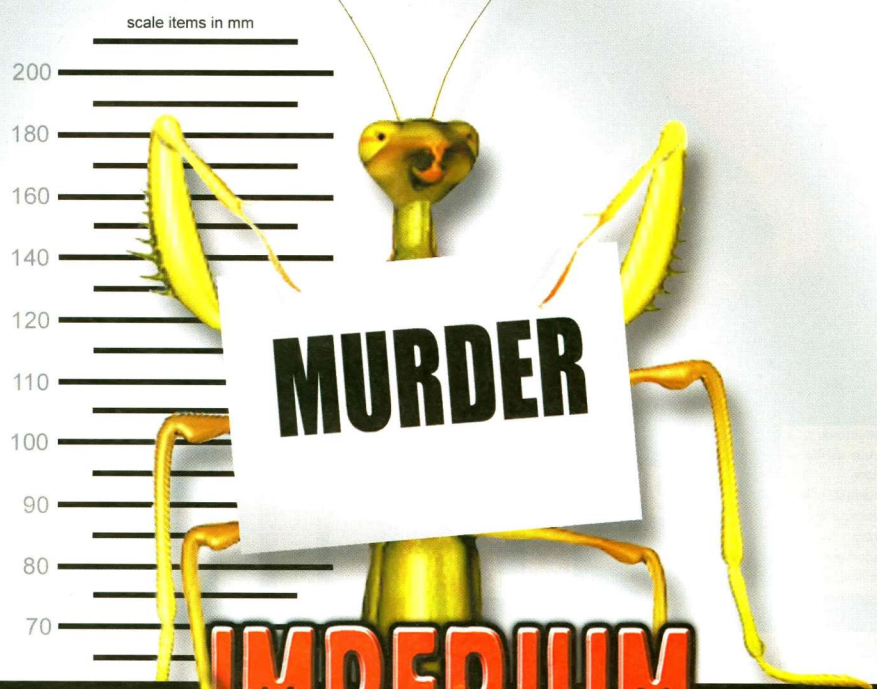
» Als Superheld erleben Sie ein von James Bond und Akte X inspiriertes, filmreifes Abenteuer. «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion :	**V. 1002f (engl.)**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73 %**
Sound:	**85 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

89 %

„Sie sagen, sie hat Ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen...“

www.imperium-der-ameisen.de



IMPERIUM DER AMEISEN

3D-ECHTZEIT-STRATEGIE AB 24. AUGUST 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE







SIERRA™

WON www.WON.net

powered by IMAX® Kino XXL. So echt wie echt.
Bochum, Düsseldorf, Frankfurt am Main
www.Imax-Filmtheater.de

© 2000 Microïds. Alle Rechte vorbehalten. www.microids.com

MICROÏDS

www.storm6is.de



Obwohl Föderationsschiffe wesentlich robuster sind, verursachen Photonentorpedos jeglicher Art großen Schaden.

David gegen Goliath

Fakten

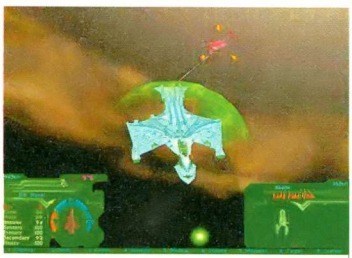
- 25 Missionen
- 10 neue Waffensysteme
- 52 Kampfschiffe
- 2 Mehrspieleroptionen
- Schwierigkeitsgrad einstellbar

Die Zeit der Rache ist gekommen! Träumen Sie auch schon lange davon, dass die Klingonen endlich einmal über Kirk, Picard und Co. siegen? Dann haben Sie jetzt endlich die Gelegenheit dazu.

Im 23. Jahrhundert, kurz bevor Captain Kirk und Dr. McCoy in *Star Trek VI: Das unentdeckte Land* unschuldigerweise für den Mord an Kanzler Gorkon verurteilt werden, spielt die Geschichte von *Klingon Academy*. Demnach ist Kanzler Gorkon lebendig, der Mond Praxis zieht weiterhin seine Bahn und der Krieg zwischen den Klingonen und der Föderation ist noch nicht entschieden. Um diese Schlacht zu gewinnen, schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Kadetten Torlek. Hilfreich steht Ihnen der bis dato größte noch lebende Krieger des klingonischen Imperiums zur Seite – General Chang.

Den Sternen so nah

Sie müssen Ihr Können zunächst in einem Bird-of-Prey in 25 linear verlaufenden Missionen beweisen. Diese sind mit Haupt- und Bonusaufgaben gespickt und laufen meist nach dem gleichen Schema ab: Getarnt zu einem Punkt fliegen und einige Schiffe der Föderation vernichten. Jedoch erweist sich längst nicht nur die Föderation als Gegner. Romulaner, Gorn und die eigens für dieses Spiel kreierten Shak'urianer haben ebenso ein argwöhnisches Auge auf Sie geworfen. Ein ebensolches sollten Sie auf die komplizierte Steuerung haben: Durch Kombination bestimmter Zifferntasten befehligen Sie acht Abteilungen (Sicherheit, Zielerfassung etc.). Mit der Reihenfolge 2 – 4 – 2 wird z. B. ¾-Impulskraft gesetzt. Sollten Sie nicht im Besitz eines fotografischen Gedächtnisses sein, dürfte Ihnen *Star Trek: Klingon Academy* trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades einige Probleme berei-



Die hochgefahrenen Schutzschilde verringern den Schaden und leuchten bei Beschuss auf.



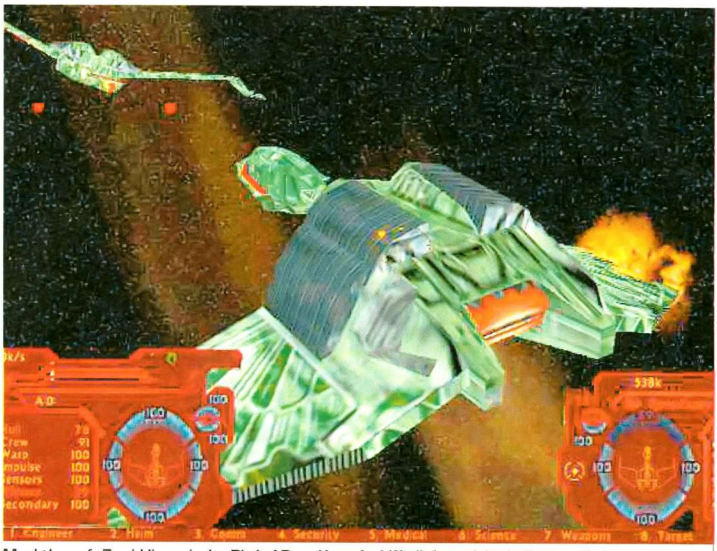
In der Mehrspieleroption können Sie aus beliebigen Schiffen und Klassen auswählen.

Kommentar



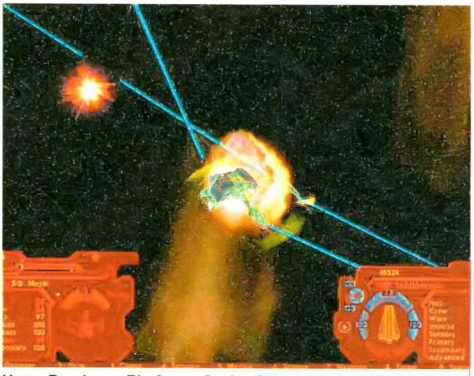
Tanja Bunke

Der Missionsbaum der Einzelspielervariante schränkt die Story stark ein, die Aktionen sind zu anspruchsvoll und wirken sich negativ auf die Motivation aus. Wirklich beeindruckt haben mich im Mehrspielermodus die Kampfschiffe der neuen Rassen, da sie kampftechnisch und optisch einen Leckerbissen darstellen.



Machtkampf: Zwei klingonische Bird-of-Prey Kampfschiffe liefern sich ein Feuergefecht.

ten. Für den Ausgang der Gefechte gegen die anderen Schiffe der insgesamt sechs Rassen sind allein taktisches Geschick und Flug-, sprich Tastatursicherheit entscheidend. Oftmals mutiert der Weltraumshooter dabei zum Weltraumscooter. Bei einem Zusammenstoß mit einem größeren Kampfschiff leiden Manövrierbarkeit und Außenhülle Ihres Fliegers. Steuern Sie allerdings eines der größeren Schiffe, die wesentlich schwerer zu navigieren sind, können Sie gelassen über die Anstoß-Versuche eines Shuttles schmunzeln. Herumschubsen stellt natürlich nicht die einzige Angriffsmethode dar. Neben den üblichen Waffen wie Disruptoren und Photonentorpedos gehören unter anderem auch Antimaterie-Feld-Generatoren und die hübsche „frequenzmodulierte Partikelbeschleuniger-Kanone" zur Ausstattung. Grafisch ist der *Klingon Academy*-Weltraum mehr als trostlos. Ein paar leuchtende Pixel als weitentfernte Sterne und ab und an ein Planet, das ist schon fast alles, was Sie zu sehen bekommen. Selten sind auch Erscheinungen wie etwa stellare Nebel zu sichten, die sich auch auf die Funktionalität Ihrer Sensoren auswirken. Nicht ganz so traurig sehen die Kampfschiffe hingegen aus: Bei starkem Beschuss brechen Stücke der Außenhülle ab und geben Einblick auf die zerstörten Decks.



Unter Beschuss: Die Ausmaße des Schadens sind deutlich in der HUD-Anzeige am unteren Bildschirmrand erkennbar.

Geteiltes Leid ist halbes Leid

Die Mehrspieleroption bietet zwei interessante Auswahlmöglichkeiten: den Deathmatch-Modus, bei dem jeder gegen jeden antritt und den kooperativen Modus, wo Sie gemeinsam mit anderen Kommandanten dem Kaiserreich den Krieg erklären. Anders als bei der Einzelspieleroption, bei der Sie die elf klingonischen Kampfschiffe fliegen durften, haben Sie jetzt Auswahl aus insgesamt 52 Flugschüsseln der verschiedensten Rassen. Steigen Sie ein und zeigen Sie den anderen ruhig einmal, wer Herr im All ist.

Tanja Bunke

Vergleich

Klingon Academy ist technisch nicht auf der Höhe der Zeit im Vergleich zu *Starlancer*, *Freespace 2* oder *Tachyon*, bringt aber Star-Trek-Fans unterhaltsame Stunden.

Starlancer	86%
Freespace 2	85%
Tachyon	84%
Star Trek: Klingon Academy	72%

Star Trek: Klingon Academy

Mindestens:	P 233 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	P III 500 MHz, 128 MB RAM, moderne 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD/6 Sp. via Internet/8 Sp. via LAN
CD/HD:	1.623 MB/ mind. 500 MB
Internet:	http://www.interplay.com/klingon/
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	99,95 DM
Hersteller:	14 Degrees
Veröffentlichung:	Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre



» Nur für eingefleischte Trekkies könnte Klingon Academy zum Suchtfaktor werden. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Beta vom Juni**
Steuerung:	**befriedigend**
FFeedback:	**nicht vorhanden**
Grafik:	**60%**
Sound:	**69%**
Mehrspieler:	**76%**
Einzelspieler:	

65%

Test Drive 6



Die Polizeiverfolgungjagd hat sich Test Drive 6 von Need for Speed 3 abgeguckt, die Grafik von dessen Vorgänger.

Tradition verpflichtet – und so geht die *Test Drive*-Serie diesen Sommer bereits in die sechste PC-Runde. Wie die beiden Vorgängern orientiert sich der arcadelastige Actionraser merklich an den Genrereferenzen *NFS3* und *NFS: Porsche*. Mit lizenzierten Autos namhafter Hersteller (Aston Martin, Dodge, Audi, Lotus, Jaguar, ...) darf sowohl durch bekannte Städte wie Hong Kong, Paris oder Rom als auch über recht abgefahrene Querfeldein-Kurse geheizt werden. Sämtliche Strecken sind nicht nur dank des Gegenverkehrs, sondern auch wegen der zahlreichen Abkürzungen abwechslungsreich und herausfordernd. Auch die Gegner-KI gibt wenig Anlass zur Kritik, doch leider ist weder die Fahrphysik noch die 3D-Grafik wirklich gelungen und von den Maßstäben, die EA in den letzten Jahren gesetzt hat, meilenweit entfernt.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Was auf der Konsole ein Kracher ist, muss nicht zwangsläufig auch auf dem PC so sein – dies trifft leider auch auf Test Drive 6 zu. Es ist zwar grundsätzlich kein schlechtes Spiel, kann aber schon grafisch mit der Konkurrenz nicht mithalten. Auch mit dem zu undifferenziertem Fahrverhalten landet Test Drive keinesfalls auf der Überholspur.

Dukes of Hazzard

Kennen Sie noch die Dukes-Brüder? Wenn nicht, ist das auch nicht so schlimm. Jedenfalls belebt jetzt Ubi Soft die Helden der alten TV-Serie neu. Es gilt, die Zwangsversteigerung der Dukes-Farm zu verhindern. Geliefert bekommen Sie ein echtes Renn-Adventure. Okay, der Begriff ist etwas übertrieben. Im Grunde verpasst *Dukes of Hazzard* 27 schlichten Autorennen eine Rahmenhandlung, die Ihnen durch zahlreiche Renderfilmchen aufs Auge gedrückt wird. Mal müssen Sie unter Zeitdruck von A nach B fahren, mal ein anderes Auto durch ständiges Rammen zum Stillstand bringen oder Gegenstände aufklauben. Extras und zeitweiliger Fahrzeugwechsel halten Sie bei Laune. Die zwei Mehrspielermodi unterstützen sogar die MSN Game Zone.

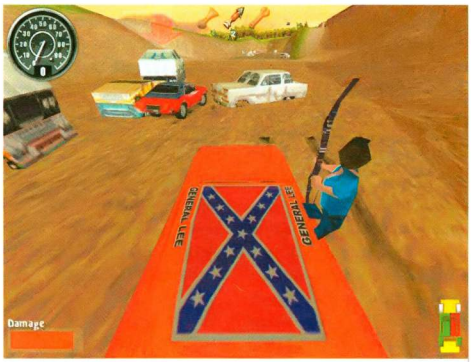
Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Ich weiß nicht genau warum, aber mit den Dukes durch die Prärie zu brettern macht Spaß. Leider ist das Spiel viel zu kurz, dauernd kurven Sie auf den gleichen Strecken und die Wagen steuern sich wie liebeskranke Elefantenbullen. Es sieht auch nicht überragend aus und der Dudelsound ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei. Aber wie gesagt: Irgendwie motiviert es doch – für einen Nachmittag.



Mit Explosivpfeilen auf der Jagd: Böse Buben haben Ihnen auf dem Schrottplatz aufgelauert, doch Sie drehen den Spieß um.

Test Drive 6

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII400, 64MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw; Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Sp. an einem PC, TCP/IP, Internet
CD/HD:	405 MB/343 MB
Internet:	www.cryo-interactive.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Pitbull/Cryo Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Ein Rennspiel wie viele andere – nur für hart gesottene Test-Drive-Fans empfehlenswert! «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**60%**
Sound:	**62%**
Mehrspieler:	**-%**
Einzelspieler:	

59%

Dukes of Hazzard

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win 95/98/2000, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	ca. 494 MB/ca. 289 MB
Internet:	www.southpeak.com
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	South Peak/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Ende Juli 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Eine (fast) neue Rennspielidee, leider etwas zu schlampig realisiert und wesentlich zu kurz. «

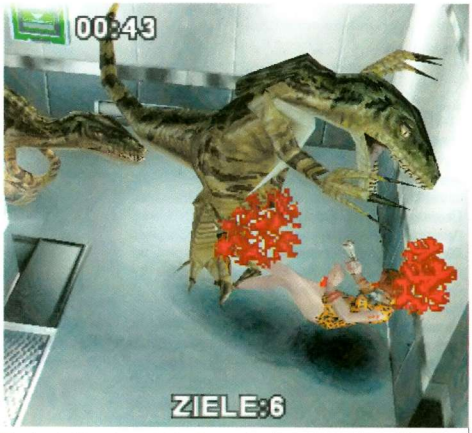
Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Beta vom 25. Juni**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**68%**
Sound:	**61%**
Mehrspieler:	**56%**
Einzelspieler:	

60%

Dino Crisis

Schwupps, und der Dino beißt Ihnen in den Kopf. Wenn Sie jetzt trotzdem weiterlesen, sind Sie ein geeigneter Käufer für das Horror-Abenteuer *Dino Crisis*. Wenn eine Firma es versteht, aus einer guten Idee das letzte Quäntchen Umsatz herauszupressen, dann Capcom. Erinnern Sie sich noch an die Zombies in *Resident Evil*, an die Angst vor unbekannten Geräuschen? Dann ersetzten Sie vor Ihrem geistigen Auge die Gegner durch Dinosaurier und geben Ihrem Alter Ego den Namen Regina. Fertig ist *Dino Crisis*. Sie landen als Teil einer Eliteeinheit der Regierung auf einer Insel, auf der Doktor Kirk verbotene Versuche durchführt. Bei Laune halten Sie knifflige Rätsel, viel Blut und eine Kamera, die auf vorberechneten Bahnen der Spielfigur folgt.

Joachim Hesse



Regina in Not: das schicke Tarzan-Outfit und den Metzel-Modus „Operation Wipeout" bekommen Sie fürs Durchspielen.

Kommentar



Joachim Hesse

Soll ich lachen oder weinen? Bei dem Saurier-Thriller wurde die Resident-Evil-Spannung gut kopiert. Leider auch die grobkörnige Grafik und das leidige Speicherpunkt-System des Konsolenvorbilds. Trotzdem: Splatter-Spaß und Paranoia sind garantiert!

Dino Crisis

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 599 MB/ca. 1 MB - 570 MB
Internet:	www.dinocrisis.de
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Capcom/Virgin Int.
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Resident Evil, gekreuzt mit Jurassic Park: Wenig innovativ, aber enorm spannend. «

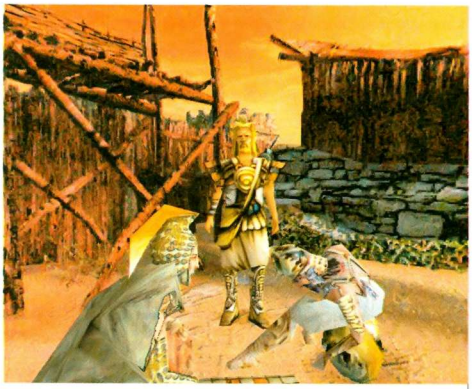
Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Beta Ger_premas3**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**56%**
Sound:	**77%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

74%

Odyssee

Held Heritias hat eine große Aufgabe: Für die schöne Penelope soll er den verschollenen Odysseus wieder ausfindig machen. Seine Abenteuer führen ihn vom antiken Troja durchs ägäische Meer und schließlich sogar hinab in die Hölle. Dreidimensionale Figuren bewegen sich in Cryos *Odyssee* durch vorgerenderte Landschaften von atemberaubender Schönheit. Sie lösen die meisten Rätsel, indem Sie die Hinweise befolgen, die Sie in den zahlreichen Dialogen sammeln. Dabei erweist sich das eigenwillige Tastatur-Interface nicht gerade als sehr komfortabel. All dies hatten wir kürzlich erst in dem Spar-Adventure *Die Zeitmaschine* – die Adventure-Fließband-Produktion bei Cryo Interactive wird also lediglich mit einer neuen Grafik-Engine fortgesetzt. Auch der esoterisch anmutende Soundtrack bietet die bereits seit Jahren gewohnte Kost.

Herbert Aichinger



Ein Fest fürs Auge, aber spielerisch nicht gerade packend sind die Abenteuer des Helden Heritias auf seiner Odyssee.

Kommentar



Herbert Aichinger

Seit Atlantis ist bei Cryo nicht mehr viel passiert; nur noch Aufgüsse ein und desselben Spielprinzips, gewürzt mit einer schwer verdaulichen Portion Esoterik und einer Prise Weltmusik. Traurig, wenn sich Einfallslosigkeit anscheinend noch auszahlt.

Odyssee

Mindestens:	PII233, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1.200 MB/280 MB
Internet:	www.cryo-interactive.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	In utero/Cryo
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

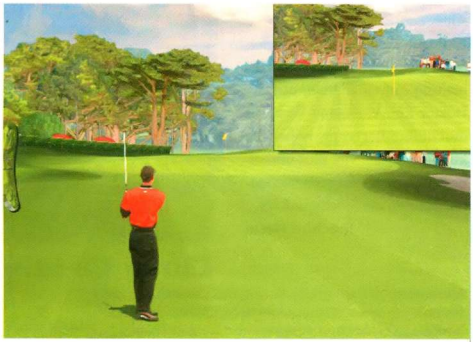


» Kalter Cryo-Kaffee, schön anzuschauen, aber ohne große Herausforderungen. «

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Beta von Juni 2000**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**75%**
Sound:	**72%**
Mehrspieler:	**-%**
Einzelspieler:	

49%

Tiger Woods PGA Tour 2000



Steuerung und Grafik mit Schwächen: Die gefilmten Spieleranimationen wirken unnatürlich und die Kursobjekte ziemlich platt.

Mit Tiger Woods und acht anderen Profis der PGA-Tour startet EA Sports den Angriff auf Genre-Primus *Links LS*: Neben vier neuen Kursen bietet die 2000er-Version neun Profi-Golfer der PGA-Tour sowie als Special-Guest Basketball-Rentner Michael Jordan, mit dem ebenfalls nach Lust und Laune eingelocht werden darf. Die zwölf gebotenen Spielmodi lassen kaum Wünsche offen, sogar eine komplette Saison kann gespielt werden. Grafisch jedoch hinkt *PGA Tour 2000* der Genrespitze nach wie vor hinterher. Die Animationen der Golfer bestehen aus vorgefilmten Sequenzen und sämtliche Objekte sind reichlich unscharf. Die Steuerung bietet die gewohnten (2- und 3-Klick, Mausschwung) Optionen, ist jedoch ungewohnt schwer zu meistern. Erfreulich: Als Bonus spendiert EA mit dem Course Archtitect ein prima Tool, mit dem Sie eigene Golfkurse erstellen und bereits vorhandene modifizieren können.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Der jüngste Spross der PGA-Tour-Serie kann die hoch gesteckten Erwartungen leider nicht ganz erfüllen. Besonders negativ fällt die kleinliche Steuerung mitsamt ihren missratenen Schlaghilfen ins Gewicht, die Anfänger garantiert abschrecken wird.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII450, 128MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw; Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, digitale Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC, TCP/IP, Internet
CD/HD:	655 MB/65-835 MB
Internet:	http://www.easports.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

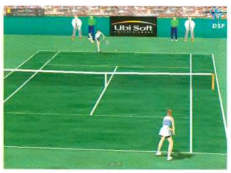


» Überdurchschnittliche Golfsimulation mit kleineren Mängeln in der Steuerung – keine Gefahr für Links LS.«

Genre:	Sport
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	79%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	71%

71%

DSF All Star Tennis 2000



Mit der Unterstützung von sieben namhaften Tennisprofis wagt Smart Dog den Angriff auf die Genre-Konkurrenz. Doch nach wenigen Matches macht sich Ernüchterung breit: Die Steuerung ist mit sechs verschiedenen Schlagvarianten arg kompliziert und umständlich geraten, die Grafik ist weiß Gott nicht auf dem neuesten Stand und die Animationen der Spieler sind reichlich hölzern. Einzig der Saison-Modus verspricht kurzfristige Unterhaltung. **cs**

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Hersteller:	Smart Dog
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik:	53% **Sound:** 44%
Mehrspieler:	49% **Einzelspieler:**

49%

DSF Ultimate Golf



Auch der erneute Anlauf, mit dem Namenszug des DSF ein gutes Golfspiel zu verknüpfen, ist fehlgeschlagen. Im Gegensatz zur Konkurrenz setzt *Ultimate Golf* auf eine dürftige 3D-Engine, die Ihnen die gerade einmal drei Plätze aus der Ego-Perspektive zeigt – was recht bescheiden aussieht. Die Steuerung ist akzeptabel, lediglich der Mausschwung eine mittlere Katastrophe. Nervig: Selbst bei kürzester Lochentfernung empfiehlt der Caddie das 3er-Holz. **cs**

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Vertex/Ubi Soft
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik:	54% **Sound:** 46%
Einzelspieler:	52% **Mehrspieler:**

51%

Heroes 3 The Shadow of Death



Bei *Shadow of Death* handelt es sich um die Vollversion von *Heroes 3* inklusive sechs neuer Kampagnen. Grafik und Spielweise blieben unverändert, allerdings ist es New World Computing gelungen, die Hintergrundgeschichte geringfügig besser mit den einzelnen Szenarien des rundenbasierten Strategiespiels zu verknüpfen. Für Fantasy-Liebhaber und Fans des Subgenres ist *Shadow of Death* empfehlenswert, vorausgesetzt, Sie besitzen *Heroes 3* noch nicht. **ag**

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik:	Direct Draw, DirectSound
Hersteller:	New World Computing/Ubi Soft
Preis:	Ca. 90,- DM
Genre:	Strategie
Grafik:	68% **Sound:** 70%
Mehrspieler:	79% **Einzelspieler:**

79%

Player Manager 2000



Der wohl „englischste" aller Fußballmanager geizt erneut nicht mit einem reichlich textlastigen und verflixt unübersichtlichen Menüsystem. Als Manager in Europas Top-Ligen kümmern Sie sich wie gehabt um Wohl und Wehe Ihres Vereins. Die ansehnlichen 3D-Spielszenen offenbaren jedoch einige fußballerische Mängel und die schlampigen Übersetzungen tun ein Übriges, um *PM2000* ins graue Manager-Mittelmaß zu katapultieren. **cs**

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Hersteller:	Anco
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik:	67% **Sound:** 52%
Mehrspieler:	56% **Einzelspieler:**

56%

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), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

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

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, 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:
(c) Fox Interactive
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

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

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

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.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (-141)
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.)

ANZEIGENBERATUNG:
(Games) Jens Kluver (-348)
(Hardware, Banking & Insurance)
Wolfgang Menne (-144)
(Toys, Trade & Entertainment)
Michael Wamser (-245)
(Food, Beverage, Tobacco)
Claudia Rudolph (-143)
(Fashion, Care & Technology)
Ina Schubert (-346)

ANZEIGENASSISTENZ:
Anja Krauss (-345)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)

CONTROLLING:
Susanne Szameitat (-142)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99

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 Serviceleistungen 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, Anja Krauss

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 09/2000 erscheint am 16. August 2000

Unreal Tournament



SWAT - Endlich bekommen UT-Spieler auch ihr *Counterstrike*. Mehrspieler-Mod auf der Cover-CD.

Age of Kings



Akkon – die letzte Bastion: Mit der Einzelspieler-Episode erhalten *AoK*-Fans wieder Nachschub.

Inhalt

Age of Empires 2 112
Optimierte Spielstarts, Schnelle Zivilisationen, Spieler-Persönlichkeiten

Anstoss 3 116
Anstoss 3-Verlängerung, Anstoss Action, Probleme mit Patch 1.10, Trainer biografie: Ihre Erfahrungen mit *Anstoss 3*

C&C 3 Tiberian Sun 108
Super-MOD aus deutschen Landen, Protestmail der deutschen Spieler, Patch 2.03, *Alarmstufe Rot 2*-Update

Die Siedler 118
Die Siedler IV im Überblick, die Weltrangliste – Von TOP-SOCs

Die Sims 114
SimsVille, Sim in 3D

Everquest 97
Die Drachen Norraths, Drachentöter, *Everquest*-Links

FIFA 2000 104
EURO 2000 – Stimmen aus der Onlinegemeinde, Gewinnspiel Tor des Monats, FML – Aktuelles

Flugsimulationen 98
Fly! vs *FS 2000*, Ground Control 1.1, *Sky!*-Special Edition 1.5

GTA 2 102
Wo bleibt *GTA 3D*?, Sounds in Eigenregie, Der große Knall: die Gewinner, jetzt: *GTA* online!

Half-Life 92
Neuer Stoff für Einzelspieler und Denksportler, Downloads dick, wichtige Dateien zum *HL*-Patch

Need for Speed 100
Drohender Flop? Motor City Online, Neues von der Scuderia, *NFS 5* Persona Editor, Replay Info 1.1, Screenshot des Monats

NHL 2000 106
Geheimtipp für *NHL 2000*-Fans, PC-Action-Cup, Frische Gesichter, Neues aus der GML

Starcraft 110
Map of the Week, Länderspiel GER vs USA, *Starcraft*-Songs, Tipps für Clans

Ultima Online 96
Ultima Worlds Online: Origin, Skill-Trees, Magie-System

Unreal Tournament 94
Team Vortex, Unreal: Operation NaPali', *S.W.A.T.* – Innovation oder *Counterstrike*-Clone?

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Aufgezeichnetes Spiel des TAC-Clans, Akkon – die letzte Bastion: *Age of Kings*-Szenario

Anstoss 3
Patches 1.10 und 1.10a, Editor-Patch

C&C 3 Tiberian Sun
Patch V 2.03 für *Tiberian Sun/Feuersturm*, MOD *Infantry Force*, Patch 1.5 für MOD *Infantry Force*, Basis-, Grafik-, Kampagnen-, Sound-, und Einheitenmodule für *Infantry Force*

Die Siedler 3
Einzelspieler-Karte von Vha

Die Sims
25 neue Skins, 75 neue Bodentexturen, 125 neue Wandoutfits; Simstrainer

FIFA 2000
Rasentexturen, FML-Ligafiles, Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

Flugsimulationen
Historischer Kampfbomber B-25J Mitchell (*Fly!*), Runaway 1.1 (*Fly!*): Neue Texturen für die *Fly!*-Rollbahnen, Ground Control (*Fly!*): Landschaftstexturen, Sky! (*Fly!*): Neue Himmel-Texturen und Wetterverhältnisse

GTA 2
Karte des Monats, Neuer Streifenwagen, *GTA 2*-Puzzle, *GTA 2*-Trainer v1.1, *GTA 2*-Wave

Half-Life
HL-Patch v1.1.0.0, Einzelspieler-Episode *Edge of Darkness*, Counter-Strike Beta6.6 – Mod, Worldcraft 3.3 – Karteneditor; Op4_Edge: Karte für Opposing

Need for Speed
Neuer Wagen: Porsche 911 GT3 (*NFS: Porsche*), Neuer Wagen: Ferrari 512 M (*NFS 4*), Replay Info 1.1 (*NFS: Porsche*)

NHL 2000
Grafik-Update: Neue Gesichter für *NHL 2000*, Grafik-Tools

Starcraft
Map of the Week „Scare of Ice"-Spielbericht GER vs. USA, drei *Starcraft*-Songs

Unreal Tournament
Mehrspieler-CTF-Maps: CTF-deck16-3, CTF-Rajigar, CTF-Warfare, CTF-Pro jectx1-1, Mehrspieler-DM-Maps: DM-Veltorll, DM-Nalitemple, DM-Outpost6, DM-Distinctive, Unreal4Ever 401 – Eine Menge neuer Waffen und Player-Models, *Minions of Destruction*: actionreicher Mod, Insurrection Weapon Pack – Neue Waffen für *Unreal Tournament*, *FEBA* – Strategisch angehauchter Mod, *SWAT*-Beta1: *Counterstrike*-ähnlicher Mod, *SWAT*-Beta1.1patch

Half-Life



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

David Adamczewski
19 Jahre, Gymnasiast
http://www.gXp.de
E-Mail: nexus@gxp.de

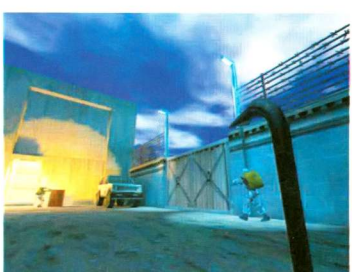
„Die Unzufriedenheit bekannter Clans über die Veränderungen, die der HL-Patch mit sich brachte, und über die Counter-Strike Beta6.6 waren allgegenwärtig. In Foren diverser Websites wurde eifrig gestritten. Für den Durchschnittsspieler war Valves Patch jedoch ein voller Erfolg."



Conundrum: Mit dem Crossbow haben Sie in dieser Situation aus der Entfernung die besten Chancen. Nahkampf wäre Selbstmord.

Neuer Stoff für Einzelspieler

Chris Spain von Cyber-Rat (www.cyber-rat.com) hat eine hervorragende Einzelspieler-Episode geschaffen, *Edge of Darkness*. Es geht darum, den bekannten Außerirdischen auf die Schliche zu kommen, die wiederum hoch oben in den Bergen ihr Lager haben. *Edge of Darkness* spielt zeitlich gesehen nach *Half-Life* und bietet zahlreiche neue Texturen, die besonders das bergige Hochland gut zur Geltung kommen lassen. Unterstützung erhalten Sie vom Alien Counter Insurgency Bureau (A.C.I.B.), das Ihnen mit gut ausgebildeten Soldaten zur Seite steht. Viele Test-Websites wie Z-Axis, 3D Map Realm und Artics Mapping World verteilten für das Werk Bestnoten. Wir haben die Episode für Sie auf die Cover-CD gepackt. Eine Komplettlösung gibt es auf der Website von Chris.



Edge of Darkness ist eine erstklassige Einzelspieler-Episode. Die Soldaten hier sind Verbündete im Kampf gegen die Aliens.



Ein Alien geht mit einer Art Elektroschocker gegen den Spieler vor. Der sollte wohl besser Abstand halten!

Downloads dick

Mit dem aktuellsten *Half-Life*-Patch, der nach langem Warten erschienen ist, kamen im Juni auch Probleme. Denn die bekanntesten Mods (Modifikationen) wie *Counter-Strike* (http://www.counter-strike.net), *Firearms* (http://www.firearmsmod.com), *Matrix HL* (www.planethalflife.com/matrix) und

Auf der Cover-CD

HL-Patch v1.1.0.0
Der aktuellste *HL*-Patch von v1.0.1.6 auf 1.1.0.0
g10161100.exe

Edge of Darkness
Einzelspieler-Episode von Chris Spain
eod.exe

Counter-Strike Beta6.6 – MOD
Komplettes *CS*-Upgrade auf Beta6.6
csb66full.exe

Worldcraft 3.3 – Karteneditor
Offizieller Karteneditor für *HL*
worldcraft3.exe

Op4_Edge – OpFor
Karte für *Opposing Force* von skai3oyltj
op4_edge.exe

Action Half-Life (ahl.telefragged.com) mussten auf dieses Update abgestimmt werden. So kam es ganz dick: Innerhalb von knapp 30 Stunden wurden mehr als acht bis zu 45 MB große Dateien veröffentlicht. Unter anderem auch mehrere Versionen des Patches an sich, Versionen der neuen Mods, das neue SDK 2.0 und der offizielle Karteneditor Worldcraft (v3.3). *Matrix HL* war bei Redaktionsschluss noch immer nicht kompatibel, genauso wie *Action Half-Life*. Wir haben für Sie eine Tabelle aller Dateien zusammengestellt, die im Zuge des Patches mitveröffentlicht wurden – damit Sie die Übersicht behalten.

Geburtstag

Der 19. Juni 2000 war für viele ein ganz normaler Tag, doch die Fans von *Counter-Strike* wussten über dessen ersten „Geburtstag" bestens Bescheid. An diesem Tag des Vorjahres wurde die erste Beta veröffentlicht, zu einer Zeit, als noch keiner daran denken konnte, dass dieser Mod an TFC oder gar dem klassischen *HL*-Deathmatch vorbeiziehen würde. Zur Feier des Tages hatte Cliffe einen Rückblick (http://www.counter-strike.net/retro.html) verfasst, der die Entwicklung des Mods sehr gut widerspiegelt.

Denksport

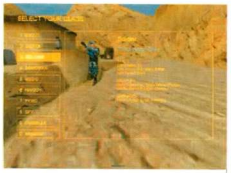
Eine weitere Einzelspieler-Episode wurde vergangenen Monat veröffentlicht, *Half-Life Conundrum*. Es handelt sich weniger um reine Ballerei als um eine Puzzleeinlage, die sich gewaschen hat. Sie bereisen mehrere Örtlichkeiten wie z. B. ägyptische Ruinen. Auch hier dürfen die Monster nicht fehlen. Sie treffen im Lauf des Spiels auf Aliensklaven und Zombies. Durch den Wechsel von Tag und Nacht wirkt Ihre Reise noch realistischer. Häufig müssen Sie klettern, springen, schwimmen und knobeln. Eine Komplettlösung ist auf der Website http://www.planethalf-life.com/conundrum in Arbeit.



So sahen die Counter-Strike-Models ursprünglich aus. Zum ersten „Geburtstag" wirkt die Grafik weitaus ausgereifter.

Außerdem

/// Der neueste **Half-Life-Patch** legte für zwei Tage seinen Schatten über sämtliche Download Mirror. Kein Server bot akzeptable Geschwindigkeiten, selbst Fileplanet (www.fileplanet.com) verzeichnete in den ersten Stunden mehr als **200.000 Zugriffe** auf das Upgrade. /// ModNation haben eine ganze Woche lang Screenshots und Interviews/**Artikel** zur Total Conversion (TC) **Gunman** (gunman.telefragged.com) veröffentlicht. /// **Valve Software** www.valvesoftware.com) wurde komplett **redesignt**, das für Valveworld typische Grün ist aber geblieben. /// Auch **CS-Nation** (csnation.counter-strike.net) haben einen **neuen Look** erhalten. Verbessert wurde unter anderem die Menüführung. ///



TF 1.5 ist Bestandteil des neuen HL-Patches, wobei die Menüs überarbeitet wurden.

Downloads zum HL-Patch

Half-Life Linux Server v1.1.0.0 Fullversion
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
86 MB – Die offizielle Serversoftware für das Betriebssystem Linux. Dabei handelt es sich um die Vollversion (für die, die noch nie einen *HL*-Linux-Server im Betrieb hatten).

Half-Life Linux Server v1.1.0.0 Upgrade
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
23 MB – Die offizielle Serversoftware für das Betriebssystem Linux. Dabei handelt es sich um das Upgrade (für die, die bereits die Serverversion 1.0.1.6 im Betrieb hatten).

Half-Life Patch (v1.1.0.0) Universalpatch (US)
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
39,3 MB – Der Universalpatch updatet jede Vorversion vom Spiel, angefangen von der Verkaufsversion (1.0.5.0) bis hin zur Version 1.0.1.6 auf die aktuellste Version. Ideal für Spieler, die ihre aktuelle Version nicht genau wissen.

Half-Life Patch (v1.1.0.0) Upgrade (US)
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
22,8 MB – Das Upgrade updatet Ihre v.1.0.1.6 auf die aktuellste Version. Dies ist der eigentliche *Half-Life*-Patch v1.1.0.0.

SDK 2.0 Fullversion
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
60 MB – Das SDK 2.0 als Vollversion; für alle, die neu einsteigen wollen

SDK 2.0 Upgrade
Download Mirror: www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
16 MB – Für Benutzer der früheren SDK-Versionen gedacht

Mod – Counter-Strike Linux Server Fullversion
Download Mirror: www.counter-strike.net, www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
49,6 MB – Hier finden Sie die offizielle Serversoftware für das Betriebssystem Linux – und zwar in der Vollversion!

Mod – Opposing Force CTF
Download Mirror: www.counter-strike.net, www.gXp.de, www.fileplanet.com, www.halflife.net
12,4 MB – Das neue *Opposing Force*-Capture-The-Flag erweitert das beliebte *Half-Life*-Add-On um die ebenso beliebte Spielvariante CTF.

Unreal Tournament



Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter
alias §FS§Mr.PayDay
23 Jahre, Student in Hamburg
http://www.fallensouls.de/
ICQ #35782617

„Zig Webportale, neue Mods täglich, Hunderte von Clans und rund 2000 Server belegen, dass UT nach nunmehr sieben Monaten zu den Top-Titeln der Zocker-Szene gehört!."

Team Vortex „Unreal: Operation NaPali"

David „DavidM" Münnich hat uns freundlicherweise ein paar Infos über dieses interessante Projekt zukommen lassen, das vor allem diejenigen unter Ihnen begeistern wird, welche die Multiplayer-Sessions auf den UT-Servern vorerst satt haben. Denn das Team Vortex arbeitet an einer Singleplayer-Kampagne für *UT*, die auf demselben Planeten spielt, den Sie schon aus *Unreal* kennen, nur genau ein Jahr später. Das Team legt großen Wert darauf, dass *Operation NaPali* weiterhin die geniale *Unreal*-Atmosphäre besitzt – vor allem, was die sequenziellen Kämpfe und Szenerie anbelangt. Daneben wird das Team – wie Sie es eventuell aus *Half-Life* kennen – eine Menge Events per Script einbinden.

Eine neue alte Story

Das Team Vortex Rikers II empfängt bei dem Flug über den Planeten NaPali Signale von Überlebenden der ersten Crew, die ein Jahr zuvor auf dem Planeten abstürzte. Da das Schiff nicht landen kann, müssen Sie sich alleine durchschlagen und die Überlebenden finden. Bei der Reise über den Planeten werden Sie auf altbekannte Schauplätze treffen und sehen, was sich in der Zeit verändert hat – oder auch nicht. In einem Level werden Sie an Bord eines Skaarjschiffes gefangen sein. Natürlich müssen Sie sich befreien, zum Deck vorarbeiten und schließlich die Kontrolle des Schiffes übernehmen. Gewürzt wird das Ganze mit vielen Cutscenes in der Engine, die selbstverständlich mit Sprachausgabe unterlegt werden. Mehr soll vorerst nicht verraten werden. Angestrebter Releasetermin ist Anfang September.

Das Team

Das Team setzt sich aus einigen der bekanntesten und talentiertesten Leveldesignern überhaupt zusammen. Namen wie Some, Clawfist, eVOLVE, Hyperion oder Kew sind in der Szene geläufig. Einige haben unter anderem an *Wheel of Time*, *X-Com Alliance* oder dem *UT*-Bonuspack mitgearbeitet. Im Übrigen sucht das Team noch



Der Kampf gegen zwei Skaarjs, den Unreal-Insidern auch als Rocket-feuernde Brutes bekannt, steht kurz bevor.



SWAT: Im Gegensatz zu den realistisch aussehenden Charakteren sind die Granaten zu groß geraten.

Außerdem

/// Tumb und **Melsidore** von **UT-Web** (http://www.ut-web.de) haben für Sie auch diesmal eine Menge hochwertiger Files - zu finden auf der Cover-CD - besorgt **/// Alien Legion**, das auf der Unreal-Engine programmiert wird, soll im August 2000 erscheinen. Mehr unter (http://www.nexsinteractive.com/) **///** Ein Interview mit dem **Unreal Fortress Team** finden Sie hier (http://www.clanzone.co.uk/unf_interview.asp) **///** Bei **Unreal Universe** gibt es nun ein **Unreal 2** Forum. Mögen die Spekulationen unter (http://www.unrealuniverse.com/) beginnen **/////** Ein neuer **Patch** für UT ist auf dem Weg, laut **Unreality,org,** siehe (http://www.unrealtournament.org/#186) **///** Vom 1. bis 3. September findet die **Planet Insomnia #8** (http://www.planet-insomnia.de) im Süden Hamburgs statt. Für UT gibt es Preisgelder in Höhe von 3.000 DM, für Counterstrike 5.000 DM

nach einem interessierten Publisher. Mails, Fragen sowie allgemeines Feedback zu dem Thema bitte an davidm@teamvortex.org. Infos und Screenshots gibt es unter (http://www.teamvortex.org).

***S.W.A.T : Counter-Strike-Clone?

Nach dem Frust über *Rocket Arena* sowie *Strike Force* stürzte sich die Szene auf die Freigabe von *Special Weapons and Tactics* (*SWAT*), die Ende Juni den Status beta 1.1 hat. Diese Modifikation vereint die bekanntesten Elemente aus Spielen wie *Rainbow Six*, *Rogue Spear* und vor allem *Counterstrike* (*CS*). Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich über das Menü für eine Seite, nämlich das S.W.A.T-Team oder die Terroristen. Als Polizei müssen Sie die Terroristen stoppen, Geiseln befreien oder Beweise sicherstellen, abhängig von dem jeweiligen Auftrag. Als Terrorist besteht Ihre Aufgabe darin, das Polizeiteam auszuschalten. Je nach Mission spielt sich die Handlung in Bahnhöfen, Transportschiffen oder Lagerhallen ab. Nach Abschluss der Missionen können Sie Waffen, Munition und Rüstungen kaufen. Sollte Ihr Team verlieren, erhalten Sie zwar ebenfalls so genannte Credits, allerdings erheblich weniger als das siegreiche Team. Da es sich mit Pistolen und ohne Panzerung schlecht stürmt, benötigen Sie möglichst viel Kohle, denn die beste Ausrüstung ist entsprechend teuer. Die Levels sind detailreich gestaltet, Grafik und Sound sind sehr realistisch, die Menüführung einfach, das Spielprinzip ist binnen Minuten verinnerlicht und das Suchtpotenzial somit gefährlich hoch. Die Gratwanderung zwischen Kopie und Innovation ist meiner Meinung nach gelungen. Wer *CS* spielt, wird dieses kaum gegen *SWAT* tauschen. Doch ein *CS* für *UT* hat seinen Reiz und in der Szene schlug die *SWAT* beta 1.0 ein wie eine Bombe. Es gab sogar Stimmen in *CS*-Foren, die behaupteten, dass eine *SWAT* beta 5 in naher Zukunft *CS* qualitativ den Rang ablaufen wird. Weitere Infos unter (http://www.planetunreal.com/swat/).



Star Trek lässt grüßen: Alien Legion basiert auf der Unreal-Tournament-Engine und verspricht intergalaktisches Vergnügen.



Nostalgie trifft Gegenwart: Team Vortex verbindet Unreal-ähnliche Szenarien mit Waffen aus UT.

Auf der Cover-CD

CTF-deck16-3
Ein erweitertes CTF-Remake des bekanntesten Decks der UT-Welt
CTF-deck16-3.exe

CTF-Rajigar
Sehr gute CTF-Map von DavidM
CTF-Rajigar.exe

CTF-Warfare
Hochgelobte und beliebte CTF-Map
CTF-Warfare.exe

DM-VeltorII
Sehr gute DM-Map von Clawfist
DM-VeltorII.exe

CTF-Projectx1-1
Eine weitere tolle CTF-Map
CTF-Projectx1-1.exe

DM-Nalitemple
Super DM-Karte, mit sehr guten Bewertungen
DM-Nalitemple.exe

DM-Outpost6
Der sechste Außenposten von Heiko Dreyer
DM-Outpost6.exe

DM-Distinctive
Sehr gute DM-Map
DM-Distinctive.exe

U4eT_V401
Unreal4Ever - Eine Menge neuer Waffen und Player-Models
U4eT_V401.exe

MoDv151
Minions of Destruction, actionreicher Mod
MoDv151.exe

Insurrection1
Insurrection Weapon Pack – Neue Waffen für *Unreal Tournament*
Insurrection1.exe

Spiritwar103
FEBA - Strategisch angehauchter Mod
Spiritwar103.exe

SWAT_Beta1
CounterStrike-ähnlicher Mod
SWAT_Beta1.exe

SWATBeta1.1patch
Upgrade für *SWAT*
SWATBeta1.1patch.exe

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.ultima-worlds.de

„Da UWO:O vermutlich auf zwei vollen CDs ausgeliefert wird, muss ich wohl bald meine Festplatten ein wenig freimachen und aufräumen."



Mehrere Charaktere beharken diesen fetten Ettin, halten aber respektvoll Abstand.

Warum UWO:O?

Wie angekündigt folgen weitere Details zu dem Nachfolger von *Ultima Worlds Online: Origin*. Der Name setzt sich aus mehreren Teilen zusammen, die sich wie folgt erklären lassen: „Ultima" steht für das Genre des Spiels, das auf der neunteiligen Serie der *Ultima*-Reihe besteht, einer der erfolgreichsten Rollenspiel-Reihen. „Worlds" stammt vermutlich aus dem Slogan von Origin „We create worlds", könnte aber ebenso für das stehen, was *UWO:O* letztendlich sein wird: eine eigenständige Welt, die sich ständig entwickelt und verändert. „Online" verweist darauf, dass das Spiel ausschließlich über das Internet zu spielen sein wird. „Origin" in den Titel aufzunehmen, war der letzte clevere Schachzug der Softwareschmiede, die von EA aufgekauft wurde: *UWO:O* wird der erste Teil der *Ultima*-Reihe sein, der von EA herausgegeben wird und nicht mehr das Origin-Logo trägt – und so besteht der Name Origin noch eine lange Zeit weiter. Es handelt sich bei *UWO:O* faktisch gesehen nicht um den zweiten Teil von *Ultima Online*, weil sich einfach zu vieles ändert oder komplett neu ist: Es gibt nun drei Rassen, die dem Spieler zur Auswahl stehen, das Spiel ist komplett in 3D gehalten, es wird ein komplexeres Skill-Tree-System geben und Skills werden nun anders erweitert; daher rückte man von „UO 2" als Titel für das Spiel ab.



Vom Minipferd bis hin zu einem wahren Prachthengst wird es verschiedene Pferdearten in UWO:O geben.

Skill-Trees

In *Ultima Online* verbesserten sich Skills durch ihren Einsatz, in *UWO:O* hingegen verzweigen sich die Skills mit steigendem Wissen in immer speziellere Bereiche – dieses System wird „Skill Tree" genannt. Der Spieler kann seine Fertigkeiten vertiefen, indem er erworbene Skillpunkte, so genannte „Ankhs", auf die gewünschten Skills verteilt und diese so weiter ausbaut. Anfangs lassen sich nur einfache Dinge bewerkstelligen, mit steigender Erfahrung erweitern sich die Möglichkeiten und nur wer sich auf wenige Skills spezialisiert, wird es zu einem wahren Meister bringen. Anders als in *UO* soll es in *UWO:O* kaum möglich sein, in mehreren Skills einer Gattung gleichzeitig das Maximum zu erreichen. Das fördert die Teamarbeit – anders als heute, wo ein Grandmaster-Magier und Grandmaster-Healer auch alleine durch die Gegend ziehen kann, ohne an der nächsten Ecke zu sterben. *UWO:O* basiert nur zu einem geringen Teil auf dem Magie-System von *UO*. In *UWO:O* existieren mehrere Magie-Richtungen, die man entweder alle bis zu einem gewissen Punkt erlernen kann oder sich für eine entscheidet und diese bis hin zum Grandmaster erlernt. Die meisten Zaubersprüche aus *UO* finden sich vermutlich auch im Magie-System von *UWO:O* wieder, aber es sollen auch eine Unmenge an neuen Sprüchen dazukommen, um das neue System interessanter zu gestalten als die acht Magie-Kreise aus *Ultima Online*.



Ein Orc-Soldat patrouilliert um dieses Gebäude auf dem Kontinent Juka.

Everquest



Phara Dar, der mächtigste Drache auf Norrath und wahrscheinlich auch der reichste, ist immer noch unbesiegt.

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *Everquest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org/iceholder

„Ohne ausgewogene Gruppen und perfekt koordiniertes Teamwork ist jeder Kampf gegen einen der großen Drachen Selbstmord."

Die Drachen Norraths

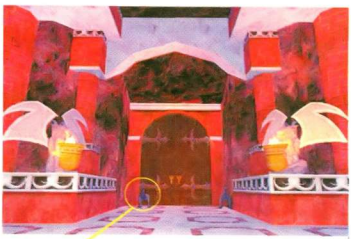
Drachen sind Pfeiler fast jedes Fantasy-Romans. Die Drachen in *Everquest* stellen die mächtigsten Gegner auf Norrath dar. Auf ihren Reisen durch die Welt von *Everquest* begegnen Sie vielen Drachen, aber meistens nur jungen, die weder besonders gefährlich sind noch Reichtümer horten. Ganz im Gegensatz dazu stehen die alten, mächtigen Drachen. Norrath wurde von der Wurmkönigin Veeshan erschaffen, um dort ihre Brut großzuziehen. Sie ist die Herrscherin des Bundes der Schuppen (Ring of Scale), dessen Mitgliedern Sie in Veeshan's Peak, dem Drachenhort, einen Besuch abstatten können. Dort haust das bisher mächtigste bekannte Schuppentier auf Norrath, Phara Dar, ein blaugoldener Drache, der die Schätze Veeshans auf Norrath bewacht. Veeshan selbst soll Gerüchten zufolge auf der „Plane of Sky" zu finden sein, aber bis jetzt hat sie noch kein Spieler zu Gesicht bekommen.

Drachentöter

Bevor eine Gruppe überhaupt nach Veeshan's Peak vorstoßen kann, muss sie zunächst den Gift-Drachen Trakanon besiegen, wozu schon 30 bis 60 Helden notwendig sind. Einmal in Veeshan's Peak, gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Sie kämpfen erfolgreich gegen etliche Drachen, um durch ein entferntes Portal wieder nach außen zu gelangen, oder Sie sterben. Letzteres ist umso wahrscheinlicher, da die Drachen in diesem Hort um ein Vielfaches stärker als die bisher bekannten Drachen Lady Vox oder Lord Nagafen sind. Und auch ihre Wachen, Dinosaurier, Lindwürmer und andere Schuppentiere lassen die bekannten Eis- und Feuerriesen eher schwach erscheinen. Phara Dar selbst ist der gefährlichste Gegner, denn er verwendet die Zaubersprüche eines Enchanters, das heißt, er kann ganze Heldengruppen kurzfristig einfrieren, einzelne Spielercharaktere bezaubern und sie dann gegen ihre eigenen Freunde hetzen.



Silverwing ist einer der Wächter des Drachenhorts, dem Sie zwangsläufig am Eingang von Veeshan's Peak begegnen.



Hinter solchen Türen hausen die Drachen in Veeshan's Peak. Zwei im Verhältnis winzige Raptoren bewachen den Eingang.

Links

Link	Art	Inhalt
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von *Everquest*
http://eq.mystics.de	Nachrichten & Infos	Die deutsche *Everquest*-Site
http://eq.stratics.com	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://eq.castersrealm.com	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://everquest.allakhazam.com	Informationsseite	Gegenstände, Karten etc.
http://www.eqatlas.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
http://www.eqmaps.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
http://www.evercrest.com	Comicseite	Satirische Comics über *EQ*

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

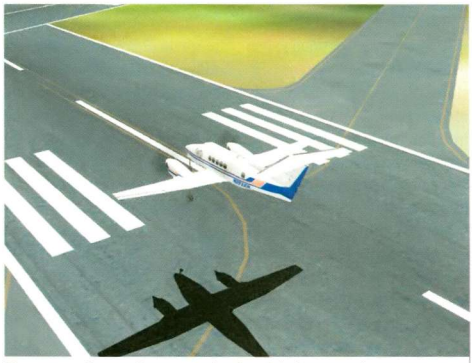
„In dieser Ausgabe des Spielerforums Flugsimulationen haben wir uns der Verbesserung und Erweiterung der zivilen Flugsimulation Fly! von Terminal Reality/Take 2 gewidmet."



Mithilfe der verbesserten Texturen und Wetterverhältnisse erstrahlt dieser Himmel in seiner ganzen Pracht.

Fly! vs. FS 2000

Als ernst zu nehmender Herausforderer des Branchenführers *Flight Simulator 2000* von Microsoft besticht *Fly!* durch hervorragend nachgebildete Cockpits und Flugzeugmodelle. Dazu kommt eine weltweite Szenerie mit unzähligen Flughäfen. Alle fünf Default-Flugzeuge von *Fly!* stammen leider aus dem Bereich der Privat- beziehungsweise Geschäftsfliegerei. Historische Flugmuster und Airliner fehlen. Die Freeware-Szene versucht nun diese Lücke zu schließen. Für die Cover-CD dieser PC-Action-Ausgabe haben wir einen zweimotorigen Weltkrieg-II-Veteranen sowie einige nützliche Programme ausgewählt.



Grau statt Braun: So muss eine Landebahn aussehen.

Auf der Cover-CD

Die B-25J Mitchell (Fly!)
Historischer Kampfbomber
b25mitch.exe

Runaway 1.1 (Fly!)
Neue Texturen für die *Fly!*-Rollbahnen
runway-1_0.exe

Ground Control (Fly!)
Verbesserte Landschaftstexturen
grndct11.exe

Sky! (Fly!)
Neue Himmeltexturen und Wetterverhältnisse
sky!-se-pc.exe

Umsonst: Fly!-Add-Ons

„Wir lieben es, coole Dinge zu machen" – so einfach lautet die Maxime des Freeware-Entwicklerteams mit dem Namen „how in the world?" (Wie um alles in der Welt?). Die vierköpfige Truppe hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Standard-Szenerie von *Fly!* realistischer und schöner zu machen. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Tools vor, die Sie alle auf der Cover-CD finden. Trotzdem lohnt auch ein Blick auf ihre häufig aktualisierte Internetseite www.how-intheworld.com.

Runway 1.0

Ein kleines, aber sehr erfreuliches Add-On ist Runway 1.0. Welcher „Flyer" hat sich nicht schon häufig bei Start und Landung oder beim Rollen gefragt, warum alles so matschig braun aussieht? In Wirklichkeit sind diese Flächen in der Regel grau. Runway nimmt sich dieses Makels an und ersetzt alle „fehlfarbenen" Bahnen mit wesentlich authentischeren Grautönen.

Ground Control 1.1

Nachdem die Bahnen der Flughäfen als essenzielle Bereiche der *Fly!*-Szenerie mit Runway verbessert wurden, nimmt



Die dunkle Seite: Gut erkennbare Instrumente im Cockpit dieses Flugzeuges verhelfen dem Piloten zu einem sicheren Nachtflug.

sich das Tool Ground Control den Rest der Default-Landfläche von *Fly!* vor. Außerhalb der wenigen hochdetaillierten Szeneriegebiete und der Add-On-Szeneriegebiete wird die Standard-Landschaftsdarstellung von sich häufig wiederholenden Texturkacheln bestimmt. Ground Control ersetzt diese Standard-Szenerie mit wesentlich realistischeren und abwechslungsreicheren Texturen. Keinen Einfluss hat *Ground Control* jedoch auf die Beschaffenheit der Default-Szenerie: Seen, Küstenlinien, Blöcke mit Bebauung etc. bleiben da, wo die *Fly!*-Designer sie platziert haben. Lediglich die Texturen sind nach der Behandlung verändert.

Sky! Special Edition 1.5

Dank dem Einsatz von Runway und Ground Control sieht es jetzt am virtuellen Boden der *Fly!*-Szenerie schon sehr viel besser aus. Doch Flugsimulationen spielen sich ja nicht nur am Boden ab, sondern zum allergrößten Teil am Himmel. Hier haben die *Fly!*-Designer bereits ordentliche Arbeit geleistet. Die 3D-Wolken und Wettereffekte am virtuellen Himmel setzten bei Veröffentlichung der Simulation neue Maßstäbe. Aber auch in diesem Bereich haben die Perfektionisten von „how in the world?" weitergearbeitet, um schließlich mit ihrem Sky!-Add-On den *Fly!*-Himmel noch hübscher zu gestalten. „Umwelt-Verschönerer" nennen sie selbst ihr Tool, das trotz einfachster Anwendung eine Menge spektakuläre Effekte an den Himmel zaubert. Sky! ergänzt den *Fly!*-Himmel unter anderem mit hyperrealistischen Sonneneffekten, tollen Wolkenformationen, Regen, Gewitter und Schnee. Das Wetterspektrum reicht von Schönwetterwolken bis zum Schnee- oder gar Killer-Sturm. Sky! wurde für 32-Bit-Grafikkarten optimiert. Auf 16-Bit-Karten können nicht alle der tollen Effekte in höchster Qualität dargestellt werden. Die Sky!-Effekte funktionieren nicht mit vorgefertigten und gespeicherten Flügen, da bei diesen auch die Umwelteinstellungen gespeichert sind.

Auf der Cover-CD: Historischer Bomber B-25J Mitchell



Die mittelschwere B-25J Mitchell wurde für Fly! umgesetzt.

Die North American B-25J Mitchell, die Al „Scooby" Kaiser für *Fly!* umgesetzt hat, ist ein fünfsitziger, mittelschwerer Bomber, der im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurde. Erstflug des Prototyps war im Januar 1939. Von der J-Version, die als Grundlage des *Fly!*-Bombers diente, wurden über 4.300 Exemplare gebaut. Die Angriffs- und Erdkampf-Variante der B-25J war mit acht starr montierten Kaliber-50-MGs in der Nase ausgestattet, was ihr eine mächtige Feuerkraft verlieh. Al „Scooby" Kaiser hat seine Mitchell mit einer schönen Pin-up-Nose-Art-Bemalung und zwei japanischen Abschusszeichen ausgestattet. Das Flugmodell ist mit komplett beweglichen Steuerflächen und animiertem Fahrwerk versehen. Der kräftige Sound passt gut zu den zwei 1.700 PS starken Wright-Sternmotoren. Das Cockpit ist zwar mit allen wichtigen Instrumenten vorhanden, wirkt jedoch noch etwas leer und unvollständig. Und tatsächlich arbeitet Al inzwischen schon an einer realistischeren Version, die nach Vollendung die B-25J Mitchell für *Fly!* komplettieren soll.



Dank Ground Control wirkt die Szenerie sehr viel abwechslungsreicher und realistischer.

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 „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.nd4spd.de

„Ich frage mich, warum EA bei Motor City den Einzelspielermodus entfernen will. Mit teuren Monatsbeiträgen wird sich der Otto-Normal-Raser nicht begeistern lassen. Schade."



Für NFS Porsche auf der Cover-CD: der in einer limitierten Auflage gefertigte GT3. Der gigantische Heckspoiler sowie die Frontspoilerlippe unterscheiden ihn von außen von den Serien-Brüdern.

Neues von der Scuderia

Treuen Lesern dürfte Wagendesigner Thomas Egelkraut bekannt sein. Da markenrechtliche Gründe uns abhielten, seine Formel-1-Autos sowie seine Konvertierungen von Rennmotorrädern zu veröffentlichen, wurde es auf diesen Seiten still um Thomas. Grund genug, Ihnen seinen Ferrari 512 M für *NFS 4* vorzustellen. Der 512 M gilt schließlich unter Anhängern der Scuderia (Rennstall) als letzter „echter" Ferrari, frei nach Enzo Ferraris Vision von einem klassischen V12 Mittelmotor. Ganz im Gegensatz zum 550 Maranello, dessen Motor wie in einer Limousine auf der Vorderachse schlummert, pflegt der 512 M die Kunst der Enthaltung – weniger Komfort, mehr Leistung. Kein Wunder, basiert er doch auf dem guten alten Testarossa von 1984. Diesen simplen Vorsatz verkörpert der 512 M dann auch in Perfektion: sowohl auf der Straße als auch für uns Normalsterbliche in *NFS 4*. Auf kurvigen Arealen genügt der zweite Gang, um die Arbeit der Ferrari-Ingenieure schätzen zu lernen. Dieser erlaubt nämlich nicht nur bequemes Anfahren aus dem Stand, sondern auch Höchstgeschwindigkeiten von 150-160 km/h. Wie gewohnt finden Sie den 512 M auf der Cover-CD.

NFS 5 Persona Editor

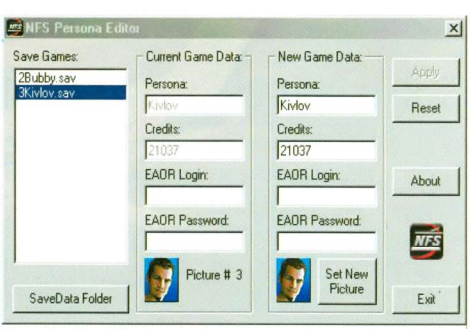
Ein nützliches neues Tool wurde kürzlich auf Nfscheats vorgestellt: Der *NFS 5 Persona Editor*. Mit diesem lassen sich die Personendaten aus dem Porsche-SaveData-Verzeichnis einlesen und bearbeiten. Zu diesen Personendaten zählen neben dem EARacing-Passwort auch die Bilder des Fahrers, welche dank dem Persona Editor auch im Nachhinein noch gewechselt werden können. Nettes Beiwerk: Sofern Sie ein Bild von sich im Format 56x66 Bildpunkte haben, können Sie dieses ins Spiel integrieren. Auch Geldprobleme gehören der Vergangenheit an: Durch ein paar simple Klicks wird aus einem armen Schlucker im Handumdrehen ein Millionär. Da wir noch keine Freigabe für unsere Cover-CD erhalten konnten, können Sie den Editor momentan nur auf http://www.nd4spd.de herunterladen. Wir bemühen uns aber, das nützliche Tool nachzureichen.

Replay Info 1.1

Von der Nummer Eins der deutschsprachigen *NFS*-Fanseiten Needforspeed5.de kommt *Replay Info 1.1* – ein Tool, welches es erlaubt, die Replay-Dateien (*.rpl) aus *Porsche* einzulesen, um anhand der dort verzeichneten Tuning-Daten



Auf der Cover-CD: Im Vergleich zum Ferrari Testarossa findet vor allem das entschlackte Heck des 512 M Gefallen.



Guter Service: Mit dem tadellos programmierten „NFS 5 Persona Editor" macht es endlich richtig Spaß, zu mogeln.

Auf der Cover-CD

Porsche 911 GT3 (NFS Porsche)
Jawohl, wir haben ihn bereits, den neuen Bonuswagen von EA für Ihr *NFS: Porsche*.
gt3install.exe

Ferrari 512 M (NFS 4)
Der 512 M von Thomas Egelkraut ist der Ferrari schlechthin. Ein 12-Zylinder-Mittelmotor liefert nicht nur satte 550 Nm Drehmoment an die Hinterachse, sondern entfacht auch die Lust an *NFS 4* wieder.
Ferrari_512M_10.exe
Ferrari_512M_Slide.exe

Replay Info 1.1 (NFS Porsche)
Replay Info 1.1 erlaubt es, den Inhalt der *NFS: Porsche*-Replay-Dateien (*.rpl) einzulesen, um eine ideale Tuningeinstellung für den eigenen Wagen zu erreichen.
replinfo11.exe



Motor City: EA plant, die optisch leckeren Duelle ausschließlich Mehrspielerpartien vorzubehalten.

Rückschlüsse auf mögliche Verbesserungen an der Wageneinstellung ziehen zu können. Da das Programm in keiner Sammlung eines *NFS*-Fans fehlen sollte, finden Sie es auf der Cover-CD.

Drohender Flop? Motor City Online

Kurz nach Ende der E3 erreichte *NFS*-Fans auf der ganzen Welt eine Hiobsbotschaft: Im *NFS*-Online-Ableger *Motor City* soll angeblich auf einen Einzelspielermodus verzichtet werden. Der Hauptgrund, so EA, sei die Möglichkeit, mit manipulierten Wagen aus dem Einzelspielermodus im Internet unfaire Vorteile gegenüber anderen Spielern erzielen zu können, wie dies *Diablo*-Fans seinerzeit täglich im Battle.Net von Blizzard erleben mussten. Um Verwechslungen zu vermeiden, ist *Motor City* offiziell kein Bestandteil der *NFS*-Produkte mehr und heißt nun einfach *Motor City Online*. Damit vollzieht sich bei *Motor City* sozusagen ein Vorbildwechsel: Statt an bekannten Mehrspieler-Shootern wie *Unreal Tournament* orientiert man sich bei EA anscheinend am hauseigenen *Ultima Online*: Dies bedeutet, dass auch für *Motor City Online* neben dem eigentlichen Kaufpreis eine zusätzliche monatliche Gebühr entrichtet werden muss. Wie zu erwarten, stieß EAs Entscheidung in der *NFS*-Szene weltweit auf Unverständnis. Immerhin erklärten in einer von Februar bis März unter www.needforspeed.com/motorcity durchgeführten Umfrage stolze 52% von über 18.000 Befragten, dass sie bei *Motor City* den Einzelspielermodus bevorzugen würden. Weitere 36% davon würden Single- und Mehrspielermodus nutzen. Lediglich eine Minderheit von 12% zeigt ausschließliches Interesse am Mehrspielermodus. Die Betreiber der renommierten Internetseite Nfscheats.com initiierten sogar eine Bittschrift (http://www.nfscheats.com/petition), um EA von diesem Vorhaben doch noch abzubringen. Die Petition ist von der Meinung geprägt, EA habe das Interesse an den Wünschen der Spieler verloren oder wie es einer der Teilnehmer formulierte: „EA ist faul geworden. Online hieße, keine KI für den Einzelspielermodus programmieren zu müssen. Wahrscheinlich ist man in Seattle auch zu faul, Online- und Offline-Daten getrennt voneinander zu sichern. Damit könnte EA manipulierten Wagen ebenso gut entgegentreten."



Ein Cockpit in Motor City: kaum Nutzwert, aber viel Charme.

Screenshot des Monats

Stefan Junge aus Berlin zeigte uns diesen Monat, wie eine effektive Polizeisperre in *NFS 4* aussehen sollte: Die Polizei kesselt gleich zwei McLaren F1 mit Hilfe von einem BMW M5 Duo und einer Corvette ein. Die teuerste Polizeistreife der Welt? Auf jeden Fall ist uns dies wieder eines der Bullfrog-Packs samt Uhr und Rubics Cube wert. Dem Gewinner sei unser herzlichster Glückwunsch ausgerichtet. Wollen auch Sie einen der begehrten Bullfrog-Packs gewinnen? Kein Problem! Schicken Sie einfach einen spektakulären Screenshot aus einem *NFS* Ihrer Wahl samt Adresse an kivlov@uni.de. Bitte achten Sie darauf, dass die von Ihnen eingesandten Dateien nicht größer als 500 KB sind.



Erwischt: Stefan Junge demonstriert gelungene Polizeiarbeit.

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

„Langsam häufen sich die Hinweise auf ein neues GTA-Spiel. Ich hoffe sehr, dass wir nicht enttäuscht werden. Bis dahin mache ich die Straßen in NFS Porsche unsicher."



Ist es GTA 3D oder nicht? Diese Frage beschäftigt momentan die Fangemeinde.

Wo bleibt GTA 3D?

Nachdem DMA Design bekannt gab, keine weiteren Erklärungen bezüglich der vermeintlichen *GTA 3D*-Screenshots (s. PCA 5/2000) abzugeben, geriet die Geschichte in Vergessenheit. Mitte Juni brachte das Onlinemagazin *IGN* den Stein erneut ins Rollen und veröffentlichte im Rahmen eines Artikels fünf Screenshots, die nach eigener Aussage Spielszenen aus dem nächsten *GTA*-Titel darstellen. Dazu Sam Houser, seines Zeichens Präsident von *GTA 2*-Mitentwickler Rockstar Games: „Bevor sich Fans falsche Hoffnungen machen, sollten sie auf eine offizielle Meldung warten. Wenn ein neues *GTA*-Projekt reif für die Öffentlichkeit ist, werden es die Fans zuerst erfahren." Weiter hieß es, die Entwickler seien bemüht, alles Nötige in die Wege zu leiten, um die freudige Botschaft in den nächsten Monaten überbringen zu können. Mit diesen Worten sorgte Rockstar endlich für klare Verhältnisse und setzte der inzwischen ausufernden *GTA 3D*-Diskussion einen klaren Rahmen. Alles deutet darauf hin, dass der dritte Teil der *GTA*-Serie in absehbarer Zeit enthüllt wird. Wir rechnen mit einer Ankündigung während der Londoner Spielemesse ECTS (3.9-5.9). Positiver Nebeneffekt des Ganzen: Unzählige *GTA 3D*-Fanseiten, darunter www.gta3d.net, eröffneten ihre Pforten.

Sounds in Eigenregie

Wer glaubte, Texturen, Fahrzeuge und Missionen wären die Grenzen der *GTA 2*-Editoren, wird jetzt eines Besseren belehrt: Findige Tüftler haben endlich einen Weg gefunden, die Soundeffekte aus dem Spiel durch eigene Kreationen zu ersetzten. Das Programm „GTA-Wave" finden Sie samt deutscher Anleitung auf unserer Cover-CD.

Ausgezeichnet!

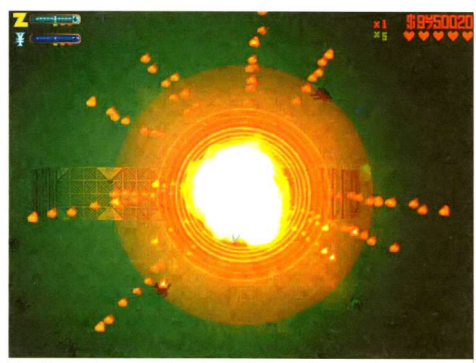
GTA 2-Publisher Take 2 hat Grund zum Feiern. Für mehr als 100.000 verkaufte *GTA 2*-Exemplare flatterte der vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) verliehene „Sales-Award" in die Münchener Firmenzentrale. Wir gratulieren!

Der große Knall: Die Gewinner

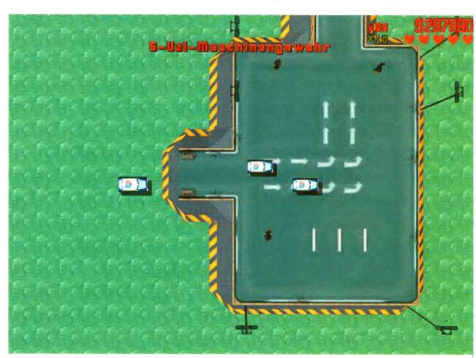
Die Gewinner unseres Screenshot-Wettbewerbs (PCA 6 und 7/2000) stehen fest: Tobias Kalmbacher aus Tuttlingen machte mit seinem ausgefallenen Feuerwerk das Rennen und darf nun nach Herzenslust drei Spiele aus dem Take-2-Sortiment auswählen. Platz 2 belegte Lukas Halder aus Hardt, Platz 3 Marius Wallraff aus Aachen. Herzlichen Glückwunsch! Die Screenshots finden Sie auf der Cover-CD.

Jetzt: GTA online!

Das ist klasse: Take 2 USA bietet im Internet tatsächlich eine echte Online-Variante von *GTA* an, die so aussieht und sich so spielt wie das Original. Man beachte: das Spiel wurde in Java geschrieben. Es gibt fünf verschiedene Spielvarianten und eine Highscore-Liste. Gewinnen können Sie eine von drei *GTA*-Playstations. Also ran an den Speck: http://www.take2games.com/modules/gta/game/index.html



Der Sieger-Screenshot beweist: GTA macht kreativ (nicht etwa, dass Tobias etwa mit seiner Punktzahl protzen wollte ;-)).



Auf der Cover-CD: Waghalsige Sprünge stehen auch für Sie beim „Insaine Frag Course" auf der Tagesordnung.

Auf der Cover-CD

Neue GTA-2-Karte des Monats
Schlüpfen Sie in die Rolle von Agent Kap und entschärfen Sie unter Zeitdruck eine Bombe.
fragcourse.exe

Neues Fahrzeug
Ein neuer Streifenwagen wartet auf seinen Einsatz.
police.exe

Dokumentation der GTA-2-Dateiformate
Ausführliche englische Dokumentation zu den *GTA 2*-Dateiformaten
gta2formate.exe

GTA-2-Puzzle
Kurzweilige Knobelei im *GTA 2*-Gewand
gta2puzzle.exe

GTA-2-Trainer v1.1
Neue Version des *GTA 2*-Cheatprogramms von Holger Arndt
trainer11.exe

GTA-2-Wave
Hiermit fügen Sie eigene Sounds in *GTA 2* ein.
gtawave.exe

Gewinnerbilder
Die drei Gewinner-Screenshots unseres Wettbewerbs „Der große Knall"
knall_tobias.jpg
knall_lukas.jpg
knall_marius.jpg

Age of Empires 2 DV 78,90
- Age of Avalon (inoff.) DV 26,90
- Conquerors * DV 58,90
- Khan (inoff.) DV 26,90
Allegiance DA 66,90
Alone in the Dark 4 * DV i.V.
Alpha Cent.-Alien Cross. DV 34,90
Anno 1602 Königsed. DV 59,90
Anstoss 3 DV 84,90
Anstoss Action * DV 59,90
Aqua * DV 76,90
Arcatera DV 78,90
Asherons Call DA 65,90
B-17 Flying Fortress 2 * DV 74,90
Baldurs Gate Sage DV 45,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90
Baldurs Gate 2 * DV i.V.
Battle Isle 4 * DV 76,90
Black & White * DV i.V.
Blade * DV 72,90
Buffy Vampire Slayer * i.V.
Bundesliga Man. 2001 * DV 77,90
Bundesliga Stars 2001 * DV 77,90
C+C 3: Tiberian Sun
- Pack (incl.Firestorm) DV 98,90
- Feuersturm DV 32,90
Catan DV 72,90
Colin McRae Rally 2 * DV i.V.
Commandos 2 * DV i.V.
Crimson Skies * DV 84,90
Cultures * DV 79,90
Daikatana DV 78,90
Dark Project 2 DV 84,90
Dark Reign 2 DV 75,90
Delta Force 2 DA 74,90
Der Clou 2 * DA 79,90
Der Fluch der Azteken DV 76,90
Der Industriegigant 2 * DV 89,90
Der Patrizier 2 * DV 81,90
Der Verkehrsgigant DV 76,90
Deus Ex * DV 81,90
Deutschland Doom * i.V.
Devil Inside DV 79,90
Diablo 2 DV 78,90
- Actionfigur -Diablo 32,90
- Zippo Feuerzeug 52,90
- T-Shirt 26,90
Die Gilde * DV i.V.
D. Rache d.Sumpfhühner DV 28,90
Die Siedler 3 Gold Ed. DV 84,90
Die Siedler 4 * DV 82,90
D.Sternenfahrer v.Catan * DV 76,90
Dino Crisis * DV 74,90
DSF Fussballman.2000 * DV 49,90
Duke o.Hazzard Racing * DV 78,90
Enforce * DV i.V.
Everquest & Ruins of K. DA 73,90
Evil Dead * DA 79,90
Evil Islands * DV 76,90
F1 Manager * DV 77,90
Formel 1' 2000 DV 83,90
Freespace 2 DV 72,90
Frontierland * DV 76,90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht

Tel. 09674-1279

Frontschweine * DV 76,90
F5 Privat Pilot * DA 49,90
Galleon * i.V.
Gangsters 2 * DV i.V.
Giants * DV 72,90
Gothic * DV 82,90
Grand Prix 3 * DV 78,90
Grand Prix Evolution DV 62,90

GROUND CONTROL

Ground Control DV 79,90
Gunship DV 74,90
Halflife -Generation Pack DV 69,90
- Game o.t. Year Edition DV 54,90
- Opposing Force DV 41,90
- Halflime (inoff.) DV 24,90
- Hostile Takeover * DV i.V.
Halo * DV 81,90
- Heavy Metal FAKK 2 * DV i.V.
HoMM 3 Level-CD (inof.) DV 26,90
HoMM 3 - Shadows of Death DA 74,90
Hitman * DV i.V.
Hogs of War * DV 76,90
Homeworld DV 77,90
Homeworld 2 * DV 72,90

ICEWIND DALE

Icewind Dale * DV 79,90
Imperium der Ameisen * DV 77,90
Imperium Galactica 2 DV 76,90
Käfer Total DV 49,90
KISS Psycho Circus * DA 76,90
Lemmings Revolution DV 61,90
Loose Cannon * i.V.
Martian Gothic DV 76,90
MDK 2 DV 72,90
Mercedes Benz Truck. * DV i.V.
Messiah DV 72,90
Metal Fatigue DV 76,90
Metal Gear Solid * DV 68,90
Midtown Madness 2 * DV 68,90
Might + Magic 8 * DV 76,90
Monkey Island 4 * DV i.V.
Motocross Madness 2 DV 68,90
Mykrapolis DV 54,90
Nascar Speed Pack DA 39,90
Need for Speed - 4 DV 75,90
- Motor City * DV 74,90
- Porsche DV 75,90
No one lives forever * i.V.
Nox DV 75,90
Odyssee DV 77,90
Panzer General 4 DV 76,90
Paris 1313 * DV 68,90
Peacemaker DV 42,90
Pharao DV 78,90
- Kleopatra * DV 44,90
Planescape Torment DV 72,90
Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Pool of Radiance 2 * i.V.

Spiele Versand

OKAY SOFT

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET TOP TITEL LOW BUDGET

Age of Wonders 39,90
Airline Tycoon Doublepack 28,90
Alpha Centauri 32,90
Armored Fist 3.0 34,90
Axis & Allies 29,90
Baldurs Gate -Die Saga 45,90
Baphomets Fluch 15,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Battle Isle Platinum 43,90
Blade Runner 29,90
Civilization 2 -Test of Time 29,90
Civilization: Call to Power 42,90
Commandos Directors Cut 42,90
Dark Project GOLD 43,90
Delta Force 38,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Siedler 3 29,90
Die Völker 28,90
Dune 2000 32,90
Earth 2150 42,90
Euro 2000 44,90
European Air War 29,90
Fallout 2 39,90
Freespace 2 Pack 45,90
Gorky 17 38,90
Grand Theft Auto 22,90
Grand Theft Auto 2 42,90
Grim Fandango 42,90
Herzog Zwei 26,90
Hidden & Dangerous 29,90
Indiana Jones 5 42,90
Jagged Alliance 2 36,90
Jedi Knight + Mission 42,90
Mechwarrior 3 29,90
Midtown Madness * 29,90
Nice 2 Doublepack 35,90
Outcast 35,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Pro Pinball -Big Race USA 27,90
Rage of Mages 14,90
Railroad Tycoon 2 Pack 41,90

AoE Conquerors * 58,90
Black & White i.V.
Cultures 79,90
Dark Reign 2 75,90
Deus Ex 81,90
Diablo 2 78,90
Die Siedler 4 * 82,90
Die Sims 74,90
Dino Crisis * 74,90
Icewind Dale * 79,90
MDK 2 72,90
Might & Magic 8 * 76,90
Motocross Madn. 2 68,90
Rogue Sp.Urban Op. 38,90
Shogun 72,90
Simon 3D * 74,90
Starlancer 84,90
Sudden Strike * 84,90
Tachyon 75,90
X-Beyond AddOn * 39,90

versandkostenfrei ab DM 199.- Lieferwert, auch Hardware

PlayStation:
- Boot Chip 18,90
Alien Ressurection * 85,90
Alundra 2 54,90
Colin McRae Rally 2 76,90
Galerians 79,90
Nightmare Creatures 2 * 79,90
Vagrant Story 74,90
WWF Smackdown 85,90

DreamCast
Ecco the Dolphin 84,90
Resident Evil Code Veronica 95,90
N64 Perfect Dark 112,90

Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 10-13:00 Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; 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-BESTATIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

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

Resident Evil 1 27,90
Revolt 28,90
Septerra Core 39,90
Shadowman 28,90
Spirit of Speed 29,90
Star Trek Birth a.Federation 29,90
Star Wars: X-Wing Alliance 42,90
Starcraft 39,90
Syndicate Wars 12,90
Tomb Raider 4 48,90
Turok 2 19,90
Ultima Online Renaissance 34,90
Unreal 36,90
Unreal -Return to Na Pali 29,90
Wheel of Time 35,90

Hardware
Gravis Gamepad Pro USB 33,90
Gravis Xterminator 69,90
Sidewinder FF3 Wheel 249,90
- Precision Pro Joystick 109,90
Saitek Cyborg 3D Dig. Stick 85,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
Intelli Mouse Optical 85,90
CD - Rohlinge ab 1,99

Bleem! 69,90
PlayStation Emulator

Sammlungen
Blizzard Anthology 49,90
Close Combat Trl. US 98,90
Command & Conquer 91,90
Game Gallery Millenium 44,90
Gold Games 4 34,90
Lucas Arts 10 Adventure 35,90
TKKG & Fälscherbande 36,90

Q 3 -Quark 3 (inoff.) DA 26,90
Rainbow Six GOLD DV 62,90
Rallymasters DV 76,90
Road to Moscow * DV 74,90
Rogue Spear Urban Op. * DV 38,90
R. Garros Tennis 2000 DV 67,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90
Sacrifice * i.V.
Scooby Doo * DV 64,90
Shogun DV 72,90
Sim City 3000 Deutschl. DV 75,90
Simon the Sorcerer 3D * DV 74,90
Soldier of Fortune DV 75,90
Soulbringer DV 75,90
Star Trek: Armada DV 75,90
- Klingon Academy DV 75,90
- New Worlds * DV 72,90
- Voyager * DV 75,90
Star Wars - Obi-Wan * DV i.V.
- Force Commander DV 74,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90
Starlancer DV 84,90
Stunt GP * DV 59,90
Sudden Strike * DV 84,90
Summoner * 79,90
Superbike 2000 DV 75,90

TACHYON
THE FRINGE

Tachyon DA 75,90
Techno Mage * DV 75,90
The longest Journey DV 72,90
The Sims DV 74,90
T. World is not enough * i.V.
Ultima 9 DV 76,90
Ultima World Edition DV 78,90
USAF Jets DV 72,90
V-Rally 2 * DV 62,90
- Expert Edition * DV 62,90

VAMPIRE
THE MASQUERADE

Vampire DV 82,90
- Special Edition DV 119,90
Warcraft 3 * DV i.V.
Wartorn * DV 67,90
Wizardry 8 * i.V.
Worms: Armageddon DV 52,90
X-Beyond Frontier Pack * DV 62,90
- off. AddOn * DV 39,90
You don't know Jack 3 DV 76,90

DIABLO II

DV 78.90 EV 79.90
-Figuren 32.90, T-Shirt 26.90

GRANDprix

* DV 78.90

Kiss Psycho Circus
DV 81.90 EV i.V.

Q.. 3 - Team Arena i.V.

Bei uns erhalten Sie 3D Shooter * auch ORIGINAL UNCUT
* ausser bereits indizierter Titel

DEUS EX

DV 81,90 EV i.V.

IMPORTE: US- & ENGLISCH

SOF
Soldier of Fortune
uncut
84.90

Heavy Metal FAKK 2 * US i.V.
HoMM3 Shadows o.Death US 92,90
Icewind Dale * US 112,90
KISS Psycho Circus * EV i.V.
Max Payne * EV i.V.
MDK 2 MS 92,90
Mechcommander Gold EV 49,90
Mechwarrior 3 -AddOn US 69,90
Messiah EV 79,90
Might + Magic 8 EV 81,90
Nightmare Creatures EV 59,90
Nocturne US 79,90
Oni * US i.V.
Police Quest SWAT 3 US 86,90
Prey * EV i.V.
Q. 3 -Team Arena * EV i.V.
Rogue Spear US 89,90
- Urban Operation EV 59,90
Shogun US 115,90
Soldier of Fortune uncut EV 84,90
Star Trek: Armada EV 92,90
- Klingon Academy * US 112,90
- Voyager * EV i.V.
Starlancer EV 97,90
Sudden Strike * EV 87,90
System Shock 2 EV 79,90
Triple Play Baseb. 2001 US 112,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal Doublepack EV 55,90
Vampire EV 83,90
WCW Nitro EV 59,90

Anachronox * EV i.V.
Black & White * EV i.V.
C+C 3 EV 89,90
C+C 3: Firestorm EV 33,90
C+C 3: Renegade * EV i.V.
Carmageddon TDR 2 * EV i.V.
Champions: Mon. 2000 EV 79,90
Codename Eagle EV 68,90
Daikatana -uncut EV 82,90
Dark Reign 2 EV 76,90
Deus Ex * EV i.V.
Diablo 2 EV 79,90
Dino Crisis * EV i.V.
Doom 3 * EV i.V.
Duke Nukem Forever * EV i.V.
Fallout Doublepack US 81,90
Giants * EV i.V.
Ground Control EV i.V.
Half-Life Opposing Force EV i.V.
- Gunman * EV i.V.
Halo * US i.V.

DAIKATANA

DV 78.90 EV uncut 82.90

HALF-LIFE
- Opposing Force DV 41.90 EV 42.90
- Generation Pack DV 69.90
-Gunman, Hostile Takeover i.V.

Team Fortress 2 i.V.

bitte vorbestellen: Carmageddon TDR 2000
PREY
DOOM 3
Loose Cannon
MAX PAYNE

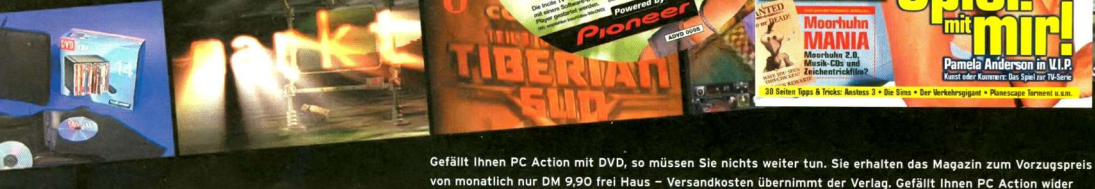
Duke Nukem Forever 79.90
Return to Castle Wolfenstein

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 Spiele-news, 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.

FIFA 2000/EURO 2000



Erfahren Sie Trends zu *FIFA 2000* sowie *EURO 2000* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Nach dem enttäuschenden Ausschneiden der deutschen Elf bin ich gespannt wie sich das virtuelle DFB-Team bei der FML-EM schlägt."

Tsss, Deutschland führt hier tatsächlich mit 1:0 gegen die Niederlande. Auf so ein Ergebnis müssen Sie in der Realität wohl noch länger warten.

Auf der Cover-CD

Rasentexturen, FML-Ligafiles
Die Rasentexturen entpacken Sie einfach in das Verzeichnis data/enviro des FIFA-Ordners.
Rasen.zip, FMLfiles.zip

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats.
Hilite14.sav
Hilite16.sav

EURO 2000 – Stimmen aus der Onlinegemeinde

Da die Meinungen zu *EURO 2000* einmal mehr recht weit auseinander gehen, soll eine Umfrage in der Onlinegemeinde zeigen, was die *FIFA*-Fans von dem Spiel halten. Dabei wurde deutlich, dass zumindest die Schwächen des Spieles in den meisten Fällen ähnlich eingeschätzt wurden und das sich die Spieler wünschen würden, dass EA Sports bei neuen Versionen mehr auf die Kundenbedürfnisse eingeht. Es wurden mehrere Spieler aus verschiedenen Ligen befragt, deren Antworten zu folgenden Fragen unten aufgeführt sind.

Wir baten die Fans der Fußball-Serie, zu den folgenden sieben Punkten Stellung zu nehmen:



Viele hat's bei EURO 2000 gefreut: Die Spielernamen auf dem Rücken sind ein weiteres Detail, das den Realitätsgrad erhöht.

1. Dein persönliches Statement zu *Euro 2000*.
2. Was ist das beste Feature von *EURO 2000*?
3. Was ist der Hauptkritikpunkt an *EURO 2000*?
4. Was ist das wichtigste Feature für die nächste *FIFA*-Version?
5. Lohnt sich der Kauf für Besitzer von *FIFA 2000*?
6. Findest du es richtig, dass EA so oft neue Versionen auf den Markt bringt??
7. Hast du das Gefühl, dass sich EA genügend an den Kundenwünschen orientiert?

Name: Frank Sinkovec;
Alter 20; Liga FFL

1. Ein völlig uninnovativer Abklatsch von *FIFA 2000*. Reine Geldmacherei von EA.
2. Keine nennenswerten Verbesserungen, also kein bestes Feature vorhanden.
3. EA hat einen Schritt zurück gemacht, indem man den Computer künstlich stark gemacht hat. So etwas zeugt meiner Meinung nach von schlechtem Programmieren, wenn man ein Spiel nur dadurch schwer macht, indem man dem PC Vorteile verschafft.
4. Verbessertes Gameplay. EA sollte mal die Spieler fragen, ich würde mich gerne als Beta-Tester zur Verfügung stellen.
5. Definitiv nein.
6. Die jährlichen Zeitabstände sind relativ gut. Die Versionen dazwischen (also *BuLi-Stars* und *EURO* etc.) sollte man sich allerdings sparen, denn dort wird nichts verbessert. Scheint wenig zu kosten, ein Spiel unter anderem Namen noch einmal herauszubringen.
7. Definitiv nein. Ich weiß jetzt schon sicher, dass in *FIFA 2001* kein Internetplay dabei sein wird, was mich wieder extrem enttäuscht.

Name: Stefan Schweers;
Alter 18; Liga FML

1. Kurz und knapp: Überflüssig!
2. Schwer zu sagen – vielleicht die offizielle Lizenz!? ;-)
3. Nichts ist richtig neu, alles ist irgendwie schon in *FIFA 2000* drin!

4. Mehr Realismus, die Langzeitmotivation sollte verbessert werden, ein erweiterter Management-Part und ausführliche Statistiken (siehe *Anstoss 3, NBA/NHL 2000*).
5. Nein! Wer unbedingt die EM nachspielen will, kann sich ja auch mit *FIFA 2000* eine EM basteln. Außerdem fehlen die Klubmannschaften und daher ist das Spiel nach der EM nicht mehr allzu reizvoll.
6. Gegen die Häufigkeit spricht so lange nichts, wie das Programm eine Neuauflage rechtfertigt. Aber so langsam handelt es sich bei den EA-Sports Serien immer mehr um leicht modifizierte Updates mit einer aktuelleren Lizenz.
7. Leider nicht! Aber durch die Verpflichtung von Ascarons Gerald Köhler, der ja immer sehr auf Kundenwünsche gehört hat, kann man etwas hoffen.

Name: Ingo Kreß;
Alter 43; Liga 3dgl



1. Eine große Enttäuschung! Auch dieses Spiel musste offenbar nur rechtzeitig vor der EM auf den Markt. Das Geld hätte ich besser investieren können.
2. Die Spielgeschwindigkeit wurde verbessert, ebenso das Verhalten einzelner Spieler bei der Steuerung.
3. Ideenlos auf den Markt geschmissen, unlogischer Aufbau der Menüsteuerung.
4. Ruhig mal Mut zu etwas Neuem haben, die Engine völlig neu programmieren. Server-Client-Fähigkeit.
5. Aus meiner Sicht nicht.
6. Die Häufigkeit stimmt, nur der Inhalt der Features nicht.
7. Bislang nicht. Allerdings möchte ich als mehrmaliger Besucher im Hause Electronic Arts Aachen hervorheben, dass man sich dort schon um Kundenwünsche schert. Aber aus den Gesprächen meinte ich herauszuhören, dass die Jungs leider nicht die nötige Einflussnahme auf das Programmiergeschehen haben, denn in Aachen wird nicht programmiert.

Name:
Matthias Schütz;
Alter 23;
Liga NML



1. Ein richtiger Schritt von EA ist das, der müsste nur konsequenter verfolgt werden. So handelt es sich doch nur wieder um eine Zwischenversion auf dem Weg zu *FIFA 2001*.
2. Dass das Spiel langsamer geworden ist und man nicht mehr so viel mit dem Drehen bewirken kann, da man danach nicht mehr schnell rennen kann usw.
3. Immer noch keine Internetanbindung (geht doch bei allen anderen EA-Spielen auch!). Dass man nicht direkt in eine EM einsteigen kann, sondern erst die Quali spielen muss.
4. Dass es einen Arcade und Simulationsbutton gibt. Wie z. B. bei *NBA 2000*.
5. Nein. Wie schon bei *Frankreich 98* würde ich sagen, wer nicht alles haben muss, kann auf *EURO 2000* verzichten.
6. Das finde ich sehr gut, da die Versionen immer ein wenig besser werden. Das könnte man wohl auch groß in einer selteneren Version machen, aber dann gäbe es vielleicht mehr Bugs.
7. Nein, leider nicht. Sonst würden es längst eine Internetanbindung geben. Solange es aber keine Konkurrenz im Fußball gibt, kann sich das EA auch leisten.

Name:
Henrik Braune;
Alter 16;
Gonzoliga



1. Leider ist *EURO 2000* „nur" ein Add-On zu *FIFA 2000*, das allerdings riesig Spaß macht.
2. *EURO 2000* wurde in Details verbessert. Es fallen z. B. weniger Tore und der Weltklasse-Modus ist erfreulich schwierig geraten.
3. Es wurde zu wenig verbessert. Wenn man schon ein Spiel zur Euro macht, sollte man wenigstens echte Trikots und „echte" Atmosphäre erwarten dürfen. Die Grafik ist schlechter als bei *FIFA 2000*.
4. Ganz klar: Onlineanbindung!
5. Absolut nein! Wer sich einen ordentlichen Euro-Patch für *FIFA 2000* zieht, der hat alles was in *EURO 2000* neu ist! Für den stolzen Preis von 90 Mark sind einfach zu wenig Innovationen enthalten!
6. Es ist eine Frechheit, dass EA Sports mittlerweile drei Spiele im Jahr zum Thema Fußball herausbringt, die sich nur in Details unterscheiden.
7. Absolut nicht. Die Online-Gamer wünschen sich seit Jahren die Internet-Anbindung, aber nichts ist gekommen. Es scheint mir, dass EA Sports nur auf seinen Bonus vertraut, dass kein anderer Entwickler ein besseres Spiel macht.

FML – Aktuelles

Der Gewinner des fünften FML-Ligapokals ist Patrick Frisch mit seinem Team Vorwärts Losheim. Im Finale konnte man sich mit einem 7:3-Sieg und einem 3:3-Unentschieden gegen den OFC Neugersdorf durchsetzen, der als Erster der Gruppe C der Premier League mit nur einer Saisonniederlage sicherlich kein schwacher Gegner war. Zum ersten Mal seit Bestehen der FML hat mit Vorwärts Losheim ein Zweitligist den Ligapokal gewinnen können. Ein weiteres Indiz für die Leistungsdichte in der Liga. Aus gegebenem Anlass wird in der FML momentan ein EM-Turnier gespielt. Um die Zeit bis zum Beginn der neuen FML-Saison, die voraussichtlich am 10. Juli beginnen wird und für die man sich auch nach dem Saisonstart noch anmelden kann, zu überbrücken, wird wieder einmal ein Ligavergleich ausgetragen. Nachdem die FML sich beim letzten Ligavergleich gegen die FMBL durchsetzen konnte, tritt man diesmal gegen die 3dgl an.

FML-Ligapokal

Finale (08.06.00–18.06.00)			
OFC Neugersdorf	Vorwärts Losheim	3:3	3:7
Halbfinale (31.05.00-07.06.00)			
OFC Neugersdorf	Dvalin's Knappen	7:9	11:6
Vorwärts Losheim	JSG Fräggel	5:6	8:5
Viertelfinale (26.05.00-04.06.00)			
RW Fressen	OFC Neugersdorf	5:9	2:8
Vorwärts Losheim	Colors 99	4:2	6:3
Dvalin's Knappen	FC Bunderhee	5:6	8:3
SV Ilmenau	JSG Fräggel	8:6	5:8

Erstmals gewinnt ein Zweitligist den FML-Ligapokal.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Juni in der FML wurde das Tor von **Martin Schleich** (Birkland Bavarian Rangers) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Mai unter den freien Einsendungen wurde das Tor von Nico Michaelis gewählt. Beide Gewinner erhalten ein Top-Spiel der aktuellen PC Action. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2000* im Weltklassemodus erzielt? Senden sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



FML-Tor: Dieses Weitschuss-Tor erinnert an den Patzer von Olli Kahn gegen Portugal.



Freies Tor: Ein sehenswerter Freistoß. Der Ball wird um die Mauer ins kurze Eck gezirkelt.

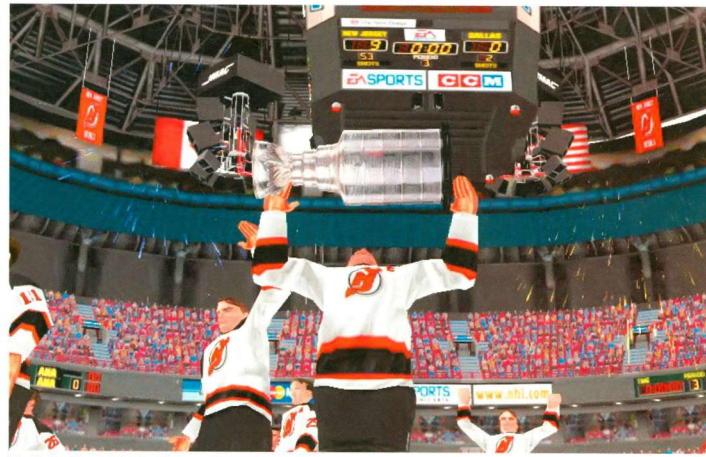
NHL 2000



Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Zivildienstleistender
http://www.gml2000.de

„35 Grad im Schatten und Eishockey? Irgendwie krank ;-)"



Endlich: Nach 82 Spielen und den Playoffs ist New Jersey am Ziel, der Kapitän stemmt den Cup!

Geheimtipp für NHL-2000-Fans

Wie oft haben Sie sich über Fehleinkäufe Ihrer Lieblingsmannschaft geärgert? Über das Management geschimpft, weil es die Flasche von Torwart immer noch nicht verkauft hat? Sie sind der Meinung, Sie könnten ein Team besser führen? Beweisen Sie es! Wir haben diesmal einen Tipp, der wenig mit *NHL 2000* zu tun hat, aber für Fans des Spiels hochinteressant ist: In der German Hockey Simulation League (GHSL) können Sie den Job eines General Managers übernehmen und Ihr Team durch die lange und harte NHL-Saison führen. Dabei liegen die sportlichen und finanziellen Belange in Ihren Händen. Nur wenn alles stimmt, können Ihre Spieler am Ende den Stanly-Cup in die Höhe stemmen. Grundlage des Spielbetriebs ist der FHL-Simulator, mit dem der Liga-Commissioner die Spiele simuliert. Zu finden ist die GHSL im Internet unter www.wingshq.de/GHSL.html.



Das mussten die Fans der Riedering Redwings viel zu oft sehen: Osgood ist geschlagen.

PC-Action-Cup

Die Uhr für *NHL 2000* läuft ab. EA Sports arbeitet mit Hochdruck an der neuen Version. Der 2000er-CD blüht dasselbe Schicksal wie all ihren Vorgängern – sie wird im Schrank verstauben. Als Saisonabschluss veranstaltet die German Modem League (GML) wie im Frühjahr ein großes Offline-Turnier. War die Teilnahme vor einem halben Jahr noch auf GML-Mitglieder beschränkt, kann diesmal jeder teilnehmen. Die Party wird am zweiten Wochenende im September (9./10.) nahe Kassel steigen und 50 Mark Teilnahmegebühr kosten. Das Anmeldeformular können Sie sich auf der Homepage der GML (www.gml2000.de) unter „Anmeldung -> Münden Cup" holen.



Die Mitterfeld Capitals haben sich mit ihrem starken Konterspiel bis an die Spitze der GQL vorgekämpft.

Frische Gesichter

Die Trainer der NHL-Teams sind ständig auf der Jagd nach neuen Talenten, die oftmals sofort nach ihrer Entdeckung verpflichtet werden. Das sorgt dafür, dass auch während einer laufenden Saison ständig neue Gesichter auftauchen, die in EA-Sports-Programmen noch nicht enthalten sind. Mit den Face-Packs von unserer CD können Sie dieses Manko beheben und Jungstars wie Scott Gomez von den NJ Devils endlich ein Gesicht geben.

Neues aus der GML

Momentan werden in der GML die Playoffs ausgetragen. Viele Teams, die nach der Vorrunde gut platziert waren, stolperten noch über so manchen vermeintlich leichten Gegner. Stellvertretend kann man in den ISDN-Gruppen die Hainburg Sabres und die Riedering Redwings nennen. Beide standen nach der Vorrunde noch auf dem ersten Platz. Die Wings sind momentan Fünfter, während die Hainburg Sabres sich mit ihrem dritten Platz wenigstens noch das Heimrecht für die Playoffs sichern konnten. Die beiden Finalisten der letzten Saison (Rauxel und Monheim) gehen hingegen erneut von den ersten Plätzen ins Rennen. In der GQL schlichen sich die Mitterfeld Capitals klammheimlich aus dem Mittelfeld bis an die Spitze und haben sehr gute Aufstiegschancen. Den Sprung geschafft haben die Stars aus Reislingen, die Harsefeld Redwings und die Karlsruhe Lightning.

Auf der Cover-CD

Grafik-Update
Neue Gesichter für *NHL 2000*
faceup1.zip – faceup7.zip

Grafik-Tools
Nötig, um die neuen Gesichter einzubinden.
46-gfxpak.zip
nhlinfo546.zip

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

Nach dem Spiel ist VOR dem Spiel.



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 sofort für nur DM 6,50 am Kiosk



C&C: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

Alexander Dilthey
16 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„Es sieht aus, als würde Westwood Alarmstufe Rot 2 pünktlich im Herbst veröffentlichen. Freuen wir uns!"

Kein „echter" Screenshot, sondern ein bearbeiteter, auf dem die Vielfalt der Einheiten in Tiberian Sun eindrucksvoll zur Geltung kommt.

Neue deutsche Renegade-Site

Unter http://renegade.gnw.de findet man eine neue deutsche *Renegade*-Site. Das Layout ist simpel, aber übersichtlich. Der Webmaster sorgt für einigermaßen aktuelle News. Also: Schauen Sie mal vorbei, das Informationsangebot ist recht interessant.



Nicholas Worth, der Mann, der in den Alarmstufe-Rot-2-Videos als General Romanov auftaucht.

Super-MOD aus deutschen Landen

Kürzlich interviewten wir [UCD]Reaper, den Leiter der United Command & Conquer Developers, zu seinem Projekt, dem MOD *Infantery Force*. Jetzt ist es endlich so weit: *Infantery Force* steht im Web zum Download bereit und natürlich haben wir ihn auch auf die Heft-CD gepackt. Insgesamt umfassen die Dateien ca. 31 MB. Die Features sind geradezu überwältigend:

- Eine neue Kampagne
- Neue Einheiten
- Ein überarbeitetes Menü
- Neue Spielmusik
- Komponentensystem, mit dem man beispielsweise das überarbeitete Menü unabhängig von den neuen Einheiten herunterladen und verwenden kann.

Natürlich wollen wir hier nicht verschweigen, dass *Infantery Force* auf manchen Rechnern Probleme macht. Der Thread im cncboard (http://www.cncboard.de) zu dem Thema könnte Ihnen weiterhelfen, wenn der MOD auch bei Ihnen nicht reibungslos läuft (http://www.cncboard.de/noncgi/Forum8/HTML/000019.html). Dies ist auch die beste Anlaufstelle, wenn es darum geht, den MOD-Entwicklern von bisher unbekannten Bugs zu berichten.

Auch KI-Fehler treten gelegentlich auf: Hier beginnt die C&C-KI auf einmal damit, Kraftwerke übereinander beziehungsweise auf Felsenklippen zu bauen (siehe den Screenshot, der freundlicherweise von www.cncrebirth.de zur Verfügung gestellt wurde). Auch bei solchen Fehlern bitten die Programmierer darum, ihnen kurz eine Mitteilung zu schicken.

Zusammenfassend kann man sagen, dass *Infantery Force* ein direkter Konkurrent zu *Ice-Storm* (sehr erfolgreicher MOD in der englischen Community) ist. Vollkommen ungetrübt ist das IF-Spielvergnügen dann aufgrund der kleinen Bugs eben doch nicht, aber laut dem UCD wird bereits mit Hochdruck an einem Patch gearbeitet.

Protestmail der deutschen Spieler

Am 26.05.2000 kam im United-Forum (dort dreht sich ebenfalls alles um *C&C*: http://pub9.ezboard.com/bunitedforum) die Idee auf, Westwood eine Protestmail zu schicken, in der all die „Fehler" von Westwood (zumindest nach Meinung der United-Members) im Umgang mit der *Tiberian Sun*-Community angekreidet werden sollen. Das sind



Das RA2-Atomkraftwerk. Zerstört man es, folgt ein GAU für die umliegende Basis.

die Kernthemen der Mail: (http://pub9.ezboard.com/funitedforumunitedforum.showMessage?topicID=163.topic)

- Ausdruck der allgemeinen Enttäuschung
- Hinweis, dass sich die mangelhafte Community-Betreuung negativ auf die Spielerzahlen auswirkt
- Forderung, einen neuen Patch zu veröffentlichen, der das Cheaten unmöglich macht
- Forderung, das Laddersystem endlich zu verbessern und in Ordnung zu bringen
- Warnung, dass man *Alarmstufe Rot 2* oder *Renegade* boykottieren werde, falls die Protest-Mail nicht ernst genommen würde

Geschickt werden sollte das Ganze dann an eine der öffentlichen Mail-Adressen von Westwood (z. B. contact@westwood.com). Leider artete die Aktion zwischendurch immer wieder aus. So wurde Westwood beispielsweise mit 50 Mails von ein und derselben Person bombardiert. Ob solche Massen-Mails den gewünschten Effekt haben, sei dahingestellt. Ich denke, dass Westwood Mailbomben – egal, welchen Inhalts – eher als Provokation empfindet. Entscheidend ist jedoch das Ergebnis: Hat die Aktion nun etwas gebracht oder nicht? Die Reaktionen von Westwood waren sehr unterschiedlich. So wurde ein Protestmailer als Antwort mit Informationen darüber versorgt, wie er sich sein vergessenes Passwort schicken lassen kann. Andere wiederum bekamen eine automatisch erzeugte Standardmail, in der die baldige persönliche Bearbeitung versprochen wurde. Und einige wenige bekamen sogar eine wirkliche persönliche Antwort von Westwood. Inhalt dieser persönlichen Antwort war, dass Westwood das Cheaten in Turnierspielen sehr ernst nehme, für den Rest aber erst mal keine Verantwortung übernehme, obwohl man natürlich auch hier sehr an einer Unterbindung interessiert sei. Oft folgte dann noch eine detaillierte Erklärung der Vorgehensweisen von Disconnectoren. Einen Erfolg hat die Aktion auf jeden Fall zu vermelden: Westwood weiß jetzt, was uns stört, und hat (eventuell als Reaktion auf die Protestmail) einen neuen Patch veröffentlicht.

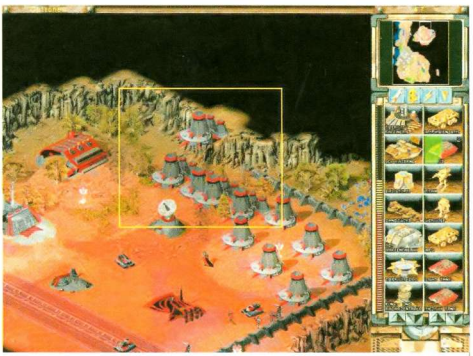
Patch 2.03

Westwood hat kürzlich den Patch 2.03 (auf der Heft-CD) für *Tiberian Sun/FireStorm* zum Download bereitgestellt. Unter anderem wurden folgende Änderungen am Spiel vorgenommen:

- Beseitigung eines Bugs, der in bestimmten Situationen einen negativen Einfluss auf die Performance am Anfang eines Multiplayer-Spiel hatte
- Beseitigung eines Bugs: Manchmal stürzte das Spiel ab, wenn ein Spieler sein letztes Gebäude nach einer Kapitulation verkaufte.
- Beseitigte Cheat-Möglichkeit: Vorher war es möglich, dass ein Spieler die Sammler des anderen aus dessen Raffinerien aussperren konnte.
- Mammoth MK II hat jetzt 1.200 anstelle von 800 Hitpoints.

Alarmstufe Rot 2 Update

Wir haben ein paar bisher unbekannte Fakten zu *Alarmstufe Rot 2* zusammengestellt:



Kraftwerke übereinander? Das manchmal etwas eigenwillige Gebaren des MODs Infantery Force.

- Im Spiel gibt es insgesamt neun (!) Parteien, die alle ihre eigenen Interessen verfolgen und sich im Gameplay unterscheiden.
- Im Baumenü wurde eine Unterteilung vorgenommen: Infanterie, Fahrzeuge, normale Gebäude und Verteidigungsgebäude. Aus jeder Kategorie kann jeweils ein Gebäude/eine Einheit gebaut werden, Vorbestellungen sind unbegrenzt möglich.
- Bis jetzt gibt es noch keine Unterstützung für Einheitenformationen in *Alarmstufe Rot 2*.
- Der Schauspieler, der den sowjetischen Diktator Romanov spielt, heißt Nicholas Worth.
- Westwood plant, sehr bald einen Trailer herauszubringen.
- Eventuell wird *Alarmstufe Rot 2* noch ein neues Interface bekommen.
- Leider ist es zurzeit ziemlich sicher, dass *Alarmstufe Rot 2* keinen Karteneditor enthalten wird.
- Es wird keinen Mammut-Panzer in *Alarmstufe Rot 2* geben. Stattdessen gibt es nun eine Weiterentwicklung, den Apocalypse Tank. Er ist seinem Vorgänger in Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung überlegen.
- Die Transporteinheiten werden flexibler. So steht nun Platz im Inneren dieser Einheiten zur Verfügung, der nach Belieben ausgenutzt werden kann. Die Transport-Einheit kann beispielsweise bis zu sechs Infanteristen oder ein MBF transportieren.



Kari Wuhrer, die Tanya-Darstellerin in Alarmstufe Rot 2.

Auf der Cover-CD

Neuer Patch von Westwood
Patch v2.03 für *Tiberian Sun/Feuersturm*
TS203DE.EXE

Patch für MOD Infantery Force
Patch 1.5 für *Infantery Force*
Patch1.5.exe

MOD Infantery Force
Basismodul für den MOD *Infantery Force* (wird auf jeden Fall benötigt)
BasicModul.exe

Grafikmodul für Infantery Force
GrafikModul.exe

Kampagnenmodul für Infantery Force
KampagnenModul.exe

Soundmodul I für Infantery Force
SoundModul.exe

Soundmodul II für Infantery Force
SoundModul2.exe

Einheitenmodul für Infantery Force
UnitModul.exe

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite „Broodwar.de".

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://www.broodwar.de

„Ich sehe es sehr positiv, dass das deutsche Starcraft-Nationalteam derzeit verschiedene Spiele gegen andere Nationen absolviert; hier liegt meiner Meinung nach die Zukunft. Momentan arbeite ich verstärkt an WarCraft.de (http://www.warcraft.de), einer neuen Seite zu Warcraft 3."

Eine stattliche Armee von Hydraliskens zerstört gerade eine Protoss-Basis.

Broodwar.de Map of the Week: „Scare of Ice"

Scare of ICE

„Wieder einmal zeigt uns StarHealer (Webmaster bei http://www.warcraft.de), dass er zurzeit den Maßstab setzt, wenn es um gute Karten geht. Sein neuestes Werk, Scare of Ice, beweist uns, dass das Thema ‚4 Spieler auf 128²' noch lange nicht ausgereizt ist und keineswegs automatisch Langeweile bedeutet. Seine Karte ist trotz ihrer Symmetrie und Ausgewogenheit sehr interessant und abwechslungsreich; die Mini-Map wirkt wie ein kleines Gemälde. Mit Map-Settings spielen die oberen Spieler gegen die unteren."



Getestet von:	[For]-el porco-
Kartenname:	Scare of Ice
Kartenautor:	(DAC)StarHealer
Versionstyp:	Broodwar
Kartengröße:	128x128
Map-Settings:	Ja
Spieleranzahl:	4 Spieler
Bewertung:	9 Punkte von 10

GER vs USA

Am 21. Mai fand auf einem privaten FSGS-Server das wohl bedeutendste Spiel der deutschen *Broodwar*-Nationalmannschaft statt. Der Gegner war niemand Geringeres als das Team der USA, welches sich komplett aus Top-Spielern wie z. B. Maynard und Pillars zusammensetzte, die schon eine Zeit lang in Korea mit *Starcraft* ihr Geld verdient haben. Der einzige deutsche Spieler, der mit diesen beiden mithalten konnte, war [DEF]Rookie, der schon im vorherigen Länderspiel gegen Frankreich überzeugte.

Bereits im Vorfeld galt also das USA-Team als klarer Favorit, andererseits war das deutsche Team nach dem deutlichen Sieg gegen Frankreich auch noch für eine Überraschung gut.

Die Begegnung fing dann auch mit einer Überraschung an: [DEF]Rookie konnte sich mit 2:0 klar gegen Maynard, den wohl weltbesten Terran-Spieler, durchsetzen! Nur leider hielt die Freude über diesen Sieg nicht lange an, denn die nächsten drei Einzelspiele (1 on 1) gingen klar mit 0:2 an die USA. Kurze



Einige Protoss-Einheiten versuchen, mit List und Tücke durch Tarnung die Basis des Gegners zu infiltrieren.

GER vs. USA – die Ergebnisse

GER~Rookie	vs	[USA]Maynard (2:0)
GER~Eli	vs	[USA]Pillars (0:2)
GER~Korn	vs	[USA]Jolly (0:2)
GER~Kala	vs	[USA]Stranix (1:2)
GER~KuriOus	vs	[USA]1st~Tsunami (0:2)
GER~Hell/GER~Fish	vs	[USA]Montaro/[USA]Pepe (2:1)
GER~Janis & GER~KuRiOos/GER~Eli	vs	[USA(PH)]PEPE! & [USA(PH)]Pillars (0:2)
GER~Fish & GER~ViPeR	vs	[USA]Chaplan & [USA]Renih (2:1)



Zeit später musste sich auch [PL]Kalaschni mit 1:2 gegen USA~Stranix geschlagen geben, so dass der aktuelle Zwischenstand 4:1 für die USA war. Das noch ausstehende 1 on 1 endete in einem kleinen Durcheinander, da sowohl das deutsche Team als auch die USA zwischenzeitlich die Spieler wechselten. Am Ende gewann das deutsche Team mit 2:1. Theoretisch bestand also noch eine Chance auf den Sieg, allerdings musste das deutsche Team alle drei Teamspiele (2 on 2) für sich entscheiden. Das souverän eingespielte 2-on-2-Team der USA – bestehend aus Pillars und Pepe – ließ sich allerdings nicht beirren und gewann klar mit 2:0; damit war die Entscheidung gefallen. Letztendlich gewann das Team der USA mit 6:3. Der Kommentar von [Def]Korn, dem Leiter des deutschen Teams, der durch seinen Einsatz dieses exzellente Turnier möglich gemacht hat: „Im Nachhinein kann ich nur sagen, dass die Begegnung trotz der Niederlage ein großer Erfolg für das deutsche Team war. Wir hatten die Gelegenheit, uns mit den weltbesten *Starcraft*-Spielern zu messen, und trotz der Niederlage ist deutlich geworden, dass wir durchaus fähig sind, international mitzuhalten. In nächster Zeit werden Spiele gegen Kanada und Dänemark folgen."

Starcraft-Songs

Viele begeisterte *Starcraft*-Fans lassen ihrer Kreativität freien Lauf und komponieren beispielsweise eigene Musikstücke, die einen mehr oder minder deutlichen Bezug zu *Starcraft* besitzen. Eine kleine Auswahl dieser Stücke wollen wir Ihnen hier vorstellen:

- Starcraft Mix
(SCmix.mp3, 4:19, 3,0 MB)

Verschiedene *Starcraft*-Sounds, die zu einem Dance-Rhythmus zusammengestellt wurden. Erstellt wurde dieses Stück von Noodle mit „Mixman Studios".

- 12 Days of Christmas
(12days.mp3, 4:10, 3,9 MB)

Eine humorvolle Adaption des englischen Weihnachtsliedes *The Twelve Days of Christmas*, die von Einheiten aus dem Spiel vorgetragen wird.

- Under Attack
(UAttack.mp3, 0:49, 780 kB)

Ein Song, der nach Angaben des Autors EMachine44 an Hip-Hop angelehnt ist.



Im zweiten First-Blood-Turnier wurden zunächst die besten 16 Spieler ermittelt, die dann Anfang Juli zum Finale antraten.

First Blood #2

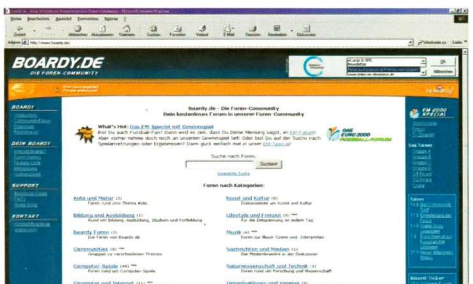
Im zweiten First-Blood-Turnier, welches von NetPlayer und dem Clan „DEF" veranstaltet wird, stehen nach 2.770 durchgeführten Spielen nun die besten 16 Spieler des Turniers fest. Am 1.7.2000 fand das Live-Finale dieses Turniers in Halle/Saale statt. Wir werden Sie in der nächsten Ausgabe über diesen Event sowie die Ergebnisse informieren (http://www.rts-clans.de).

Auf der Cover-CD

Starcraft-Map
Die Map of the Week „Scare of Ice"
map812.zip

Spielbericht GER vs. USA
Ein englischsprachiger, sehr detaillierter Spielbericht des „GER vs. USA"-Turniers zwischen [USA]Pepe und [GER]Fish
USA.zip

Starcraft-Songs
Starcraft-Mix von Noodle, ein Dance-Track
SCmix.mp3
Ein Song mit dem Titel „The Twelve Days of Christmas"
12days.mp3
„Under Attack", ein Hip-Hop-Song
UAttack.mp3



Die Internetseite Boardy.de (http://www.boardy.de) bietet kostenlos ein hochwertiges UBB-Forum – z. B. für Starcraft-Clans – an.

Tipps für Clans

In dieser Rubrik wollen wir kleine Hilfestellungen für *Starcraft*/*Broodwar*-Clans im Internet liefern.

Beginnen wollen wir mit Tipps zur Auswahl eines qualitativ hochwertigen Forums für die eigene Internet-Seite. Das Angebot reicht hier von Anbietern mit Foren, die relativ wenige Funktionen besitzen, wie Parsimony (http://www.parsimony.de), bis zum Erwerb einer eigenen UBB-Lizenz für 400 US-$. (Das UBB ist das wohl weltweit am häufigsten eingesetzte Forum und wird von vielen Personen als das derzeit beste Board angesehen – http://www.ultimatebb.com). Alternativ besteht jedoch die Möglichkeit, sich von der Seite BroodWar.de (http://www.broodwar.de) ein UBB-Forum für die eigene Clan-Seite einrichten zu lassen, das Sie dann völlig selbstständig benutzen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter folgender URL: http://broodwar.net-games.com/szene/hosting.cfm

Alle Clans, die nicht im *Starcraft*/*Broodwar*-Bereich angesiedelt sind, müssen nicht auf ein hochwertiges UBB-Forum verzichten. Die Internet-Präsenz Boardy.de (http://www.boardy.de) bietet jeder interessierten Person die Möglichkeit, kostenlos ein UBB-Forum zu erhalten und es nach den eigenen Wünschen frei zu konfigurieren.

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
39 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Die eigene Spielweise kann man immer weiter optimieren und so mit der Zeit immer größeren Herausforderungen gewachsen sein."

Optimierte Spielstarts

Bereits im *Age of Kings*-Spielerforum der PC Action 06/2000 wurden die grundlegenden Vorgehensweisen des Spielstarts vorgestellt. Viele Spieler suchen jedoch nach Ideen, wie sie schneller die Ritterzeit erreichen können. Deshalb stehen im Mittelpunkt der heutigen Strategietipps die Optimierungsmöglichkeiten für einen Spielstart.

Markt/Schmiede

Eine Methode, den Spielstart zu beschleunigen, besteht darin, in der Feudalzeit als Erstes einen Markt und dann eine Schmiede zu bauen. Das hat mehrere Vorteile:

- Es werden nur zwei statt drei (Kaserne, Stall, Bogenschießanlage) Gebäude benötigt
- Die Schmiede benötigt weniger Holz als die alternativen Gebäude
- Im Markt kann das fehlende Gold zum Aufstieg in die Ritterzeit durch Handel erworben werden, dadurch ist zu Beginn keine Goldmine erforderlich
- Dieser Weg ist erforderlich, um reproduzierbar die Ritterzeit unter 15 Minuten zu erreichen.

Fischerboote

Auf allen Wasserkarten empfiehlt es sich, anfangs einen Hafen zu bauen und in diesem Fischerboote zu produzieren. Dorfzentrum und Hafen können gleichzeitig produzieren, wodurch ein schnelleres Bevölkerungswachstum möglich wird.

Jagen

Vor allem Wildschweine lassen sich recht gut an das Dorfzentrum locken und dort erlegen. Diese Methode des Nahrungserwerbs benötigt im Gegensatz zu Feldern kein Holz. Allerdings will dies sehr gut eingeübt werden. Nicht nur droht der Verlust eines Dorfbewohners bei ungeschickter Vorgehensweise, sondern die Nahrung kommt auch extrem ungleichmäßig herein.



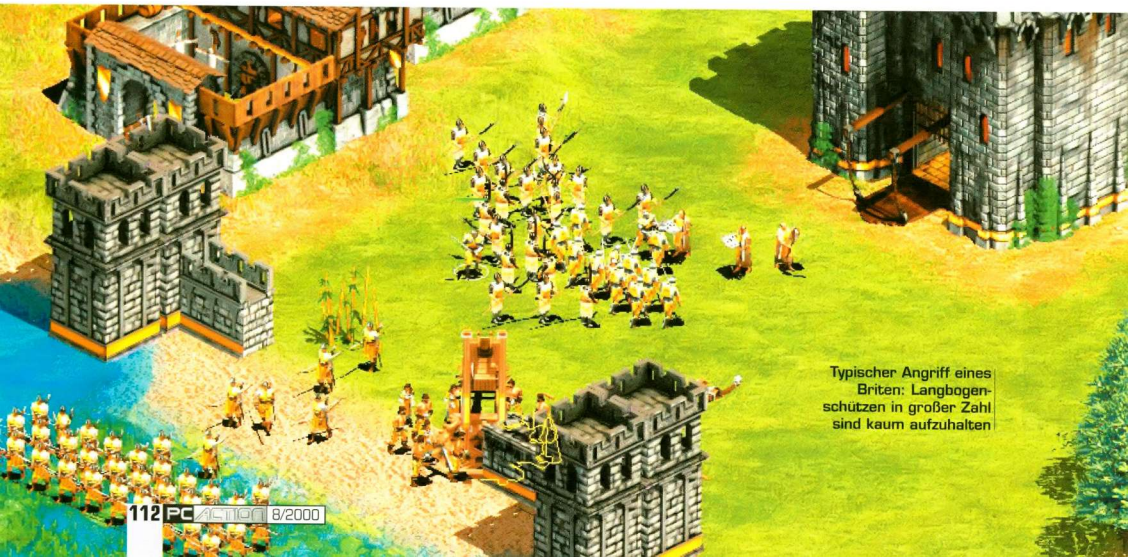
Sich einzumauern ist von Vorteil, aber man darf den Gegner nicht ungestört vor den Mauern seinen Angriff vorbereiten lassen.

Anzahl der Dorfbewohner

Die schnellsten Starts erreicht man mit 24 neuen Dorfbewohnern (inklusive Fischerbooten). Mit insgesamt 27 Dorfbewohnern und einem Späher gehen Sie in die Feudalzeit. Dort können Sie ein oder zwei weitere Dorfbewohner produzieren, während Sie die beiden erforderlichen neuen Gebäude errichten. Prinzipiell können Sie mit einer Bevölkerung von 30 Einheiten reproduzierbar die Ritterzeit unter 15 Minuten erreichen. Ob dies allerdings wirklich der beste Start in ein Spiel ist, kommt sehr auf die Situation und die Vorlieben des Spielers an. Oft ist ein Spielstart mit mehr Dorfbewohnern und einer etwas schlechteren Startzeit die bessere Alternative. Auch ist den etwas ungeübteren Spielern zu dem leichteren Weg mit mehr Dorfbewohnern zu raten. Der Vorteil einer sehr schnellen Entwicklung kann nur von sehr erfahrenen Spielern wirklich in einen Vorteil gegenüber dem Gegner umgesetzt werden.

Schnelle Zivilisationen

Es gibt einige Zivilisationen, die über starke ökonomische Boni in der Anfangsphase verfügen. Wer sich also besonders rasch entwickeln möchte, der sollte ganz gezielt auf diese Zivilisationen zurückgreifen:



Typischer Angriff eines Briten: Langbogenschützen in großer Zahl sind kaum aufzuhalten

Briten

- Schäfer arbeiten 25% schneller

Leider findet man normalerweise nur acht Schafe und so ist dieser Vorteil von begrenztem Wert.

Kelten

- Holzfäller arbeiten 15% schneller

Vor allem auf Wasserkarten erlaubt dies zu Beginn mehr Fischkutter und somit eine bessere Nahrungsproduktion.

Chinesen

- +3 Dorfbewohner, geringere Kosten für Technologien

Die drei zusätzlichen Dorfbewohner können von Beginn an produzieren. Dies bietet den Chinesen einen Zeitvorteil gegenüber anderen Zivilisationen. Ab der Feudalzeit setzt dann der zweite Bonus der Chinesen ein, da alle zu entwickelnden Technologien für diese günstiger sind.

Franken

- Weiterentwicklung der Felder frei

Die kostenlose Weiterentwicklung der Felder spart nicht nur die Entwicklungskosten, sondern auch die Entwicklungszeit. Diese Technologie ist damit für die Franken früher verfügbar als für alle anderen Zivilisationen.

Japaner

- 50% Kosten für Mühle, Holzfällerlager, Bergarbeiterlager

Ein bescheidener Vorteil, aber immerhin ermöglicht er, das Holz etwas verstärkt in den Schiffbau zu investieren.

Spieler-Persönlichkeiten

Bereits im Spielerforum der PC Action Ausgabe 12/99 wurde der TAC-Clan ausgiebig vorgestellt. TAC-Lionheart, einer der herausragenden Spieler dieses Clans, sandte zum Thema dieser Ausgabe (schneller Spielstart) seinen „schnellen Perser" ein. Er liefert damit ein sehr schönes Beispiel für einen zügigen Spielstart, das nicht unter Idealbedingungen, sondern in einem echten Wettkampf zustande gekommen ist. Doch sei angemerkt, dass der rasche Start in diesem Spiel nicht in einen frühen Angriff und damit verbunden einen möglichen frühen Vorteil umgesetzt wurde. Eigentlich wäre ein Start mit einer breiteren ökonomischen Grundlage in diesem Falle wohl besser gewesen. Die erste kämpferische Auseinandersetzung erfolgte in der 20. Minute. Überraschenderweise handelte es sich dabei nicht um den Angriff Lionhearts, sondern seines direkten Gegners Gjallarhorn, den Lionheart mit dem Verlust einiger Dorfbewohner abzuwehren hatte. Aber dies soll Lionhearts hervorragende Leistung beim Spielstart in keiner Weise schmälern. TAC_EagleHotzo zeigt im selben Spiel einen solchen Start mit sehr viel breiterer ökonomischer Basis, wie es für den Mittelspieler in einem 3vs3 durchaus üblich ist. Er pariert den frühen Angriff gegnerischer Ritter mit Speerkämpfern, die er erst bei Bedarf produziert. Er verteilt sich hervorragend über die Karte, mauert Übergänge zu und entwickelt sich in breiter Basis zu Land und zu Wasser. Schließlich entscheidet vor allem er das Spiel.

Dem interessierten Leser sei auch der gänzlich andere Spielansatz von Gjallarhorn zur Analyse empfohlen.



EagleHotzo erobert das Zentrum: Geschicktes Ausnutzen der Geländevorteile bei Distanzwaffen ...



... und sofort mit neuen Gebäuden nachrücken, um das gewonnene Terrain zu sichern.

Mongolen

- Jäger arbeiten 50% schneller

Dieser großartige Startbonus wird von den meisten Spielern viel zu wenig beachtet. Doch tatsächlich ist dieser Bonus bei Spielbeginn stärker als die meisten der Ökonomie-Boni der übrigen Zivilisationen. Leider erfreuen sich die Mongolen keiner sehr großen Beliebtheit bei den *Age of Kings*-Spielern.

Perser

- +50 Nahrung/Holz bei Spielstart, Dorfzentrum und Hafen arbeiten schneller

Die wohl offensichtlichsten Vorteile zum Erreichen einer optimalen Entwicklungszeit haben sicherlich die Perser, zumal dieser Bonus gleichermaßen gut auf Wasserkarten wie auf trockenen Karten umsetzbar ist.

Teutonen

- 33% Kosten der Felder

Besonders auf trockenen Karten ist dieser Bonus sehr wertvoll. Nach der Schafzucht- und Jagdphase kommt dieser Bonus ideal zum Tragen. Er sollte dennoch nicht dazu verleiten, diese anderen Nahrungsquellen zu übersehen.

Türken

- Goldgräber arbeiten 15% schneller

Ein nur marginaler Bonus im Hinblick auf die frühe Spielphase und hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

Wikinger

- Schubkarre, Handkarren frei

Ein interessanter Bonus, der eine wichtige Aufwertung sofort mit Erreichen der jeweiligen Zeit verfügbar macht. Das ergibt nicht nur einen Ressourcenbonus, sondern vor allem einen zeitlichen Vorteil. Möchten andere Zivilisationen diesen Bonus früh erlangen, so können sie in der Zeit der Entwicklung dieser Technologie keine weiteren Dorfbewohner produzieren.

Chinesen, Mongolen und Perser

kann man als die am Start schnellsten Zivilisationen bezeichnen. Allerdings bedarf die Ausnutzung der Boni eine eingeübte, auf diese Vorteile ausgerichtete Spielweise.

Ein schneller Spielstart kann bereits an den folgenden Zwischenzeiten erkannt werden:

- Start der Aufwertung Feudalzeit vor Ablauf der 9. Minute
- Erreichen der Feudalzeit vor der 11. Minute
- Start der Aufwertung Ritterzeit vor Ablauf der 12. Minute
- Erreichen der Ritterzeit um 14:30 Minuten im Spiel



Die besondere Stärke der Franken: Paladine und Burgen.

Auf der Cover-CD

Schneller Perser
Aufgezeichnetes Spiel des TAC-Clans
TACClan.mgl

Akkon – die letzte Bastion
Age of Kings-Szenario unseres Lesers Frank Waselowski aus Lübeck
Akkon,die letzte Bastion.scn

Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

Markus Berger
18 Jahre, Schüler aus Rostock
http://www.sim-planet.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
webmaster@simplanet.de

„Aus zwei mach eins. Simsville bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten"



Da wackelt das Bett: Sims-Add-On Living Large heißt jetzt „Das Volle Leben" und bietet ab September neben Alien-Entführungen auch Vibratorbetten.

Blueprint

Eines der interessantesten Tools für *Die Sims* ist Blueprint. Mit diesem CAD-ähnlichen Programm von Bil Simser können Sie für Ihre Sims eigene Gegenstände wie Stühle, Tische, aber auch Fernseher oder Hüpfburgen kreieren. Blueprint liegt momentan jedoch erst in der Version Beta 2 vor, mit der man schon Gegenstände für *Die Sims* entwickeln, sie aber noch nicht in das Spiel importieren kann. Die neue Version Beta 3 wird einen Import in *Die Sims* jedoch erlauben. So wird es innerhalb kürzester Zeit auf dem SimPlanet und der PC-Action-CD jede Menge neue, von Fans erstellte Gegenstände für *Die Sims* geben. Wir halten Sie auf dem Laufenden.



SimsVille

Mit Maxis neuestem Projekt *SimsVille*, das schon im Frühjahr 2001 auf den Markt kommen soll, werden gleich mehrere Wünsche der *Die Sims*- und *SimCity 3000*-Fans erfüllt. Maxis bietet nun eine Mischung aus beiden Spielen mit einer zoom- und drehbaren 3D-Engine. Zwar sollte solch eine Engine schon für *SimCity 3000* benutzt werden, doch reichten vor etwa einem Jahr die Ressourcen üblicher Grafikkarten zur Darstellung in 3D noch nicht aus, um dieses ehrgeizige Projekt in die Tat umzusetzen. Da sich die Zeiten aber geändert haben und man heute mit modernen 3D-Grafikkarten wahre Wunder erreichen kann, müssen wir uns wohl auch bei Maxis von der isometrischen Draufsicht langsam verabschieden.



Die Fantasie kennt keine Grenzen: Dank der beigefügten Skins dürfen die Sims auch mal Spiderman spielen.

Sim in 3D

Wie Sie auf den Screenshots erkennen können, ist SimsVille in 3D dargestellt, so



Selbst die Bekanntschaft mit Frankensteins Monster ist in „Das Volle Leben" nicht auszuschließen.

dass es möglich sein wird, das Ganze aus einer flachen Perspektive oder aus einer Draufsicht zu spielen. Das Besondere an der *SimsVille*-3D-Engine ist jedoch, dass sie auf den ersten Blick sehr comichaft, ja sogar fast gezeichnet wirkt. Wenn man sich das Ganze jedoch genauer überlegt, ist so eine Art von Grafik durchaus sinnvoll – schließlich haben alle Sim-Spiele ein buntes und leicht kindliches Image.

Ein weiterer Vorteil einer 3D-Perspektive ist, dass Maxis ein Feature einbauen könnte, um sich in der Egoperspektive durch seine eigene Stadt bewegen zu können ...

Auf den Screenshots wird erkennbar, dass es in *SimsVille* sogar schneit – ob ein Nachtmodus auch eingebaut wird, ist jedoch noch unklar.

Man darf also gespannt sein, was Maxis sich noch alles einfallen lässt, um aus *SimsVille* wieder einen Bestseller zu machen.

Spielablauf

Zum jetzigen Zeitpunkt kann man noch nicht sehr viel über den Spielablauf sagen, da sich Maxis noch mit Details zurückhält. Auf dem SimPlanet (http://www.sim-planet.de) sowie der offiziellen *SimsVille*-Seite (http://www.simsville.com) werden jedoch immer wieder neue Details zu dem Spiel bekannt gegeben.

Die jetzigen Informationen lassen aber schon das Herz eines jeden *Die Sims*- und/oder *SimCity 3000*-Fans höher schlagen, da es eine Funktion in *SimsVille* geben wird, mit der man die selbst erstellten Charaktere aus *Die Sims* in *SimsVille* importieren kann. So wird es zum Beispiel möglich sein, das Leben der importierten Personen in Verbindung mit Elementen aus *SimCity* zu managen, womit der Titel „Ville" (= Kleinstadt) gerechtfertigt wird. Sie müssen sich also wie in *SimCity* um Gewerbegebiete, Wohngebiete und Geschäftsgebiete kümmern und für die Bewohner Ihrer Stadt Schulen, Parks und alles andere, was zu einer Stadt gehört, bauen. Dabei müssen Sie jedoch anders als in *SimCity* mehr auf die individuellen Interessen Ihrer Bewohner eingehen.



In den Geschäften von SimsVille können die Einwohner alles erwerben, was ihr Herz begehrt.



Winterfreuden: In Simsville werden die Bewohner stets mit den Wetterverhältnissen der Jahreszeiten konfrontiert.



Putzfrau versagt? Ein verwahrlostes Heim sorgt nicht für die beste Stimmung bei den Bewohnern.

Auf der Cover-CD

Neue Skins
25 der schönsten Skins für Ihre Hausbewohner
Skins.exe

Neue Bodentexturen
75 neue Outfits für Ihre Böden
boden.exe

Neue Wandoutfits
Verschönern Sie Ihre Wände mit 125 neuen Texturen
Wand.exe

Simstrainer
Startgeld und versteckte Menüs veränderbar
Simstrainer+7.exe

Anstoss 3



Die *Anstoss*-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Funky@fancorner.de) um die Beiträge.

Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler, Borken-Gemeo
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

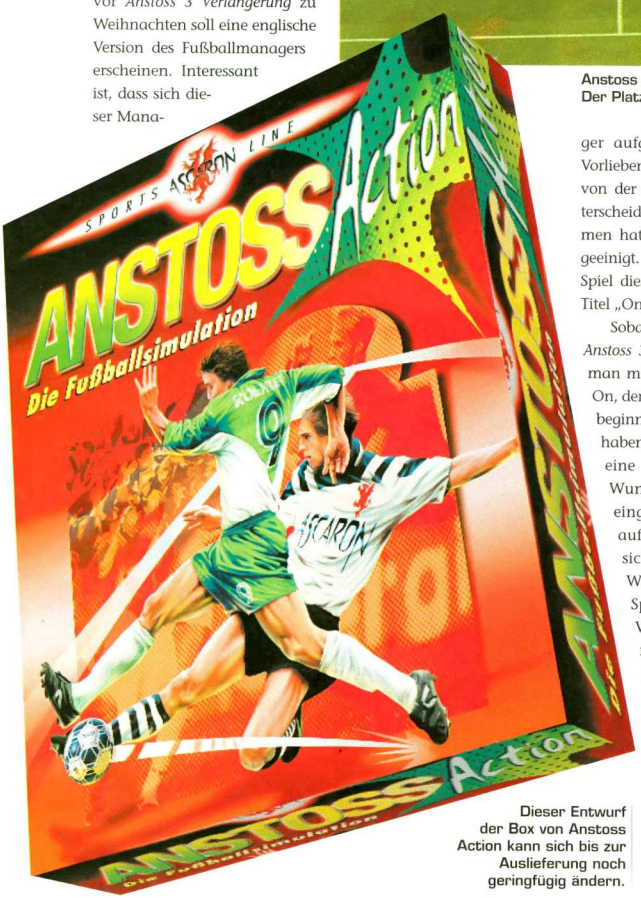
„Es darf spekuliert werden: Wie unterscheidet sich wohl die englische Anstoss-Version von der deutschen?"



Anstoss Action: Oben rechts wird bei Bedarf ein Radar angezeigt. Der Platz wird während des Spiels in Mitleidenschaft gezogen.

Aktuelles von Ascaron

Erst kürzlich kündigte Ascarons Marketing Direktor Bernd Almstedt ein weiteres Produkt für die *Anstoss*-Reihe an. Noch vor *Anstoss 3 Verlängerung* zu Weihnachten soll eine englische Version des Fußballmanagers erscheinen. Interessant ist, dass sich dieser Manager aufgrund der englischen Vorlieben „nicht nur in Details" von der deutschen Version unterscheiden wird. Auf einen Namen hat man sich noch nicht geeinigt. Fest steht nur, dass das Spiel diesmal nicht wieder den Titel „On the Ball" tragen soll.



Dieser Entwurf der Box von Anstoss Action kann sich bis zur Auslieferung noch geringfügig ändern.

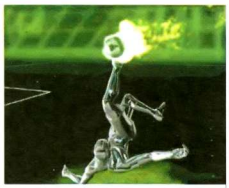
Sobald die UK-Version von *Anstoss 3* fertig gestellt ist, will man mit dem deutschen Add-On, der *Anstoss 3 Verlängerung*, beginnen. Aus diesem Anlass haben wir in der Fancorner eine frei erweiterbare Wunschliste für die Fans eingerichtet. Ganz oben auf dieser Liste befindet sich im Moment der Wunsch, während des Spieles einen eigenen Verein gründen zu können. Viele wünschen sich auch weitere Cheatmöglichkeiten, eine U21-Nationalmannschaft, neue Bonusländer, neue Stadien oder Frauenfußball. Auch erweiterte Möglichkeiten in der Jugendarbeit und im privaten Bereich sind hoch im Kurs bei unseren Besuchern. Ascaron will jedoch diesmal genau abwägen, welche und vor allem wie viele neue Features den Benutzern noch zugemutet werden können, da *Anstoss 3* für viele neue Spieler bereits jetzt schon fast zu komplex ist.

Bereits im August soll mit der Programmierung von *Anstoss 4* begonnen werden. Das Konzept von Heiko Köhler steht. Im Moment arbeitet er an der Transferlogik, der Datenstruktur und an einer neuen Lösung für Auf- und Abwertungen. *Anstoss Action* schließlich wird augenblicklich der letzte Schliff verpasst. Die Simulation wird nach

Auf der Cover-CD

Patch-Festival
Die Patches 1.10 und 1.10a finden Sie in der Update-Rubrik.
a3patch110.exe und a3patch110a.exe

Editor-Patch
Der Editor-Patch liegt in der Rubrik Spielerforum.
a3edit10.exe



Noch ein Intro-Bild: Ausschnitte aus dem Vorspann sind auch in der Werbung für die Konsolenversion von Anstoss 3 zu begutachten.

wie vor verfeinert. Die grafische Überarbeitung der Spielertexturen und -motions macht ebenfalls Fortschritte. Die erste Fußball-Action-Simulation von Ascaron soll jetzt im September erscheinen. Für den Preis von ca. 60 Mark kann man es schon bei einigen Versendern vorbestellen.

Probleme mit Patch 1.10

Kurz nachdem der heiß ersehnte Patch 1.10 veröffentlicht wurde, trafen bei Ascaron schon die ersten Fehlermeldungen ein. Viele Benutzer beklagten, dass *Anstoss 3* nach der Installation des Patches nicht mehr starten würde. Ascaron handelte schnell und stellte den Patch 1.10a zum Download bereit, mit dem das Spiel wieder einwandfrei laufen sollte. Der neue Patch 1.10 beinhaltet u. a. die Rückkehr zur alten Formberechnung. Beide Patches finden Sie in der Update-Rubrik auf unserer Cover-CD. Aber Vorsicht: Nach der Installation der Patches werden alle alten Spielstände unbrauchbar. Wenn eine ältere *Anstoss*-Version bei Ihnen also ohne Probleme läuft, raten wir von einer Installation der Patches bis zum Ende der momentanen Karriere ab.

Auch der Editor bekam übrigens seinen ersten Patch (in der Spielerforum-Rubrik auf der CD!) spendiert. Dieser wird benötigt, wenn als Startjahr das Jahr 2000 gewählt werden soll, denn nur mit diesem Patch werden die korrekten Regionalligen übernommen.



Wenn man das Glück hat, eine eigene Amateurmannschaft zu besitzen, kann man seinem Kader jederzeit neue Talente hinzufügen.

Neues aus dem Fotoalbum

Um das Fotoalbum noch ein wenig interessanter zu machen, wird es wohl bald eine Wahl zum Screenshot des Monats geben, eventuell dann auch eine Wahl zum Screenshot des Jahres, bei der alle Screenshots des Monats zur Wahl stehen. Näheres werden Sie erfahren, sobald die Aktion auf unserer Homepage startet. Auch diesmal haben wir wieder in unserem Archiv gekramt und zwei interessante Screenies herausgesucht.

Aber der Linienrichter läßt die Fahne unten!
Jancker versucht den Ball unter Kontrolle zu bekommen und wird von Koning im Strafraum festgehalten...
und nimmt den Ball in die Hand und stößt Koning erbost weg!
Der Schiedsrichter zögert kurz...
und zieht dann die rote Karte!
Bobic geht zum Spielfeldrand...
schnappt sich einen am Spielfeld stehenden Wassereimer...
und stülpt ihn dem Linienrichter über den Kopf...
Schiedsrichter Alfons Berg zögert daraufhin keine Sekunde...
Rote Karte für Bobic!

50. Minute

Wie wäre es bei diesem Team mit mentalem Training?

1. Minute
1:0 Fussigott (1.)

7. Minute
1:1 Igoris Morinas (7.)

8. Minute
Fussigott provoziert einen Polizeihund...
der schleift sein Herrchen über den Platz...
und bellt Fussigott dann einige deutliche Worte hinterher.

14. Minute

Merke: Märsche können auch gekläfft werden.

Trainerbiografie: Ihre Erfahrungen mit Anstoss 3

„Meine Karriere begann am 4.7.1999. Der SV Darmstadt 98 hatte gerade einen Trainerplatz frei und mir blieb nichts anderes übrig, als zuzusagen. Der Mannschaftskader war mit einer Stärke von 4.1 relativ schwach. Einzig herausragender Akteur war der Offensivspieler Mrozic mit einer Stärke von 5. Der erste Spieltag in der Regionalliga Süd verlief sehr erfreulich. Der VfR Mannheim wurde zu Hause mit 2:0 weggefegt. Der 2. Spieltag brachte Ernüchterung. Mit einer 4:0-Niederlage wurde ich von Wacker Burghausen nach Hause geschickt. Die Saison dümpelte nur so vor sich hin. Es gab mehr Niederlagen als Unentschieden und nur drei Siege. Als ich dann am 13. Spieltag gegen SV Wehen 1928 zu Hause 6:0 verlor, packte ich am 7.11.1999 die Koffer und kündigte.



Jan-Philipp Gerhardt ist der Autor unserer dritten Trainerbiografie in der PC Action.

Neuanfang

Ich denke, der Verein war froh, als ich weg war. Angebote hatte ich von den TSV-1860-München-Amateuren, von Eintracht Trier und dem FC St. Pauli. Natürlich wechselte ich am 14.11.1999 zum Zweitligisten, der mich mit einer Stärke von 5.0 positiv überraschte. Des Weiteren stand der Verein im Achtelfinale des DFB-Pokals und in der 2. Liga auf Platz 9. Im Achtelfinale im DFB-Pokals gewann ich gegen Borussia Mönchengladbach mit 5:4 nach Elfmeterschießen. Die Konditions-, Frische- und Formwerte sackten nach der Winterpause aber immer weiter in den Keller, der Tabellenstand übrigens auch. Und so kam es, dass ich am 22. Spieltag auf Platz 16 stand. Das DFB-Viertelfinale gegen Schalke verlor ich 6:2. Und schon wieder musste ich die Koffer packen, um einem rufschädigendem Rausschmiss zuvorzukommen. Ich verließ den Verein am 14.3 2000.

Es geht voran ...

Ich landete beim TuS Celle FC in der RL Nordost. Sollte ich hier auch keinen Erfolg haben, würde ich mich erhängen. Als ich am 26.3.2000 den Vertrag für den Verein unterschrieb, ahnte ich noch nicht, was dies für Folgen haben könnte. Der Verein stand auf Platz 16. Ich versprach dem Präsidenten, dass ich den Klassenerhalt schaffen würde. Am Ende der Saison stand ich dann auf Platz 10. Die Spieler wurden allesamt stärker und ich bekam endlich einen stärkeren Kader. Die Mannschaft spielte in der zweiten Saison wie von selbst. Am Ende stieg ich als Vizemeister zusammen mit Energie Cottbus in die 2. Liga auf. Mein erster nennenswerter Trainererfolg. Das neue Saisonziel war, oben mitzuspielen. Nach anfänglichen Problemen und Abstiegsangst setzte ich mich zur Winterpause auf Platz 6 fest. Die Rückrunde war einmalig. Zuerst stark begonnen, sechs Siege in Folge, dann etwas schwächer und nach einem kräftigen Endspurt schließlich doch noch auf Platz 3 gelandet. Die Aufstiegs-Sensation war perfekt. In der ersten Liga bin ich nun recht optimistisch und will auf jeden Fall die Klasse halten."

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

„Die E3 war nicht alleine wegen der Siedler-4-Präsentation der absolute Hammer!

Die Siedler IV im Überblick

Nachdem ich euch letzten Monat direkt von der E3 die ersten Eindrücke und Infos zum vierten Teil der *Siedler*-Serie liefern konnte, folgt diesen Monat noch mal ein genauerer Überblick über den potenziellen Megaseller.

Die Geschichte um den obersten aller Götter wird fortgesetzt. Diesmal schickt er uns aber keine niedlichen Amazonen, sondern Morbus, der als Strafe für eine Revolte auf die fruchtbare Erde verbannt wird – schrecklich für Morbus, der doch alles Grüne wie die Pest hasst. Also gründet er das Dunkle Volk, um alles Grüne und Fruchtbare zu vernichten – die einst so schöne Siedlerwelt wird nach und nach zu dreckigem Ödland. Das Gameplay bleibt im Wesentlichen unverändert, jedoch soll der Wirtschaftspart diesmal überwiegen. Neben neuen Gebäuden bekommt der Gärtner eine besondere Funktion – er wandelt von Morbus verschandeltes Land wieder in saftige Wiesen um. Zudem wird es eine wesentlich bessere Grafik geben. Die drei Völker sehen allesamt schick aus und werden sich auch deutlich voneinander unterscheiden. Der Kampf gegen das Dunkle Volk wird wohl für jede Menge Spieltiefe sorgen, denn man muss es nicht nur militärisch besiegen, sondern auch durch den Gärtner das Land regenerieren. Die vermurkste Schifffahrt bereitet den Entwicklern noch heute schlaflose Nächte, denn endlich soll es richtige Kriegsschiffe geben, die auch noch schick aussehen! Soldaten können zu Anführern ernannt werden, damit erhöht sich die Schlagkraft der entsprechenden Truppe. Des Weiteren soll verhindert werden, dass es zu langen Soldatenketten wie in *S3* kommt, die Wegfindung soll sie nebeneinander laufen lassen – wir sind gespannt!

Erneut kämpfen die Siedler außerhalb der Landesgrenzen schwächer. Dieser Wert addiert sich allerdings nicht wie im Vorgänger aus den Goldreserven, sondern aus einer Formel, in der die gesamten Siedlung bewertet wird. Sprich: Die gesamte Wirtschaft muss laufen – schwere Zeiten also für Rusher! Jeder Soldat muss nun einzeln mit Gold bezahlt werden, eine allgemeine Aufwertung gibt es ab sofort nicht mehr. Das in Spezialgebäuden produzierte Mana dient nur den Priestern, die sich auch in Duellen mit den feindlichen Klerikern messen können und müssen. Vielbenutzte Wege werden zu den bekannten Trampelpfaden. Diese lassen sich dann mit Steinen in Pflasterwege umbauen, was eigentlich schon für den dritten Teil der Serie geplant war. In Werkstätten und Werften können nun auch mehrere Siedler gleichzeitig arbeiten. Der Dieb geht auch wieder auf Beutezug und der neue Saboteur kann sogar gegnerische Gebäude zum Einsturz bringen, was vor allem für die neuen Mehrspielermodi reichlich Spannung verspricht. Apropos Mehrspielermodi: In der nächsten Ausgabe werfen wir noch einen genaueren Blick auf den interessanten Multiplayer-Modus.



Die Siedler 4

Die Römer haben ihre Küsten mit Kriegsschiffen bewacht – ob sich das Dunkle Volk daran stört?



Die Siedler 4

Die Römer und Mayas wohnen hier Seite an Seite. Wie lange das wohl gut geht?

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs

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	Torsten M	136
2	SULTAN	127
3	SFG SHADOW	122
4	BAAL	114
5	Cindy	98

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	Spaceworld	100
2	Cindy	96
3	Vogelfreund	94
4	DS Shadow	89
5	Hagen	87

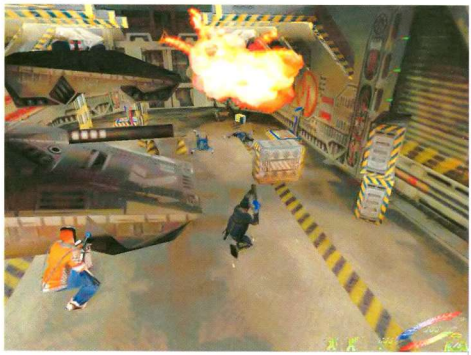
Auf der Cover-CD

Map des Monats
Einzelspieler-Karte von Vha
single.zip


Ich glaube an das Gute
im Menschen

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.



Diese Grafikqualität bleibt leider auch nach dem Patch auf Version 0.2 noch etlichen Spielern vorenthalten.

In die Verlängerung

Anstoss 3 **Balancing optimiert**



Die letzten großen Probleme mit der 3D-Ansicht sind gelöst, Ascaron konzentriert sich verstärkt auf den Spielinhalt.

In der neuesten Version 1.10 zu *Anstoss 3* schraubt Ascaron weiter am Balancing. Ursache und Wirkung sind danach in etlichen Fällen schlüssiger, um das Spielgeschehen transparenter zu gestalten. Darüber hinaus entfernt der Patch etliche Bugs, die in manchen Fällen zu Abstürzen führen konnten. Diese Verbesserungen funktionieren leider nur in einem neuen Spiel, da alte Spielstände nicht funktionieren. Zudem kündigte Ascaron bereits einen weiteren Patch an, der neu entstandene Fehler korrigieren soll. Bitte beachten Sie dazu auch unser Spielerforum.

Info: www.ascaron.com



Der Patch modifiziert u.a. die Spielmechanik, da sollte man das Training neu abstimmen.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Anstoss 3 v1.10 (d)

Zwischen Himmel und Hölle

Messiah **Weitere Grafik- und allgemeine Bugs behoben**

Shiny Entertainment ist nach wie vor bemüht, die zahllosen Probleme in *Messiah*, speziell die häufigen Bugs in Zusammenhang mit den unterschiedlichsten Grafikkarten, zu beheben. Version 0.2 stellt immerhin einen kleinen Schritt in die richtige Richtung dar, denn *Messiah* sollte anschließend auf vielen Systemen deutlich stabiler laufen. Das ist natürlich kein Trost für all jene, bei denen die alten Fehler trotz Version 0.2 immer noch auftreten. Ein Großteil der Bugs lässt sich nämlich – wenn überhaupt – nur durch systemspezifische Einstellungen vermeiden; hierzu finden Sie etliche Hinweise auf der offiziellen *Messiah*-Homepage und diversen Fanpages.

Info: www.shiny.com

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Messiah v0.2 (int)



Ohne häufige Abstürze und die weit verbreiteten Grafikbugs kann Messiah ein brandheißes Spielerlebnis bieten.

Außerdem

/// Massive Entertainment veröffentlichte ein Tool, mit dem Sie Dedicated Server für **Ground Control** erstellen können. Zudem verbesserte die Softwareschmiede per Patch den Missionseditor. Beide Programme stehen auf www.sierra.com zum Download bereit. /// Fans von **Dungeon Keeper 2** aufgepasst: Die neueste Version 1.70 (d) enthält zwei neue Fallen, etliche Karten und eine Mission aus der Kategorie „Mein Traum-Dungeon". Das Update finden Sie auf dieser Cover-CD. Info: www.dungeon-keeper.com /// Innonics veröffentlichte den vierten Patch zum Echtzeitstrategiespiel **Thandor**, der die Steuerung optimiert, die KI ein Stück verbessert und noch die letzten verbliebenen Bugs beseitigt. Das Update finden Sie auf dieser Cover-CD. Info: www.thandor.de ///



Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.

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	▲	2		Age of Empires 2 *Microsoft*	15,4%
2	▲	5		Indiziertes Spiel *Activision*	15,3%
3	▲	4		Unreal Tournament *GT Interactive*	10,3%
4	▼	3		Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	7,8%
5	▼	1		Die Sims *Electronic Arts*	5,2%
6	▲	neu		Final Fantasy VIII *Eidos*	5,0%
7	▲	neu		Wheel of Time *Infogrames*	2,6%
8	▼	7		GTA 2 *Take 2*	2,5%
9	▼	8		Soldier of Fortune *Activision*	2,3%
10	▲	neu		Ground Control *Havas Interactive*	2,2%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	4	Black & White	23,1%
2	▲	5	Halo	12,8%
3	▼	1	Diablo 2	12,6%
4	▼	3	Duke Nukem 4ever	7,7%
5	▲	8	Star Trek: Voyager: Elite Force	5,2%
6	▲	7	Sudden Strike	5,1%
7	▲	neu	Gothic	2,7%
8	▼	6	Half-Life: Team Fortress 2	2,6%
9	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	2,5%
10	▲	neu	Sheep!	2,0%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Daikatana	Eidos
2	▲	neu	Daikatana (englisch)	Eidos
3	▲	neu	MDK 2	Virgin
4	▲	10	Starcraft: Brood War	Blizzard
5	▼	3	Die Sims	Electronic Arts
6	▲	9	Soulbringer	Infogrames
7	▼	4	Star Trek: Armada	Activision
8	▲	neu	Starcraft	Blizzard/Infogrames
9	▲	neu	Ground Control	Havas Interactive
10	▼	5	Need For Speed Porsche	Electronic Arts

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	Indiziertes Spiel	Havas
2	▲	neu	UEFA Manager 2000	Infogrames
3	▼	1	Soldier of Fortune	Activision
4	▲	8	Imperium Galactica 2	GT Interactive
5	▲	6	Everquest	Ubi Soft
6	▲	10	Age of Empires 2	Microsoft
7	▶	7	Les Sims (na, was könnte das sein?;-)	EA
8	▼	5	Need For Speed Porsche 2000	EA
9	▲	neu	Roland Garros 2000	Cryo
10	▲	neu	L'entraîneur 2000 (Champ Manager)	Eidos

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Shogun: Total War	Electronic Arts
2	▼	1	The Sims	Electronic Arts
3	▼	2	Championship Manager 2000	Eidos
4	▶	4	Age of Empires 2	Microsoft
5	▼	3	Soldier of Fortune	Activision

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

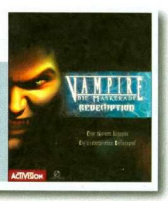
Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	The Sims	Electronic Arts
2	▼	1	Who Wants to Be a Millionaire Disney Int.	
3	▶	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▲	6	Lego Island	Mindscape
5	▲	neu	Rainbow Six: Urban Operations	Red Storm
6	▲	neu	Soldier of Fortune	Activision
7	▼	5	RCT: Corksrew Follies	Hasbro Int.
8	▲	neu	Star Trek: Armada	Activision
9	▲	neu	Family 3 Pack	Hasbro Interactive
10	▼	8	Age of Empires 2	Microsoft

Quelle: MCV USA/incite PC Gaming

Gewinner der Ausgabe:

Michael Iburg, Hannover erhält ein Spiel

Vampire (Test des Monats 7/2000)



Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Development	November 2000
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraumshooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Planet Moon Studios	September 2000
Halo	Actionspiel	Bungie Software	Oktober 2000
Heavy Metal: F.A.K.K.²	Actionspiel	Ritual Entertainment	September 2000
I-War 2	Weltraumshooter	Particle Systems	1. Quartal 2001
Mafia	Actionspiel	Illusion Softworks	Oktober 2000
Max Payne	Actionspiel	Remedy Entertainment	Dezember 2000
MechWarrior 4	Actionspiel	Microsoft	4. Quartal 2000
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	September 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	September 2000
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	September 2000
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	N. n. b.
Rune	Actionspiel	Human Head Studios	August 2000
Sheep	Actionspiel	Mind's Eye	Oktober 2000
Star Trek: DS9 – The Fallen	Ego-Shooter	Simon & Schuster	September 2000
Star Trek: Voyager Elite Force	Ego-Shooter	Raven Software	August 2000
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	3. Quartal 2000
Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	3. Quartal 2000
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	1. Quartal 2001
X-Com Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	November 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	November 2000
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Entertainment	3. Quartal 2000
Blair Witch Project 1: The Nocturne Chronicles	Action-Adventure	Terminal Reality	Oktober 2000
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	4. Quartal 2000
Escape From Monkey Island	Adventure	LucasArts	November 2000
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	November 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal 2000
Hitman: Codename 47	Action-Adventure	IO Interactive	3. Quartal 2000
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	4. Quartal 2000
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	3. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	September 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	4. Quartal 2000
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Codemasters	September 2000
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	4. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	4. Quartal 2000
Ferrari 360	Rennsimulation	Acclaim	3. Quartal 2000
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	3. Quartal 2000
Grand Prix 3	Rennsimulation	MicroProse	Juli 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennsimulation	Synetic	August 2000
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios	3. Quartal 2000
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2000
Pathfinder	Rennsimulation	Channel 42	September 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	3. Quartal 2000
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Black Isle Studios	September 2000
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	4. Quartal 2000
Evil Island	Rollenspiel	Nival	September 2000
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2000
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	3. Quartal 2000
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Technomage	Rollenspiel	Sunflowers	September 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2000
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	1. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	Oktober 2000
Simulation			
B17 The Mighty Eigth	Historische Flugsimulation	Wayward Design	November 2000
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2000
Crimson Skies	Historische Flugsim	Zipper Interactive	3. Quartal 2000
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	September 2000
Links LS 2001	Golfsimulation	Access	3. Quartal 2000
NBA Live 2001	Basketballsimulation	EA Sports	3. Quartal 2000
NHL 2001	Eishockeysimulation	EA Sports	3. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal 2000
Sydney 2000	Mehrkampf	ATD	3. Quartal 2000
Strategie			
Age of Empires 2: The Conquerors Expansion	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	September 2000
Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	Westwood	1. Quartal 2001
Alcatraz	Echtzeitstrategie	N. n. b.	4. Quartal 2000
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2001
Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	3. Quartal 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	September 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	November 2000
Cultures – Die Entdeckung Vinlands	Aufbaustrategie	Funatics	September 2000
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	4. Quartal 2000
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	4. Quartal 2000
Earth 3	Echtzeitstrategie	TopWare	Oktober 2000
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1. Quartal 2001
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	3. Quartal 2000
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2000
Homeworld Cataclysm	Echtzeitstrategie	Barking Dog Studios	3. Quartal 2000
Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	Phantagram	3. Quartal 2000
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Seonfice	Echtzeitstrategie	Shiny Entertainment	Dezember 2000
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	September 2000
Starship Troopers	Echtzeitstrategie	MicroProse	August 2000
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	CDV	August 2000
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	Dezember 2000
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2000
Zeus	Aufbaustrategie	Impressions	3. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Sportmanager	Silver Style Entertainment	August 2000
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	4. Quartal 2000
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	4. Quartal 2000

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14⁰⁰–19⁰⁰

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16⁰⁰–18⁰⁰ (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 — (Spieletipps)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14⁰⁰–17⁰⁰
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 — Mo-Fr 10⁰⁰–12⁰⁰, 13⁰⁰–18⁰⁰

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–16⁰⁰

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 — Mo-Do 15⁰⁰–19⁰⁰, Fr 15³⁰–19³⁰

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 9³⁰–13³⁰, 14⁰⁰–17³⁰
01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 — Mo-Fr 9⁰⁰–13⁰⁰

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 — Mo-So 15⁰⁰–20⁰⁰ (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Interactive Magic www.imagicgames.de
0 18 05 - 22 11 26 — Mo-Fr 17⁰⁰–20⁰⁰, Sa u. So 14⁰⁰–17⁰⁰

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9⁰⁰–21⁰⁰

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8⁰⁰–18⁰⁰, Sa 9⁰⁰–17⁰⁰

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13⁰⁰–18⁰⁰

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 — Mo-Fr 15⁰⁰–20⁰⁰

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16⁰⁰–19⁰⁰

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10⁰⁰–18⁰⁰

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14⁰⁰–19⁰⁰, Fr 10⁰⁰–14⁰⁰

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 — Mo, Mi, Fr 16⁰⁰–19⁰⁰

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12⁰⁰–20⁰⁰
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8⁰⁰–24⁰⁰ (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
0 21 31-60 73 33 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- TLC Tewi www.learningco.de
0 69- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 10⁰⁰–12⁰⁰, 14⁰⁰–19⁰⁰

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9⁰⁰–16⁰⁰

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15⁰⁰–20⁰⁰
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

INDIANA JONES und der Turm von Babel

DER BERÜHMTE ARCHÄOLOGE IM ZERKNITTERTEN MANTEL KEHRT ZURÜCK, ... JETZT ZUM CLASSIC-PREIS!



neu
PC Games CLASSICS
DM 49,95

Ausgestattet mit der Action und den Intrigen, die einem klassischen Indiana Jones Film würdig sind, lässt Sie Indiana Jones und der Turm von Babel an dem spannenden Rennen rund um den Globus teilnehmen.
Ihr Ziel ist es, die verzweifelte Suche der Sowjets nach Hinweisen auf eine mysteriöse Maschine, die die Historie der Menschheit verändern könnte, zu sabotieren. Hierbei halten Sie rasante Wildwasserfahrten, wilde Verfolgungsjagden sowie atemberaubende Berg- und Talfahrten mit Kipploren durch alte Minenschächte ganz schön auf Trab.

INDIANA JONES DEFINIERT DEN BEGRIFF ACTIONHELD VÖLLIG NEU – PERFEKT FÜR EIN SPIEL IM 3D-ACTION-ADVENTURE-GENRE.



STAR WARS™: X-Wing Alliance™

DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

PC Games CLASSICS DM 49,95

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 spektakuläreren 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.



STAR WARS™: Episode I

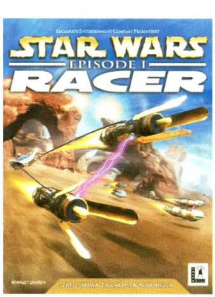
PC Games CLASSICS DM 49,95

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.

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.



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

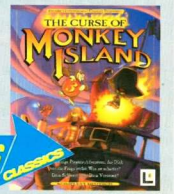
Voll auf Speed!

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!

Weitere PC Games Classics

DM 19,95*	Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500ccm +++ RedJack +++ Sinistar Unleashed
DM 29,95*	Monkey Island Special +++ Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Road +++ Outlaws™ +++ Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5 +++ Tender Loving Care - Die Versuchung +++ Star Wars™: Shadows of Empire™ +++ Star Wars™: Behind the Magic™
DM 39,95*	Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Castrol Honda Suberbike World Champions
DM 49,95*	Star Wars™: Rebellion +++ Star Wars™: X-Wing VS. TIE Fighter +++ Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™ +++ Star Wars™: Jedi Knight™*

MONKEY ISLAND 3™



LECHUCK IST ZURÜCK UND ER IST TOTER DENN JE!
Salziger Humor, exotische Schauplätze und jede Menge Geisterpiraten. Das aktuelle Kapitel des preisgekrönten Hochsee-Adventures.

Test Drive 4



Die Schönheiten der Straße treten in diesem action-geladenen Rennspiel gegen die PS-Monster an.
Wählen Sie aus 10 verschiedenen originalgetreuen Autos aus und bringen Sie Ihr Fahrzeug auf 6 außergewöhnlichen Rennstrecken in aller Welt mal so richtig zum Glühen.

GRIM FANDANGO™



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

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

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

THQ WWW.THQ.DE

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

Sprechstunde



Grüße an AUT, CH und ROM

Guten Tag allerseits. Da mir an dieser Stelle gerade nix einfällt, was ich schreiben könnte, möchte ich die Gelegenheit nutzen, einmal ganz speziell meine Leser aus Österreich und der Schweiz zu grüßen. So, damit hier aber auch was Sinnvolles steht, habe ich außerdem ein Schmankerl für unsere rumänischen Freunde, einen Spieletipp zu Ultima 9, den uns Niculescu Juliana (oder auch Juliana Niculescu, keinen Schimmer) aus Bukarest zukommen ließ (für Rechtschreibfehler haftet die Saukaue): „Monstrii nu te vor ataca cu inventarul deschis. Apásati tasta Q cánd rucsacul tán este deschis! Acum areti control absolut asupra lui Avatar, inclusiv atacurile." Wenn das jetzt nicht hilfreich war! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe





Schnecken

[…] Und noch was zu dem Look-Alike-Contest: Der war wirklich einsame Spitze! Endlich denkt jemand an die weibliche Zielgruppe!

Silvia Tiwi per E-Mail

[…] Geil, was hab ich gelacht! So was hab ich ja noch nie gesehen … all die kleinen Julies! Aber jetzt zu meinem Anliegen. Ich wollte fragen, ob es diese Schnecken auch im Internet gibt/geben wird. Beim Scannen geht ja die ganze Schärfe verloren ;-)

Karsten Sinne per E-Mail

Schön, dass ihr so viel Spaß an der wahrscheinlich peinlichsten Situation unseres Lebens hattet. Silvia Tiwi muss ich leider mitteilen, dass wir an alles andere dachten als an unsere weibliche Zielgruppe. Wir dachten höchstens daran, ob uns unsere Eltern enterben, ob wir von unseren Vermietern aus der Wohnung geschmissen werden oder ob wir irgendwann einmal einen anderen Job außerhalb der Travestiebranche kriegen, da ja nur Sauerteig die Ausrede „Ich war jung und brauchte das Geld" geltend machen konnte. Gegen Karsten Sinne muss ich eine kleine Morddrohung aussprechen: Hüte dich, die Bilder ins Internet zu stellen. Von unserem Ausrutscher muss schließlich nicht die ganze Welt erfahren. Wir werden die Fotos sicher nicht zum Download bereitstellen. Ich kann nur hoffen, dass sie beim Scannen mindestens so unscharf werden wie Karl Moik in Strapsen.

Dienstknecht

[…] Ich halte gerade die Ausgabe 7/2000 in den Händen und als ich die CD erforschte, fand ich den DirectX-Programmierkurs von Herrn Dienstknecht. Absolut hochinteressant. Allerdings schreibt er, dass er bis jetzt nur drei Teile geplant hat und ausgerechnet aufhört, wenn es an die 3D-Programmierung gehen würde. Wie ihr es auch immer macht (und wenn ihr Geiseln nehmen müsst), bringt den Mann dazu, den Kurs weiterzuschreiben. […]

Alexander Jarke per E-Mail

Wir freuen uns natürlich, dass der Programmierkurs auf derart positive Resonanz stieß. Ob die Serie über den dritten Teil hinausgeht, können wir nicht beeinflussen, weil der Dienstknecht entgegen seines Namens leider nicht unser Sklave und wegen seines Informatikstudiums sehr im Stress ist. Aber vielleicht können ihn die Leser überzeugen? Schicken Sie ihm doch eine nette Mail (richard.dienstknecht@mni.fhgiessen.de) mit dem Betreff „Mach's uns, Richard!". Möglicherweise lässt er sich weich klopfen.

Trotzreaktion

Ich hätte eine Frage bezüglich Win2000. Ich besitze momentan Win98 und möchte nun auf 2000 umsteigen. Ich bin kein großer Spieler, aber ich habe doch schon das eine oder andere Spiel, das ich gerne spiele! Nun meine Frage, bevor ich umsteige: Kann ich die folgenden Spiele unter Win2000 spielen? Final Fantasy 8, Rollercoaster Tycoon, Die Sims!!, Starlancer, Need for Speed Porsche, Anstoss 3!! Diese Spiele spiele ich sehr gerne (die Spiele mit „!!" spiele ich für mein Leben gern, sehr wichtig!). […] Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir mailen könnten und nicht diesen Brief veröffentlichen, da ich nur Fußballzeitschriften lese und dann die Antwort nie bekommen würde.

„Operator" (anonym)

Diesen Brief habe ich, obwohl er ohne Absender bei mir eintraf, aus zwei Gründen veröffentlicht. Zunächst aus pädagogischem Pflichtgefühl: Ich wollte der Jugend da draußen klarmachen, welch schlimme Folgen es haben kann, wenn man nur Fußball im Kopf hat. Denn Herr „Operator" wird wohl nie erfahren, dass alle von ihm genannten Spiele unter Windows 2000 laufen – wobei *Rollercoaster Tycoon* kleine Mucken macht. Ich habe ihm natürlich aus reinem Trotz nicht per Mail geantwortet. Der zweite Grund: Ich wollte unsere Leser an dieser Stelle darauf hinweisen, dass wir ab dieser Ausgabe bei jedem Titel testen, ob er mit dem neuesten Betriebssystem funzt. Die entsprechende Info finden Sie im Wertungskasten unter „Mindestens".

Flaschenmuffen

Ich bin eine treue Leserin der Leserbriefseiten, weil es die einzigen Seiten sind, die ich verstehe. […] Jedenfalls kauft sich mein Bruder zum Glück immer die PCA, da brauch ich wenigstens nicht fast zehn Mark auszugeben, um deine fiesen Witze über Minderheiten, Unterprivilegierte, Schweizer, Österreicher und Mädchen am Computer zu lesen. Ja, ich kann auch über Witze von Mädchen am Computer lachen. Abgesehen von ein paar Internet-Amazonen („Boyakasha! Respek!", um mal Ali G. zu zitieren), stehen die meisten weiblichen Wesen […] wirklich eher unsicher mit einer Dose Tipp-Ex in der Hand vor dem Computer. […] Tatsache ist, dass ich mich entschlossen habe, mich vertrauensvoll an dich zu wenden, lieber Leserbriefonkel (mit den Augen klimper und ganz süß guck). Ich habe vor langer Zeit mal Myst geschenkt bekommen und das auch viel (wenn auch nicht ganz erfolgreich) gespielt. Aber dann haben wir Win-

dows 98 und ein 48fach-CD-ROM-Laufwerk bekommen und schwupps! lief's nicht mehr. [...] Ich hab schon lauter Pseudo-Spezialisten gefragt, die sich mit wichtiger Miene vor den Bildschirm gesetzt haben [...], dann aber zugeben mussten, keine Ahnung zu haben, indem sie sinnloses Zeug über irgendwelche Tools gelabert haben (so wie die Klempner, die, immer wenn sie gar nicht mehr wissen, was los ist, von 6/8 Flaschenmuffen zu reden, eine Rechnung über 600 Mark ausstellen und ganz schnell weglaufen, kurz bevor das betreffende Rohr explodiert). [...]

Nadine Langanke, Boppard

Tut mir Leid, aber da kannst so lange süß gucken, bis ich wegen Karies zum Zahnarzt muss: Es ist bei derlei Problemen fast nie möglich, per Ferndiagnose zu helfen. Ja, es könnte am Grafikkartentreiber liegen. Oder an

Wer geht, wer kommt? Des Rätsels Lösung ...

Hiermit möchte ich mich für die rege Beteiligung an unserem Rätsel im Auftakt 7/2000 bedanken. Unsere geschätzten Ernährer sollten herausfinden, welcher Schreiberling die Redaktion verlässt und wie die neue Kraft heißt. Zu gewinnen gab es einen Aufenthalt in der Redaktion. Da die Detektivgeschichte auf riesige Resonanz stieß, erläutere ich die Lösung anhand einer (falschen) Einsendung entsprechend umfangreich.

[...] 1. Tipp: ***Vermutlich war das der Satz: „Aus Peter wird Petra." Was bedeuten würde, dass ihr eine Frau in euer Team aufnehmt! (Hoffentlich nicht so 'ne verschrumpelte Omi vom Altersheim in Nürnberg. Nicht, dass ich etwas gegen verschrumpelte Omis aus dem Altersheim in Nürnberg hätte, aber dann müsstet ihr ja in einem halben Jahr schon wieder jemand Neuen einstellen, weil ihr Arm langsam vergammelt.)***

[Diese Überlegungen sind korrekt. Allerdings verbitte ich mir Witze über unseren geschätzten Methusalem und dessen Altersgenossen! Ich weiß zumindest mit Sicherheit, dass Herbert kauen kann (ich hab's einmal gesehen und es ist kein einziges Bröckchen rausgefallen), täglich seine Heimatzeitung liest und auch sonst geistig noch sehr rege ist. Kurz: Er macht einen recht rüstigen Eindruck. Tanja Bunke ist indes nicht verschrumpelt. Sie wurde vor ihrer Einstellung von einem Amtstierarzt (preiswerter!) auf ihren ordnungsgemäßen Zustand hin überprüft.]

2. Tipp: ***Es geht niemand in Rente! Damit wären wir wieder beim Thema Altersheim: Als 38-Jähriger hat man sein Leben doch gelebt! Es ist vorbei, man kann sich in sein Bett legen und warten, bis einem die Arme vergammeln! Aber anscheinend hängt das Team an alten Menschen (kein gutes Zeichen, vgl. Tipp 1) und möchte Herbert behalten!***

3. Tipp: ***Es geht keiner von den Nasen, die die PC Action gewissermaßen gegründet haben! Damit scheiden Christian Müller, Christian Bigge und Alexander Geltenpoth aus. [...]***

4. Tipp: ***Die neue Kraft war schon mehrmals im Heft erwähnt? Lara Croft? Rynn? Julie Strain? (Bitte nehmt Rynn!)***

[Wie soll ich das bitte verstehen, wir sollen Rynn nehmen? Wie alt bist du überhaupt?]

5. Tipp: ***Es geht nicht der jüngere Redakteur von zweien, deren Alter eine Quersumme ergibt, die der Quadratwurzel aus 100 entspricht! Das könnte Sauerteig oder Dirk sein. Der jüngere wäre Christian S. – er bleibt.***

[Ich hab dieses Rätsel nie kapiert. Ich vermute, es hat was mit Mathematik zu tun. Herbert „The Brain", den du frech bereits mit einem Arm im Grab wähntest, hat mir aber versichert, dass deine Lösung stimmt. Die Quadratwurzel aus 100 ist 10. Genauso wie die Quersumme von Sauerteigs (19) und von Goodings (28) Alter. 28 ist mehr als 19 – das versteh' sogar ich. Daraus folgt: Sauerteig säuft mir auch weiterhin mein Flying Horse weg.]

6. Tipp: ***Der Redakteur, der „Bonk" macht, wenn er das Zimmer betritt, bleibt! Das könnte Dirk sein oder auch du, Harald. [...] Ich denke, [...] dass es Dirk ist.***

[So. Jetzt hast du verloren. Ich hab zwar keine Ahnung, warum es bei mir oder Gooding „Bonk" machen sollte, wenn wir das Zimmer betreten (deine fiese Anspielung auf irgendwelche Körperumfänge habe ich rausgekürzt und übergehe ich geflissentlich). Gemeint war jedenfalls Jo „Achim" Hesse, der wegen seiner Größe von 2,02 Meter regelmäßig am Türstock hängen bleibt. Es ist übrigens Dirk, der geht. Der alte Schrauberfetischist wollte unbedingt in die Hardwareabteilung wechseln. Da haben wir ihm natürlich keine PC-Gehäuse in den Weg gelegt. Tränendrüse auf – Du wirst uns fehlen, alter Schabrackenschakal! – Tränendrüse zu.]

[...] 7. Tipp: ***Der war schwer, ich saß eine Stunde vor meinen Spion-W.Ingings-Büchern und blätterte die Seiten nach dem Spion-W.Ingings-Code durch, bis ich ihn gefunden hatte! Ja, Gott sei Dank ! Er bleibt! DER Spiele-Redakteur, der lustigste, witzigste, schönste, stärkste, tollste,***

[Wer's nicht wusste: Wingdings ist eine Symbolschriftart in Word. Aber empfinde ich diese widerliche „Schönste-stärkste-tollste"-Schleimerei nun als Bestechung ...?]

überlegenste, beneidenswerteste, gottesgleiche, schnellste, intelligenteste ... oh, hab ich „intelligenteste" gesagt ?

[... Okay, das Letzte relativiert die Schleimerei. Hast noch mal Glück gehabt. Deine unterschwellige Beleidigung rechtfertigt es jedenfalls, dass ich dich an dieser Stelle ein bisschen durch den Kakao gezogen habe. Danke.]

Weiter geht's. Wer bleibt denn da übrig? Doch nicht etwa der Joachim? [...] Die neue Kraft heißt Tanja Bunke, die ihr unter anderem in Ausgabe 5/2000 in der „Redakteure an den Pranger"-Rubrik erwähnt habt. „UT-Amazone" hört sich nach einem Volltreffer an (Könnt ihr mir gleich die Telefonnummer geben?).

[Warum nicht gleich die Adresse und Maße? Ich könnte auch sofort ein Rendezvous organisieren. Wäre das okay für dich? Meine Güte, diese Jugend ...]

PS: [...] Du brauchst keine Witze über meinen Namen zu machen, ich kenne sie ALLE.

Michael Unsinn per E-Mail

Unsinn, Unsinn. Ich würde es nie wagen, Witze über deinen Namen „Unsinn" zu machen. Das wäre Unsinn. Ich hoffe, du bist betroffener, wenn ich dir hiermit öffentlich mitteile, dass du das Gewinnspiel wegen des unsinnigen Lösungsvorschlags bei Tipp 6 nicht gewonnen hast. Der Preisträger nach Losentscheid ist Alexander Dietrich aus Berlin, falls es dich interessiert – Unsinn, das interessiert dich natürlich nicht.

1.001 anderen Dingen. Deshalb muss ich in solchen Fällen leider immer an den Hersteller verweisen. Ich könnte jetzt zur Ablenkung den Satz „Die Auffächerung von Stammesarten in divergente Schwesternarten nennt man adaptive Radiation" einstreuen, um a) von meinem Unwissen abzulenken und b) das Einzige, an das ich mich vom Biologie-Leistungskurs erinnere, endlich im wirklichen Leben einzusetzen. Ich lass es aber lieber, weil ich nicht mal sicher bin, ob ich mich tatsächlich richtig erinnere. Deshalb mein eher billiger Lösungsvorschlag: Kauf dir *Mist 2* oder warte auf *Mist 3*. Es freut mich übrigens, dass die Leserbriefseiten offenbar auch diejenigen ansprechen, die sich nicht so intensiv mit Computern auseinander setzen. Dein Lob ist also angekommen. Ich hoffe, ich habe dich jetzt in meiner Funktion als Leserbriefonkel nicht allzu sehr enttäuscht. Falls doch: Verklag mich von mir aus.

Leser an den Pranger

Bei den Leserbriefen in Ausgabe 7/2000 ist mir ein Brief besonders aufgefallen. Geschrieben wurde er von Markus Tilli und er mokierte sich über die Bezeichnung eines Gewehres. Belustigt las ich die Antwort, die genauso viel Richtigkeit enthielt wie die Frage bzw. Aufforderung zur Klarstellung. Wie gesagt, beide Parteien haben Recht. Zum Teil wenigstens! Zuerst einmal: Die M16 ist auch als AR15 bekannt! Basierend auf der verbesserten Version M16A1 wurde eine Spezialversion unter dem Namen CAR15 Colt Commando herausgebracht. Die nochmals verbesserte Version M16A2, auch als Modell 701 bekannt, wurde mit der Version 733 beglückt, welche einen kürzeren Lauf besitzt. [...]

René Kramer per E-Mail

PC ACTION Um ehrlich zu sein, blicke ich nimmer durch, ob nun der Leser oder unser Trickser Florian Weidhase richtig liegen. Genau genommen ist es mir schnurz. Da mich Markus Tilli noch einmal angeschrieben und eine Entschuldigung gefordert hat, weil er ganz sicher Recht habe, Weidhase dies aber energisch bestritt, schlage ich Folgendes vor: Macht das unter euch aus. Gerne bin ich bereit, eine Schlägerei zu organisieren. Als Waffen sind nur Strohhalme erlaubt, weil ihr zwei Nasen sonst erst wieder acht Stunden über Knarren diskutiert und nicht zu Potte kommt. Weil ich jetzt miese Laune habe, stelle ich euch beide hiermit wegen Rechthaberei noch einmal an den Pranger.

Bilderservice

Seit eh und je bin ich eigentlich ein begeisterter [zensiert]-Leser, aber seit ich ab und zu mal die PC Action eines Kumpels lese, bin ich total davon begeistert, besonders seit Ausgabe 7/2000. Darin ist ein total süßes Duke-Babe, das natürlich gleich auf Platz 1 eurer Babe-Top-Ten gekommen ist, abgebildet, und ich verspreche dir, wenn du mir dieses supersüße Bildchen [...] schicken könntest, lese ich echt von nun an nur noch die PC Action bis an mein Lebensende! [...]

Jens Weber per E-Mail

Kein Problem! Für einen neuen Abonnenten würde ich sogar Nacktfotos von Neuseeländischen Urfröschen (Acaphidae) verschicken, sollte er drauf bestehen. Wenn es um eine sichere Einnahmequelle geht, bin ich käuflich. Ja, das war jetzt ein Angebot: Sie hätten gerne ein lustiges Bild oder einen außerordentlich dämlichen Screenshot aus einem Heft? Kein Problem! Um aber Tricks zu vermeiden, muss ich eine frische Abo-Bestätigung vorliegen haben. Der Versand kann aus organisatorischen Gründen nur per E-Mail erfolgen. Außerdem müssen wir die Rechte an dem Bild haben. Denn andernfalls dürfen wir's nicht rausrücken. Ich weiß nicht, ob an so einem Service überhaupt Interesse besteht – aber könnte ja sein. Darüber hinaus möchte ich anmerken, dass wir uns auch über die vielen Zuschriften gefreut haben, die die eigentliche E3-Berichterstattung lobten.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 8/2000

20th Century	19
Activision	9
Addcom	21
Amigo Games	25, 31
Asus	171
Computec Media	35, 103, 107, 129, 130, 163, 165
Eidos	2, 3
E-Jay	79
Elsa	173
Guillemot	179
Hasbro	4
Havas	23, 85
Matrox	180
NMG	167
Okay Soft	103
Pro Markt	17
Software 2000	63
Take 2	11
THQ	124, 125
THQ	13
VPM	177

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

- Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spieleredaktion
- Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden
- Alphabetisch sortiert
- Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen

Jetzt zuschlagen:

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.

PC Action – hart, aber gerecht

P3 A 300

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

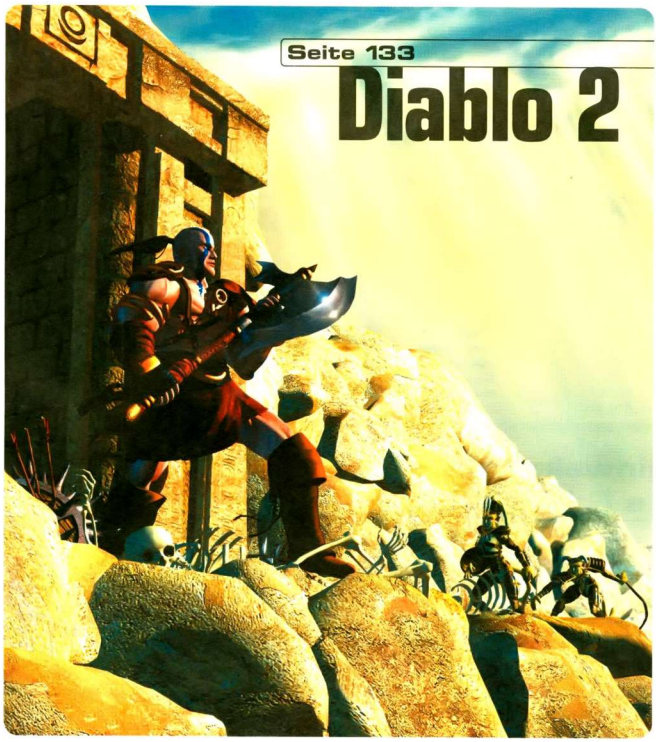
Über 160 Seiten prall gefüllt mit den neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt.
Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.



PC ACTION
8/2000

Spieletipps



Seite 133

Diablo 2

Ausgetrickst



Wer hätte es gedacht? Diablo 2 ist kein Mythos mehr, sondern tatsächlich ein Ding der Wirklichkeit geworden. Voller Erwartung habe ich die Packung geöffnet und bin nach der Installation aus dem Staunen nicht mehr herausgekommen. Das Intro kann selbst abgehärtete Redakteure schwer beeindrucken. Was das Spiel selber angeht, scheiden sich die Geister. Ich für meinen Teil habe mehr erwartet und spiele nur ab und zu mal Diablo 2. Andere Kollegen verbringen Abende und teilweise Nächte vor dem Rechner, um ihren Charakter weiter auszubilden und neue Karten zu erforschen. Mal ganz ehrlich, Mehrspielermodus hin oder her: Eine höhere Auflösung hätte ich mir schon gewünscht. 640x480 Bildpunkte sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Von der völlig missratenen Speicherfunktion im Einzelspielermodus möchte ich gar nicht erst anfangen. Wie dem auch sei – Tipps zu Diablo 2 haben wir natürlich für Sie zusammengetragen. Wer wenig mit Diablo anfangen kann, kann sich über unsere Spieletipps für Deus Ex und Vampire freuen.

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

Deus Ex 149
Allgemeine Spieletipps

Diablo 2 133
Allgemeine Spieletipps

Vampire: Die Maskerade 141
Komplettlösung

Thema Technik

3D-Grafik 159

Kurztipps

Daikatana 158
Die Sims 158
Flughafen Manager 158
Flying Heroes 157
MDK 2 158
Metal Fatigue 158
Motocross Madness 2 158
Star Trek: Armada 157
Vampire: Die Maskerade 157

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
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
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Allgemeine Tipps	8/2000
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
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
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
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
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
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
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, 7/2000
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	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
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
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
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 Tournament	Allgemeine Tipps	10/99
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

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

Diablo 2

Neben Einsteigertipps geben wir Ihnen Infos rund um die fünf Charaktere und ihre Fertigkeiten.

15 Einsteigertipps

1. Übersichtskarte sorgt für bessere Orientierung

Lassen Sie die Übersichtskarte (Tabulatortaste betätigen!) stets eingeblendet, ansonsten verlieren Sie schnell die Orientierung und verlaufen sich häufig. Dankenswerterweise werden auch Zugänge zu Höhlen oder wichtige Stellen (zum Beispiel ein Steinkreis oder ein Altar) eingeblendet. Mit den Pfeiltasten können Sie die Karte verschieben.

2. Wissen, mit wem man's zu tun hat

Beobachten Sie das Verhalten Ihrer Gegner und welche Waffen sie einsetzen – z.B. Gift, Feuerbälle oder Pfeile. Gegen manche Widrigkeiten (Feuer, Blitz, Magie) kann man sich durch einen Klick auf Schrein oder Brunnen wappnen.

3. Immer zuerst um die „big guys" kümmern!

Sie wundern sich, warum bereits getötete Gegner Sie wieder und wieder angreifen? Das liegt an Bestien, die erlegte Kreaturen wieder zum Leben erwecken. Wenn Sie hier eine Chance haben wollen, müssen Sie zuerst den „Erwecker" vernichten und dann erst den Rest der Bande. Stürmen Sie per Strg-Taste auf den jeweiligen Bösewicht zu und lassen Sie seine Diener außer Acht. Manchmal sind Sarkophage oder Nester für eine schier unendliche Flut an Nachwuchs (Zombies, Skelette, Fledermäuse etc.) verantwortlich – immer zuerst die „Quelle" zerstören!

4. Beam me up: Nutzen Sie Wegpunkte!

Suchen Sie die Wegpunkte und aktivieren Sie sie durch Betreten! Die von zwei Fackeln flankierten Kreise befinden sich an zentralen Orten und ersparen Ihnen Stadtportal-Schriftrollen. Manche Wegpunkte sind in Ecken einzelner Katakomben-Stockwerke versteckt. Vorteil gegenüber dem Stadtportal: Durch Betreten eines Wegpunkts wird eine Übersicht aller bereits verfügbaren Wegpunkte eingeblendet, so dass Sie blitzschnell von einem Ort zum anderen gelangen.

5. Söldner nur in Ausnahmefällen mitnehmen

Söldner anheuern oder nicht? Für die „Alltagskämpferei" sind sie nicht erforderlich. Sinn kann die Ausgabe machen, wenn man es mit besonders taffen Endgegnern zu tun bekommt und für jede Unterstützung dankbar ist. Söldner sind nicht sonderlich haltbar und auch nicht gerade die stärksten Kämpfer.

6. Rucksack-Platzsparen mit praktischen Folianten

Legen Sie sich bei den städtischen Händlern einen Folianten zu: Das sind Bücher, die mehrere Identifikation- und Stadtportal-Schriftrollen aufnehmen können und dadurch jede Menge Platz im Rucksack sparen helfen.

7. Den Gürtel enger schnallen

Besorgen Sie sich eine Schärpe oder einen Gürtel! Darin können Sie mindestens doppelt so viele Fläschchen tragen; manche bieten sogar drei oder vier Reihen à vier Ablagefächer!

8. Legen Sie regelmäßig einen Boxenstopp im Dorf ein!

Lassen Sie Ihr Hab und Gut regelmäßig reparieren. Sobald die Haltbarkeitsanzeige einen kritischen Bereich erreicht, erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke eine kleine Abbildung einer Ritterfigur. Die Farben (rot = sehr kritisch, orange = kritisch etc.) symbolisieren den Zustand. Tipp: Kehren Sie bereits bei orangefarben gekennzeichnetem Zubehör ins Dorf zurück und suchen Sie den Schmied auf. Anders als in *Diablo 1* können Waffen nicht mehr komplett verschlissen werden.

9. Laufen Sie nicht an Ihrem Glück vorbei!

Nie mehr wichtige Gegenstände verpassen! Machen Sie nach dem Niederstrecken von Feinden exzessiven Gebrauch von der Alt-Taste, die Ihnen sämtliche einsammelbaren Gegenstände (Gold, Waffen, Rüstungen etc.) anzeigt.

10. Rette sich, wer kann – dank Strg-Taste!

Sie werden von Gegnerhorden verfolgt? Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und flüchten Sie an einen sicheren Ort. Doch Vorsicht: Dadurch sinkt der Ausdauerbalken (in der Mitte der Statusleiste) – deshalb regelmäßig Ruhepausen einlegen. In den jeweiligen Stützpunkten (zum Beispiel Jägerinnendorf) können Sie Ihren Charakter ohne Aus-



Mit der Tabulatortaste aktivieren Sie die Übersichtskarte, auf der auch alle Türen eingezeichnet sind. Wer sich daran orientiert, vermeidet langwieriges Ausgang-Suchen.





Die zweite Reihe der Kälte-Zauber ist erst ab Level 6 zugänglich. Für die Zitterrüstung (Symbol, dritte Reihe) muss die Level-10-Zauberin noch zwei Levels draufsatteln.

dauer-Einbußen durch die Gassen flitzen lassen.

11. Seien Sie sparsam im Umgang mit Fertigkeitspunkten!

Verbraten Sie Ihre Fertigkeitspunkte nicht sofort nach Zuteilung! Es kann sich lohnen, die Punkte aufzusparen und erst dann einzusetzen, wenn Sie ganz genau wissen, auf was Sie sich spezialisieren wollen (Pfeil & Bogen, Spieß, Schwert, Magie etc.). Machen Sie sich zunächst mit den verschiedensten Waffen und Kampftechniken vertraut und heben Sie die Punkte für Ihre Lieblingswaffe/-technik auf.

12. Entspannter kämpfen

Dauerklicken überflüssig: Solange Sie einen bestimmten Gegner bekämpfen, müssen Sie nicht stets auf die linke Maustaste donnern – es genügt, wenn Sie die Taste gedrückt halten. Vor allem das Bekriegen stärkerer Gegner wird so wesentlich effizienter.

13. Im Kampf unterlegen? So finden Sie zu sich selbst

Das Zeitliche gesegnet? Für solche Situationen empfiehlt es sich, in der Schatzkiste eine Rüstung und eine brauchbare Waffe zu lagern. Kämpfen Sie sich dann zu dem Ort vor, wo Ihre Figur getötet wurde – genau dort liegt nämlich die Leiche. Wenn Ihr Rucksack genügend Platz bietet, können Sie das meiste Gold und die Ausrüstung durch einfaches Darüberlaufen einsammeln. Wär doch schade, wenn all Ihre Schätze zurückbleiben müssten. Achtung: Alle Monster – auch solche, die Sie bereits erledigt hatten – sind wieder unterwegs!

14. Zu Risiken und Nebenwirkungen von Heiltränken befragen Sie Ihren örtlichen Druiden!

Anders als in *Diablo 1* wirken Mana- und Heiltränke nicht mehr sofort – die roten und blauen Anzeigen füllen sich nach Einnahme nur langsam auf. Im Notfall immer kurz aus dem Kampf zurückziehen, nachtanken, kurz warten, weiterkämpfen. Sofortwirkung bieten nur lilafarbene Regenerationstränke.

15. Diamantenfieber: Widerstehen Sie funkelnden Juwelen!

Groß ist die Verlockung, gefundene Edelsteine gleich in gesockelten Helmen, Schwertern oder Schilden zu verbauen. Geduld! Lagern Sie Ihre Juwelen zunächst in der Schatzkiste, bis Sie eine wirklich gute Waffe gefunden haben. Nicht vergessen: Einmal eingesetzte Edelsteine können Sie nicht wieder aus den Halterungen heraus pulen!

Die Fertigkeiten

Zu welchem Zeitpunkt Sie Fertigkeitspunkte bekommen

Durch intensives Monster-Bekämpfen und Aufgaben-Lösen können Sie in der *Diablo 2*-Hierarchie aufsteigen und dadurch die Stärken verbessern und/oder die Schwächen mindern. Anders als bei *Diablo 1* bekommen Sie beim Aufstieg in den nächsthöheren Charakterlevel nicht nur Punkte, die Sie auf Werte wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit verteilen dürfen. Außerdem gibt es pro zusätzlichem Level einen Fertigkeitspunkt. Die Funktion der „Fertigkeitenbäume" muss man sich wie die Technologiebäume vorstellen, wie man sie zum Beispiel aus Echtzeitstrategiespielen kennt – ehe man ein bestimmtes Gebäude errichten kann, müssen zunächst die vorhergehenden Technologien erforscht sein.

Jeder Jeck ist anders: Je nach Taktik erhalten Sie völlig unterschiedliche Charaktere

Es gibt insgesamt 150 Fertigkeiten (5 Charaktere à 3 Fertigkeitsbereiche à 10 Fertigkeiten). Je nachdem, was Sie auswählen, können Sie äußerst unterschiedliche Charaktere erschaffen. Und das mit nur wenigen verschiedenen Fertigkeiten. Beispiel: Ein Totenbeschwörer, dessen Fertigkeitspunkte alle auf „Skelett beleben" und „Skelett-Beherrschung" verteilt sind, unterscheidet sich stark von einem Totenbeschwörer, der sich auf Flüche, Gift und Knochen spezialisiert hat – Sie müssen verschiedene Kampfstrategien anwenden.

Schon vorher wissen, in was man investiert

Wenn Sie die Fertigkeitspunke verteilen, erhalten Sie unterschiedliche Vorteile in einem bestimmten Bereich. Wenn Sie lediglich wissen möchten, was der nächsthöhere Level Ihnen bringt, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger über das Fertigkeitssymbol. Dadurch werden der aktuelle Status sowie Details über den nächsten Level angezeigt.

Die Voraussetzungen für bestimmte Fertigkeiten

Level 1, 6, 12, 18, 24 und schließlich Level 30 sind erforderlich, um bestimmte Fertigkeiten überhaupt erlernen zu können. Unsere Übersichten zeigen Ihnen, welche Erfahrung Sie jeweils mitbringen müssen.

Was es mit den „passiven" Fertigkeiten auf sich hat

Passiv-Fertigkeiten (eigens gekennzeichnet) haben den Vorteil, dass Sie sie nicht gesondert aktivieren müssen: Sobald Sie einen Punkt auf diese Fertigkeit verteilt haben, profitieren Sie ab sofort von den jeweiligen Vorteilen.

Der Totenbeschwörer

Legen Sie Wert auf möglichst große Vielfalt

Es gibt drei Fertigkeiten, die der Totenbeschwörer entwickeln kann. Im Einzelnen: Flüche, Gift, Knochen sowie Herbeirufung & Kontrolle. In jeden Bereich sollten Sie wenigstens ein paar Punkte investieren.

1. Gift & Knochen

Zähne Tipp 1

Es werden mehrere magische Zähne abgefeuert. Wenn Sie diese weiterentwickeln, erhöht sich die Anzahl der Zähne; darüber hinaus richtet jeder Zahn mehr Schaden an.

Zähne Tipp 2

Der eigentliche Vorteil beim Zähne-Zauber: Er schießt geradewegs durch die Gegner hindurch. Wenn zufällig ein zweiter Gegner dahinter steht, wird er von dem Geschoss ebenfalls getroffen. Daher sollten Sie Zähne am besten gegen viele Gegner einsetzen, besonders wenn Sie sich schon auf einem höheren Fertigkeitslevel befinden.

Knochen-Rüstung Tipp 1

Mit diesem Zauber erzeugen Sie einen Schild aus rotierenden Knochen. Je mehr Fertigkeitspunkte, desto mehr Schaden kann der Schild abwehren – sehr praktisch im Kampf gegen eine Gruppe von Gegnern. Die Knochen-Rüstung ist überlebensnotwendig, wenn Sie das Beschwören von Kreaturen nicht zu einer Hauptfertigkeit machen wollen.

Knochen-Rüstung Tipp 2

Weisen Sie der Knochen-Rüstung ein Tastenkürzel zu! Auf diese Weise können Sie diesen Zauber ganz schnell wiederholen. Mit Knochen-Rüstung wehren Sie Angriffe zwar effektiv ab, doch der Zauber wirkt gegen starke Monster oder eine große Anzahl von Gegnern nur für kurze Zeit.

2. Flüche

Flüche

Die Flüche bestehen aus mehreren Sprüchen, die die Gegnerhorden auf unterschiedliche Weise beeinträchtigen. Grundsätzlich werden die Flüche in Verbindung mit anderen Attacken eingesetzt, zum Beispiel den Skeletten oder den Golems. Auch in einer Mehrspielerpartie erweisen sich Flüche für die ganze Gruppe als recht nützlich. Wenn Sie den „Verstärkter Schaden"-Fluch auf eine Gruppe von starken Monstern zaubern, wird es für Ihre Gruppe doppelt so leicht, sie zu erledigen.

Verstärkter Schaden – Manakosten: 4
Tipp 1

Ist ein Gegner mit diesem Zauber belegt, erleidet er durch nicht-magische Angriffe wesentlich mehr Schaden. Egal, welchen Level Sie erreicht haben: Der Schaden erhöht sich immer um 100%. Jeder Treffer, den Sie oder einer Ihrer Gefährten bei einem verzauberten Gegner landet, richtet den Schaden von zwei Treffern gleichzeitig an! Mit zunehmend mehr Fertigkeitspunkten wird die Dauer des Spruchs länger und der Radius größer.

Verstärkter Schaden Tipp 2

Belegen Sie eine Taste mit der „Verstärkter Schaden"-Funktion, damit Sie diesen Spruch immer zur richtigen Zeit anwenden können. Wenn Sie auf diese Fertigkeit bei einer Gruppe von Gegnern zurückgreifen, werden diese allesamt verzaubert und nehmen zweimal soviel Schaden. Da Sie für diesen Spruch nur wenige Mana-Punkte benötigen, ist er ein absolutes Muss für jeden Totenbeschwörer.

Schwache Sicht – Manakosten: 9
Tipp 1

Schwache Sicht reduziert den Sichtradius eines Gegners – er kann also kaum die Hand vor Augen sehen. Wenn Sie eine Attacke mit begrenzter Reichweite ausführen können (mit Zähnen oder Skelettmagiern), können Sie sich zurücklehnen und die verzauberten Feinde erledigen, ohne dass sie Sie je gesehen hätten! Schwache Sicht wird auch oft eingesetzt, um Gegner zu blenden, die sich auf Attacken mit begrenzter Reichweite konzentrieren (zum Beispiel Dunkle Bogenschützin). Dadurch können sie ihre Waffen nicht abfeuern.

Schwache Sicht Tipp 2

Schwache Sicht kann auch als eine Art Deckmantel dienen, wenn Sie bei einer Flucht an einem schwierigen Gegner vorbei müssen. Besitzen Sie kaum noch Treffer- oder Mana-Punkte, erzeugt Schwache Sicht um den Gegner herum tiefschwarze Nacht und gibt Ihnen dadurch die Chance, zu entkommen.

3. Herbeirufung

Grundsätzliches

Der Totenbeschwörer erweckt Tote und setzt sie für seine



Die erste Fertigkeit der „Gift & Knochen"-Kategorie lässt Ihren Totenbeschwörer mit Zähnen nur so um sich werfen.



Der Eiserne-Jungfrau-Fluch ist besonders hinterhältig: Gegner schaden sich selbst, wenn Sie von ihnen attackiert werden.





Die Giftnova des Totenbeschwörers breitet sich ringförmig aus und schädigt so ganze Horden von Gegnern.



Zu Beginn leisten die herbeigezauberten Skelette ausgezeichnete Dienste, weil sie treu ergeben bis zum „Tod" kämpfen.

Zwecke ein. Er hat nicht nur die Macht über die Toten, sondern auch über die Elemente. Das heißt, er kann Golems aus der Hölle direkt hinauf auf die Erde beschwören.

Erfahrungspunkte für jeden beschworenen Mitstreiter

Jedes Skelett, jeder Golem und Untote, den der Totenbeschwörer im Kampf herbeizaubert (oder kontrolliert), bringt ihn ein Stück weiter: Für jeden Gegner, den seine dunklen Gefährten ausschalten, erhält der Totenbeschwörer Erfahrungspunkte. Das macht es oft einfacher für ihn, schnell in höhere Levels zu gelangen.

Skelett-Beherrschung Tipp 1

Skelett-Beherrschung ist unverzichtbar, wenn Sie die Absicht haben, sich mit Skeletten durch das Spiel zu kämpfen. Clever ist es, wenigstens ein paar Punkte auf Skelett-Beherrschung zu verwenden, denn das macht die für Sie kämpfenden Skelette deutlich stärker (inklusive der Skelettmagier).

Skelett-Beherrschung Tipp 2

Mit jedem Punkt erhöhen sich auch die Trefferpunkte sowie der Schaden, den die Skelette anrichten. Später im Spiel können die Skelette jedoch nicht mehr mit den Gegnern mithalten.

Skelett-Beherrschung Tipp 3

Skelette sind zu Beginn des Spiels nützliche Begleiter. Sobald Sie jedoch in Akt 3 gelangen, haben die Skelette keine Chance mehr. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie immer wieder „Nachwuchs" beschwören. Unterstützen Sie Ihre knochigen Kämpfer mit einem Golem!

Skelett beleben Tipp 1

Der Totenbeschwörer beschwört einen Skelett-Krieger, der für ihn bis zum Tode kämpft. Mit dieser Fertigkeit kann er sich eine kleine Armee erschaffen, die ihm blindlings folgt. Wenn Sie diesen Zauber mit Skelett-Beherrschung verbinden, werden die beschworenen Kreaturen sehr mächtig. Die ersten beiden Akte werden dadurch kinderleicht.

Skelett beleben Tipp 2

Mit jedem neuen Fertigkeitspunkt können Sie ein weiteres Skelett herbeizaubern. Die Versuchung ist groß, so viele Punkte wie möglich darauf zu verwenden, eine große Armee auszuheben. Das Problem: Erstens ist es schwierig, all die Skelette zu kontrollieren – insbesondere, wenn nicht genügend Platz zur Verfügung steht. Viele Skelette gehen verloren oder können dem Totenbeschwörer nicht schnell genug durch enge Gänge folgen. Zweitens stellen sie sich später im Spiel (ab Akt 3) als schwache Kämpfer heraus.

Skelett beleben Tipp 3

Deshalb der Tipp: Ein paar Punkte auf „Skelett beleben" und ein paar mehr auf „Skelett-Beherrschung" verwenden! Mit dieser Taktik verfügen Sie über mächtige Skelette und können trotzdem noch ein paar Punkte auf Flüche und andere Herbeirufungs-Zauber verwenden, wie zum Beispiel die Golems.



Der Totenbeschwörer hat einige Skelettmagier belebt, die ihm mit Feuerbällen zur Seite stehen. Erst ab Level 12 ist diese Fertigkeit überhaupt aktivierbar.

Die Amazone

1. Bogen & Armbrust

Grundsätzliches rund um Bögen und Armbrust-Waffen

Sieben Fertigkeiten in dieser Gruppe sind spezifische Waffen, wie zum Beispiel der Kältepfeil, der Feuerbrandpfeil und der Zauberpfeil. Die anderen drei Fertigkeiten – Streuen, Mehrfach-Schuss und Gelenkter Pfeil – stellen Modifikationen zu den Pfeilwaffen dar (entweder Armbrust oder Bogen). Es handelt sich zwar nicht um neue Geschosse, dafür verbessern sie die existierenden Geschosse. Ein Mehrfach-Schuss sendet zum Beispiel mehrere Pfeile aus – und zwar für jeden einzelnen Pfeil, den sie abfeuern (mehr, wenn Fertigkeitspunkte hierauf verteilt sind).

Zauberpfeil 1 Tipp 1

Mit dem Zauberpfeil-Spruch verschießen Sie Pfeile aus magischer Energie. Sprich, Sie können auch dann kämpfen, wenn der Köcher leer ist. Besonders zu Beginn des Spiels ist dies eine wichtige Fertigkeit, weil Sie kaum Pfeile im Gepäck haben.

Zauberpfeil Tipp 2

Der Zauberpfeil kann als eine Art Notfall-Waffe eingesetzt werden. Oder dann, wenn Sie keine echten Pfeile verbrauchen wollen, aber mehr als genug Mana-Punkte besitzen. Übrigens richtet der Zauberpfeil genauso viel Schaden an wie ein normaler Pfeil. Mit steigenden Fertigkeitspunkten steigt der Schaden, gleichzeitig sinkt jedoch der Mana-Verbrauch: von anfangs 1,5 (Level 1) auf Null (ab Level 13).

Zauberpfeil Tipp 3

Ab Level 13 benötigen Sie überhaupt kein Mana mehr für diesen Zauber! Obwohl Zauberpfeile nicht gelenkt werden, treffen sie immer ihr Ziel. Vor allem für Amazonen mit niedriger Geschicklichkeit sehr zu empfehlen!

Zauberpfeil Tipp 4

Benutzen Sie den Zauberpfeil zusammen mit „Kritischer Schlag". Denn der Zauberpfeil verpasst nie sein Ziel und „Kritischer Schlag" verdoppelt den Schaden.

Feuerpfeil Tipp 1

Der Feuerpfeil-Spruch macht aus einem Ihrer Pfeile oder Bolzen ein brennendes Geschoss. Trifft das flammende Objekt einen Gegner, verursacht er normalen und zusätzlich Feuerschaden. Der Feuerpfeil wird effektiver, je mehr Punkte Sie auf ihn verteilen. Gerade zusammen mit „Kritischer Schlag" ist er die ultimative Waffe. Die Manakosten steigen langsam von 3 (Level 1) auf 7,7 (Level 20); der anrichtbare Schaden liegt zunächst bei 4 (Level 1), in der vollen Ausbaustufe bei 42.

Feuerpfeil Tipp 2

2. Der Feuerpfeil kann als Art „Pfadfinder" eingesetzt werden. Wenn Sie ihn in ein dunkles Verlies abfeuern,erhellt er beim Fliegen den Raum und Sie können abschätzen, was Sie erwartet.

2. Passiv & Magie

Was Passiv & Magie so wertvoll macht

Der wichtigste der drei Fertigkeitsbereiche: Die passiven Fertigkeiten Ausweichen, Meiden sowie Entrinnen sind überlebensnotwendig auf dem Weg durch das Spiel. Sie geben Ihrem Charakter die Möglichkeit, Angriffen auszuweichen.

Innere Sicht Tipp 1

Diese Fertigkeit erzeugt innerhalb eines gewissen Radius eine kleine Lichtquelle über dem Kopf eines Monsters. Weil dieser Zauber die Feinde etwas anleuchtet, kann die Amazone auch in der Dunkelheit Gefahren ausmachen. Auf Level 1 beträgt die Wirkungsdauer acht Sekunden, pro Level erhöht sich die Dauer um weitere vier Sekunden. Die Reichweite bleibt immer gleich. Der wahre Vorteil dieses Spruchs liegt jedoch darin, dass die Verteidigungswerte des Gegners stark sinken.

Innere Sicht Multiplayer-Tipp

Jedes Mitglied profitiert vom „Innere Sicht"-Zauber der Amazone.

Kritischer Schlag Tipp 1

Kritischer Schlag verdoppelt den physischen Schaden. Wenn Sie auf diese Waffe Fertigkeitspunkte verteilen, steigt die Wahrscheinlichkeit für einen doppelten Schaden. Auf Level 10 landen Sie z. B. zu über 50% einen „Kritischen Schlag" (mit jeder beliebigen Waffe).

Kritischer Schlag Tipp 2

Weil dieser Angriff eine passive Fertigkeit ist, müssen Sie sich um ihn keine Gedanken machen (er ist grundsätzlich aktiviert). Erfolgreiche Amazonen investieren hierin immer ein paar Punkte.

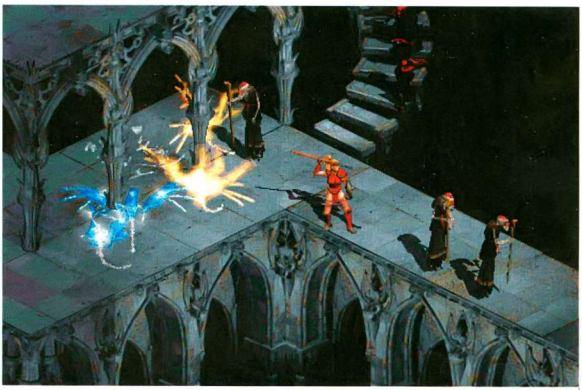
3. Wurfspieß & Speer

Grundsätzliches

Jede Fertigkeit in diesem Bereich wirkt sich positiv auf die Wurfspieß- bzw. Speer-Attacken aus.

Stoß Tipp 1

Mit dem Stoß landen Sie bei einer einzigen Attacke mehrere Treffer. Nachteil: Bei jedem erfolgreichen Treffer verliert der Stoß etwas an Energie. Außerdem gibt es keine Treffer-Garantie. Der Stoß wird recht schnell effektiv in Bezug auf die Angriffsrate und den Schaden: Ab Level 5 ist eine deutliche Steigerung feststellbar.



Die Amazone attackiert ihre Gegner am liebsten mit Fernwaffen wie Pfeil & Bogen, Armbrust oder Speer über große Entfernungen hinweg.



Der Paladin

1. Kampf

Opfer Tipp 1

Damit fügen Sie dem Gegner mehr Schaden zu, indem Sie Ihre Angriffswerte verbessern. Leider verlieren Sie dabei 8 Prozent Ihrer Gesundheit. Der Vorteil: der Trefferschaden erhöht sich immens, während Ihnen stets nur 8 Prozent abgezogen werden, ganz gleich, welchen Level die Opfer-Fertigkeit erreicht hat. Wägen Sie ab, ob Sie nicht lieber eine stärkere Attacke wählen, als gleich etwas von Ihrem eigenen Leben einzusetzen.

Opfer Tipp 2

Wenn Sie eine Waffe besitzen, die gegnerische Lebenskraft raubt und diese dann Ihrer eigenen hinzufügt, wird Opfer zu einer sehr praktische Fertigkeit. Andernfalls sollten Sie stets ausreichend Heiltränke griffbereit haben.

Niederstrecken Tipp 1

Ein gegnerischer Angriff wird reflektiert, trifft den Feind und lähmt ihn für kurze Zeit. Je höher Ihr Wert in dieser Fähigkeit ist, umso länger hält dieser Effekt an. Der Gegner kann sich weder bewegen noch Sie angreifen. Pro Level kommen 15% Schaden hinzu. Wenn Niederstrecken Level 15 erreicht hat, können Sie damit bis zu 225 Prozent Schaden anrichten und den Gegner für knapp dreieinhalb Sekunden betäuben.

Niederstrecken Tipp 2

Sie schalten selbst einen harten Gegner aus, wenn Sie mehrmals hintereinander Niederstrecken anwenden. Der Gegner wird dann jedes Mal zurückgeworfen und kurz gelähmt. So können Sie Gegner gegen eine Wand drücken und weiterhin beharken oder mit dem Schwert angreifen.

2. Offensive Auras

Grundsätzliches über Offensive Auras

Diese Sammlung von Fertigkeiten verbessert vorhandene Kampffertigkeiten. Besonders in Mehrspielerrunden zeigen diese Offensiven Auras, was sie wert sind. Gruppen ohne einen Paladin mit diesen Fertigkeiten sind klar im Nachteil.

Macht Tipp 1

Macht können Sie, wie alle Auras, am besten anwenden, wenn es einer ganzen Gruppe hilft. Diese starke Aura verdoppelt ab Level 7 sogar den Angriffswert jedes Treffers, denn Sie bei gegnerischen Monstern landen.

Macht Tipp 2

Aktivieren Sie Macht, wenn Sie in einer zusammengepferchten Gruppe kämpfen. So erhöhen Sie die offensiven Kräfte der ganzen Gruppe, um einen aussichtslosen Kampf dann doch noch gewinnen zu können.

Heiliges Feuer Tipp 1

Diese Aura beschießt gegnerische Einheiten regelmäßig mit Feuer. Je mehr Fertigkeitspunkte Sie in das Heilige Feuer investieren, umso größer Wirkung und Radius.

Heiliges Feuer Tipp 2

Setzen Sie diese Fertigkeit ein, wenn Sie sich in einem Spielabschnitt mit vielen starken Gegnern aufhalten. Nehmen Sie einen Ausdauertrank und laufen Sie um die Gegner herum, während diese von ihrem Heiligen Feuer geschwächt werden.

Heiliges Feuer Tipp 2

Ab dem Dritten Akt wird Ihnen das Heilige Feuer bei den schwereren Gegnern angesichts des geringen Schadens nicht mehr von großer Hilfe sein.

3. Defensive Auras

Grundsätzliches über Defensive Auras

In Mehrspielerrunden sind sie für den Paladin besonders wichtig, da sie andere Gruppenmitglieder beschützen und beeinflussen können.

Gebet Tipp 1

Mit dem Gebet heilen Sie nicht nur sich selbst, sondern auch noch Mitspieler in der Umgebung. Manakosten fallen nur bei einer tatsächlichen Heilung an. Ansonsten ist das Gebet stets im „Standby-Modus". Mit dem Level erhöhen sich Aktionsradius, Wirkung und Manakosten.

Gebet Tipp 2

Im Mehrspielermodus sollte der Paladin hinter den anderen Gruppenmitgliedern stehen und das Gebet sprechen, um jeden getroffenen Kollegen gleich heilen zu können.

Widerstand gegen Feuer Tipp 1

Diese Fertigkeit erhöht Ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber Feuer – und die Ihrer Gruppenmitglieder, die sich im Aura-Radius befinden. Wieder einmal haben Sie die Möglichkeit, sich selbst und die Gruppe besonders in Mehrspielerrunden gegen Feuerangriffe zu schützen. Für diese Fertigkeit benötigen Sie kein Mana. Sie können sie also permanent aktiviert lassen.



Als der Paladin die Höhle betrat, ahnte er nicht, dass er sofort zum umschwärmtesten Gast des Dungeons avancieren würde.

Die Zauberin

1. Feuer

Feuerblitz Tipp 1
Der Feuerblitz schießt einen Blitz aus Feuer auf einen einzigen Gegner. Die Zauberin beginnt das Spiel bereits mit dieser Fertigkeit. Sie erhöht sich, wenn Sie mehr Fertigkeitspunkte hineinlegen. Die Manakosten bleiben dabei stets bei 2,5 Punkten.

Feuerblitz Tipp 2
Weil der Feuerblitz sehr wenig kostet, kann er auch nur einen Gegner treffen. Der dabei zugefügte Schaden ist ebenfalls beschränkt.

Wärme Tipp 1
Wärme (passiv) beschleunigt die Regenerationszeit Ihres Manawertes. Es ist wichtig, dass Sie dieser Fertigkeit Fertigkeitspunkte zuweisen. Da die Zauberin mit Magie kämpft, benötigt Sie viel Mana.

Wärme Tipp 2
Wärme reduziert die Regenerationszeit des Manawertes um einen Prozentwert – auf Level 1 sind es 25%. Das Mana füllt sich also um ein Viertel schneller auf als normalerweise. Wenn Sie Level 9 erreicht haben, haben Sie eine Regenerationszeit, die nur noch die Hälfte des ursprünglichen Werts beträgt. Das macht diese Fertigkeit zu einer der wichtigsten im ganzen Spiel.

2. Blitzschlag

Die Zauberin sollte diesen Fertigkeitsbereich wenigstens minimal entwickeln.

Combo-Blitz Tipp 1
Diese Fertigkeit feuert mehrere Blitze auf das Ziel. Je weiter diese Fertigkeit entwickelt wurde, umso mehr Blitze prasseln auf den Gegner ein: Auf Level 1 sind es drei, mit jedem zusätzlichen Level kommt ein Stromschlag hinzu. Die oberste Grenze liegt bei 22 Blitzen (Level 20). Der Schaden, den Sie mit diesen Blitzen maximal anrichten können, wird Ihnen im späteren Spielverlauf nicht viel helfen. Deshalb nicht zu viele Fertigkeitspunkte darauf verschwenden!

Combo-Blitz Tipp 2
Da der Combo-Blitz eine relativ Mana-günstige Fertigkeit darstellt, können Sie sie gut zum Auskundschaften von unbekannten Gegenden verwenden. Manchmal ist es sehr nützlich, ein paar Blitze in einen Raum zu schicken. Das fügt den Monstern im Raum vorab schon einmal etwas Schaden zu.

Statikfeld Tipp 1
Per Statikfeld verpassen Sie einer Gruppe von Monstern vorab einen kleinen Dämpfer. Es zieht jedem Ziel in einem bestimmten Radius ein Drittel seiner gegenwärtigen Trefferpunkte ab. Wenn Sie das Statikfeld zweimal benutzen, haben die Gegner nur noch die Hälfte ihrer ursprünglichen Trefferpunkte – ein klarer Vorteil zu Kampfbeginn! Später richten Sie allerdings immer weniger Schaden an, da der sich ja prozentual an den gegnerischen Trefferpunkten berechnet.

Statikfeld Tipp 2
Im Notfall können Sie Gegner mit dem Statikfeld töten. Dazu sind aber viele Versuche nötig. Sie sollten dem Gegner besser mit dem Zauberstab den Rest geben anstatt zu viel Mana zu verschwenden.

Statikfeld Tipp 3
Die Reichweite des Statikfelds (also der Radius) erweitert sich mit jedem Level: Auf Level 4 doppelt so hoch wie auf Level 1, auf Level 8 viermal so weit, Level 12 sorgt für die sechsfache Reichweite. Die Manakosten bleiben mit 9 immer gleich hoch.

3. Kälte

Grundsätzliches
Kälte hat den unschätzbaren Vorteil, dass sie die Gegner verlangsamt. Meistens können Sie Gegner sogar einfrieren und dann in tausend Teile zerschlagen. Ein Feind, der so getötet wurde, kann nicht wiederbelebt werden.

Eisblitz – Manakosten: 3 Tipp 1
Die Basis-Fertigkeit der Kälte richtet beim Gegner nicht nur Kalt-Schaden an, sondern verlangsamt ihn auch noch für eine kurze Zeit. Wirkung und Lähmungsdauer hängen von den Fertigkeitspunkten ab. Sie sollten wenigstens einen Punkt vergeben – auch deshalb, weil der Eisblitz die Voraussetzung für Eisstoß und die Gletschernadel darstellt.

Eisblitz Tipp 2
Legen Sie den Eisblitz auf einen Hotkey – so setzen Sie auch starke Gegner lange genug außer Gefecht.

Eis-Rüstung – Manakosten: 7 Tipp 1
Die Gefrorene Rüstung verbessert die Defensiv-Werte: Die getroffenen Angreifer werden kurzerhand eingefroren. Die Wirkung hält bei Level 1 rund zwei Minuten an, bei Level 20 sogar satte sechs Minuten. Die größte Wirkung hat die Fertigkeit natürlich in einem großen Handgemenge mit Gegnern.



Die zierliche Zauberin bekämpft ekliges Getier mit magischen Sprüchen und/oder zauberhaften Stäben. Deshalb unverzichtbar: ein ausreichender Mana-Vorrat.



Der Barbar

Was die Schwert-Beherrschung so wichtig macht.

Die meisten höherrangigen Waffen, die der Barbar findet, sind Schwerter. Wenn Sie aus Ihrem Charakter einen Barbar-Superman machen wollen, sollten Sie ausreichend viele Punkte in die Schwert-Beherrschung investieren.

1. Kampffertigkeiten

Grundsätzliches

Dieser Abschnitt beherbergt die Basisfertigkeiten des Barbars und einige wichtige Stoß- und Sprungattacken. Auch wenn die Beherrschungs-Fertigkeiten wichtiger sind, kommt der Barbar ohne einige Fertigkeiten im Kampf-Bereich leicht in Schwierigkeiten.

Stoß Tipp 1

Der Stoß fügt dem Gegner nicht nur zusätzlichen Schaden zu, sondern erhöht obendrein den Schadens- und Angriffswert. Außerdem lähmt der Stoßangriff den Gegner für eine Weile. Sie können ihn also hervorragend gegen schwer zu besiegende Monster einsetzen. Nach dem Angriff können Sie so erneut ausholen oder sich schnell aus dem Staub machen.

Sprung Tipp 1

Der Barbar kann zum Beispiel über Bäche, Flüsse oder andere Hindernisse springen und so zu schwer zugänglichen Orten gelangen. So ersparen Sie sich meist viel Zeit, die Sie bei anderen Charakteren dazu aufwenden müssten, das Hindernis zu umgehen. Außerdem kann der Barbar durch einen Sprung schnell gefährlichen Situationen entkommen.

Sprung Tipp 2

Um einen Unterschied gegenüber anderen Charakteren festzustellen, müssen Sie schon sechs oder sieben Punkte in diese Fertigkeit investieren. Als „Bonus" werden Gegner etwas zurückgeworfen, wenn Sie nach einem Sprung vor ihnen wieder auf dem Boden aufkommen. Das fügt ihnen zwar keinen Schaden zu, schafft aber einen kleinen Sicherheitspuffer zwischen Ihnen und den Gegnern.

Sprung Tipp 3

In Multiplayerpartien können Sie mit dem Sprung oft Gegenstände besorgen, die andere Gruppenmitglieder nicht erreichen können.

2. Kampfbeherrschung

Tipp 1: Auf eine Fertigkeit konzentrieren!

Ein Barbar, der alle sechs Künste beherrscht (Knüppel, Axt, Schwert, Stange, Wurf und Speer), ist nur sehr schwer zu besiegen. Tragischerweise ist diese Idealkombination nicht möglich. Deshalb sollten Sie sich zu Spielbeginn eine aussuchen und dann bei dieser bleiben. Clevere Spieler warten mit der Vergabe der Fertigkeitspunkte, bis sie ihre Lieblingswaffe gefunden haben.

Tipp 2: Gezielt auswählen!

Diese Fertigkeiten erhöhen den Schaden der Waffen, auf die Sie die Fertigkeitspunkte verteilt haben: Knüppel, Axt, Schwert, Stange, Wurf und Speer. Wenn Sie zum Beispiel nur Schwerter benutzen, sollten Sie sich auch bei der Vergabe der Punkte auf diese Waffenart konzentrieren.

Tipp 3: Geduld!

Warten Sie mit der Vergabe der Fertigkeitspunkte, bis Sie jene Lieblings-Waffengattung kennen, die Sie das ganze Spiel über benutzen wollen. Tipp: Bereits im Zweiten Akt finden Sie mehrere große Waffen.

3. Kriegsschrei

Grundsätzliches

Einige Fertigkeiten, wie zum Beispiel Hohn oder der Kampfaufruf machen besonders im Mehrspielermodus Sinn. Der Kampfaufruf gibt jedem Gruppenmitglied in der näheren Umgebung für kurze Zeit einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Heulen – Manakosten: 4 Tipp 1

Diese Fertigkeit verängstigt Monster so stark, dass sie vor Ihnen weglaufen. Heulen funktioniert lediglich in einem bestimmten Radius um Ihren Charakter. Je nachdem, wie viele Punkte Sie auf die Fertigkeit verwendet haben, laufen die Gegner aus dem Radius hinaus oder für eine bestimmte Zeit von Ihnen weg (auf Level 1 sind es drei Sekunden, für jeden weiteren kommt eine Sekunde hinzu).

Heulen Tipp 2

Mit Heulen jagen Sie eine ganze Gruppe von Feinden davon. Wenn also eine ganze Horde von Feinden auf Sie zurennt, schicken Sie sie mit dem Heuler wieder zurück. Auf diese Weise können Sie die Feinde in zwei Gruppen teilen, die sich hintereinander leichter besiegen lassen.

Elixier suchen – Manakosten: 2 Tipp 1

Diese Fertigkeit sorgt dafür, dass Sie mit etwas Glück bei einer erlegten Kreatur ein Elixier finden. Diese Elixiere werden zufällig verteilt. Die meisten Elixiere sind Heil- oder Manatränke.

Elixier suchen Tipp 2

Grundsätzlich brauchen Sie hier nicht mehr als ein oder zwei Punkte einzusetzen. Sogar mit 15% Erfolgswahrscheinlichkeit finden Sie ausreichend Tränke, um nicht in die Bredouille zu kommen oder Tränke in der Stadt kaufen zu müssen. Elixier suchen lohnt sich vor allem im Mehrspielermodus, denn so können Sie Ihre Truppe ohne Selbstkosten heilen.

Silke Menne



Wo der Barbar hinschlägt, wächst so schnell kein Gras mehr: Der aktivierte Doppelschwung sorgt dafür, dass der Held mit zwei Waffen gleichzeitig zuschlägt.

Komplettlösung

Vampire: Die Maskerade

Vampir zu werden ist nicht schwer, Vampir zu sein ... Mit unserer Komplettlösung werden Sie jedoch auch dieses blutige Gewerbe schnell meistern.

Was muss ich über die Charakterwerte wissen?

Die Attribute Ihrer Figuren stehen in enger Beziehung zu den Vampirdisziplinen, von denen es reichlich gibt. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt Vampirlehren. Die Hauptfigur Christophe können Sie nach Belieben fördern, da seine Werte anfangs recht ausgeglichen sind. Soll er ein guter Kämpfer werden, sind die wichtigsten Attribute Stärke, Geschick und Widerstandskraft. Die restlichen sechs Attribute sind wichtig, wenn Sie die verschiedenen Disziplinen der Vampire beherrschen möchten. Bei den übrigen Charakteren, die im Laufe des Spiels zu Ihnen stoßen, sind schon von vornherein Schwerpunkte zu erkennen. Erik zum Beispiel ist sehr stark, aber recht dumm. Sie können seine geistigen Fähigkeiten zwar etwas verbessern, aber es ist sinnvoller, seine kämpferische Natur weiterzufördern.

Lohnt es sich, zu Beginn den Glauben hochzulernen?

Verschwenden Sie lieber keine Erfahrungspunkte für diese menschliche Fähigkeit, da mit der Vampirwerdung Ihres Helden Christophe dieses Attribut wegfällt und durch Raserei ersetzt wird.

Gibt es Tipps zum Handeln?

Suchen Sie sich aus Ihrer Gruppe den Charakter heraus, der den höchsten Manipulationswert besitzt. Je höher Sie dieses Attribut fördern, umso besser wird dieser Charakter handeln können (Kaufen wird günstiger und Verkaufen lukrativer). Wickeln Sie alle Transaktionen mit dieser Figur ab. Auch das Nachrechnen von Preisen lohnt sich manchmal. Fünf einzelne Blutflaschen sind zum Beispiel immer einige Goldstücke billiger als der große Beutel mit fünf Ladungen Blut.

Wie setze ich die Bewegungsmodi sinnvoll ein?

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Gruppe nie im offensiven Modus durch zivilisierte Bereiche zu bewegen, da Sie sonst permanent Ärger mit den Wachen haben. Wenn Sie sich von der Gruppe trennen wollen und nicht möchten, dass die Herrschaften auf eigene Faust handeln, versetzen Sie die Gruppe in den Defensivmodus, damit sie an Ort und Stelle bleibt. Dies ist nützlich, wenn Sie Gegner entdeckt haben und erstmal die Lage klären möchten, ohne gleich in Tumult zu geraten.

Was bringt mir die KI-Einstellung?

Wenn Ihre Charaktere ständig zu wenig Blutvorrat haben, weil sie andauernd teuere Disziplinen anwenden, können Sie dem durch die KI-Einstellungen etwas abhelfen. Aktivieren Sie in dem Kasten „Automatischer Disziplin-Einsatz" nur das Kästchen „Heilung automatisch", dann können Sie jederzeit selbst entscheiden, welche andere Disziplin ein Charakter gerade anwenden soll.

Kann ich diese KI-Einstellung beibehalten?

In den späteren Kämpfen werden Sie um den automatischen Einsatz von Schadens- oder Spezial-Disziplinen nicht mehr herumkommen. Treffen Sie eine Vorauswahl für das Schnell-Disziplinen-Feld Ihrer jeweiligen Figur und aktivieren Sie dann das Kästchen „Nur Schnell-Disziplinen" in der KI-Einstellung. So behalten Sie besser den Überblick, welche Disziplinen zum Einsatz kommen werden.

Vampirlehren

Was muss ich über die Disziplinen wissen?

Die Vampire können sich einer Vielzahl von Disziplinen bedienen. Sie können aber nicht alle gleich gut beherrschen und müssen sich daher Schwerpunkte zurechtlegen. Damit Sie sich dabei nicht zu sehr verzetteln, beachten Sie bitte die folgenden Tipps genau.

Was ist am wichtigsten?

Die wichtigste Disziplin für alle Vampire ist die Blut-Hei-



Nachdem Sie Ihr Leben als Vampir begonnen haben, investieren Sie so früh wie möglich Erfahrungspunkte, um Trinken und Blut-Heilung hochzulernen.



lung. Ihre Figuren sollten diese Disziplin schnellstmöglich vervollkommnen, da mit jeder Stufe die Höhe der regenerierten Lebenspunkte wächst. Gönnen Sie Ihren Figuren mindestens die dritte Stufe dieser Disziplin.

Auf was muss ich beim Lernen achten?

Schauen Sie sich im Handbuch unbedingt die Voraussetzungen der jeweiligen Disziplin an. In der Regel ist eine Disziplingruppe eng an ein oder zwei bestimmte Charakterattribute gebunden. Sehen Sie in der Charakterstatistik Ihrer Figuren nach, welche Attribute besonders gut sind, und suchen Sie sich nun die Disziplinen aus, die am besten dazu passen. So sind Sie in der Lage, regelrechte Spezialisten für einzelne Disziplingruppen auszubilden.

Wie komme ich an neue Disziplinen heran?

Wenn Sie in einer Disziplingruppe die unterste Disziplin aktivieren, wird eine weitere freigeschaltet. Je tiefer Sie in eine Gruppe vorstoßen, umso mächtiger werden die Sprüche. Lassen Sie also zunächst die einfacheren Disziplinen in der ersten Stufe und investieren Sie die gesammelten Erfahrungspunkte lieber sofort in die besseren Sprüche.

Wie gehe ich mit dem Disziplinenfeld um?

Die späteren Kämpfe werden in der Regel sehr hektisch und Sie müssen schnell auf Ihre Disziplinen zugreifen können. Disziplinen, die mehrere Charaktere benutzen, sollten Sie jeweils auf das gleiche Feld legen. Dadurch brauchen Sie sich nur eine Taste für diese Disziplin für alle betroffenen Vampire zu merken (zum Beispiel Blut-Heilung jeweils auf das erste Feld legen). Wenn Sie nicht alle Felder belegen und in der KI-Einstellung „Nur Schnell-Disziplinen" auswählen, werden Ihre Mitstreiter auch nur die vorausgewählten Disziplinen einsetzen – das spart wertvolle Bluteinheiten.

Muss ich „Trinken" auch auf ein Feld legen?

Nein, die Disziplin Trinken lässt sich bequem mit der F-Taste aufrufen, Sie müssen also dafür kein Extrafeld in der Tafel belegen.

Wieso sind manchmal Truhen leer?

Der Inhalt der meisten Truhen und Kisten wird zufällig generiert. Bei Behältern, die sich in der Nähe von Autosave-Punkten befinden, können Sie leicht etwas tricksen. Wenn Sie mit dem Inhalt unzufrieden sind, laden Sie einfach den automatischen Speicherplatz neu und öffnen erneut die Kiste. Mit etwas Glück ist jetzt ein besserer Gegenstand darin.

Wie wichtig ist die Kommunikation?

Es gibt immer wieder Situationen, in denen Sie zwischen mehreren Antworten wählen können. In der Regel führen alle Antworten zum selben Ergebnis, allerdings erhalten Sie bei freundlicher oder diplomatischer Redeweise oftmals mehr Informationen in die Hand.

Welche Schriftrollen sind für den Anfang wichtig?

Sie sollten immer wenigstens eine Rolle „Weg in den Abgrund" bei sich haben. Damit können Sie sich die langen Wegstrecken aus den Levels in die jeweilige Stadt sparen und schneller in die Geschäfte gelangen. Ein bis zwei Schriftrollen der „Erweckung" gehören ebenfalls in die Standardausrüstung. Sollte der Besitzer dieser Rolle gerade selbst im Torpor verweilen, ist das nicht weiter schlimm, da Sie auch auf dessen Inventar zugreifen und die Rolle verschieben können. Auch wenn später einer Ihrer Charaktere über die Disziplinen „Erweckung" oder „Weg in den Abgrund" verfügt, ist es ratsam, wenigstens je eine dieser Rollen dabei zu haben. Denn Vampire, die in Starre verweilen, sind nicht in der Lage, Disziplinen anzuwenden.

Was muss ich über unidentifizierte Gegenstände wissen?

Der Wert der Gegenstände nimmt enorm zu, wenn sie identifiziert sind. Am Anfang müssen Sie sich dazu noch mit der Schriftrolle der geistigen Berührung begnügen, die Sie auf den zu untersuchenden Gegenstand anwenden müssen. Später können Sie einfach einen Ihrer Vampire die entsprechende Disziplin lernen lassen.

Ist es zwingend notwendig, alle Zivilisten am Leben zu lassen?

Nicht unbedingt; bei Ihren Einkaufstouren in den Schmieden werden Sie feststellen, dass einige wertvolle Ausrüstungsgegenstände ein Limit für das Attribut Menschlichkeit vorschreiben (zum Beispiel die Unheilige Lederrüstung). Wenn der Charakter, der den Gegenstand benutzen soll, eine zu hohe Menschlichkeit besitzt, können Sie diese durch das Dahinscheidenlassen eines Bürgers absenken. Eine solche Bluttat reduziert die Menschlichkeit jeweils um fünf Punkte.



Auch wenn der Grafikeffekt schön aussieht, es tut Ihren Schützlingen gar nicht gut, einfach so durch das helle Sonnenlicht zu wandeln.

Was hat es mit dem Tageslicht auf sich?

In Wien werden Sie zum ersten Mal mit dem Tageslicht konfrontiert, das einem Vampir überhaupt nicht gut bekommt. Achten Sie beim Durchstreifen der Levels also auf einfallende Sonnenstrahlen und bleiben Sie ihnen fern. Steuern Sie zur Sicherheit am besten alle Charaktere einzeln durch solche gefährlichen Abschnitte, da die KI Ihrer Kollegen dabei eine schlechte Figur macht. Wenn Sie geschickt sind, können Sie natürlich Gegner in die schädlichen Strahlen locken, um sich den Kampf etwas zu erleichtern.

Ich finde überhaupt keine Gegenstände!

Es dauert immer eine kleine Weile, bis die Gegenstände, die Gegner beim Kampf einbüßen, am Boden auftauchen. Üben Sie sich etwas in Geduld und lassen Sie die Kamera langsam durch den Raum kreisen. In regelmäßigen Abständen blitzen die schwer erkennbaren Güter kurz auf, so dass Sie diese ausfindig machen können. Durchsuchen Sie auch Regale und Schreine aufmerksam, allzu leicht übersieht man einen kleinen Geldbeutel oder einen Ring. Ebenso gut versteckt können Hebel und Schalter sein. Nehmen Sie sich deshalb Zeit, einen Raum intensiv abzusuchen (evtl. Fackel benutzen).

Taugt der Halsschutz etwas?

Dieser kleine, unscheinbare Gegenstand, den Sie beim Schmied erwerben können, ist sein Gold wirklich wert. Rüsten Sie Ihre gesamte Gruppe damit aus und sie wird viel seltener von Gegnern „angezapft".

Wie gehe ich mit dem Speicherproblem am besten um?

Zurzeit ist ein offizieller Patch in Arbeit, der es ermöglichen soll, jederzeit im Spiel speichern zu können. Bis dahin sollten Sie sich folgendermaßen behelfen: Nachdem Sie einen Ort von Gegnern befreit haben und nicht wissen, was Sie als Nächstes erwartet, gehen Sie einfach zum nächsten automatischen Speicherpunkt zurück. Dies empfiehlt sich vor allem vor den Kämpfen

Der Dschihad

Ihre Vampire führen nicht gerade ein friedliches Leben. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten in den Kämpfen die Oberhand behalten und den Sieg davontragen.

Bevor Sie in den Levels blindlings die Räume betreten, machen Sie kurz vorher Halt und nutzen Sie die drehbare Kamera. So können Sie unliebsamen Überraschungen vorbeugen.



Erwischt: Da hat die Gruppe Glück gehabt und rechtzeitig die drei Tremere-Agenten im Raum bemerkt.



So nicht! Wenn Sie planlos in einen Raum stürzen, haben Sie, wie hier zu sehen, meistens schlechte Karten.

Sobald Ihr Team aus zwei Charakteren besteht, können Sie bei Kämpfen regelrecht strategisch vorgehen. Es ist immer günstiger, Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig anzugreifen. Ein Gegner kann immer nur in eine Richtung kämpfen und ist daher von den anderen Seiten entsprechend leichter zu treffen.



Eingekesselt: Der Tremere-Agent bekommt von allen Seiten eingeheizt und ist dadurch recht schnell besiegt.

Schwieriger wird es, wenn Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun bekommen. Laufen Sie nicht frontal auf eine Gruppe zu, sondern stellen Sie Ihre Mitstreiter im Halbkreis auf. Mit Ihrer eigenen Figur können Sie dann einzelne Gegner heraus- und in die Falle locken (erfordert etwas Übung).



Hinter der Ecke lauern insgesamt vier Gegner. Locken Sie diese nacheinander an, so haben Sie es viel leichter.

Damit Sie im Getümmel mit mehreren Gegnern nicht den Überblick verlieren, ist die Vogelperspektive die geeignete Kameraeinstellung. So können Sie schneller auf die Bewegungen der Feinde reagieren und verlieren viel weniger.

Im Kampf gegen eine Vielzahl von Gegnern machen sich Beherrschungsdisziplinen sehr bezahlt. Nutzen Sie die Disziplin „Befehl", um gefahrlos den Körper eines Gegners zu steuern und damit Schaden unter den Feinden anzurichten, bevor Sie sich selbst in den Kampf stürzen. Sie funktioniert bei fast allen Gegnern. Lassen Sie Serena und Christophe schnellstens die Feuer-Thaumaturgie lernen. Die dort enthaltene Disziplin wird Ihnen in Wien und vor allem in der Neuzeit sehr nützlich sein.

Wenn ein Gegner angeschlagen ist, versucht er zu fliehen. Verfolgen Sie ihn nicht einfach, da er Sie sonst zu eventuellen Verbündeten lockt. Warten Sie, bis er sich in eine Ecke zurückgezogen hat, und stellen Sie ihn dort.

Extratipp: Gegner, die auf der Flucht sind, lassen sich in der Regel auch völlig problemlos „austrinken". Sollten diese dabei ihr Leben aushauchen, büßen Sie nicht einmal Menschlichkeit ein.



Ohne Ausweg: Pech für den Tremere-Vampir. Aus dieser Ecke kann er nicht entkommen. Der Sieg gehört Ihnen.



gegen die Endgegner. Erleichtert wird das Ganze, wenn Sie ein Portal zu Ihrer Ruhestätte errichten können, da Sie dort beliebig abspeichern können.

Mit welchen Waffen soll ich kämpfen?

Achten Sie beim Kauf Ihrer Waffen nicht nur auf den Schadenswert, den sie verursachen, sondern auch auf die Geschwindigkeit. In der Regel sind schnellere Waffen besser, da Sie damit öfter Treffer landen. Fernwaffen sind etwas kritisch zu betrachten. Sie wirken zwar sehr gut, aber die Munition ist schnell verschossen. Ein so ausgerüsteter Charakter sollte daher immer eine Alternativwaffe bei sich tragen.

Spieleinstieg Prag

Wie kann ich meine Startausrüstung aufbessern?

Durchstreifen Sie die Straßen Prags und halten Sie dabei nach Fässern Ausschau, die Sie zerstören können. Oft finden Sie darunter Gegenstände verborgen, die Sie in klingende Münze umwandeln können. Suchen Sie die Fundorte der Fässer bei einem neuen Auftrag wieder auf, da einige davon wieder vom Spiel regeneriert werden. In der Kneipe erhalten Sie zu Beginn auch einen Heiltrank auf Kosten des Hauses.

Lohnt sich ein regelmäßiger Besuch bei der Hexe?

Auf jeden Fall. Gerade zu Beginn des Spiels hat sie noch zusätzliche Informationen parat und manchmal sogar einen Gegenstand für Christophe (zum Beispiel einen Brief von Anezka).

Meiner Gruppe geht ständig das Blut aus, was kann ich tun?

Es gibt eine günstige Methode, den Blutvorrat Ihrer Gruppe wieder aufzufüllen. Zu Beginn eines jeden Auftrages sollten Sie die Nischen um die Schmiede herum aufsuchen. Dort können Sie vier Ratten ergreifen, die Ihnen schon mal 40 Bluteinheiten bescheren. Wenn ein neuer Spielabschnitt beginnt, können Sie den Rattenfang wiederholen. Noch besser ist ein Besuch im Kloster. Sie können die dortigen Mönche völlig unbehelligt aussaugen. Erhalten Sie sich diese Blutquelle. Der Blutvorrat der Mönche wächst mit der Zeit wieder an, so dass Sie sich dort immer wieder nach Herzenslust bedienen können.

Kann ich auch von den Wachen Blut trinken?

Von Soldaten den begehrten Lebenssaft zu erlangen, ist wesentlich schwieriger. Suchen Sie sich eine Wache in unmittelbarer Nähe eines Stadttores aus, so können Sie bei einem misslungenen Versuch schnell flüchten. Wenn Sie nach einiger Zeit wieder zum Ort mit der Wache zurückkehren, ist der Vorfall vergessen.

Die Aufträge in Prag

Sollten Sie bei einigen Aufträgen in Prag Schwierigkeiten bekommen, finden Sie hier noch nützliche Tipps zu den kniffligsten Stellen im ersten Abschnitt.

Auftrag: Besorgen Sie das Nod-Fragment

In der dritten Ebene des Klosters finden Sie an der großen Treppe eine Wandfigur, von der Sie den Fingerknochenschlüssel entwenden müssen.



Gut versteckt: Sie müssen schon genau hinschauen, um den kleinen Knochenschlüssel zu erkennen.

Der Kampf gegen den Mönch Mercurio ist die erste richtige Hürde, die Sie im Spiel überwinden müssen. Am gefährlichsten ist sein Pesthauch. Sie müssen ihn daher unbedingt von zwei Seiten angreifen, damit wenigstens einer Ihrer Streiter unbeschadet bleibt.



Laufen Sie um den Mönch Mercurio herum. So entgehen Sie dem Gifthauch und attackieren ihn von hinten.

Auftrag: Töten Sie den Golem

Wenn Sie Probleme mit dem Golem im Nordviertel bekommen, versuchen Sie einmal folgenden Trick: Rennen Sie einfach an dem Monster vorbei und betreten Sie den Friedhof. Suchen Sie dort den Nosferatu Josef auf und unterhalten Sie sich mit ihm. Wenn Sie danach zum Golem zurückkehren, benötigen Sie nur noch ein bis zwei Treffer, um ihn zu besiegen.

Auftrag: Bringen Sie Josef das Blut eines Ahnen

Die Lösung hierfür ist ganz einfach: Gehen Sie zurück zur Universität und reden Sie mit Ecaterina. Sie erklärt sich bereit, einen Kelch ihres eigenen Blutes für den Nosferatu herzugeben.



Bekämpfen Sie den Golem im jüdischen Viertel unbedingt von zwei Seiten. Er kann einiges einstecken.

Auftrag: Besorgen Sie den Reliquienschrein

In den Tunneln der Nosferatu erwartet Sie kurz vor dem Ziel ein kleines Rätsel. Wenn Sie das Labyrinth (Josefs Tunnel 3) betreten haben, achten Sie auf die farbigen Markierungen über den Torbogen und halten Sie sich an folgende Reihenfolge:

Gehen Sie vom Eingang (blaue Markierung) die Treppen hinunter und durch das rot markierte Tor. Bei der nächsten Chronik Kains gehen Sie die Treppe hoch und durch das gelbe Tor. Im nächsten Abschnitt geht es weiter durch den grün markierten Durchgang.

Lesen Sie eine weitere Chronik – der Hinweis mit der Flut lässt es schon erahnen: Nehmen Sie den Durchgang mit der blauen Markierung. Führen Sie sich die letzte Chronik zu Gemüte und verlassen Sie das Labyrinth durch das Tor mit der orangefarbenen Markierung (rechte Treppe hoch). Sie sind jetzt am Ziel.



Geisteraustreibung: Kreisen Sie Vaclav ein, dann hat er keine Chance gegen Ihre kleine Vampirschar.



Manchmal kann die Lösung eines Rätsels so einfach sein. Der Blick in den Spiegel zeigt die richtigen Schalter an.



Erik wird auf alle Fälle in einen Gargyle verwandelt. Nehmen Sie ihm daher vorher noch schnell seine Ausrüstung ab.

Wien

Wie gelange ich in das Schloss von Graf Orsi?

Sie benötigen eine Einladung zu dem Fest. Statten Sie dem Froschwirt in der östlichen Ringstraße einen Besuch ab und sprechen Sie dort mit den Vampirfrauen.

Das letzte Tor im Dom lässt sich nicht öffnen!

Bevor Sie zu Luther vordringen können, finden Sie an einer Wand fünf Schalter. Schauen Sie einfach in den Spiegel auf der gegenüberliegenden Seite, in dem die richtigen Knöpfe zu erkennen sind, die das Tor öffnen.

Wie soll ich mich bei Luther Black entscheiden?

Wenn Sie schließlich den Priester erreichen, entscheiden Sie sich bei der Unterhaltung dafür, ihn zu binden. Verschonen Sie ihn, wird Ihre Gruppe schädlichem Sonnenlicht ausgesetzt.

Was ist bei der Flucht aus dem Deutschritterorden zu beachten?

Es wimmelt hier nur so vor Gegnern. Sie können die meisten Ritter aber leicht beeinflussen oder einzeln anlocken, und sich so den Kampf erleichtern.

Wie trete ich Etrius im Wiener Gildehaus am besten gegenüber?

Sie werden Ihren Charakter Erik auf alle Fälle verlieren. Bevor Sie also das Gemach des Etrius betreten, nehmen Sie Erik all seine Ausrüstung ab, damit diese nicht verloren geht. Kreisen Sie Etrius schnell ein und bearbeiten ihn von allen Seiten.

Der Vozhd im Schloss Vysehrad ist einfach zu stark!

Trennen Sie Serena von Ihrer restlichen Gruppe. Sie können mit ihr alleine dieses Monster beseitigen, sofern Sie die Disziplinen Feuerball und Todesalb beherrschen. Die beschworenen Todesalb-Kreaturen lenken den Vozhd ab, während Sie ihm kräftig mit Feuer einheizen. Nach zwei bis drei Durchgängen ist das Monster besiegt.

London – Leopoldgesellschaft

Wie schütze ich mich gegen das Pfählen?

Sie sollten zu diesem Zeitpunkt die Disziplin Herz aus Stein mindestens in der zweiten Stufe beherrschen, um dem Pfählen zu entgehen. Ebenfalls sehr hilfreich ist ab jetzt die Disziplin Kerker aus Eis, die Ihre Gegner kurzzeitig erstarren lässt.

Wo kann ich meine Blutreserven auffrischen?

Die Laborarbeiter lassen sich aussaugen. Bei den Soldaten funktioniert das leider nicht, verschwenden Sie also keine Energie an ihnen.

Welche Soldaten sind am gefährlichsten?

Die Uniformierten mit den Flammenwerfern haben oberste Priorität. Frieren Sie diese schnell ein und entledigen Sie sich des Problems.

Die Vitrine lässt sich nicht öffnen!

Wenn Sie sich das Bücherregal links neben der verschlossenen Vitrine im obersten Stock der Leopoldgesellschaft genau anschauen, finden Sie dort einen versteckten Schalter.

Wie besiege ich Vater Leopold?

Bringen Sie den Endgegner zwischen sich und einem seiner Beschützer. Frieren Sie nun Leopold ein. Der Soldat wird das Feuer auf Sie eröffnen, dabei aber nur Vater Leopold treffen.

Wo finde ich neue Verbündete?

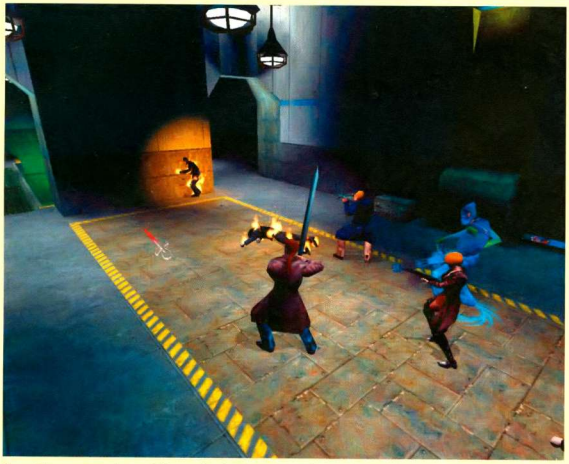
Besuchen Sie in West London den Club Tenebrae. Dort schließt sich Ihnen der Vam-



Die Todesalb-Disziplin zahlt sich gegen den mächtigen Vozhd aus. In den schmalen Gang kann das Monster übrigens nicht eindringen, Sie sind hier völlig sicher.



Der moderne Vampir

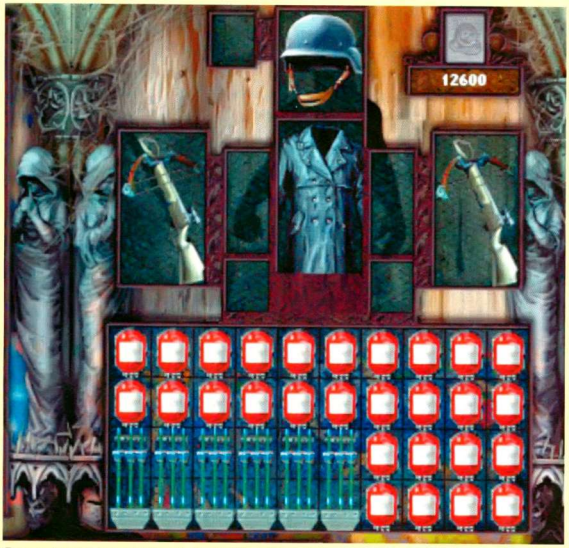


Ihre Gruppe steht schön aufgelockert, so dass sie gefahrlos ihre Schusswaffen einsetzen kann, ohne eigene Charaktere versehentlich zu treffen.

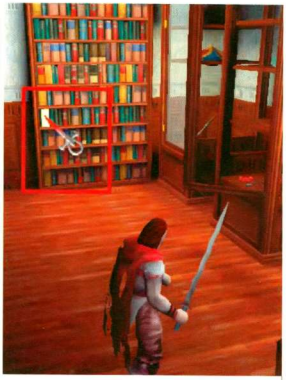
Lassen Sie sich nicht von allen modernen Waffen verführen. Die Geschwindigkeit der Pistolen und auch der leichten Gewehre ist nicht optimal. Unser Redaktions-Christophe benutzte zum Beispiel bis zum Endkampf ein Großschwert aus Reinmetall, das neben einem hohen Schadenswert von 65 auch noch einen hohen Geschwindigkeitswert von 83 besitzt.

Ein großes Problem von Distanzwaffen, wie zum Beispiel Flammenwerfer oder Magnesiumarmbrust, besteht darin, dass Sie enorm auf die jeweilige Schusslinie achten müssen, um nicht eigene Charaktere versehentlich zu treffen. Daher ist es umso wichtiger, Ihre Kämpfer ordentlich zu postieren, ohne dass sie sich in die Quere kommen und Schaden erleiden.

Flächenwirkende Waffen wie der Granatwerfer sind möglichst nur bei Aktionen einzelner Charaktere einzusetzen, um die Gruppe nicht zu verletzen.



Gegen Ende des Spiels stellt Geld wirklich kein Problem mehr dar, so dass Sie sich mit Blutreserven bis zum Anschlag ausrüsten können. Damit lassen sich nun auch teure Disziplinen ohne weiteres mehrfach im Kampf anwenden.



Bewegen Sie die Maus über das Bücherregal, um so den versteckten Schalter für die Vitrine ausfindig zu machen.

pir Pink an. Nach dem Gespräch mit Lily im Bordell ist Ihre Gruppe wieder zu dritt.

Kann ich irgendwo unbehelligt Menschen Ihrer Vitae berauben?

Ja, die Tänzerinnen im Club Tenebrae und die Insassen im Bordell sind allesamt willige Blutspender für Ihre durstigen Vampire.

Wo ist das Herz der Lucretia?

Sie müssen sich durch den Tower von London kämpfen. Am gefährlichsten sind die Todesalb-Kreaturen. Frieren Sie diese jeweils ein und konzentrieren Ihre Attacken auf diese Gegner. Danach widmen Sie sich den Spinnen.

Wie besiege ich nun Lucretia?

Frieren Sie die riesige Schlange zuerst ein und knöpfen Sie sich zuerst den Wächter vor, der ihr Herz besitzt. Wenn Sie wollen, speichern Sie vor diesem Kampf



So ein Pech, der Anführer der Leopoldgesellschaft wird zum Brandopfer seiner eigenen Schergen.



Blicken Sie sich in der Kammer mit den ägyptischen Bildern um. An der Ecke ist der Hebel für den Geheimgang.



Wenn Sie Sammy mit dem Kerker aus Eis stillgelegt haben, ist es leicht, ihn mit feurigen Argumenten zu „überzeugen".



Der gegnerische Todesalb ist in einem Kerker aus Eis gefangen und kann nun in Ruhe von Ihrer Gruppe bearbeitet und in seine Einzelteile zerlegt werden.

besser noch einmal ab, da Ihre Entscheidung, was Sie mit Lucretias Herz tun, das Ende des Spiels beeinflusst.

New York

Erste Schritte

Sprechen Sie zunächst mit Thorne und helfen Sie danach Samuel aus der Patsche. Den Hacker Dev/Null finden Sie in dem Haus mit der Feuerleiter.

Ich stehe am Kanalwasser und komme nicht weiter!

Im ersten Abschnitt ist eine Kontrollstation, an der sich zwei Absperrhähne befinden. Mit deren Hilfe öffnen Sie einen weiteren Kanalisationsabschnitt.

Wie erledige ich den Endgegner?

Endgegner Sammy in Level 3 der Kanalisation wird von einer Horde Ratten bewacht. Die Disziplin Kerker aus Eis ist am besten dazu geeignet, sich etwas Luft zu verschaffen. Von allen Seiten in die Zange genommen, hat er keine Chance gegen Sie.

Wo ist diese FBI-Leitung?

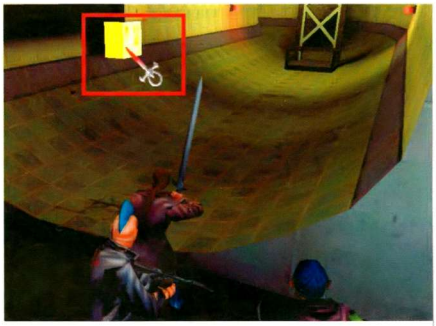
Kurz vor dem Fahrstuhl in der Kanalisation befindet sich an der linken Wand ein Leitungskasten, den Sie manipulieren können. Er enthält die gesuchte FBI-Frequenz für Dev/Null.

Wie gehe ich mit den Gegnern im Lagerhaus um?

Vorsicht, die Vampire setzen den gefährlichen Pesthauch ein. Nutzen Sie weit reichende Disziplinen wie Entzücken aus, um mit „ferngesteuerten" Gegnern selbst den Pesthauch zu verbreiten. Sehr gut wirkt auch der Kerker aus Eis.



Die beiden Absperrhähne sind schwer zu erkennen, aber Ihrer Vampirtruppe entgeht auch dieses Detail nicht.



Nur allzu leicht übersieht man den unscheinbaren Leitungskasten, den Sie benötigen, um im Spiel weiterzukommen.





Ihre Elementare setzen dem eingefrorenen Biest ordentlich zu. Aus sicherer Entfernung feuern Sie mit dem Raketenwerfer noch einige tödliche Salven ab.

Was muss ich bei Alessandro Giovanni beachten?

Bevor Sie sich mit ihm unterhalten, entledigen Sie Ihren Kumpel Pink all seiner Ausrüstung, da er Ihre Gruppe sehr schnell verlässt.

Wie komme ich an die Einladung heran?

Statten Sie dem Barclay South einen Besuch ab. In Orsis Penthouse finden Sie eine Blutpalette. Danach ist der Lagerraum des Barclay South zugänglich. Sprechen Sie mit Alexandra und nehmen Sie Orsis Blutbildnis (das Gemälde) an sich.

Was mache ich gegen all die Kriegs-Ghuls?

Sehr effektiv ist das Beschwören von Elementaren. Diese Helfer werden schnell mit den starken Ghuls fertig. Alternativ dazu wirken auch die Magnesiumbolzen sehr gut gegen diese Monster.

Kathedrale des Fleisches



Selbst gegen den Endgegner Vukodlav ist die Disziplin Kerker aus Eis eine wirksame Waffe. Mithilfe von Golems (links im Bild) ist er dann schnell besiegt.

Schon wieder diese Vozhd-Ungeheuer?

Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie die Feuersbrunst, den Kerker aus Eis und die Elementarbeschwörung in der höchsten Stufe beherrschen. Mit diesen Disziplinen stellen die riesigen Monster kein großes Problem mehr für Sie dar.

Wie besiege ich Vukodlav?

Sie müssen wirklich keine Sorge vor dem letzten Vampirgegner haben. Beschwören Sie einfach vier Elementare, die Vukodlav eine Weile beschäftigen. Diese Zeit nutzen Sie aus, um ihm mit Ihrer Gruppe in den Rücken zu fallen. Der Kerker aus Eis wirkt auch bei diesem Endgegner, so dass er Ihren Attacken nichts entgegensetzen kann.

Stefan Weiß



Achten Sie auf die roten Fässer. Wenn Sie darauf feuern, bereitet der explosive Inhalt Ihren Gegnern Unbehagen.



Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich das Ölgemälde von Alexandra besorgen, um zu Graf Orsi zu gelangen.

Komplettlösung

Deus Ex

Sie wollen es mit den Besten aufnehmen? Wenn Sie als Superagent JC Denton noch ein wenig Hilfe brauchen, lassen Sie sich ein paar Geheimtipps geben!

Allgemeine Spieletipps

Lohnt es sich, Gegner zu belauschen?

Stehen zwei Gegner beisammen, können Sie davon ausgehen, dass diese sich über etwas Interessantes unterhalten. Schleichen Sie sich dicht genug an die Gesprächspartner heran, um zu hören, worum es in der Konversation geht. So erfahren Sie nützliche Dinge wie zum Beispiel Passwörter oder einfach nur Hintergrundinformationen über Sicherheitsanlagen und versteckte Fallen.

Warum ist in den ganzen Kartons nichts zu finden?

In Mülltonnen und Pappkartons befinden sich leider nie versteckte Gegenstände. Sparen Sie sich also die Mühe, alle zu zerschlagen. Wenn Sie einige davon sehen, schieben Sie diese zur Seite, um eventuell Gegenstände darunter ans Tageslicht zu fördern.

Sind die Kisten auch für andere Zwecke nützlich?

Es gibt einige Passagen im Spiel, an denen Sie nur mithilfe von Kisten eine Alternativroute wählen können. Benutzen Sie die Kisten, um zum Beispiel Hindernisse zu überbrücken. Wenn keine Kisten zu finden sind, suchen Sie die Gegend großräumig nach anderen Hilfsmitteln ab.

Wie hebe ich mehr Geld vom Konto ab?

Wenn Sie etwas Geld von dem Bankautomaten abheben wollen, speichern Sie vorher ab, da das Gerät nach dem Zugriff nicht mehr funktionstüchtig ist. Probieren Sie dann die verschiedenen Kombinationen aus und wählen Sie den Account aus, auf dem sich das meiste Geld befindet.

Der Kampf

Spielt es eine Rolle, ob ich im Licht oder im Schatten stehe?

Die Dunkelheit ist Ihr Freund. Nutzen Sie Schatten und Kisten, hinter denen Sie sich verstecken können. Selbst ein Gegner, der unmittelbar neben Ihnen steht, kann Sie in einer dunklen Ecke nicht erkennen. Warten Sie in einem solchen Fall, bis dieser Ihnen den Rücken zudreht, um ihm dann un-



Anstatt ihren Dienst zu verrichten, unterhalten sich die beiden Bösewichter. Da wollen wir doch mal hören, ob es etwas Interessantes zu erfahren gibt.

Grundlagen

- Besuchen Sie vor Spielbeginn unbedingt das Trainingslager. So fällt Ihnen der Umgang mit der komplexen Steuerung wesentlich leichter (empfehlenswert für alle lesefaulen Handbuch-Verächter).
- Kopftreffer erhöhen den zugefügten Schaden ungefähr um den Faktor 4. Es bleibt Ihnen und Ihrem Zielvermögen überlassen, ob Sie sich Ihrer Gegner mit einem eleganten Kopfschuss oder mit vier Treffern in den Torso entledigen.
- Setzen Sie in Ihr direkt anwählbares Inventar nur die wichtigsten Waffen ein, da das Durchschalten der Gegenstände zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Werkzeug und Erste-Hilfe-Pakete brauchen Sie nicht schnell in der Hand zu haben.
- Eine verschlossene Tür sollte nicht gleich mit einem Dietrich oder mit Sprengstoff geöffnet werden. Suchen Sie zuerst nach einem anderen Weg, um sie zu öffnen. Probieren Sie immer mal wieder den Nano-Schlüssel aus. Er schließt viele Türen auf.
- Sprechen Sie mit allen NPCs, die Ihnen über den Weg laufen. Wenn Sie auf Zivilisten zugehen, lassen Sie besser die Waffe stecken. Dies begünstigt eine etwas „entspanntere" Gesprächsatmosphäre.
- Speichern Sie am besten vor jedem Gespräch ab. So können Sie später eine andere Antwort bzw. Frage ausprobieren. Dadurch entgehen Ihnen keine wichtigen Hinweise oder Passwörter.
- Wenn Sie auf explosive Fässer schießen, achten Sie darauf, dass keine Holzkisten in der Nähe stehen. Deren Inhalt würde aufgrund der Explosion unwiderruflich verloren gehen.
- Entrümpeln Sie von Zeit zu Zeit Ihr Inventar, um mehr Raum zu schaffen. Sie werden schnell merken, wie wertvoll der begrenzte Inventarplatz bei diesem Spiel ist.
- Wenn Ihnen Spielfehler unterlaufen, ist es wichtig, auf ältere Spielstände zurückgreifen zu können. Gewöhnen Sie sich deshalb an, neben der bequemen Schnellspeicherfunktion öfter mal richtig abzuspeichern.



Zielprobleme?

Der Umgang mit den Feuerwaffen ist nicht einfach. Ein Trick hilft hier weiter.

Wenn Sie einen einzelnen Gegner aus dem Weg räumen wollen, aber nicht gut genug zielen können, laufen Sie einfach auf ihn zu (am besten von hinten). Dabei lassen Sie das Fadenkreuz immer auf den Kopf gerichtet. Ein paar Schritte vor dem Gegner schalten Sie in den Gehen-Modus, um unbemerkt noch näher heranzukommen. Feuern Sie einen Schuss ab und der Terrorist ist Geschichte. Wenn Ihre Eigenschaften für den Kampf mit Handwaffen ausgeprägter sind, können Sie den Gegner auch einfach bewusstlos schlagen. Das spart Munition.



Schleichen Sie sich direkt hinter den Gegner und feuern Sie erst dann.



Das sind wohl ein paar Gegner zu viel. Gut, dass diese Sie nicht im Dunkeln aufspüren können. Nutzen Sie diesen Vorteil zu Ihren Gunsten!

bemerkt eins über die Mütze zu geben. Wenn Sie doch einmal entdeckt werden, laufen Sie um die nächste Ecke und suchen sich ein dunkles Plätzchen, um dort Unterschlupf zu finden. Mit etwas Glück läuft der Feind einfach an Ihnen vorbei.

Gibt es einen Weg, besser mit dem Scharfschützengewehr zu schießen?

Für alle, die gerne aus dem Hinterhalt ihre Gegner bekämpfen, hier ein kleiner Tipp zum „Schöner Snipern": Legen Sie sich an einem sicheren Ort auf die Lauer und achten Sie auf die Route, die der Terrorist läuft. Zielen Sie nun mit dem Fadenkreuz ca. einen Meter vor den Kopf des Gegners und warten Sie, bis er hineinläuft. So verrutschen Sie nicht beim Anvisieren.

Wozu dienen die explosiven Kisten?

Kleine explosive Kisten können getragen, aber auch prima geschoben werden. Wenn Sie zum Beispiel einen großen Mech auf Patrouille sehen, achten Sie auf seine Route und schieben in seiner Abwesenheit die Kiste auf dessen Marschroute. Steht er dann direkt daneben, reicht schon ein Schuss aus, um die Kiste zum Explodieren zu bringen. Seien Sie aber vorsichtig beim Abstellen der Kisten. Wenn sie aus zu großer Höhe hinunterfallen, explodieren sie sofort.

Extratipp

Verschlossene Kisten und Türen können durch solch eine Detonation leicht geöffnet werden.

Eigenschaften

Wie verteile ich meine Eigenschaftspunkte am geschicktesten?

Die Verteilung der Punkte für die Eigenschaften ist eine knifflige Angelegenheit. Finden Sie sich damit ab, dass Sie nicht in allen Dingen der absolute Könner sein werden. Suchen Sie sich einige wenige Eigenschaften aus, die Sie ausbauen wollen. Unterscheiden Sie dabei die drei folgenden Charakterklassen:

Der Taktiker:

Fernkampf (Scharfschützengewehr), Messer- bzw. Knüppelkampf (Parabol-Stab), Schlösser knacken, Computer und Elektronik

Der Mann fürs Grobe:

Elektronik, Medizin, Sprengstoffe (LAM), große Waffen (Flammenwerfer) und Enviromental Training (Schutzweste)

Der Allesköner:

Er eignet sich von allem etwas an und nutzt alle Möglichkeiten, die sich ihm daraus bieten, um Probleme zu lösen.

Welche Eigenschaften sind nun am besten?

Wie Sie sich Ihre Charaktere gestalten, bleibt aber letztendlich Ihnen überlassen. Am besten probieren Sie am Anfang einige Konfigurationen aus, bis Sie die richtige für sich gefunden haben.

Wie viele Punkte teile ich den Waffen zu?

Vergeben Sie nicht allzu viele Punkte für den Umgang mit Waffen. Wenn Sie später Erweiterungen für Ihre Ausrüstung bekommen, steigen diese Fähigkeiten ohnehin nochmals an.

Wie verbessere ich meine Eigenschaften?

Suchen Sie jeden Level nach kleineren Rätseln oder verborgenen Orten ab. Dadurch werden Sie mit weiteren Erfahrungspunkten belohnt, um Ihre Eigenschaften zu verbessern.

Waffenkunde

Armbrust

Pro: Leise, Schaden, drei Munitionsarten
Kontra: Wenig Munition, geringe Reichweite, Geschwindigkeit des Pfeils

Pistole

Pro: Große Reichweite, viel Munition
Kontra: Lärm

Stealth-Pistole

Pro: Leise, großes Magazin
Kontra: Wenig Schaden

Scharfschützengewehr

Pro: Große Reichweite, Zoom, Schaden
Kontra: Wenig Munition, Lärm

Sturmgewehr
Pro: Magazingröße, viel Munition, Reichweite
Kontra: Wenig Schaden, Lärm

GEP-Raketenwerfer
Pro: Schaden, große Reichweite, kann Türen und Kisten öffnen
Kontra: Verbraucht viel Platz im Inventar, wenig Munition, Lärm, eingeschränkte Bewegungsgeschwindigkeit

Flammenwerfer
Pro: Leise, Schaden, macht Gegner auf der Stelle kampfunfähig
Kontra: Verbraucht leider viel Platz im Inventar, es gibt nur wenig Munition, eingeschränkte Bewegungsgeschwindigkeit

Gasgranate
Eine exzellente Waffe, um große Gegnerhorden für einige Zeit außer Gefecht zu setzen. So können Sie in Seelenruhe die Lebenslichter der Opponenten ausknipsen. Achten Sie nur darauf, dass Sie nicht selber in die Gaswolke treten.

Flares
Kleiner Leuchtstab, der durch sein helles Leuchten hervorragend zur Ablenkung der Gegner dient

Pfeile
Haben den Vorteil, dass sowohl Ihre als auch die der Gegner in Wänden und Böden stecken bleiben. Schauen Sie sich also in der Umgebung nach Darts um, die Sie wieder einsammeln können.

Laden Sie zwischendurch alle Waffen nach. Da die Magazine nicht besonders groß sind, müssen Sie häufig während des Gefechts auf eine andere Waffe umschalten.

Für welche Waffe eignen sich die Upgrades am besten?
Verwenden Sie Waffen-Upgrades nur dann, wenn es sich um eine Waffe handelt, für die entweder viel Munition zur Verfügung steht oder die so viel Durchschlagskraft hat, dass sie über einen längeren Zeitraum von Nutzen ist.

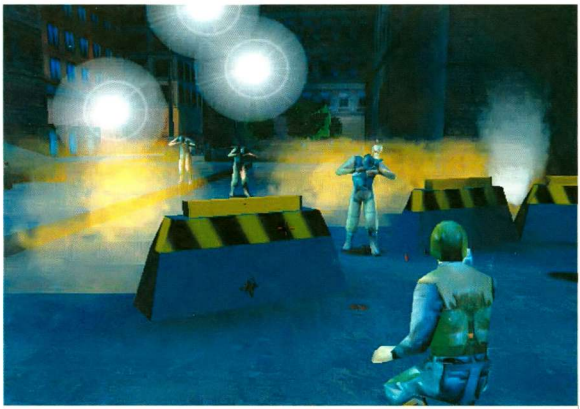
Die ersten Schritte ...

Wie beginne ich das Spiel sinnvoll?

NYC – Liberty Island

Zu Beginn des Spiels heißt es erstmal, die Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten Ihres Alter Ego zu verteilen. Entscheiden Sie sich für eine Waffengattung, die Ihnen persönlich liegt, und vergeben Sie entsprechend die Punkte. Schlösserknacken ist von großer Wichtigkeit, da Sie im gesamten Spiel eine ganze Menge Schlösser aufzuschließen haben. Arbeiten Sie aber lieber als „Demolition Man", können Sie Türen und Schlösser auch einfach in Schutt und Asche legen, anstatt Sie in schweißtreibender Kleinarbeit zu öffnen.

Was geschieht am Einsatzort?
Am Einsatzort angelangt, erhalten Sie per Videoübertragung ein kleines Briefing von Alex Jacobsen.



Massenhysterie: Gasgranaten machen einen großen Bereich unzugänglich. Wer trotzdem hineintritt, ist für längere Zeit kampfunfähig.

Welche Waffe soll ich nehmen?
Kurz darauf stehen Sie Ihrem Bruder gegenüber, der Ihnen drei verschiedene Arten von Waffen anbietet. Wählen Sie je nach Ihren Fähigkeiten eine davon aus. Nehmen Sie aber auf keinen Fall die Armbrust, da Sie diese später einigen Gegnern abnehmen können. Ein Scharfschützengewehr werden Sie ebenfalls in der ersten Mission finden. Denken Sie daran, dass der Raketenwerfer reichlich Platz in Ihrem Inventar einnimmt. Zerstören Sie mit der Brechstange die beiden Kisten und tauchen Sie kurz darauf unter den Bootssteg, wo Sie ebenfalls auf zwei weitere Kisten stoßen.

Wie soll ich die vielen Gegner bewältigen?
Die ersten Gegner können Sie leicht ausschalten, indem Sie deren Aufmerksamkeit auf sich ziehen und, verfolgt von Ihren Widersachern, zum Dock zurücklaufen. Der Kampfroboter erledigt dann den Rest für Sie.

Secret
Auf der linken Seite finden Sie einen Haufen Metallkisten. Dort sind hinter einer kleinen verschlossenen Tür nützliche, medizinische Roboter versteckt.

Was mache ich am Hauptquartier?
Gehen Sie anschließend links zum Unatco-Hauptquartier und sprechen mit dem Soldaten, der am Tor patrouilliert. Wählen Sie die erste Antwort, woraufhin Sie den Code für den blauen Container erhalten. Nachdem Sie diesen mit der Kombination 0451 geöffnet haben, benutzen Sie das Sicherheitsterminal. Benutzername: Satcom. Passwort: Unatco_001. Mithilfe des Terminals sind Sie in der Lage, die Luke vor dem Container zu öffnen.

Wie lautet der Code für das Sicherheitsterminal am Eingang?
Beim Haupteingang zur Freiheitsstatue, der sich im Osten befindet, loggen Sie sich erneut in ein Sicherheitsterminal ein. Benutzername: nsf001. Passwort: Smashthestate. Betreten Sie nun die Statue. Links neben der Treppe befindet sich ein



Lüftungsschacht, den Sie öffnen müssen. Durch diesen gelangen Sie nach einer Linksabzweigung in einen Raum, aus dem Sie alle Gegenstände, inklusive des Mülleimers, entfernen. Setzen Sie Ihren Weg durch den Lüftungsschacht fort. Dahinter gelangen Sie erneut in einen Raum, dessen Ausgang mit Metallkisten blockiert ist.

Wie gelange ich über die Metallkisten?

Platzieren Sie den Mülleimer davor, um über ihn hinweg zu klettern. Wenn Sie auf der ersten Kiste stehen, nehmen Sie erneut den Abfalleimer und setzen ihn vor sich ab. So gelangen Sie zum nächsten Behälter.

Ich passe nicht durch die Nische unter der Decke.

Falls die Decke zu niedrig zum Springen ist, gehen Sie einfach vor dem Sprung in die Hocke und beginnen erst dann Ihre Hüpfaktion.

Wie überliste ich die Sicherheitskamera?

Im Nebenraum werden Sie eine Sicherheitskamera und ein Terminal entdecken. Stellen Sie sich unter die Kamera und laufen Sie zum Terminal, wenn die Kamera in die andere Richtung zeigt. Haben Sie sich erst einmal eingeloggt, werden Sie von der Kamera nicht entdeckt. Mithilfe des Terminals öffnen Sie dann die Tür zu Hermanns Zelle. Nach einem kurzen Gespräch geben Sie ihm Ihre Pistole.



Am Anfang des Spiels greifen die Kampfroboter all Ihre Feinde an. Locken Sie also die Gegner mit Geschick einfach zu einem Ihrer blechernen Verbündeten.

Wie hebe ich Geld vom Bankterminal ab?

Zurück in der Haupthalle, klinken Sie sich mit dem Account 230023 und der PIN: 4558 in das Bankterminal ein. Laufen Sie anschließend die Treppen nach oben, bis Sie den Anführer der Terroristen treffen. Antworten Sie ihm nach der Unterhaltung mit der zweiten Alternative.

Der Anführer ist festgenommen – und jetzt?

Verlassen Sie die Freiheitsstatue und bewegen Sie sich in Richtung Norden. An dem zweiten Bootssteg angekommen, betreten Sie die Bretterbude und sprechen mit dem alten Mann. Wenn das Gespräch beendet ist, springen Sie bei der Anlegestelle ins Wasser und tauchen zu dem versunkenen Schiff auf den Grund des Meeres. Mit einem oder zwei Dietrichen, je nach Fähigkeit, öffnen Sie die Luke, die in den Bauch des Schiffes führt. Räumen Sie die Kisten leer und setzen Sie an Land Ihren Weg in Richtung Südosten fort.

Wie löse ich das Rätsel im Bunker?

Gehen Sie die Rampe hinab in den Bunker, bis Sie einen Gabelstapler erreichen. Der hintere Teil des Raumes ist durch Blitze versperrt. Sie haben drei Möglichkeiten, dieses Hindernis zu umgehen. A: Sie nehmen sich den Schutzanzug, der am Eingang hängt, und laufen einfach durch die Blitze hindurch. B: Sie manipulieren den Sicherungskasten, um den Strom zu deaktivieren. C: Sie betätigen den Schalter für den Gabelstapler und hüpfen auf die Ladegabel, um über den Generator hinweg zu springen.



Drücken Sie den Knopf und laufen Sie schnell zur Vorderseite des Gabelstaplers, um nach oben befördert zu werden. Jetzt ist der Weg über den Generator frei.

Wie komme ich am besten an den Blitzen vorbei?

Lösung C ist die beste Alternative, weil Sie kein Werkzeug benötigen und keinen Schaden nehmen. Auf der anderen Seite befinden sich einige Upgrades für Ihre Waffen. Mit der kleinen Metallkiste gelangen Sie erneut auf den Generator und zurück zur Ausgangsposition. Jetzt, da alle Missionsziele erfüllt sind, können Sie sich Ihren Weg zurück zum Hauptquartier bahnen. Den Soldaten am Tor sollten Sie zuvor noch die Zieloptik für Handfeuerwaffen abkaufen.

Unatco HQ

Was nehme ich aus dem HQ alles mit?

Im Hauptquartier folgen Sie dem Gang und unterziehen sich an der Tür einem Netzhaut-Scan. Im nächsten Quergang öffnen Sie mithilfe eines Dietrichs die Tür im Westen. Unter dem Schreibtisch finden Sie einen Schlüssel für Ihren Schlüsselbund. Er öffnet die gegenüberliegende Tür. Danach gehen Sie in Manderlys Büro und unterhalten Sie sich mit dessen Sekretärin. Den Schlüssel auf ihrem Schreibtisch stecken Sie vorsichtshalber ein. Nachdem Sie mit Manderley ein kleines Schwätzchen gehalten haben, schnappen Sie sich den Schokoriegel aus dem Badezimmer. Öffnen Sie die beiden Türen gegenüber vom Büro (Schlüssel benutzen). Gehen Sie jetzt zur Ebene 3. Sehen Sie sich im Büro von Anna Navarra und Gunther Hermann um. Dort befinden sich einige nützliche Gegenstände.

Was soll ich mir von Sam Carter geben lassen?

Gegenüber vom Büro befindet sich die Waffenkammer, in der Sie auf Sam Carter treffen. Er rüstet Sie mit einer schallgedämpften Pistole und einem Gegenstand Ihrer Wahl aus. Wählen Sie am besten den Dietrich. Spüren Sie im Hospitalbereich dieser Ebene den Roboter auf, der dort seine Runde macht. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre erste Augmentation einbauen zu lassen.

Wo befindet sich der Schlüssel für die Kammer im MED Bereich?

Im Büro des Doktors befindet sich hinter der Topfpflanze ein weiterer Schlüssel für Ihren Schlüsselbund. Er öffnet die kleine Kammer im Nebenraum. Gehen Sie anschließend in den Pausenraum auf der Ebene 2. Dort sprechen Sie mit Ihren beiden Kollegen und heben etwas Geld vom Bankautomaten ab. Nun geht es wieder in Manderleys Büro. Nach einer erneuten Konversation mit Ihrem Boss verlassen Sie das Hauptquartier und spazieren zum Bootssteg, der südlich vom HQ liegt. Das Polizeiboot befördert Sie zum nächsten Einsatzort.

Battery Park

Wie öffne ich den Geheimgang hinter dem Getränkeautomaten?

Nach der Unterredung mit Agent Navarra sprechen Sie den kleinen Jungen an. Bieten Sie ihm den Schokoriegel an, damit er Ihnen im Gegenzug den Code für die Geheimtür neben dem Getränkeautomaten verrät (9183).

Öffnen Sie mithilfe eines Dietrichs den kleinen Kasten und geben Sie den Code ein. Durch den freigegebenen Eingang setzen Sie Ihren Weg fort. Nutzen Sie das „Seitwärts-Lehnen", um Überwachungskameras zu umgehen. Suchen Sie den Eingang zum Lüftungsschacht und folgen Sie ihm bis zum Ende.

Wo ist der Kanister mit dem Ambrosia?

Im nächsten größeren Raum befindet sich erneut eine Kamera, also Vorsicht. Im Raum links steht der Kanister mit Ambrosia.

Lohnt es sich, den Tresor zu knacken?

Wenn Sie den Ambrosia-Kanister eingesammelt haben, steigen Sie die Treppe hinauf und gehen in den Raum links von Ihnen. Dort befindet sich ein Tresor, in dem ein weiterer Augmentation-Kanister lagert. Wenn Sie nicht genügend Dietriche zur Hand haben, tut es auch eine LAM, um ihn zu knacken. Folgen Sie nun wieder dem Gang. An dessen Ende drücken Sie den Knopf. Dieser gibt die versperrte Treppe frei. Oben angekommen, finden Sie sich im Hof des Castel Clinton wieder. Dort ist Agent Navarra schon dabei, die NSF-Schergen aufzumischen. Wenn das Gefecht beendet ist, begeben Sie sich zum Eingang des Castels und unterhalten sich mit Anna.

Was muss ich Anna Navarra antworten?

Wenn Sie die zweite Antwort wählen, erhalten Sie zwei EMP-Granaten. Daraufhin setzen Sie Ihren Weg in Richtung Osten fort, wo schon ein heftiges Gefecht entbrannt ist.

Gibt es einen zweiten Eingang zur U-Bahn?

In einer der Baracken befindet sich ein Lüftungsschacht, aus dessen Gitter Dampf austritt. Durch den Schacht gelangen Sie ungesehen in den U-Bahn-Tunnel. Klettern Sie die Leiter bis zur ersten Abzweigung hinab und gehen zuerst links und dann rechts. Am Ende des Ganges ist ein weiteres Gitter, dass sich direkt über dem U-Bahn-Tunnel befindet.

Wie gehe ich am besten gegen die Terroristen in der U-Bahn vor?

Von hier aus haben Sie eine gute Position, um eine Gasgranate hinunterzuwerfen. Da alle Terroristen zur Explosion eilen, sind diese für eine Weile außer Gefecht gesetzt und können bequem aus dem Weg geräumt werden. Schießen Sie aber nicht



Gut versteckt. Hinter diesem Getränkeautomaten befindet sich ein Geheimgang. Zuvor muss aber erst der Kasten daneben aufgebrochen werden.



auf die explosiven Kisten! Sie sind im gesamten Raum verteilt, und gefährden bei der Detonation das Leben der Geiseln. Betreten Sie dann die U-Bahn, um sich mit Ihrem Bruder zu treffen.

Hell's Kitchen

Wo soll ich zuerst hingehen?

Steigen Sie die Treppen hinauf und unterhalten Sie sich mit Paul. Nachdem Sie die U-Bahn-Station verlassen haben, gehen Sie in Richtung Süden. Auf dem Weg zum 'Ton Hotel treffen Sie auf zwei Polizisten, die Ihnen Gasgranaten aushändigen.

'Tons Hotel

Wie lautet die Kombination für den Geheimen Raum in Pauls Zimmer?

Besorgen Sie sich als Erstes an der Rezeption den Universalschlüssel. Im Zimmer Ihres Bruders nehmen Sie das Bild von der Wand und geben die Kombination 4321 in die Tastatur ein. Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Übrigens: Im Fahrstuhlschacht sind einige nützliche Gegenstände deponiert. Verlassen Sie das Hotel. Hinter der nächsten Häuserecke tobt wieder ein erbitterter Kampf zwischen den Hütern des Gesetzes und der NSF. Warten Sie, bis es wieder ruhiger geworden ist. Jetzt können Sie die Gegner, die am Boden liegen, in Ruhe durchsuchen. Sobald Sie einen Schlüssel gefunden haben, führt Sie Ihr Weg weiter in die „Underworld-Bar".

Was muss ich in der Bar tun?

Sprechen Sie mit der Frau in den Lederklamotten. Sie erzählt Ihnen, dass ihre Freundin in Schwierigkeiten ist. Mit dieser Information verlassen Sie die Bar durch den Hinterausgang. Gehen Sie rechts herum in die kleine Gasse. Dort treffen Sie auf zwei Personen.

Was antworte ich dem Dealer in der Seitenstraße?

Sprechen Sie den Dealer an und wählen Sie die dritte Antwort. Sprechen Sie anschließend die Frau zweimal an, woraufhin Sie ein Passwort erhalten. Wenn Sie nun zur Leder-Lady in der Bar zurückgehen, gibt diese Ihnen den Code für den Aufzug. Dieser befördert Sie hoch zu den Dächern. Begeben Sie sich danach zurück zum Eingang der U-Bahn-Station. Südöstlich davon befindet sich eine Treppe. An deren Ende befindet sich eine Gegensprechanlage, welche die Tür öffnet. Mit dem Lift gelangen Sie in eine Tiefgarage.

Wie komme ich an der Laserschranke in der Tiefgarage vorbei?

Im Schrankenhäuschen schalten Sie die Laserbarriere aus und setzen Ihren Weg fort. Von „Smuggler" erhalten Sie einen Schlüssel, der den Weg in die Kanalisation freigibt. Kaufen Sie jetzt noch keine Gegenstände von „Smuggler". Sobald Sie seinen Freund befreit haben, senkt er die Preise!

Wo befindet sich der Eingang zur Kanalisation?

Wenn Sie zurück an der frischen Luft sind, gehen Sie zum Kanaldeckel. Er befindet sich am Hinterausgang der Bar, in der Nähe des Krankenhauses.

New York Sewers

Wie überwinde ich den Säureteich?

Steigen Sie die Leiter hinab und laufen Sie über den Steg. Mit dem Sicherheitspad können Sie die Kameras lahm legen. Um Ihren Weg unbeschadet fortführen zu können, müssen Sie jetzt ein wenig Geschick beweisen. Springen Sie auf die schräge Wand im Südwesten und lassen Sie sich auf das hervorstehende Rohr gleiten. Von hier aus gelangen Sie zum Eingang.

Wie komme ich durch die Tür?

Sie müssen den Code 2167 eingeben. Mit der Konsole können Sie Türen unterhalb öffnen. Befreien Sie „Smugglers" Freund „Ford" und verlassen Sie die Kanalisation über die Leiter, über die Sie hineingelangt sind. Zurück an der Oberfläche, begeben Sie sich zu der Stelle, an der die Straßenschlacht stattgefunden hat. Suchen Sie die Tür mit Schild „Osgood & Sons".

Wie gelange ich in den Laden von „Osgood & Sons"?

Er lässt sich mit dem Schlüsselbund öffnen. Falls Sie den Schlüssel nicht besitzen, können Sie sich auch durch das Kellerfenster rechts von der Eingangstür Zutritt verschaffen. Die per Zahlenschloss verriegelte Tür führt in einen kleinen Raum. Dort befindet sich ein Augmentation-Upgrade-Kanister. Die Tür im Westen öffnet den Weg zu den Dächern, durch die Sie Ihren Weg fortsetzen.

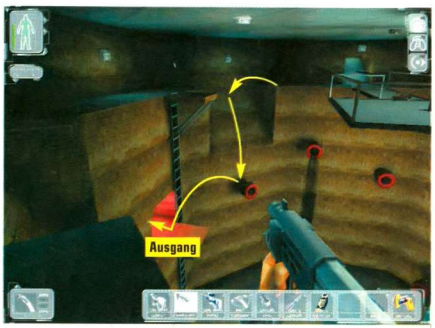
Warehouse District

Welcher Weg führt zu dem Zielgebäude?

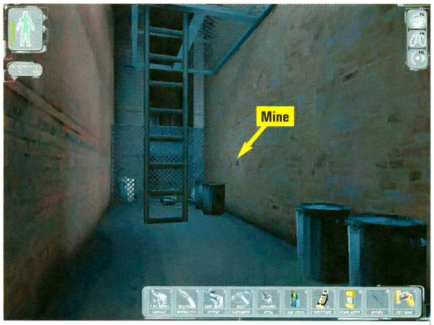
Mithilfe der Kisten überwinden Sie den Zaun problemlos. Achtung: Auf der anderen Seite ist eine LAM-Mine an der Wand befestigt. Klettern Sie die Leiter hinauf und



Hinter dem Bild verbirgt sich der Mechanismus für den Geheimraum. Beim richtigen Code bewegt sich der Schrank zur Seite.



Dieser Sprung verlangt Fingerspitzengefühl. Wenn Sie zu weit springen, verpassen Sie das Rohr und stürzen in die Säure.



Obwohl sie so unscheinbar an der Wand haftet, kann die Mine verheerend auf Ihren Gesundheitszustand wirken.



Sie müssen unter das Waschbecken kriechen, um den Geheimgang zu öffnen. Gut, wenn man die Räume genauer untersucht!

erledigen Sie einige Gegner aus der Entfernung. Benutzen Sie die Leiter im Westen und zerschlagen Sie das Fenster. Wenn Sie ein paar Meter in den Raum laufen, erhalten Sie einige Skill-Points. Mit dem Fahrstuhl im Osten kommen Sie wieder in die unteren Etagen. Dort erhalten Sie weitere 50 Skill-Points. Fahren Sie anschließend wieder hinauf. Führen Sie Ihren Weg nach Westen fort. Im Norden gelangen Sie durch ein Fenster in ein Haus. Sie müssen dieses Fenster zerschießen, um hineinzuspringen. Hier werden Sie einige nützliche Dinge finden. Durch das Fenster am Ende des Gangs geht Ihre Reise weiter. Folgen Sie nun den Leitern, bis Sie auf dem Dach mit den Scheinwerfern angelangt sind.

Wie zerstöre ich den Generator?

Gehen Sie die Treppe ein Stockwerk hinunter und schießen auf das explosive Fass neben dem Generator. Gehen Sie jetzt in das unterste Stockwerk und laufen Sie die Rampe hinunter in den Keller. In dem Raum mit der unverschlossenen Tür befindet sich ein Tresor, der einen Augmentation-Kanister beinhaltet. Wenn Sie diesen in Ihr Inventar aufgenommen haben, begeben Sie sich erneut auf das Dach, wo ein Helikopter auf Sie wartet.

Was passiert im HQ?

Unatco HQ II

Im Hauptquartier gehen Sie in das Büro von Manderley. Dort erhalten Sie eine Lagebesprechung für die nächste Mission. Nehmen Sie sich die Zeit und durchsuchen Sie erneut alle Räume. Inzwischen sind einige Dinge neu hinzugekommen. Mit dem Helikopter fliegen Sie zu Ihrem nächsten Einsatz.

Welche Zahlen muss ich in der Telefonzelle eingeben?

Battery Park II

Gehen Sie erneut in die U-Bahn und geben Sie die Kombination 6653 in der Telefonzelle ein.

Wie verfahre ich mit dem Drogendealer?

Brooklyn Bridge

In der U-Bahn suchen Sie zuerst den Drogendealer am südlichen Ende des U-Bahn-Schachtes auf. Ihm geben Sie eins von hinten auf die Mütze und nehmen dessen Hab und Gut an sich. Die Phiole mit Rauschgift geben Sie dem Junkie auf dem Herrenklo, der Ihnen zum Tausch eine LAM anbietet. Danach gehen Sie die Treppen hinauf und sprechen mit dem Gangleader. Er überreicht Ihnen ebenfalls eine LAM. Wieder unten angekommen, fragen Sie alle Leute aus, die in der Gegend herumstehen. Der „Zyme"-Abhängige bekommt, was er will und erzählt Ihnen etwas von einem Geheimgang in der Damentoilette. Ein anderer sagt, dass die Wasserleitung defekt ist und repariert werden müsste.



Ein Schuss auf das Fass, und im Erdgeschoss ist die Hölle los!

Wie räume ich den Gang zur Wasserversorgung frei?

Gehen Sie in Richtung Norden und spielen Sie den Klempner. Den versperrten Weg sprengen Sie sich mit dem LAM frei. Vergeuden Sie keinen Dietrich, um das Gitter in der Röhre zu öffnen, sondern springen Sie einfach durch den Dampf. Nun drehen Sie beide Ventile wieder auf, und sprechen erneut mit Ihrem Auftraggeber über das Wasserproblem.

Wie lautet der Code für den Geheimgang in der Damentoilette?

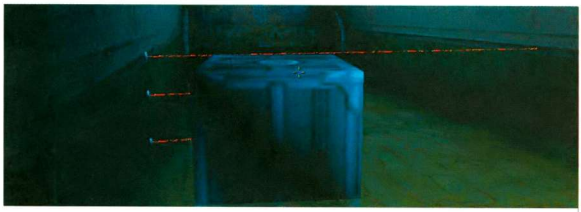
Unter dem Waschbecken in der Damentoilette befindet sich ein Pad. Sie müssen die Zahlenkombination 5482 eingeben, damit sich der Geheimgang öffnet.

Wie öffne ich den Geheimgang?

Moletunnel

Im Tunnel folgen Sie den Schienen Richtung Norden. In einer Bretterbude finden Sie hinter ein paar Kisten einen hervorstehenden Ziegelstein. Wenn Sie ihn drücken, wird der Weg in die Kommandozentrale frei. Der Terrorist, der sich im Raum befindet, gibt nach einer kleinen Unterhaltung auf. Nehmen Sie sich den Schlüssel vom Tisch und laufen Sie durch den Tunnel, bis Sie zum anderen Ende gelangen. Dort öffnen Sie die verschlossene Toilettentür mit dem Schlüssel.





Die Kiste steht zwar mitten in der Laserschranke, der Alarm wird jedoch nach einiger Zeit deaktiviert – der richtige Zeitpunkt, um sie unbemerkt hinter sich zu lassen.

Helibase

Auf welche Weise deaktiviere ich die Laserschranke?

Folgen Sie dem Gang, bis sich der Weg gabelt. Nehmen Sie den linken Tunnel und befördern Sie die Metallkiste bis zur Laserschranke. In geduckter Haltung schieben Sie die Kiste hinein. Bleiben Sie in dieser Position, bis der Alarm wieder ausgeschaltet ist. Da die unteren beiden Laser durch die Kiste blockiert sind, können Sie darunter hindurch kriechen. Im nächsten Raum nehmen Sie der Patrouille den Schlüssel für die nächste Tür ab.

Die Laserschranke liegt hinter mir, doch wie geht es weiter?

Das nächste Hindernis überwinden Sie, indem Sie entweder die explosive Kiste zerschießen oder durch den Lüftungsschacht kriechen. Bei der letzten Variante müssen Sie allerdings durch ein Wasserbecken tauchen. Die zweite Blockade besteht aus zwei Robotern. Nutzen Sie die Aushöhlungen in der Wand, um unbemerkt an den Gegnern vorbeizuschleichen. In der Eingangshalle gehen Sie zuerst links die Treppe hinauf. Achten Sie aber auf die Kamera, die direkt über der Eingangstür installiert ist!

Wie lässt sich die Waffenkammer öffnen?

Im Computerraum drücken Sie den Schalter hinter der Pflanze, um die Waffenkammer zu öffnen. Die Kameras werden auch hier per Konsole deaktiviert. Gehen Sie anschließend zurück in die Halle und die Treppen auf der gegenüberliegenden Seite hinauf.

Stehen die Flipper nur zur Zierde herum?

Nein. Spielen Sie am rechten Flipper. Dadurch öffnet sich ein Geheimgang hinter dem Bücherregal. Danach betreten Sie die Flughalle und verlassen diese durch die Tür mit der Aufschrift „EXIT".

Airfield

Wo finde ich das Fass mit Ambrosia?

Auf dem Flugplatz gehen Sie nach Südwesten bis zu einer Holzhütte. Dem patrouillierenden Terroristen nehmen Sie einen Schlüssel ab. Im Haus befindet sich der nächste Terrorist, der ebenfalls um einen Schlüssel erleichtert wird. Hier finden Sie auch ein weiteres Fass mit Ambrosia. Im Osten gelangen Sie zu einem Tor, welches Sie mit dem gerade erworbenen Schlüssel öffnen können.

Was befindet sich im Schlafraum?

Drücken Sie im Haus den losen Ziegel unter der Treppe, damit sich ein Geheimraum öffnet. Die Tür zum Schlafraum können Sie mit dem Schlüsselbund öffnen. Werfen Sie eine LAM hinein, um alle Kisten auf einmal zu öffnen.

Wie lautet der Code für die Hangar-Tür?

Mit der Kombination 5914 lässt sich die Tür zum Hangar passieren.

Was passiert im Hangar?

Im Flugzeug-Hangar begegnen Sie Ihrem Bruder. Er offenbart Ihnen die Gründe für seinen Verrat.

747 Airplane

Wie gelange ich an den Augmentation-Kanister?

In der 747 liegt im oberen Geschoss ein Nano-Schlüssel, der die privaten Quartiere an Bord öffnet. Das letzte Fass mit Ambrosia und einen weiteren Augmentations-Kanister finden Sie in der untersten Etage des Fliegers. Das Schutzschild wird mit der Kombination 9905 deaktiviert. In den privaten Quartieren befindet sich der unbewaffnete Lebvedev.

Was soll ich mit Lebvedev machen?

Nun ist es Ihnen überlassen, wie Sie weiterhin vorgehen. Sie haben verschiedene Möglichkeiten. Sie eliminieren Lebvedev, Sie lassen Anna diesen Job übernehmen oder Sie verhelfen ihm zur Flucht (und erläutern Anna mit bleihaltigen Argumenten Ihren Standpunkt der Dinge). Da sich der Flugplatz nun unter dem Kommando der Unatco befindet, können Sie unbehelligt die Sicherheitstürme betreten, ohne von den Geschützen befeuert zu werden.

Lars Theune



Der Ziegel steht ja viel zu weit aus der Wand heraus! Unser geschulter Instinkt wittert dort sofort ein Secret und wird nicht enttäuscht.



Erste Hilfe

Star Trek: Armada

Wenn Sie die Borg spielen, können Sie mit einem kleinen Trick Einheiten aller Rassen bauen. Verwenden Sie einfach den Kubus und versuchen Sie die Konstruktionsschiffe der anderen Rassen zu assimilieren. Mit den Konstruktionsschiffen können Sie nun wie gewohnt Basen aufbauen. Zusätzlich haben Sie noch die starken Schiffe der Borg zur Verfügung. Dieser Trick funktioniert sowohl im Einzelspieler- als auch im Multispielermodus. Aufseiten der Föderation eignet sich die Temporalverzerrung sehr gut, um einen Angriff auf eine gegnerische Basis einzuleiten. Verwenden Sie kurz vor dem Angriff diese Waffe und feuern Sie mitten in die gegnerische Flotte. Jetzt hat die eigene Flotte keine großen Probleme mehr, den Gegner zu vernichten.

Marco Paradiso

Flying Heroes

Die folgenden Cheat-Codes müssen während des laufenden Spieles eingegeben werden.

OMMALLUF	Maximale Munition für alle Waffen.
HTLAEHLLUF	Die Lebensenergie wird auf das Maximum aufgeladen.
ANAMLLUF	Die magische Energie wird auf das Maximum aufgeladen.
TSOOBERIF	Sie bekommen den „Fire Boost".
RATSLATEM	Sie bekommen den „Metal Star".
RETROPELET	Sie bekommen den Teleporter.
KAOLC	Sie bekommen die „Cloak".
LERRABSAG	Sie bekommen das „Gas Barrel".
SENIMEX	Sie bekommen „Xemines".
SENIMGA	Sie bekommen „Agmines".
ELBISIVNI	Sie werden unsichtbar.
TSOOBERIF	Sie werden verwirrt.
NIARDICA	Sie bekommen den Sauren Regen.
NODDEGAMRA	Sie bekommen den „Armageddon".
DUDLCHTAED	Sie bekommen die „Death Cloud".
ERIFLLAF	Sie bekommen das „Fallfire".
LLABERIF	Sie bekommen den „Fireball".
LLABECI	Sie bekommen den „Iceball".
HSALF	Sie bekommen das Blitzlicht.

Karsten Schneider

Vampire: Die Maskerade

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „-console". So können Sie im Einzelspielermodus die ^-Taste verwenden, um die Konsole aufzurufen. Achtung: Das ^-Zeichen muss im Eingabefeld unbedingt herausgelöscht werden!

god #	Geben Sie für # eine 2 ein, um den Gottmodus zu aktivieren, und eine 3 zum Deaktivieren.
cash #	Ändert Ihren Kontostand auf den unter # angegebenen Wert.
dropcash #	Lässt den unter # angegebenen Geldbetrag fallen.
xp #	Fügt Ihren Erfahrungspunkten den Betrag # hinzu.
freecasting	Sie können zaubern, ohne Blut zu benötigen.
ai	Die Künstliche Intelligenz wird für alle NPC abgeschaltet.
addalldisciplines #	Alle Disziplinen werden auf den Wert # gesetzt.
revive	Sie werden nach Ihrem Tod wieder belebt. Kann auch verwendet werden, um die Gesundheit zu maximieren.
Vault	Öffnet Ihr Fach an jeder Stelle des Spieles.
freeammo	Sie benötigen keine Munition (egal für welche Waffe).
stakeme	Selbstmord
killme	Selbstmord, Revive ist nicht mehr möglich.
totals	Zeigt eine Übersicht mit verschiedenen Informationen an.
addthing #	Erstellt den unter # angegebenen Gegenstand.
advancement	Öffnet das Erfahrungsfenster.
framerate #	Mit # = 1 werden die Bilder pro Sekunde angezeigt. Mit # = 0 wird die Anzeige wieder abgeschaltet.
poisonme	Sie werden vergiftet.
diseaseme	Sie werden verseucht.
damageme	Sie werden verletzt.
whereis	Informationen über den aktuellen Standort werden angezeigt.
frenzyme	Lässt Christof Amok laufen.
maxfps #	Setzt die maximalen Bilder pro Sekunde auf den Wert #.
shapeshift #	Charakter verwandelt sich in # (z. B. Bat).
shapeshift	Charakter verwandelt sich zurück.
freeze	Friert den Körper ein. Sie können sich aber trotzdem noch bewegen.
pause	Pausiert das Spiel.
resume	Lässt das Spiel weiterlaufen.
jump #	Springt an den angegebenen Punkt im Spiel.

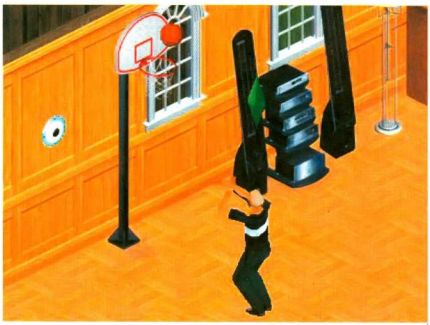
Die folgenden Punkte sind als Zielpunkt für den „Jump"-Befehl möglich. Hinter dem Namen des Levels können Sie noch eine Zahl für die verschiedenen Punkte im jeweiligen Level angeben.

Convent	UnomaDay	PetrinHill	DummyNorthGate	Monastery3
ConventDay	EastGate	PetrinHillDay	DummyNorth-	ArdanChantry
OldTownDay	EastGateNight	AnezkaRoom	QuarterGate	ArdanChantry2
SmithyDay	OldTown	NQuarter	SilverMines	ArdanChantry3
Inn4StagsDay	Smithy	PragueCastle	SilverMines2	ArdanChantry4
JudithBridgeDay	Inn4Stags	PrinceBrandl	SilverMines3	JosefTunnels
University	JudithBridge	GoldenLane	SilverMinesNight	JosefTunnels2
StThomas	Unoma	DummyNorth-	Monastery	JosefTunnels3
GoldenLaneDay	Haven	Quarter	Monastery2	VysMountain

Roland Amon



Sie wollen nichts und niemanden mehr fürchten müssen? Dann aktivieren Sie doch einfach den Gottmodus.



Basketball als Indoor-Aktivität! Mit einem einfachen Trick können die Sims sich auch im Haus sportlich betätigen.

Daikatana

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „+set console 1 +set cheats 1". Am einfachsten geht das, indem Sie den Link für das Spiel auf Ihrem Windows-Desktop anpassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol und wählen Sie dort den Menüpunkt „Eigenschaften" an. Geben Sie hier unter Ziel die oben genannten Parameter hinter dem Programmnamen an. Nun können in der Konsole die folgenden Codes eingegeben werden:

god	Gottmodus aktivieren
health #	Erhöht die Hitpoints um den bei # angegebenen Wert.
weapon give #	Gibt dem Spieler die angegebene Waffe (# = 1- 10).
massacre	Tötet alle Gegner in dem aktuellen Level.
notarget	Macht die eigene Spielfigur unsichtbar.
noclip	Die Spielfigur kann durch Wände gehen.
cheats 0	Deaktiviert den Cheat-Modus.
cam_toggle	Wechselt zwischen den drei möglichen Kamerasichten.
cam_nextmon	Fokussiert die Kamera auf das nächste Ziel.
screenshot	Nimmt einen Screenshot von der aktuellen Spielsituation auf.
g_unlimited_ammo 1	Gibt Ihrer Spielfigur unbegrenzt viel Munition für alle Waffen.
rampage	Aktiviert den Rampage-Modus.

Um die verschiedenen Eigenschaftswerte heraufzusetzen, müssen Sie in der Konsole den Befehl „boost #" eingeben, wobei Sie für # eine der Eigenschaften power, attack, speed, acro und vitality einsetzen müssen. Um alle Eigenschaften auf einmal heraufzusetzen, können Sie für # auch ein „all" angeben.

Alex Meindl

MDK 2

Gottmodus aktivieren:
Drücken Sie im Spiel die ~-Taste und geben Sie hinter dem erschienenen Schriftzug den folgenden Text ein:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Das ist kein echter Cheat-Code, sondern eine Befehlszeile für die interne Skriptsprache von *MDK 2*. Jedes Mal, wenn das Spiel neue Daten einlädt, wird dieser „Cheatbefehl" überschrieben und Sie müssen ihn neu eingeben. Glücklicherweise reicht es, wenn Sie mit der ~-Taste wieder die Konsole öffnen und dort die Hoch-Taste drücken, um den letzten eingegebenen Befehl abzurufen.

Frederick Hoffmann

Die Sims

Normalerweise ist es nicht möglich, Gartensachen wie den Basketballkorb oder Pflanzen im Haus aufzustellen. Wenn Sie aber vor dem Setzen des Objekts eine Wand des entsprechenden Zimmers entfernen, wird das gesamte Zimmer als „Outdoor" erkannt und Sie können alles setzen. Wenn Sie die gewünschten Gegenstände gesetzt haben, können Sie die Wand einfach wieder schließen. Die Gegenstände können jetzt immer noch wie zuvor verwendet werden.

Patrick Korte

Metal Fatigue

Mit den Konstruktions-Hoverkrafts können Sie auch gegnerische Gebäude abreißen. Da dies innerhalb von wenigen Sekunden vonstatten geht, sind diese Einheiten echte Alternativen zu Jets oder fliegenden Combots, um Luftabwehrtürme im Orbit abzureißen. Aber auch große Gebäude lassen sich mit diesen Einheiten innerhalb kürzester Zeit zerlegen.

Matthias Sohr

Motocross Madness 2

Wenn Sie sich nach hinten lehnen, Gas geben und ab und zu gleichzeitig auch bremsen, können Sie beliebig lange auf ebener Strecke auf dem Hinterrad fahren.

Auch in *Motocross Madness 2* können Sie sich wie beim Vorgänger vom Rand der Welt in die Karte zurückschießen lassen. Im Gegensatz zum Vorgänger müssen Sie nun nicht mehr mit möglichst hoher Geschwindigkeit auf die hohe Mauer am Rand der Strecke zurasen, sondern möglichst langsam versuchen, eine Wand mit vielen Vorsprüngen „hinaufzusteigen". Oben angelangt, müssen Sie nur noch etwas weiterfahren und schon fliegen Sie im hohen Bogen durch die Luft.

Michael Ritter

Flughafen Manager

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Zahl ein: „1222789". Mit einem Schlag befinden sich jetzt etwa zehn Milliarden auf Ihrem Konto.

Karin Schubert



Thema Technik

Nach langer Anlaufzeit ist es nun vollbracht: Die Voodoo5-Boards stehen in den Regalen und warten auf Kundschaft. Spatiales Full Scene Antialiasing nach „T-Buffer"-Rezeptur gilt als das zentrale Merkmal dieser Beschleuniger-Generation. Wir zeigen, wie es funktioniert.

Während Nvidia (GeForce) und Ati (Radeon) den traditionellen Weg des Supersampling (siehe PCA 07/2000) zum kantenfreien Spielvergnügen gewählt haben, investiert 3D-Pionier 3dfx in eine komplexere Technologie. Anstatt das Spiel erst in einer aufgeblasenen Auflösung zu rendern und anschließend wieder auf das eigentliche Bildschirmformat herunterzufiltern, geht es bei 3dfx kniffliger zu. „Sub-Pixel Jittering" ist die Technik, die den neuen Voodoos einen Qualitätsvorsprung bescheren soll. Turbo-Speed, höhere Effizienz und bessere Kompatibilität als die Lösungen der Konkurrenz verspricht 3dfx.

Ohne Wachstumsschub

Beim Antialiasing der Voodoo5 wird für den Vorgang des „Jittering" jedes Dreieck vor dem Tapezieren minimal (das heißt weniger als ein Pixel) entlang eines Abtastungsrasters verschoben. Für jeden Schnappschuss, der letztlich das finale Bild aufbaut, geht diese Verschiebung in eine andere Richtung. Bei aktiviertem 2X-Antialiasing berechnen die Voodoo5-Boards simultan zwei dieser minimal unterschiedlichen Bilder derselben Szene, wobei jeder Chip für ein Bild zuständig ist. Vor der Anzeige auf dem Monitor werden die einzelnen Bilder miteinander vermischt. Diese „Blending" genannte Operation ist für das eigentliche Antialiasing zuständig und erzeugt einen Farb-Zwischenwert, wo sonst scharfe Kontraste herrschen. 4X-Antialiasing funktioniert ähnlich. Statt zwei werden allerdings vier Bilder erzeugt und kombiniert.

Es funktioniert!

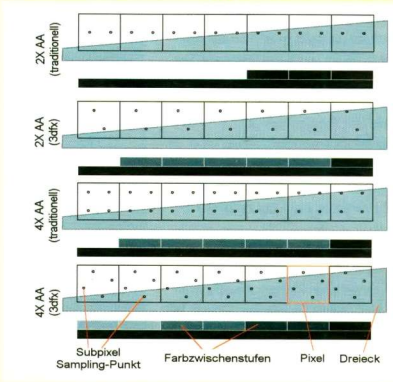
Da jedes Bild in der im Spiel einstellten Auflösung gerendert wird, kann es anders als bei Supersampling zu keinen Problemen mit der Kompatibilität oder der Menge des verfügbaren Bildschirmspeichers kommen. T-Buffer Antialiasing funktioniert universal mit fast jedem 3D-Spiel. Manche Games schreiben gewisse Grafiken wie Text oder Cockpitgrundrisse direkt und ohne 3D-Rendering in den Grafikspeicher, da es sich um „simple" 2D-Grafiken handelt. Die Kantenglättung wird in dem Fall umgangen, diese Bildteile bleiben kantig, was bei Textdarstellungen auch Sinn machen kann. Traditionelles Supersampling kommt hier in Schwierigkeiten, da intern in einer höheren Auflösung gerendert wird, als das Spiel es erwartet. Die dafür nötige Treiberakrobatik kann sich 3dfx hier sparen.

Qualitätseindruck

3dfx wirbt damit, das qualitativ beste Antialiasing zu bieten. In der Tat ist 4X-Antialiasing von 3dfx sichtbar hochwertiger als das 4X-Antialiasing der Mitbewerber, oft auch als 2x2 Antialiasing bezeichnet. Das schnellere 3dfx-2X-Antialiasing erreicht

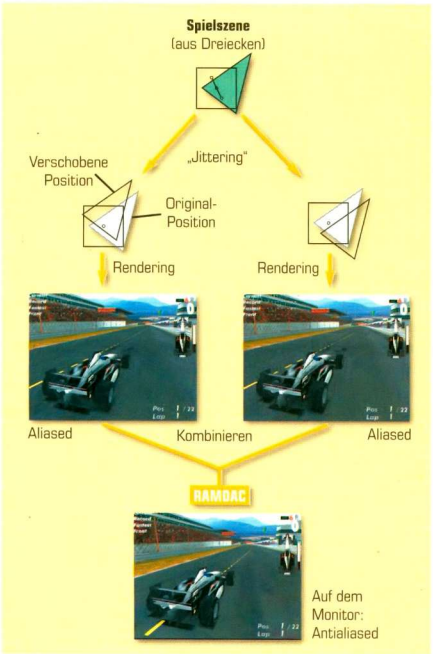
Was ist „Sampling"

Ein wichtiger Begriff rund um das Thema Antialiasing ist „Sampling" (Abtastung). Die mathematisch unendlich genau definierte Spieleszene muss schließlich in einem begrenzten Pixelraster (z. B. 800x600 Punkte) abgebildet werden. Darum prüft der Grafikchip, ob unter dem entsprechenden Bildschirm-Pixel ein Dreieck liegt und welche Farbe (Texturwert mit Schattierung) dieses Pixel erhalten soll. Da dieser Check ignoranterweise nur im Zentrum eines Pixels durchgeführt wird, entstehen die bekannten Bildfehler (Zackenkanten, Pixelflimmern). Der Clou bei Antialiasing besteht nun darin, innerhalb desselben Pixels mehrere solche Abtastungen vorzunehmen und diese miteinander zu vermischen. Dieses „Über-den-Tellerand-schauen" hilft dabei, krasse Kontraste und damit Bildartefakte zu vermeiden. Bei 2X-Antialiasing werden innerhalb des Pixels zwei Subpixel platziert, bei 4X-Antialiasing gesellen sich deren vier auf dieselbe Fläche. Die Unterschiede der jeweiligen Antialiasing-Methoden bestehen nicht nur in der Anzahl dieser Subpixel (je mehr, desto besser), sondern auch in der Anordnung. Nvidia und ATi platzieren die Subpixel bei 4X-Antialiasing in der Form eines Quadrats. Auch 3dfx platziert die Pixel auf einem Quadrat, allerdings wird dieses leicht geneigt (ca. 30° Neigung). Durch die Neigung wird sichergestellt, dass bei annähernd horizontalen und vertikalen Kanten immer ein Sample-Punkt auf jeder Seite der Linie liegt. 3dfx' 2X-Antialiasing ist in diesem Fall bereits so gut wie Nvidias 4X-Antialiasing.



Hier sehen Sie die angewandten Sampling-Raster und die Auswirkung auf den endgültigen Farbwert.

die Qualität von herkömmlichem 4X (=2x2) Antialiasing aber nur bei annähernd horizontalen und vertikalen Kanten. Das liegt schlicht daran, dass das Supersampling-Modell hier aus doppelt so vielen Werten interpolieren kann – eigentlich ein Vergleich zwischen Äpfeln und Birnen. Der große Vorteil der 3dfx-Lösung liegt in der Bewegung. Durch die Verschiebung der Subpixel wird die Bild-Bewegung zwischen zwei Frames schon teilweise in den aktuellen Frame einbezogen, Bewegungs-Artefakte (Pixel-Popping, Linienflimmern) entstehen so erst gar nicht.



So funktioniert das T-Buffer-Antialiasing im Detail. Zwei leicht variierte Bilder werden zu einem.



Nicht nur die Kanten profitieren vom spatialen Antialiasing, auch die Texturqualität ist verbessert – hier bei Blade.

Speedy Gonzales

Das 2X-Antialiasing der neuen Voodoo5 5500 ist wegen den optimalen Lastverteilung auf beide 3D-Chips sehr schnell. Für 4X-Antialiasing fehlt dem Einstiegs-Voodoo5 aber in hohen Auflösungen öfters die Puste. Eine reduzierte Farbtiefe von 16 Bit ist dann die Voraussetzung für schnelle Action-Grafik. Das leistungsstarke und kultige 4-Chip-Monster Voodoo5 6000 sollte auch bei aktivem 4X-Antialiasing mit Höchstleistung auftrumpfen können. Oft besteht aber gar kein Anlass, höhere Auflösungen zu wählen. Durch das Antialiasing sieht nämlich schon 640x480 bei 32 Bit klasse und detailreich aus. Das ist ein besonderer Bonus für Besitzer kleiner Monitore.

Die Entwicklung geht weiter

3dfx' konsequente Ausrichtung auf das Qualitäts-Bonbon Antialiasing kann sich sehen lassen. 2X-Antialiasing ist sehr schnell, 4X-Antialiasing ist ein wahrer Augenschmaus, kämpft allerdings auf der 2-Chip-Lösung mit Leistungsproblemen. Das Ende der Entwicklung ist allerdings noch nicht erreicht. 8X Antialiasing bzw. 16X Antialiasing werden den nächsten Qualitätskick einläuten. Noch kniffligere und noch effizientere Antialiasing-Verfahren warten auf das Debüt in einer der nächsten Chipgenerationen.

Armin Lenz/Raphael auf der Maur

Kummerkasten

Schneckenschnelle Kantenglättung

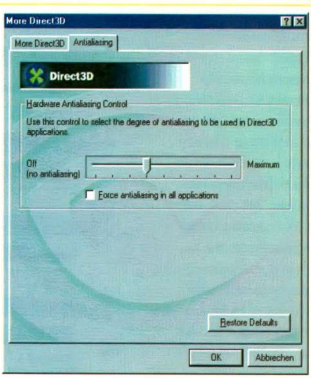
Frage: Ich habe auf meinem System den neuen Detonator-II-Treiber von Nvidia installiert. Seitdem laufen meine Spiele langsamer, obwohl ich eine GeForce DDR in meinem System habe.

PC ACTION Nach der Neuinstallation ist standardmäßig die Kantenglättung aktiviert. Dadurch wird die Grafik des Spiels zwar schöner, aber Ihr System auch 25-30 Prozent langsamer. Deaktivieren Sie diese Option im Grafikkartenmenü.

Voodoo-Treiberpuppe

Frage: Ich habe meinen Rechner von einer Voodoo3 auf eine V5 5500 aufgerüstet. Obwohl ich die originalen Treiber von der CD installiert habe, kann ich weder Farbtiefe noch Auflösung ändern.

PC ACTION Hierbei kommen sich die alten und die neuen Treiber in die Quere. Installieren Sie zuerst die „Standard VGA-Treiber". Dann löschen Sie aus dem Ordner „\Windows\inf\other\" alle Dateien, die mit 3dfx in Verbindung gebracht werden können (vorher Sicherheitskopien erstellen!). Deinstallieren Sie aus „Software" die 3dfx-Tools. Mit dem jetzt „sauberen" System sollte die Installation gelingen.



Nur wenn dieser Schieber ganz links steht, läuft die GeForce ohne Kantenglättung auf maximaler Geschwindigkeit.

Overclocking-Schnee

Frage: Seitdem ich meine Grafikkarte übertaktet habe, laufen die Spiele zwar schneller, aber ich habe lauter kleine weiße Punkte auf dem Schirm.

PC ACTION Die Chips und Speicher auf einer Grafikkarte sind sehr sensible Bausteine. Wenn Sie außerhalb der Spezifikation betrieben werden, können Abstürze und Bildstörungen die Folge sein. Takten Sie die Karte herunter, bis die Bildstörungen verschwunden sind.

CD-Inhalt 8/2000

Vollversion Fallout

Das Vault-Tec-Forschungsteam hat festgestellt, dass viele Vaultbewohner sich nach einer langen Zeit der Sicherheit unwohl bei dem Gedanken fühlen, in die Außenwelt zurückzukehren. Der Sim Tek 5000 sorgt für eine sichere und zuverlässige Rückkehr ins Leben dort draußen. Frisch gebackene Vaultbewohner wie Sie werden in dieser Einführung mit der Bedienung des Sim Tek 5000 vertraut gemacht und auf die Außenwelt vorbereitet.

Klicken Sie, nachdem Sie den *Fallout*-Prozess auf Ihrem Terminal gestartet haben, auf die Schaltfläche NEUES SPIEL im Hauptmenü. Daraufhin erscheint der Bildschirm FIGURENAUSWAHL mit der Personalakte von Max Stone. Wenn Sie jetzt auf OK klicken, bestimmen Sie Max zu Ihrer Figur. Später können Sie dann eine andere Spielfigur wählen oder sogar Ihre eigene erstellen. Nun beginnt die Simulation. Nach einer kurzen Besprechung mit dem Vaultaufseher über Ihre unmittelbare Aufgabe finden Sie sich draußen vor der bombensicheren Vaulttür wieder. Als Erstes sollten Sie sich mit Waffen ausrüsten. Vaults der Firma Vault-Tec sind mit hochmoderner Ausrüstung für Angriffs- und Defensivzwecke ausgestattet. Sie können sich daher mit den wirksamsten Geräten ausrüsten, die es gibt. Klicken Sie auf die Schaltfläche -INV auf der Symbolleiste unten auf dem Bildschirm. Mit dem Handcursor können Sie Objekte innerhalb Ihres Inventars bewegen. Klicken Sie auf die Pistole und ziehen Sie diese auf das Feld OBJEKT1. Lassen Sie die Maustaste los. Jetzt sind Sie bewaffnet! Ziehen Sie den Schlagring auf das Feld OBJEKT2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK. Damit kehren Sie zur Hauptspielansicht zurück.



Die komplette Anleitung finden Sie auf unserer Cover-CD!

Tipps & Tricks

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels sollten Sie versuchen, Ihre Figur so schnell wie möglich mit der besten erhältlichen Ausrüstung auszustatten. Bedienen Sie sich bei gefallenen Gegnern, feilschen Sie mit Ihrer Beute und stehlen Sie (wenn Sie meinen, damit durchzukommen, und die Konsequenzen tragen können).

Speichern Sie oft

Sie haben zehn Speicherplätze für Ihre Spiele. Nutzen Sie sie gut. Bevor Sie einen neuen Schauplatz erreichen, sollten Sie das Spiel speichern. Bevor Sie ein gefährlich aussehendes Gebäude betreten, speichern! Bevor Sie mit einer wichtig wirkenden Spielfigur reden, ebenfalls speichern. Und nutzen Sie all Ihre Speicherplätze. Überschreiben Sie nicht ständig den ersten. Wenn die Lage ganz verzweifelt ist, empfiehlt es sich, ein paar Speichervorgänge zurückzugehen

und dort weiterzumachen, anstatt wieder ganz von vorn anzufangen.

Seien Sie nett zu den Leuten

In den meisten Fällen hilft Ihnen eine positive Reaktion weiter. Das heißt natürlich nicht, dass Sie nicht auch auf knallhart machen können oder dass es die schlechtere Taktik ist, irgendein armes Schwein in den Staub zu treten. Ein paar gute Worte und Taten nützen Ihnen auf die Dauer aber mehr.

Und was jetzt?

Wenn Ihnen nicht klar ist, was Sie als Nächstes tun sollten, gehen Sie folgendermaßen vor:

(a) Reden Sie mit den Leuten – viele von ihnen geben Ihnen Hinweise auf weitere Schauplätze oder Orte, die Sie sich ansehen sollten.

(b) Erkunden Sie die Welt – die *Fallout*-Welt ist Südkalifornien, also gehen Sie zu einer Stadt und suchen Sie sie auf der Weltkarte. Schauen Sie außerdem bei allen Gebieten mit einem grünen Kreis vorbei – der bedeutet nämlich, dass es sich um einen wichtigen Ort handelt. Der zusätzliche „Weitblick", über den Sie während der Reise verfügen, gibt Ihnen eine größere Chance, die Orte zu finden.

(c) Der Aufseher – wenn Sie mal gar nicht weiterkommen, gehen Sie am besten zum Aufseher zurück. Vielleicht hat er neue Informationen für Sie. Speichern Sie Ihr Spiel dort, wo Sie sich gerade befinden, und treten Sie dann die lange Reise zurück zur Vault an. Sprechen Sie mit dem Aufseher. War die Reise vergeblich, laden Sie das gerade gespeicherte Spiel wieder und sehen Sie sich woanders um. Auf diese Weise verlieren Sie nicht unnötig Zeit.

Tastaturbefehle

Taste	Aktion
C	Figurenbildschirm
I	Inventar
W	Optionen
S	Fertigkeitenliste
B	Zwischen Gegenständen umschalten
1	Vorbeischleichen einsetzen
2	Dietrich einsetzen
3	Stehlen einsetzen
4	Fallen-Fertigkeit einsetzen
5	Erste Hilfe einsetzen
6	Arzt-Fertigkeit einsetzen
7	Wissenschaft-Fertigkeit einsetzen
8	Technik-Fertigkeit einsetzen

Demo-CD Demos 8/2000

3D Ultra Pinball Thrillride



Für die grafische Gestaltung des jüngsten Mitgliedes aus der *3D Pinball*-Familie hat sich Sierra diesmal den Hershey-Park in Pennsylvania als Thema ausgesucht. Der Vergnügungspark wurde 1907 von seinem Namensgeber – Hershey – gegründet, der bei uns eher für seine leckeren Schokoprodukte bekannt ist. Das Design ist dem Vorbild gemäß voller kleiner Details und kunterbunt. *Thrillride* ist definitiv ein Anwärter für einen Platz im Spielearchiv. Leider gibt's auf der Demo nur einen von fünfzehn Flippern zum Antesten und das eingebaute Punktelimit ist allzu schnell erreicht. Die Steuerung ist natürlich auch mit der Maus möglich.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Shift + links	Linker Flipper
Shift + rechts	Rechter Flipper
Z + C + Leertaste	Rütteln

SuperChix 76

Vorweg: *Super Chix 76* ist keine Rennsimulation. Mit Firlefanz wie Boxenstopp-Strategie und Autotuning hat sich das Findishgames-Team nicht lange aufgehalten. Das Spiel verbreitet vielmehr die Rennatmosphäre alter Spielhallenhits. „Einsteigen, Button drücken und Gas geben" ist das Prinzip und davon wird nicht abgewichen.



Auch die Bremse ist meist überflüssig. Am Steuer der schnellen Kisten sitzen verschiedene wohlgeformte Schönheiten, die mit ihrem Gerät über die Rennpiste brettern und es mit den Regeln nicht allzu genau nehmen. Rammen, Ausbremsen und Schneiden sind die üblichen Methoden der Damen. Für alle, denen die Formel 1 zu gentlemanlike ist.

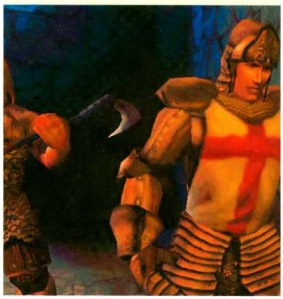
Spielsteuerung:

Taste	Aktion
links	Links
rechts	Rechts
hoch	Beschleunigen
runter	Bremsen
Leertaste	Handbremse
F2	Kameraperspektive wechseln

Vampire

Nihilistics *Vampire* basiert auf White Wolfs Vampir-Rollenspielsystem. Zur Story: Der fromme Rittersmann Christof Romuald verliebt sich im Prag des 12. Jahrhunderts in die Nonne Anezka. Während er heftig mit dieser Versuchung ringt – seine Gefühle bleiben nicht unerwidert –, hat er eine folgenreiche Begegnung mit einem Vampir: Ein Biss und er ist im Klub der Untoten. Dann das zweite Debakel: Anezka wurde entführt. Die Suche nach der Geliebten führt Christof vom mittelalterlichen Prag über Wien zur Moderne nach London und New York. Die Demo enthält einen Level, der Sie in die Burg der teutonischen Ritter nach Wien verschlägt. Die Party aus Christof und seinen drei Begleitern wurde gefangen und eingekerkert, kann jedoch durch einen magischen Trick aus dem Verlies entfliehen. Dass die teutonischen Hünen etwas dagegen einzuwenden haben, dürfte klar sein.

Spielsteuerung:
Komplett mit der Maus

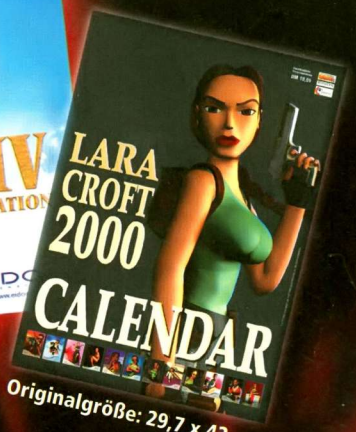


Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION mit CD: 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 zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) 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

Ich mein' ja nur



Bretter, die die Welt bedeuten

Geben Sie es ruhig zu: Sie schenken nicht jeder Komponente in Ihrem Spiele-PC gleich viel Beachtung. Grafikkarte, Soundplatine, CPU und RAM sind die typischen Lieblinge, bei denen jedes Quäntchen an Leistung und Qualität zählt. Geld spielt kaum eine Rolle. Anders dagegen Hauptplatine, CD-ROM, Netzteil, Festplatte oder Monitor. Hier darf es ruhig auch mal die billige Variante sein. Meist fährt man mit dieser Taktik sogar ganz ordentlich, aber wehe, wenn der Spieler plötzlich Aufrüst- oder Overclocking-Ambitionen entwickelt. Dann erst trennt sich vor allem bei Hauptplatinen und Netzteilen die Spreu vom Weizen. Bei billigen Motherboards fehlen dann das notwendige BIOS-Update, Spannungseinstellungen oder Dokumentationen für den richtigen Multiplikator. Oder eine stromverschlingende Grafikkarte fliegt bei 3D-Spielen ständig ab, da sie nicht mit ausreichend Dampf versorgt wird. Deshalb sollten Sie beim Rechnerkauf unbedingt auf Hauptplatinen-Markenware achten.

Thilo Bayer

Microsoft Trackballs

Eingabegerät **Microsoft gibt uns die Kugel**



Die Verwandtschaft zur Explorer-Maus ist angesichts des ähnlichen Designs kaum zu leugnen.

Einen ernst zu nehmenden Angriff reitet Microsoft auf die Maus als Standardeingabegerät für PCs. Denn die IntelliEye-Technologie hält nun auch Einzug in die Welt der Trackballs. Microsoft Trackball Explorer und Trackball Optical versprechen präzise Steuerung durch optische Abtastung. Auch der Funktionsumfang wurde deutlich erweitert. Endlich gibt es nun das gewohnte Mausrädchen auch beim Trackball. Beim Design wurde der Explorerstil der bekannten Microsoft-Mäuse auf die neuen Steuerkugeln übertragen. Angeschlossen werden die beiden Geräte wahlweise über USB oder PS/2. Ab Oktober werden die Bälle voraussichtlich auf dem deutschen Markt zu haben sein.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

InterAct Headphone

Kopfhörer **Schöner hören ohne dicke Ohren**



Eine einseitige Kabelführung bewahrt uns vor dem üblichen Kabelsalat.

Eine Kombination aus Stereokopfhörern und einem Mikrofon gibt es ab sofort für schlanke 30 Mark von der Firma InterAct/Jöllenbeck. Ob für Online-Telefonie, sprachgesteuerte Software oder für einen koordinierten Angriff beim Multiplayer-Spiel, auf ein solches Set kann der moderne Anwender eigentlich kaum noch verzichten. Designtechnisch wurden dabei völlig neue Wege gegangen: Die Kopfhörerkombi wird auf die Ohren gesetzt und der Haltebügel liegt bequem am Hinterkopf auf. Das schont die Hörwerkzeuge vor allem beim Dauereinsatz enorm und sorgt so für längeren Spielespaß. In vier fetzigen Farben wird das Set schon bald erhältlich sein.

Info: InterAct, 01805-1251 33 (www.interact-europe.de)

Saitek P2000

Gamepad **Unruhige Steuerung inklusive**



Das P2000 schaltet auf Knopfdruck vom normalen in den Tilt-Modus für freie Bewegungssteuerung.

Kennen Sie das Gefühl beim Spielen? Immer bewegt man das Gamepad hektisch mit, wenn man versucht, mit dem Boliden die etwas zu scharfe Einfahrt noch zu erwischen. Die Lösung dafür ist das neue Saitek P2000. Ein Bewegungssensor, der im Controller integriert ist, emuliert die analoge X- und Y-Achse. Diese so genannte TILT-Funktion ermöglicht dann eine intuitive Steuerung durch die Neigung des Pads. Umrahmt wird das Ganze von einem digitalen Steuerkreuz, einem analogen Stick, einem Gasrädchen sowie acht Feuertasten. Für 99 Mark gibt es den Bewegungskünstler ab sofort im Handel. Der Test folgt selbstverständlich schon in der nächsten PCA.

Info: Saitek, 089 - 54612710 (www.saitek.de)

Hardware-Happen

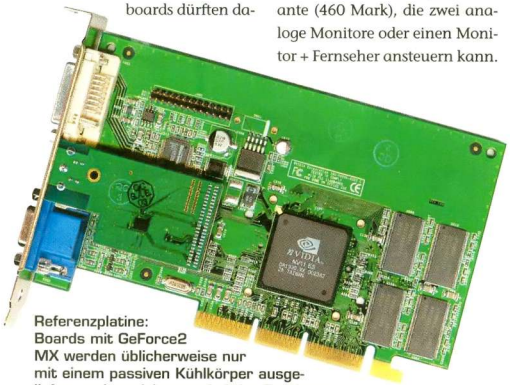
/// Die neue CPU-Generation von Intel (Codename „Willamette") hat nun einen offiziellen Namen. Der Pentium 4 soll in der zweiten Jahreshälfte 2000 erscheinen und gegen die neuen Hochleistungsprozessoren von AMD antreten. Zusätzlich hat Intel den Pentium III mit 1.133 MHz angekündigt. Die Verfügbarkeit am Markt dürfte sich jedoch noch geraume Zeit hinziehen, da selbst 1-GHz-Prozessoren kaum zu kaufen sind. Info: Intel, www.intel.de /// Creative senkt den empfohlenen Verkaufspreis für seine 3D Blaster GeForce2 auf 749 Mark und läutet damit den Preiskampf bei den Herstellern ein. Zumindest Elsa und Guillemot werden hier schon bald nachziehen. Info: Creative, www.creative.com /// Asus kündigt die V7700 Deluxe an. Die auf dem GeForce2 basierende Karte verfügt über 32 MB DDR SGRAM und besitzt zahlreiche Anschlussmöglichkeiten für TV-/Video-Fans. Außerdem ist die Asus-eigene 3D-Brille mit im dicken Paket enthalten. Info: Asus, www.asuscom.de ///

Nvidia GeForce2 MX



Grafikchip **Der jüngste GeForce-Neuzugang**

Ende Juni hat Nvidia die Katze aus dem Sack gelassen. GeForce2 MX (Codename NV 11) heißt die abgespeckte Variante des GeForce2 GTS und soll die Nachfolge des sechs Monate alten GeForce256 antreten. Die technischen Voraussetzungen für diese Mission sind gut. Der Grafikchip arbeitet mit einer Frequenz von 175 MHz, liegt also zwischen GeForce256 und GeForce2 GTS. Bei der Rechenarchitektur vertraut Nvidia auf zwei Pipelines, die pro Zyklus je einen doppelt texturierten Bildpunkt ausgeben können. Bei älteren Spielen mit nur einer Texturschicht ist der GeForce2 MX etwas langsamer als der GeForce256, bei neueren Titeln mit höheren Texturanforderungen liegt er jedoch in Front. Bemerkenswert am neuen GeForce-Einsteigerchip ist sein geringer Stromverbrauch. Inkompatibilitäten mit Motherboards dürften damit Geschichte sein, außerdem finden passionierte Übertakter ein weites Feld für MHz-Versuche vor. Bei der Speicheranbindung stellt Nvidia sicher, dass der kleine GeForce2 dem großen Bruder nicht zu nahe kommt. Während Letzterer mit schnellem DDR-RAM zusammenarbeit, werden die ersten MX-Platinen nur auf langsamen SDRAM zugreifen können. Interessant: Die Taktfrequenz des Chips (175 MHz) liegt höher als die des Speichers (166 MHz). Das spricht nicht für die Ausgewogenheit einer entsprechenden Grafikkarte; die Leistung in hohen Auflösungen dürfte stark einbrechen. Angekündigt haben MX-Boards bisher Elsa (Gladiac MX, 399 Mark) und Guillemot (3D Prophet II MX). Vom französischen Multimedia-Spezialisten kommt eine Version mit TV-Out (340 Mark) sowie eine Dual-Display-Variante (460 Mark), die zwei analoge Monitore oder einen Monitor + Fernseher ansteuern kann.



Referenzplatine: Boards mit GeForce2 MX werden üblicherweise nur mit einem passiven Kühlkörper ausgeliefert und verzichten auf aktive Belüftung.

GeForce-Familie

Hier finden Sie die wichtigsten technischen Daten der kompletten GeForce-Reihe von Nvidia im kompakten Überblick.

	GeForce256	GeForce2 MX	GeForce2 GTS
Chiptakt	120 MHz	175 MHz	200 MHz
Architektur	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfüllrate	480 MPixel	350 MPixel	800 MPixel
Texturfüllrate	480 MTexel	700 MTexel	1600 MTexel
Polygonrate	15 Mio.	20 Mio.	25 Mio.
Speicherart	SDR/DDR	SDR (DDR)	DDR
Speichertakt	166/300 MHz	166 MHz	333 MHz



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 05/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 06/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 07/00	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

Knüppel aus dem Sack

Raketen im Heck, ratternde Bordgeschütze und rasante Flugmanöver: Diesen Monat dreht sich fast alles um den Luftkampf und den Steuerknüppel, der unsere Befehle weitergibt.



CH Flight Sim Yoke

Umsetzung des realistischen Flugerlebnisses konsequent durchgesetzt. Das Hauptruder spricht eher gemächlich an und die Rückstellkräfte des Knüppels beim Hochziehen oder Drücken der Maschine bringen zwar ein authentisches Fluggefühl, lassen den Flight Yoke bei Actionspielen aber schlecht aussehen. Hobbypiloten und Actionfans, die nur drei Achsen und einen gutgängigen Bordgeschützknopf brauchen, können sich die fast 400 Mark sparen.

Die Installation ist mit dem Anschluss an den USB-Port auch schon erledigt. Eine eigene Software gibt es nicht, somit müssen wir auch auf einen Profilaktivator verzichten, der bei dieser Steuerungsflut wohl angebracht wäre. Insgesamt zwölf Tasten, ein Coolie-Hat und drei analoge Schubregler umrahmen den Steuerknüppel. Vier sind in Wippenformation angeordnet, drei als Kippschalter und so gibt das Ganze ein gewisses Cockpit-Flair. Beim Steuerungsverhalten wurde die

Stärken:	Realistisches Fluggefühl, große Optionsvielfalt
Schwächen:	Keine Programmier-Software, Pedale sind nicht dabei
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**80%**



Gravis Xterminator DC

Die Zeiten des guten alten Zwei-Tasten-Joysticks sind endgültig vorbei. In möglichst vielen Ebenen und mit möglichst vielen Feueroptionen wird heutzutage gekämpft, gejagt und geflüchtet. Gravis bietet für satte 120 Mark gleich drei Achsen. Dazu gibt es acht Feuertasten, einen Schubregler und wahlweise USB- oder Standard-seriellen Anschluss. Gute Ergonomie und die angenehme Verteilung der Tasten garantieren ermüdungsfreies Spielen. Leider lässt die Qualität der Knöpfe und das Ansprechverhalten des Hauptsticks so ziemlich alle Wünsche offen. So gibt der Knüppel unsere Manöver meistens erst weiter, wenn uns die Rakete schon im Heck steckt. Bis zu 20 Prozent des Steuerweges scheinen völlig ungenutzt brachzuliegen. So platziert sich der Xterminator für 120 Mark nur im grauen Mittelfeld und die vielen Tasten und Achsen gehen zügig mit ihm unter.

Stärken:	Großer Funktionsumfang, gute Programmier-Software
Schwächen:	Qualität der Knöpfe, Beschaffenheit des Knüppels
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	**60%**



Genius MaxFighter F-33D

Genius stürzt sich mit dem MaxFighter (200 Mark) in den dünn besiedelten Markt der ForceFeedback-Joysticks. Gleich als Erstes nach der Installation am USB- oder seriellen Port stechen uns die satten zehn Feuertasten ins Auge. Am Gegner bleiben wir mithilfe eines digital abgegriffenen Schubreglers und eines zusätzlichen Seitenruders. Eine breite Auflagefläche und sinnvolle Proportionen machen es dem Spieler leicht, auch längere Schlachten zu schlagen. Die gestalteten sich mit dem MaxFighter aber recht schwierig. So müssen wir mit unserem Kampfdaumen bei *Starlancer* den Schub regeln, Raketen laden, mit dem Coolie Hat aufpassen, dass uns keiner erwischt und mit dem Nachbrenner noch den gepflegten Rückzug einleiten. Zudem könnte die Steuerung etwas präziser sein. Dafür ist der Force-Feedback-Effekt recht ausgeprägt und lässt gutes Spiele-Feeling aufkommen. So entkommt uns zwar der eine oder andere Gegner, aber wenigstens fühlt es sich klasse an.

Stärken:	Guter Force-Feedback-Effekt, stabiler Stand
Schwächen:	Etwas unpräzise Steuerung, Karosserie relativ groß
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**81%**



Saitek GM 2

Saitek versucht, mit einem gemischtem Doppel eine Revolution in der Mäusewelt einzuleiten. Das 130 Mark teure Bundle besteht aus einer GM 1 Maus plus einem Actionpad und wird mit durchgeschliffenem Nager an den USB-Port angeschlossen. Fehlt nur noch der Profilaktivator, der aber befördert unser innovatives Doppel mit Schwung ins Aus. Die Software ist umständlich zu bedienen, kaum kommentiert und einige Funktionen sind nicht belegbar. Im Test überzeugen konnte hingegen das kleine Steuerkreuz, welches mir den Griff zu den Pfeiltasten der Tastatur ersparte. Dazu gibt es noch sieben teils schwer erreichbare Feuertasten und ein analoges Seitenruder. Da stellt sich natürlich die Frage: Lohnt sich die Anschaffung des GM 2? Für Viel- und Profispieler gibt es zu wenig Optionen gegenüber der Tastatur. Der Anfänger wird sich mit der Programmierung des Pads schwer tun.

Stärken:	Sehr gute Maus, gutes Steuerkreuz, Optionsvielfalt
Schwächen:	Unübersichtliche Software, schwergängige Knöpfe
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	**68%**

com! pakt*

Mit Special »Genuss pur«
Freizeit, Wellness, Essen & Trinken



com! online bringt das Wichtigste aus dem Internet genau auf den Punkt.

- Rabattmarken im Netz: Die Jagd auf die elektronischen Prämien-Punkte ist eröffnet!
- Top-Thema des Monats: Wie Sie jetzt ganz gezielt Ihre Web-Site aufpeppen.
- Kaufempfehlung für Einsteiger: Digitale Videokameras & Bearbeitungs-Software.
- Unified Messaging Services im Test: Wo Sie Ihre E-Mails am besten auf den Weg bringen.

com! online – Europas Internet-Magazin Nr. 1 – gibt's jetzt an Ihrem Kiosk. Mit über 200 Seiten Kompakt-Infos zum Web. Für nur 3,90 DM.

com! online
Ihr INTERNET-Magazin.

www.com-online.de

Klein, aber fein!

Der kleine, große Krieger kommt vom Stamme der Duronen. Der Nachfolger der K6-Prozessor-Serie von AMD ist der Preis-Leistungs-Kracher des Jahres.

Der Duron teilt sich viele positive Gemeinsamkeiten mit AMDs neuem Prozessor-Flaggschiff, dem Athlon („Thunderbird") – nicht zuletzt das Prinzip des Cache auf dem Chip. Er ist aber nicht einfach nur ein geschrumpfter Donnervogel. Vielmehr hat AMD für den Duron bewusst eine andere Cache-Variante gewählt, die auf die kleine Größe (64 statt 256 KByte) abgestimmt ist. Der neue Chip hat deshalb ein durchaus eigenständiges Design. Die Verbilligung des Duron gegenüber dem Athlon resultiert aus der wesentlich kleineren Chipfläche. Sie erlaubt es, eine größere Anzahl der Prozessoren auf eine der kostbaren Silizium-Scheiben zu packen.

AMD war schlau genug, sich die Taktsegmente im Markt exklusiv aufzuteilen. So bedient der neue Athlon die leistungshungrige Kundschaft ab 750 MHz aufwärts und der Duron die preisbewussten Käufer bei 600, 650 und 700 MHz. Es gibt also keine hausgemachte Konkurrenz. Von Intel gelernt hat man die Verwendung derselben Infrastruktur für beide Produktebenen. In diesem Fall bedeutet das, dass man die Motherboard-Chipsätze und Hauptplatinen sowohl für den Athlon als auch für den Duron verwenden kann. Der Front Side Bus ist allerdings bei AMD immer derselbe: 100 MHz mit doppelter Datenrate (DDR). Der Cache auf dem Chip läuft mit vollem CPU-Takt. Der allerdings liegt, entsprechend der Taktspezifikation, für den Junior natürlich niedriger als beim langsamsten der neuen Athlons (mit Ausnahme einiger limitierter Mengen für PC-Hersteller).

Die Schwäche des Duron ist offensichtlich der kleine L2-Cache, der öfter Rundreisen nach



AMD gegen Intel – der Kampf der Giants geht mit dem Duron in die dritte Runde.

Marktforschung

Die klassischen Athlons sind noch unter uns, die neuen CPUs kommen. Das bedeutet für den Duron und neuen Athlon Motherboards mit Sockel A, während die Athlon-„Klassiker" ein Slot-A-Board benötigen. Treffen Sie Ihre Wahl aus den aktuellen Angeboten.

Hersteller	Modell	Chipsatz	Prozessor	Verbindung	AGP/Festplatte	Preis	Info-Telefon	Internet
ABit	KA7-100	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	4X/UDMA100	Ca. DM 390,-	0031-77-3204428	www.abit.nl
ASUS	K7V	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	4X/UDMA66	Ca. DM 300,-	02102-95990	www.asuscom.de
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	4X/UDMA66	Ca. DM 300,-	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	K7Pro	AMD750	Athlon Classic	Slot A	2X/UDMA66	Ca. DM 300,-	069-498930	www.msi-computer.de
SOYO	SY-K7VIA	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	4X/UDMA66	Ca. DM 260,-	0441/20910-40	www.soyo.de
QDI	KinetiZ 7A	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	4X/UDMA66	Ca. DM 270,-	040-61135316	www.qdigrp.com
Epox	EP-8KTA	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	4X/UDMA66	Ca. DM 330,-	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	K7T Pro	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	4X/UDMA66	Ca. DM 340,-	069-498930	www.msi-computer.de
QDI	KinetiZ 7T	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	4X/UDMA66	Ca. DM 280,-	040-61135316	www.qdigrp.com

Speicherland notwendig macht als beim großen Bruder. Das ist dann eine Behinderung, wenn die wichtigen Programmteile nicht ständig im Cache gehalten werden können. Keine Probleme dagegen hat die neue CPU, wenn die Software ohnehin der RAM-Bremse zum Opfer fällt, was sehr viele Spiele betrifft. Hier ist die hochwertige Infrastruktur ein echtes Plus.

Die Leistung des Duron fällt sehr angenehm auf. Er muss dem alten Athlon gegenüber bei 700 MHz keineswegs Staub schlucken, schon eine Übertaktung von fünf Prozent neutralisiert den Vorsprung der älteren CPU. Der anvisierte Konkurrent, der neue Intel Celeron auf Coppermine-Basis, wird im Spieletest erbarmungslos überrannt. Auch der Pentium III kann sich bei gleichem Takt nicht weit von der Billig-Bedrohung absetzen, hier wird Intel sich noch etwas überlegen müssen. Interessant ist auch die Begegnung des kleinen Duron mit dem großen Thunderbird. Wir konnten uns ein rares 700-MHz-Modell sichern, das für Slot A produziert wurde (www.alternate.de, 499 Mark). Das erlaubt den direkten Vergleich. Sowohl auf der AMD750-Plattform, die nicht den Vorzug von PC133-Speicher genießt, als auch auf einem guten KX133-Board (QDI KinetiZ 7A) war diese CPU noch ein überzeugendes Stück schneller als der Duron. Hier stimmt also das Preis-Leistungs-Verhältnis in der Prozessorfamilie.

CPU

Duron und Athlon bilden ein Team, um die Taktspanne von 600 bis 1.000 MHz in 50er-Schritten abzudecken. Alte Athlons werden zum gleichen Preis per Takt ausverkauft.

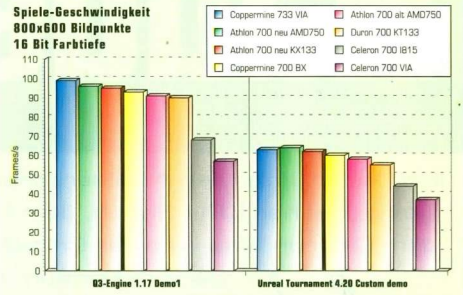
Takt	Duron	Athlon
600 MHz	DM 225,-	-
650 MHz	DM 290,-	-
700 MHz	DM 400,-	-
750 MHz	-	$ 319
800 MHz	-	$ 359
850 MHz	-	$ 507
900 MHz	-	$ 589
950 MHz	-	$ 759
1.000 MHz	-	$ 990

Der neue Athlon hat, wie wir bereits berichteten, das Kapitel des Slot A eigentlich geschlossen. In Kürze wird dieser Anschluss nicht mehr zu füllen sein, da die Produktion auslauft. AMD gibt die vorhandenen Kapazitäten an alten Athlons zum gleichen Preis wie die entsprechenden neuen Prozessoren ab. Eine Kombination aus gutem KX133-Motherboard und altem Athlon kann durchaus noch Sinn machen, insbesondere wenn man eine Übertaktung plant. Letztere ist bei der neuen Chipgeneration wesentlich schwieriger als bei den Klassikern.

Das neue Zugpferd „Thunderbird" zeigt in den Benchmarks beeindruckende Leistung. Die Vergleichswerte mit dem Pentium III 1000 sind nahezu identisch, wenn Intel mit RDRAM-Speicher arbeitet. Auf dem erschwinglichen PC133-SDRAM in Verbindung mit den technisch fast gleichen VIA-Chipsätzen dagegen verteilt der Athlon harte Kopfnüsse. Dies ist insbesondere auf den schnelleren Front Side Bus des Athlon zurückzuführen, der allerdings erst mit DDR-SDRAM ab Herbst sein wirkliches Potenzial voll entfalten wird.

Armin Lenz

Prozessor-Olympiade



Die 700er-Klasse der großen CPUs spürt den Atem des Duron noch im Nacken. Am Ende des Feldes geht der Celeron gemütlich spazieren.



Ganz so weit wie in Sacrifice sollten die beiden Chip-Champions den Konkurrenzkampf aber doch nicht treiben.



King of the World: Intels Dominanz ist nicht zuletzt das Resultat kontinuierlicher guter Arbeit. Man sollte eine kleine Formschwäche nicht überbewerten.

Alte Haudegen

Intel leidet unter den Alterserscheinungen seiner erfolgreichen CPU-Serien, dem Pentium III und dem Celeron. Wie wird der Chip-Gigant die Zeit bis zum Pentium 4 gestalten?

Seit den Zeiten des Pentium Pro 150 – lang, lang ist's her – arbeitet der Kern des Pentium III verdientermaßen erfolgreich in den PCs von Millionen Spielern. Wiederholte Frischzellenkuren haben das Vehikel in Fahrt gehalten, von der Pentium-II-Slot-Version über den Katmai mit ISSE-3D-Beschleunigungs-Zugabe bis hin zum letzten Schritt, dem Coppermine mit der Integration des Cache auf dem Chip.

Dennoch kann Intel das Alter der Technologie nicht länger verleugnen, der Nachfolger Pentium 4, ehedem bekannt als „Willamette", wurde mittlerweile offiziell benannt. Die Gretchenfrage ist allerdings, wie man die Zeit bis zum Erscheinungstermin im Spätherbst in Ehren übersteht. Für sich alleine gesehen hat die Pentium-Reihe da keine Probleme, die Taktgeschwindigkeiten steigen nach wie vor stetig an, die Bestände werden mehr als ausverkauft. Die Krise beginnt vor den Intel-Werkstoren. AMD nagt am Marktanteil, die texanischen Chips sind technisch moderner und bei niedrigeren Preisen mindestens gleich schnell. Die Rettung könnte alleine darin liegen, dass der Markt momentan schlicht alles kauft, was Windows laufen lässt – und Intel hat wesentlich mehr Fertigungskapazität.

Was ist schief gelaufen? Eigentlich nichts, außer, dass die Welt sich von Intels ehemals

Preiskarussell

Intels Produktvielfalt neigt dazu, den Kunden in Konfusion zu stürzen. Die wichtigsten Spiele-Prozessoren zwischen 600 und 800 MHz hier im schnellen Überblick.

	Pentium III E	Pentium III EB	Celeron
600 MHz	DM 560,-	DM 520,-	DM 310,-
633 MHz	-	-	DM 400,-
650 MHz	DM 530,-	-	-
667 MHz	-	DM 600,-	DM 570,-
700 MHz	DM 630,-	-	
733 MHz	-	DM 650,-	-
750 MHz	DM 750,-	-	-
800 MHz	DM 1.000,-	DM 1.000,-	-

ASUS AGP-V7700

Machen Sie sich auf neue 3D-Welten gefasst

GeForce2 GTS

NVIDIA | Dual Textured | SmartDoctor Technologies | AGP 4X/2X | DirectX7 | ASUS DVD Software player | 3D Games Bundled

- Bestückt mit der schnellsten GeForce2 GTS GPU
- 32/64MB DDR Grafikspeicher mit einer maximalen Bandbreite von 5,3GB/sec
- Verdreifachung der Leistung einer GeForce 256 - 1,6 GTexel Fill Rate, 25 MTriangles/sec durch T&L
- Optimiert für DirectX7 & OpenGL
- SmartDoctor™ Technology - Höchste Sicherheit für Ihr hochwertiges System
- Hochwertiges Software-Bundle: ASUSDVD 2000 S/W Player, Drakan™, Rollcage™ und 12 Demos





ASUS®

www.asuscom.de

Marktforschung

Platinen auf BX-Basis erlauben einen Bustakt von 66 oder 100 MHz, der VIA Apollo Pro 133A bietet außerdem noch 133 MHz für die schnellsten Pentium III an. Erste Platinen mit dem neuen Intel815E kommen erst in einigen Wochen auf den Markt.

Hersteller	Modell	Chipsatz	Prozessor	Verbindung	AGP/Festplatte	Preis	Info-Telefon	Internet
ABit	BE6-II	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA66	Ca. DM 300,-	0031-77-3204428	www.abit.nl
AOpen	AX6BC Pro II	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA33	Ca. DM 215,-	02102-157777	www.aopen.nl
ASUS	P3B-F	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA33	Ca. DM 280,-	02102-95990	www.asuscom.de
ASUS	P3V4X	VIA Apollo Pro 133A	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA66	Ca. DM 210,-	02102-95990	www.asuscom.de
Gigabyte	BX-2000+	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA33	Ca. DM 280,-	040-25330410	www.gigabyte.com.tw
MSI	BX Master	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA66	Ca. DM 260,-	069-498930	www.msi-computer.de
QDI	Advance 5/133E	Apollo Pro 133	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA33	Ca. DM 160,-	040-61135316	www.qdigrp.com
SOYO	SY-6BA +IV	Intel BX	Celeron, Pentium III	Slot 1	2X/UDMA66	Ca. DM 250,-	0441/20910-40	www.soyo.nl
ASUS	CUBX	Intel BX	Celeron 2, Coppermine	Sockel 370 FCPGA	2X/UDMA66	Ca. DM 240,-	02102-95990	www.asuscom.de
Epox	EP-3VCA	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Coppermine	Sockel 370 FCPGA	4X/UDMA66	Ca. DM 270,-	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	MS-6309	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Coppermine	Sockel 370 FCPGA	4X/UDMA66	Ca. DM 250,-	069-498930	www.msi-computer.de
SOYO	SY-7VCA	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Coppermine	Sockel 370 FCPGA	4X/UDMA66	Ca. DM 280,-	0441/20910-40	www.soyo.de
QDI	Advance 10	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Coppermine	Sockel 370 FCPGA	4X/UDMA66	Ca. DM 240,-	040-61135316	www.qdigrp.com

prophetischer Produktplanung emanzipiert hat. Der durch evolutionäre Schritte angepasste Front Side Bus des Pentium III hat sich von 66 über 100 bis zu 133 MHz deutlich beschleunigt. Er kann allerdings nicht mit dem 100-MHz-DDR-Bus des Athlon Schritt halten. Die radikale Revolution der Plattform bei AMD hat die Intel-Reform überflügelt. Ein weiteres Problem ist die Überlappung der Pentium III und Celerons. Wo es gleich schnell getaktete Chips desselben Herstellers gibt, da macht man sich zwangsläufig selbst Konkurrenz. Deshalb muss man ein Produkt technisch ans untere Ende der Hierarchie verbannen, um einen Preisaufschlag für den Top-Chip zu rechtfertigen. In diesem Fall leidet der Celeron unter den Beschneidungsmaßnahmen des Marketings.

Der neue Celeron ist, genau betrachtet, ein Abfallprodukt der Coppermine-Produktion. Der integrierte L2-Cache des Coppermine ist durch minimale Produktionsmängel zwangsläufig nicht immer voll funktionsfähig. Sind allerdings noch 128 KByte in Ordnung, so eignet er sich durchaus noch als Celeron. Um die Leistung im Vergleich mit dem Pentium III weiter zu drosseln, verpasst man ihm einen 66-MHz-Front-Side-Bus, verschweißt ihn in die gleiche Verpackung wie den Pentium III FCPGA und verkauft ihn für weniger Geld. An und für sich eine geniale Idee, die Kosten senkt und ein erschwinglicheres Produkt erzeugt. Das funktioniert aber nur so lange, wie das Resultat technisch konkurrenzfähig ist. Das ist gegenüber dem Duron nicht gegeben. Die Leistungsanalyse fällt überdeutlich aus, der neue Celeron bezieht Prügel. Auch die geheime Domäne des Celeron, die Übertaktbarkeit, kann diese Niederlage nur notdürftig kaschieren. Ganz vergessen kann man mit dem Modellwechsel vom alten Celeron auch die inoffiziellen Multiprozessor-Fähigkeiten der letzten Celeron-Generation. Sie hauchte der *Q3*-Engine unter Windows NT und 2000 besonderes Leben ein.



Wird es Intel gelingen, die Assimilation der Spielerechner durch AMD zu stoppen? Q3-Engine und Pentium III bilden ein Team.

Was bleibt also für den neuen Celeron übrig? Entweder das frühe Altenteil oder die Übernahme des 100-Hz-Front-Side-Bus-Marktes. Es würde für Intel durchaus Sinn machen, den Pentium III aus dieser Nische zurückzuziehen und sich mit den Leistungsträgern ganz auf den 133-MHz-Bus zu konzentrieren. Das würde elegant die verwirrende Produktpalette bereinigen, den Celeron deutlich aufwerten und die Aufrüster glücklich machen. Denn eigentlich hat der Celeron, der vielen Spielern treue Dienste leistet, einen solchen Abgang nicht verdient.

Der Pentium III dagegen hat durchaus noch das Zeug, dem Athlon Paroli zu bieten, bis die schwere Artillerie in Form des Pentium 4 anrollt. Hier hat Intel seine Hausaufgaben gemacht, die neue CPU wird eine komplett neue Infrastruktur mit 100 MHz Quad-Data-Rate-Bus bekommen – doppelt so schnell wie beim Athlon. Wir bleiben dran.

Armin Lenz

Kommentar



Armin Lenz

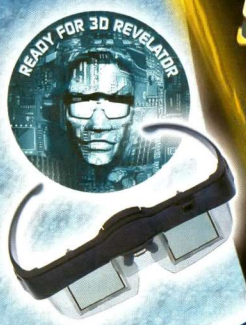
Der Celeron ist tot, lange lebe der Duron. Dieses krasse Fazit ist die Konsequenz unserer Spiele-Benchmarks. AMD ist es gelungen, aus der Rippe des neuen Athlon eine überzeugende Low-Cost-Alternative zu schnitzen, deren Leistung den Preis-Konkurrenten weit überflügelt. Das gilt auch dann, wenn man den neuen Celeron in alter Tradition kräftig übertaktet, um sich von dem überalterten 66-MHz-Bus abzusetzen. In der Tat müssen sich auch die Coppermines mit 100 MHz-Front-Side-Bus bei diesem Chip vorsehen, die den AMD Duron im Preis weiter überragen, als in der Leistung.

Copyright © by Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199
Alle Rechte vorbehalten. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne unsere ausdrückliche Genehmigung unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE2 GTS





Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie

Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de

ELSA

www.elsa.de

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

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

Mehr Spaß am Schirm!

Sie gehören zu den Spielern, die sich nie um ihre Grafikkarte kümmern? Dann wundern Sie sich nicht, wenn das neueste Spiel im Schneckentempo über den Bildschirm ruckelt. Mit ein paar Handgriffen wird Ihr 3D-Beschleuniger wieder fit.

Augenschmeichelei: Solche Spielebilder wie hier in Vampire sind schon heute Realität, wenn Sie die entsprechenden Tuning-Maßnahmen an Ihrer Grafikkarte vornehmen.

Ali- und VIA-Hauptplatinen



Mainboards mit VIA- und Ali-Chipsätzen gehören nicht mehr zu den Außenseitern, wenn es um Leistung und Stabilität geht. Doch selbst Windows 98 Second Edition unterstützt deren AGP-Port nur mit einem Standardtreiber. In so einem Fall werden AGP-Grafikkarten nur im PCI-Modus angesprochen und dadurch 20 bis 30 Prozent an Performance verschenkt. Besonders nach einer Neuinstallation vergessen viele Spieler, den chipsatzspezifischen AGP-Treiber in der aktuellsten Version einzuspielen. Das nötige Tool zur Leistungsentfaltung steht zum freien Download auf den Webpages der Hersteller (Versionen: VIA 4.03, Ali 1.65 und AMD 4.61) und befindet sich außerdem auf unserer Heft-CD.



Unumgänglich: Der richtige AGP-Treiber für das Motherboard ist bei Spielen wie X-COM: Alliance ein Muss.

Nvidia Detonator II

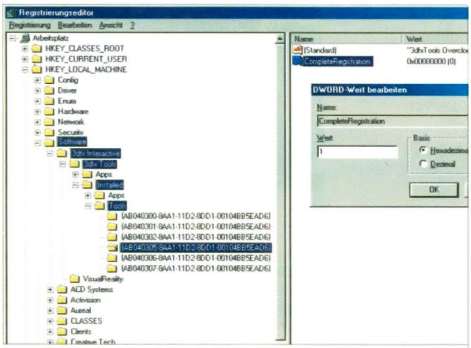


Pixelpower: Bei Heavy Metal F.A.K.K.² werden Sie jedes zusätzliche MHz der Grafikkarte gut gebrauchen können.



Nvidia hat es geschafft, einen endgültigen Detonator aus der 5er-Serie zu veröffentlichen (www.nvidia.com). Er basiert auf der Treiberversion 5.22, liegt also höher als die Version, welche die Grafikkartenhersteller ihren GeForce2-Karten beilegen (5.16). Um Menüeinstellungen für die vertikale Synchronisation und Übertaktung freischalten zu können, müssen Sie einen Trick anwenden. Auf der Heft-CD finden Sie eine Datei („Detonator Coolbits"), welche den notwendigen Eintrag in der Registrierungsdatei von Windows setzt. Ein Doppelklick genügt zur Installation. Bei Kompatibilitätsanliegen sollten Sie www.tweak3d.net/faq besuchen, guru3d.com/geforcetweakutility ist der Treff für Leistungshungrige.

Magie für Voodoobesitzer



Cliffhanger: Hangeln Sie sich bis zu „Complete Registration" durch und setzen den Wert auf 1 – fertig ist das Tuning-Menü.

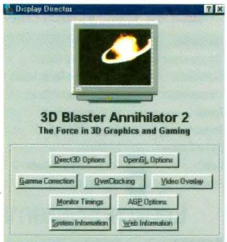
3dfx Tool
Auf der Cover-CD

Wer sich eine der ersten Voodoo5-Karten gekauft hat, wird angesichts der Tuning-Optionen im Treiber enttäuscht sein. Es gibt jedoch mehrere Möglichkeiten, an die Menüs für die Synchronisation mit dem Monitor und für das Übertakten heranzukommen. Sowohl PowerStrip als auch das 3dfx-Tool bescheren Ihnen Zugriff auf diese elementaren Tuning-Optionen. Notfalls können Sie auch von Hand eingreifen. Starten Sie „Regedit" („Start" – „Ausführen" – „Regedit.exe") und klicken Sie sich wie im Bild beschrieben zum vierten Punkt unter „Tools" vor. Ein Doppelklick auf „Complete Registration", aus der Null eine Eins gemacht und neu gebootet – schon finden Sie in den Eigenschaften der Anzeige ein zusätzliches Menü. Das beste Tuning-Tool für V3-Platinen finden Sie unter lra. newmail.ru.

Wichtige Tuning-Utilities

MGA/S3 Tweak FastTrax
Auf der Cover-CD

Matrox bietet in den Optionsmenüs seiner 3D-Beschleuniger traditionell wenig Optimierungsmöglichkeiten an. Abhilfe schafft MGA Tweak, dessen neueste Version unter www. matroxusers.com zu finden ist. Wenn Sie eine Grafikkarte mit S3-Chipsatz (Savage 3D, 4, 2000) besitzen, sollten Sie regelmäßig bei sdn.fgn.com oder www.s3 planet.force9.co.uk vorbeischauen. Das bekannteste Tuning-Utility ist dabei S3Tweak. Wer eine Creative-Grafikkarte mit Nvidia-Chipsatz hat und etwas experimentierfreudiger ist, sei auf www.americas. creative.com/graphics/fasttrax verwiesen. Hier stellt der Multimedia-Riese die Fast-Trax-Treiber mit vielen Tuningoptionen zur Verfügung.

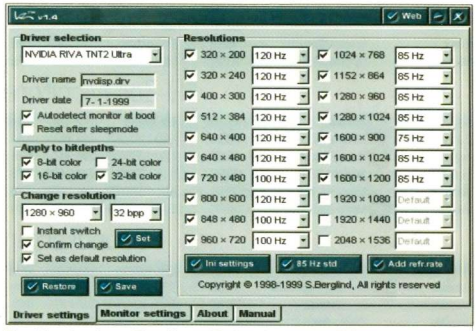


Creative tieferlegen: Im Hauptmenü des Display Directors verzweigen sich alle wichtigen Unterbereiche der Fast-Trax-Treiber.

Monitore tunen

Hertz-Tool
Auf der Cover-CD

Was nützt die beste Grafikkarten-Einstellung, wenn der Monitor nicht optimal arbeitet? Oftmals ist die Bildwiederholrate des Strahlemanns auf die Vorgaben von Windows limitiert (60 Hz). Das kann an falschen Einstellungen unter „Grafikkarte" liegen, oftmals ist jedoch der Monitor nicht korrekt installiert. Im letzteren Fall sollten Sie auf der Webseite Ihres Monitor-Herstellers die Inf-Datei herunterladen. Hartnäckige Karten können mit dem Hz-Tool (hem.spray.se/doxx) zu höheren Bildwiederholraten bewegt werden.

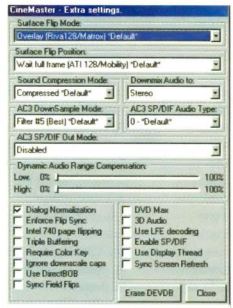


Strahlend schön: Das Hertz-Tool auf der Heft-CD macht flimmernden Spielemonitoren endgültig den Garaus.

DVDs genießen

DVD Genie
Auf der Cover-CD

Ein alter Bekannter auf unserer CD ist das Utility DVD Genie. Es erlaubt die Freischaltung zahlreicher verborgener Leistungsmerkmale in Software-DVD-Playern und die Umgehung des Regionalcodes, der das Abspielen von US-Filmen auf europäischen Rechnern erschwert. Wer DVDs am PC genießt, braucht diesen Helfer (www.inmatrix.com/files/dvdgeniedownload.html).



Cineast: Mehr Spaß mit DVD auf dem PC bringt DVD Genie.

Optimale Fernsehwiedergabe

TV Tool
Auf der Cover-CD

Wer kennt das Problem nicht? DVD in das PC-Laufwerk geschoben, Start gedrückt und den Fernseher aktiviert. Und statt Kinoerlebnis kommt der Frust, weil wegen Overscan nur ein Teil des Kinostreifens dargestellt wird. Abhilfe schafft TV Tool (home.wtal.de/electronic/index.htm). Voraussetzung: Die Karte muss einen TV-Ausgang haben, der durch einen Booktree-Chipsatz BT868/869 gesteuert wird.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem nächsten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen.

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 II GTS 64 MB	07/2000	0211-338000	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/2000	02102-95990	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/2000	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/2000	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/2000	0211-338000	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 500,-	80%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350,-	72%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	71%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	70%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	70%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	68%

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 225,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Genius	MaxFighter F-33D	08/2000	02173-974321	DM 199,-	81%
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 Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	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	01805-125133	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	05/2000	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

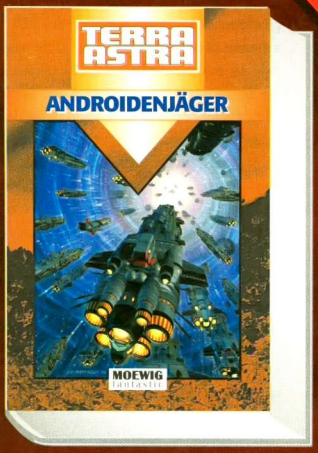
Lenkradsysteme mit Force Feedback

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	01805-125133	DM 249,-	76%

NEU: MOEWIG FANTASTIC

MIT DREI TITELN STARTET DER MOEWIG VERLAG IN EINE NEUE BUCHREIHE.
SPANNENDE SCIENCE FICTION-ROMANE UND FANTASTISCHE ABENTEUERGESCHICHTEN, GESCHRIEBEN VON DEN BEKANNTEN PERRY RHODAN- UND DRAGON-AUTOREN HANNS KNEIFEL, HUGH WALKER UND ERNST VLCEK, GARANTIEREN FÜR EINEN WAHREN LESEGENUSS.

FREMDE WELTEN, FERNE ZEITEN: MIT MOEWIG FANTASTIC IN EIN UNIVERSUM VOLLER WUNDER UND ABENTEUER!



Ernst Vlcek
Androidenjäger

224 SEITEN, HARDCOVER
FORMAT 12,7 x 19,5 CM,
DM 16,80/ÖS 123,-/SFR 16,80
ISBN 3-8118-4076-2
ERSCHEINT IM OKTOBER 2000

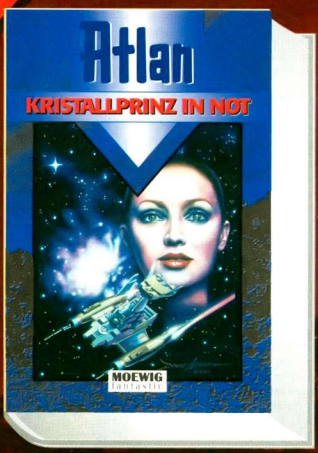
IN NAHER ZUKUNFT:
ALS DER GROSSE STERNENKRIEG DER MENSCHEN GEGEN DIE FREMDARTIGEN SHOOKS TOBTE, WAR DIE RAUMFLOTTE FROH, KÜNSTLICHE WESEN ALS SOLDATEN EINSETZEN ZU KÖNNEN.
NACH DEM KRIEG WUSSTE MAN MIT DEN ANDROIDEN NICHTS MEHR ANZUFANGEN – MAN PFERCHTE SIE IN ELENDSVIERTEL UND BEHANDELTE SIE WIE DRECK. DOCH DANN ENTLUDEN SICH DIE SPANNUNGEN ...



Hugh Walker
Fluch der Schattenzone

224 SEITEN, HARDCOVER
FORMAT 12,7 x 19,5 CM,
DM 16,80/ÖS 123,-/SFR 16,80
ISBN 3-8118-4075-4
ERSCHEINT IM OKTOBER 2000

CHURKUUHL IST EINE NOMADENSTADT, DEREN HÄUSER UND MAUERN AUF DEM PANZERRÜCKEN DER GEWALTIGEN YARLS ERRICHTET WORDEN SIND.
SEIT JAHRHUNDERTEN ZIEHT DIE STADT DURCH DIE WELT, EINEM ZIEL ENTGEGEN, DAS DIE BEWOHNER NOCH NICHT AHNEN KÖNNEN. AUCH NICHT MYTHOR, DER JUNGE KRIEGER, DEN SIE DEN »SOHN DES KOMETEN« NENNEN UND DEN EIN DÜSTERES GEHEIMNIS UMGIBT ...



Hanns Kneifel
Kristallprinz in Not

224 SEITEN, HARDCOVER,
FORMAT 12,7 x 19,5 CM,
DM 16,80/ÖS 123,-/SFR 16,80
ISBN 3-8118-4074-6
ERSCHEINT IM OKTOBER 2000

ATLAN, KRISTALLPRINZ DES ARKONIDISCHEN IMPERIUMS, WIRD 8000 JAHRE VOR CHRISTI GEBURT AUF DIE ERDE VERSCHLAGEN.
DA ER DANK EINES ZELLAKTIVATORS RELATIV UNSTERBLICH IST, DURCHLEBT ER ALLE EPOCHEN DER IRDISCHEN GESCHICHTE.
IMMER WIEDER GREIFT DER ARKONIDE IN DIE GESCHICKE DER MENSCHEN EIN – SO AUCH IN ENGLAND WÄHREND DER ZEIT DER GROSSEN REVOLUTIONEN ...

VERLAGSUNION PABEL MOEWIG KG / POSTFACH 2352 / 76413 RASTATT
TELEFON: 07222/13-0 / TELEFAX: 07222/13-301 / WWW.MOEWIG.DE

MOEWIG fantastic

Spiele-Index

30 Ultra Pinball Thrillride – Demo	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	112
Age of Empires 2: Conquerors – Vorschau	40
Anstoss 3 – Patch	CD
Anstoss 3 – Patch	CD
Anstoss 3 – Spielerforum	116
Anstoss 3 – Spielerforum	CD
Arcanum – Vorschau	51
Arcatera – Patch	CD
Blair Witch Project – Video	CD
Blair Witch Project – Vorschau	36
C&C 3: Tiberian Sun – Patch	CD
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	108
Crimson Skies – Vorschau	50
Daikatana – Tipps	137
Daikatana – Tipps	157
Deus Ex – Test	80
Diablo 2 – Patch	CD
Diablo 2 – Video	CD
Diablo 2 – Test	68
Die Siedler 3 – Spielerforum	118
Die Sims – Spielerforum	114
Die Sims – Tipps	157
Dino Crisis – Test	89
DSF Allstar Tennis – Test	90
DSF Ultimate Golf – Test	90
Dukes of Hazard – Test	88
Dungeon Keeper 2 – Patch	CD
Escape from Monkey Island – Vorschau	42
Euro 2000 – Tipps	155
Fallout – Vollversion	CD
FIFA 2000 – Spielerforum	CD
FIFA 2000 – Spielerforum	104
Flughafen Manager – Tipps	157
Flying Heroes – Tipps	157
Grand Prix 3 – Test	54
Ground Control – Patch	CD
GTA 2 – Spielerforum	CD
GTA 2 – Spielerforum	102
Half Life – Patch	CD
Half-Life – Spielerforum	CD
Half-Life Opposing Force – Patch	CD
Half-Life – Spielerforum	92
Heroes of Might & Magic 3 Add-On – Test	90
Icewind Dale – Video	CD
Icewind Dale – Test	64
Iron Dignity – Video	CD
Iron Dignity – Vorschau	44
Kingdom Under Fire – Video	CD
KISS Psycho Circus – Test	76
MDK 2 – Tipps	141
MDK 2 – Tipps	157
MechWarrior 4 – Vorschau	49
Messiah – Patch	CD
Metal Fatigue – Tipps	157
Midtown Madness 2 – Video	CD
Motocross Madness 2 – Tipps	157
Need for Speed 4 – Spielerforum	CD
Need for Speed 5 – Spielerforum	100
Need for Speed: Porsche – Tipps	150
NHL 2000 – Spielerforum	CD
NHL 2000 – Spielerforum	106
No One Lives Forever – Video	CD
Odyssee – Test	89
Player Manager 2000 – Test	90
Rune – Vorschau	36
Shadowbane – Video	CD
ShogunTotal War – Patch	CD
Siedler 3 – Spielerforum	CD
Sim Theme Park/Theme Park World – Patch	CD
SimCity 3000 Unlimited Deutschland – Tipps	147
Soldier of Fortune – Patch	CD
Star Trek Armada – Tipps	157
Star Trek Klingon Academy – Test	86
Star Trek Voyager: Elite Force – Vorschau	46
Starcraft – Spielerforum	CD
Starcraft – Spielerforum	110
Starlancer – Tipps	134
SuperChix 76 – Demo	CD
Team Fortress – Spielerforum	92
Test Drive 6 – Test	88
Thandor - Die Invasion – Patch	CD
The Moon Project – Vorschau	48
The Sims – Spielerforum	CD
Tiger Woods PGA Tour 2000 – Test	90
Tropico – Vorschau	36
Ultima Online – Spielerforum	96
Unreal Tournament – Spielerforum	CD
Unreal Tournament – Spielerforum	94
Vampire: Die Maskerade – Demo	CD
Vampire: Die Maskerade – Tipps	157



„Wir dürfen so was nicht in unseren Büros haben", sagte *Myst 3*-Produzent Daniel Irish wehmütig mit einem Blick auf die üppigen weiblichen Rundungen der Lula-Statue in unseren Redaktionsräumen. Derartige Anblicke würden die *Myst 3*-Entwickler nur von der Arbeit abhalten. Trotz Lula im Nacken schaffte es Mr. Irish dann doch souverän, die Präsentation des dritten *Myst*-Grafik-Adventures konzentriert und ohne den geringsten Patzer über die Bühne zu bringen ...

Fundsachen

Einkaufen übers Internet – viele scheuen noch davor zurück, weil sie die Ware vor der Bestellung nicht testen können. Nicht so bei der Fleischerei Haag, deren Internet-Auftritt Redaktions-Gourmet Christian Sauerteig kürzlich unter die Lupe nahm. Die Überraschung war perfekt, als er wenige Tage später Post mit einer Kostprobe „Original Ruwertaler Gewürzschinkens" bekam. Christian ließ es sich schmecken und wird nun wohl öfter mal die Sonderangebote auf www.fleischerei-haag.de studieren ...



Worte des Monats

„Es ist sehr wichtig, das Gameplay flüssig zu gestalten, ohne auf das Aufbauen des Bildschirmes nach jedem Schlag warten zu müssen, wie es bei anderen Golfspielen üblich ist. Die Echtzeitsteuerung der Schlag- und Putting-animationen ist das Schlüsselfeature für den Spieler, um die Interaktivität zu fühlen. In Echtzeit reagiert der Golfer auf dem Bildschirm ganz unterschiedlich, je nach den Fähigkeiten des Spielers. Wir erschufen eine Steuerung für ein realistisches Spielgefühl, wobei Schulter- und Handbewegung des Golfers simuliert werden, um die Interaktivität zu verstärken. Diese innovative Steuerungsmethode kontrolliert die Bewegung des Spielers auf dem Bildschirm in 3D. Es gibt weder festgelegte Bewegungsabläufe noch vorausberechnete Sprites."
N. Ishihara, Produzent von *DSF Ultimate Golf*

„Die Steuerung ist akzeptabel, lediglich der Mausschwung eine mittlere Katastrophe."
Ch. Sauerteig, PC Action, über *DSF Ultimate Golf*

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 16. AUGUST

Vollversion: Knights and Merchants



Mit der strategischen WiSim *Knights & Merchants* schaffte es Topware, den *Siedlern* ernsthaft Konkurrenz zu machen. Falls es Ihnen bei Letzteren zu „putzig" zugeht und Sie sich eher zum Befehlshaber großer Ritter-Armeen berufen fühlen, sind Sie mit unserer nächsten Vollversion hervorragend bedient!

Star Trek: Elite Force

Die *Star Trek*-Freaks unter den Spielern werden in letzter Zeit richtig verwöhnt! Mit Activisions Ego-Shooter *Star Trek Voyager: Elite Force*, der auf einer erdbebenerprobten Grafik-Engine basiert, könnte schon in wenigen Wochen eine weitere Software-Perle auf sie zukommen.





AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Vampire: Die Maskerade, Diablo 2 und vieles mehr ...

Hercules

3D PROPHET II GTS 32MB

Follow him, if you can.

Die nächste Generation im 3D-Gaming!



- Revolutionäre Grafiktechnologie für die neusten Spiele mit umfangreichen Texturen
- Optimierte 3D-Engine für schnellen DDR-RAM
- Vier-Engine-Architektur für eine unvergleichliche Performance
- Zusätzlicher TV-Ausgang onboard

a division of Guillemot

Guillemot GmbH, Am Hammer 15b, 90 455 Nürnberg, 09122/8860 www.hercules.de

Nie mehr Single!

DualHead



Millennium G450

2D/3D-, DVD- und Video-Perfektionismus von Matrox + DualHead

. . . zu einem sensationellen Preis DM 419,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Die einzigartige DualHead (DH) Funktion von Matrox bietet Ihnen diverse Multi-Monitor-Lösungen mit folgenden Darstellungsmodi: • DH Multi-Display • DH DVDMax • DH Zoom • DH Clone • DH TV-Out

Innovative Matrox G450-Chiptechnologie • High-Performance 256-Bit DualBus • TV-Out onboard • ultraschneller 32 MB DDR Bildspeicher • 2ter RAMDAC im Chip • High-Quality DVD Playback • Vibrant Colour Quality^2 • echtes DirectX Environment Mapped Bump Mapping • vollständiger Treibersupport • inklusive folgender Software-Pakete: Micrografx Picture Publisher 8, Micrografx Simply 3D 3, Matrox Software DVD Player und vieles mehr.

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 474 0
Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,24/Min.)
Technischer Support: 089-614 474 33
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

Star Trek®: Armada (Activision / Paramount)

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox