11/2000

Getestet: NHL 2001 • Pizza Connection 2 • Blair Witch Project • Baldur's Gate 2 und vieles mehr!

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
BATTLEZONE

BRANDHEISSE EXKLUSIV-VIDEOS
Unreal 2 • Xbox • Rune • Patrizier 2
Zeus • NHL 2001 • Alarmstufe Rot 2

4 195002 709997 11

Die Xbox

MIT EXKLUSIVEN SPIELE-SCREENSHOTS!!!

Spar-PC oder Highend-Konsole?
Lesen Sie, was Microsofts neue
Spielmaschine wirklich kann.

Black & White

ufschrei in der Spieler-Szene: Designer-Guru Molyneux sagt,
arum das „beste Spiel aller Zeiten" erst 2001 erscheint.

7 EXKLUSIV-DEMOS
Homeworld Cataclysm
The Moon Project
Crimson Skies
NHL 2001
Frogger 2
Breakout
Gift



Explosiver Spiele-Cocktail: 3D-Action plus Echtzeitstrategie

TEST DES MONATS

Half-Life Gunman Chronicles

Spannender als Half-Life und härter als Counter-Strike?

Spieletipps: Baldur's Gate 2 • The Moon Project • Sudden Strike • Diablo 2: Profi-Tipps u.v.m.

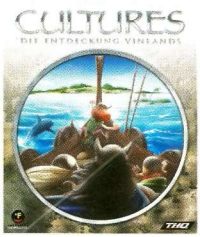
„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!"
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!"
(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte."
(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!"
(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)





AWARD SpieleCity

AWARD GAMESCOM 05

GAMES ZONE award

GAMES MANIADE

UGames SPIEL DES MONATS

PC GAMES Award

RTL PC-SPIEL DES MONATS www.RTL.de



CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS

FUNATICS DEVELOPMENT a phenomedia ag company

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

Future of Entertainment

PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Jeden Monat. Mit noch mehr Demos, mehr Videos, allen Patches der beliebten PC-Action-CD-ROM und zusätzlich PC Action TV - der ersten und einzigen virtuellen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.





Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

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 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

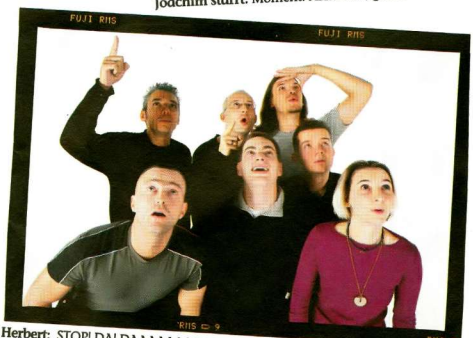


Zitterpartie

Der Test des Monats ist immer etwas ganz Besonderes für die Redaktion. So auch diesmal, er drohte nämlich zu platzen ...



Christian M.: S******! Sieht schon jemand was? **Redaktion im Chor:** Nöööö. **Harald:** Herr Hesse? Halten Sie doch mal genauer Ausschau, Sie Leuchtturm! **Joachim starrt:** Moment! **Alex:** Nix, gar nix.



Herbert: STOP! DA! DAAAAAAAAA! **Christian M:** Joohh, ich seh auch was. **Harald, Alex, Christian S.:** Hää? Wo denn? **Tanja:** Na da vorne!



Fotos: Dirk Kartscher

Harald: Er kooooommmt!!! Hierheeeeer! **Joachim:** Uiuiui, ist das geil! **Hüpft vor Freude auf und ab** **Christian S.:** **grinst fies** Hehe, dann ist Ihr Wochenende wohl gerettet, Herr Hesse ... **Herbert:** Juhu, das riecht nach Arbeit für die Berufs-Killer. **Christian M.:** Ruhe jetzt auf den billigen Plätzen, machen Sie lieber Platz für unser Sondereinsatzkommando „Gunman".....

Das Ergebnis unserer 48-Stunden-Intensivtests finden Sie ab Seite 62.

Die Redaktion



Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... hat in Rocket Arena 3 langsam endlich wieder Fuß gefasst und grübelt jetzt über sein weiteres Clan-Leben nach.



Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... steht entweder noch am Moskauer Flughafen und wartet auf seine Ausweisung oder robbt beim Paintball-Spielen bereits durch russische Wälder.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... hat sich in den ersten kalten Tagen eine Grippe eingefangen und kuriert die gleichzeitig mit seiner Baldur's-Gate-2-Sucht aus.



Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
... ist immer noch ganz schlecht von dem Kameragewackel in Björks Dancer in the Dark. Ein Film wie drei Tage Nonstop-Achterbahn!



Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... wundert sich langsam über gar nichts mehr, schon gar nicht über eine PC Action, die wochenlang auf der Verlagstoilette von Kabine zu Kabine wanderte.



Tanja Bunke, 23
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... wurde nun doch endlich von Alex von Everquest überzeugt und läuft seidem mit ihrem Wolf Aragonas über die Steppe.



Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... muss dank seines supercoolen Tischgrill-Barbecue-Sets auch im tiefen Winter nicht auf seine monatlichen Grill-Abende verzichten.

Wenn wir's nicht haben- Dann hat's keiner!
gameplay™
Jetzt die aktuellen Spielehits bestellen: 0931-35 45 222
www.gameplay.de



DYNAMIC SYSTEMS


PFFH, PIHHONS...!!!
...NICHT SCHON WIEDER KÄMPFEN. LASS' UNS DRÜBER REDEN...
die VÖLKER II
JoWooD Productions
www.jowood.com



Die Wellen der Entrüstung schlugen hoch, als der Release-Termin für Black & White erneut um ein paar Monate verschoben wurde. In PC Action sagt Ihnen Peter Molyneux höchstpersönlich, wo die Gründe für die Verzögerung liegen!

Seite 44

Thema des Monats

Black & White

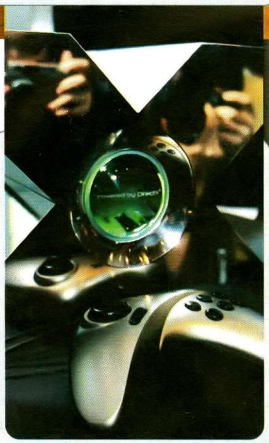
Seite 62



Half-Life: Gunman Chronicles

Ob das neue Half-Life-Spektakel von Rewolf Software dem Original das Wasser reichen kann, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

Seite 26



Xbox

Werden die Next-Generation-Konsolen den PC als Spieleplattform verdrängen können? Wir sammelten erste Infos zur geheimnisumwobenen Xbox.

Rubriken

Auftakt 5
Bestseller 168
Cover-CD-ROM 207
Die letzte Seite 226
Die Redaktion 5
Fehlstart 166
Hardware-Referenzen 224
Hit-Countdown 170
Hotlines 170
Impressum 175
Inhalt Spieletipps 179
Inhaltsverzeichnis 8
Inserentenverzeichnis 175
Leserbriefe 172
So werten wir 60

Aktuelles

Actionspiele 14
Adventures und Rollenspiele 18
Blockbuster 12
Budgetspiele 27
Online-Spiele 26
Simulationen 22
Spiele-Industrie 28
Sport- und Rennspiele 20
Strategiespiele und WiSims 16
Vermischtes 25



Blickpunkt

Die Xbox 34
DVD-Spiele 38
ETAINA – Die Spiele-Oscars 40

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Black & White 44
Peter Molyneux zur erneuten Release-Verschiebung
Der Patrizier 2 54
Ascaron lässt die Hanse wieder in See stechen
Rune 48
Neues aus der rauen Welt der Wikinger
Sheep 52
Das erste Schäferstündchen auf dem PC
Star Trek Deep Space 9: The Fallen 50
Die Fortsetzung der TV-Serie
Zeus 56
Impressions' Ausflug in die griechische Antike

Tests

TEST DES MONATS:
Half-Life: Gunman Chronicles 62
NHL 2001 72
Blair Witch Project Vol. 1: Rustin Parr .. 76
Crimson Skies 80
Carmageddon TDR 2000 84
Die Rache der Sumpfhühner Add-on ... 85
Breakout 85
Battleship 2: Surface Thunder 85
Frogger 2: Swampy's Revenge 85
Baldur's Gate 2 88
Wizards & Warriors 95
Cold Blood 98
C&C: Alarmstufe Rot 2 102
Star Trek: New Worlds 108
Steel Beasts 112
Outforce 113
Submarine Titans 114
Pizza Connection 2 116
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager ... 120
Reach for the Stars 122
MTV Sports Skateboarding 123
PGA Golf Championship 124
Rugby 2001 124
Konung 124
Egypt 2 124
Global Player 124

Spielerforum

Age of Empires 148
Anstoß 156
Command & Conquer 150
Diablo 2 132
Die Siedler 3 158
Die Sims 154
Everquest 135
FIFA 2000 144
Flugsimulationen 136
Grand Prix 3 138
GTA 2 142
Half-Life & Team Fortress 128
Need for Speed 140
NHL 2000 146
Starcraft 152
Ultima Online 134
Unreal Tournament 130

Spieletipps

Baldur's Gate 2 181
Battlezone 207
The Moon Project 189
Sudden Strike 195
Diablo 2 199
Kurztipps 202
Thema Technik 205

Hardware

Aktuelles: Hardware 212
Produktneuheiten speziell für Spieler
Hardware-Referenzen 224
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner
Vorschau: Voodoo 5 6000 214
3dfx will mit Edel-Karte Boden zurückgewinnen
Test: ATI Radeon 64 MB DDR
Geschwindigkeitsrekord bei 32 Bit-Grafik
Test: MS Game Voice 218
Kommunikations-Hardware für Teamspiele
Test: MS Strategic Commander 220
Spielhilfe für Age of Kings & Co.
Test: MS Windows ME 222
Ist das neue Windows spieletauglich?



Heft-CDs

PC-Action-CDs



Demo- und Vollversion-CD:
Vollversion1: Battlezone. Vollversion 2: PCA - The Game 2. Mit unserer Demo des Monats The Moon Project konnte TopWare das geniale Earth 2150 sogar noch übertreffen. Außerdem: aktuelle Videos, Tools und Patches.

PC-Action-DVD



Zusätzlich zu den auf der PC-Action-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere 13 Demo-Highlights wie Cold Blood und Superbike 2001 sowie mit über 500 MB jede Menge Material zu den Spielerforen.

Gamesmania 91%

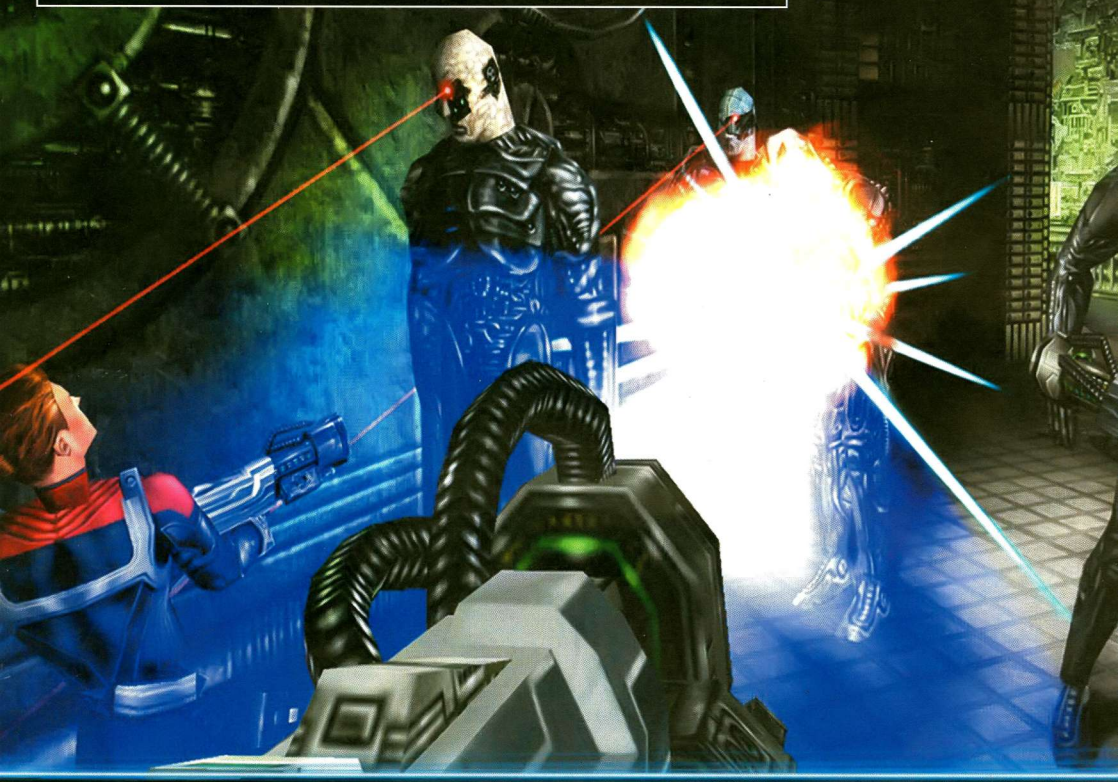
Gameszone 90%

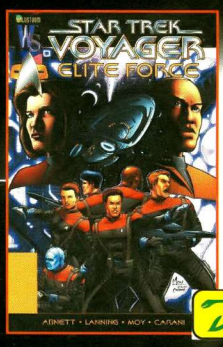
PC Joker 88%

PC Player 88%

FRIEDE UND EIN

>> *Die id-Engine erobert erstmalig die Weiten des Weltraums!* <<





Star Trek Voyager-der Comic zum Game ab 4.10 am Kiosk!

Die Voyager ist im Nullraum gefangen, und es wimmelt nur so von feindlichen Kreaturen, die Sie und Ihre Teamkollegen der Elitetruppe 'Hazard-Team' ausschalten müssen. Natürlich lassen auch die Borg nicht lange auf sich warten - und es ist Ihr Job, ihnen ein für alle Mal den Stecker rauszuziehen. In diesem Ego-Shooter heißt es Fraggen bis zum Abwinken, denn sind Sie erst einmal assimiliert, ist der Spaß vorbei ...

Mit den deutschen Synchronstimmen der Voyager-Crew!

Gamestar 87%

PC Games 85%

PC Action 85%

Gamespot 9 von 10

LANGES LEBEN





Die neueste id-Engine ermöglicht eine verblüffende Team-KI. Die Charaktere reagieren auf neue Situationen und geben ihr Leben für das gemeinsame Ziel.



Bombardieren Sie die Borg mit allem, was Sie haben. Ihre aussagekräftigen Hi-Tech-Waffen werden sie schon überzeugen!



Auch die Grafik kann sich sehen lassen - selbst der Borgkubus hat runde Oberflächen und morphende Texturen.

STAR TREK® VOYAGER® ELITE FORCE™

SET PHASERS™ TO FRAG

September 2000

www.activision.de

ACTIVISION.

RAVEN

www.startrek.com

A VIACOM COMPANY

TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek, Star Trek Voyager und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Dieses Produkt enthält von id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (id Technology). id Technology © 1999 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Commandos 2

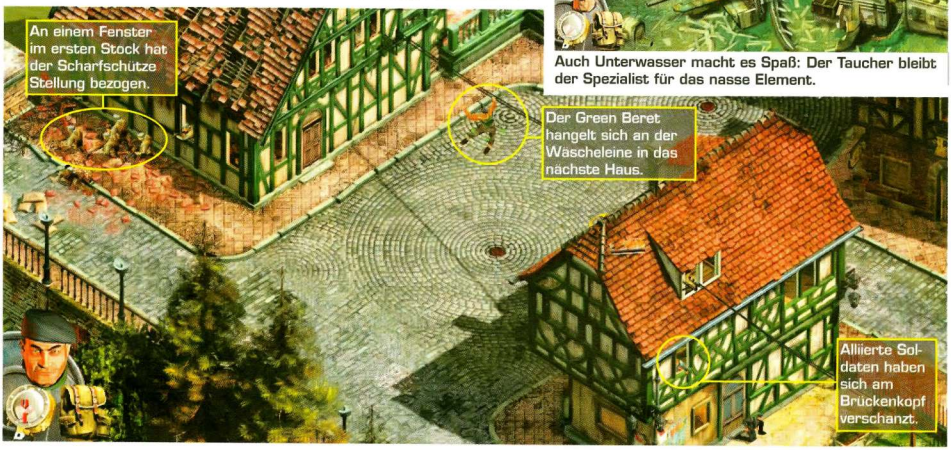
Strategie **Den Einsatzbefehl gibt es erst im nächsten Jahr**

Doch erst im März 2001 stürmen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien, befreien Gefangene oder sprengen Brücken. Als Grund für die Verschiebung gibt Pyro an, dass die Qualitätssicherung noch mehr Zeit in Anspruch nehme.

Info: www.pyrostudios.com



Auch Unterwasser macht es Spaß: Der Taucher bleibt der Spezialist für das nasse Element.





Halo

Xbox zuerst: PC-Spieler dürfen den Ego-Shooter erst 2002 installieren.

Actionspiel **So teuer kann der Hype um ein Actionspiel werden**

Halo wird nicht vor Anfang des Jahres 2002 für den PC veröffentlicht. Das ist mittlerweile klar, da der Hersteller das Grafikspektakel zunächst für die, Ende 2001 erscheinende, Xbox konzipiert. Wie sehnsüchtig manche Zocker auf den Titel warten, zeigt eine nette Anekdote: So muss ein *Halo*-Fan jetzt umgerechnet knapp 70.000 Mark auftreiben. Er hatte einen Digi-Film zum Spiel auf seine Homepage gepackt, rund 100.000 Downloads und 4.500 Gigabyte Datentransfer provoziert. Den soll er jetzt zahlen und bittet um Spenden ...

Info: www.insidemacgames.com/news/story.php?ArticleID=1050

Pool of Radiance 2

Rollenspiel **Der Baldur's-Gate-2-Konkurrent**

Das SSI-Rollenspiel *Pool of Radiance 2 – Ruins of Myth Drannor* basiert auf der dritten Edition des D&D-Regelwerks und soll noch im Winter dieses Jahres fertig gestellt werden. Unsere neuen, exklusiven Screenshots geben Ihnen einen Eindruck von der imposanten grafischen Umsetzung der Zaubersprüche.

Info: www.poolofradiance.com



Es blitzt und kracht in Myth Dannor: Bei den Zaubersprüchen für Pool of Radiance 2 haben sich die SSI-Leute einiges einfallen lassen.

Keine Kreditkarte, keine Fehlbuchung.

Jetzt kann man auch beim Internet-Shopping cash bezahlen:

mit eCash™



Und so funktioniert eCash™:

eCash™ ist ein elektronisches Zahlungsverfahren. Sie bezahlen mit elektronischen Münzen, die die eCash™-Software in Ihrer elektronischen Geldbörse erzeugt. Sie müssen also keine persönlichen Daten wie Kreditkartennummer oder Kontonummer herausgeben. Bei defekter Festplatte oder Diebstahl Ihres Rechners lassen sich Münzen für Sie problemlos wiederherstellen.
Ein Bankwechsel ist nicht nötig, Sie brauchen sich nur noch kostenlos für das eCash™-System bei der Deutschen Bank 24 anzumelden.

eCash™ - das Zahlungssystem für´s Internet:

- Mit eCash™ können Sie einen Geldbetrag bis zu 1.500 DM schnell und einfach von Ihrem Bankkonto auf Ihren PC übertragen.
- Mit dieser elektronischen Geldbörse können Sie dann beim Internet-Shopping wie mit Bargeld bezahlen.
- eCash™ garantiert Ihnen eine vollständige Kostenkontrolle.

Jetzt **kostenlos** bei: **www.db24.de/ecash/**

Sicherheit garantiert durch

Deutsche Bank 24

eCash™

eCash™ akzeptieren z.B. ARAL, ArtVoice, Capital Depesche, DATA BECKER, dibi, Kingpin, mp3-onlineShop.com, Spinnrad, VOBIS.

Ich mein' ja nur



Wird Lara Croft Mami?

Oh mein Gott! Ich habe Lara Croft aus einer ungewohnten Perspektive gesehen – schräg von der Seite. Schlimm! Wovon ich rede: Kürzlich veröffentlichte die Internetseite www.trmovie.com die (angeblich) ersten zwei Bilder von Angelina Jolie im Lara-Outfit. So soll der Traum männlicher Computerspieler im geplanten Tomb-Raider-Kinostreifen aussehen? Nein! Ich rede mir einfach ein, dass die verantwortlichen Paparazzi nahe des Filmsets gleichzeitig niesen und husten mussten, ausgerutscht und versehentlich auf den Auslöser gekommen sind und die Dame deshalb so unvorteilhaft wirkt. Angelina kann nicht so aufgeblasen sein. Niemals! Und dann noch an den falschen Stellen! Oder sollte einer der Hubbel gar ein Hinweis auf die Story sein? Wird Lara Mami?

Harald Fränkel



Operation Flashpoint: Der Spieler gehört zu einem elfköpfigen Einsatz-Team. Der Computer steuert dabei die Kollegen.

Operation Flashpoint

Actionspiel **Virtuelles Schlachtfeld**

Die Ähnlichkeiten mit dem Taktik-Shooter *Hidden & Dangerous* sind unverkennbar, doch *Operation Flashpoint* simuliert gleich ein komplettes Schlachtfeld: Der Spieler kommt nicht nur als Soldat zum Einsatz, sondern kann auch Hubschrauber und Panzer nutzen. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2001.

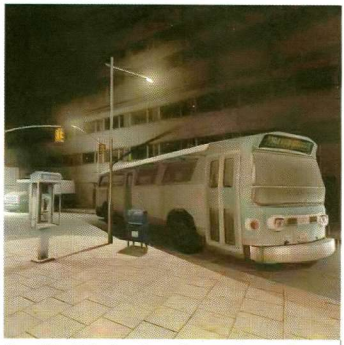
Info: www.codemasters.de

New World Order

Mehrspieler-Shooter **Decay sattelt um**

Die Spieleschmiede Insomnia Software hat die Arbeiten an dem in Fachkreisen hoch eingeschätzten Ego-Shooter *Decay* eingestellt. Unter dem neuen Firmennamen Termit Games werkelt man jetzt an einem teamorientierten Mehrspielertitel im Stil von *Team Fortress*.

Info: www.insomniasoftware.com



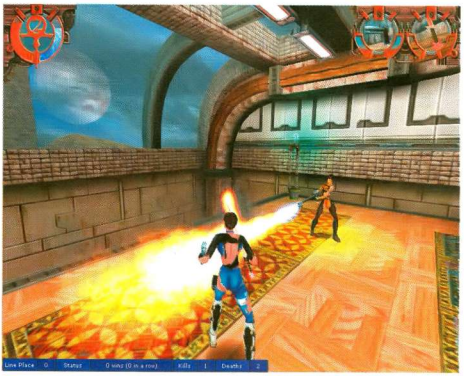
New World Order: Erste Screenshots zeigen die viel versprechende, düstere und stimmungsvolle Grafik.

F.A.K.K.2 Arena/CTF

Actionspiel **Mehrspielermodi für lau**



Julie bleibt nicht länger allein: Bei F.A.K.K.2 Arena darf sie gewissermaßen auf sich selbst ballern und einprügeln.



Ein Patch von *F.A.K.K.2*-Hersteller Ritual und die Modifikation einer unabhängigen Entwicklertruppe machen das Actionspiel um Julie Strain demnächst mehrspielertauglich. Bei *Arena* (möglicherweise bereits erhältlich) steht der mörderische Kampf Frau gegen Frau oder Team gegen Team im Vordergrund – alleine das gegenseitige Abmurksen zählt. Der Mod Capture the Flag (Ende November/Anfang Dezember) greift dagegen das bekannte Spielprinzip vom gegenseitigen Flaggenklau auf. In beiden Fällen gibt es keine neuen Spielermodels, aber Julies in anderen Klamotten. Außerdem stehen die Erweiterungen kostenlos zum Download bereit.

Info: www.fakkyou.com

Außerdem

/// Ein Editor zu **Deus Ex**, mit dem Sie eigene Episoden gestalten können, liegt unter www.ionstorm.com zum Download bereit. Anfänger in Sachen Level-Design finden unter www13.brinkster.com/dxe/index.asp einige Tipps. /// Neben **X-COM: Alliance** produziert MicroProse Jetzt einen weiteren Actiontitel im selben Universum: **X-COM: Enforcer**. /// **Schleichfahrt**-Nachfolger **Aqua** soll nun den Titel **Aquanox** tragen. /// Take 2 will im Februar ein **Duke Nukem**-Spiel zum Billigtarif auf den Markt bringen. /// Gerüchten zufolge arbeitet Ritual Entertainment an **Sin 2**. ///

DU HAST KEINE NATÜRLICHEN FEINDE-AUSSER DU BIST ZU LANGSAM



SISKO
CAPTAIN



KIRA
MAJOR,
BAJORAN MILITIA



WORF
LIEUTENANT
COMMANDER

WIR BEFINDEN UNS DORT, WO ES KEINE ZEITRECHNUNG GIBT, IN EINER WELT, IN DER SKURRILE LEBENSFORMEN UM IHRE DASEINSBERECHTIGUNG KÄMPFEN. MACHE DICH SOFORT AUF DEN WEG DORTHIN, DENN GENAU HIER VERBIRGT SICH DIE MÄCHT ZUR GRÜNDUNG EINER NEUEN ZIVILISATIONSFORM. FINDE SIE UND SETZE SIE RICHTIG EIN - SONST HÄTTE DIESE WELT WOHL BESSER NIE EXISTIERT.

ADVENTURE PC SPIEL
DEMÄCHST IM
HANDEL ERHÄLTLICH

THE FALLEN

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

KOCH GAMES

Star Trek ™: Deep Space Nine. All rights Reserved. STAR TREK and related elements are trademarks of Paramount Pictures. Unreal is a trademark of Epic Games, Inc." 2000 PAN Interactive Publishing "2000 Simon & Schuster

Koch Media GmbH • D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg/München • A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien • CH: Poststraße 10, Ch-9201 Gossau
www.kochmedia.com • Info Telefon: 0180/118 57 95 (7,99 PF./Min./DTMS AG)

Exklusiv im Vertrieb der Koch Media

Ich mein' ja nur



Ist die Luft raus?

Mit Dune 2, dem Tiberium Konflikt und Alarmstufe Rot legte Westwood wichtige Grundsteine für den Erfolg des Genres und verewigte sich damit in der Geschichte der Echtzeitstrategie. Was wird aber aus der C&C-Serie, oder ist die etwa auch schon Geschichte? Die letzten beiden Teile versäumten es nicht nur, den Strategiethron zurückzuerobern, nein, die Kluft zwischen der Genrespitze und dem neuesten C&C ist größer denn je! Falls Westwood wieder über drei Jahre vor sich hin programmiert, um dann ein C&C5 zu veröffentlichen, das sich nur durch zaghafte Verbesserungen der Engine unterscheidet, düfte das Ende der Serie besiegelt sein. Vielleicht sollte Westwood eine ähnliche Entscheidung wie Eidos im Fall von Tomb Raider treffen und einige Jahre pausieren.

Alexander Geltenpoth

Jagged Alliance 2 Unfinished Business

Strategie **Das Add-On zum meistverkauften rundenbasierten Strategiespiel 1999**



In Unfinished Business können Sie sich die Zonen anzeigen lassen, die den Söldnern eine besonders gute Deckung bieten.

Ein Jahr nach *Jagged Alliance 2* soll nun Anfang November endlich die zugehörige Mission-CD erscheinen, natürlich wieder komplett in Deutsch. Das Add-On lockt mit zahlreichen neuen Spielinhalten, verbesserter KI, zusätzlichen Waffen und Söldnern, sechs Schwierigkeitsgraden sowie einem Editor, mit dem sich eigene Szenarien erstellen lassen.

Info: www.innonics.de

Außerdem

/// Der renommierte Gamedesigner Volker Wertich (**Die Siedler ...**) arbeitet mit seiner Softwareschmiede Phenomic seit einem halben Jahr an einem Fantasy-Aufbaustrategiespiel, das für das 1. Quartal 2002 geplant ist. /// Der Produzent von **Baldur's Gate 2** wechselte zu Relic Entertainment und unterstützt die Softwareschmiede in der Entwicklung eines **Homeworld**-Nachfolgers. /// Die neue Echtzeitstrategiereferenz **The Moon Project** ist ab sofort auch als DVD-Version für ca. DM 50,- erhältlich. ///

Empire Earth

Echtzeitstategie **Age of Empires trifft auf Civilization**

Rick Goodman, Chefdesigner von *Age of Empires*, arbeitet seit geraumer Zeit für Sierra an *Empire Earth*, dessen Features weit über die von *Age of Empires* hinausgehen: Von der Steinzeit bis hin zur Technologie des 24. Jahrhunderts können Sie ihr Volk entwickeln, Rohstoffe abbauen, Weltwunder errichten und Einheiten produzieren. Historische Helden wie Napoleon haben ihren Auftritt, es soll aber auch Möglichkeiten geben, Konflikte diplomatisch zu lösen. Eine Veröffentlichung des ehrgeizigen Echtzeitstrategiespiels ist für Mitte bis Ende 2001 geplant.

Info: www.sierra.de



Diese Galleone ist nur eine von über 200 verschiedenen Einheiten, die im Lauf der Zeit verfügbar werden. Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche sind im Spiel berücksichtigt.

Oil Tycoon

WiSim **Schwarzes Gold**

Oil Tycoon von Black Star Interactive verbindet geschickt Aufbau- und Wirtschaftselemente. Wer zum Boss eines internationalen Ölkonzerns avancieren will, muss nicht nur Ölfelder erschließen, sondern sich um die Weiterverarbeitung in Raffinerien, um Forschung, Logistik und Marketing kümmern. Die WiSim dürfte bereits im November erhältlich sein.

Info: www.oil-tycoon.de



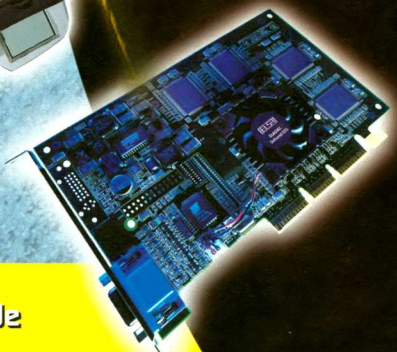
Von den Ölfeldern müssen Sie das Schwarze Gold in die Städte transportieren.

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE 2 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

Ich mein' ja nur



iCH bIn Der cOOlzTe!

DeATh & dEZtrUcTIon tO aLl of yOU ZuCKerZ! [i Am tHE KomManDARJChiEF oF tHE APocALyPZE!{BehOld—aRMAgeDDoN iZ NeaR! [IJwILL TrAcK YoU DowN In The gHEtTO & KILL yA BaZtArDZ! ViZIt ma HoMEPagE iT RULeZ OK> FucK ThE ZyZtEM, PiPEr yA ZuCK, ViC rOX AkhEEM fOr PReZidENT! Klingt geil, was?! Eigentlich bin ich der Fritz und jetzt auch drin. Ich bin 13 Jahre alt, trage gerne Ringelpullover, bin schmächtig und kämpfe mit meiner Akne. Ich wohne mit Mami und Papi in einem schönen Reihenhaus am Rande von Köln und besuche die Klasse 7b des Mutter-Theresa-Gymnasiums. Ich hab eine 5 in Latein in meinem Zeugnis und einen PIII 500 mit 128 MB RAM und Voodoo3-Karte. Papi fährt einen 5er BMW.

Herbert Aichinger



In American McGhee's Alice besuchen Sie die Orte aus L. Carrolls Kinderbuch wieder.

American McGhee's Alice

Action-Adventure **Alles andere als ein Kinderspiel**

Erstaunlich, dass erst jetzt jemand draufkommt, dass sich Lewis Carrolls Kinderbuch *Alice im Wunderland* hervorragend als Stoff für ein Spiel eignet! Nun hat sich American McGhee, der auch schon Levels für indizierte Ego-Shooter designte, der Geschichte angenommen und sie zu einem 3D-Action-Adventure verarbeitet. Das Spiel basiert auf der Erdbeben-3-Engine und lässt all die berühmten Figuren auftreten, die man aus dem Buch kennt: Mad Hatter, die Cheshire Cat, Jabberwocky und nicht zuletzt die böse Queen of Hearts. Anders als zunächst angekündigt, soll *Alice* nun ohne Mehrspielermodus auf den Markt kommen.

Info: www.alice.ea.com

Horizon

Rollenspiel **Das Werk von Enthusiasten**

In der Firma Artifact Entertainment hat sich ein Häufchen aus Idealisten zusammengeschlossen, um *Horizon*, ein episches Online-Rollenspiel, zu entwickeln. Die Marktgesetze des Spiele-Business interessierten die RPG-Freaks zunächst nicht und so steht die Finanzierung des Projekts nach wie vor auf wackligen Füßen. Falls Sie die Artifact-Leute unterstützen möchten, finden Sie Infos unter folgender Web-Adresse:

Info: www.artifact-entertainment.com



Private Konkurrenz für Everquest & Co.? Artifact arbeitet am Online-RPG Horizon.

Außerdem

/// TopWare Interactive hat mit **The Watchmaker** ein neues Adventure in Vorbereitung. Entwickelt wird das Programm von dem italienischen Team, das sich bereits mit **Nightlong** auf dem Adventure-Sektor etablieren konnte. **///** Das Grusel-Adventure **Call of Cthulhu** von den *Simon the Sorcerer*-Machern Headfirst Entertainment wird bei **Ravensburger Interactive** erscheinen. ///

Chicken Run

Action-Adventure **Freiheit statt Hühnerpastete!**

In den vergangenen Monaten gehörte *Chicken Run*, das witzige Plastilin-Hennen-Epos der Aardman Studios, zu den erfolgreichsten Filmen in unseren Kinos. Eidos sorgt nun dafür, dass die Fans von Henne Ginger und Gockel Rocky auch auf dem PC auf ihre Kosten kommen. Bereits im November soll *Chicken Run* als Mischung aus Jump& Run und Action-Adventure auf den Markt kommen, damit Sie pünktlich zu Weihnachten die Flucht von Tweedys Geflügelfarm in Ihrem eigenen Wohnzimmer nachspielen können. Ähnlich wie *Abe's Oddysee* wird auch *Chicken Run* über einen Schleichmodus verfügen, den die Hennen brauchen, um Suchscheinwerfern und Spürhunden auszuweichen.

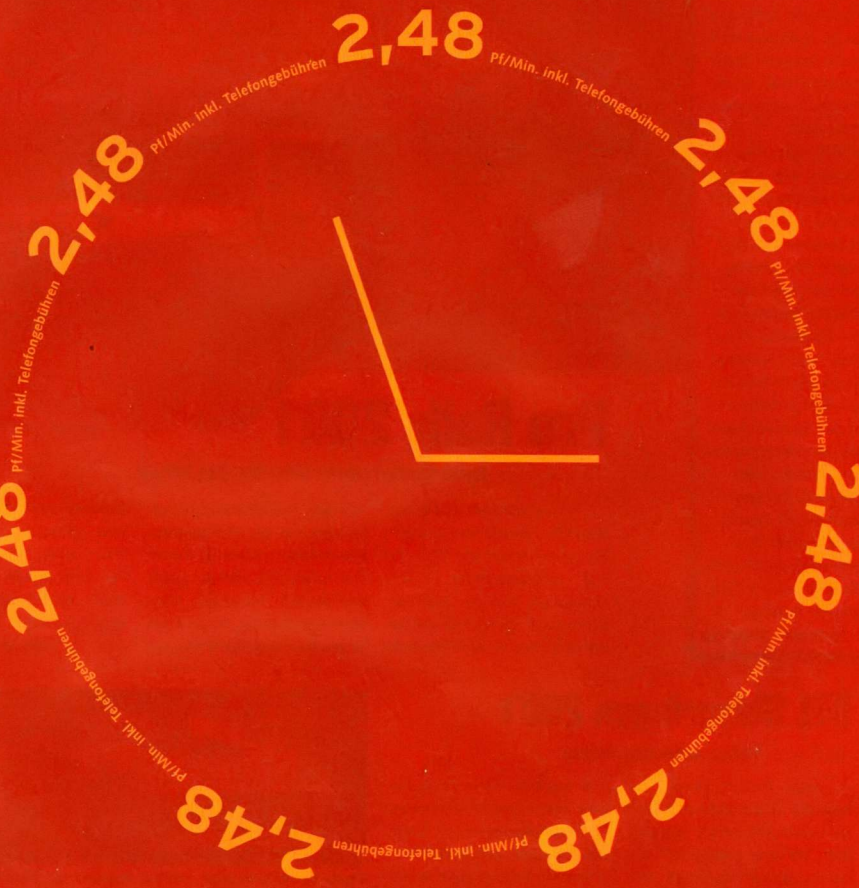
Info: www.eidos.com





Als Geflügel-Helden Rocky und Ginger versuchen Sie, aus Tweedys Eierfarm dem sicheren Tod zu entrinnen.

Ein Preis rund um die Uhr.



- Ohne Vertragsbindung
- Ohne Grundgebühr
- Ohne Verbindungsentgelt
- Ohne Mindestabnahme

+AddCom
Der faire Internet Provider.

Nutzen Sie unsere Gratisdienste: AddHelp | AddWap | AddSale | AddBuy | AddOffice

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder Hotline 0180/5 23 59 90 (24 Pf/Min., Mo–So 8–22 Uhr)

Ich mein' ja nur



Da krieg isch Plack!

Kennen Sie ein PC-Spiel zu einer bekannten TV-Serie oder -Show? Bestimmt! Kennen Sie ein gutes PC-Spiel zu einer bekannten TV-Serie oder -Show? Bestimmt nicht! Was vor Jahren mit Billig-Umsetzungen à la „Wetten, dass …?", „Der Preis ist heiß" oder „Familienduell" begann, setzt sich heute munter mit Low-Budget-Produktionen namens „SAT.1 Superball" oder Stefan Raabs „Pulleralarm-Spiel" fort. Krönung des Ganzen sind jedoch die 0815-Container-Spielchen von Big Brother. Durften wir bei der ersten Staffel Jürgen, Sladdi und Co. durch ein Labyrinth lotsen, müssen wir beim zweiten TV-Abklatsch zum BB-Kühlschrank vordringen, ohne dabei mit Müll beworfen zu werden. Steuerungsvariationen: Pfeil-links, Pfeil-rechts. Und das Traurige an der ganzen Sache? Diese Möchtegern-Spielchen verkaufen sich auch noch wie geschnitten Brot – armes Deutschland.

Christian Sauerteig







Pro Rally 2001 macht vor allem grafisch einen sehr guten Eindruck: Man beachte die enorme Sichtweite und die detaillierten Texturen.

Pro Rally 2001

Rennsimulation **Harte Konkurrenz für Colin MacRae Rally 2**

In buchstäblich allerletzter Sekunde erreichte uns die spielbare Beta-Version von Ubi Softs viel versprechender Rally-Simulation. Mit 15 offiziellen Rennwagen dürfen Sie hierbei auf 24 Kursen in zwölf Ländern und drei verschiedenen Rennklassen um die Weltmeisterschaft fahren. Grafisch macht *Pro Rally 2001* bereits einen blendenden Eindruck: Eine enorme Sichtweite, ein flüssiger Bildaufbau, detaillierte Wagentexturen, aufwirbelnder Staub und zahlreiche Lens-Flare-Effekte machen genau wie das ordentliche Fahrmodell Lust auf mehr. Erscheinungstermin ist Ende November.

Info: www.ubisoft.de

RTL Skispringen 2001

Sportspiel **Höher, schneller, weiter**

Dank Martin Schmitt erfreut sich Skispringen auch hier zu Lande steigender Popularität. Mit dem zweiten Teil seiner Skispring-Simulation will VCC Entertainment Anfang Dezember einen noch größeren Satz machen. Neue Trainings- und Management-Optionen, 72 Computergegner, 16 Original-Schanzen und verschiedene Witterungsbedingungen sollen dabei für Abwechslung sorgen.

Info: www.vcc.de



Bei Tag und Nacht darf jetzt ins Tal gesprungen werden – hier auf der Olympia-Schanze von Lillehammer.



Dieser Screenshot zeigt, welches Potenzial die Grafik-Engine hat.

World Sports Cars

Rennsimulation **Empire bläst zum Angriff auf NFS und Co.**

Vergessen Sie die eintönigen F1-Boliden, denn bei *WSC* dürfen Sie mit den zwölf schönsten Sportwagen dieser Welt über bekannte Rennstrecken rasen. Die detaillierte Echtzeit-3D-Grafik macht für ein Rennspiel einen ausgezeichneten Ersteindruck. Die Wagen werden während des Rennen schmutziger, das Schadensmodell wird in Echtzeit berechnet und auch das Wetter soll sich dynamisch verändern. Der Release ist für Frühjahr 2001 geplant.

Info: www.empire.co.uk

Außerdem

/// Anfang Dezember soll das Add-On **„Season 99"** für **Grand Prix 3** von **Microprose** mit allen Fahrern, Wagen und Strecken der 99er-Saison erscheinen. /// Komplett überarbeitet und mit einer zeitgemäßeren Grafik kündigt sich **Nascar 4** von **Papyrus** für den Februar an. /// Ende November erscheint der neueste Teil der **Autobahnraser**-Reihe **„Die Polizei schlägt zurück"**. ///

Nur noch 5 1/2 Wochen!



kicker 2

FUSSBALLmanager 2

[ab 9. November im Handel]

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Ich mein' ja nur



Nachspiel

Ich hoffe, Sie erinnern sich noch an das Versandhandels-Experiment in der PC Action 09/2000. Der nicht repräsentative Service-Test basierte auf Stichproben. Darauf haben die Autoren entsprechend hingewiesen. Die unterschiedlichen Reaktionen der Versandhändler sind verständlich. In unmittelbarem Zusammenhang damit sprachen wir im „Nachspiel"-Kommentar der letzten Ausgabe auch von Anzeigen-Stornos der Firma Playcom. Diese Aussage entsprach nicht der Wahrheit und basierte auf einem Missverständnis zwischen Redaktion und Anzeigenabteilung. Richtig ist, dass Playcom keine Anzeigenstornierung vorgenommen hat.

Christian Müller

Jump Jet

Moderne Flugsimulation **Senkrechtstart nach Falkland**



Der Harrier AV-8B ist nur eine von 17 spielbaren Varianten.

Alpha Simulation werkelt an einer Erweiterung für die Microsoft-Simulationen *FS 2000* und *Combat Flight Simulator*. Im Mittelpunkt von *Jump Jet* stehen alle 17 Modelle des Harrier-Senkrechtstarters, der vor allem in der britischen Royal Air Force eingesetzt wird. In einem 20 Missionen umfassenden Szenario kommt der Harrier im Falkland-Krieg zum Einsatz. *Jump Jet* soll im Dezember 2000 erscheinen.

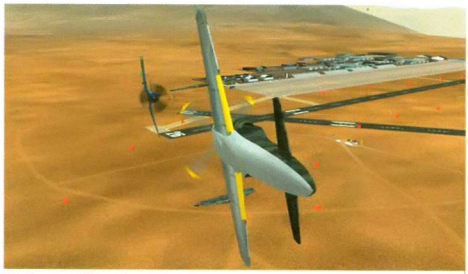
Info: www.alphasim.co.uk

International Air Racing

Moderne Flugsimulation **Formel Flugzeug**

SSI setzt eine der verrücktesten Rennserien der Welt als PC-Spiel um. In *International Air Racing* donnern Sie zusammen mit sieben anderen Piloten mit 800 Sachen in 30 Metern Höhe über dem Erdboden durch abgesteckte Rennkurse. Die nach Angaben des Herstellers akkurate Simulation ist als Wettbewerb angelegt, in dem Sie um Platzierungen, neue Sponsoren und Verbesserungen an Ihrem Flugzeug kämpfen. Im Verlauf der Rennserie machen Sie Bekanntschaft mit 60 Kursen und 70 Flugzeugen.

Info: www.ssi-online.com



Wahnsinn! Mit über 800 Stundenkilometern kämpfen die Piloten Flügelspitze an Flügelspitze um die Positionen.

Battle of Britain

Historische Flugsimulation **Der Eurofighter im Kalten Krieg**

Empire will die von Rowan Software (*MIG Alley*) entwickelte Simulation der Luftschlacht um England noch im November veröffentlichen. In vier dynamischen Einzelkampagnen, die auch am Stück gespielt werden können, erleben Sie die über 1.000 Feindflüge der Luftwaffe zu den britischen Inseln nach. Daneben stehen 28 Einzel-Missionen zur Verfügung, die eine ausführliche Flugschule für Neueinsteiger beinhalten. Auf beiden Seiten können Sie fünf Flugzeuge fliegen (Spitfire, Hurricane, Ju87, ME 109 und 110) sowie in drei Bombern die Bordschützenposition einnehmen (Dornier 17, Heinkel He111 und Junkers 88).

Info: www.empire.de



Die Dornier 17 können Sie nicht selbst fliegen, aber den Platz des Bordschützen einnehmen.



Erstmals in einer Flugsimulation im Einsatz ist der gefürchtete Sturzkampfbomber Ju87 „Stuka", der aus einem heulenden Sturzflug am Scheitelpunkt seine Bombenlast ins Ziel ausklinkte.

Außerdem

/// Game Tools Technologies haben einen Kampagnen-Manager für *Jane's World War II Fighters* veröffentlicht. Mit der 30 Tage gültigen Shareware-Version können zusammenhängende, dynamische Kampagnen ganz einfach kreiert werden. Erhältlich unter www.gttweb.com. **/// Wilco Publishing** arbeitet an *767 Pilot in Command*. Das *FS 2000*-Add-On konfrontiert den Piloten mit einer Reihe möglicher Bordunfälle, wie geplatzte Reifen, Scherwinde, klemmende Gashebel, elektronische Ausfälle, Verlust des Kabinendrucks oder Maschinenschaden. ///

5 gewinnt!

Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action und Sie erhalten gratis **„The Dome Games“.** Das sind **fünf** Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation, die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung *Anstoss 2 - Verlängerung.*

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendären Civilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation, geschaffen wurde.

Mechcommander: Im Original-*BattleTech*-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert.

Monopoly: Einen Bankirrtum zu Ihren Gunsten können wir Ihnen nicht versprechen, aber dafür viele Stunden Spielspaß mit der 3D-Version von *Monopoly.*

N.i.c.e. 2 bietet nicht nur eine realistische Rennsportsimulation, sondern als Extramodus auch Arcade-Fun mit skurrilen Tunings wie z. B. Nagelkanonen.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; ÖS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, ÖS 900.-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

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 innerhalb Deutschland und nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„The Dome Games“ (Art.-Nr. 2032)
Lieferung erfolgt, solange Vorrat reicht

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)

P3 PA 22



BÜCHER MUSIK DVD & VIDEO SOFTWARE & CD-ROMs COMPUTER- & VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de

Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort, wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach jede Menge Computer- und Videospiele bestellen. Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de

Game Programming Starter Kit 4.0 vs. 3D Game Studio

Programmier-Software **Kommende Spieledesigner aufgepasst**



Mit dem *Game Programming Starter Kit 4.0* haben Sie Gelegenheit, eigene 3D-Spiele zu kreieren. Im Programm enthalten sind MS Visual C++ 6, MS DirectX 7.0 SDK und Shadow Realm Model Animator für einen Preis von knapp 100 DM. Das *3D Game Studio* von Sybex kostet knapp 80 DM, setzt keine Programmierkenntnisse voraus und bietet unter anderem eine Bibliothek mit mehr als 500 3D-Modellen sowie laut Herstellerangabe eine einfach zu erlernende und leistungsfähige Skriptsprache für die KI der Gegner.

Infos: www.macmillansoftware.com und www.sybex.de



Werdende Spiel-Programmierer aufgepasst: Mithilfe dieser zwei Programme können Sie selber 3D-Spiele erstellen.

Die andere Hitparade



Unheimlich
Die Geschichte um die Hexe findet nun auch auf dem PC Einzug. Neben Schockeffekten, die für Gänsehaut sorgen, werden die Fans des Kinofilmes viele Überraschungen erleben.



Ungeniert
Nicht mehr mit Strumpfhose und Käppchen, sondern in Leder und mit Fliegerhelm, startet der Robin Hood der Lüfte seinen Diebeszug am Himmel. Es gibt sie noch, Flugis, die Spaß machen.



Unverändert
Was passiert, wenn Sie C&C 3 mit neuen Einheiten mischen? Richtig, es entsteht Alarmstufe Rot 2. Die Enttäuschung stand dem Kollegen Geltenpoth ins Gesicht geschrieben. Nicht traurig sein, Alex.



Ununterbrochen
... murmelte Herr Fränkel völlig verstört vor seinem Monitor: "Argh, wieso schaff' ich die Mission nicht?" Er ließ nicht locker, weil er unbedingt die anderen Automodelle fahren wollte.



Unter dem Durchschnitt
Mit der etwas klobigen Grafik, dem zähen Spielfluss und der nicht vorhandenen Speicherfunktion während einer Mission, driftet Star Trek New Worlds ins nächste Schwarze Loch.

Music Maker Generation 6

Musik-Software **Die Klänge von Morgen**

Die neueste Version des *Music Makers* ist nun in zwei Ausführungen erhältlich. *Generation 6* bietet brandneue Sound-Loops, die über 2000 lizenzfreie Sounds beinhalten, Motive für eigene Video-Kreationen und virtuelle Instrumente. Die erweiterte Ausführung, *Generation 6 deLuxe*, enthält zusätzliche Extras. *Generation 6* wird für 99 DM und *Generation 6 deLuxe* für 199 DM zu erwerben sein.

Infos: www.magix.de



Der Kreativität sind mit Magix Music Maker Generation 6 keine Grenzen mehr gesetzt.

Resident Evil

Filme **Die Filmwelle schwappt über den nächsten Spieletitel**

Neben *Halflife* und *Tomb Raider* werden 2001 auch die Dreharbeiten zu dem nächsten Spieletitel beginnen – *Resident Evil*. Laut Gerüchten spielt Angelina Jolie auch in diesem Streifen eine Hauptrolle und zwar die von Jill Valentine, der jungen Frau, die sich so tapfer in *Resident Evil 1* durch die Monsterscharen kämpfte. Regie führt Paul Anderson, der sich mit den Filmen *Soldier* und *Mortal Kombat* einen Namen machte. Der Gruselthriller wird von Constantin Film vertrieben.

Infos: www.darkhorizons.com/2000/resident/evil-n.htm

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!



Battle Isle – Der Andosia Konflikt



Star Trek Voyager



Command & Conquer Alarmstufe Rot 2

Die Siedler 4
Coming soon – jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele unter www.amazon.de. Ab 89,– DM Bestellwert versandkostenfrei.
*zzgl. Versandkosten

einfach so einkaufen
amazon.de

Angebot gültig bis 27.10.

Ich mein' ja nur



Flatrates fallen flach

Nachdem immer mehr unabhängige Flatrate-Anbieter den Markt wegen diverser Probleme verlassen haben, ist vor einiger Zeit auch der letzte verschwunden: NGI, für viele die einzige Alternative zu T-Online und AOL. Woran das liegen kann, ist mir immer noch ein Rätsel. Nutzen zu wenige Spieler dieses Angebot oder haben sich die Anbieter einfach verkalkuliert? Wie gesagt, den wirklichen Grund kennen nur die Pleitiers selbst. Auf jeden Fall brechen jetzt wieder die Zeiten der hohen Telefonrechnungen und der damit verbundenen erbosten Eltern-Gesichter an.

Tanja Bunke

Außerdem

/// Das Programmiererteam von **Counter-Strike** bastelt derzeit an einer neuen Waffe, die in Version 1.0 zum Einsatz kommen soll. Darüber hinaus gab Gooseman - einer der Entwickler - bekannt, dass bereits über **Counter-Strike 2** nachgedacht wird und es für **Team Fortress 2** umgesetzt werden soll. /// Lycos Europe hat in Zusammenarbeit mit ZDF.newsmedia eine offizielle Fan-Seite zu der Vorabend-Serie **„Nesthocker"** ins Leben gerufen. Infos unter www.nesthocker.de. ///

Tribes 2

Mehrspielershooter **Wurde verschoben auf 2001**

Laut Informationen von Havas Interactive wird sich der Erscheinungstermin von *Tribes 2* auf das Frühjahr 2001 verschieben. Als Grund wurde die Optimierung des Mehrspielermodus genannt, der derzeit nicht die Erwartungen des Entwicklerteams erfüllt. Ein bereits angelaufener offizieller Betatest, der von Sierra vor wenigen Wochen gestartet wurde, soll weitere Unklarheiten aus dem Wege räumen. Ein genaues Datum ist bis zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht bekannt, wir halten Sie auf dem Laufenden.

Infos: www.sierrastudios.com/games/tribes2/



Viele Fans können das Erscheinen von Tribes 2 bei solchen Bildern kaum noch erwarten.

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Kirstin Lamm
Beruf: Schülerin
Alter: 17
Nickname: Poison Ivy
E-Mail: Nicht angegeben
Homepage: Nicht angegeben
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Adventure
Lieblingsspiele: *Tomb Raider*, *Unreal Tournament* (CtF), *Elite Force*
Seit wann ich spiele: seit Oktober 1999, mit *Tomb Raider 1* hat alles begonnen ...

Statement: „I've got the flag!!", wenn dieser Satz in den Ohren meiner Teammates hallt, brauch ich nur noch 'nen guten Sniper und meinen WinnaTaco_XL als Rückendeckung und schon bald heißt es wieder „Red Team scores!"
Mehr braucht man nicht zum Glücklichsein und um ein paar Nächte im LAN rumzukriegen!!!!!!

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.

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dolphin:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

○ Aktuelles	○ Spieltipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletest	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiel-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?
○ Action
○ Adventure
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Wirtschaftssimulation

An dieser Stelle finden Sie jeden Monat einen kleinen Fragebogen. Damit möchten wir Ihre Meinung zur jeweils aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Damit die kleine Mühe aber auch nicht umsonst ist, verlosen wir unter allen Einsendern jeweils ein topaktuelles PC-Spiel aus unserem Fundus. Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

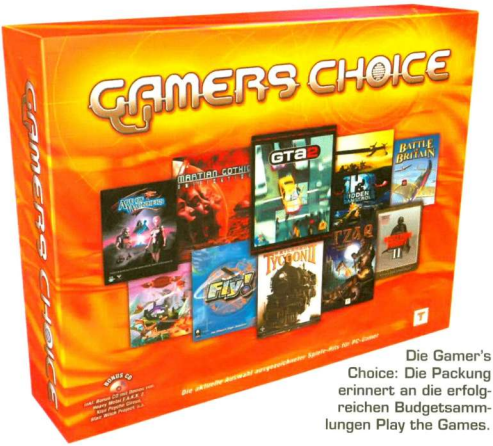
COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/2000
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Neue Wege

Spielesammlung **Take 2s erste Budgetkollektion**

Unter dem Namen *Gamer's Choice* erscheint von Take 2 eine Spielesammlung mit zehn Take-2-Spielen: *GTA 2, Hidden & Dangerous, Railroad Tycoon 2, Fly!, Tzar, Martian Gothic, Age of Wonders, Flying Heroes, Battle of Britain* und *Eastern Front*. Kosten soll der Spaß 60 Mark.

Info: www.take2.de



Die Gamer's Choice: Die Packung erinnert an die erfolgreichen Budgetsammlungen Play the Games.

Spiele auf DVD

Spielesammlung **Sieben Strategietitel von TopWare**



Mit in Gold Strategie Games: das Fantasy-Spiel Gorky 17.

Gold Stategy Games nennt sich die neue DVD-Sammlung von TopWare. Für 40 Mark bekommen Sie *Earth 2150, Gorky 17, Septerra Core, Jagged Alliance 2, Emergency* und *Robo Rumble*.

Info: www.topware.de

Außerdem

/// Das Echtzeitstrategiespiel **Thandor** von Innonics kostet nur noch 30 Mark. /// Disney Interactive bringt sein **Tarzan Action Game** für 50 Mark noch einmal in die Läden. /// Infogrames veröffentlicht für je 30 Mark **Die Völker Gold, Die 24 Stunden von Le Mans, Käfer Total, Supreme Snowboarding, Driver, Wheel of Time** und **Der Industriegigant Gold**. **Anno 1602** kostet noch 40 Mark. ///



Ich mein' ja nur



Hinz, Kunz und Fritz

Vielleicht denken Sie, das Internet sei nur ein Platz zum Daten- und Informationsaustausch. Falsch, denn es wird auch genutzt, um anderen Menschen die eigene Meinung aufs Auge zu drücken. Profilierungssucht nennt man das, glaube ich. Da wird in Diskussionsforen solange auf Beiträge geantwortet, bis auch der letzte Andersdenkende entnervt aufgibt. Interessant ist der Aufwand, der dabei getrieben wird: Der durchschnittliche Profilierungs-Schreiber benutzt Schätzungen zufolge für einen Beitrag mindestens drei Lexika, vier auf der Festplatte gespeicherte Gesetzbücher und fünf Halbwahrheiten. Hier bekommen Begriffe wie Korinthenkacker oder Paragraphenreiter ihr wahres Gesicht. Amüsant ist die Sache trotzdem, solange man es nicht bierernst nimmt.

Joachim Hesse

Lucas Arts wechselt

Der Star-Wars-Publisher wird künftig von EA vertrieben

Überraschend hat Electronic Arts bekannt gegeben, in Zukunft alle von Lucas Arts kommenden Spiele in Deutschland, Österreich und der Schweiz zu vertreiben. Darunter fallen auch das kommende Star-Wars-Spiel *Obi-Wan* und das für November angekündigte Adventure *Flucht von Monkey Island*. Hierzu EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin in einer Presseerklärung: „Lucas Arts fügt sich perfekt in die Philosophie von Electronic Arts, was die hohen Anforderungen an die Qualität und die Technologie der Produkte angeht, ein." Die vorher erschienenen Spiele von Lucas Arts werden weiterhin von THQ/Softgold (*X – Beyond the Frontier, Mercedes-Benz Truck Racing*) unters Volk gebracht.



Hat sich Lucas Arts „geangelt": Dr. Gerhard Florin von EA.



Kämpft jetzt für EA: ein Affe aus dem vierten Teil von Monkey Island

TLC unterm Hammer

Mattel verschachert Tochterfirma

Noch im vergangenen Jahr hat Mattel 3,5 Milliarden US-Dollar für The Learning Company, kurz TLC, auf den Tisch geblättert. Nach vielen Verlusten schreibt der Konzern seine Tochter nun gegen das Recht auf die Beteiligung an möglichen, zukünftigen Gewinnen ab. Dazu Robert Eckert, Vorstand und Geschäftsführer von Mattel: „Letztlich ist es unser Ziel, den Geldabfluss zu stoppen, alles in einer Transaktion zu verkaufen und das Ganze hinter uns zu bringen." TLC (*Prince of Persia 3D*) wird jetzt von der Gores Technology Group übernommen, ein amerikanisches Unternehmen, das sich darauf spezialisiert hat, angeschlagene Technologiefirmen aufzukaufen und deren Geschäfte wertsteigernd weiterzuentwickeln. TLC muss nun mit Entlassungen und anderen Rationalisierungsmaßnahmen rechnen.



Mattel: Das Spielzeugunternehmen konzentriert sich wieder auf seine Wurzeln.

Schärfere Alterskontrolle

Die Industrie in den USA untergräbt Empfehlungen



US-Altersfreigaben: die Pendants zu den deutschen USK-Stickern.

Wie in Deutschland gibt es auch in Amerika Altersempfehlungen für Spiele. Jetzt prangert die US-Handelskommission Federal Trade Commission (FTC) die Vermarktungspraktiken der Unterhaltungsindustrie an. „Routiniert unterhöhlen Unternehmen ihre eigenen Altersbeschränkungen, indem sie ihr Marketing für Spiele, Filme sowie Musik mit hohem Gewaltpotenzial auf eine junge Zielgruppe ausrichten", so FTC Vorsitzender Robert Pitofsky. Der US-Handel reagierte zum Teil bereits: Die Ketten Wal-Mart und Kmart wollen Produkte mit der Freigabe „Mature" (ab 17) mit einem Barcode versehen, der die Verkäufer automatisch auf die Altersabfrage hinweisen soll.

Außerdem

/// Das reformierte Unternehmen **Cinemaware** (www.cinemaware.com) meldet sich zur Spieleentwicklung zurück und hat **Robin Hood: Defender of the Crown** angekündigt. /// **Phenomedia** (*Moorhuhn 2*) steigt ins Fernsehunterhaltungsgeschäft ein und erwirbt über Aktientausch von der Münchener **G.A.T. Film- und Fernsehproduktion GmbH & Co. KG (G.A.T.)** die Mehrheit an der Entertainment Channel Network AG. /// Der Hamburger Distributor **SVG** wird die kommenden Spiele von **EON Digital Entertainment** (zum Beispiel *Z2* von den **Bitmap Brothers**) vertreiben. ///

Gothic™



KANNST DU ENTKOMMEN?









PC CD-ROM

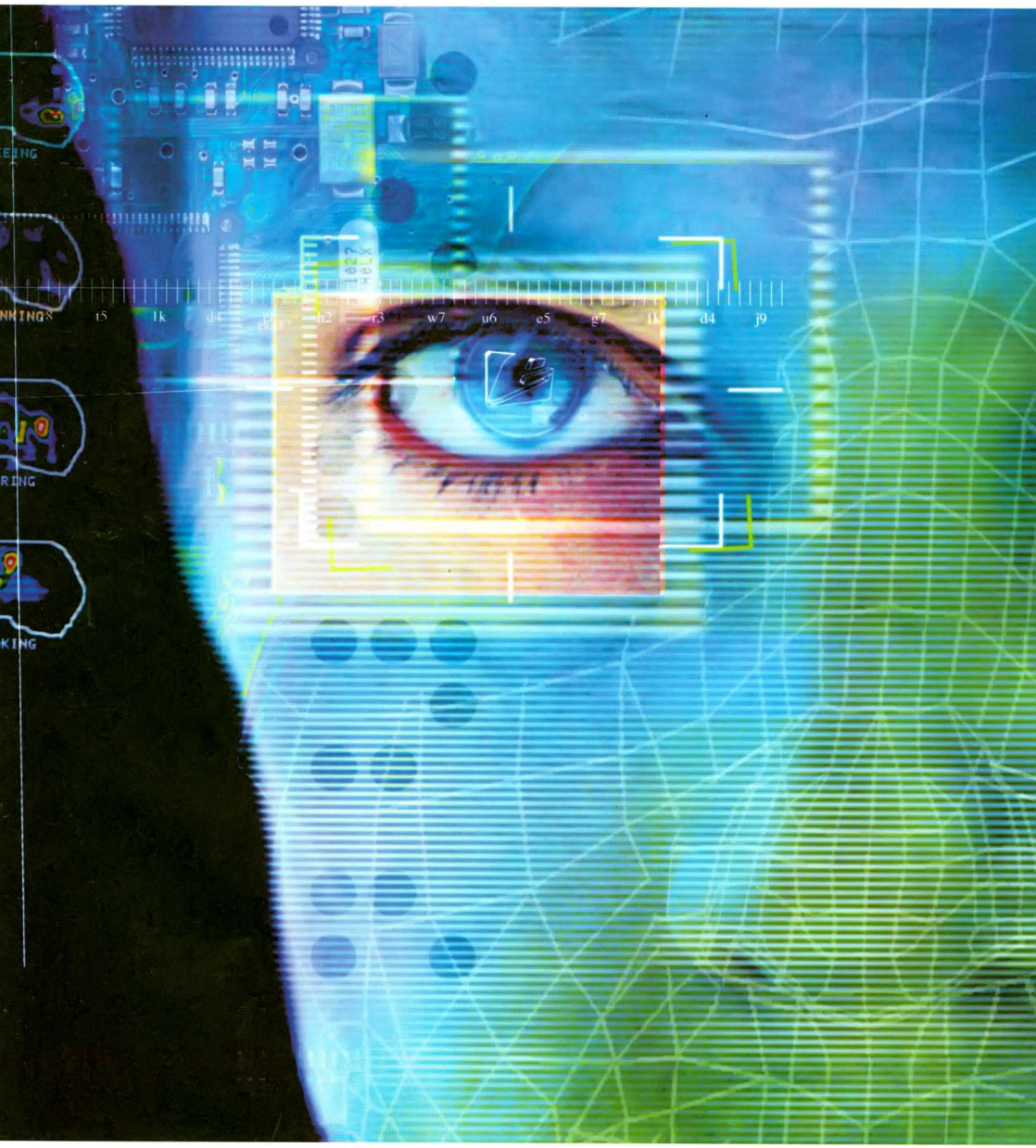
www.gothicthegame.com

Co-Published by:

EGMONT

PIRANHA BYTES

DTP NEUE MEDIEN
E.B. FOR INTELLIGENCE


t5
1k
d4
t2
r3
w7
u6
e5
g7
1k
d4
j9


DER NEUE
STANDARD
KOMMT. AM
24. NOVEMBER
IST E-DAY!

BEST GAME WÄHLEN ...

Colin McRae Rally 2.0 (PS/PC)
Deus Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

... UND SUPER-PREISE GEWINNEN!

1.–3. PREIS:
1 Multimedia-PC
4.–102. PREIS:
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

WWW.ETAINA.DE
TEL. 0190-085868

(Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf. / Min.)



Teilnahme auch unter WWW.ETAINA.DE oder per Postkarte an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA, Stichwort: ETAINA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg möglich. Teilnahmeschluß ist der 23.11.2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Presented by

COMPUTEC MEDIA

ETAINA AWARD KATEGORIEN:

Best Action Game
Best Adventure Game
Best Character
Best Fighting Game
Best Game Music
Best Graphics
Best Online Game
Best Racing Game
Best Roleplaying Game
Best Simulation Game
Best Sound Effects
Best Sports Game
Best Story
Best Strategy Game
Most Innovative Design
Best Game



EUROPE 2000
ETAINA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

Einsicht in die X-Akte

Unten sehen Sie eine Designstudie der Xbox. So wird die Microsoft-Konsole aber definitiv nicht in Ihrem Wohnzimmer stehen. Damit Sie sich kein X für ein U vormachen lassen, verraten wir Ihnen, was Sie von der Spieldose wirklich zu erwarten haben.

London, Ende September: Microsoft gibt Details zu seinem jüngsten Hoffnungsträger, der Xbox, bekannt. Wir waren für Sie vor Ort im Internet-Café Nutopia, um alles über die angebliche Wunderkonsole zu erfahren. „Die Xbox soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2001 in den Läden stehen", unterrichtet uns Boris Schneider-Johne, Microsofts PR-Manager für die Xbox. Wie zu diesem Zeitpunkt ein 733-MHz-Prozessor, 64 MB RAM oder die 8-Gigabyte-Festplatte (siehe Kasten „Technische Daten der neuen Konsolengeneration") leistungsmäßig dastehen werden, ist fraglich. Was momentan im PC-Bereich als gut einzustufen ist, kann bekanntlich innerhalb eines knappen Jahres zum belächelten Hardware-Relikt verkommen. Trotzdem sorgt vor allen Dingen der 300-MHz-Zusatzgrafikchip, der gerade bei Microsoft und Nvidia entsteht, für Aufregung in der Branche. Bis zu 1.920x1.080 Bildpunkte soll das auf der GeForce-Technik basierende Grafikherz darstellen können. Doch bevor Sie sich zu früh freuen: Selbst wenn diese hohen Auflösungen von Spielen unterstützt werden, macht der Fernseher derart hohe Auflösungen nicht mit. Microsoft verspricht deshalb, die Xbox mit einem Multifunktionsausgang zu versehen, an den auch Monitore und HDTV-Geräte angeschlossen werden können. Viel versprechend, oder? Sind denn Videospiele jetzt etwa auch für PC-Zocker interessant geworden? Eine Frage, die sich durchaus mit „Ja" beantworten lässt, sofern es sich nicht gerade um eingefleischte Flugsimulations- oder Echtzeitstrategiefans handelt. Viele PC-Spieler haben ja bereits einen Scheibentoaster oder Modulschlucker von Sony, Sega oder Nintendo als Zweitgerät vor dem Fernseher stehen: Immerhin lockt kinderleichte Bedienung.

Alles in einem?

Könnte nun vielleicht die Xbox zum „Missing Link", also dem fehlenden Bindeglied zwischen PC- und



Die Xbox: Hier sehen Sie ein vorläufiges Modell.

Auf CD-ROM

Xbox-Präsentation
Ein Video von der Präsentation der Xbox in London
PCA Aktuelles 11/2000.mpg

zusätzlich auf DVD

Xbox-Präsentation
Das London-Video in DVD-Qualität

Konsolenwelt, werden? In gewisser Weise sicherlich: Schließlich wird die unkomplizierte „Plug and Play"-Konsole von PC-Spezialisten entwickelt und besteht aus PC-Bausteinen. Zur Eier legenden Wollmilchsau wird Microsofts Spieleplattform aber noch längst nicht, denn PC-Spiele werden nicht ohne weiteres auf der Xbox laufen und umgekehrt. Dennoch könnte die Xbox eine Schlüsselrolle einnehmen, denn bereits in London präsentierte Microsoft über 150 Firmen, die Spiele für die Xbox planen. „Die besten Entwickler kommen zur Xbox – und zwar früher und in größerer Anzahl als bei jedem anderen Spielesystem zuvor", freut sich Robbie Bach, Microsofts oberster Xbox-Chef. Die stattlichste Überraschung ist jedoch noch eine ganz andere: Die Zusagen verteilen sich zu fast gleichen Teilen auf Amerika, Europa und Japan. Erstaunlich, wenn man bedenkt, wie zurückhaltend die Japaner sich normalerweise bei Produkten aus dem Westen zeigen. Selbst ehemalige Branchenführer wie Atari konnten in der Videospiele-Nation nicht Fuß fassen. Zur Xbox haben sich jedoch bereits jetzt renommierte japanische Größen wie Capcom (*Resident Evil*), Hudson Soft (*Bomberman*), Namco (*Tekken*), Taito (*Puzzle Bobble*) und Konami (*Metal Gear Solid*) bekannt. Aus westlichen Gefilden kann Microsoft ebenfalls auf führende Studios wie id Software, Lionhead, Activision, Havas Interactive, Take 2, Infogrames, Ubi Soft oder Eidos bauen. Fehlen eigentlich nur noch Squaresoft (*Final Fantasy*) und Electronic Arts im Bunde, die sich bezüglich der Xbox-Thematik noch bedeckt halten. Was alle Bekenntnisse letztendlich wert sind, steht allerdings in den Videospiele-Sternen. Zumindest die hauseigenen Spielestudios lassen Microsoft auf jeden Fall nicht im Stich und haben für den PC mit *Age of Empires* oder *Midtown*



Ein Xbox-Entwicklungskit: Im Inneren arbeitet momentan noch ein verbesserter nv20-GeForce-Grafikchip.

Madness ja auch schon die eine oder andere Perle produziert. Zudem kauft das Unternehmen für die Xbox gerade kräftig ein, was kürzlich mit dem Erwerb von Bungie Software (*Halo*) demonstrativ unter Beweis gestellt wurde.

Der Faktor Geld

Ein weiteres Indiz für den möglichen Erfolg der Konsole ist ein Bereich, an dem der Dreamcast von Sega zu knabbern hat: Marketing. Im Grunde ist der Dreamcast eine erstklassige Spieleplattform, doch das wissen die meisten Interessenten nicht. Die Folge: Käufer bleiben aus. Ein finanzkräftiger Weltkonzern wie Microsoft hat da natürlich weniger Probleme. Stolze 500 Millionen US-Dollar will Firmengründer Bill Gates bereitstellen, um für die Xbox zu werben. Das sind umgerechnet etwa 1,15 Milliarden Mark: Lassen Sie sich die Summe auf der Zunge zergehen. Wie viel davon in Deutschland ausgegeben wird, ist nicht entschieden. Ebenfalls unklar ist der Verkaufspreis der Xbox. Dazu Schneider-Johne: „Der Preis steht noch nicht fest, nicht zuletzt weil er auch vom Dollar- beziehungsweise Euro-Kurs und dem Preis für die ein-



Hier sehen Sie die ersten Bilder aktueller Xbox-Spiele. Einige haben noch nicht einmal Namen. Bitte entschuldigen Sie die schlechte Bildqualität: Die Screenshots wurden zum Teil aus unserem Video entnommen.

Aus der Xbox-Technology-Demo: eines der stählernen Render-Maskottchen von Microsoft.



Microsoft redet Tacheles zur Xbox

Wir haben für Sie mit Boris Schneider-Johne, Microsoft Deutschlands PR-Manager für die Xbox, gesprochen. Boris hat 1984 als freier Autor für die Fachzeitschrift „64'er" begonnen, war dann Redakteur bei Powerplay, Chefübersetzer bei Lucasarts, Chefredakteur von PC Player und ist seit dreieinhalb Jahren bei Microsoft angestellt.

PC ACTION Bevor wir über die Xbox sprechen: Gibt es denn ein PC-Spiel, auf das du momentan wartest?
Boris: *Metal Gear Solid* [Anm. d. Red.: Das Spiel wird von Microsoft umgesetzt.] und ganz gespannt auf die Produkte von anderen Firmen bin ich bei *Half-Life 2* oder was immer Valve als Nächstes macht.

PC ACTION Jetzt aber zur Xbox. Wie kommt ein Spezialist für PC-Software wie Microsoft auf die Idee, eine Konsolen-Hardware zu veröffentlichen?
Boris: Die Xbox entstand tatsächlich als dumme Idee von mehreren Technikern, die sich überlegten, dass man aus Standard-PC-Hardware eigentlich eine scharfe Konsole bauen könnte. Die Idee schaffte es bis zu Bill Gates, der sagte „Ja", jetzt ist Microsoft im Spielekonsolen-Geschäft. Es passt gut zu Bills Plan, Microsoft-Produkte auch in den Wohnzimmern zu etablieren.

PC ACTION Stimmt es, dass die Xbox weltweit gleichzeitig erscheinen soll?
Boris: Wir arbeiten hart daran, nahezu gleichzeitig überall in der Welt erhältlich zu sein; ganz sicher ist, dass die Xbox in Deutschland nicht später als in anderen Gebieten kommt, schließlich ist Deutschland einer der wichtigsten Märkte für uns.

PC ACTION Wird es Unterschiede zwischen den Xbox-Versionen der verschiedenen Länder geben?
Boris: Die Technik der Xbox ist im Prinzip in allen Ländern gleich. Der wesentliche Unterschied neben dem Netzteil ist die Ausgabe auf PAL oder NTSC. Allerdings wird voraussichtlich jede Xbox beide Formate spielen können, also eine europäische Xbox auch auf 60 Hertz schaltbar sein. Für die Software-Entwickler gibt es dadurch keinen Mehraufwand, Spiele auf den verschiedenen Normen zu veröffentlichen. Die meisten Konsolenspiele-Anbieter verlangen einen Ländercode, um sich vor Grauimporten zu schützen, also wird die Xbox wahrscheinlich eine Form von Ländercode enthalten. Wie das genau funktioniert, steht noch nicht fest. Bei DVDs ist der Ländercode sowieso zwingend vorgeschrieben, sonst erhält Microsoft keine DVD-Lizenz.

PC ACTION Apropos DVD: Können auch DVD-Filme mit der X-Box angesehen werden?
Boris: Technisch ja. Ob die Software gleich bei der Konsole dabei ist, steht noch nicht fest, da für DVD-Playback hohe Lizenzkosten entstehen, die wir pikanterweise unter anderem an Sony abführen müssen. Wenn diese Lizenzkosten den Preis der Konsole zu sehr nach oben treiben, müssen wir überlegen, ob die DVD-Player-Software extra zu kaufen sein wird. Wie gesagt, es steht noch nicht fest, aber technisch ist alles für DVD-Playback höchster Qualität in der Box.

„Wir wollen zügig die Nummer Zwei im Konsolen-Markt sein."



Boris Schneider-Johne, PR-Manager Xbox

PC ACTION Bei welchen Spielen ist es sicher, dass sie zum Verkaufsstart erscheinen werden?
Boris: Ein Jahr vor Erscheinen ist bei keinem Spiel sicher, ob es rechtzeitig fertig wird. In einem Jahr kann viel passieren. Statistisch gesehen sind wir auf der sicheren Seite – von zwei Dutzend Titeln in Entwicklung, die eigentlich alle nächstes Jahr fertig werden sollten, können zwei Drittel Verspätung haben und wir kommen immer noch auf genügend Microsoft-Produkte zum Launch. Dazu kommen auch eine Menge von Spielen anderer Firmen. Generell sagen alle Entwickler, dass die Xbox viel einfacher zu programmieren ist als andere Konsolen und dass deswegen die Terminplanung nicht so vage ist.

PC ACTION Siehst du die Xbox als Konkurrenz für den PC-Markt?
Boris: Die Xbox ist keine direkte Konkurrenz für den PC-Markt. Es gibt zu viele gute PC-Spiele, die auf einer Konsole nicht richtig funktionieren. Ein PC hat drei Alleinstellungsmerkmale: hochauflösender Schirm (1.024 mal 768), von dem der Spieler vielleicht einen halben Meter Abstand hat; Maus und Tastatur; ständige Erweiterbarkeit mit neuer Hardware. Deswegen werden zum Beispiel Strategiespiele immer mehr Spaß an einem PC machen. Und bei Genres wie den Ego-Shootern wird immer die aktuellste 3D-Grafikkarte ausgenutzt, während auf einer Konsole vier bis fünf Jahre lang die Hardware gleich bleibt. Die Konsole hingegen ist am Fernseher, bietet unkompliziertes „Plug and Play" ohne Installation oder Betriebssystem und hat Genres, die auf dem PC nie erfolgreich waren, wie beispielsweise Prügel-Spiele.

PC ACTION Was plant ihr in Bezug auf Online-Spiele per Xbox?
Boris: Im Wesentlichen warten wir auf Breitband-Verbindungen, sprich T-DSL und entsprechende Konkurrenzprodukte sowie Internetzugriff über das Fernsehkabel. Auf dem PC sind Internet-Spiele per Modem oft recht frustrierend. Die Geschwindigkeit reicht gerade bei Actionspielen nie ganz aus, die Konfiguration ist kompliziert und die Abrechnung nach Minuten vergällt vielen den Spielspaß. Deswegen setzen wir nicht auf Modem, sondern auf Breitband. Die Xbox hat einen intelligenten 100-MBit-Ethernet-Adapter eingebaut. Zwei Xboxen lassen sich einfach per Kabel verbinden, mit einem handelsüblichen Hub hat man schnell acht Xboxen zu einem Mini-Spiele-Netz aufgebaut. Ich bin sicher, die Xbox wird ein Riesenhit auf LAN-Partys. Denn endlich hat jeder exakt die gleiche Hardware und keine Mogelmöglichkeit durch Patches. Wenn ein Spielehersteller ein tolles Modem-Spiel für die Xbox anbieten will, können wir aber auch schnell ein Zusatz-Modem aus dem Hut zaubern, darauf sind wir auch vorbereitet.

PC ACTION Durch ein Gerichtsverfahren in den USA könnte Microsoft geteilt werden. Würde sich das auf die Xbox auswirken?
Boris: Ich persönlich gehe nicht davon aus, dass Microsoft zerschlagen wird. Außerdem hat Spiele-Chef Ed Fries mehrfach gesagt, dass der Spielebereich überhaupt nicht vom Prozess betroffen ist.



Das Nutopia in London: Hier präsentierte Microsoft der europäischen Presseschar die neuesten Fakten zur Xbox.

zelnen Komponenten abhängt. Da die Xbox eine Reihe von Standardelementen enthält, die preiswert auf dem PC-Markt eingekauft werden können, werden wir sicher einen attraktiven Preis erreichen. Unser Ziel ist natürlich, eine Alternative zur PlayStation 2 zu sein." Trotz allem Optimismus sind die einzelnen Bauteile bestimmt nicht spottbillig. Ein Normalverbraucher löhnt schließlich bereits für eine GeForce2-Karte mit schlechterem Grafikchip als dem in der Xbox knapp 800 Steine. Jedoch wird Microsoft kaum den Fehler machen, den von Sony Deutschland für den Verkaufsstart der PlayStation 2 im November bekannt gegebenen „Besserverdienerpreis" von 869 Mark zu überbieten. Und der wird garantiert auch noch gesenkt, denn auf diesem Preisniveau lässt sich mit einer – im Vergleich zur Xbox – technisch schwächeren Konsole bestimmt nicht das hoch gesteckte Ziel von Sony-Computer-Entertainment-Geschäftsführer Manfred Gerdes erreichen, das er kürzlich dem Fachhandelsmagazin *MCV* prophezeite: „90 Prozent aller PlayStation-Kunden werden PS2 kaufen." Spannende Zeiten stehen allemal bevor – nicht nur für die Unternehmen. Wenn sich die Branchenriesen streiten, muss das schließlich noch lange nicht zum Schaden von uns Spielern sein ...

Joachim Hesse



Technische Daten der neuen Konsolengeneration

Droht etwa PC-Spielen die Gefahr, von den Konsolen das Wasser abgegraben zu bekommen? Fakt ist: Der Absatzmarkt für PC-Spiele schrumpft. 912 Millionen Mark wurden laut dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) im ersten Halbjahr 2000 umgesetzt. Das sind ganze 6,3% weniger als im Vorjahr. Gleichzeitig wuchs der Konsolenmarkt um satte 31% auf 603 Millionen. Wir zeigen Ihnen die kommenden Thronanwärter von Microsoft, Sony und Nintendo im direkten Vergleich.

	Microsoft Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo Gamecube
Prozessor (CPU)	PIII 733 MHz	295 MHz Emotion Engine	405 MHz IBM Gekko
Grafik-Prozessor	Nvidia 300 MHz X-Chip	Sony 147 MHz Sony Graphics Synthesizer	202,5 MHz Chip Flipper
Arbeitsspeicher	64 MB	32 MB	24 +16 MB
Speicher-Bandbreite	6,4 GB/sec	3,2 GB/sec	3,2 GB/sec
Polygon-Performance	150 M/sec	66 M/sec	6-12 M/sec
Texturen gleichzeitig	4	1	Nicht bekannt
Hardware Antialiasing	Ja	Nein	Ja
Memory-Karte	8 MB	8 MB	4 MB
Festplatte	Ja	Angekündigt	Nein
Speichermedium	5xDVD, 6,2 GB	4xDVD, 6,2 GB	Mini-DVD, 1,5 GB
Memory-Card	Ja	Ja	Ja
Schnittstellen	USB	USB	Nintendo-Spezial
Controller-Anschlüsse	4	2	4
Audio-Kanäle	256	48	64
3D-Audio-Hardware	Ja	Nein	Nicht bekannt
MIDI+DLS2	Ja	Nein	Nicht bekannt
Breitband	Ja	Mögliche Erweiterung	Optional
Modem	Optional	Nicht geplant	Optional
DVD-Film-Wiedergabe	Ja	Ja	Nein
Maximale Auflösung	1.920x1.080	1.280x1.024	Nicht bekannt
HDTV-Unterstützung	Ja	Beschränkt	Nicht bekannt
Deutschland-Start	Ende 2001	November 2000	Ende 2001

Die angegebenen Daten sind nur vorläufig und können beim Erscheinen der Konsolen in Deutschland noch variieren.

Speicher-Überlauf?

Wer heutzutage auf sich hält, kauft sich seinen Lieblingsfilm nicht mehr auf Video, sondern auf DVD. Wer sich ein PC-Spiel leistet, ersteht in der Regel nach wie vor eine CD-ROM. Warum?



Outcast von Infogrames ist eine der bislang aufwendigsten DVD-Spieleproduktionen. Sie wurde auf dem Dubliner DVD-Kongress als „Beste DVD-ROM 2000" ausgezeichnet.

Auch für den Computerspiele-Bereich galt die DVD einst als Heilsbringer. Ihre schier unbegrenzte Speicherkapazität sollte den Spiele-Entwicklern ungeahnte Möglichkeiten eröffnen: Zwischensequenzen in kinoreifer Bildqualität, erstklassiger Sound, Dialoge in mehreren wählbaren Sprachen und nicht zuletzt „bessere", umfangreichere Spiele, bei denen sich die Entwickler um Speicherknappheit keine Gedanken mehr machen mussten. Das Medium DVD hat sich mittlerweile etabliert, DVD-Laufwerke sind auch für den „durchschnittlichen" PC-Besitzer erschwinglich geworden. Trotzdem gibt es bislang auf dem Markt kaum Computerspiele auf DVD, und wenn, dann handelt es sich dabei lediglich um CD-ROM-Versionen, die um einige nette Features erweitert wurden. Aktuelle Beispiele: *Outcast* von Infogrames kommt mit verbessertem Sound und internationaler Sprachausgabe auf DVD auf den Markt, Top-Ware packt die völlig unveränderte CD-Version von *The Moon Project* zusammen mit *Earth 2150* auf eine DVD. Wo bleiben die „echten", eigens für dieses Medium entwickelten DVD-Spiele? Wir fragten bei den Herstellern nach, ob uns der große DVD-Durchbruch erst noch bevorsteht.

Skepsis allerorten

So richtig euphorisch wollte sich keiner der Befragten zum Thema DVD äußern. Vorsichtiges Abwarten kristallisierte sich als Grundtendenz heraus. Frank Matzke, Marketing Director Games bei Havas Interactive: „Derzeit gibt es unglaublich viele Gründe, die DVD als legitimen Nachfolger der (Kauf- und Verleih-)VHS zu handeln, aber für klassische Computerspiele bietet das Medium einfach nichts wirklich Neues. [...] Mitte der 90-er sahen viele Entwickler ihr Heil in FMV-Opern [interaktiven Spielfilme – Anm. d. Red.], die nicht selten holprige Schauspielkunst und billige Renderkulissen mit flachem Spielwitz verbanden. [...] Heutzutage aber setzt das Gros der Spielekreativen auf In-Game-Engine-Cinematics [Sequenzen in der Spielgrafik] und die aktuelle 3D-Echtzeit-Optik benötigt nun mal wesentlich weniger Speicherplatz als die ehedem tonangebenden, sprite-basierten Spiele früherer Hardware-Generationen." Markus Wilding, PR-Director bei Activision Deutschland, betont zudem den Aspekt der Rentabilität: „Offensichtlich herrscht bei US-Publishern die weit verbreitete Meinung, dass der DVD-Markt noch nicht lukrativ genug für eigenständige Produkte ist. [...] Spezielle DVD-

Spiele lohnen den Aufwand (noch?) nicht, weswegen viele Publisher erst einmal auf Nummer sicher gehen. Activision hat bei *Civilization: Call to Power* den ersten DVD-Versuch gestartet, leider waren die Verkäufe nicht gerade ermutigend ...“ Für Niels Bogdan, PR-Manager bei Ubi Soft, spielt auch die oft noch fehlende Hardware-Ausstattung eine Rolle: „Mit *Die Kosmicks, Die Abenteuer von Valdo & Marie* und *Guitar Hits 2* haben wir schon einige interaktive DVDs veröffentlicht. Im Prinzip hält uns also nichts davon ab, dieses Medium zu nutzen. Allerdings wollen wir mit unseren Spielen natürlich eine möglichst große Zielgruppe erreichen und die Verbreitung von DVD-Laufwerken ist im Gegensatz zu CD-Laufwerken noch nicht so hoch!“

DVD statt CD-ROM?

Wäre es nicht denkbar, dass ein bahnbrechendes DVD-Spiel den Weg für den Siegeszug des Mediums ebnet, wie seinerzeit *Rebel Assault* für CD-ROM? Auch hier überwiegt die Skepsis. Markus Wilding: „Momentan erleben wir eher einen Trend zu den Next-Generation-Konsolen wie PlayStation 2, Xbox oder auch dem Gamecube von Nintendo. Man muss als Publisher seine Prioritäten setzen – und da spielt das Medium DVD für Activision momentan leider keine große Rolle.“ Laut Mike Hesse von Virgin Interactive liegt aber gerade jenseits des PCs eine große Chance für die DVD: „Nicht zuletzt werden die Next-Generation-Konsolen ihren Teil zu einer beschleunigten Etablierung des DVD-Formats beitragen. Sie bieten einen ersten Schritt in eine neue Form der multimedialen Unterhaltung und machen neue Technologien ‚wohnzimmerfähig‘.“ Frank Matzke weist zudem darauf hin, dass es für den PC-Spieler mit dem Kauf eines DVD-Laufwerks sowieso noch nicht getan wäre: „Grundsätzlich ist die DVD nicht viel mehr als eine ‚große CD‘ – klar, es wäre ganz prima, wenn Computerspiele-Videosequenzen in grandioser MPEG2-Dolby-Digital-Widescreen-Home-THX-usw.-Qualität daherkommen würden, aber dazu braucht's im Normalfall ja immer noch ein bisschen mehr als nur ein DVD-ROM-Laufwerk – der Surround-Sound-Verstärker, die Grafikkarte, die ruckelfrei MPEG2-Videos abspielt, etc. Der Sprung vor vielen Jahren von Diskette auf CD-ROM war wesentlich gravierender als der evolutionäre Schritt hin zur DVD, der sich heute ganz gemächlich vollzieht.“ Esther Manga, PR-Managerin bei Top-Ware Interactive, gibt sich etwas optimistischer: „Wir stoßen hier auf das Problem, dass unsere Entwickler für dieses Thema [DVD-Spiele-Produktionen] sensibilisiert werden müssen. Da stehen wir noch ganz am Anfang. Diese Thematik ist vergleichbar mit der Einführung der CD-ROM vor einigen Jahren.“ Auch Top-Ware will zunächst einmal die Kaufbereitschaft der Kunden ausloten: „[Wir haben] vor kurzem eine Testreihe gestartet. Zwei unserer aktuellen Produkte, *The Moon Project* und die *Gold Strategy Games*, gibt es auch als DVD-Version zu kaufen. Wobei die *Gold Strategy Games* ein reines DVD-Produkt ist. In einigen Wochen werden wir das Resultat haben und sehen, ob der Kunde auch Spiele auf DVD akzeptiert.“

Herbert Aichinger





Virgin wird Baldur's Gate 2 auch als DVD-Version veröffentlichen, die zeitaufwendiges CD-Wechseln überflüssig macht.



Der Strategietitel Civilization: Call to Power war Activisions nicht sonderlich erfolgreicher Erstversuch in Sachen DVD.

Oscar-Verleihung



Keine Sorge, das Kino International in Berlin sieht nur so aus, als stünde es auf dem Kopf. In Wirklichkeit ist lediglich der Baustil etwas eigenwillig.

Mitbestimmung

Auch in der wichtigsten Kategorie „Bestes Spiel" sind fünf Titel nominiert. Der Unterschied bei der Entscheidung in dieser Sparte: PC-Action-Leser können exklusiv ein Wörtchen mitreden – und gleichzeitig einen von über 100 Preisen gewinnen, darunter drei wertvolle, nigelnagelneue Rechnersysteme. Diese Spiele stehen für Sie zur Wahl:


Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)


Deus Ex (PC)


Diablo 2 (PC)


Perfect Dark (Nintendo 64)


Die Sims (PC)

1. – 3. Preis
Je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-PC

4. – 102. Preis
33 Nintendo-Spiele, 33 PlayStation-Spiele, 33 PC-Spiele

So machen Sie mit:
Per Telefon unter der Rufnummer 0190-085868 (dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.), per Internet unter www.etaina.de, per Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmebedingungen:
Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.

lectronic Entertainment Award Europe oder kurz ETAINA heißt die neue Trophäe, die am 24. November zum ersten Mal in Berlin in 16 Kategorien verliehen wird (lesen Sie dazu den Kasten „Die Nominierungen"). Welches Konsolen- oder PC-Spiel verwöhnt am meisten die Ohren? Welches die Augen? Und was ist das Spiel der Spiele schlechthin? Eine europäische Jury gibt demnächst im legendären Kino International die Antwort darauf. Sie setzt sich aus sieben Chefredakteuren führender Spielemagazine zusammen: David Upchurch (PC Gameplay, Großbritannien), Søren Prien (PC Games, Skandinavien), Richard Leadbetter (PlayStation World, Großbritannien), Hans Ippisch (u. a. Redaktionsdirektor PlayZone/N-Zone, Deutschland), Petra Maueröder (PC Games, Deutschland), Olivier Canou (Gen4 PC, Frankreich) und Gilles Sauer (Gen4 Consoles, Frankreich). Aber auch die Zocker selbst dürfen per Telefon, Postkarte oder Internet ihre Hand heben: PC-Action-Leser sind in der Kategorie „Bestes Spiel" gewissermaßen die achte Jury-Stimme. Für eine Teilnahme an der Wahl winken viele Preise (siehe Kasten „Mitbestimmung").

Herausragende Kinostars bekommen einen Edelgartenzwerg namens Oscar, Olympioniken ein Stück Blech mit Halsband und Musiker immerhin einen antiquierten Plattenspieler, den sie Grammy nennen. Was aber ist mit genialen Machern von Computerspielen? Die Zeit ist reif für einen symbolischen Akt ...

Buntes Programm

Veranstalter COMPUTEC MEDIA AG hat in Zusammenarbeit mit Sponsor und Spieleversender Gameplay ein buntes Rahmenprogramm auf die Beine gestellt. Über 500 geladene Gäste und viele Stars warten gespannt darauf, dass die 16 versiegelten Umschläge mit den Worten „And the winner is ..." feierlich geöffnet werden. Durch die Show führen Nova Meierhenrich (u. a. Bravo-TV, Top of the Pops, Amica TV und VIVA Inside) und Scott Mills, der unter anderem die englische Fassung von „Top of the Pops" moderiert. Die Berlin-Hamburger Formation Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey") um Sängerin Astrid North, Tex Super und B. La verpasst der Veranstaltung mit ihrem Auftritt ein edles Pop-Soul-Gewand. Als zusätzlicher Höhepunkt ist ein Stargast angekündigt, dessen Name aber noch nicht verraten wird.

Geburtsstunde

Wer mehr über ETAINA erfahren möchte, dem seien übrigens die Internetseiten www.etaina.de und www.etaina.com empfohlen. Eins ist sicher: Am Freitag, den 24. November, erleben wir im Kino International die Geburtsstunde des europäischen „Oscar für Computerspiele". Alles über das große Ereignis in Berlin lesen Sie in der PC Action 1/2001.

Harald Fränkel



So sieht der ETAINA Award aus. Er wird im November in Berlin verliehen.

Die Nominierungen

Wir wünschen der Jury gehässigerweise schon jetzt viel „Qual der Wahl" mit den 16 Kategorien: Aus den unten stehenden erstklassigen Spielen muss das Schiedsgericht die jeweils besten Titel küren – sicher keine leichte Aufgabe.

Beste Musik
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

Bestes Onlinespiel
- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

Bestes Sportspiel
- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

Bestes Prügelspiel
- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

Innovativstes Spieldesign
- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

Bestes Adventure
- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

Beste Simulation
- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

Bestes Rollenspiel
- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

Beste Story
- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

Bestes Rennspiel
- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

Bestes Actionspiel
- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

Beste Grafik
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shen Mue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

Beste Soundeffekte
- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

Beste Hauptfigur
- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

Bestes Strategiespiel
- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Die Sims (PC)
- Pharao (PC)
- Front Mission 3 (PS)

Bestes Spiel
- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

© 2000. Alle Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.



Fast wie Weihnachten!"
PC Action 09/2000

„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe."
„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist."
PC Games 10/2000

Powered by SAT.1

LÖSUNGS BUCH ERHÄLTLICH

Drogen!“



ELECTRONIC ARTS

INFOGRAMES

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com



Black & White wird auch grafisch neue Maßstäbe setzen. Wenn ein Tiger-Titan Unheil nach Eden bringt und Sie mit einer Maus-Geste wilde Blitze übers Land schleudern, entstehen solch malerische Szenerien.

Wunder brauchen etwas länger

Fakten

- Acht Völker
- 22 Titanen
- Ca. 40 Zaubersprüche
- Freie Kameraperspektive
- Tag-/Nachtwechsel
- Echtzeit-Wettereffekte
- Maus-Gestenerkennung
- „Lernfähige" KI
- Reines Mauscursor-Interface

Top-Spiele schüttelt auch ein Genie wie Peter Molyneux nicht aus dem Ärmel. Dahinter steckt in der Regel auch jede Menge Fleiß und ganz banale Arbeit. Leider gibt es immer wieder Zeitgenossen, die das kaum zu schätzen wissen ...

Sie haben es bemerkt: Der ursprünglich von Lionhead und Electronic Arts angepeilte *Black & White*-Release-Termin im September ist verstrichen, ohne dass das Spiel tatsächlich in den Läden aufgetaucht wäre. Stattdessen machte eine Pressemeldung die Runde, die die Verschiebung der Veröffentlichung auf das erste Quartal des kommenden Jahres ankündigte. Die wütenden Proteste der Spieler namentlich im Lionhead-Forum ließen nicht lang auf sich warten und sparten wie üblich nicht mit unfairen Verleumdungen, Halbwahrheiten und Beleidigungen. Man kann es den Leuten anscheinend nicht recht machen: Bringt man ein Spiel übereilt auf den Markt, regen sie sich über die verbliebenen Bugs auf, versucht man, ein Spiel verspätet, aber so perfekt wie möglich zu veröffentlichen, hagelt es ebenfalls Vorwürfe. Gerade bei einem innovativen Projekt wie *Black & White* lässt sich der benötigte zeitliche Rahmen für die Entwicklung nur schwer vorab einschätzen. Wir sollten deshalb Nachsicht mit dem Lionhead-Team haben und uns in Geduld fassen. Auf die paar Monate kommt's jetzt nach dreijähriger Entwicklungszeit doch auch nicht mehr an, oder?

Titanen

Als Zauberer ziehen Sie sich aus normalen Kreaturen mächtige Titanen heran, die sich so verhalten, wie Sie es wünschen, und dann entsprechend für Sie arbeiten. Titanen wachsen zu gigantischer Größe heran und beschützen ihren Herrn vor Angriffen.





Der Schafstitan scheint dem winzigen Volk wohlgesinnt zu sein. Gut zu erkennen ist hier die „magische Hand", mit der Sie mühelos fast alle Vorgänge im Spiel steuern können.

Die Völker von Eden



Indianer
Friedliebend und hilfsbereit. Mit starker positiver Ausstrahlung.



Azteken
Brutal, bringen Menschenopfer und verwenden gewalttätige Zaubersprüche.



Kelten
Naturliebhaber mit starker Wettermagie, Blitz- und Donnerexperten.



Ägypter
Hervorragende Baumeister mit guten Bau-Zaubersprüchen.



Griechen
Einziges Volk ohne Zaubersprüche. Sinn für Ästhetik, weise.



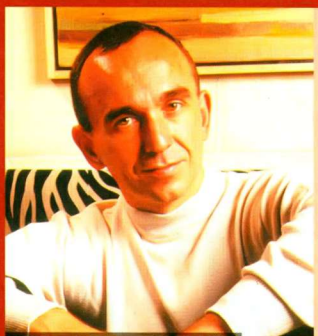
Japaner
Meister der Illusionszauber und Experten für gewaltlose Zaubersprüche.



Wikinger
Können per Zauberspruch eine Skelettarmee herbeirufen.



Tibetaner
Das friedlichste Volk von allen. Starke Illusionszauber.



Peter Molyneux ist der Kopf hinter Black & White und der Gründer der Lionhead Studios. In einem Kurz-Interview vom 29. September 2000 erklärte er uns die Hintergründe für die erneute Release-Verschiebung.

Fragen an Peter Molyneux

PC ACTION: Es hat unter den Spielern eine Menge Verwirrung gegeben, was die wirklichen Gründe für die erneute *Black & White*-Release-Verschiebung sind. Einige behaupten, dass *Black & White* bereits fertig wäre und Electronic Arts den Veröffentlichungstermin auf die Zeit nach Weihnachten verschoben hat. Ist das die wahre Geschichte?

Peter Molyneux: Vor vier Wochen hatten wir hier eine Firmenbesprechung. Nachdem alle das Spiel getestet hatten, kamen wir überein, dass wir immer noch ein paar Dinge zu erledigen hätten, wenn wir das volle Potenzial von *Black & White* ausschöpfen wollten. Dafür würden wir bis zum 9. Oktober brauchen und es sieht so aus, als ob wir diesen Zeitplan einhalten könnten. Das bedeutet, dass EA das Spiel an diesem Tag für die letzten Tests bekommen würde. Selbst für den Fall, dass es keine Bugs mehr enthalten würde (was sehr unwahrscheinlich ist, ich kenne meinen Code!), müsste EA acht Wochen fürs Testen, die Lokalisierungen und die Konfigurations-Checks einplanen, bevor das Spiel für die Veröffentlichung bereit ist. Wir hätten dann in etwa Dezember oder Januar und um ehrlich zu sein, ich bin überzeugt, EA wird das Spiel so früh wie möglich herausbringen. Ich kann nicht genug betonen, wie schwer es ist, ein beliebiges Spiel fertig zu stellen. *Black & White* je-

Keine Schwarzweißmalerei

Immerhin steht uns mit *Black & White* ein Programm mit einem höchst ungewöhnlichen Spielprinzip und einer ganzen Reihe neuartiger Features ins Haus. Wie schon in Molyneux' Klassiker *Populous* dürfen Sie in *Black & White* die Rolle eines „Gottes" übernehmen. Als eine Art mächtiger Zauberer kommen Sie ins paradiesische Land Eden, das von acht verschiedenen Völkern (siehe Kasten) bewohnt wird. Die Leutchen leben friedlich nebeneinander her, achten sich gegenseitig und kennen keine Aggressionen. Mit Ihrem Eintreffen wird alles anders: Sie betrachten die unbekannten kleinen Wichte als Spielzeug, als Experimentierfeld und werden sich erst Ihrer Macht bewusst. Sie merken, dass Sie die Kerlchen in Ihrer Hand haben, ob Sie nun nett oder gemein zu ihnen sind. In gewisser Weise sind Sie aber auch abhängig von den Völkern: Diese produzieren die Lebensenergie, die Sie brauchen, und nur durch ihre Verehrung gelingt es Ihnen, an Macht zu gewinnen und über sich hinauszuwachsen.

Die Magier von nebenan

Leider müssen Sie bald feststellen, dass Sie nicht der einzige Zauberer in Eden sind, Konkurrenzkämpfe unter den Magiern lassen nicht lange auf sich warten. Aus ganz normalen Kreaturen bilden Sie deshalb so genannte Titanen (siehe Kasten) heran, die Ihnen ergeben sind und für Sie kämpfen und arbeiten. Anders als die Magier produzieren die Titanen ihre Zauberkräfte nicht aus der Lebensenergie der Völker, sondern aus sich selbst heraus. Dies macht sie zu außerordentlich leistungsstarken Kampfmaschinen – ideal, um mit ih-



Landschaften und Gebäude wirken auch deshalb so realistisch, weil keine sich ständig wiederholenden Texturen Verwendung finden.

doch ist in jeder Hinsicht ein derart ehrgeiziges Projekt, dass uns die Produktion vor wirklich extreme Schwierigkeiten gestellt hat. *Black & White* ist sicher das beste Spiel, an dem ich jemals gearbeitet habe. Ich möchte nicht, dass es irgendeinen Grund gibt, warum dieses Spiel nicht sein volles Potenzial entfalten soll, warum es nicht das bestmögliche Spiel sein soll, das wir produzieren können. Ich möchte mich wirklich für die Verzögerung entschuldigen und wenn es menschenmöglich gewesen wäre, das Spiel früher fertig zu stellen, hätte ich das gemacht. Ich hoffe, dass das für alle zu verstehen ist, und möchte mich bei allen bedanken, die uns unterstützt haben.

PC ACTION: Hat es in Bezug auf den Release-Termin Unstimmigkeiten zwischen Lionhead und EA gegeben?

Peter Molyneux: Nein.

PC ACTION: Arbeitet das Lionhead-Team immer noch an neuen Features für *Black & White*?

Peter Molyneux: Vor dem 9. Oktober implementieren wir noch ein paar neue Features, aber wenn wir die Endversion abgeliefert haben, wird die Zeit ausschließlich für Testzwecke und Bugfixing genutzt werden.

PC ACTION: In eurem Forum habt ihr nach der Release-Verschiebung eine Menge Beleidigungen über euch ergehen lassen müssen, einige Leute riefen sogar zum Boykott gegen Lionhead und *Black & White* auf. Wie steckt ihr sowas weg, wenn man sich vergegenwärtigt, wie viel Arbeit ihr in das Spiel gesteckt habt?

Peter Molyneux: Ich war sehr erstaunt, dass die Leute dem Spiel derart entgegenfiebern, dass sie auf die Release-Verschiebung so emotional reagieren. Dies spornt uns nur an, unsere Bemühungen zu verstärken, damit das Spiel bei seiner Veröffentlichung alle Erwartungen erfüllen kann.

PC ACTION: Glaubst du, dass sich der verspätete Release in irgendeiner Form auf die Verkaufszahlen auswirken wird?

Peter Molyneux: Ich denke schon, dass es sich kurzfristig bemerkbar machen wird, aber ich hoffe, nicht auf lange Sicht.

PC ACTION: Vielen Dank für das Gespräch.



In Eden gibt es nicht nur den steten Wechsel zwischen Tag und Nacht, sondern auch verschiedene Jahreszeiten.



Der Leopard scheint Ihr Volk gut im Griff zu haben. Vor seiner „magischen Hand" stehen die Leutchen „Gewehr bei Fuß".

rer Hilfe die eigene Vorherrschaft in Eden durchzusetzen ...

Welcher Zauber-Typ sind Sie?

Je nachdem, wie Sie *Black & White* spielen, wird sich das auch in der Welt von Eden widerspiegeln. Regieren Sie mit grausamer Hand, verdüstert sich allmählich die Landschaft, üben Sie sich hingegen als großer Wohltäter, werden Sie Herr über blühende Paradiese. Zudem entsprechen die Wetterdaten im Spiel stets denen des realen Ortes, an dem Sie sich gerade aufhalten. Die Steuerung erfolgt dabei fast icon- und menülos mit einer magischen Hand, wie Sie sie teilweise schon aus *Dungeon Keeper* kennen. Sie „erziehen" mit der Hand Ihre Titanen und setzen über das revolutionäre Gesten-Erkennungssystem Ihre Mausbewegungen in Zaubersprüche um.

Tolle Titanen-Treffen

Besonders interessant versprechen die drei Mehrspielermodi zu werden, die Lionhead in *Black & White* implementieren will. Im so genannten Gathering treffen sich Titanen zum Training und können über eine ICQ-ähnliche Buddy-Liste miteinander chatten. Das Ganze soll angeblich auch über Mobiltelefone per SMS funktionieren. In den nicht serverbasierten Black & White Worlds können sich bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk oder im Internet zu gemeinsamen Ausflügen ins Reich Eden zusammenfinden. Voraussichtlich etwa ein halbes Jahr nach Erscheinen von *Black & White* soll ferner das serverbasierte und wahrscheinlich kostenpflichtige *Black & White Universe* in Betrieb gehen, eine „feste" Online-Welt, in der sich viele Titanen gleichzeitig tummeln können. Hier soll es auch möglich sein, Titanen aus Singleplayer-Spielen in die Mehrspielersitzung und wieder zurück zu portieren.

Herbert Aichinger

Black & White

Voraussichtlich:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x, Linux, BeOS
Technik:	Direct3D, DirectSound, SurroundSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller:	Lionhead Studios/EA
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	-
Internet:	www.lionhead.co.uk

Spieleanteile

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

» Black & White ist eines der ambitioniertesten Computerspiele, die es jemals gegeben hat. Da lohnt sich das Warten allemal! «

Liebling, hältst du mal die Axt?

Wenn wir an Wikinger denken, fallen uns spontan Namen wie Hägar, Wickie und Erik ein. Diese hatten laut Zeichentrickheften und Filmen ein einfaches Leben und viel zu lachen. Weniger zu lachen hat Ragna, der Ihnen in seinem Abenteuer die wirkliche Welt der Wikinger zeigt – grausam und blutrünstig.

Fakten

- Über 25 Einzelspieler-Levels
- Mehr als 15 verschiedene Waffen
- Ca. 12 Monsterarten
- Auf der Unreal-Engine basierend
- Drei Spieloptionen

Ein kalter Wind bläst über die schneebedeckte Landschaft. Hier und da berühren Sonnenstrahlen den erfrorenen Boden. Eigentlich ein Tag wie jeder andere in dem Wikingerdorf, wäre da nicht diese unsagbare Stille. Kein Kinderlachen ertönt, kein Frauengezeter und keine Geräusche von arbeitenden Menschen sind zu hören. Vor wenigen Minuten wurde alles Leben in dieser friedlichen Idylle ausgelöscht, als eine Horde dunkler Wikinger völlig unerwartet über das Dorf hereinbrach. Alles Leben? Nicht ganz, denn ein junger Wikinger-Krieger konnte sich in einen stillgelegten Brunnen retten.



Ein Mann wie ein Baum: Schwer beladen mit allerlei Waffen, zieht Ragna in den Kampf gegen die dunklen Wikinger.

Blutrache

Sie helfen Ragna, dem einzigen Überlebenden des Wikingerdorfes, bei seinem blutigen Rachefeldzug und schlagen sich durch drei Episoden mit 25 Missionen. Schlagen ist bei *Rune* sogar das richtige Wort, denn im Gegensatz zu anderen Action-Spielen in der Verfolgerperspektive greifen Sie nicht schnell zum Raketenwerfer und bomben alles weg, sondern müssen sich mit typischen Wikingerwaffen beweisen. Äxte, Schwerter, Hämmer und Keulen stehen Ihnen zur Verfügung, die sich jeweils in fünf Ausführungen mit diversen Runenkräften unterteilen. Ein Wikinger-Breitschwert mit Vampir-Runenkraft beispielsweise entzieht dem Gegner Lebensenergie, um diese Ragna hinzuzufügen, während ein Zwergen-Kampfham-



Ragna heizt dem etwas ramponierten Schneemonster mit der Runenkraft seines Schwertes ein und entzieht ihm so Energie.



Fliegender Troll: Hier beobachtet Ragna einen Troll, wie er sich von der Kraft des Windes zu einem Plateau tragen lässt.

mer mit Stein-Runenkraft das Gegenüber mit einem Schlag versteinert und mit dem nächsten zerbröselt. Doch nicht jedes Feindbild wird durch ein und dieselbe Waffe niedergestreckt. Oftmals benötigen Sie unterschiedliches Handwerkszeug, um eine feindlich gesinnte Kreatur in die Unterwelt zu schicken. Bei Skeletten wäre es ratsam, diese mit Schwertern von ihren lästigen Köpfen zu befreien oder sie mit einer Fackel niederzubrennen, ansonsten stehen sie nach kurzer Rast wieder auf. Sobald Sie allerdings etwas Spielpraxis haben, wissen Sie genau, wie Sie gegen die über zwölf unterschiedlichen Monster vorgehen sollten. Klar, dass Ragna, von seiner gewalttätigen Umwelt geprägt, nicht der friedlich dreinblickende Wikingerjüngling von nebenan bleibt. Bei seiner Reise durch die abgelegensten Gefilde mutiert er zunehmend zu einer abgebrühten, blutrünstigen Killermaschine. Ob schneebedeckte Gletscher, dunkle Höhlen oder selbst Walhalla, vor nichts macht Ragna halt. Er schwimmt, kriecht, klettert, kämpft und fliegt sogar. Und wenn einmal sein Schwert oder was er auch immer bei sich trägt, abhanden kommt, meuchelt er einfach ein Monster und verwendet dessen Beine, Arme oder auch den Kopf als Waffe – Wiederverwertung auf Wikingerart.



Solingen lässt grüßen: Um an den im hinteren Teil befindlichen Schalter zu gelangen, muss Ragna zuerst an den Drehklingen vorbei. Das ist allerdings nicht so einfach, wie Sie schnell bemerken werden.

Abwechslungsreich

Bei einem so komplexen Einzelspielermodus darf natürlich der Mehrspielermodus nicht fehlen. Dieser beinhaltet neben den üblichen Modi wie Deathmatch einen kooperativen Modus. Bleibt nur noch eins zu sagen: Hägar, halt die Hörner fest, hier kommt Ragna.

Tanja Bunke

Auf CD-ROM

Video zu Rune

Erleben Sie den Wikinger hautnah bei seinem Kampf gegen das Böse.

Aktuelles_PCAction11_2000.mpg



Hier trifft Ragna auf dunkle Wikinger. Die Ausrüstungsgegenstände seiner Gegner können nach deren Tod verwendet werden.

Rune

Voraussichtlich:	P 200 MMX, 48MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound, 3dfxGlide, OpenGL
Spielerzahl:	1 pro CD/8 via Internet/LAN
Hersteller:	Human Head Studios/Take 2
Veröffentlichung:	Mitte November
Vergleichbar mit:	Drakan, Heavy Metal: FAKK², Fighting Force
Internet:	www.take2.de

Spieleanteile

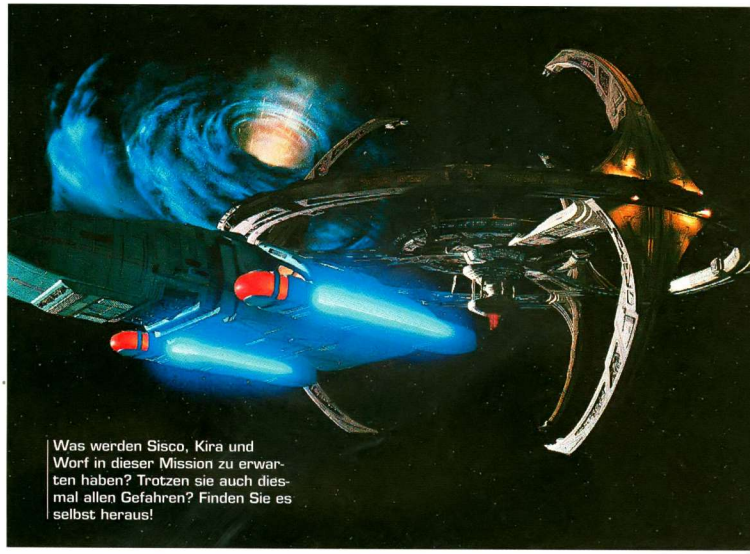
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Rune bietet eine abwechslungsreiche Alternative zu Railgun & Co., die Sie in die Welt der Mythen und Götter versetzt. «

Das letzte Wort in Sachen Grafik:
3D Prophet II ULTRA
Hercules
www.hercules.com

Die Wiedergeburt

Für eingefleischte Fans einer Serie gibt es wohl nichts Ernüchternderes als das Ende der letzten Folge. Den Anhängern von Deep Space Nine erging es sicherlich nicht anders. Diese Serie findet jedoch ihre Fortsetzung – als Actionspiel.



Was werden Sisco, Kira und Worf in dieser Mission zu erwarten haben? Trotzen sie auch diesmal allen Gefahren? Finden Sie es selbst heraus!

Die Hintergrundgeschichte von *Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen* setzt genau dort an, wo die Geschichte der Fernsehserie endete. Im Bajoranischen Wurmloch, das den Zugang zum Gamma-Quadranten und somit zum Reich des Dominion schützt, lebt eine mysteriöse Spezies – vielen auch als „Die Propheten" bekannt. In einer alten bajoranischen Sage wird jedoch von einer zweiten, den Propheten sehr ähnlichen Rasse erzählt, die ebenfalls im Wurmloch ihr Dasein fristet – die Pathwraiths. Eine obskure Sekte hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Rasse, die sie die wahren Propheten nennen, zum Leben zu erwecken und damit eine unbeschreibliche Kraft zu erhalten. Dies ist allerdings nur möglich, wenn sie die drei verlorenen roten Orbs finden.

Phoenix aus der Asche

Um die Auferstehung der Path-wraiths zu verhindern, begeben Sie sich mit den drei Hauptcharakteren Kira, Sisco und Worf auf die Suche nach den roten Orbs. Jeder Charakter startet in einem anderen Szenario und führt Sie durch zehn Missionen mit 40 einzigartigen und detaillierten Karten. Und diese sind nicht gerade unbewohnt: Als Gegenspieler dürfen sich Sisco und Co. auf mehr als 25 Rassen freuen, die bis auf eine neu kreierte Spezies, die Grigari, alle bereits im Star-Trek-Universum vorkamen. Um Sie nicht mit leeren Händen in die Wildnis zu schicken, stehen Ihnen über 30 Waffen zur Verfügung, von denen zehn extra für *Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen* erfunden wurden. Ein auf der *UT*-Engine kreiertes Spiel voller Action und die Originalstimmen der *DS9*-Darsteller sind aber nicht alles, was geboten wird: Als besonderer Leckerbissen dürfen Sie nämlich auf der beschädigten Außenhülle der U.S.S. Ulysses spazieren gehen. Wenn das nicht zum Spielen einlädt …

Tanja Bunke



Auge in Auge mit der Gefahr: Seltsame Kreaturen stellen sich Ihnen auf Ihrer Suche nach den roten Orbs entgegen.



Ertappt: Drei feindliche Gestalten materialisieren sich vor Ihnen und greifen an.

Deep Space Nine – The Fallen

Voraussichtlich:	P 233 MHz, 64 MB RAM, Win9x/NT
Technik:	Direct 3D, OpenGL, 3dfx/Glide, A3D, EAX, Qsound, DirectSound3D
Spielerzahl:	1 pro CD
Hersteller:	Infinite Loop/Koch Media
Veröffentlichung:	Mitte November
Vergleichbar mit:	Heavy Metal F.A.K.K.2, Drakan
Internet:	www.ds9thefallen.com

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

» Eine fesselnde Hintergrundgeschichte, die mit einigen Rätseln und geballter Action aufwartet «


Vergessenen Reiche
Baldur's Gate II
Schatten von Amn
"Wochenlanger Spielspaß im umfangreichsten Rollenspiel aller Zeiten!"
PC Games 10/2000
"Baldur's Gate 2 hat das Zeug dazu, den sehr erfolgreichen Vorgänger noch zu übertrumpfen."
www.gamesmania.de
"Eigentlich bangt mir vor Baldur´s Gate 2: Wenn es erst mal auf meinem PC installiert ist, komme ich sicher zu nichts anderem mehr."
(Peter Steinlechner)
Gamestar 9/2000
Die Ungeduld hat ein Ende.
Baldur's Gate II kommt.
www.bg2.de
Besonderen Dank an das Team von AMIGO
BioWare Corp
Interplay
Official Licensed Product
Black Isle Studios



Bei Sheep sind natürlich Schafe die Hauptdarsteller. Ihre wesentlichen Eigenschaften: Sie sind tuffig, doof und ohne Hirte hilflos.

Abgefahren!

Wer Schafe zählt, schläft normalerweise ein. Eigentlich prima. Für die Entwickler des ersten Schafhirtenspiels aber vielleicht ein Problem. Mit welchen abgefahrenen Ideen sie ein Langeweile-Koma verhindern wollen, verraten wir in dieser Vorschau.

Nun, die Idee ist verhältnismäßig bekloppt, was aber durchaus positiv gemeint ist. Sie steuern mit der Maus eine von vier pummeligen Spielfiguren durch 26 Levels in sechs Welten. In Sichtweite steht eine blökende Schafherde ohne Künstliche Intelligenz herum, die unter Zeitdruck zum Ausgang der jeweiligen Karte getrieben werden muss. Wenn Sie sich dem Wollrudel nähern, rennen die Schnucken weg. Ihr Job ist es nun, die lebenden Rasenmäher so geschickt zu scheuchen, dass sie dort hintappen, wo Sie es wollen – also keinesfalls in Elektrozäune, unter die Räder von Traktoren oder auf Minen (wobei der Effekt des jeweiligen Dahinscheidens fraglos seinen Reiz hat, aber das würden friedliebende Spieleredakteure nie zugeben). Hin und wieder können Sie die verfressenen Viecher mit Leckereien locken, sofern Ihr Hirte z. B. irgendwo Bonbons findet. Zur Not lassen sich einzelne Pulloverlieferanten auch an gefährlichen Stellen vorbeitragen, allerdings müssen Sie das flinke Renntier erst einmal erwischen.



Aufgepasst, sonst klopfen die Hammer-Maschinen Ihre süßen Schäfchen kräftig durch – zurück bleibt ein Kotelett.

Mutationen

Alleine das Schafehüten ist nicht so einfach, wie es klingt. Die Hammel geraten samt ihrer Weibchen ganz schnell zu Koteletts, wenn Sie die gewöhnungsbedürftige Steuerung nicht perfekt beherrschen. In diesem Fall laufen die Wollmöpse gerne kreuz und quer. Noch kniffliger wird das Berufsleben aber durch Rätsel. Wie kriege ich das Getier an Mauern vorbei? Nun, locken Sie es doch mal in eines der komischen Geräte, die die Schnucken kurzzeitig mutieren lassen – z. B. zu Panzer-Schafen, die Wände einreißen können. Falls mal eine Tür nicht einfach so zu öffnen sein sollte, schafft möglicherweise ein versteckter Schalter Abhilfe. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie eine unterschiedliche Zahl an Schäfchen ins „Trockene" bringen, außerdem variiert das Zeitlimit. Im Rahmen von vier Trainingsmissionen dürfen Sie vor dem Ernstfall gewissermaßen Ihren Hirten-Führerschein machen.

Harald Fränkel



In der sechsten Welt wartet das futuristische Technopolis.

Sheep

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 64 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound, Digi-Samples
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Empire Interactive
Veröffentlichung:	November
Vergleichbar mit:	Lemmings, Frogger
Internet:	www.empire.co.uk

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

» Technisch simpel, aber trotzdem irgendwie witzig: Sheep wird wohl ein Action-Denkspiel für den kleinen Hunger zwischendurch. «

Nie wieder Nachtschicht.

CompuServeOffice

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

Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

COMPUSERVE OFFICE:

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

INKLUSIVE:

- Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- Jetzt auch für Mac + Win 2000
- E-Mail + Instant Messenger
- 20 MB Homepage
- FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

* Abrechnung im 3 Min.-Takt, d.h. Sie zahlen von 9-18 Uhr pro Takt 5,7 Pf (rechnerisch 1,9 Pf/Min.) und von 18-9 Uhr pro Takt 14,7 Pf (rechnerisch 4,9 Pf/Min.). Keine weiteren Kosten, jederzeit kündbar.

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

www.compuserve.de



Die Optik der Iglkalen Ansicht erinnert an Anno 1602 und Die Siedler.

Land in Sicht

Fakten

- Zeitgemäße Fortsetzung des Klassikers: Der Patrizier
- Realistische Simulation einer komplexen Welt mit Produktion, Transport, Handel und Verbrauch
- Tutorial für Einsteiger
- Freier Spielmodus und Kampagnenmodus
- Mehrspielermodus

Der immens hohe Spielspaß des sieben Jahre alten Patriziers dürfte Genre-Veteranen noch in guter Erinnerung sein. Und auch der Nachfolger der Sehhandels-Simulation hat das Zeug zum Hit, wovon wir uns anhand der spielbaren Beta gerne überzeugten.

Auch wenn *Der Patrizier* bereits stolze sieben Jahre auf dem Buckel hat, tat Ascaron sehr gut daran, dass bewährte und beliebte Spielprinzip nahezu unverändert beizubehalten. Ihr Ziel ist es, als kleiner Bürger einer spätmittelalterlichen Hansestadt vom einfachen Seehändler bis zum Großunternehmer und Vorsitzenden der Hansevereinigung aufzusteigen. Doch bis dahin ist es ein ganz schön langer Weg. Um überhaupt erst mal Geld zu verdienen, müssen Sie sich anfangs mit einfachem Seehandel, der Produktion von Gebrauchsgütern oder dem Erfüllen von diversen Aufträgen begnügen. Durch erfolgreiches Wirtschaften steigern Sie Ihr



Unter Umständen schlecht fürs Image, aber gut für den Geldbeutel: Das Anheuern von zwielichtigen Piraten.



Echt niedlich: In den einzelnen Städten, die allesamt sehr detailliert dargestellt werden, wuseln zahlreiche Einwohner umher.

Ansehen bei den verschiedenen Bevölkerungsschichten Ihrer Stadt. Schlecht fürs Ansehen, aber lohnend für den Geldbeutel sind auch etwas illegalere Aktionen, wie das Schmuggeln von Handelsgütern. Ganz rabiate Zeitgenossen segeln sogar unter schwarzer Flagge und frönen der gleichermaßen gewinnbringenden wie risikoreichen Piraterie.

Pädagogisch wertvoll

Wie schon *Der Patrizier* garniert auch dessen Nachfolger das Spielgeschehen mit einer gehörigen Prise Realismus: Der geschichtliche Hintergrund des spätmittelalterlichen Europas und die vielen eingeflochtenen historischen Ereignisse sorgen für Spannung und Abwechslung. Wichtigster Bestandteil der viel versprechenden Mixtur aus Handel, Wirtschaft, Seeschlachten und Diplomatie ist das Warenhandelssystem. Es gilt, auf die Nachfragen und Überschüsse in den einzelnen Städten des nordeuropäischen Seeraums sinnvoll zu reagieren. Beispiel gefällig? In Brügge ist ein erhöhter Bedarf an Bier, Edinburgh hat's im Überschuss. Also kaufen Sie das Gebräu in Edinburgh und verkaufen es gewinnbringend in Brügge. Was an sich recht simpel klingt, entwickelt bereits binnen kurzer Zeit einen ungeheuren Suchtfaktor. Hungersnöte, Seestürme und Piratenüberfälle tun ihr Übriges, um die Motivation nach oben zu schrauben. Wenn Sie genügend Geld beisammen haben, können Sie auch direkt vor Ort Waren produzieren. Wie bei dem Aufbaustrategiehit *Anno 1602* dürfen Sie in Ihren Heimathöfen Kontore, Bauernhöfe, Wohneinheiten und auch Fertigungsanlagen erreichten.

Doppeltes Weltbild

Neben der Tatsache, dass *Der Patrizier 2* logischer Weise nicht mehr rundenbasiert, sondern komplett in Echtzeit abläuft, gibt es auch noch eine zweite, höchst interessante und komfortable Neuerung: Beim Blick auf die Benutzeroberfläche fällt nämlich auf, dass das Spiel auf zwei Ebenen abläuft, der globalen und der lokalen. Bei ersterer sehen Sie lediglich eine Karte des nordeuropäischen Seeraums mit allen relevanten Städten. Hier können Sie nicht nur die Bewegungen anderer Schiffe verfolgen, sondern auch die Fahrtrouten Ihrer Schiffe festlegen. Die lokale Ansicht hingegen erinnert an die bekannte Optik vom Aufbaustrategiehit *Anno 1602* und kommt dann zum Einsatz, wenn Sie sich in einer Stadt befinden oder in eine Seeschlacht verwickelt werden. Sämtliche Bewohner, Schiffe und Städte werden in dieser Einstellung sehr viel detaillierter dargestellt.

Überhaupt macht die Grafik, wie die gesamte Beta-Version, bereits einen sehr guten Eindruck. Die Detailverliebtheit der historisch adäquaten Grafik fällt angenehm positiv ins Auge und mit Auflösungen von bis zu 1.280 mal 1.024 Bildpunkten braucht sich die viel versprechende Handelssimulation auch vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Sollte es den Entwicklern gelingen, letzte Bugs auszumerzen, erwartet Genre-Fans ein ganz heißer November. Denn *Der Patrizier 2* hat zweifelsohne das Zeug zum Klassespiel!

Christian Sauerteig



Anhand der Produktion einer Stadt lässt sich ablesen, welche Waren im Überschuss produziert werden und wo Bedarf besteht.

Auf CD-ROM

Video zu Der Patrizier 2

Wie schaut der Nachfolger des Klassikers aus?

Angespielt.mpg

Der Patrizier 2

Voraussichtlich:	PII 300, 32 MB RAM
Technik:	DirectDraw
Spielerzahl:	1-4
Hersteller:	Ascaron
Veröffentlichung:	Mitte November
Vergleichbar mit:	Der Patrizier, Der Korsar
Internet:	www.ascaron.de

Spieleanteile

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

» Der Klassiker im modernen Gewand – bereits die vorliegende Beta-Version macht einen guten Eindruck – akutes Hitpotenzial! «



In der globalen Ansicht navigieren Sie die Schiffe zu den nordeuropäischen Hansestädten.

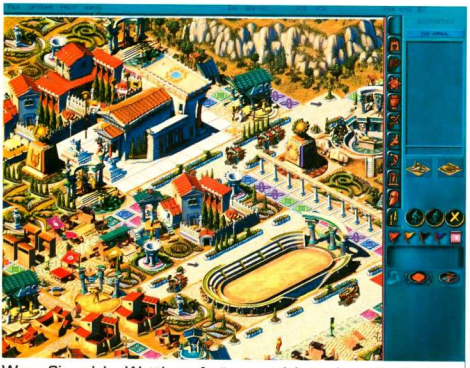
Griechen, Rätsel, Argonauten

Neues Thema, altbekanntes Spielprinzip – getreu diesem Motto verpasst Impressions momentan dem jüngsten Spross seiner Aufbaustrategieserie den letzten Schliff, bevor der Pharao-Nachfolger Zeus Ende Oktober in die Läden kommt.



Kleinere Landwirtschaftsbetriebe garantieren die Grundversorgung mit Nahrungsmitteln.

Nicht im alten Rom oder der ägyptischen Hochkultur, sondern im antiken Griechenland dürfen Sie diesmal nach bewährtem Spielprinzip legendäre Stadtstaaten wie Sparta oder Athen aus dem Boden stampfen. Um die Entwicklung voranzutreiben, müssen Kolonien gebaut und Handel mit den Nachbarstädten betrieben werden. Nur dummerweise waren sich im antiken Griechenland nicht alle Stadtstaaten grün, so dass kriegerische Konflikte vorprogrammiert sind. Weitere Überraschungen sind Naturkatastrophen oder Angriffe von Monstern, denen Sie Ihrerseits Helden wie Herkules oder Perseus auf den Hals hetzen können. Wenn alles nichts hilft, dürfen sogar die Götter um Hilfe angefleht werden. Und dies ist ein ganz wichtiger Punkt im Spiel, denn wer die Macht seiner Schutzgottheiten geschickt ausnutzt, kann sich und seiner Stadt große Vorteile verschaffen.



Wenn Sie solche Wettkampfstätten errichten, kann Ihr Stadtstaat zum Austragungsort der Olympischen Spiele werden.

Bei den Griechen nix Neues

Was beim Vorgänger *Pharao* die Pyramiden waren, sind bei *Zeus* die griechischen Monumente, die Schritt für Schritt errichtet werden können. Da Griechenland bekanntlich der Ursprungsort der Olympischen Spiele ist, haben sich die Programmierer auch hier etwas Nettes einfallen lassen: Wenn Sie ein riesiges Stadion als Trainingsstätte für die Athleten Ihrer Stadt errichten, dürfen Sie sich Hoffnungen machen, dass Ihr Stadtstaat vielleicht einmal Austragungsort einer Olympiade sein wird.

Anhand einer fortgeschrittenen Beta-Version konnten wir uns davon überzeugen, dass sich die Neuerungen gegenüber den Vorgängertiteln erneut arg in Grenzen halten. Eine minimal bessere Optik und eine unveränderte Bedienbarkeit sind nicht gerade innovativ. Zwar spielt sich *Zeus* genauso wie das alles andere als schlechte *Pharao*, doch Fans der Serie hätten vielleicht etwas mehr als nur ein Geschichtsstunden-Update erwartet.

Christian Sauerteig



Die Optik von Zeus erinnert stark an den Vorgänger Pharao.

Zeus

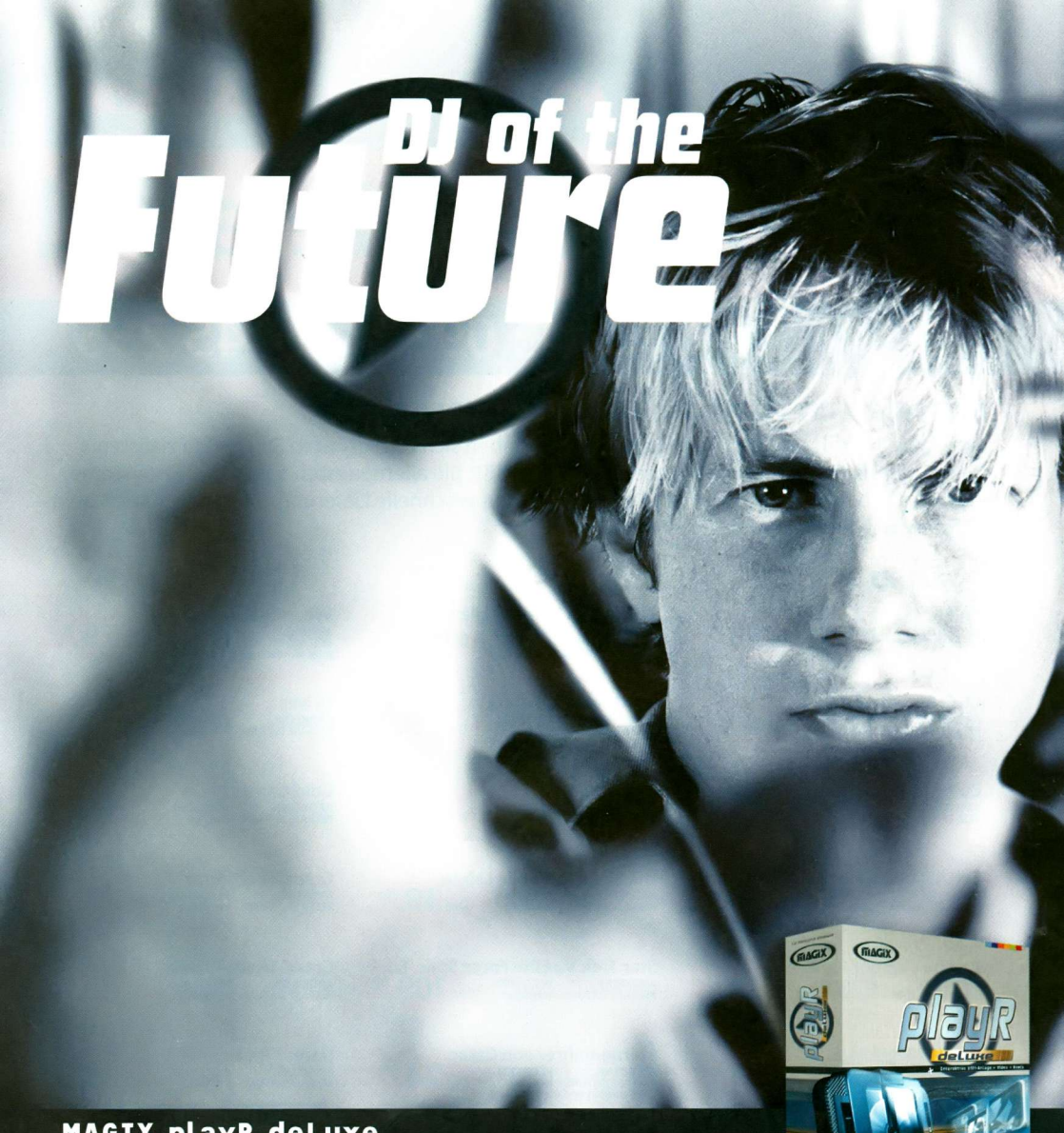
Voraussichtlich:	PII 300, 32 MB RAM
Technik:	DirectDraw
Spielerzahl:	1
Hersteller:	Impressions/Sierra
Veröffentlichung:	Ende Oktober
Vergleichbar mit:	Pharao, Caesar
Internet:	www.sierra.de

Spieleanteile

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

» Interessante, aber auch wenig innovative Fortsetzung des Aufbaustrategiehits Pharao. Genre-Fans dürfen gespannt sein! «

DJ of the Future



MAGIX playR deLuxe

Interaktive Hifi-Anlage für den PC + Video + Remix

> Musik- & Video-Jukebox
> DJ-Set zum Remixen von Songs & Clips
> Rhythmusgesteuerte Videos und Animationen
> MP3-Finder, Internet-Download
> 1.000 Sounds und Videofiles auf 2 CDs

"Werde zum Digital Jockey! Alles remixen oder einfach relaxen"

DM/SFR 99,– ÖS 699,–
(unverbindl. Preisempfehlung)

Jetzt mitmischen beim DJ-of-the-Future-Contest!
Infos bei: www.magix.com

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
www.magix.com

MAGIX

ready to explore

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER

Theo KRANZ VERSAND

Joysoft

Wir haben sie alle!

BESTELL HOTLINE: 0931 - 35 45 255

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele- Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinder- leichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

PC GAMES

Baldur's Gate 2
ARTIKELNR.: PCCD3681
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95

C&C: Red Alert 2 (engl.)
ARTIKELNR.: PCCD3829
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95

Cultures: Entdeckung Vinlands
ARTIKELNR.: PCCD3337
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Earth 2150: Moon Project
ARTIKELNR.: PCCD3661
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 49.95

Galaga - Target Earth
ARTIKELNR.: PCCD3768
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 34.95

Heavy Metal FAKK 2
ARTIKELNR.: PCCD3586
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Herrscher des Olymp: Zeus
ARTIKELNR.: PCCD3795
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95

Kicker 2
ARTIKELNR.: PCCD3740
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 69.95

Metal Gear Solid
ARTIKELNR.: PCCD3547
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 69.95

Flucht von Monkey Island
ARTIKELNR.: PCCD3852
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

No One Lives Forever
ARTIKELNR.: PCCD3531
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 79.95

Die Siedler 4
ARTIKELNR.: PCCD3356
RELEASE DATUM: Dez. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 84.95

Die Sims: Das volle Leben
ARTIKELNR.: PCCD3500
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 39.95

Star Trek V.: Elite Force Spec. Ed.
ARTIKELNR.: PCCD3779
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 109.95

Sternenfahrer von Catan
ARTIKELNR.: PCCD3724
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 74.95

Sudden Strike
ARTIKELNR.: PCCD3177
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Techno Mage
ARTIKELNR.: PCCD2779
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95

Wer wird Millionär?
ARTIKELNR.: PCCD3814
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 69.95

Wizards & Warriors
ARTIKELNR.: PCCD3351
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 79.95

PREISHAMMER

Driver
ARTIKELNR.: PCCD3669
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Gold Games IV
ARTIKELNR.: PCCD3094
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 19.95

Grand Theft Auto
ARTIKELNR.: PCCD2368
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 9.95

Grand Theft Auto 2
ARTIKELNR.: PCCD2747
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Unreal Tournament
ARTIKELNR.: PCCD3668
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95



Jeder Besteller eines PC-Spiels erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.

Für das komplette Spieleangebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: bei Drucklegung noch nicht bekannt.

gameplay™

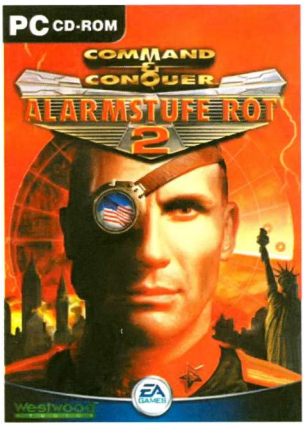
THE GATEWAY TO GAMES

FÜR GAMES VON A - Z

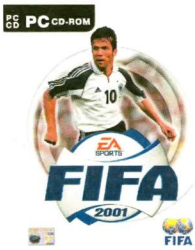
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Anschauen, auswählen, bestellen!

INTERNET: www.gameplay.de



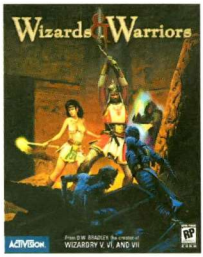
C&C: Alarmstufe Rot 2
ARTIKELNR.: PCCD3530
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95



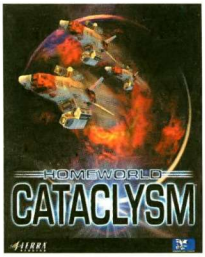
FIFA 2001
ARTIKELNR.: PCCD3591
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95



Battle Isle: Andora Konflikt
ARTIKELNR.: PCCD3279
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95



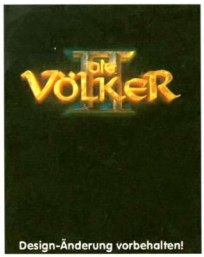
Wizard & Warrior Limited Ed.
ARTIKELNR.: PCCD3938
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 99.95



Homeworld 2: Cataclysm
ARTIKELNR.: PCCD3412
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 54.95



NHL 2001
ARTIKELNR.: PCCD3596
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95



Die Völker 2
ARTIKELNR.: PCCD3445
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 89.95



Simon the Sorcerer 3D
ARTIKELNR.: PCCD2345
RELEASE DATUM: Nov. '00
Jetzt anrufen und vorbestellen!
DM 79.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Referenzen

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

Actionspiel
Heavy Metal F.A.K.K.² — Ritual
Starlancer — Digital Anvil
Freespace 2 — Volition

Action-Adventure
Drakan — Psygnosis
Dark Projekt 2 — Looking Glass
MDK 2 — Bioware

Action-Rollenspiel
Deus Ex — Ionstorm
System Shock 2 — Looking Glass
Diablo 2 — Blizzard

Adventure
Bladerunner — Westwood
Grim Fandango — LucasArts
The Curse of Monkey Island — LucasArts

Aufbaustrategie
Die Siedler 3 — Blue Byte
Anno 1602 — SunFlowers
Die Völker — JoWood

Beat 'em Up
Virtua Fighter 2 — Sega
Virtua Fighter PC — Sega
Iron & Blood — Acclaim

Denkspiel
Chessmaster 7000 — The Learning Company
Catan - Die erste Insel — Ravensburger
You don't know Jack 3 — Take 2 Interactive

Echtzeitstrategie
Moon Project — TopWare Interactive
Age of Kings — Microsoft
Homeworld — Havas Interactive

Ego-Shooter
Wheel of Time — Legend
Opposing Force — Valve
Star Trek: Voyager - Elite Force — Ravensoft

Flipper
Pro Pinball - Big Race USA — Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey — Empire
Pro Pinball - Timeshock! — Empire

Flugsimulationen
Longbow 2 — Electronic Arts
European Air War — MicroProse
USAF — Electronic Arts

Interaktiver Film
Die Versuchung — THQ
The X-Files Game — Electronic Arts
Tex Murphy Overseer — Eidos Interactive

Jump&Run
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft
Croc: Legend o. t. Gobbos — Fox Interactive

Mehrspieler-Shooter
Indiziertes Spiel — Activision
Unreal Tournament — GT Interactive
Counter-Strike — Havas Interactive

Rennsimulation
Grand Prix 3 — MicroProse
Racing Simulation 2 — Ubi Soft
Superbike World Championship — EA Sports

Rennspiel
Motocross Madness — Microsoft
Nice 2 — Magic Bytes
Need for Speed 4 — Electronic Arts

Rollenspiel
Vampire: Die Maskerade — Activision
Ultima 9 — Electronic Arts
Planescape Torment — Black Isle/Virgin

Rundenbasierende Strategie
Jagged Alliance 2 — Sir Tech/TopWare
Civilization: Call to Power — Activision
Alpha Centauri — Firaxis/EA

Sonstige Simulationen
Panzer Elite — Psygnosis
Creatures 2 — Mindscape
M1 Tank Platoon 2 — MicroProse

Sportmanager
Anstoss 3 — Ascaron
Kicker Fußballmanager — Heart-Line
Anstoss 2 Gold — Ascaron

Sportspiel
NBA Live 2000 — EA Sports
FIFA 2000 — EA Sports
NHL 2001 — EA Sports

Wirtschaftssimulation
Die Sims — Maxis
Theme Park World — Electronic Arts
Industriegigant — JoWood

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.



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



Harald Fränkel
Actionspiele, Sportspiele



Herbert Aichinger
Actionspiele, Adventures



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action, Strategiespiele, Flugsimulationen

	Christian Müller	Harald Fränkel	Herbert Aichinger	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke
Alarmstufe Rot 2	■■■■	■	■	■■■■	■■	■■■	■■
Anpfiff	■	■■	■	■	■	■■	■
Baldur's Gate 2	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■
Blair Witch Project Vol. 1	■■■■	■■■	■■■	■■	■■■■■	■■■	■■■■■
Carmageddon 3	■■	■■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■■
Cold Blood	■■	■■	■■	■■	■	■	■
Crimson Skies	■■■■■	■■■■	■■	■■	■■■	■■	■
Global Player	■■	■	■	■	■	■■	■■
Gunman Chronicles	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■
MTV Sports Skateboarding	■■■	■■■	■	■	■■	■■■	■
NHL 2001	■■	■■■■■	■	■■■	■■■■	■■■■	■■
Outforce	■■	■	■■	■■	■	■	■
Pizza Connection 2	■■	■■	■	■■	■■	■■■■	■
Reach for the Stars	■	■	■	■■	■	■	■
Star Trek New Worlds	■■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■
Steal Beasts	■■■	■■	■■	■■	■	■	■
Submarine Titans	■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■
Wizards & Warriors	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■

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. Win9X-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-, MP3- 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 Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

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, T&L
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

- Drei Schwierigkeitsgrade
- Trainingseinsatz
- Vier große Hauptbereiche
- Über 70 Levels
- Acht veränderbare Waffen
- Basiert auf Half-Life-Engine
- Läuft ohne Half-Life



Angriff von oben: Diesen Herren und diese Art Hubschrauber treffen Sie häufiger im Spiel. Manchmal sogar mit dem ersten Schuss ...

ABGEDREHT

Da stehen Sie nun auf diesem ungastlichen Planeten. Das Geräusch der Rotorblätter wird langsam lauter. Dann sehen Sie den fliegenden Einsitzer hinter der Bergkuppe auftauchen. Er eröffnet sofort das Feuer. Einmal mehr legen Sie Ihr Scharfschützengewehr an Ihre bereits schmerzende Schulter ...

Herzlich willkommen zum Test von *Gunman Chronicles*. Wir haben es gerade noch geschafft, den Ego-Shooter für Sie in dieses Heft zu schaufeln. Im letzten Moment traf das Testmuster zusammen mit Jens Schäfer von Publisher Havas Interactive in unserer Redaktion ein. Das Ergebnis: mehrere Nachtschichten, ein Haufen Arbeit und viele Stunden Spaß. Und auch Ihnen stehen mit *Gunman Chronicles* ereignisreiche Momente bevor.

Ein fataler Irrtum

„Jetzt bist du an der Reihe, herauszufinden, was es bedeutet, lebendig verspeist zu werden", verhöhnt Sie die Lautsprecher-Stimme, als Ihre Stiefel Sie in das Genforschungslabor tragen. Was ist passiert? Wem sind Sie bloß auf die Füße getappt, dass er Ihnen den Tod wünscht? Die Antwort auf diese Frage wissen Sie bereits kurz nach Spielstart. Es ist ein Mann, den Sie leider nur zu gut kennen: der General. Ihr ehemaliger Kommandant, von dem Sie glaubten, er verrotte längst in den Eingeweiden eines gigantischen Sandwurms. In der Heimat als Held verehrt, zeigt sich nun sein wahres Gesicht. Fünf Jahre ist das nun her, dass Sie zusam-



Fast Food: Wenn Sie sich beim Maya-Tempel nicht beeilen, stillt ein Riesensaurier seinen ebenso riesigen Hunger – mit Ihnen!



Jurassic Park: Zwei Raptoren fallen Sie brutal an. Ganz zufällig scheint das nicht zu sein, denn mit den Funksensoren am Kopf werden ihre Lebensfunktionen überwacht.

Feuer frei: Vorne rechts wartet das rettende Raumschiff. Die Roboter kämpfen inzwischen auf Ihrer Seite.

Vergleich

Ganz an die Spitze reicht es nicht, aber *Gunman Chronicles* zeigt sich in besserer Verfassung als die meisten anderen Ego-Shooter. Star-Trek-Fans mögen uns verzeihen, aber selbst das hervorragende *Elite Force* lässt es dank liebevoller Detailarbeit und größeren Umfangs knapp hinter sich.

Wheel of Time	90%
Gunman Chronicles	86%
ST Voyager: Elite Force	85%
Half-Life (abgewertet)	79%
Daikatana	73%

men mit dem kläglichen Rest Ihrer Einheit das Raumschiff des Generals samt hundert Mann Besatzung als verloren meldeten. Wie konnten Sie sich nur so täuschen? „Du solltest dir besser wünschen, wir hätten nicht überlebt. Eine Erfahrung wie diese verändert einen Menschen." Da könnte er Recht haben. Und warum sind diese Außerirdischen, diese Xenome, nur so aggressiv geworden? Wenn die Erdkolonien weiter ausgerottet werden, steht die Menschheit jedenfalls auf verlorenem Posten.

Alt, aber oho

Bereits Mitte 1999 haben wir Ihnen erstmals von *Gunman Chronicles* berichtet. Damals noch unter dem Namen „Gunman" sollte das Spiel eine Mod-Erweiterung zu *Half-Life* werden. Rewolf nennt sich das Team, dessen ursprüngliche Pläne sich inzwischen zu einem hochwertigen Vollpreis-Produkt gemausert haben. Über 15 ehemalige „Freizeitspieler" aus der ganzen Welt umfasst die Gruppe inzwischen. Das einzige deutsche Mitglied, Haupt-Leveldesigner Stefan Baier, ist mittlerweile ebenfalls in Amerika. Unterstützt von den *Half-Life*-Entwicklern Valve, gibt er *Gunman Chronicles* den letzten Schliff. Das Spiel benutzt zwar als Grundlage die alten *Quake 1*-Routinen (und nicht *Quake 2*, wie oft behauptet wird) der *Half-Life*-Engine, zeigt dem Original aber gehörig, wo der Raketenwerfer hängt. Was Rewolf hier allein grafisch vom Stapel lässt, dürfte Konkurrenten wie zum Beispiel John Romeros Ion-Storm-Mannschaft aus den Latschen kippen lassen. Riesige Kuppeln, verschwenderische Lichteffekte oder hausgroße



Raumschiffe lassen manch anderes Spiel wie ein Shareware-Produkt aussehen.

Böse, böse, böse

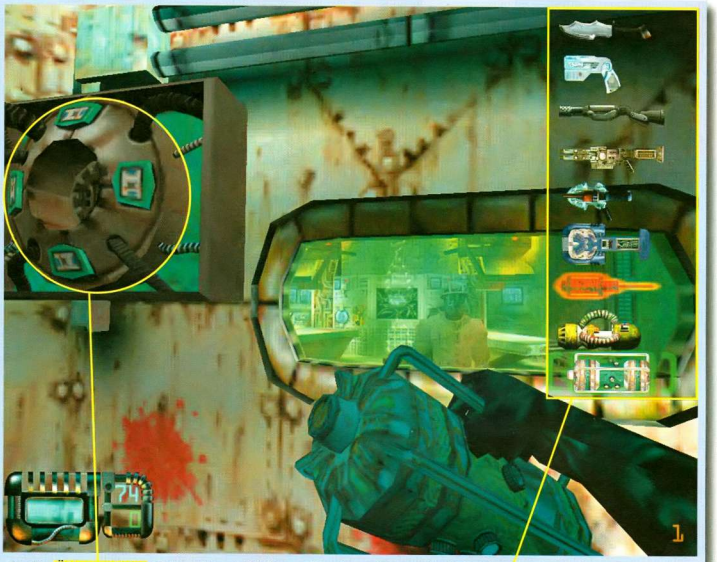
Major Archer nennt sich Ihr Spielcharakter. Nach einer kurzen Trainingseskapade in einer Raumstation landen Sie mit Ihrer Einheit auf einem Dschungelplaneten. Sie sollen ein unbekanntes Notsignal aufspüren. Die Tempelanlagen der verlassenen Stadt erinnern an Bauten der Mayas. Plötzlich ein Angriff. Ihr gesamter Trupp stirbt, nur Sie überleben. We-



Panzersperre: In der eigenen Metallwalze sind Sie sicher vor dem feindlichen Sperrfeuer und heben das Nest aus. Für kleinere Aufgaben haben Sie noch zwei Maschinengewehre am Bug.

So spielt sich Gunman Chronicles

Das Hauptnovum bei *Gunman Chronicles* ist die Handhabung der Waffen. Fast alle Instrumente können nämlich noch variiert werden. Die Grundregeln bekommen Sie in einem Trainingsparcours auf einer Raumstation beigebracht. Die Strahlenpistole beispielsweise hat drei verschiedene Feuermodi (genau, breit, schnell) und kann mit einem Zusatzteil sogar zum Scharfschützengewehr ausgebaut werden. Sie können also wie beim *Half-Life*-Mod *Counter-Strike* fröhlich zoomen, Durchschlagskraft garantiert. In der „Chemgun" lassen sich saure, neutrale und basische Flüssigkeiten zu einem explosiven Cocktail vermengen. Zudem dürfen Sie hier den Druck des Schusses frei regeln. Neben dem Drücken von Schaltern, dem Suchen von Durchgängen und Feuergefechten warten auch manchmal kleine Rätsel auf Sie (siehe Bild). Es gibt sogar einen Panzer zu entdecken, den Sie – Benzin vorausgesetzt – einige Levelabschnitte lang fahren dürfen: das Allheilmittel gegen schwere Geschütztürme schlechthin. Vor und im Spiel genießen Sie immer wieder minutenlange Rendersequenzen.



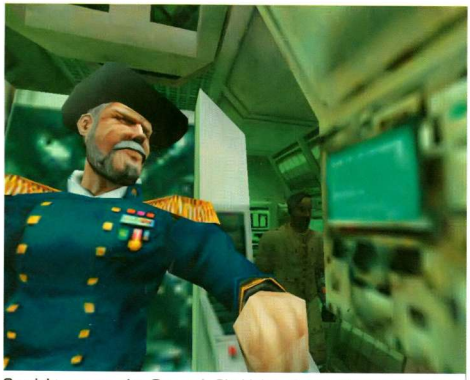
In der Öffnung links klinken Sie gleich Ihren Stecker ein, um die Schaltkreise des Labors hinter dem Panzerglas zu überlasten. Die Waffen werden auf Knopfdruck im Menü rechts ausgewählt. Dass die Raketen rot angezeigt werden, bedeutet, dass sie Ihnen gerade ausgegangen sind.



Die Qual der Wahl: Die „Polaris Blade" hat mit Schussweite, -kraft und Voltstärke gleich drei Einstellungsparameter mit je vier Stufen.



Ein Mini-Rätsel: Mit der Kanone links können Sie den wackligen Felsbrocken auf den feuernden Panzer im Hintergrund fallen lassen.



So sieht er aus, der General: Sie kleben Ihrem Rivalen direkt am Hintern (seines Raumschiffs). Wenn der das wüsste ...

nigstens ein Gutes hat die Tragödie: Sie haben den Angreifer erkannt. Vielleicht Ihre Chance, um jetzt endlich Einzelheiten zum geheimnisvollen Regierungsauftrag „Project Source" (Projekt „Quelle") zu erfahren. Zunächst wartet aber eine ganze Latte Viehzeug auf Sie: Flugsaurier, Skorpione, Piranhas, Krokodile und auch gefräßige Raubsaurier. Im Gegensatz zu den Soldaten Ihres abtrünnigen Ex-Vorgesetzten ist nicht jedes Tier bösartig, aber um die meisten sollten Sie lieber einen Bogen machen. Obwohl viele Widersacher aussehen, als hätten ihre Eltern sie mit sechs Jahren aus der Baumschule geholt, reagieren die Schönheitskrüppel mitunter recht geschickt. Ein Verwundeter humpelt erst mal in Deckung und wenn Sie das Feuer eröffnen, warten die Jungs nicht erst, bis Sie ihre Innereien an den Wänden verteilen – zumindest meistens. Apropos Innereien: Die bekommen Sie explizit nur in der englischen Version zu sehen, die allerdings auch in Deutschland erhältlich sein wird. Danach folgt eine übersetzte sowie leicht entschärfte deutsche Fassung.

Die geheimen Untergrund-Labore: Sie werden von einem Stoßtrupp des Generals überrascht, der sich auf Monsterjagd befand. Was Ihnen entgegenfliegt, sind Patronenhülsen.



Mit dem Multifunktions-Raketenwerfer unterwegs: Das Monster, dem Sie vorher zur Flucht verholfen haben, legt gerade die Forschungsstation in Schutt und Asche.

Steuerschulden

Ihre Spielfigur lenken Sie fast genauso wie damals Gordon Freeman in *Half-Life* oder Adrian Shephard in *Opposing Force*. Es gibt immer noch den verlängerten Sprung mithilfe der „Ducken"-Taste oder die Taschenlampe für Schächte und Höhlen. Die Waffen sind allerdings extravaganter. Besitzer von Wheel-Mäusen sind durch das Mittel-Rad klar im Vorteil, denn es dauert damit deutlich kürzer, das richtige Geschütz zur richtigen Zeit an den Start zu bringen. Auch können Sie so die Geräte leichter modifizieren (siehe Kasten „So spielt sich *Gunman Chronicles*"). Bei Kletterpartien hat es Rewolf geschafft, die Fitzellenkung der *Half-Life*-Serie

Kommentar Joachim Hesse



Viel zu meckern gibt es bei Gunman Chronicles nicht. Den ersten Bonuspunkt bei mir hat der Half-Life-Abkömmling bekommen, weil ich bei einem Sprung nicht dieses dämliche Stöhn-Geräusch hören musste, mit dem Ego-Shooter-Spieler normalerweise ihre Freunde in den Nervenzusammenbruch treiben. Das Weltraum-Abenteuer ist durchdacht von A bis Z und glänzt mitunter durch wahre Bombast-Grafik. Mein heimlicher Höhepunkt war die Fahrt mit dem Panzer: für sich alleine schon ein Kaufgrund. Was mich nur nachdenklich stimmt: Warum taucht im Spiel keine einzige Frau auf? Theorien bitte an meine Adresse!

Kommentar Christian Müller



Puh, heftig. Gunman fordert echten Skill. Einfach drauflosballern und durchlaufen funktioniert hier jedenfalls nicht. Neben dem herausfordernden Schwierigkeitsgrad liefern Havas und Rewolf endlich mal wieder eine Action-Oper ab, die nicht an einem durchzockten Sonntag ausgespielt hat. Kalkulieren Sie ruhig ein ganzes Wochenende ein. Nervig fand ich in unserer Testversion die langen Ladezeiten und das Absinken der Performance an manchen Stellen. Ansonsten aber sind die Gunman Chronicles neben F.A.K.K.² und Elite Force mein Action-Highlight des Jahres.

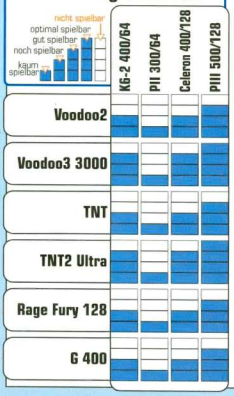
Gunman Chronicles

PRÜFSTAND

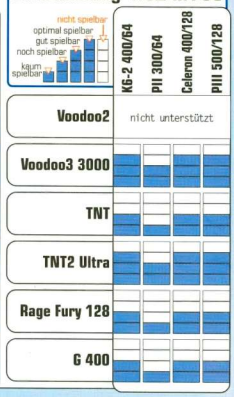
Leistungsmerkmale

In unserer Testversion ruckelte das Spiel an einzelnen Stellen. Eine genaue Ursache ließ sich jedoch nicht ausmachen, da in vergleichbaren Momenten alles flüssig lief. Demzufolge gehen wir davon aus, dass diese Ungereimtheiten in der Verkaufsversion ausgeräumt sind. *Gunman Chronicles* ist aufgrund des Alters der Grafik-Engine vergleichsweise genügsam und bereits mit einer einfachen 3D-Karte zufrieden. Trotzdem gilt: je besser Ihr Rechner, desto schöner das Spiel.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Mehrspielermodus & Probleme

Vom Mehrspielermodus war noch nicht viel zu sehen. Lediglich vier Deathmatch-Karten konnten angetestet werden, allerdings ohne Netzwerkzugang. Wir verzichten deshalb auf eine Wertung. Bis zum Verkaufsstart wird dieser Fehler zwar behoben sein, aber viel mehr sollten Sie trotzdem nicht erwarten. Erweiterungen wie Capture the Flag sind für die spätere Zukunft allerdings geplant. Auch im Einzelspielermodus verlief nicht immer alles reibungslos: Die Testversion stürzte an manchen Stellen ab und brauchte manchmal etwas lange, um die Levels in den Speicher zu hieven. Wir hoffen auf Besserung.

Sound & Musik

Die für das Spiel entworfenen Soundeffekte passen hervorragend, sind allerdings nicht sehr spektakulär. Entgegen einem Grusel-klassiker wie *System Shock 2* brauchen Sie sich auch nicht ins Spiel „hineinzuhorchen", obwohl Sie durch Geräusche Richtungen abschätzen können. Die Sprachausgabe ist wie beim Vorbild *Half-Life* etwas genuschelt. Unsere Soundwertung bezieht sich übrigens nur auf Effekte, denn Musik war bei unserem Testmuster noch nicht integriert.

Pro & contra

- ⊕ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ⊕ Riesige Außenwelten
- ⊕ Gute Story
- ⊕ Modifizierbare Waffen
- ⊕ Intelligente Gegner
- ⊕ Prima Texturen
- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊖ Wenig Innovationen
- ⊖ Oft die gleichen Gegner
- ⊖ Teilweise lange Ladezeiten

Grafik

Viel mehr kann man aus der altmodischen *Half-Life*-Engine wohl kaum noch herausholen. Rewolf hat hier wirklich ganze Arbeit geleistet und viel Herzblut investiert. Den Spieler verblüffen neben guten Animationen teilweise verschwenderisch detailreiche Texturen und überraschend runde Objekte. An die Grafikpracht eines *Heavy Metal F.A.K.K.²* oder die Gegnermassen von *KISS Psycho Circus* kommt *Gunman Chronicles* aber nicht heran. Das macht aber nichts.



Das ist Grafik: Nur die Flucht schützt Sie vor den Energieblitzen dieses Raumkreuzers. Außerdem haben Sie gerade Ihre Mechagun überhitzt, was eine Zwangspause zur Folge hat.



Dickes Ende: Eine Alien-Königin hat sich vor dem Ausgang eingenistet und zieht mit den Klauen Angreifer-Nachschub aus den Röhren. Im Gegenzug machen Sie ein paar Bomben scharf.

zu entschärfen: Vorher endeten Hangeleien an Leitern oder Seilen oft mit einem Sturz ins Bodenlose. Leicht ist *Gunman Chronicles* deswegen noch lange nicht. Im Gegenteil: Der Ego-Shooter verlangt Ihnen einiges ab und Sie werden des Öfteren die Pistole bei Petrus abgeben, bevor Sie am Ziel sind.

Aufgepasst!

Mit größeren Schockeffekten oder Überraschungen wird bei *Gunman Chronicles* zwar nicht unbedingt geklotzt, dennoch gibt es sie. Mal überfällt Sie eine Gruppe Wüstenkrieger, die sich in Sandbunkern eingegraben hat, mal kracht ein Monster durch eine Wand oder ein Erdbeben sorgt für Gefahr. Auch fies: Es existiert ein Raum, wo Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes „die Decke auf den Kopf fällt". Wohl dem, der nicht zu neugierig ist, aber wer ist das schon? Und sollten Sie ein Gespräch belauschen, wo die Rede ist von „Wir haben eine Überraschung für ihn im Fahrstuhlschacht", dann nehmen Sie sich das gefälligst zu Herzen. Zu Herzen gehen auch einige andere Szenen, etwa wenn Sie ein ekliges Mutter-Alien abknallen, dessen Kinder dann plötzlich zu weinen anfangen. Wer konnte das denn ahnen?

Ein trauriges Los

Wenn die mit Pfeil- und Lavafallen gespickten Tempelanlagen hinter Ihnen liegen, haben Sie den ersten von vier größeren Bereichen des Spiels erfolgreich abgeschlossen. Doch bereits in der Zwischensequenz



Szenekommentar

mTwlSpeiky
(Michael Schmidt)

Keine Ahnung, wie ich das zeitlich schaffen soll – aber ich will mich nach Erscheinen noch bis tief in die Alien-Welten durchkämpfen. Den Einzelspieler-Nervenkitzel von Gunman Chronicles finde ich stärker als bei Half-Life und Opposing Force zusammen. Ich persönlich freue mich auf Gunman Chronicles und werde sicherlich die eine oder andere Deathmatch-Partie gegen meine Freunde spielen. In der Half-Life-Szene wird Gunman Chronicles sicherlich für viel Spaß und „Frags" sorgen. Einzelspielerfans dürfen sich über eine spannende Story freuen.*

**Punkte für das Ausschalten eines Mitspielers*

landet Ihr Held wider Willen in noch größeren Schwierigkeiten. Das Schicksal scheint sich gegen Sie verschworen zu haben. Ständig stoßen Sie auf Roboter, die Sie unter Beschuss nehmen, auf Außerirdische, denen Ihr Leben so viel bedeutet wie ein Kringel Fleischwurst, und auf Wissenschaftler, die entweder tot sind oder es Momente später sein werden. Wenn Sie wenigstens ein Raumschiff hätten, um aus diesen Fabrikanlagen zu verduften. Doch vielleicht ist die Lage ja doch nicht so aussichtslos. Was wäre das auch für ein Spiel, in dem der Spieler keine Möglichkeit hat, weiterzukommen? Sollten Sie es schaffen, Monsignore General weiter auf den Fersen zu bleiben, erwartet Sie jedenfalls noch ein staubiger Wüstenausflug und ein riesiger unterirdischer Laborkomplex, wo Sie die Antwort auf alle Ihre Fragen bekommen. Eines dürfen wir Ihnen jedoch bereits jetzt versichern: Die Wahrheit trägt ein verdammt schmutziges Gesicht …

Joachim Hesse

Gunman Chronicles

Mindestens:	P 133, 24 MB RAM, Win95/98/00/NT 4.0
Sinnvoll:	PII 266, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound, Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp. Netzw./Intern.:/ 1 Sp./ CD
CD/HD:	Ca. 250 MB/ca. 400 MB
Internet:	www.rewolfsoftware.com/gunman
Sprache:	Englisch (noch)
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Rewolf/Havas Int.
Veröffentlichung:	November 2000
USK-Altersfreigabe:	Noch unbekannt



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**US-Beta vom Sept.**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**85%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**?**
Einzelspieler:	**86%**

» Action, bis der Notarzt kommt: Andere Entwickler dürfen staunen, Zocker öffnen das Portemonnaie. «

Wikinger fürchten nur zwei Dinge:

den Zorn der Götter und ihre eigenen Stammesgenossen.





In einem brillanten Fantasy-Actionspiel voller Mythen und Legenden des berüchtigten Nordvolkes stellen Sie sich den wilden Horden – mit riesigen Schwertern oder gewaltigen Äxten.

Und nicht nur die Dunklen Wikinger werden Ihre Wege kreuzen – auch kampfwütige Zwerge und schreckliche Ungeheuer, die die Unterwelt bevölkern, trachten Ihnen nach dem Leben.



- rasante 3D-Action basierend auf der Unreal-Tournament-Engine, die für Rune erweitert wurde
- über 25 Einzelspieler-Levels mit anspruchsvollem Leveldesign und kniffligen Rätseln
- über 15 Waffen - von Schwertern, Schilden, Äxten bis zu Keulen, die alle zur Beschwörung göttlicher Kräfte verwendet werden können
- gefährliche Gegner wie Goblins, Zwerge, Schneemonster, Dunkle Wikinger und legendäre Gottheiten der nordischen Mythologie
- abwechslungsreiche Multiplayer-Modi (mit Deathmatch und Team Deathmatch)

www.take2.de

RUNE

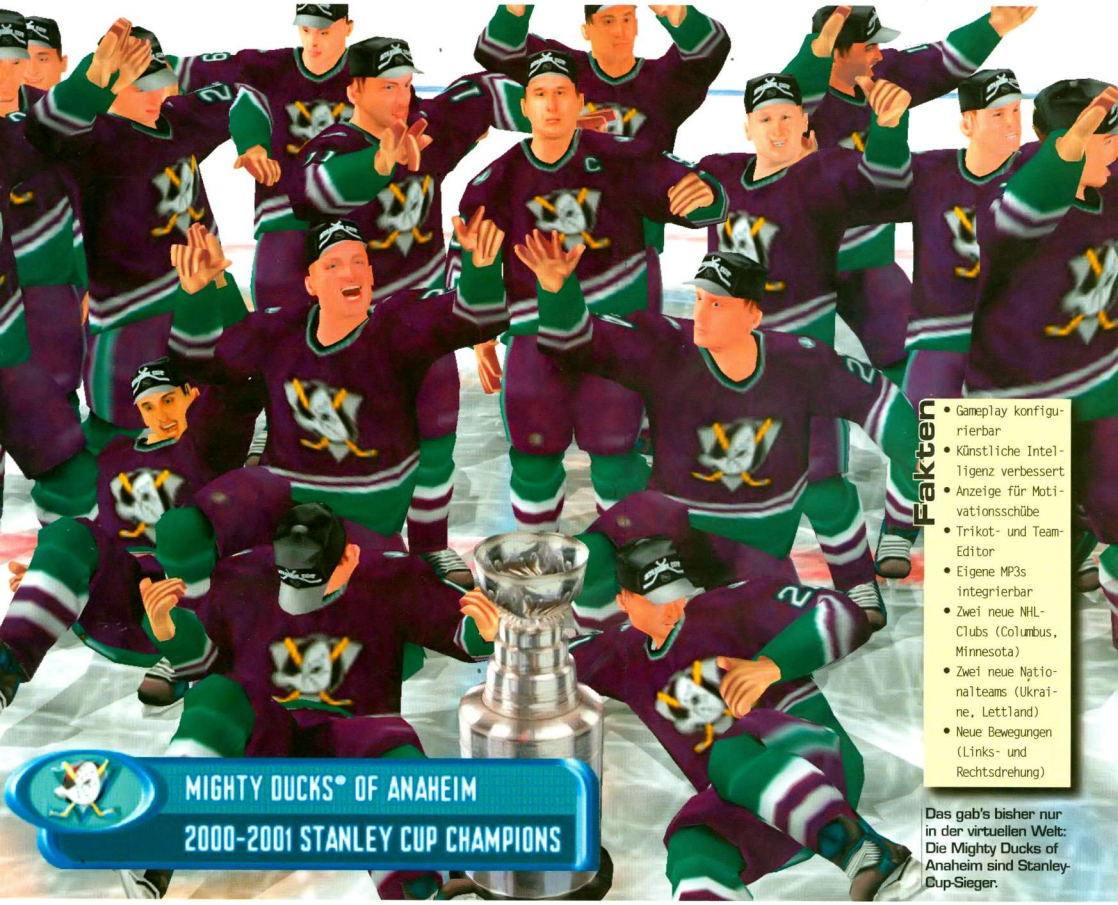


GATHERING OF DEVELOPERS

humanhead

EPIC MEGAGAMES

TAKE2interactive



Fakten

- Gameplay konfigurierbar
- Künstliche Intelligenz verbessert
- Anzeige für Motivationsschübe
- Trikot- und Team-Editor
- Eigene MP3s integrierbar
- Zwei neue NHL-Clubs (Columbus, Minnesota)
- Zwei neue Nationalteams (Ukraine, Lettland)
- Neue Bewegungen (Links- und Rechtsdrehung)

Das gab's bisher nur in der virtuellen Welt: Die Mighty Ducks of Anaheim sind Stanley-Cup-Sieger.

Jubel, Trubel, Heiterkeit?

Wenn alle Jahre wieder eine neue Version des gleichen Spiels erscheint, ist eine provokante Wortspielerei fast Pflicht: Lässt Sie NHL 2001 jubilieren? Oder will Ihnen EA Sports nur ein Update zum Vollpreis unterjubeln?

PC ACTION GOLD

Auch bei *NHL 2001* geht es darum, eines von 30 nordamerikanischen Profiteams so geschickt zu lenken, dass Ihre ausgelaugten Spieler nach bis zu 82 Saisonspielen plus Playoff-Runde auch noch den mordsriesigen Stanley Cup im Stadion herumstemmen müssen. Die 20 Nationalmannschaften, mit denen Sie eine WM nachzocken könnten, sind weniger interessant, weil diese Teams aus Lizenzgründen größtenteils nicht mit authentischen Namen glänzen. Auf den ersten Blick neu im Spiel sind nur zwei pirouettenartige Bewegungen (Links- und Rechtsdrehung), die Clubs der Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild, ein Trikot- und Mannschafts-Editor (vgl. Kasten „Schneiderlehre") und der so genannte Spielvorteil-Meter. Letzterer zeigt, wie Ihre Mannen während der Partie drauf sind. Wenn sie den Gegner beherrschen, steigt die Motivation und die Cracks werden – um es mit dem Film *Erik der Wikinger* auszudrücken – kurzzeitig zu „Wildsäuen". Sie laufen schneller, sind schwieriger zu checken und schießen präziser. All das klingt nicht nach



Da guckt Torhüter Hebert hinter seiner Maske wohl recht verdutzt: Gegen diesen Schuss ins Dreieck ist er machtlos.

Innovations-Nobelpreis. Trotzdem rockt das Spiel.

Augen auf!

Für den Spaß ist einerseits die deutlich hübschere Optik verantwortlich. Besonders die neuen Zwischensequenzen sorgen für noch mehr Fernsehatmosphäre: Das beginnt mit einem Einlauf der unmedizinischen und angenehmen Art, wenn die Kamera die Akteure bei ihrem Weg von den Umkleiden ins Stadion „verfolgt". Später gibt der Trainer an der Bande bei Auszeiten energisch Tipps, ein Mittelstürmer flüstert seinem Verteidiger vor einem Bully Instruktionen zu, Kontrahenten stänkern mit Stockschlägen in die Kniekehlen, Physiotherapeuten führen Verletzte hilfsbereit vom Eis, Zuschauer springen bei Toren ihres Teams applaudierend auf – und, und, und. Das sorgt für eine Menge „Leben", was durch den guten Sound noch unterstützt wird. Allerdings lassen die deutschen Kommentatoren einmal mehr den Esprit ihrer Kollegen in der US-Version vermissen. Der Stadionsprecher babbelt diesmal übrigens englisch!

Intelligenz-Schub

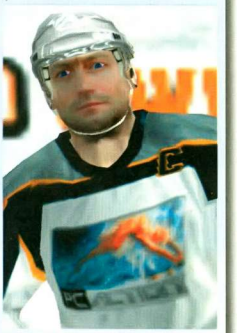
EA Sports hat eine annehmbare Lösung gefunden, das ohnehin sehr gute Game-

Schneiderlehre

Mit *NHL 2001* können Sie jetzt nicht nur Ihr eigenes Gesicht ins Spiel bringen, sondern auch Trikots mit individuellen Logos. Sie benötigen lediglich eines im bmp- oder jpg-Format, laden es im Editor ein, passen die Form an eine von acht Schablonen an und suchen sich aus diversen vorgefertigten „nackten" Trikots ein Hemdchen aus, das gefällt. Im Zusammenspiel mit dem bekannten Spielereditor könnten Sie also z. B. Ihren lustigen Kegelclub virtuell in ein Eishockeyteam verwandeln. Jetzt die Wermutstropfen: Der Trikot- und Mannschaftseditor ist in seiner Funktion beschränkt. Authentische Leibchen wie die der Deutschen Eishockeyliga kann man nicht basteln. Und selbst wenn dies machbar wäre, dürften Freizeit-Schneider wegen eines noch schwerwiegenderen Mankos lange Gesichter ziehen: Erstellte Mannschaften können nur in Freundschaftsspielen und beim Penalty-Schießen eingesetzt werden. Ein Auftritt in der Liga oder wenigstens bei einem Turnier ist nicht möglich.



Wir importieren unser Logo, einen PCA-Schriftzug samt Badenixe, in den Editor, wählen die Schablone „Rechteck" und ...



... fertig ist der Fränkel im Trikot der „Nuremberg Actions".

Vergleich

Obwohl *NHL 2001* dieses Jahr besonders mit Neuerungen geizt, ist es einmal mehr eines der besten Sportspiele. Für Gelegenheitszocker, die den Vorgänger besitzen, ist ein Kauf trotzdem nicht zwingend. Spannend bleibt, was die demnächst erscheinenden 2001-Versionen von *FIFA* (Fußball) und *NBA* (Basketball) zu bieten haben.

NHL 2001	90%
NBA Live 2000 (abgewertet)	88%
FIFA 2000 (abgewertet)	86%
NHL 2000 (abgewertet)	85%



Lehtinen von den Dallas Stars versucht sich als Tiefflieger. Anaheims McInnis half per Check nach.

Kommentar



Harald Fränkel

Ich bin ein Spinner. Und hatte deshalb einen Traum. Nur EINMAL wollte ich meinen Streethockey-Club der Kümmersbruck Lions zum Stanley Cup führen. Doch dann musste ich schmerzlich erkennen, dass EA in Sachen Trikot- und Mannschafts-Editor nicht weiter gedacht hat, als eine Nacktschnecke hüpfen kann; ich verweise hier auf den Kasten „Schneiderlehre". Warum mich NHL 2001 trotzdem zu Fangesängen hinreißt? Der Computer ist selbst für Veteranen wieder ein würdiger Gegner und lässt sich nicht mehr wie ein kleiner, wehrloser Puck übers Eis prügeln. Nebenbei sieht es so klasse aus, ich würde dafür glatt, sagen wir mal, Rollergirl ignorieren. Hm. Na gut, ich will nicht übertreiben.



Toreschießen ist auf vielerlei Art möglich. Hier flutscht der Puck durch die „Hosenträger" des Keepers.

play weiter zu verbessern, ohne die perfekte und intuitive Steuerung mit den Grundfunktionen Schießen, Sprinten und Checken zu ändern. Zunächst ist die Künstliche Intelligenz (KI) des Computers verbessert, der ein stärkeres Stellungsspiel zeigt und heftig rempelt. Trotzdem gibt es viele Varianten, Tore zu erzielen. Direktabnahmen sind ebenso möglich wie Abprallertore, Fernschüsse, Abfälscher oder Alleingänge. Es ist im All-Star-Modus lediglich nicht mehr ganz so simpel, Chancen zu bekommen und zu verwerten. Außerdem können Sie Ihr Spiel anhand von 19 (!) Schiebereglern weiter auf Ihre Bedürfnisse zuschneiden. Sind Sie ein echter Veteran und blasen den PC selbst im höchsten von vier Schwierigkeitsgraden aus den Kufenstiefeln? Dann können Sie u. a. die Passgeschwindigkeit und den Spielerboost senken und den Torhüterboost erhöhen. Entgegengesetzt müssen sich Anfänger nicht fürchten, immer nur die Hütte voll zu kriegen.

Seltsam, seltsam

Verzeihen Sie, wenn wir abschließend polemisch werden. Aber bei einigen Punkten scheint es, als hätten die Macher sich ein paar ihrer Hirnsynapsen abgesaugt, um möglichst viel KI in die Software einzubringen. Warum bietet das Spiel die Möglichkeit, eigene MP3-Sounds zu integrieren, wenn der dafür nötige Ditty Importer nicht auf der CD ist? Weil es Spaß macht, das Werkzeug z. B. unter http://www.gamesdomain.co.uk/gdreview/zones/reviews/pc/sep00/wimpditt.zip herunterzuladen? Und um zudem noch ein bisschen unqualifizierte Ironie in den Text zu hieven: Dass *NHL 2001* in vielen Fällen nicht korrekt unter Windows 2000 läuft, ist verständlich. Die beiden Jahreszahlen passen ja nicht zusammen. Wird Zeit, dass Microsoft beim Betriebssystem nachzieht, oder? Außerdem erwies sich bei unserem Test die Internetverbindung als instabil. Zu häufig verkündeten die Rechner bei Schüssen aufs Tor etwas von „Synchronisierungs-Problem", setzten die Partie zum letzten Bully zurück und „holten" sich auch die eigentlich abgelaufene Zeit wieder. Das erinnert an die Filme *Und ewig grüßt das Murmeltier* sowie *Zurück in die Zukunft*, ist aber nicht halb so lustig. Schade, wo es diesmal doch eine echte Internet-Community geben soll. Hat da jetzt jemand laut „Patch!" gerufen?

Harald Fränkel



Kanada hat gerade einen dicken Motivationsschub. Schlecht für Deutschland: Das Spielvorteil-Meter ist auf Maximum.

Auf CD-ROM

Die Exklusiv-Demo

Selbst ist der Mann: Lust auf ein Probespielchen?

NHL2001_PC_Demo.exe

Das Video

Wie sieht der neue Jahrgang aus?

Angespielt.mpg

NHL 2001

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DS 3D, 4-Kanal Pos. Audio, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	5 Sp./PC, 10 Sp. Netzw. 1 Sp./CD
CD/HD:	628 MB/100-587 MB
Internet:	www.easports.com
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

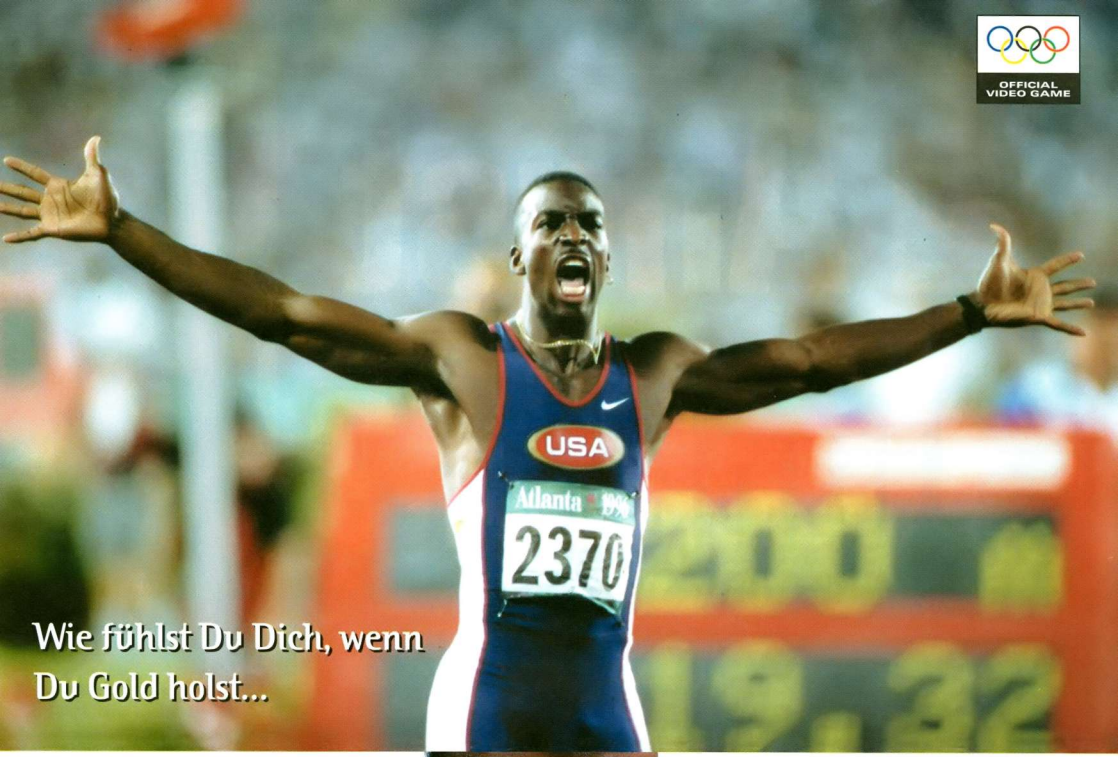


Genre:	Sportspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	80%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	

90%

» Wenige Neuerungen, aber deutlich verbessertes Gameplay: ganz klar eines der besten Sportspiele «

OFFICIAL VIDEO GAME



Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...



...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

Sydney 2000 ™©

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle

Das Spiel der Spiele



Entwickelt von ATD

Erhältlich für PlayStation Dreamcast PC CD

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. ™ © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Fakten

- 13 Levels
- Ein Trainingslevel
- Nocturne-Engine
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Sieben Waffen
- Ca. 15 Stunden Spielzeit

Angst im Dunkeln?

Blair Witch Project: Trotz dilettantischer Kameraführung standen Tausenden Kinobesuchern die Haare zu Berge, als sich eine Gruppe junger Dokumentarfilmer im Wald verirrte. Grausam real und erschreckend undurchschaubar wirkte die Geschichte. Jetzt können Sie endlich erfahren, was dort wirklich passiert ist.



Da helfen keine Tränen: Auch diese Darstellerin aus dem Kinofilm hat einen Gastauftritt im Spiel.

Hier muss der Ort sein, wo die Pasteten zum Sterben hinkommen", murmelt ein Gast von Burkittsvilles einzigem Lokal, dem Diner. Und in gewisser Weise hat er Recht. Das amerikanische Kaff könnte trostloser kaum sein und Tote gab es auch: Sieben Kinder des Nests wurden bestialisch verstümmelt, ein achtes konnte fliehen. Der Täter, ein Einsiedler namens Rustin Parr, wurde nach eiliger Gerichtsverhandlung erhängt. Doch war er wirklich schuldig? Das herauszufinden, liegt bei Ihnen. Wie Sie vielleicht bemerkt haben, wandeln Sie auf den Spuren des Kinoerfolgs *Blair Witch Project* und eines garantieren wir Ihnen: Sollten Sie Rustin Parrs Geheimnis lüften, werden Sie den Film mit anderen Augen sehen ...

Spot an!

Ihr wichtigster Ausrüstungsgegenstand ist Ihre Taschenlampe, die jederzeit Licht ins Dunkel bringt und für unheimliche Echtzeit-Schattenspiele sorgt. Nichts ist gruseliger, als durch die Nacht zu stapfen und plötzlich einen Dämon im Lichtkegel zu haben.



Blutdurst: Da haben Sie dem Untoten schon beide Arme abgehakt und er will Sie immer noch beißen. Nicht mehr lange ...

Für Schockeffekte ist ausreichend gesorgt, wobei der perfekt dosierte Sound seinen Teil zur Gänsehaut beisteuert. Besitzer von Voodoo-Karten müssen momentan allerdings auf die volle Grafikpracht und Auflösungen jenseits der 640x480 verzichten.

Nocturne 2

Blair Witch Volume 1 hält sich zwar an alle Vorgaben der erfundenen Story um die Hexe von Blair (wie Burkittsville früher hieß), versetzt Sie – zunächst – aber zeitlich vor die im Kinofilm dargestellten Ereignisse. Rustin Parr wurde nämlich bereits 1941 aufgeknüpft und in diesem Jahr werden Sie von der Geheimorganisation „Spookhouse" mit dem Fall beauftragt. Spookhouse? Das ist doch ... Genau! Das ist die Agentur aus *Nocturne* (PCA 12/99). Das ist auch kein Zufall, denn Entwickler Terminal Reality konzipierte *Blair Witch Volume 1* quasi als neue *Nocturne*-Episode. Sie spielen diesmal Elspeth „Doc" Holliday, die zuvor noch Spezialagent Stranger mit Equipment versorgte. Mit verbesserten Waffen und allerlei zusätzlichem Equip-



Ein Schritt zu viel: Das Wasser hätten Sie besser mal nicht untersucht. Da hilft nur Speichern bis zum Abwinken.

THE FINAL CURSE

Das neue 3D-Adventure der Macher von Dracula Resurrection

Quer durch die Jahrhunderte zieht sich eine schreckliche Verschwörung: Jetzt liegt es an Ihnen, sich in den Strudel der Zeit zu stürzen, um die Apokalypse zu verhindern!

www.storyfx.de

Ab Mitte Oktober im Handel erhältlich!

Als Geheimagent wider Willen ins Herz des Louvre-Museums geschickt, stürzen Sie sich in den Kampf gegen eine dunkle Templerbruderschaft, die dem Chaos zur Herrschaft verhelfen will. Ob Sie jemals wieder ins 21. Jahrhundert zurückkehren können, hängt einzig von Ihrer Gerissenheit ab!

www.thefinalcurse.de

index

france telecom

Réunion des Musées Nationaux

MICROIDS

Vergleich

Kurz, günstig, gruselig: Das ist *Blair Witch Volume 1. Nocturne* kann nur in puncto Umfang überbieten, da aber gleich ums Vierfache. *Dino Crisis* und *Resident Evil* haben allein schon aufgrund der schlechteren Grafik das Nachsehen.

Blair Witch Volume 1	80%
Nocturne (abgewertet)	79%
Dino Crisis	74%
Resident Evil (abgewertet)	67%



Doc nähert sich dem Ziel: In der einsamen Villa wohnt eine Schlüsselfigur zum Rätsel des Hexenwalds.

ment wie Kompass, Geistersensor und Audio-Rekordern ausgerüstet, reisen Sie nach Burkittsville, um die Mordfälle aufzuklären. Nach Ausflügen in den angrenzenden Wald und ersten übernatürlichen Konfrontationen wird Ihnen klar, dass mehr hinter der Sache steckt, als die Dorfbewohner zugeben. Nur ein alter Indianer gibt Ihnen wertvolle Tipps. Erkenntnisse notiert Doc automatisch in ihrem Notizbuch, sogar eine Landkarte zeichnet sie fleißig ein.

Aller guten Dinge

Terminal Reality hat zudem versucht, den Hauptkritikpunkt an *Nocturne*, nämlich die verhunzte Steuerung, zu verbessern. Für einen besseren Überblick gibt's mehr Kamerawechsel und verwirrende Funktionen wie „Springen" wurden kurzerhand über Bord geworfen. In brenzligen Situationen, bei denen Sie mehr als zwei Gegnern gegenüberstehen, verlieren Sie trotzdem schnell den Kopf ... bei größeren Gegnern dürfen Sie das auch wörtlich verstehen. Die angekündigte deutsche Version soll dem Splattervergnügen in nichts nachstehen und bietet zusätzlich komplett deutsche Texte und Sprachausgabe. Apropos angekündigt: Ihnen ist sicherlich schon das „Volume 1" im Titel aufgefallen. Das hat seine Gründe, denn noch in diesem Jahr sollen noch zwei weitere Blair-Witch-Spiele erscheinen. Hierzu hat Terminal Reality die *Nocturne*-Engine an Human Head (*Rune*) und Ritual (*Heavy Metal F.A.K.K.²*) weitergereicht. Beide greifen zeitlich völlig andere Aspekte der Story auf, die sich aber kräftig überschneiden. So treffen Sie bereits jetzt auf den Geist des Hauptdarstellers von Teil 3: Der Hexenwald macht's möglich.

Joachim Hesse



Aufgedeckt: Hier lüftet Doc ein Geheimnis des Films. Wer hätte das gedacht, was dort in der Ecke wirklich abgelaufen ist.

Kommentar



Joachim Hesse

Rollläden runter, Lautstärkeregler nach rechts und Blair Witch laden: Das ist der erste Schritt zum Herzinfarkt. Für alles Weitere sorgen schluchzende Kinderstimmen oder unheimliche Schritte im Wald. Wenn sich jetzt noch Scherzbolde wie Harald oder Alex von hinten heranschleichen und Ihnen eine Hand auf die Schulter legen, dürfen Sie den Krankenwagen vorbestellen. Meine Nerven lagen jedenfalls blank, was allerdings zum Teil auch auf die minutenlangen Ladezeiten und den dämlichen Geschicklichkeitstest gegen Ende zurückzuführen ist. Trotzdem: Ein kurzes, aber lohnendes Abenteuer, das mit 60 Mark auch nicht zu teuer ist.

Blair Witch Volume 1

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win98/2000/NT
Sinnvoll:	PIII 600, 192 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 612 MB/ca. 930 MB
Internet:	http://blairwitch.godgames.com
Sprache:	Englisch (noch)
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Terminal Reality
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Wer sich gerne gruselt oder den Film mochte oder beides, kommt um das Spiel nicht herum. «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**US-Goldmaster v. 21.9.**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**85%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

80%

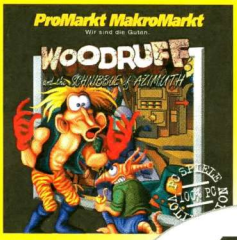
Kleingeld übrig?

Dann ran an die Spiele!

PC-Abenteuerspiele



Larry 6
Art.-Nr.: 28604



Woodruff
Art.-Nr.: 28606



Freddy Pharkas
Art.-Nr.: 28607

je **4.99**

PC-Wirtschaftssimulation



Bundesliga Manager professional
Art.-Nr.: 28608



Eishockey Manager
Art.-Nr.: 28610



Pizza Connection
Art.-Nr.: 28609

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06124 Halle-Neustadt NEU!
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
99734 Nordhausen
10365 Berlin-Lichtenberg
10719 Berlin-Charlottenburg
12053 Berlin-Neukölln NEU!
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 Eiche
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
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:

08056 Zwickau NEU!
09111 Chemnitz
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa
02625 Bautzen NEU!
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
42651 Solingen
40878 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

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

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

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.



Ausweichmanöver: Achten Sie darauf, nicht zu nah an Objekte heranzufliegen. Eine Kollision führt zum sofortigen Absturz.



Aus über sieben Kameraperspektiven können Sie auswählen. Die Cockpit-Einstellung bietet eine große Sichtreichweite.

Himmelsstürmer

Über dem Flugplatz tummelt sich eine feindliche Fliegerstaffel. Ihr Auftrag: Vernichten!!!

Flugsimulationen, bei denen man eine Mission nach der anderen absolviert und nur der weite Horizont zum Kampfgebiet erklärt wird, langweilen auf die Dauer. Damit ist nun Schluss, denn Crimson Skies bietet mehr.

Fakten

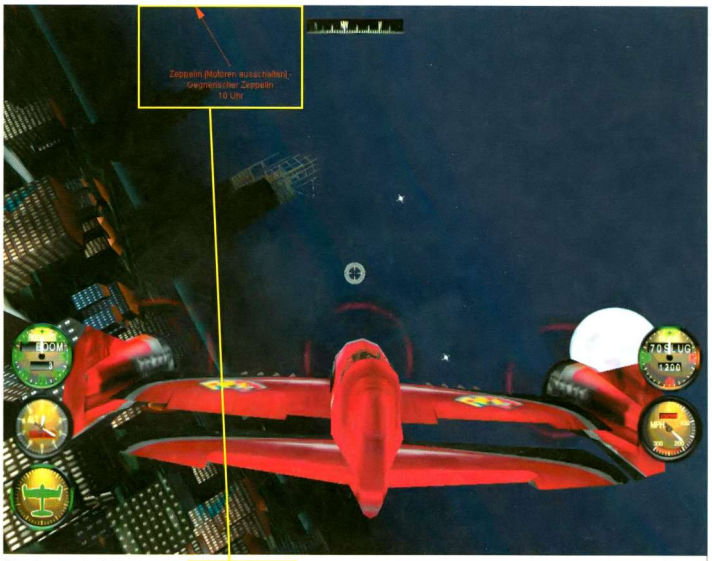
- Mehr als elf Flugzeugtypen
- Integrierter Flugzeug-Editor
- Basierend auf gleichnamigem FASA-Brettspiel
- 24 spannende Missionen

Das Programmiererteam von Zipper hat sich nicht an die genauen historischen Gegebenheiten der 30er-Jahre gehalten, sondern eine fiktive Welt erschaffen. *Crimson Skies* wartet also mit einer faszinierenden Hintergrundgeschichte auf: Zwischen 1920 und 1929 stören massive Zwischenfälle, beispielsweise ein Börsencrash, ein tödlicher Grippevirus und das verabschiedete Prohibitionsgesetz, die öffentliche Ordnung der Vereinigten Staaten. Am 1. Januar 1930 sagen sich schließlich einige Bundesstaaten, darunter auch Texas und Utah, von den USA los und bilden autonome Staaten. Regelmäßige Auseinandersetzungen mit Waffengewalt führen nach und nach zur Zerstörung des kontinentalen Eisenbahnnetzes. Selbst Automobile können aufgrund baufällig gewordener Straßen nicht mehr genutzt werden. Es beginnt das Zeitalter der Flugriesen, die fortan den Horizont regieren. Von der neuen Einnahmequelle angezogen, bevölkern auch bald Luftpiraten das neue Feld.

Ehrenvoller Dieb

Wir schreiben das Jahr 1937. Sie verdienen sich als Nathan

Zachary Ihre Brötchen mit der Piraterie, wobei Sie aus moralischen Gründen, ganz in Robin-Hood-Manier, nur die Reichen und Mächtigen um ihr Geld bringen. Natürlich ist Ihnen Kohle nicht so wichtig, Sie möchten ja auch nur den arroganten Menschen, zu denen Sie einst selbst zählten, zeigen, dass sie nicht unverwundbar (Anm: Gibt's das überhaupt?) sind. In 24 Levels, die sich über die fünf Arenen Hawaii, Hollywood, Pazifik, Colorado und Manhattan erstrecken, ist es nicht nur Ihr Ziel, gegen Zeppeline und andere große Flugapparate in den Kampf zu ziehen, sondern auch, Ihre Karriere voranzutreiben. Und genau da liegt der Unterschied zu anderen Spielen des Genres. Die Hauptfigur ist komplett in die Geschichte integriert und somit gleicht *Crimson Skies* eher einem Action-Adventure als einer Flugsimulation. Darüber hinaus werden Sie Nathan nicht nur durch die Lüfte dirigieren. Die Befreiung einiger Geiseln aus einem Schnellzug gehört ebenso zu Ihrem Aufgabengebiet wie beispielsweise eines der elf Flugzeuge zu kaufen oder Ausrüstungen zu besorgen.



Manhattan bei Nacht: Die Zielanvisierung gibt Ihnen die genaue Position des Feindes an.

Maulheld

Mit seiner lockeren Zunge ergaunert Nathan nicht nur das Geld seiner Gepeinigten, sondern auch die Herzen der Frauen. Etliche Porträts längst vergangener Damenbekanntschaften schmücken seine Behausung. Kurz vor einer Mission trifft er sich mit seinen Kollegen und plaudert über den Besuch der letzten Nacht. Genau diese lockere Art ist es, die dem Spiel den nötigen Witz liefert. Freche Kommentare sind an der Tagesordnung, wenn Sie waghalsige Stunts vollführen oder sich actionreiche Schlachten mit anderen Schwadronen liefern. Und auch bei dem Handbuch werden Sie Ihre gute Laune beibehalten. *Crimson Skies* verzichtet auf lange Erklärungen und bietet eine Anleitung der etwas anderen Art: Im Stil einer Zeitung gehalten, erfahren Sie alle wichtigen Hinweise, wie z. B. die genaue Vorgehensweise bei Flugrollen oder sonstigen Stunts, und können über diverse Werbeanzeigen schmunzeln.

So wird die Hintergrundgeschichte von Nathan Zachary nicht einfach nur heruntergeleiert, sondern in ein Interview verpackt. Die Steuerung ist ebenfalls sehr benutzerfreundlich geraten: Im Vergleich zu anderen Flugsimulationen kommen Sie hier mit nur wenigen Tastaturbelegungen aus und der einstellbare Schwierigkeitsgrad erleichtert den noch unerfahrenen Piloten den Einstieg. Grafisch erinnert alles an einen Errol-Flynn-Film, woran der Sound, der aus den 30ern stammt, einen wesentlichen Anteil hat. Sollte Ihnen der etwas zu kurz geratene Einzelspielermodus trotz all dieser Extras immer noch nicht reichen, können Sie den Luftkampf per MSN-Zone gegen andere Spieler fortführen. Frei nach der Devise: Bitte anschnallen, wir heben ab!

Tanja Bunke

Vergleich

Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen *Starlancer* mit seinen enormen Raumstationen und *Crimson Skies* mit der faszinierend in Szene gesetzten Hintergrundstory und der Kombination aus Action-Adventure und Flugsimulation. *Starlancers* längere Spieldauer gibt letztendlich den Ausschlag. Etwas im Rückstand liegt nun jedoch *MIG Alley*, das trotz Editor und komplexer Kampagnen nicht mithalten kann.

Starlancer	86%
Crimson Skies	85%
MIG Alley	81%

Kommentar

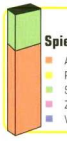


Tanja Bunke

Ein wirklich gelungenes Spiel, das einiges an Respekt verdient. Der Held des Abenteuers redet frei Schnauze und bringt somit viel Spaß ins Geschehen. Auch die Idee, die Flugsimulation eher in ein Action-Adventure zu packen, bringt Crimson Skies einige Bonuspunkte ein, da hierdurch die Motivation wesentlich gesteigert wird. Einziger Kritikpunkt ist die – jedenfalls für geübte Flieger – relativ kurze Spieldauer.

Crimson Skies

Mindestens:	PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD/16 via Internet/LAN
CD/HD:	582 MB/mind. 694 MB
Internet:	www.crimsonskies.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Zipper/Microsoft
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Flugsimulation**
Testversion:	**Kaufversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**86%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	

» Motivation sicher: Spannende Flugkämpfe und gefährliche Stunts lassen keinen Joystick kalt. «

85%

NEW YORK NEW YORK

Westwood™ STUDIOS

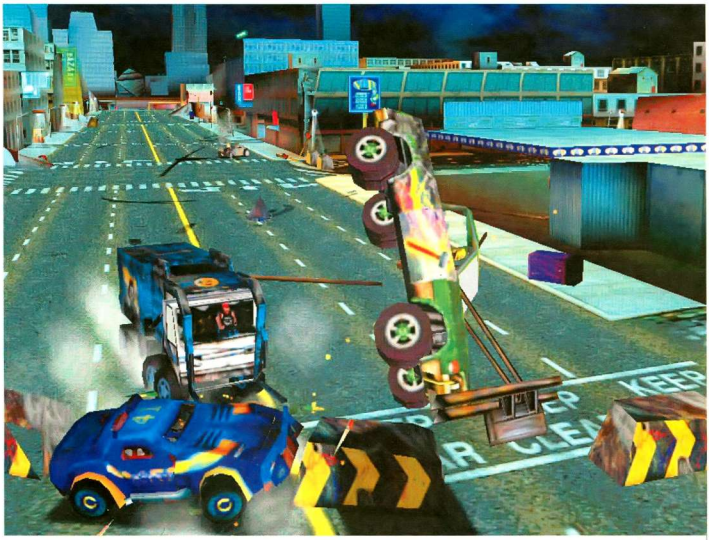
EA GAMES

...Red Alert, Alarmstufe Rot, Westwood und das Westwood-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.


ALARMSTUFE ROT
KEHRT ZURÜCK
PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT 2
EA

Crash-Kurs

Wenn Sie Grünen-Abgeordneter, Polizist oder Tierschützer sind, lesen Sie diesen Test zu Carmageddon TDR 2000 besser nicht und lassen Sie erst recht die Finger vom Spiel. Sie würden es nicht ertragen.



Hoher Blechschaden: Der Müllwagen, das Polizeiauto (vorne links) und die Karre des Spielers (in der Luft) hatten hier eine kleine Meinungsverschiedenheit.

Der dritte Teil der anarchistischen Rennspiel-Serie knüpft nahtlos an die Vorgänger an und ist ein Crash-Kurs im Wortsinn: Hier dürfen und sollen Sie sogar Unfälle bauen – und zwar möglichst effektvolle. Weil die Programmierer das Wort „Verkehrsregeln" eventuell für einen Fachbegriff aus einer Broschüre für Safer Sex halten, aber keinesfalls für eine Verordnung in einem Gesetzbuch, muss der Spieler als Max Damage wie ein Bekloppter über den Asphalt und sogar querfeldein bügeln. Folgerichtig sehen Grünflächen und vereinzelt Bäume hinterher entsprechend geplättet aus. Da *Carmageddon*-Helden nicht für Tiere bremsen, wurde auch schon der eine oder andere Fiffi oder ein (ex-)possierliches Lama mit Michelin-Muster auf dem Rücken gesehen. Zum Glück sind alle Lebewesen dank des postapokalyptischen Szenarios so untot wie die zweibeinigen Zombies, die durch die Straßen spazieren – es sind also böse und grün blutende Monster und keiner muss ein schlechtes Gewissen haben …

Schrottproduktion

Es gibt drei Methoden, die rund 50 Rennen in neun Levels (u. a. Vergnügungspark, Militärbasis, Wüste, diverse Städte) zu gewinnen: Der Spieler passiert möglichst schnell alle Wegpunkte, schaltet sämtliche Computerkonkurrenten per Rammattacken oder mithilfe von Waffen aus oder fährt sämtliche Kreaturen über den Haufen. Häufiger als bei den Vorgängern sind diesmal echte Missionen samt Story und Zwischensequenzen vertreten (vergleichbar mit *Driver*). So müssen Sie beispielsweise unter Zeitdruck drei Getriebeteile finden, zu einem Hollywood-King-Kong bringen und den Riesenroboter damit in Gang setzen. Dieser stapft los, haut ein Loch in die Levelbegrenzung und Sie können ins nächste Szenario. Mit Preisgeldern darf der PC-Proll zwischendurch sein Auto aufrüsten oder sich eines von 50 anderen zum Teil abenteuerlichen Gefährten kaufen.

Harald Fränkel



Wir sind – natürlich nur aus Versehen – in ein Gebäude gebrettert. Die dort wohnenden Zombies fanden's nicht so gut.

Kommentar



Harald Fränkel

Obwohl meine Tastatur wegen des knappen Zeitlimits bei einigen Missionen als Trommel herhalten musste, die Optik nicht gerade für einen Augen-Orgasmus reicht und die Zeit beim Laden nur unwesentlich schneller verstreicht als beim Sitzen auf einem Zahnarzt-Stuhl: Ich hatte auch beim dritten Carma wieder eine Menge Spaß. Der Heavy-Metal-Soundtrack swingt. Es ist nach wie vor witzig, überall rumdüsen zu können, zur Not nach einem beherzten Sprung auch mal auf einem Hausdach. Und ich mache gerne Sachen kaputt; im Spiel natürlich – nicht, dass ich wegen dieser Aussage indiziert werde …

Carmageddon TDR 2000

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte, WinX
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), EAX, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	403 MB/150-400 MB
Internet:	www.carmageddon.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Hasbro Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	61%
Sound:	77%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	

» Hardware fressende, durchgeknallte Anarcho-Raserei: ordentlich, aber nur für Fans der Serie wirklich ein Muss. «

70%

Battleship 2



Schiffeversenken, so heißt *Battleship* im deutschen Sprachgebrauch. Vor Jahren gab es das schon einmal, jetzt hebt Hasbro die Wasserleiche. Neben der lieblos aufgemachten Schiffejagd (die Koordinaten sind noch nicht mal beschriftet) haben die Wiederverwerter zum Glück noch eine Einzelspieler-Ballerei mit auf die CD gepackt. Sonderlich spannend sind die 20 simplen Missionen für Ihr nach allen Seiten feuerndes Kriegsschiff allerdings nicht. **jh**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win98/2000/NT
Technik: D3D, DS, 4 Sp. an einem PC/Netzwerk/Internet
Hersteller: Meyer+Glass/Hasbro Interactive
Preis: Ca. DM 60,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 48% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 38% **Einzelspieler:** 55%

Breakout



Wer sich schon länger mit Spielen beschäftigt, kennt *Breakout*, *Arkanoid* und wie sie alle heißen. Mit einem Balken hindern Sie einen Ball daran, aus dem Bild zu fliegen, und bauen gegenüber Steine ab. Hasbro reaktiviert nun *Breakout* und holt mit guten 3D-Ideen bis auf den öden Mehrspielermodus tatsächlich das Beste aus der trostlosen Spielidee. Die 29 Levels sind zwar an einem Tag geschafft, aber am Ende spielen Sie sogar den Original-Oldie. **jh**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: D3D, DS, 4 Sp. an einem PC/Netzwerk/Internet
Hersteller: Supersonic/Hasbro Interactive
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 64% **Sound:** 70%
Mehrspieler: 50% **Einzelspieler:** 65%

Sumpfhühner Add-On



Am Anfang war's lustig, doch langsam reicht's: Da wird auf ein billiges Schießspiel schnell mal „Huhn" draufgekritzelt und schon darf es in den Verkauf. Das Add-On zu *Die Rache der Sumpfhühner* enthält jedenfalls nichts, was Sie wirklich brauchen. Die vier neuen Landschaften und der Mehrspielermodus sind allenfalls nett, aber wer hat da nach der ganzen Hühnerflut schon noch Lust drauf? Übrigens: Teil 2 steht bereits in den Startlöchern. **jh**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM Win95/98/2000/NT
Technik: DirectDraw, DS 3D, 4 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller: Meridian '93/Koch Media
Preis: Ca. DM 20,-
Genre: Action
Grafik: 28% **Sound:** 24%
Mehrspieler: 29% **Einzelspieler:** 24%

Frogger 2



Quak, Quak! Da hüpft er wieder, unser kleiner Freund und seine Freundin Lillie. Vor fast drei Jahren hat Hasbro mit der ersten Neuauflage seines Spielhallen-Froschs die hauseigene Retrowelle eingeläutet. Nicht ganz frisch, das Thema, doch auch Teil 2 bietet genug Action: Gegnern ausweichen, Münzen und Nachwuchs einsammeln und dem bösen Krokodil eins auswischen. Besonders lang dauert der Spaß nicht, fordert aber einiges an Geschick. **jh**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: Direct3D, Glide, DS, 4 Spieler an einem PC
Hersteller: Blitz Games/Hasbro Interactive
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Jump&Run
Grafik: 66% **Sound:** 65%
Mehrspieler: 72% **Einzelspieler:** 70%

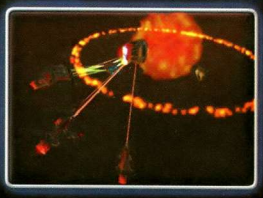
www.stonefish.de

Diesmal bedroht der Feind
die Menschheit in ihrem Innersten



CATACLYSM ist ein Vollprodukt –
HOMEWORLD wird zum Spielen nicht benötigt!
www.homeworldcataclysm.de

HOMEWORLD
CATACLYSM



SIERRA
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Your unfinished business !



















JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2.

DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Das Land Arulco wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die vor dem Bürgerkrieg die Minen von Arulco betrieben hat, will nun mit allen Mitteln diese Minen zurückerobern.

Das Syndikat hat im Nachbarland Tracona eine geheime Basis errichtet, um von dort aus einen Vernichtungsschlag auf Arulco starten zu können, sofern ihre Forderungen nicht erfüllt werden. Sie sind sogar bereit, das ganze Land in Schutt und Asche zu legen.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in DEINEN Händen.

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Inklusive Leveleditor für unbegrenzten Spielspaß
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B."Iron Man" Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Deine Söldner anzeigen
- Komplett in Deutsch

Jagged Alliance is a registered trademark of Sir-tech, Inc. ©2000 Sir-tech, Inc.





ENDE OKTOBER IM HANDEL ERHÄLTLICH

SIRTECH

INNONICS

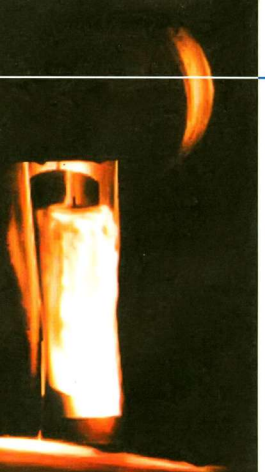
moocksgang 5 30169 hannover tel. 0511/336137-0 fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de



Fakten

- Nicht lineare Story
- Zahllose Subquests
- Freie Charakterentfaltung
- Epische Ausmaße
- Verbesserte Grafikengine

Kraft der Gedanken



Finstere Fieslinge. Strahlende Recken. Miese Machenschaften. Schreckliche Schicksale ... In der lebendigen Welt von Baldur's Gate 2 werden die wildesten Fantasien wahr. Nichts Neues, meinen Sie? Von wegen! Ehrenwort: Die mit Abstand coolsten Abenteuer erleben Sie dieses Jahr an der Schwertküste.



Der Magier Irenicus treibt ein merkwürdiges Spiel mit dem Hauptcharakter und stellt sich als der große Endgegner heraus.

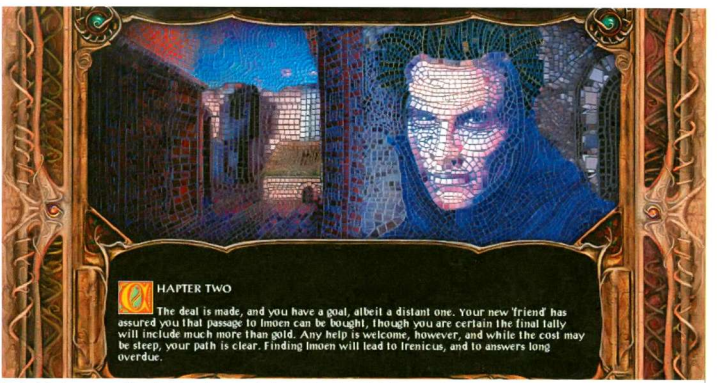


Trolle können nur durch Feuer oder Säure getötet werden, ansonsten stehen sie immer wieder auf.

Genial, aber bevor Sie sich Hals über Kopf in das Abenteuer stürzen, müssen Sie zunächst ihren Charakter erstellen. Die bereits bekannten Rassen und Klassen vervollständigte BioWare nun auch mit Hexer, Barbar und Halb-Ork, sowie weiteren Spezialisierungen für die bereits aus dem Vorgänger bekannten Berufe. Besonders wichtig bei der Charaktergenerierung ist die Gesinnung Ihres Helden. Gute Recken werden andere Quests erfüllen oder ein und denselben Auftrag auf andere Art und Weise ausführen als böse Charaktere. Zudem treffen Nichtspielercharaktere (NPCs) teilweise selbstständig ihre eigenen Entscheidungen und schließen sich niemandem an, der gegensätzlicher Gesinnung ist. Allein dadurch ergibt sich schon eine akzeptable Wiederspielbarkeit. Egal, für welchen Charakter Sie sich entscheiden, Sie starten das Abenteuer immer in der gleichen, unerfreulichen Situation: Nach erdulden Folterqualen ohne Ausrüstung in einem kleinen Käfig zu erwachen, ist kein Spaß. In einem entsprechend geistig verwirrten Zustand beginnt Ihr Hauptcharakter die Story in *Baldur's Gate 2*. So erklärt Bioware plausibel, dass Neueinsteiger direkt im Spiel Näheres über die Geschichte des Vorgängers erfahren können. Innerhalb der ersten Minuten dürfen Sie drei alte Bekannte aufnehmen und mit ihnen das erste Kapitel bewältigen.

Ab ins Abenteuerland

Ähnlich wie in *Planescape: Torment* bleiben die wahren Hintergründe vorerst ver-



Sobald ein neues Kapitel beginnt, erhalten Sie die wichtigsten Informationen zusammengefasst.

Baldur's Gate 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

300 MHz sollte Ihr Prozessor schon mindestens auf der Pfanne haben, denn auf langsameren Rechnern läuft Baldur's Gate 2 zwar theoretisch, verkommt aber zur Diashow. Auf schnelleren Computern können Sie zudem die Wegfinde-Routinen verbessern.

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				

Sound & Musik

Die Musik bleibt größtenteils dezent im Hintergrund und unterstützt den Aufbau der Atmosphäre. Wirklich gut gelungen sind Sprachausgabe und Soundeffekte, die optimal zur Situation passen. So hören Sie auf dem Marktplatz, wie die Händler lauthals ihre Waren anpreisen und dabei das Gemurmel der Menschenmassen übertönen.

Pro & contra

- ⊕ Grandiose Story
- ⊕ Enorme Handlungsfreiheit
- ⊕ Dichte Atmosphäre
- ⊕ Extrem lange Spielzeit
- ⊕ Anspruchsvolle strategische Kämpfe
- ⊖ Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad, bedingt durch die nicht lineare Story

Installation

Bei fünf CDs darf es auch bei der Installation etwas mehr sein: Minimal belegt Baldur's Gate 2 satte 800 MB auf der Festplatte, für optimale Performance sogar 1,2 GB. Wer gänzlich auf einen CD-Wechsel verzichten will, muss ganze 2,5 GB freiräumen.

Bug Report

Die englische Testversion stürzte noch hin und wieder ab. Laut Virgin soll das in der Verkaufsversion behoben sein. Im Nachtest der deutschen Version werden wir neben der Qualität der Sprachausgabe auch die Stabilität unter die Lupe nehmen.

Steuerung

Grundsätzlich entspricht die Steuerung dem Vorgänger, jedoch wurden in vielen Punkten kleinere Verbesserungen vorgenommen, so dass es jetzt noch leichter fällt, die gewünschten Aktionen durchzuführen. Wer will, kann sogar die Menüleisten mit den Icons ausblenden und alles nur über die Hotkeys steuern.

Grafik

Auflösungen von bis zu 1024x768 (800x600 mit Menü) verleihen Baldur's Gate 2 eine deutlich bessere Optik als dem erst kürzlich veröffentlichten Icewind Dale. Höhere Auflösungen sind gleichbedeutend mit einer besseren Übersichtlichkeit, besonders wenn Sie zusätzlich noch einige Menüleisten ausblenden.



Die Springbrunnen sind wunderschön animiert. Selten sah fließendes Wasser besser aus.

schleiert. Aber immerhin stehen Sie nicht völlig planlos in der Welt, sondern haben immer ein klares Ziel vor Augen. Zahlreiche Nebenaufträge lenken von der Hauptaufgabe ab, ermöglichen es jedoch der Party gleichzeitig, die nötige Erfahrung und Ausrüstung zu sammeln, um letztendlich die Erfolgschancen zu verbessern. Dabei obliegt es Ihnen, welche Quests Sie annehmen möchten. Ihre Umwelt reagiert auf ihre Taten. Besonders deutlich wird das, wenn die Partymitglieder Ihre Entscheidungen diskutieren und zu allen möglichen Situationen ihren Senf dazugeben. *Baldur's Gate 2* ist alles andere als linear, wodurch die Welt deutlich realistischer und lebendiger wirkt. Dabei gibt es nur ein Problem, das man dafür aber gerne in Kauf nimmt: Häufig passiert es, dass sich ihre Party in (noch) zu gefährliche Bereiche vorwagt und in Monsterklauen oder tückischen Fallen kläglich verendet. Da gibt's nur eins: Häufig den Spielstand sichern und den schwierigen Kämpfen vorerst aus dem Weg gehen. Während Sie ihre Charaktere bis zum Erfahrungslimit von knapp drei Millionen Punkten aufpäppeln, im Vorgänger waren es nicht mal 100.000, erhalten Sie



Sie können die Automap selbst mit Einträgen beschriften und finden so schnell ihr Ziel.

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen die Nr.1 in den PSX-Charts!*

FRONTSCHWEINE

SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons")

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT"

featuring:


ISAC WASHINKEN


MANFRED SCHWARTOWSKI


ARTHUR SWINEY


GEORGES PORC FLAMBÉ


WOK HOG


DSCHINGIS SCHMARRN



*Wöchentliche Media Control Charts vom 10.07.00 - 19.08.00

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller`s Dir rein!

PC CD-ROM

JETZT IM HANDEL

www.frontschweine.com

PRESENTED BY

INFOGRAMES

© 2000 Infogrames Europe.
All rights reserved.



Auch ein Mittel die Story voranzutreiben: Immer wieder hat der Hauptcharakter bizarre Visionen.

Vergleich

Der neue Genreprimus überzeugt durch seine epischen Ausmaße, Spitzenatmosphäre, spannende Story, viel Spielwitz und enorme Handlungsfreiheit. Da können vergleichbare Spiele bestenfalls in vereinzelten Punkten mithalten: Auf schnellen Rechnern mit Voodoo3-Karte ist die Grafik eines Ultima 9 schöner. *Planescape: Torment* ist inhaltlich zwar ähnlich überzeugend, aber die Story in *Baldur's Gate 2* ist greifbarer, wodurch der Spieler nicht so leicht den Faden verliert. Den Hack'n'Slay-Eskapaden von *Icewind Dale* hingegen fehlen die wahren Rollenspielqualitäten.

Baldur's Gate 2	91%
Ultima 9 (abgewertet)	87%
Planescape: Torment	85%
Baldur's Gate	82%
Icewind Dale	78%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Das Warten hat sich gelohnt, Baldur's Gate 2 bietet mehr, als jeder Rollenspieler hoffen darf. Selten habe ich eine so lebendig wirkende Welt durchschreiten dürfen, in der es an jeder Ecke etwas Neues zu entdecken gibt. Dazu genießen Sie als Spieler die Handlungsfreiheit ihrer Spielfigur auch wirklich einen Charakter zu verleihen und als guter, neutraler oder böser Held das Spiel auch mehrfach zu lösen.

Kommentar



Herbert Aichinger

Andere Rollenspiele werden es in den kommenden Monaten schwer haben, Baldur's Gate 2 auch nur annähernd etwas Ebenbürtiges entgegenzusetzen. Das Spiel schafft es, Komplexität mit Einsteigerfreundlichkeit optimal miteinander zu verbinden, und nimmt einen mit seiner unvergleichlichen Atmosphäre vollkommen gefangen. Eines der faszinierendsten Programme der letzten Zeit!

zudem die Chance, die jeweilige Spezialquest für Ihre Klasse zu meistern. Krieger erobern und verwalten anschließend ihre eigene Burg, Magier unternehmen eine Reise auf die Astralebene und bekommen dann ihren Zaubererturm, Barden eröffnen ein Theater und Paladine müssen einen riesigen Drachen erlegen, um das sagenumwobene, heilige Schwert, den „Holy Avenger" zu erhalten. Rätsel, Konversationen und Kämpfe halten sich bei normaler Spielweise angenehm die Waage.

Schwert & Magie

Gerade Zauberkundige, Kleriker und Druiden spielen in *Baldur's Gate 2* eine wichtige Rolle, da vor allem mächtige Zaubersprüche die schwierigen Gefechte entscheiden. Das Kampfgeschehen ist deutlich taktischer angelegt als im Vorgänger. Da müssen die Aktionen der Krieger und Magier optimal aufeinander abgestimmt sein. Manche Gegner erfordern neben einer gut durchdachten Strategie natürlich auch ein Quäntchen Glück. Das Spiel bleibt aber immer fair, schließlich müssen



Mit Zaubersprüchen streckt Irenicus in dieser Zwischensequenz seine Gegner nieder.

Sie die meisten Kämpfe gar nicht durchstehen, lassen sich diese doch oftmals umgehen. Wer bei den Gesprächen diplomatisch die nötige Höflichkeit, Frechheit oder Beharrlichkeit an den Tag legt, kann schon im Vorfeld Handgreiflichkeiten vermeiden und dafür ähnlich viele oder sogar noch mehr Erfahrungspunkte einstreichen. Andererseits verpassen Sie so die tollen Effekte der Zaubersprüche, die einen maßgeblichen Beitrag zur Grafikqualität leisten. *Baldur's Gate 2* sieht zwar deutlich besser als sein Vorgänger aus, aber die Optik bleibt im Vergleich zum Rest des Spiels der einzige Bestandteil, bei dem man sich eine Verbesserung noch vorstellen könnte.

Alexander Geltenpoth

Baldur's Gate 2

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., 6 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	2500 MB / 600-2500 MB
Internet:	www.bg2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	BioWare/Virgin
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



»Packende Story, enorme Handlungsfreiheit, epische Ausmaße: So muss ein Rollenspiel aussehen.«

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Engl. Testversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**74%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**83%**
Einzelspieler:	

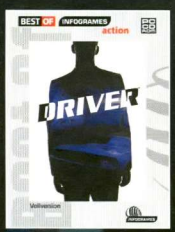
79%

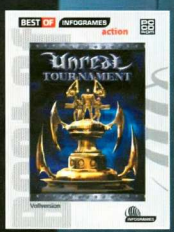
BEST OF INFOGRAMES

VK&K, Frankfurt

WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!







nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei ProMarkt und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

PILOT ODER PROGRAMMIERER?





VON MANNSTEIN

BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Antikes Schwert

Alte Besen kehren gut: Hinter einer technisch schon etwas angegrauten Fassade verbirgt sich gerade bei Rollenspielen oft ein wahres Juwel ...



Die schwerfällige 3D-Engine von Wizards & Warriors kann heutzutage angesichts hochkarätiger Konkurrenz wahrlich keine Begeisterungsstürme mehr auslösen.

Rollenspiel-Designer D.W. Bradley hat sich mit *Wizardry 5 – 7* als Spezialist für packende, tiefgründige Fantasy erwiesen und mit *Wizards & Warriors* gelingt es ihm, seinen guten Ruf weiter zu festigen. Diesmal schickt er den Spieler mit einer Party aus sechs Helden, die man sich im Städtchen Valeia aus vier Charakterklassen und zehn unterschiedlichen Stämmen selbst zusammenbastelt, auf die Suche nach einem mächtigen magischen Schwert.

Rostige Rüstung

Wer sich von den Wizards & Warriors verzaubern lassen will, braucht erst einmal einen langen Atem. Technisch spiegelt das Spiel in etwa den Entwicklungsstand von vor drei, vier Jahren wider; die 3D-Engine ist quälend langsam und bildet die Fantasy-Welt von Gael Serran unzeitgemäß klobig und detailarm ab. Erst wenn man es schafft, über diese Schwächen hinwegzusehen, wird der Blick frei für die Feinheiten von Bradleys kunstvoll inszenierter Story. Dann lernt man die Vielseitigkeit der Quests und die unkonventionellen Puzzles richtig zu schätzen. Haben Sie diesen Punkt einmal erreicht, können Sie sich auf ein langes, abwechslungsreiches und faszinierendes Abenteuer gefasst machen.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

Wizards & Warriors eignet sich kaum für Einsteiger und Technik-Fetischisten, dürfte aber für altgediente PC-Rollenspieler ein gefundenes Fressen sein. Die Story hat so viel Charme und Tiefgang, dass man ihr zuliebe gern über die altbackene Umsetzung hinwegsieht. Wer Bradleys Wizardry-Arbeiten mochte, wird auch an Wizards & Warriors seine Freude haben.

Wizards & Warriors

Mindestens:	P 233 MMX, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	880 MB/615 MB
Internet:	www.heuristicpark.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Wunderbares Fantasy-Märchen, leider technisch nicht auf der Höhe der Zeit. «

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Engl. Version 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	59%
Sound:	54%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

77 %

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job-navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
202011

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

.....

PLZ: .....

Ort: .....

Alter: .....

Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

furcht
ho
grauen.

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999/2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CAPCOM

PC CD

www.eidos.com

PlayStation

.exe
rror.sys
dll

AB SOFORT FÜR PC

RESIDENT EVIL 3™
NEMESIS

EIDOS
INTERACTIVE

Eiskalt und gefährlich

Immer wenn es extrem brenzlig wird, sind sie da: Spezialagenten wie James Bond. Neu im Bunde ist John Cord, der neben Köpfchen auch die Muskeln besitzt, die man im harten Agentenleben braucht.



Böse Überraschung: Völlig ahnungslos blickt eine Wache auf die Uhr und wartet geduldig auf die Ablösung. Sie weiß jedoch nicht, dass sie in wenigen Sekunden keine mehr benötigt.

Sicherlich kennen Sie das Gefühl auch: Sie wachen nach einer durchzechten Nacht auf, fühlen sich erschlagen und fragen sich, was am Abend zuvor alles passiert ist. In einer ähnlichen Situation befindet sich Agent John Cord. Er erlangt benommen das Bewusstsein wieder, hat Schmerzen in allen Gliedern, was in seinem Fall jedoch nicht von einem Treffen mit Johnnie Walker, sondern von einer brutalen Folterung herführt. Er kann sich an nichts erinnern. Bis auf eine Kleinigkeit: Er wurde verraten. Damit nicht genug, befindet er sich noch in den Händen seiner Peiniger. Beim nachfolgenden Verhör werden ihm viele Sachen klarer und er durchlebt noch einmal die unheilvollen Ereignisse.

Auftrag mit Hindernissen

In neun Missionen lernen Sie als John Cord das Agentenleben von seiner harten Seite kennen. Mit dem Auftrag des britischen Geheimdienstes MI6 betraut, müssen Sie in die fiktive Sowjetrepublik Volgia reisen, um einen verschwundenen Kollegen zu finden. Eigentlich sollte dies ein Kinderspiel für einen so gut ausgebildeten Agenten wie Cord sein, doch leider verläuft alles anders als erwartet. Sie kommen einem Komplott auf die Spur, bei dem ein korrupter Präsident die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Glücklicherweise erhalten Sie bei Ihrem Versuch, diese Verschwörung zu zerschlagen, attraktive Unterstützung. Eine dubiose Geheimagentin, die Chinesin Chi King Cheung, schließt sich Ihnen an. Steuerungstechnisch spielt sich *Cold Blood* wie *Tomb Raider*, dabei sollten Sie jedoch ein Meister der Charakterbewegung sein. Bereits zu Beginn müssen Sie perfekt an Wachen vorbeischleichen, um nicht bei der ersten falschen Bewegung erschossen zu werden. Das hört sich in der Theorie leichter an, als es ist. Die Spielfigur John Cord entwickelt nämlich oftmals ein Eigenleben und reagiert nicht immer exakt auf die Tastenbefehle, die Sie ihr zuvor erteilt haben. Besonders ärgerlich ist zudem die Speicherfunktion. Leider lässt sich der Spielstand nicht jederzeit sichern, vielmehr müssen Sie zu diesem Zweck bestimmte Speicherpunkte finden. Ansonsten ist *Cold Blood* mit einer Vielzahl von Rätseln gespickt. So gilt es beispielsweise, sich in einen Computer einzuhacken, um an bestimmte Daten zu kommen, oder an ein Kabel zu gelangen, das Sie zum Überwinden eines Abgrundes benötigen. Ein Rätsel bleibt jedoch bis zum großen Showdown offen: Wer hat Sie verraten?

Tanja Bunke



Der Titel spricht Bände: Der Weg von John Cord ist mit Leichen gepflastert.

Kommentar



Tanja Bunke

Cold Blood bietet einiges: knifflige Rätsel, knallharte Action und Nervenkitzel pur. Beachtlich auch, wie schnell man von einer derart gut in Szene gesetzten Hintergrundgeschichte an den Bildschirm gefesselt wird. Trotz all dieser Lobeshymnen stören mich aber der Schwierigkeitsgrad und die unausbalancierte Steuerung. Für Einsteiger ist der Titel meiner Meinung nach nicht geeignet.

Cold Blood

Mindestens:	P 233 MHz, 32 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct 3 D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 pro CD
CD/HD:	1.665 MB/400 MB
Internet:	www.revolution.co.uk/noflash/blood.htm
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Mitte Oktober
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Fingerakrobaten werden sich bei Cold Blood sicherlich wohl fühlen. «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Beta vom September**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	–
Grafik:	**71%**
Sound:	**64%**
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

68%

V&K, Frankfurt

SIEH DEM ABENTEUER INS AUGE!

ERLEBE
SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

BEWEISE
KAMPFGEIST

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel. Ab November im Handel.

INFOGRAMES

SUNFLOWERS
the world of entertainment

www.de.infogrames.com

www.technomage.de

www.sunflowers.de

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

»DER PREIS FÜR DAS SCHÖNSTE SPIEL DES JAHRES DÜRFTE DEM ACTIONKRACHER UM HELDIN JULIE SICHER SEIN.«
- PETER KUSENBERG, PC GAMES 9/00
WERTUNG: AUSGABE 10/00 - 82%

»EIN FEST FÜR FANS HÜBSCHER POLYGONE UND ABGEDREHTER IDEEN.«
- PETER STEINLECHNER, GAMESTAR 8/00







FEATURES

- BEEINDRUCKENDE GRAFIK, BASIEREND AUF DER Q3-ENGINE!
- ÜBER 24 SPANNUNGSGELADENE LEVELS
- JULIE KANN GLEICHZEITIG ZWEI DER ÜBER 20 VERSCHIEDENEN WAFFEN BEDIENEN, VOM ELEKTROSCHOCKER BIS ZUR MEGAWUMME IST ALLES DABEI

»VÖLLIGER WAHNSINN!«
- HARALD FRÄNKEL, PC ACTION 8/00
WERTUNG: 89%







HEAVY METAL FAKK2


HEAVY METAL®
FAKK2
ritual®
entertainment
www.take2.de
Dreamcast
PC CD
TAKE2interactive



Fakten

- Entspricht technisch Tiberian Sun
- Fortsetzung der Story von Alarmstufe Rot
- Zwei Kampagnen mit jeweils zwö Missionen
- Extrem unterschiedliche Einheiten mit Spezialfähigkeiten
- Land-, Luft- un Seestreitkräfte

Die wilde Tanya ist zurück. Nein, nicht unsere Kollegin, sondern das Superweib aus C&C 2, das schon ganze Bataillone auf dem Gewissen hat. Da Einfraupartys recht öde sind, hat sie ein paar harte Burschen eingeladen – doch reicht das für ein Strategiefest?

Im Fadenkreuz der Roten Armee



Rentabler Schlagabtausch: Eine Staffel Bomber zerlegt den feindlichen Bauhof, muss aber wegen der Flakstellungen herbe Verluste hinnehmen.



Einstein versorgt die Alliierten mit seinen neuesten Erfindungen. Dafür müssen Sie sein Labor in einer Mission beschützen.

Ein tiefer Griff in die Trickkiste beschert *Alarmstufe Rot 2* Einheiten mit unterschiedlichsten Fähigkeiten, die teilweise sogar recht bizarre Strategien erlauben. Russen und Alliierte unterscheiden sich dabei grundsätzlich, trotzdem ist das Balancing der beiden Seiten diesmal besser gelungen: So halten sich Raketenkreuzer und Flugzeugträger, U-Boote und Zerstörer, gedankenkontrollierte Kraken und dressierte Delfine kräftemäßig die Waage. Besonders viel Wert legte Westwood auf das Fußvolk, in der deutschen Version natürlich allesamt Cyborgs: Chrono-Infanteristen teleportieren sich über das Schlachtfeld, Tesla-Infanteristen brutzeln selbst schwer gepanzerte Fahrzeuge schnell weg oder verstärken die Wirkung in der Nähe befindlicher Teslaspulen. Alle gemeinen Soldaten können Häuser besetzen und so gut geschützt auf jeden Feind in Reichweite feuern. Navy Seals durchschwimmen auch Flüsse, um ihr Ziel mit Sturmgewehr oder Sprengstoff wegzublasen. Crazy Ivans hantieren besonders gern mit Dynamit und eignen sich für allerlei Suizidkommandos. Besonders hinterhältig sind die so genannten Yuris der Soviets, die durch Gedankenkontrolle einen beliebigen Gegner in Reichweite übernehmen können, ansonsten aber völlig wehrlos sind. Dafür erobern die Alliierten mit Rocketeers die Lufthoheit, der einzigen Einheit, die aus der Luft auf fliegende Gegner schießen kann. Das ist auch dringend nötig, um mit den schwer gepanzerten, wenn auch extrem langsamen, bombenwerfenden Zeppelinen der Russen fertig zu werden.

Sammelleidenschaft

Alle C&C-Veteranen dürften sich besonders über die neuen Sammler freuen: Die amerikanischen Erntemaschinen beamen sich auf Befehl zur Raffinerie zurück und lassen etwaige Angreifer ohne Ziel dastehen. Russische Sammler verteidigen sich dafür mit einem MG und können sich so leicht gegen Infanteristen und sogar einzelne Panzer wehren. Eine echte Lachnummer sind hingegen die stationären Verteidigungen: Geschütztürme, MG-Nester, Prismatürme und Teslaspulen. Sie sind den Panzern und mobilen Raketenwerfern beider Seiten schon aufgrund ihrer begrenzten Reichweite nicht gewachsen. Nur Infanteristen und Fahrzeuge gewinnen

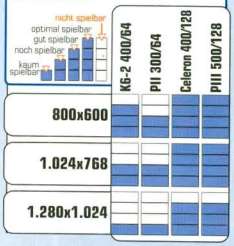
Alarmstufe Rot 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Nachdem *Alarmstufe Rot 2* ebenso wie *C&C 3* keine 3D-Karten unterstützt, spielt nur Prozessorleistung und RAM-Speicher eine Rolle. Mit der Minimalkonfiguration ruckelt *Alarmstufe Rot 2* selbst in der geringsten Auflösung von 640x480, die schon wegen der eingeschränkten Übersichtlichkeit das Spielvergnügen enorm trübt. 800x600 oder 1.024x768 Pixel sind bei 17"- bis 19"-Monitoren empfehlenswert. Die Daten der Tabelle beziehen sich auf den Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus sinkt die Performance mit der Anzahl der Spieler und den vorhandenen Einheiten und zwingt so selbst schnelle Hardware in die Knie.

Software



Sound & Musik

Neben einigen neuen, gelungenen Musikstücken hat Westwood Teile der Musik aus *Alarmstufe Rot* wiederverwendet, was gerade Fans sofort in die passende Stimmung bringt. Abgesehen von der Sprachausgabe und einigen Soundeffekten zu neuen Waffen entspricht der Sound ansonsten dem Vorgänger *Tiberian Sun*.

Steuerung

In weiten Zügen entspricht die Steuerung der von *Tiberian Sun*. Leider kann man den Radar nicht für die Zentrierung des Bildschirms verwenden, solange Einheiten selektiert sind, was gerade bei den größeren Karten wünschenswert wäre. Ansonsten ist die Steuerung einfach, wenn auch in den höheren Auflösungen der Angriffsbefehl auf kleine, schnelle Einheiten teilweise etwas schwer fällt.

Pro & contra

- ⊕ Akzeptable Videosequenzen
- ⊕ Witzige Story
- ⊕ Unterschiedlichste Spezialeinheiten
- ⊕ Akzeptables Mehrspielerbalancing
- ⊖ Nur Pseudo-3D-Terrain
- ⊖ Eintöniges Missionsdesign
- ⊖ Keine Mehrspielervarianten
- ⊖ Hohe Hardwareanforderungen im Mehrspielermodus ab 4 Spielern

Installation

Es existieren zwei Installationsgrößen, die 200 MB beziehungsweise 420 MB der Festplatte beanspruchen. Die Ladezeiten sind in beiden Fällen erträglich, allerdings ist die Performance bei der großen Installation geringfügig besser.

Grafik

Westwood verwendete für *Alarmstufe Rot 2* die gleiche Engine wie für *Tiberian Sun*. Allerdings ist Grafik deutlich bunter, ja schon fast bonbonfarben. Immerhin dürfen Sie nun im Hauptmenü die Auflösung von 640x480 bis zu 1.024x768 festlegen. Falls Sie einen noch größeren Bildausschnitt sehen möchten, was nur mit 19-Zoll- oder größeren Monitoren Sinn macht, müssen Sie dazu nur die Datei „RA2.ini" editieren, indem Sie die gewünschte Auflösung unter „[Video]" eintragen.

Vergleich

Die Genrereferenz *The Moon Project* kann sich von *Alarmstufe Rot 2* mit deutlich besserer Grafik, abwechslungsreicherem Missionsdesign, echtem 3D, der besseren Steuerung und der längeren Spielzeit weit absetzen. *Tiberian Sun* generiert hingegen mit einer packenderen Story und schöneren Zwischensequenzen die dichtere Atmosphäre. Lediglich das technisch noch verstaubtere *Submarine Titans* muss sich dem neuesten *C&C* geschlagen geben.

The Moon Project	92%
C&C Tiberian Sun (abgewertet)	81%
Alarmstufe Rot 2	79%
Submarine Titans	73%

zudem an Erfahrung und verbessern so ihre Fähigkeiten. Selbst ein kleiner Trupp Elitepanzer des russischen Apocalypse oder der alliierten Prismapanzer bedeutet das Ende einer ganzen Basis. Im Mehrspielermodus eröffnet diese Einheitenvielfalt großartige strategische Möglichkeiten, wobei jedoch der typische Tankrush wieder mehr Aussicht auf Erfolg als in *Tiberian Sun* hat. Im Einzelspielermodus sorgen die ganzen Spezialeinheiten für Abwechslung, weil sich mit der Wahl der Waffen auch die Spielweise geringfügig ändert, wenn sie im Lauf der Story nach und nach verfügbar werden.

Auf CD-ROM

Video zu Alarmstufe Rot 2

Erweist sich *C&C 4* als würdiger Teil der Serie?

Angespielt.mpg

Dritter Weltkrieg

Den letzten Krieg gegen Russland hatten die Alliierten in *Alarmstufe Rot* glorreich gewonnen und den Weltfrieden vorübergehend gesichert. Stalins Nachfolger Romanov entpuppt sich jedoch einige Jahre später als ebenso gefährlich und deutlich gerissener. Einen Bürgerkrieg in Mittelamerika nutzen die Russen als Vorwand, um Truppen in die Region zu verlegen, die schließlich eine überraschende Invasion auf die Vereinigten Staaten starten. Ein Großteil beider Kampagnen spielt daher auf amerikanischem Boden, meist an weltbekannten Schauplätzen wie der Freiheitsstatue oder dem Weißen Haus. In der russischen Kampagne dürfen Sie diese Monumente dem Erdboden gleichmachen, während Sie die USA und schließlich die ganze Welt erobern. Als Alliierte hingegen versuchen Sie, die Invasoren aus dem Land zu vertreiben und letztendlich in Moskau dem Genossen Romanov kräftig in den Arsch zu treten. Die gesamte Story wird durch qualitativ hochwertige Zwischensequenzen erzählt, allerdings sind Ku-



Prismapanzer haben eine größere Reichweite als jede stationäre Basisverteidigung. Einige Schüsse reichen für eine Teslaspule.



Wenn ein Atomkraftwerk explodiert, wird das umliegende Land verseucht. Einheiten in der Nähe erleiden Strahlungsschäden.

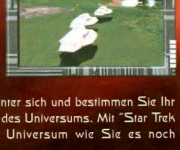
"C&C im Star Trek-Universum"

www.powerplay.de



STAR TREK NEW WORLDS™









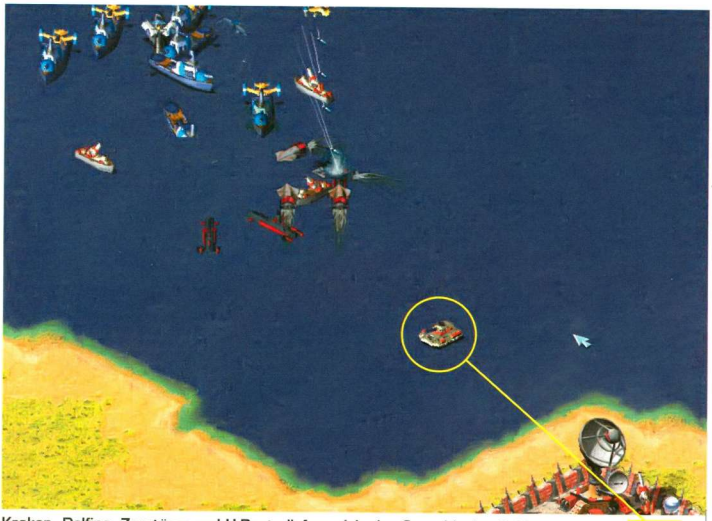


Lassen Sie die Weiten des Alls hinter sich und bestimmen Sie Ihr Schicksal im größten Landgefecht des Universums. Mit "Star Trek New Worlds" erleben Sie das Universum wie Sie es noch nicht kennen.

- Eine hoch entwickelte 3D-Engine beamt Sie direkt in die Action auf der Planetenoberfläche. Die Landschaft lässt sich beliebig drehen und zoomen.
- Sie führen das Kommando über eine riesige Flotte leistungsstarker Gefechtsfahrzeuge und Kolonieeinheiten.
- Wählen Sie zwischen den Rollen eines Föderationsoffiziers, eines ehrenhaften Klingonen-Kämpfers oder eines Zenturion des Romulanischen Sternenreiches. In mehr als 42 einzigartigen Missionen können Sie Neuland aufbauen oder zerstören.
- Lernen Sie drei neue fremde Völker aus der Vergangenheit des Quadranten kennen.
- Erleben Sie einen intensiven Multiplayer-Kampf für bis zu drei Spieler.

www.vid.de

STAR TREK® New Worlds™ Software© 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek, New Worlds and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", 14° East and the 14° East logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved.



Kraken, Delfine, Zerstörer und U-Boote liefern sich eine Seeschlacht. Dahinter steht ein Panzer (!) auf der Wasseroberfläche. Hoffentlich ist auch dieser Bug in der finalen Version beseitigt.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Was hat sich Westwood hier gedacht? Anscheinend recht wenig, denn abgesehen von einigen netten Einheitenkreationen ist Alarmstufe Rot 2 eine Enttäuschung: Monotones Missionsdesign, veraltete Grafik, miese KI – die Hoffnungen anspruchsvoller Echtzeitstrategen bleiben leider unerfüllt. Einziger Lichtblick ist der Mehrspielermodus, der immerhin den Vorgänger Tiberian Sun übertrifft.

Kommentar



Herbert Aichinger

Schon seit längerem finde ich, dass aus der C&C-Reihe langsam „die Luft raus" ist und auch Alarmstufe Rot 2 übte gerade nach einem Hammer-Titel wie Topwares Moon Project keine besondere Faszination mehr auf mich aus. Für mich besteht das Hauptärgernis an allen C&C-Programmen nach wie vor in der mangelhaften KI – ich kann nicht nachvollziehen, warum Westwood keine Anstalten macht, dieses Manko auszumerzen.

lissen und Schauspieler so klischeehaft und überzogen in Szene gesetzt, dass sie teilweise höchst lächerlich wirken. Kein Grund also, dem nächsten Video entgegenzufiebern, den Spaß am Spiel müssen schon die Missionen selbst bereiten.

Kurzes Vergnügen

Die zwei mal zwölf Szenarien sind nicht nur ausgesprochen kurz – nach ungefähr 20 Stunden ist der Spaß vorbei –, nein, es fehlt ihnen sogar noch erschreckend an Abwechslung. Natürlich finden die Kämpfe an den unterschiedlichsten Orten und Klimazonen statt, vom Dschungel über Wüste bis hin zur Tundra hat Westwood an alles gedacht, aber die Aufgabenstellung ist ausnahmslos nahezu identisch: Alle Gegner plätten und die Mission ist gewonnen. Manchmal kommen immerhin als Variation einige Sekundärziele hinzu, aber die Spielweise bleibt dieselbe. In den Missionen mit Basis blocken Sie zu Beginn die stupiden Angriffe des Computergegners ab. Künstliche Intelligenz war ja noch nie die Stärke eines C&C, was sich leider auch mit *Alarmstufe Rot 2* nicht ändert. Demzufolge hat der Computer dem einfallslosen, aber für den Spieler höchst bequemen, wenn auch langweiligen Tankrush nichts entgegenzusetzen. Noch schneller (und öder) bewältigt sind alle Szenarien ohne Basis, denn anstelle der Panzerdivision tritt Tanya oder ihr russisches Pendant Ivan auf den Plan. Die beiden Superhelden mähen feindliche Truppen nieder wie ein Rasenmäher Gras, wobei die Gegner ähnlich viel Widerstand leisten wie die einzelnen Halme. Eine angemessene Herausforderung können nur die letzten Szenarien bieten, wenn der Computer auf seine Spezialwaffen – Atombomben, Gewitterstürme, Eiserner Vorhang und Chronosphäre – zurückgreifen kann. Aber selbst hier ist der Gegner so berechenbar, dass ein Sieg nur eine Frage der Zeit ist.

Alexander Geltenpoth



Acht Prismapanzer reichen, um die stark verteidigte Basis zu plätten. Die Strahlen treffen meist mehrere Gegner gleichzeitig.

Alarmstufe Rot 2

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 4 Sp. Internet/2 Sp. pro CD
CD/HD:	1.350 MB/200-420 MB
Internet:	www.westwood.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Engl. Testbeta
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	74%
Sound:	81%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	**79%**

» Innovationslos und zu kurz: Westwood verspielt langsam den guten Ruf der C&C-Serie. «

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.DE

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



MACHT ◆ REICHTUM ◆ GLAUBE

EUROPA UNIVERSALIS



EROBERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON

1492 - 1792

PC CD-ROM

AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE
ZUKUNFT IN DEINER HAND!

paradox

www.black-star.de

Bodenständig

Bei Star Trek dachte bisher wohl jeder zunächst mal an die sprichwörtlichen unendlichen Weiten und weniger an die Kolonialisierung kleiner Planeten im Tabula-rasa-System. Wahrscheinlich wird das auch weiterhin so bleiben ...

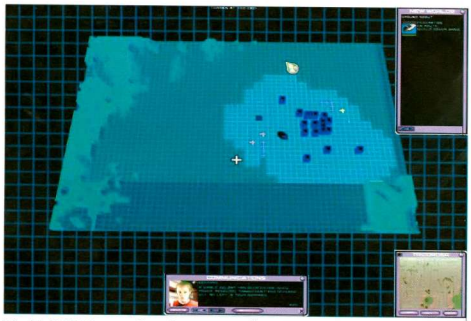
Ein gescheitertes romulanisches Experiment führt in der Neutralen Zone zur Entstehung völlig neuer Planetensysteme. Sollten dort möglicherweise ungeahnt reiche Rohstoffvorkommen schlummern? Es dauert nicht lange, bis der offene Konflikt losbricht: Die Romulaner beanspruchen die potenziellen Schätze für sich, weil sie die Entstehung der neuen Himmelskörper verursacht hatten, während die Klingonen ebenfalls ein möglichst großes Stück von den Reichtümern abhaben wollen. Der Föderation hingegen kommt es in erster Linie auf eine friedliche Regelung der neuen Besitzverhältnisse an. Während der Auseinandersetzungen stellt sich plötzlich heraus, dass es auf den neuen Planeten auch „Einheimische" gibt, die keineswegs willens sind, ihren Lebensraum so ohne weiteres preiszugeben.



Ein klobiges Raumschiff verlässt die ebenso klobige Konstruktionshalle.

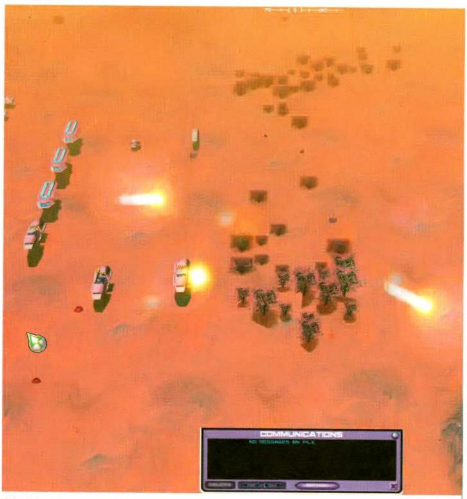
Kirk meets Kane

Star Trek: New Worlds ist ein sehr traditionelles Echtzeitstrategiespiel, in dem es sowohl um den Aufbau gut funktionierender Basen als auch um Ressourcengewinnung und den Kampf mit gegnerischen Kolonialisten geht. Die Aktionen finden dabei nicht, wie bei Star Trek eigentlich zu erwarten, überwiegend im Weltraum statt, sondern ausschließlich auf den Planetenoberflächen. Sie können *Star Trek: New Worlds* aus der traditionellen Perspektive von schräg oben spielen, aber das 3D-Terrain auch mit Maus und Zifferntasten-Block fast beliebig zoomen und drehen. Drei Kampagnen, in denen das Geschehen nacheinander aus der Sicht der Klingonen, der Romulaner und der Föderation beleuchtet wird, scheinen auf den ersten Blick viel Abwechslung zu bieten. Bald schon bemerkt man allerdings, dass es mit den Unterschieden der einzelnen Gruppierungen – abgesehen vom steigenden Schwierigkeitsgrad, der eigenartigerweise fest an die Kampagnen geknüpft wurde – gar nicht so weit her ist: Die meisten Einheiten von Klingonen, Föderation und Romulanern gleichen sich spielerisch wie ein Ei dem



Die Vollbild-Karte gibt einen guten Überblick über die eigene Basis, Rohstoffvorkommen und die Bewegungen des Gegners.





Für Gefechte ist die Ich-Perspektive (links) denkbar ungeeignet. Man wählt hier besser die übersichtlichere isometrische Ansicht (rechts).

Kommentar



Herbert Aichinger

Es ist schon ein Kreuz mit den Star-Trek-Spielen; warum werden nur so viele von ihnen in den Sand gesetzt? Auch die Entwickler von New Worlds haben sich mit ihrem Werk nicht unbedingt ein Ruhmesblatt erworben – dabei gibt es mittlerweile so viele Echtzeitstrategiespiele, dass man doch ein Gespür dafür entwickeln müsste, wie man es NICHT machen sollte. Der Kauf lohnt sich allenfalls für begeisterte Trekkies, nicht jedoch für anspruchsvolle Echtzeitstrategen.



Nett, aber nicht spektakulär: In anderen Echtzeitstrategie-Titeln hat man schon eindrucksvollere Effekte gesehen.

anderen und sehen lediglich anders aus.

Spocks Bart

Von Rasanz im Spielablauf kann bei *Star Trek: New Worlds* nicht die Rede sein. Die Einheiten reagieren sehr zäh auf Ihre Befehle und bewegen sich im Schneckentempo zum angegebenen Ziel. Zudem lassen sich nicht mehrere Bauaufträge simultan ausführen, was die Konstruktion der Basis unnötig in die Länge zieht. Während der sich in der Regel doch eine Weile hinziehenden Missionen besteht keine Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Insgesamt weist *New Worlds* zu viele Design-Schwächen auf, um mit den Referenztiteln des Genres ernsthaft zu konkurrieren.

Herbert Aichinger

Star Trek: New Worlds

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win 9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	3 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	650 MB/400 MB
Internet:	www.startrek.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Engl. Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**77%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**64%**
Einzelspieler:	

64%

» Kann mit anderen aktuellen 3D-Echtzeitstrategie-Titeln wie Dark Reign 2 bei weitem nicht mithalten «

ZOCKEN BEI TIMO
-nix vergessen!!!-
2x Chips ✓
Deo (noch kaufen)
Sixpack
? HAMMERHEAD FX-PAD ☺
3er-Stecker → Papa fragen
Clan-Fahne ✓
Koffindrops (vonner Tanke)
Gummis (Uschi?) ←
Mikrowave filtr ✓ OSS
Terminator!!

0180 512 5133 Der erfahrenste Hersteller von digitalen Steuerungsgeräten für PC's und Spielkonsolen

HAMMERHEAD FX
3dfx
AUTOFIRE
RUMBLE
RUMBLE ON/OFF
PROFILE EDITOR

Vollausstattung:
Dual Force-Vibration
Rutschfeste Touch-Beschichtung
Multifunktional programmierbar
2 analoge Ministicks, 4 Achsen
10 analoge Tasten
USB- und Digitaler Gameport-Anschluss

INTERACT
www.interact-europe.com

HERRSCHER DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER SAGEN UND MYTHEN, EINE WELT VOLL TUGENDHAFTER HELDEN, FURCHTERRREGENDER MONSTER UND LAUNENHAFTER GÖTTER MIT DEM NEUEN AUFBAUSTRATEGIEHIT VON IMPRESSIONS: HERRSCHER DES OLYMP - ZEUS!

Nahezu unbegrenzte Freiheit beim Städtebau und zahlreiche Geländestufen versetzen Sie mitten ins Spielgeschehen!

SIERRA™

www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.





7 großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland, wo die Götter noch unter den Menschen weilten.



Verbesserte Spielesteuerung und – übersicht durch eine komplett neu überarbeitete Bedienungsleiste.



Hier haben wir gerade einen Leopard-Panzer erfolgreich unter Beschuss genommen.

Volles Rohr

Moderne Panzersimulationen gibt es einige, doch das, was das winzige Entwicklerstudio Shrapnel Games mit Steel Beasts auf die Beine stellte, verdient Respekt – abgesehen von einigen Schönheitsfehlern.

Wahlweise im M1A1 Abrams oder im deutschen Leopard-2A4-Panzer dürfen Sie bei *Steel Beasts* in die Schlacht ziehen. Das Schöne an der ordentlichen Simulation ist, dass man wirklich das Gefühl hat, in zwei verschiedenen Tanks zu sitzen und nicht im gleichen Gefährt mit einem anderen Interface. Außerdem bieten beide Kampffahrzeuge mit den besten Sound im Genre. Genretypisch bedarf es einer gewissen Einarbeitungszeit, doch diese wird Ihnen mit exzellenten Tutorials versüßt. Trotz allem werden Anfänger ihre Mühe haben, denn *Steel Beasts* ist definitiv ein Spiel für Profis. Einmal erlernt, geht die Steuerung der Kettenfahrzeuge erfreulich leicht von der Hand. Je nachdem, ob Sie sich als Richtschütze oder Kommandeur versuchen, erleichtern einige Shortcuts und einfache Mausbedienung das Spiel. Neben den beiden „Hauptdarstellern" des Spiels treffen Sie auch auf zahlreiches anderes, modernes Kriegsgefährt, wie M2s, BMPs, T-72s. Leider musste, wohl aus Zeit- und Kostengründen, auf Luftkraft-Einheiten komplett verzichtet werden – ärgerlich!

Kommentar



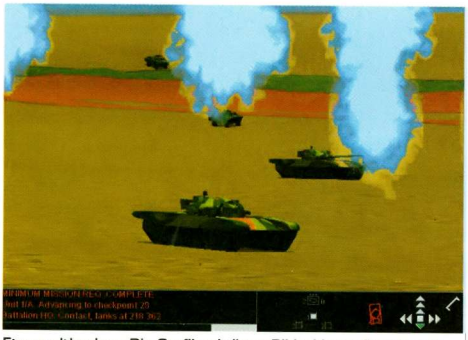
Christian Sauerteig

Lassen Sie sich nicht von der – zugegeben – etwas ärmlichen Grafik abschrecken, denn hinter dieser tristen Fassade steckt eine der besseren modernen Panzersimulationen mit einem Tiefgang, wie ihn nur wenige Simulationen bieten. Besonders die gut durchdachten Missionen dürften Genre-Fans begeistern, Anfängern sei aufgrund der hohen Komplexität aber vom Kauf abgeraten.

Szenarien hui, Grafik pfui

Der Hauptkritikpunkt an *Steel Beasts* ist die altbackene Grafik mit einer maximalen Auflösung von lächerlichen 640 mal 480 Bildpunkten, die gänzlich ohne Hardwarebeschleunigung auskommt. Doch gottlob vermögen die guten, abwechslungsreichen und nicht-linearen Szenarien über diesen Missstand etwas hinwegzutrösten. Die KI der Computergegner ist gut, so dass selbst erfahrene Panzerpiloten vor echte Herausforderungen gestellt werden dürften. Nicht zu verachten ist der sehr gute Mehrspielermodus mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten und Spieloptionen. Nervig: Die Übersetzung der deutschen Bildschirmtexte gelang mehr schlecht als recht.

Christian Sauerteig


Etwas altbacken: Die Grafik mit ihrer Bildschirmauflösung von nur 640 mal 480 Bildpunkten ist nicht sonderlich spektakulär.

Steel Beasts

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 400, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp./PC, 4 Sp. Netzwerk/Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	325/242 MB
Internet:	www.shrapnegames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Shrapnelgames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	FSK 12



»Trotz etwas mickriger Optik: Durchwegs empfehlenswerte, moderne Panzer-Simulation für Profis!«

Genre:	Moderne Panzersimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	79%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	

73%

The Outforce



Optisch mit seinem Pseudo-3D-Weltall zwar nett gemacht, bietet The Outforce spielerisch jedoch kaum Neues.

Wieder einmal ist die Menschheit auf der Suche nach neuen Lebensräumen und gerät dabei im All zwischen die Fronten zweier Alienrassen. Als es schließlich doch zu Friedensverhandlungen zwischen den drei Fraktionen kommt, verschwindet das Raumschiff mit den Delegationen auf unerklärliche Weise. *The Outforce* ist ein klassischer Vertreter des Echtzeitstrategie-Genres und spielt sich auf zweidimensionalem Terrain ab. Wie üblich, setzt sich der Spielablauf aus den Elementen Basisaufbau, Ressourcengewinnung und Bekämpfung der gegnerischen Fraktionen zusammen. Im Vergleich zu Pan interactives *Submarine Titans* wirkt die Aufmachung von *The Outforce* eher spartanisch, Intuitivität wurde bei der Bedienung nicht unbedingt groß geschrieben. Immerhin kann man das Spiel durch das Manipulieren der Skripts seinen eigenen Wünschen anpassen.

Herbert Aichinger



Kommentar Herbert Aichinger

Für The Outforce konnte ich mich nicht so recht erwärmen, die großen Überraschungen im Spielverlauf blieben aus. Stattdessen absolviert man, mehr oder weniger routiniert, die altgewohnten Prozeduren, die man schon aus Dutzenden anderen Genre-Vertretern kennt. Auch für „hartgesottene" Echtzeitstrategen nicht unbedingt ein Muss.

The Outforce

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler LAN, Internet
CD/HD:	592 MB/140 MB
Internet:	www.outforce.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Pan/Koch Media
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt



»The Outforce bleibt nur ein Echtzeitstrategie-Titel unter vielen und bietet zu wenig Eigenständiges.«

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Dt. Version 1.0**
Steuerung:	**Befriedigend**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**77%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**68%**
Einzelspieler:	

68%



PC Action – hart, aber gerecht

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 08/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 09/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 10/00	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)

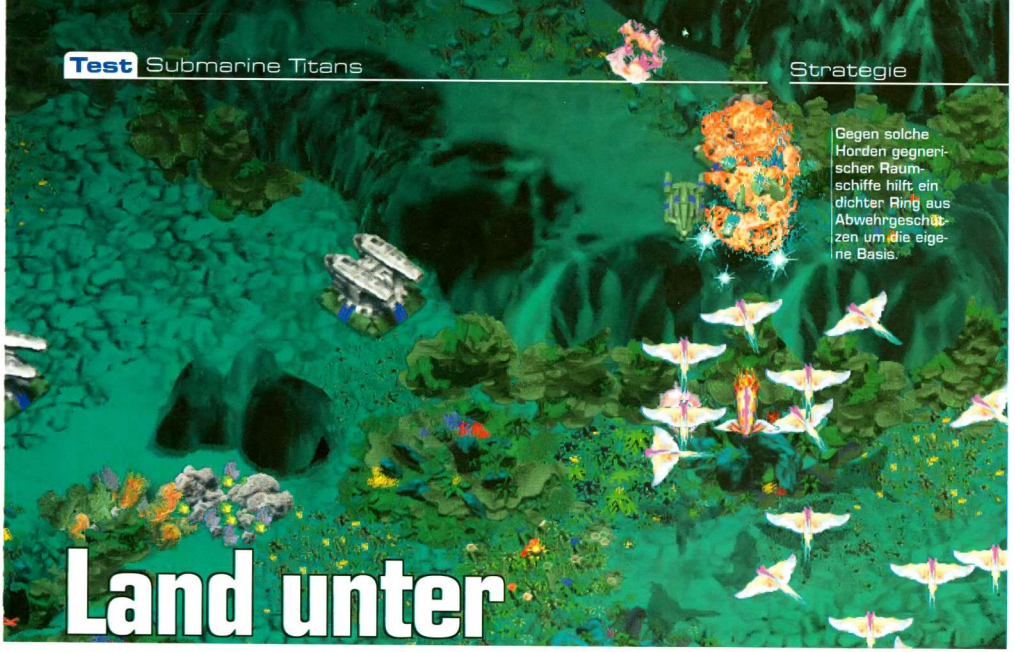
❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



Gegen solche Horden gegnerischer Raumschiffe hilft ein dichter Ring aus Abwehrgeschützen um die eigene Basis.

Land unter

Ein Kometeneinschlag erschüttert die Welt und die Polkappenschmelze tut ein Übriges: Ein Großteil der Erdenbewohner muss im 22. Jahrhundert sein Dasein unter Wasser fristen.

Das Leben am Meeresgrund scheint die Wesensart der Menschen kaum verändert zu haben: Sie feilen weiter am technischen Fortschritt und nutzen diesen wie eh und je, um ihre militärische Überlegenheit sicherzustellen. Auch unter den neuen Gegebenheiten bildeten sich nämlich rasch konkurrierende Fraktionen heraus. Auf der einen Seite die machthungrigen White Sharks, auf der anderen die Black Octopi, die ein Leben im Einklang mit der Natur anstreben. Eine gehörige Portion Misstrauen bringen beide Parteien den außerirdischen Silicons entgegen, die zwar den Menschen technisch haushoch überlegen sind, aber ohne deren Ressourcen nicht leben können …

WasserCraft

Halbwegs geübte Echtzeitstrategen fühlen sich in *Submarine Titans* sofort zu Hause. Das Programm bietet alle gängigen Features, die man mittlerweile von namhaften Vorgängern wie *Starcraft* oder *Age of Empires* hinreichend kennt. Die Benutzerführung ist vorbildlich und macht auch dem Anfänger mit zahlreichen Hilfe-Funktionen die ersten Schritte leicht. Neben den drei Kampagnen, die in mehreren, sich wirklich deutlich unterscheidenden Schwierigkeitsgraden durchgespielt werden können, hält das Programm eine ganze Reihe konfigurierbarer Einzelmissionen und einen Editor bereit.

Herbert Aichinger



Das einsteigerfreundliche Interface lässt sich ausblenden, wenn man beim Kampfgeschehen mehr Überblick braucht.

Kommentar



Herbert Aichinger

Als „Strategie-Leichtgewicht" kann man Submarine Titans wahrlich nicht bezeichnen. Eine leistungsfähige Gegner-KI, Optionenreichtum im Einzel- und Mehrspielermodus, Benutzerfreundlichkeit, ansprechende Grafik, betörende Unterwasser-Sounds … was will man mehr? Leider wird das Missionsdesign mit der Zeit etwas monoton und man vermisst das Originelle, das dem Programm so etwas wie „eine eigene Handschrift" verleihen würde. Trotzdem für Genre-Fans mit Sicherheit kein Fehlkauf.

Submarine Titans

Mindestens:	P 233 MMX, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	24 Spieler LAN, Internet
CD/HD:	594 MB/140 MB
Internet:	www.submarinetitans.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Pan/Koch Media
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Solides Unterwasser-Spektakel, das aber leider kaum entscheidende Neuerungen aufweist «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Engl. Version 1.0**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**77%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**73%**
Einzelspieler:	

73%

GAMERS CHOICE

the only choice for a true gamer



Die aktuelle Auswahl ausgezeichneter Spiele-Hits für PC-Gamer
mit GTA 2, Railroad Tycoon II, Hidden & Dangerous, Tzar, Martian Gothic, Fly!, Age of Wonders, Flying Heroes, Battle of Britain, Eastern Front II

BONUS CD

inkl. Bonus CD mit Demos von:
Heavy Metal F.A.K.K. 2,
Kiss Psycho Circus,
Blair Witch Project, u.a.

Jetzt im Handel!

www.take2.de

TAKE2 interactive

Heiß, fettig, schwer verdaulich? Von wegen! Mit Pizza Connection 2 kredenzt uns Software 2000 die bisher wohlschmeckenste Kreation seit es Mafiatorten-Simulationen gibt. Lag Pizza Syndicate manch einem noch etwas schwer im Magen, ist der Nachfolger ein wahrer Gaumenschmaus!

Endlich eine richtig runde Sache

Pizza Connection? Kenn ich doch irgendwo her!?" – richtig! Zwar erntete Software 2000 mit seiner Hardcore-Teigfladen-Simulation vor sieben Jahren durchweg nur durchschnittliche Kritiken, dennoch entwickelte das Spiel solch einen Kultfaktor, dass es sich auch noch Jahre später einer riesigen Fangemeinde erfreuen durfte. Um dem gerecht zu werden, veröffentlichte die Eutiner Softwareschmiede im Frühjahr vergangenen Jahres den inoffiziellen Nachfolger *Pizza Syndicate*, der sowohl spielerisch als auch technisch sehr viel mehr zu bieten hatte. Dennoch störten sich viele an der kunterbunten Comic-Grafik und dem unübersichtlichen und wenig komfortablen Menüsystem. Außerdem war die Abstimmung zwischen Pizzabäcker- und Mafioso-Karriere nicht perfekt gelungen, so dass hier noch gehörig Handlungsbedarf bestand. Den Wünschen der Pizzafreunde Rechnung tragend, hat das Entwicklungsteam den offiziellen Nachfolger des Klassikers umgekrempelt wie eine alte Hose.

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Doch keine Panik, das bewährte Spielprinzip der Vorgänger wurde natürlich beibehalten. Als zunächst kleiner Hobby-Gastronom mit wenig Geld in der Tasche eröffnen Sie Ihre erste Pizzeria und kämpfen um die kulinarische Vorherrschaft in zehn Metropolen dieser Welt, immer das Ziel vor Augen, als millionenschwerer Pizza-Mogul die pikanten Hefeteig-Variationen weltweit zu kontrollieren. Ob Sie sich dabei als redlicher Gastronom versuchen oder nebenbei eine kriminelle Zweit-Karriere

als Mafioso einschlagen, bleibt Ihnen überlassen. Früher oder später werden Sie jedoch nicht darum herumkommen, auch auf illegale Aktionen wie Schutzgelderpressung, Punk-Angriffe, Schlägereien oder Stinkbombenattacken zurückzugreifen, um Ihrer Konkurrenz Paroli zu bieten. Ohnehin ist der Action-Part nun sehr viel übersichtlicher und durchschaubarer als noch bei *Pizza Syndicate*, allerdings sind die direkten Eingriffsmöglichkeiten bei diversen Aktionen arg eingeschränkt. Ein Klick, und die Punkrock-Bande macht sich auf den Weg, selbst zur Waffe greifen oder die Figuren steuern geht leider nicht. Der Aufbau einer eigenen Verbrecherorganisation ist durchaus lohnend. Mit gut ausgebildeten Wachen und regelmäßigen Spenden an Polizei und Bürgermeister kann man sich zudem reichlich Ärger vom Hals halten.



Unsere Ameisen-Maden-Miesmuschel-Ananas-Erdbeer-Broccoli-Pizza ist der absolute Renner!

Backe, backe Pizza

Beibehalten wurde die rollenspielähnliche Charaktergenerierung Ihrer Spielfigur. Eigenschaften und Fähigkeiten wie die Kochkünste oder das kriminelle Potenzial Ihres Alter Egos können hier festgelegt werden. Aber nicht nur der Spielercharakter hat seine besondere Identität. Jeder Koch, jede Aushilfe, die auf dem Arbeitsmarkt zur Verfügung steht, ist durch viele Attribute gekennzeichnet. Hinzu kommt, dass in jeder Stadt Hunderte von Einwohnern leben, von denen jeder einzelne bestimmte geschmackliche Vorlieben, ein Zuhause, eine Lieblingskneipe und einen Arbeitsplatz hat. Das Witzige: Jede Person lässt sich rund um die Uhr auf Schritt und Tritt in der sehr ansehnlichen 3D-Iso-Welt verfolgen. Sowieso ist das ökonomische Modell, das dass Nachfrage- und Ess-Verhalten der potenziellen Kundschaft simuliert, sehr viel verständlicher. Auch die Werbeaktionen können nun viel kontrollierter und teilweise auch fieser durchgeführt werden. So kann zum Beispiel vor dem brummenden Fress-Tempel eines Konkurrenten für ein paar Mark monatlich ein Werbeplakat gemietet werden, das auf Ihre Pizzeria verweist und somit indirekt Ihr Einzugsgebiet erhöht. Schwachsinns-Optionen wie Analyse der Farblehre oder Typographie-Auswirkungen auf die einzelnen Zielgruppen zur Steigerung der Werbewirksamkeit wurden zum Glück zu Grabe getragen.

Schöner speisen

Enorm wichtig für den Erfolg Ihrer Pizzeria ist ein geeigneter Standort. Erstmals können alle Gebäude der zehn Städte angemietet werden, das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Attraktive Standorte sind nicht nur dicht bewohnte Wohngegenden oder Hotels. Auch Kinos, Bars und vor allem Schulen beherbergen reichlich Kundschaft. Sehr lukrativ sind auch Restaurants neben den erstmals auftauchenden U-Bahnhöfen, weil hier mit reichlich Laufkundschaft zu rechnen ist. Kreativität wird bei *Pizza Connection 2* übrigens groß geschrieben! So hat die Inneneinrichtung Ihrer Filialen enormen Einfluss auf die Anziehungskraft der Kundschaft. Deutscher Schlager und Plüschsesselromantik beißen sich genauso wie billige Plastikbestuhlung an den Mahagoni-Tischen. Alternativ können Sie die Einrichtung auch einem Architekten überlassen, der


Kaum ist eine gegnerische Filiale im Bau, können zahlreiche Gemeinheiten geplant werden.


Traumhafte Lage: Sogar an Rio de Janeiros Copa de Cabana dürfen Sie Pizzen backen?

Vergleich

Pizza Connection 2 schraubt sich dank der vielen Verbesserungen zum Vorgänger gleich an die Genre-Spitze. Die Freizeitparksimulation *Theme Park World* macht nicht minder Spaß, bietet jedoch nicht dieselbe Langzeitmotivation. Der Flughafenmanager *Airline Tycoon* ist nach wie vor eine nette Alternative im Genre und auch der Vorgänger von *Pizza Connection 2* kann sich noch sehen lassen.

Pizza Connection 2	84%
Theme Park World	82%
Pizza Syndicate	79%
Airline Tycoon (abgewertet)	70%



Diese Pizzeria brummt gewaltig. Schon mal über einen Ausbau nachgedacht?

Ihren Fresstempel gemäß den Vorgaben zusammenzimmert. Am meisten Spaß macht aber nach wie vor das Kreieren eigener Pizzen. Aus über 80 Zutaten können Sie hier nach Herzenslust drauflos köcheln und sämtliche Wünsche befriedigen. Von den klassischen Standard-Pizzen bis hin zu leicht perversen Eigenkreation wie die Banane-Ameisen-Miesmuschel-Mandarinen-Pizza ist alles möglich, was der Kundschaft schmeckt. Darüber hinaus geben Ihnen spannende Pizzabackwettbewerbe die Möglichkeit, Preisgelder einzuheimsen und der Konkurrenz über die Schulter zu spähen.

Neben Speisekarte und Inneneinrichtung spielt natürlich auch das Personal eine wichtige Rolle. Köche, Kellner, Laufburschen, Wachpersonal und Filialleiter können im Schichtdienst – rein theoretisch – rund um die Uhr beschäftigt werden. Neu ist hierbei die Möglichkeit, auch einen Pizza-Bringdienst zu betreiben. Klar, dass Geschwindigkeit hierbei das A und O ist. Deswegen ist es wichtig, bei der Personalwahl nicht unbedingt die billigsten Leutchen einzustellen.



London bei Nacht. Die Isometrische-3D-Optik sieht um einiges besser aus, als beim 99er-Vorgänger Pizza Syndicate.

Leicht verdauliche Kost

Hauptkritikpunkt am Vorgänger war das kunterbunte Menüdesign und die extrem umständliche Menüführung. Erschwerend hinzu kam noch,

Kommentar



Christian Sauerteig

Zwar hat Software 2000 mit Pizza Connection 2 nicht sein Meisterwerk abgeliefert, aber dafür eine verdammt gute Wirtschaftssimulation, die Anfänger und Profispieler gleichermaßen für längere Zeit vor den Bildschirmen fesseln dürfte. Die Kritikpunkte an den Vorgängern wurden komplett beseitigt und die ohnehin schon gute Simulation mit vielen netten Features ergänzt, ohne dabei überladen zu wirken. Wer ein Faible für spannende und unterhaltsame WiSims hat oder ohnehin ein Fan der Reihe ist, sollte unbedingt zugreifen!

VK&K, Frankfurt

Stopf Dich
Fette
Die Sommerdiät ist vorbei. Pünktlich zum Herbs
jeden Geschmack. Und bei den günstigen Preise



SOFT PRICE ist erhältlich bei ProMarkt und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.



Hähä! Hier haben wir der Konkurrenz eine Rattenplage beschert.

dass *Pizza Syndicate* mit seiner Optionsvielfalt ganz schön überladen war. Das Schöne: All diese Schwachpunkte hat Software 2000 gründlichst ausgemerzt. Vor allem die intuitive Benutzerführung ist klasse. Alle wichtigen Menüs lassen sich mit lediglich zwei Mausklicks erreichen. Das Ganze wirkt nicht mehr überfrachtet und nicht nur die variablen Schwierigkeitsgrade, sondern auch die Möglichkeit, viele Funktionen zu automatisieren, machen *Pizza Connection 2* zu einem sehr einsteigerfreundlichen Produkt, bei dem auch Profis voll auf ihre Kosten kommen. Leider geht bei größeren Städten und fortgeschrittener Spieldauer zeitweise die Übersicht etwas flöten, vor allem dann, wenn sich die Ereignisse überschlagen. Die zehn Kampagnen und vielen Einzelmissionen sorgen für reichlich Abwechslung und der Kampagnenmodus erlaubt jetzt nur noch den Handel in jeweils einer Stadt, was mehr Sinn macht. Auch die isometrische 3D-Echtzeitgrafik wirkt stimmungsvoller und detaillierter als bei *Pizza Syndicate* und simuliert die dynamische und sich stetig weiterentwickelnde Pizza-Welt sehr gut. Sämtliche Personen lassen sich sogar per Tastendruck suchen und finden – genial! Einziger Wehrmutstropfen bleibt die Tatsache, dass nach wie vor kein Mehrspielermodus vorhanden ist.

Christian Sauerteig

Pizza Connection 2

Mindestens:	P II 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 400, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler an einem PC
CD/HD:	447/265MB
Internet:	www.software2000.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Software 2000
Veröffentlichung:	Ende Oktober
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



»Saulecker! Verdammt schmackhafte Wirtschaftssimulation rund um die beliebten Teigfladen.«

Genre:	WiSim
Testversion :	Pre-Master vom 04.10.00
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	78%
Sound:	74%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

84%

voll!
Games zu Magerpreisen.
kommt die neue SOFT PRICE-Reihe – wohl dosiert mit den richtigen Games für
darf´s ruhig auch mal eins mehr sein. Auf geht´s: jetzt Winterspeck ansetzen!



* unverbindliche Preisempfehlung

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

Vertrieb in Deutschland: INFOGRAMES
Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS
Vertrieb in der Schweiz: gamesy
www.de.infogrames.com

Schwach wie Flasche leer?

Die Rechte an der Fußballbundesliga hat RTL schon vor Jahren verloren. Ob in der verlorenen Kompetenz der Grund dafür liegt, dass der RTL-Fußballmanager im Jahr 2000 etwa so viel Charme versprüht wie Ulli Potofskis Minipli-Frisur Anfang der 90er?


Die Menus erinnern stark an das zwei Jahre alte Sports TV: Boxing.

Mit dem Konterfei von Giovanni Trapattoni auf der Verpackung startet Silver Style Entertainment den Angriff auf *Anstoss 3* und den *Kicker Fußballmanager*. Und das mit einer beinahe revolutionären Spielidee: Zunächst schlüpfen Sie in die Rolle eines aktiven Fußballspielers und verteilen in feinster Rollenspiel-Manier Charakter- und Stärkepunkte auf Ihre Fähigkeiten. Je nachdem beginnt Ihre Laufbahn bei einem Erst- oder Zweitligisten mit dem Ziel, Stammspieler zu werden und letzten Endes auch international Karriere zu machen. Ist Ihre aktive Laufbahn nach zehn bis 15 Saisons beendet, können Sie die Position des Trainers oder Managers eines Vereins aus insgesamt 54 Ligen übernehmen. Wer mag, kann natürlich auch gleich die Trainerkarriere einschlagen. Um Ihren Spieler zu Höchstleistungen zu pushen, kümmern Sie sich um Ernährungs- und Saunapläne und achten auf ein ausgewogenes Training. Außerdem müssen taktisch kluge Verhandlungen mit anderen Vereinen geführt werden, um auch ein dickes Bankkonto zu haben und Frau oder Freundin mit diversen Luxusgütern zufrieden zu stellen.

Die etwas unübersichtlichen Menüs erinnern stark an Silver Styles Boxmanager Sports TV: Boxing und befriedigen vom Transfermarkt bis zum Stadionausbau die Grundbedürfnisse eines jeden Managers, ohne dabei mit der Optionsvielfalt eines *Anstoss 3* konkurrieren zu können. Vermeintlicher Höhepunkt des Spiels sind die 3D-Spielszenen, die zwar ganz ansehnlich, aber trotz Echtzeitberechnung wenig abwechslungsreich sind – so wie das ganze Spiel. Es gibt einfach zu wenig zu tun, Nachrichten und Mitteilungen sind spärlich gesät und die Möglichkeiten, gerade zu Beginn der Spielerkarriere, arg eingeschränkt. Dank 20 herausfordernder Missionen werden zumindest Genre-Fans ihren Spaß haben.

Christian Sauerteig


Die 3D-Spielszenen sind ansehnlich, die KI jedoch eher schwach.

Kommentar



Christian Sauerteig

Die Idee, als Manager und Spieler gleichzeitig Karriere zu machen, halte ich nach wie vor für exzellent, an der Umsetzung des Ganzen hapert es aber gewaltig. Vor allem eins muss man dem ehrgeizigen Manager anlasten: Das, was Anstoss 3 und Co. auszeichnet, kommt so gut wie nie auf: Spieltiefe. Bereits nach wenigen Spieltagen klickt man sich gelangweilt durch die unübersichtlichen Menüs und auch die 3D-Spielszenen sind nicht gerade das Gelbe vom Ei. So bleibt nur ein Platz im dicht gedrängten Genre-Mittelfeld.

Anpfiff

Mindestens:	P 200, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 400, 3D-Karte, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Spieler an einem PC
CD/HD:	497 MB/140-496 MB
Internet:	www.silver-style.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Silver Style/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



» Verbesserungswürdige Umsetzung einer interessanten Spielidee – hier wäre mehr drin gewesen. «

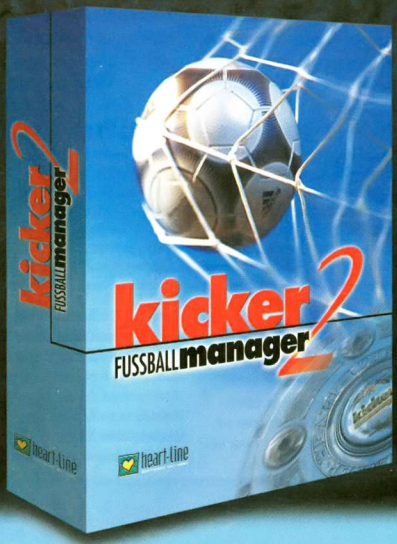
Genre:	**Sportmanager**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**65%**
Sound:	**61%**
Mehrspieler:	**68%**
Einzelspieler:	

67%

Sie haben lange genug nur zugeschaut!



Schreiben Sie jetzt Fußballgeschichte!



- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

(ab 9. November im Handel)

KOCH DISTRIBUTION 089/85795120
ECD425005K

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

www.heart-line.de



Satelliten verteidigen den Planeten gegen die angreifende Flotte.



In der Galaxisübersicht haben Sie Zugriff auf die Flotten, Sternensysteme und Planeten.

Weltraumgeplänkel

Hallo? Ist jemand da draußen? Seit Jahrzehnten sucht die Menschheit nach außerirdischen Lebensformen, bis jetzt ohne Erfolg. Eigentlich gut so, wenn man bedenkt, wie das enden könnte.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Strategisch bietet Reach for the Stars nur eine geringe Herausforderung, weil die Möglichkeiten des Spielers, wichtige Entscheidungen zu treffen, viel zu begrenzt sind. Immerhin ist die Steuerung einfach, was bei der geringen Komplexität keine große Kunst ist. Wenn wenigstens die Grafik dem heutigen Standard entspräche, aber selbst hier gibt sich das Weltraumstrategiespiel eine Blöße.

Als Anführer eines galaktischen Imperiums übernehmen Sie die verantwortungsvolle Aufgabe, Ihre Rasse zur Vorherrschaft im Universum zu führen. Die Verwaltungsarbeit hält sich dank simpler Produktionslisten für die einzelnen Planeten in Grenzen. Technologische Forschungen werden ebenso behandelt, nur dass hier das gesamte Imperium automatisch an einem Strang zieht. Auf die Forschungsreihenfolge können Sie leider nur begrenzt Einfluss nehmen. Technologischer Fortschritt ist gleichbedeutend mit effizienteren Kolonien und besseren Raumschiffen.

Machtlose Herrscher

Freundschaftliche Beziehungen durch diplomatische Verhandlungen mit fremden Rassen sind möglich und wegen des Handels sogar rentabel. Warum sollte sich der militärisch überlegene Spieler jedoch mit einem kleinen Stück des Kuchens zufrieden geben, wenn er ihn ganz haben kann und gleichzeitig potenzielle zukünftige Feinde ausschaltet? Falls die Alleinherrschaft das einzige Spielziel darstellt, sind Kriege ohnehin unvermeidlich. Das ist auch gut so, denn die Weltraumschlachten stellen den einzigen halbwegs interessanten Aspekt in *Reach for the Stars* dar. Befinden sich am Ende einer Spielrunde zwei feindliche Flotten in einem Sternensystem, kommt es automatisch zum Gefecht. Jedoch dürfen Sie die Schiffe Ihrer Flotte nicht einzeln steuern, sondern nur die Formation vorgeben. Der Ausgang des Kampfes wird automatisch berechnet und hängt hauptsächlich von Größe, Zahl und Qualität der Schiffe ab. Kriegsentscheidend ist also eher die wirtschaftliche Stärke des Imperiums. Im Endeffekt ist also nur eine schnelle Expansion wichtig. Wenn Ihnen das Glück hold ist, finden Sie gleich am Anfang in den benachbarten Sternensystemen zahlreiche Planeten, die sich als Kolonien eignen.

Alexander Geltenpoth



Zerstörer, Kreuzer und Dreadnoughts zerstören die unterlegene feindliche Flotte, die sich in der Sichelformation verteidigt.

Reach for the Stars

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw./1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.350 MB/200-420 MB
Internet:	www.mattelinteractive.de
Sprache:	Englisch/Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/Mattel
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» In jeder Hinsicht Uralt-klassikern wie Master of Orion 2 oder Pax Imperia 2 unterlegen «

Genre:	**Rundenbasierte Strategie**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**47%**
Sound:	**52%**
Mehrspieler:	**61%**
Einzelspieler:	

58%

MTV Sports: Skateboarding



In 40 verschiedenen Levels dürfen Sie Ihre Stunts vorführen.

Mit 30 Profi- und Fantasyskatern dürfen Sie zum fetten Beat von MTV (u. a. Cypress Hill, Goldfinger) in 40 abwechslungsreichen Levels mit diversen Skateboards über die Halfpipes flitzen. Jeder Skater hat seine eigenen Tricks und Spezial-Bewegungen, die in den zehn Spielmodi, darunter auch ein sehr unterhaltsamer Mehrspielerpart, zum Einsatz kommen. Im Stunt-Modus brettern Sie in Skispringer-Manier eine Riesen-Halfpipe herunter und müssen über acht Autos springen, im Freestyle-Mode können Sie sich nach Lust und Laune auf der Bahn austoben und im MTV-Hunt müssen Sie Power-Ups einsammeln, um sich neue Strecken, Skateboards und Skaterbekleidung freizuschalten. Die Lizenzen haben die Spielmacher allesamt von bekannten Szeneherstellern gekauft. Erfreulich einfach von der Hand geht die Steuerung und auch grafisch gibt es mit Auflösungen von bis zu 1.280 mal 1.024 Bildpunkten kaum Grund zur Klage. Echt spaßig!

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Die zahlreichen Spielmodi und beinahe unzählige Stunt-Kombinationen dürften so manches Skater-Herz höher schlagen lassen und auch der fetzige Soundtrack sorgt für reichlich Atmosphäre. Kurzweiliger Spaß für zwischendurch!

MTV Sports: Skateboarding

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gampepad, Joypad
Spielerzahl:	1-8
CD/HD:	298 MB/205 MB
Internet:	www.thq.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



» Ordentliche Skateboard-simulation mit fetzigem Soundtrack, schicker Optik und tollen Spielmodi! «

Genre:	Sport
Testversion:	Beta vom 29.9.
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	76%
Mehrspieler:	77%
Einzelspieler:	72%

4x4 Evolution * DV 79,90
Age of Empires 2 DV 78,90
- Conquerors DV 52,90
- Collectors Ed. * DV 126,90
Age of Avalon (inoff.) DV 26,90
- Khan (inoff.) DV 26,90
Age of Sail * DV 82,90
Allegiance DA 64,90
Alpha Cent. - Alien Cross. DV 34,90
Anno 1503 * DV i.V.
Anno 1602 -Königsed. DV 59,90
Anpliff DV 77,90
Anstoss 3 DV 84,90
Arcanum * DV i.V.
Autobahn Raser 3 * DV 61,90
B-17 Flying Fortress 2 * DV 74,90
Baldur's Gate II GRANDprix
Baldurs Gate 2 * DV 83,90
Battle Isle 4 * DV 85,90
Black & White * DV 84,90
Blade * DV 72,90
Blair Witch Project 1 * DV 49,90
Bundesliga Man. 2001 DV 75,90
Bundesliga Stars 2001 DV 75,90
C+C 2 -Alarmst. Rot 2 * DV 84,90
C+C 3 -Megabox DV 72,90
C+C 3: Firestorm DV 32,90
C+C 3: Tiberian Sun DV 49,90
Carmageddon TDR 2000 DV 71,90
Civ. Call to Power 2 * DV 72,90
Cold Blood * DV 82,90
Colin McRae Rally 2 * DV 75,90
Combat Flightsimulator DV 49,90
Commandos 2 * DV i.V.
Conquest * DV i.V.
Crimson Skies * DV 83,90
CULTURES
Cultures DV 77,90
Dark Reign 2 DV 72,90
Delta Force 2 DA 74,90
Demonworld 2 * DV 75,90
Der Clou 2 * DV 78,90
Der Patrizier 2 * DA 81,90
DIABLO
Diablo 2 DV 78,90
- Actionfigur -Diablo 32,90
- Der Wanderer DV 26,90
- T-Shirt 26,90
Die Siedler 4 * DV 78,90
Die Völker 2 * DV 76,90
Dino Crisis DV 74,90
Earth 2150 Moon Project DV 48,90
Eisenbahn.EXE * DV 41,90
Emergency Police * DV 61,90
Everquest & Ruins of Ku. DA 73,90
- bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279
Evil Dead Hail t.l.King * DV 79,90
Evil Islands * DV 74,90
F1 Official Team Man. * DV 75,90
Fifa 2001 * DV 84,90
Flight Simulator 2000 DV 91,90
- PROFBundle DV 124,90
- Clouds 2000 DA 49,90
- Germ.Airports 2 DA 47,90
- German Airports 3 DA 47,90
- Pro Flight 2000 DA 74,90
Fly 2K * DV 84,90
Freespace 2 Dim.Pack DV 45,90
Frontschweine * DV 76,90
Giants * DV 72,90
Gorasul * DV 77,90
Gothic * DV 75,90
Grand Prix 3 DV 78,90
Gramada * DV 75,90
Ground Control DV 79,90
Gunship DV 74,90
Half-Life Generation P. DV 69,90
- Opposing Force DV 41,90
Heavy Metal FAKK 2 DV 76,90
Herrscher Olymp Zeus* DV 81,90
Homeworld 2 * DV 47,90
Icewind Dale DV 79,90
Imperium der Ameisen DV 76,90
Invasion Deutschland * DV 62,90
Jag. Alliance 2 -Addon * DV i.V.
Jetfighter 4 * DV 84,90
Kicker 2 * DV 75,90
Killerhuhn 3D * DV 19,90
KISS Psycho Circus DV 76,90
Lemmings Revolution DV 61,90
Madden NFL 2001 * DA 75,90
Mechwarrior 4 * DV i.V.
Mercedes Benz Truck R. DV 79,90
Metal Gear Solid * DV 67,90
Midtown Madness 2 * DV 67,90
Might + Magic 8 DV 76,90
Monkey Island 4 * DV 82,90
Moorhuhnjagd 2 DV 23,90
Motocross Madness 2 DV 68,90
MTV Sports Skateboard.* DV 67,90
NBA Live 2001 * DV 84,90
Need for Speed 4 DV 75,90
- Motor City * DV 74,90
- Porsche DV 75,90
NHL 2001 * DV 82,90
Outfarce * DA 61,90
Panzer Gen.4 Barbaros.* DV 76,90
Pharao DV 78,90
Rheingold DV 42,90
Pizza Connection 2 * DV i.V.
Planescape Torment DV 72,90
Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Pompei DV 76,90
Pool of Radiance 2 * i.V.
Q.3 -Quark 3 DA 26,90
Quanaak * DV 22,90
Rainbow Six-Covert Ops* DV 59,90
Techno Mage * DV 75,90
The Final Curse * DV 77,90
The longest Journey DV 72,90
The Sims DV 74,90
Das volle Leben DV 32,90
T. World is not enough * DV i.V.
Tomb Raider Chronik * DV i.V.
Tombstone 1882 * DV 43,90
TONY HAWK'S PRO SKATER
Tony Hawks 2 * DV 58,90
Trophy Bass 4 DA 25,90
Ultima 9 -Ascension DV 76,90
V-Rally 2 Expert Ed. * DV 71,90
Vampire DV 82,90
-Special Edition DV 119,90
Warcraft 3 * DV i.V.
Warlords Battlecry DV 76,90
Wartorn * DV 67,90
Wizardry 8 * DV i.V.
Wizards & Warriors * DA 72,90
-Special Edition * DA 92,90
Worms: Armageddon DV 52,90
X-Beyond Front. Pack DV 54,90
-Xtension DV 32,90
Resident Evil 3 * DV 81,90
Rogue Spear DV 75,90
- Urban Operation * DV 38,90
R. Garros Tennis 2000 DV 75,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90
- Loopy Landscapes DV 36,90
Rune * DV 84,90
Sheep * DV 76,90
Shogun DV 72,90
Sim City 3000 Deutschl. DV 75,90
Simon the Sorcerer 3D * DV 74,90
SOF -AddOn DA 26,90
Squad Leader * DV 74,90
Star Trek: Armada DV 75,90
- Creator Warp 2 * DV 76,90
- DS9 -The Fallen * DV 76,90
- Klingon Academy DV 75,90
- New Worlds * DV 72,90
- Voyager ML 72,90
- Voyager Special Ed. ML 98,90
Star Wars: Obi-Wan * DV i.V.
Starlancer DV 84,90
Submarine Titans * DA 76,90
Sudden Strike DV 84,90
Superbike 2001 * DV 75,90
Sydney 2000 DV 81,90
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE multilingual 72.90, special Ed. 98.90
THE MOON PROJECT
Earth 2150 The Moon Project DV 48.90 DVD 52.90
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Teil 4* DV 82.90
EA SPORTS NHL 2001
DV * 82. 90 US 98.90
DIE SIEDLER
Siedler 4 * DV 78.90
Invasion Deutschland 62.90
C&C Alarmstufe Rot 2 DV* 84.90
COMMAND & CONQUER RED ALERT 2
Q.. 3 - Team Arena i.V.
FAKK 2 US 84.90 DV 76.90
bitte vorbestellen:
PREY
DOOM 3
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever
OKAY SOFT Spiele Versand
92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 info@okaysoft.de
LOW BUDGET
Age of Wonders 39,90
Anno 1602 35,90
Armored Fist 3.0 34,90
Baldurs Gate -Die Saga 45,90
Baphomets Fluch 15,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Battle Isle Platinum Edition 42,90
Caesar 3 19,90
Civilization: Call to Power 42,90
Commandos Directors Cut 42,90
Darkstone 29,90
Descent 3 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Siedler 3 29,90
Driver 28,90
Dungeon Keeper 2 29,90
Earth 2150 42,90
European Air War 29,90
Fallout 2 39,90
Fighter Squadron 16,90
Fleet Command 29,90
Grand Theft Auto 2 42,90
Grim Fandango 45,90
Heavy Gear 2 29,90
Heretic 2 15,90
Hexen 2 12,90
Hexen 2 -Mission 12,90
Hidden & Dangerous 29,90
Homeworld 32,90
Indiana Jones 5 43,90
Interstate '82 28,90
Jagged Alliance 2 36,90
Le Mans '24 28,90
Master of Orion 2 21,90
Mechwarrior 3 29,90
Midtown Madness 29,90
Monkey Island 3 32,90
Nice 2 Doublepack 36,90
Quest for Glory 5 32,90
Railroad Tycoon 2 Pack 41,90
Resident Evil 1 27,90
Revolt 28,90
Top Titel
AoE. Conquerors 52,90
Black & White * 84,90
Delta Force 3 i.V.
Deus Ex 81,90
D.Sims, volle Leben 32,90
Homeworld 2 * 47,90
Kiss Psycho Circus 73,90
Mercedes Benz Truck 79,90
PG 4 Barbarossa * 76,90
Play the Games 3 65,90
Project IGI i.V.
Resident Evil 3 DV 81,90
RCT Loopy Landsc. 36,90
Sudden Strike 84,90
Unreal Gold
Pack US
Unreal 1
+ Napali
+ Hintbook
49.90
Unreal
Tournament
28.90
PS 2 Konsole 869,00
Fifa 2001 103,90
Tekken Tag! i.V.
PlayStation:
Boot Chip 18,90
Koudelka 74,90
MoH Underground * 88,90
Tenchu 2 EV 76,90
TOCA 3 79,90
Tony Hawks 2 75,90
Parasite Eve 2 74,90
DreamCast
Deep Fighter 88,90
Nightmare Creatures 2 84,90
LOW BUDGET
Schlechtfirt 29,90
Spirit of Speed 29,90
Star Trek: Der Aufstand 42,90
X-Wing vs. Tiefighter +Mis. 45,90
Syndicate Wars 12,90
System Shock 2 29,90
Tomb Raider 4 48,90
Ultima Online Renaissance 34,90
Unreal 36,90
Return to Ha Pali 29,90
Unreal -Tournament 28,90
Wet -The Sexy Empire 19,90
Wet Attack 46,90
Wheel of Time 28,90
Wing Commander Prophecy 33,90
X-Beyond the Frontier 42,90
X-Com Apocalypse 27,90
You don't know Jack 27,90
HARDWARE
Gravis Gamepad Pro 39,90
Sidewinder FB Wheel USB 249,90
- Precision Pro Joystick 115,90
MS Intelli Mouse Optical 77,90
- Intelli Mouse Explorer 99,90
FX Formula Pro digital 156,90
Razer Boomslang 2000 192,90
Everglide Pads ab 39,90
CD - Rohlinge ab 1,89
SONSTIGES...
ADDY Lernsoftware je 74,90
Bleem! PlayStation Emul. 69,90
Game Maker 2000 91,90
Gp Sound 69,90
Windows ME (Promo) 149,00
SAMMLUNGEN
Blizzard Anthology 49,90
Eurgames Asalm Archiv 74,90
Gamers Choice * 52,90
Gold Games 4 34,90
Lucas Arts 10 Adventure 35,90
Lucas Arts Collection 2 48,90
Play The Games 3 65,90
IMPORTE: US- & ENGLISCH
Age of Empire 2 Conqu. EV 74,90
Anachronox * EV i.V.
Baldurs Gate 2 EV 94,90
Baldurs Gate 2 US 118,90
Beach Head 2000 US 74,90
Black & White * EV i.V.
Blade * EV 73,90
Blair Witch Project 1 * US i.V.
C+C 2 -Red Alert 2 * EV 85,90
C+C 3: Firestorm EV 33,90
C+C 3: Renegade * EV i.V.
C+C 3: Tiberian Sun EV 89,90
COMMAND & CONQUER TDR 2000
Carmageddon TDR 2000 EV 75,90
Champ. Manager 2000 EV 79,90
Dakatana uncut EV 82,90
Deer Hunter 4 US 69,90
Delta Force 3 * US i.V.
Deus Ex EV 84,90
Diablo 2 EV 79,90
Dino Crisis EV 79,90
Doom 3 * EV i.V.
EA Sports Rugby 2001 US 75,90
Fallout Doublepack US 81,90
Giants * US i.V.
Ground Control EV 76,90
Halflife -Counterstrike * US i.V.
- Gamma * EV i.V.
- Hostile Takeover * EV i.V.
- Team Fortress 2 * EV i.V.
Heavy Metal FAKK 2 US 84,90
Hidden & Dangerous 2 * US i.V.
Hitman * EV i.V.
Homeworld 2 US 99,90
Icewind Dale EV 69,90
Icewind Dale US 94,90
Kiss Psycho Circus US 89,90
KISS Psycho Circus EV 73,90
Madden NFL 2001 US 95,90
Max Payne * EV i.V.
Mechcommander Gold EV 49,90
Mechwarrior 3 -AddOn US 69,90
NHL 2001 * US 98,90
No one lives forever * US i.V.
Nocturne US 45,90
Police Quest SWAT 3 US 86,90
- Elite Edition US 99,90
Project IGI * EV i.V.
Q. 3 -Team Arena * EV i.V.
Rainbow Six US 89,90
- Covert Ops Essential * US 79,90
Rogue Spear US 89,90
- Urban Operation US 59,90
Rune * EV i.V.
Star Trek: DS9 I.Fallen * EV i.V.
Star Trek: New Worlds US 99,90
Sudden Strike * EV i.V.
System Shock 2 EV 79,90
T. World is not enough * EV i.V.
Tomb Raider Chronik * EV i.V.
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal 2 * EV i.V.
Unreal Gold Pack * US 49,90
Vampire EV 83,90
Vietnam Black Ops EV 89,90
Warcraft 3 * EV i.V.
Warlords Battlecry EV 78,90
WCW Nitro EV 59,90
Wizards & Warriors * EV 89,90
X-Wing Collector's Series US 62,90
Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..:
OKAYSOFT.DE
bei Bestellungen über unseren Internet Shop:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen
Versand im Sicherheitskarton - SERVICE - Preissenkung geben wir sofort weiter,
Stammkunden können gegen - SEIT 1989 - bei Preiserhöhung erfolgt Info,
Rechnung beliefert werden - Vorbestellungen ändern: kein Problem.
Versandkosten: Vorauskasse o.Bankeinzug 5,98, Nachnahme 12,98, ab DM 199,- Lieferwert versandkostenfrei (Inland). Mo-Do. 8-18.30 Uhr, Fr.-17.15, Samstag 10-13.00 Kein Ladengeschäft

Global Player



Ob sich im Nähmaschinen-Sektor Gewinn machen lässt?

Als Besitzer einer Industrieholding tummeln sich bei diesem internetbasierten Mehrspielertitel Hunderte von Zockern in einer virtuellen Welt. Der Spieler gründet Tochterfirmen in mehr als 100 Industriezweigen und handelt per Internet mit anderen Teilnehmern, immer das Ziel im Auge, den höchstmöglichen Gewinn einzufahren. Angebot und Nachfrage richten sich nach der aktuellen Marktsituation, die von unterschiedlichsten Faktoren beeinflusst wird. Auch wenn das Ganze selbst für interessierte Laien etwas trocken klingt, ist die Simulation der virtuellen Handelswelt durchaus gelungen, wenn man eine grundsätzliche Vorliebe für solche von Spöttern als „staubtrocken" titulierte Wirtschaftssimulationen hat. Wer keinen Internetzugang hat, kann sich lediglich in ein paar Einzelspielermissionen austoben, die jedoch alles andere als spannend sind und bestenfalls zum „Anlernen" taugen. **Christian Sauerteig**

Kommentar



Christian Sauerteig

Zugegeben, das Ganze hat schon einen gewissen Reiz. Wenn man sich für die Materie interessiert und zum anderen bereit ist, eine gewisse Einarbeitungszeit zu investieren, kommt durchaus Spaß auf. Gelegenheitsspieler: Besser Finger weglassen!

Global Player

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000, Internetzugang
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-1.000
CD/HD:	205 MB/45-170 MB
Internet:	www.g-player.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Virtual Management GmbH
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



Genre:	Wirtschaftssimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
Ffeedback:	–
Grafik:	35%
Sound:	25%
Einzelspieler:	35%
Mehrspieler:	

65%

» Beinahe massenmarkttaugliches BWL-Planspiel. Für Hardcore-WiSim-Fans empfehlenswert! «

Rugby 2001



Was dem Fußball-Fan die FIFA-Serie, das ist dem Rugby-Anhänger EAs Rugby-Reihe, die nun schon in die dritte Runde geht. Auch wenn sich die extrem körperbetonte Sportart hier zu Lande keiner allzu großen Beliebtheit erfreut, lohnt sich zumindest der Blick für Rugby-Freunde. Wie gewohnt bietet EA neben aktuellen Kadern diverser Nationalteams auch eine gewohnt realistische Umsetzung des Gewühls, das grafisch allerdings kleinere Mängel offenbart. **cs**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	EA Sports
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik: 70%	**Sound:** 72%
Mehrspieler: 69%	**Einzelspieler:**

67%

PGA Champ. Golf 2000



Alle Achtung! 13 Kurse auf der CD und über 150 weitere stehen im Won.Net zum kostenlosen Download bereit – damit ist *PGA 2000* grünmäßig einsame Spitze. Und auch die zahlreichen Spielmodi sowie die nahezu perfekte Steuerung geben kaum Anlass zur Kritik. Lediglich in puncto Grafik gerät Sierras Golf-Sim gegenüber *Links LS 2000* deutlich ins Hintertreffen, über die auch die soundtechnisch gelungene (Zuschauer-) Atmosphäre leider nicht ganz hinwegtrösten kann. **cs**

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Sierra
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sportspiel
Grafik: 72%	**Sound:** 70%
Mehrspieler: 80%	**Einzelspieler:**

78%

Konung

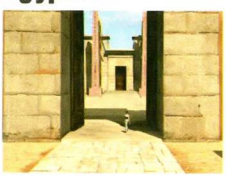


Bei Ihrer Suche nach einem in drei Teile zerbrochenen Amulett stoßen Sie auf über 20 Monsterarten, bauen Häuser und halten mit mehr als 200 Personen im Dorf ein Schwätzchen. Zur Verfügung stehen Ihnen drei Charaktere mit vier Klassifizierungen. Trotz diverser Extras, wie z. B. der Möglichkeit, Tränke selber zu brauen, wirkt *Konung* wie eine schlechte *Diablo 2*-Kopie. Die Figuren bewegen sich träge übers Schlachtfeld und reagieren oft nicht auf die komplizierte Steuerung. **tabu**

Mindestens:	P 166 MHz, 32 MB RAM
Technik:	Direct 3 D, Direct Sound
Hersteller:	Infinite Loop/Koch Media
Preis:	DM 69,95
Genre:	Rollenspiel
Grafik: 43%	**Sound:** 42%
Mehrspieler: 41%	**Einzelspieler:**

40%

Egypt 2



In der Gestalt der jungen heilkundigen Priesterin Tifet versuchen Sie zur Zeit des Pharaos Amenophis III, in der Stadt Heliopolis eine schreckliche Seuche in den Griff zu bekommen. Omni-3D-Grafik mit altägyptischem Flair und stimmungsvolle Ethno-Klänge lassen das laue Abenteuer wenigstens atmosphärisch wirken. Lehrreiche Anmerkungen zur Geschichte der ägyptischen Antike ergänzen das einsteigerfreundliche Programm. **ha**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 4 Sp. Netzw., Intern.
Hersteller:	PMSG/DESHIMA Music
Preis:	Ca. DM 20,-
Genre:	Actionspiel
Grafik: 19%	**Sound:** 12%
Mehrspieler: 28%	**Einzelspieler:**

20%

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
Harald Fränkel

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

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

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Paul Krügel, Gisela Müller, Christina Sachse, Hans Strobel

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Model: Nathalie Fransen
Gestaltung: Gisela Müller

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: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

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 (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

BERATUNG ONLINE:
Susanne Szameitat (-142)

ANZEIGENASSISTENZ:
Anca Stef (-345)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)

ANZEIGENMARKETING/ LESERDATEN:
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

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 Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist, sowie 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 II. Quartal 2000: 122.624 Exemplare

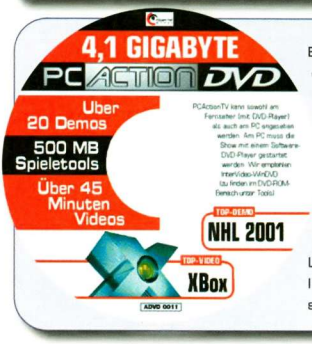
ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
64'er Games PLAYZONE N-ZONE Video Games Video Games Zone PSG MEGA FUN SEGA MCV

Die PC ACTION 12/2000 erscheint am 15. November 2000

Spielerforum

PC-Action-DVD: 500 MB extra!



Exklusiv auf der PCA-DVD: Jeden Monat finden Sie im DVD-ROM-Teil über 500 MB extra: Maps, Tools, MODs und Levels für alle Ihre Lieblingsspiele.

Inhalt

Age of Empires 2 148
Die Eroberer: Rassige Spanier, Bauzeiten der Spanier im Vergleich, Die neuen Karten in Die Eroberer

Anstoss 3 156
Anstoss Action, Der Anstoss-3-Savegame-Contest, Die Anstoss-3-Verlängerungs-Wunschliste

C&C 3 Tiberian Sun 150
C&C-Chats, Neuigkeiten aus der deutschen Szene, Der MOD Jay Storm, Alarmstufe Rot 2

Diablo 2 132
Die Features: Der nächste Akt, Barbarische Sitten, Unerfüllte Wünsche, Alternativen zum Battle.Net, Erste MODs

Die Siedler 3 158
Siedler 4 Beta-News, Exklusiv-Quelle bei BlueByte, Die Weltranglisten – Die Ladder-Cracks

Die Sims 154
Installation Das volle Leben, Das Aus für Blueprint ?, Die Sims Online, Problemlösung bei der Installation

Everquest 135
Ansichtssache, Epische Quests, übermächtige Waffen

FIFA 2000 144
Wege zum Erfolg, FML – Spielerporträt, Gewinnspiel Tor des Monats, FML – Aktuelles

Flugsimulationen 136
Pilotenausbildung, authentischer Sound, Städterundflug, Wahrzeichen

Grand Prix 3 138
Die deutsche Grand-Prix-3-Szene, Editoren für Bastler: GP3 Global League: Grand-Prix-3-Weltmeisterschaft, GP3Edit, neue Onboardkameras

GTA 2 142
GTA 2 umsonst?, neuer MOD, Miracle Maker 2

Half-Life 128
Counter-Strike7.1 mit Panzern, neues Action Half-Life?, Update für Firearms, Stunk in der Szene, Bot-Verwaltung, Schnell verbunden, Tipps für den Download

Need for Speed 140
Rallyewochen bei PCA, Nfscheats „gehackt:"?, NFS 2 zum „Klopapierpreis", Nd4spd.de schrumpft, Carediting für NFS: Porsche?

NHL 2000 146
Weltweite Duelle, Anmeldeschluss, GML-Finale

Starcraft 152
Karte des Monats, Blizzard: Map of the Week Water StarCraft: Demo, Battle Top Turnier, BWCL: Broodwar.de Clanliga

Ultima Online 134
UWO:O – ein Spiel wächst, Entstehung neuer Welten

Unreal Tournament 130
UT-Patch 430 – Ein möglicher Umbruch für CTF, Abschied vom „Translocator Spamming", Real Tournament – Neugeburt einer Legende?

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Age of Kings Patch: Update für die deutsche Version von Age of Kings

Anstoss 3
Hartbeats Spielstand und Trainingssystem aus dem Savegame-Contest

C&C 3 Tiberian Sun
Der MOD Jay Storm, Jay Storm Musik Pack, Jay-Storm-Maps, C&C-Chats

Die Siedler 3
Map des Monats: Klingon Map von General Matok

Die Sims
Addon Patch: Offizieller Installations-Patch „Das volle Leben"

Everquest
Analyse-Tool: FeekleLog

FIFA 2000
Olympia-Stadion München

Flugsimulationen
Bomber für Fly!: B-29 Super-Fortress „FIFI" Beta 1.0, Patch für Lufthansa Pilots

Grand Prix 3
GP3Edit V1.00, Carbon Update, GP3 Wallpapers, GP3Decrypt

GtA2
Karte des Monats (GTA 2), Neue Fahrzeuge (GTA 2), Speedy Cars (GTA 2), Miracle Maker 2 (GTA 2), London 1969 Realcars (GTA: London 1969), GTAed2 (GTA)

Half-Life
Counter-Strike Beta 7.1 (Update), Firearms Version 2.3 (Update), Paintball-Mod Beta 1, Map Installer V. 1.5, Half-Life Fast Connector 1.0

Need for Speed
Drei Rallye-Wagen für NFS 4: Peugeot 206 Maxi WRC, Mitsubishi Lancer EVO V WRC und Ford Focus WRC

NHL 2000
Video: Test zu NHL 2001, Demo zu NHL 2001

Starcraft
Mehrspieler-Karte, Zerg-Bildschirmschoner, Star-Craft-Font, BroodWar-Desktop-Theme, Blizzard-Karte der Woche

Ultima Online
Screenshots und Videos über UWO:O

Unreal Tournament
CTF-Map: CTF-Renel, DM-Maps: DM-Pah, DM-Beholden, DM-Icetoxic, Female-Soldier-Skin: Rumiko


11/2000
PC Games
Sudden Strike
Baldur's Gate 2
Commandos 2



pcgames.de

Jetzt **neu!**

Jetzt **online!**

Jetzt **checken!**

www.pcgames.de – prall wie das Mag, schnell wie das Web

Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike und über alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
Alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Der Sieg unseres Clans mTw über TAMM (www.Tammer.de) war für mich ein Höhepunkt in diesem Monat. Am Wettkampf-Abend hätte jeder das Spiel für sich entscheiden können. Wir waren am Ende die Glücklicheren."



Hier sehen Sie das komplette Waffenarsenal, das die Counter-Strike Beta 7.1 bietet: Das Angebot reicht von der Beretta bis zur Shotgun.

Counter-Strike: Wir stürmen das Terroristen-Büro. Die „Para" in unserer Hand feuert, was das Zeug hält.

Tipps für den Download

Gangsta Wars Models
Download Mirror: www.halflife.net/gangstawars/gwec
Auf Gangsta Wars: Editing Centre wurden einige neue Models veröffentlicht.

Wizzard Wars 2.5
Download Mirror: www.planethalflife.com/wizardwars
Der Wizzard Wars Mod wurde in Version 2.5 veröffentlicht. Das Update bringt eine neue Karte (ww_storm) und zahlreiche neue Features.

They Hunger 2
Download Mirror: www.tfortress2.de/files/halflife/singlemods
Vor einigen Wochen wurde der beliebteste Half-Life-Einzelspieler Mod They Hunger 2 veröffentlicht.

Navy SEALS Mod Alpha 2
Download Mirror: www.navysealsmod.com
Michael „Mike" Krebs und sein Team haben mit diesem Mehrspieler-Mod ganze Arbeit geleistet.

FireBot 0.2
Download Mirror: http://botcentral.gamezplanet.de/bots/firebot02.zip
Die Programmierer des FireBot haben ihren Code jetzt dem RC 2.3 angepasst und bringen einige neue Features.

Counter-Strike 7.1 mit Panzern

Was eigentlich erst in *Team Fortress 2* (TF 2) kommen sollte, wurde in *Counter-Strike 7.1* (CS) zum ersten Mal realisiert: Von nun an können Sie mit Panzern (APC) und Jeeps ins Gefecht gegen die Terroristen ziehen. Die neuen Features laufen zwar noch ein wenig instabil und das Ganze ruckelt teilweise sehr, ist von der Szene aber relativ gut akzeptiert worden. Testen Sie selbst: Das Update finden Sie auf der Cover-CD.

Neues Action Half-Life?

Auf der offiziellen Action *Half-Life*-Homepage (http://ahl.telefragged.com) sind plötzlich neue Screenshots aufgetaucht, die von der Beta 4 angeblich stammen. Wann die Version allerdings herauskommen soll, wurde nicht verraten. Ob sie neue Waffen oder Karten mit sich bringt, steht auch noch nicht fest.

Update für Firearms

Das lang erwartete Update für Firearms (FA-Version 2.3) ist da. Es wurden wieder einmal viele Programmfehler entfernt und am Waffencode gearbeitet. Jetzt steht ihnen das Vgui-Menü (das Sie bestimmt schon aus *TFC* und *CS* kennen) zur Verfügung. Sie können sich alle Waffen aussuchen und sich wichtige Informationen anzeigen lassen. An den Karten wurde viel herumgebastelt und gefixt. Eine neue Push-Karte namens „Dangerzone" und eine neue Search and Destroy-Map (Woods) kamen hinzu. Zusätzliche Waffen gibt es keine. In Zukunft arbeiten die Jungs von FA eng mit Sierra zusammen.





Action Half-Life: Unten sehen Sie die neue M4, die in der neuen Beta für mehr Action sorgen soll. Oben schleichen wir uns mit dem neuen Scharfschützengewehr (MSG90) durchs Haus, um eine gute Sniperposition zu finden.

Es ist geplant, dass Firearms einer der Mods wird, der beim offiziellen Zusatzpack für *Half-Life* (Valve Platinum Pack) dabei ist.

Stunk in der Szene

„Die Deutsche FA-Community geht den Bach runter" – so war es auf der deutschen Firearms-Seite zu lesen (www.firearmsmod.de). Die Szene hier zu Lande, die auch die größte ist, beschwerte sich öffentlich. „Das FA-Team muss auf die Bedürfnisse der Spieler reagieren, sonst folgen Konsequenzen in Form von Schließungen einiger großen FA-Sites." Harte Worte, auf die die Entwickler reagierten. Es hieß, man wolle bei der nächsten Version alle Meinungen und Wünsche der Spieler (soweit es geht) berücksichtigen.

Bot-Verwaltung

Auf Botmaster.de wurde die Version 2 des Botmasters 2000 veröffentlicht. Dieses Programm hilft Ihnen, die Bots für *Counter-Strike* einfacher zu verwalten. So können Sie die Computergegner ohne nervenaufreibende Konsolenbefehle am Anfang einer Karte starten.

Schnell verbunden

Die neue Version des *Half-Life*-Fast-Connectors ist erschienen. Das Programm ähnelt GameSpy oder Kali, ist allerdings im Funktionsumfang kompakter ausgelegt und eignet sich daher auch gut für Einsteiger.

Auf CD-ROM

Counter-Strike Beta 7.1
Neues Update des beliebtesten Mods *Counter-Strike*.
csb7071.exe

Firearms Version 2.3 (Update)
Die aktuelle Version des Mods von FA.
fa_rc23_patch.exe

Paintball-Mod Beta 1
Das Entwicklerteam hat diesem Mehrspieler-Mod sehr viel Spielspaß verpasst. Das Spezielle an diesem Mod ist, dass man mit Paintballwaffen aufeinander losgeht.
hlpb_beta1.exe

Map Installer V. 1.5
Dieses kleine Tool hilft Ihnen, gezogene Karten sofort nach dem Download in das *CS*-Verzeichnis zu packen. Es ist dann nützlich, wenn Sie mehrere Karten gleichzeitig downloaden, weil oft vergessen wird, welche schon installiert sind und welche nicht.
Bw15.exe

Half-Life Fast Connector 1.0
Sie können Ihren Lieblingsserver einfach im Programm abspeichern und sich anschließend mit diesem verbinden.
hlfc.exe
msvbvm60.exe

zusätzlich auf DVD

Counter-Strike 7.1 (volle Version), Firearms 2.3 (volle Version), *Half-Life*-Patch, *Opposing-Force*-Patch, Einzel- und Mehrspielermods *The Long Night*, *Edge of Darkness*, *Little Skycraper of Horrors*, *The Evil Thing*, *Crash*, *Deliverance*.

Außerdem

/// Es war kein Hackerangriff, der die offizielle **CS-Seite** (cs.net) für einige Zeit stilllegte, sondern ein **Serverumzug** und ein Neudesign der Seite. /// Auf der offiziellen CS-Skins-Seite OCSS (http://skins.counterstrikemod.org) gibt es einige **Tutorials**, in denen erklärt wird, wie man **Models** in 3D-Studio MAX oder Milkshape **animiert**. /// **Bender Models** sind lustige CS-Comics. Nun stehen die originalen Models von TheCarnage auf der offiziellen Seite (www.cs-cartoons.de) für Sie zum Download bereit. /// **DeCL** (www.DeCL.de) heißt jetzt **ESPL!** Auf der neuen Seite gibt es zwar nicht viel zur Liga selbst, aber das Flash-Intro alleine ist schon einen Besuch wert! /// **Neue TFC- und TF2-Seite** online: www.ukfortress.com beschäftigt sich überwiegend mit News. /// Jetzt können Sie auch das Half-Life-**Preview-Video** für die **Sega-Dreamcast-Version** herunterladen. Es zeigt sehr schön, dass an den Models des Spieles sehr viel verbessert wurde und was die Konsole alles leistet.



Counter-Strike 7.1: Die Anti-Terroreinheit kommt mit ihrem Panzer zum Einsatzort, wo wir uns auf die Lauer gelegt haben. Eine Rauchgranate verwirrt den Gegner.

Unreal Tournament



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

Andreas Butter alias [=D=]Mr.PayDay|XofS|
24 Jahre, Student in Hamburg
ICQ #35782617

„Aus dem Hause EPIC ist zu hören, dass es kein UT 2 geben wird, leider. Umso höher werden nunmehr die Erwartungen sein, was Unreal 2 von Legend betrifft"

UT-Patch 430 – Ein möglicher Umbruch für CTF

Seit einiger Zeit läuft eine kleine Anzahl von *UT*-Servern mit einer Vorabversion des *UT*-Patches 430. Aufsehen erregte eine Änderung, die die Nutzung des Translocators beeinflusst beziehungsweise beschränkt. Bisher ist es möglich, sich mehrmals in der Sekunde mit dem Translocator fortzubewegen. Mit der linken Maustaste schießen Sie das Modul in die gewünschte Richtung und beamen sich dann standardmäßig mit der rechten Maustaste an die Stelle des Moduls. Je geübter Sie sind, desto schneller führen Sie dieses Manöver durch. Die absoluten Cracks – gerade beim Mod Capture The Flag (CTF) – sind in der Lage, sich mehrmals pro Sekunde in alle Himmelsrichtungen zu beamen, teilweise auch mit Hilfe von so genannten Aliases. Diese Kommandos werden in eine Steuerdatei von UT eingefügt (user.ini) und erleichtern dieses Manöver erheblich. Ein solches Alias finden Sie zum Beispiel unter (www.accesswave.ca/~seburges/binds&aliases.html).
Einige Spezialisten nutzen den Translocator zunehmend als



Ein Blick aus dem Fenster einer Ruine, genannt der 113. Flur. Das verfallene Appartement ist eine Kampfstätte der Liandri Corporation. Putzfrauen werden noch gesucht.



Die Mashima Corporation hat mit dem Sun Tzu Tempel eine asiatisch geprägte Arena entworfen, die die Clans zu Dominations-Kämpfen einlädt. Abel volsicht, del Wasselglaben ist ein Hindelnis!

Aus dem Hause EPIC ist zu hören, dass es kein *UT 2* geben wird, leider. Umso höher werden nunmehr die Erwartungen sein, was *Unreal 2* von Legend betrifft.

Außerdem

/// Tumb von Ut-Web (http://ut.gamesmania.de/) versorgt Sie auch diesmal wieder mit vielen hochwertigen Files, zu finden auf der Cover CD! /// Regelmäßige Tests und lesenswerte Vorstellungen von neuen UT-Maps präsentiert UT Booty. Infos unter (http://utbooty.unrealism.com/). /// Einen leicht zu bedienenden Filter, um den Excessive Overkill Server leichter zu finden, erhalten sie unter (www.planetunreal.com/arcade/). /// Einen Mutator, der die Fähigkeiten der Bots in UT ausbaut und verbessert, können Sie bei der Mutation Station (www.planetunreal.com/mutationstation/) finden. /// Nalicity veröffentlichte Mitte September 50 neue Maps für UT. Eventuell ist auch für Sie eine interessante Karte dabei. Mehr unter (www.planetunreal.com/nalicity/). /// Falls Sie selbst Karten für UT entwerfen, sollten Sie sich mit Pagan Pete in Verbindung setzen, der die besten Werke veröffentlicht: (www.planetunreal.com/utunderground/).///

Real Tournament – Neugeburt einer Legende?

Die alten Szene-Hasen unter Ihnen werden sich sicher noch an *Real CTF* (www.planetunreal.com/realctf) aus der Unreal-Zeit erinnern können. Nicht wenige Spieler behaupteten von sich stolz, dass sie nicht *Unreal*, sondern *Real CTF* spielten. Wie es aussieht, kehrt der Kult zurück. *Real Tournament* (www.planetunreal.com/realtournament/) heißt das Projekt. Anfang 2000 plante das IMALGAM-Team (www.planetunreal.com/realtournament/rt/docs/team.htm) noch, *Real CTF* als eigenständige Ergänzung für *UT* zu verkaufen. Mittlerweile und glücklicherweise wurden die Pläne geändert. *Real Tournament* wird eine eigenständige Modifikation für *UT* werden. Sicher ist jetzt schon, dass es fünf Spielevarianten gibt. Während Duel und Team Duel mit einer Erweiterung des Mods Rocket Arena (www.planetunreal.com/arena/) vergleichbar sind, ist Keep the Flag eine Mischung aus dem altbekannten CTF und Domination, spielbar in drei Varianten. Creeper CTF entspricht dem traditionellen CTF, jedoch mit 22 Relics, also Gegenständen, die sich unmittelbar auf die Fähigkeiten der Spieler auswirken. Assault & Battery ist eine Erweiterung des herkömmlichen Assault. Hier müssen beide Teams gleichzeitig angreifen und verteidigen.



Gothic Get Down ist ein Schloss mit atemberaubender Architektur und beeindruckender Farbvielfalt. Auserkoren für CTF-Kämpfe, ist dieser Ort gemeinsamer Favorit der intergalaktischen Kämpfer.

Waffe für die so genannten „Telefrags", das heißt, sie materialisieren sich genau an der Stelle des Gegners, der sodann das Zeitliche segnet. Je mehr Leute CTF spielten, desto mehr setzte sich jedoch auch eine Unart durch, das so genannte „Translocator Spamming".

Abschied vom „Translocator Spamming"

Translocator Spamming bedeutet, dass manche Spieler während eines Duells zweier Mannschaften permanent auf Telefrags setzen, indem sie sich unzählige Male um den Gegner beamen und ihn schließlich mit dem Modul treffen. Schon seit einiger Zeit beschwerten sich Spieler über diese penetrante Weise des Spammings, welches auch für eine leichte Spielverzögerung bei leistungsschwachen Rechnern sorgte. Schuld ist der sich dauernd wiederholende Grafikeffekt, der beim Beamen auftritt. Hersteller EPIC plant nunmehr, das Manöver des Beamens dahingehend einzuschränken, dass der Translocator mittels zeitlicher Sperre nur noch zwei Mal pro Sekunde eingesetzt werden kann. Treffen wird dies nicht den „normalen" *UT*-Zocker, sondern eben diese Spammer, jedoch auch die Cracks, die sich auf das Beam-Manöver mit dem Translocator spezialisiert haben. Entsprechend gespalten war das Echo in den Foren. Ein Teil der Spieler droht mit Boykott der Server, falls EPIC diese Planung tatsächlich umsetzt. Ein anderer Teil ist glücklich, dass das angesprochene Spamming nun der Vergangenheit angehört. Letztlich wird nicht alles so heiß gegessen, wie es gekocht wird. Das gilt auch für *UT* und den Patch.



Ein Komplex auf dem neuesten Stand der Technik namens Shrike wurde extra für die Kämpfe gebaut. Er ist unterteilt in mehrere Arenen und prädestiniert für das Real Tournament.

Auf CD-ROM

CTF-Ranel
Gute CTF-Map von Mr. Pants – David. M
Ctf-ranel.exe

DM-Pah
Mr. Pants hat auch diese DM-Map kreiert
Dm-Pah.exe

DM-Beholden
Ausgezeichnete Deathmatch-Map
DM-Beholden.exe

DM-Icetoxic
DM-Map von Maxmodule
DM-Icetoxic.exe

Rumiko
Neues Female-Soldier-Skin
Rumiko.exe

zusätzlich auf DVD

Telepunting Demo, Translocator Demo, UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, UT Patch 4.28, Chaos UT Beta, ctf-deck16-3, dom-goldmud, Mutatoren-Sammlung, DM-Faith, Unreal4Ever, Infiltration 2.74

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
www.gamesweb.com
www.d2watchtower.de
ap@gamesweb.com

„Die ECTS war schon ein Erlebnis, viel gespannter aber bin ich auf die nächste E3. Warum? Bill Roper von Blizzard verkündete in einem Interview, dass ein neues Spiel in Arbeit sei, das erst auf der E3 2001 angekündigt werde. Bin gespannt, was das wird, zumal Blizzard zurzeit verstärkt 3D-Leveldesigner sucht ..."

Der nächste Akt

Die ECTS ist gelaufen und die *Diablo 2*-Erweiterung mit dem Untertitel „Lord of Destruction" nun endlich offiziell. In London konnte ich mir während einer knapp 45-minütigen Präsentation einen ersten Eindruck verschaffen. Wie bereits in der letzten PC Action berichtet, verfügt die Erweiterung nicht nur über zwei neue Charakterklassen und weitere Features, sondern auch über einen neuen Akt. Dieser soll vom Umfang her zwischen dem dritten und vierten Akt von *Diablo 2* liegen und auf jeden Fall deutlich schwieriger als der vierte Akt ausfallen. Einer der drei teuflischen Brüder, nämlich Baal, hat sich im zweiten Akt dem Zugriff des Spielers entzogen und sich klammheimlich verkrümelt. Nachdem Sie Diablo im vierten Akt den Garaus gemacht haben, erscheint der Erzengel Tyrael im Chaos Sanktuarium und teilt Ihnen mit, dass der Fiesling sich nach Norden in die Lande der Barbaren aufgemacht hat, um dort den Weltenstein, der die Hölle auf Erden entfachen kann, in seine Gewalt zu bringen. Per Portal nehmen Sie natürlich sofort die Verfolgung auf, begleitet von einer der beiden neuen Video-Sequenzen, die Blizzard für die Zusatz-CD produziert.

Barbarische Sitten

Akt 5 beginnt in Harrogath, einer Bergfestung in den barbarischen Landen. Während Sie sich den Weg durch die Monsterhorden bahnen, ist Deckard Cain damit beschäftigt, das misstrauische Barbarenvolk auszuquetschen, um Sie mit den nötigen Informationen zu versorgen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Belagerung von Harrogath aufzuheben. In der ersten Quest werden Sie auf den Schlachtfeldern von Katapulten beschossen, die wie die Feuertürme aus Akt 2 funktionieren, aber über eine wesentlich größere Reichweite verfügen. Die Projektile können aus jeglicher Art

Erste Mods

Wem das normale *Diablo 2* bereits zu langweilig ist oder wer selber mal Hand an das Spiel legen möchte und des Englischen mächtig ist, sollte mal bei The Infoceptor vorbeischauen. Unter der URL www.infoceptor.com/custom/diablo2 gibt es Tools und FAQs zum Erstellen von Modifikationen des Spieles, auch einige erste Mods stehen zum Download zur Verfügung.



Nicht einfach: Monster bekämpfen, während rundherum Katapultgeschosse einschlagen.

Die Features das Add-On

- Zwei neue Charakterklassen, Drüide und Assassin, mit je 30 neuen Skills
- Ein komplett neuer Akt mit sechs Quests und einer Stadt
- Zwei neue Video-Sequenzen
- Neue charakterspezifische Gegenstände, wie
  - Fellhelme für den Druiden
  - Nahkampfwaffen für die Assassine
  - Totems für den Necromancer
  - Neue Schilde für den Paladin
  - Magische Kugel für die Zauberin
  - Neue Handschuhe für die Amazone
  - Neue Helme für den Barbaren
- Neue verbesserte Set- und Unique-Gegenstände
- Auf vielfachen Wunsch der Fans erweiterter Lagerplatz in der Truhe
- Neue Monsterklassen und Gegenstände
- Neue Rezepte für den Horadrim-Würfel



Die Barbarenstadt Harrogath ist der Ausgangspunkt der sechs Quests des fünften Aktes.

Element bestehen, also Kälte, Blitz, Feuer, Eis und Gift. Hohe Rüstungs- und Widerstands-Werte sind somit Grundvoraussetzung für den fünften Akt, zudem sollten Sie immer in Bewegung bleiben. Ist die Aufgabe bewältigt, gewinnen Sie das Vertrauen von Qual-Kehk, dem Waffenmeister in Harrogath. Er wird Sie bitten, seine Mannen aus den Klauen von Baals Schergen zu befreien. Jede der Geiseln wird jeweils in einer befestigten Zinne gefangen gehalten, die von kleinen Türmen umgeben ist. Diese Türme sind nicht zwangsläufig mit Monstern besetzt, aber sobald Sie sich nähern, werden die Monster versuchen, die Türme zu verteidigen, um eine strategisch bessere Position zu erlangen. Entweder erledigen Sie zuerst die Monster oder Sie zerstören die Türme, bevor sich jemand darin einnisten kann, ansonsten haben Sie ein Problem. Sobald Sie einen der Barbaren befreit haben, bringen Sie ihn zur Stadt zurück. Er wird geheilt und steht Ihnen fortan als Söldner zur Verfügung.

Unerfüllte Wünsche

Über die vier weiteren Quests konnte noch nichts in Erfahrung gebracht werden. Bekannt ist lediglich, dass die Reise durch Eis- und Felshöhlen bis in die schneebedeckten Gipfel des Hochlands führt, wo im Inneren eines der Berge der Endkampf um den Weltenstein gegen Baal stattfinden soll. Story und Setting des neuen Aktes können überzeugen und machen bereits einen sehr guten Eindruck. Die Erweiterung hat jedoch einige Schattenseiten: Die Grafikauflösung bleibt auf schmale 640x480 beschränkt. Laut Blizzard müssten ansonsten alle Grafiken neu erstellt werden. Auch die bereits für *Diablo 2* angekündigten und wieder verworfenen Gildenhallen und Duell-Arenen werden nicht durch das Add-On integriert, was mit der langen Entwicklungszeit für solche Features begründet wurde. Immerhin hat Blizzard das Thema nicht ganz verworfen, vielleicht können wir uns ja eines fernen Tages bei einem eventuellen *Diablo 3* dieser Features erfreuen. Einen Haken hat die Erweiterung speziell für Online- und Netzwerk-Spieler, denn Besitzer des Add-Ons werden mit Spielern, die nicht über die Erweiterung verfügen, nicht zusammenspielen können. Es zeichnet sich hier eine Spaltung der Spielergemeinde ab, denn es scheint bereits jetzt so, dass ein Teil der Spieler auf einen Kauf verzichtet. Das könnte sogar so weit gehen, dass sich Gilden aufspalten, da nicht alle Mitglieder auf dem gleichen Stand sind. Bleibt nur zu hoffen, dass Vertrieb Havas preislich moderat vorgeht, um diese Spaltung zumindest weitgehend zu verhindern.



Einen Schritt weiter: Entlang der mit Eis überzogenen Kliffkannte tastet sich die Amazonein in die Hochebene der Barbarenlande vor.

Alternativen zum Battle.Net

Die Net Games AG, Betreiber der offenen Spiele-Plattform FSGS (www.fsgs.com), arbeitet seit einiger Zeit an einem eigenen Server für *Diablo 2* – und zwar als geschlossene Realm, so dass die Charaktere ebenso wie in den Closed Realms des Battle.Net auf dem Server gespeichert werden und Cheaten unmöglich ist. Da Blizzard dieses Vorhaben nicht unterstützt, müssen die Macher allerdings den gesamten Code für die Server selbst erstellen. Immerhin ist geplant, eigene Quests zu entwickeln (die originalen sollen nicht vertreten sein) und möglicherweise sogar ein Scripting-System für von Spielern erstellte Quests anzubieten. Auch Ranglisten und Gildenhallen sind im Gespräch. Bereits Ende September soll der Großteil der Arbeiten erledigt sein.

Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner
26 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
www.uod.de

„Im ansteigenden Stress meiner Abschlussprüfungen zum Fachinformatiker finde ich leider immer weniger Zeit, mich noch in Britannia aufzuhalten."



Hier sehen Sie Captain Dasha in allen Details der UWO:O-Engine.

UWO:O – ein Spiel wächst

Der Nachfolger wird sich stark im Gameplay von *UO* unterscheiden, was alleine schon an der 3D-Engine liegt. Nachdem es inzwischen etliche Screenshots direkt aus dem Spiel gibt, ist absehbar, dass den Entwicklern mit *UWO:O* ein grafisch erstklassiges Spiel gelingt. Die enormen Details von Charakteren und der Welt ließen bereits Fragen aufkommen, wie solch eine Fülle an Grafikdaten spielbar sein kann. Bereits auf der E3 hat Origin bei einem Ausfall der WAN-Strecke zum Hauptquartier mit einem 28.8er-Modem gezeigt, dass selbst mit einer normalen Telefonleitung keine Schwierigkeiten zu erwarten sind. In Newsgroups und Foren haben sich zudem Entwickler mehrfach zu dem Thema geäußert, das schon bei *UO* Anlass zu Beanstandungen gab: „Wir haben durch die Erfahrungen mit *UO* die besten Voraussetzungen, um größeres LAG (Übertragungsverzögerungen beim Spielen im Internet, Anm. d. Red.) zu verhindern, das durch das Spiel entstehen könnte", meinte ein Programmierer, der noch tiefer auf das Thema LAG einging und verdeutlichte, welche Anstrengungen Origin unternimmt, um Diashows zu vermeiden.

Entstehung neuer Welten

Es sickern mehr und mehr Informationen über die Welt und ihren Aufbau durch. Beispielsweise soll sich Yew komplett in den riesigen Bäumen befinden, die mit Plattformen und Aushöhlungen der Stadt die nötige Fläche bieten. Klar ist bereits, dass in einigen Zonen PvP (Kampf Spieler-gegen-Spieler) möglich, in anderen aber nicht erlaubt ist. Deshalb soll es auch keinen Playerkiller-Schalter, wie beispielsweise in *Everquest*, geben. Auch was die unzähligen Fertigkeiten angeht, die ein Charakter erlernen kann, ändert sich das System grundlegend: Im Resultat soll es schwerer sein, Supercharaktere aufzubauen, die alle wichtigen Skills gemeistert haben. Trotz einer deutlich größeren Welt lassen sich im Gegensatz zu *UO* nicht von Anfang an Häuser und Burgen bauen. Vermutlich will Origin damit verhindern, dass Bauplatz so schnell wie im Vorgänger zur Mangelware wird. Der angepeilte Veröffentlichungstermin liegt derzeit bei dem ersten Quartal 2001, aber Origin will sich hier nicht festnageln lassen, sondern notfalls eher ein weitgehend bugfreies Produkt etwas später auf den Markt bringen.



Ein Krieger, komplett eingekleidet in kinetische Rüstung, kämpft auf Logos gegen einen Orc .

Auf der Cover-CD

Screenshots und Videos aus UWO:O

Mit auf der Heft-CD in der aktuellen Ausgabe sind einige der bisher veröffentlichten Videos und Screenshots direkt aus UWO:O.

ScreenshotsUO2.exe
MassCombatInLogos.mpeg
TheOriginZoo.mpeg

UWO:O im Internet

Links

http://www.uo2.com (englisch)
http://www.ultima-worlds.de
http://uo2.mystics.de
http://origin.stratics.com (englisch)
http://uo2.gomp.ch



Der Friedhof in Britain – eine schaurig-schöne Umgebung für lichtscheue Gestalten.

Everquest



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

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

„An den neuen epischen Quests werde ich mich gleich versuchen, schließlich will ich auch so eine Überwaffe."



In dem neuen Add-On Scars of Velious gibt es neue Verwandte der bekannten Centauren.

Ansichtssache

Im Update vom 19. September hat Hersteller Verant den ersten Schritt gemacht, die Oberfläche von *Everquest* dynamischer zu gestalten. Bis die neue Zusatz-CD im Dezember erscheint, sollen die Spieler die einzelnen Menüs individuell auf dem Bildschirm nach ihren Wünschen anordnen können, um so eine angenehmere Oberfläche zu schaffen. Als netter Nebeneffekt ist es damit möglich, die Menüs so geschickt zu platzieren, dass mehr von der wunderbaren Welt *Everquests* sichtbar bleibt. Neben der variablen optischen Gestaltung plant Verant, der Spielgemeinde neue Möglichkeiten an die Hand zu geben, umsich im Spiel mit Emotes auszudrücken. Durch Angaben von einigen Variablen kann man seine Texte dem anvisierten Ziel anpassen, wodurch sich das Rollenspielerlebnis schon in den Unterhaltungen vertiefen lässt.

Epische Quests

Mit dem letzten Patch integrierte Verant zudem für jede Klasse eine neue Quest, die in Schwierigkeit, Umfang und Belohnung ungefähr der bekannten Paladin-Quest für den Fiery Avenger entspricht. Um den imposanten Zweihänder zu erhalten, mussten die Paladine zwei Drachen besiegen und auf die Plane of Sky gelangen, alles in allem eine schwere Quest mit epischen Ausmaßen. Der Fiery Avenger war bisher eine der wenigen Waffen in *Everquest* mit grafischen Effekten. Seit dem Update existiert für jede Klasse eine derartige Waffe. Bislang ist nur wenig bekannt über die Waffen, nur ein paar Bilder sind durchgesickert: Schwerter, die von fliegenden Totenköpfen umringt werden, Schlangenstäbe mit leuchtenden Augen, pulsierende Dolche und dunkelrot schimmernde Langschwerter.

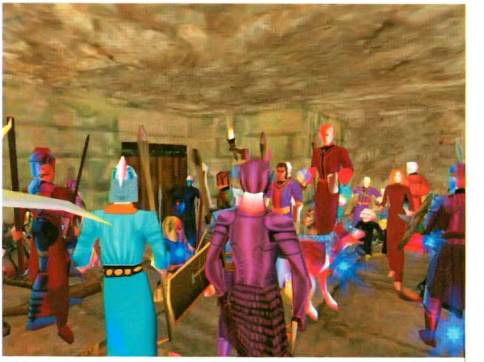
Hilfe von 20 Freunden, viel Zeit und eine gute Taktik benötigt wird. Somit betonen diese Quests auch wieder die starke Gruppenorientierung von *Everquest*, denn ohne gutes Zusammenspiel lässt sich keine der großen Aufgaben bewältigen.



Der große Drache in den Dreadlands ist manchen Spielercharakteren friedlich gesinnt, so dass man ihn sogar „reiten" kann.

Übermächtige Waffen

Das Schwert der Krieger nimmt innerhalb dieser Überwaffen sogar eine Sonderstellung ein. Angeblich soll es zwei Schwerter geben, die zusammen einen extrem mächtigen Zweihänder ergeben, der alle bisher bekannten Waffen in den Schatten stellen soll. Um an die neuen Waffen zu kommen, müssen die Spieler enorm schwierige Aufgaben lösen. Um einen Teil des neuen Enchanter-Stabs zu gewinnen, muss beispielsweise der Gott „Cazic Thule" getötet werden, wofür schon mindestens die



Dicht gedrängt bereiten sich diese Abenteurergruppen auf den nächsten größeren Kampf in Howling Stones vor.

Auf CD-ROM

FeekleLog
Mit diesem Programm können Sie die Datei „eqlog.txt" (durch „/log" im Spiel aktivieren) auswerten.
FeekleLog96.exe

zusätzlich auf DVD

Everquest Theme Pack

Informationen rund um Everquest

Link	Art	Inhalt
www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von *Everquest*
http://eq.mystics.de	Nachrichten & Infos	Die deutsche *Everquest*-Site
http://eq.castersrealm.com	Nachrichten & Infos	Amerikanische Info-Site
http://everquest.allakhazam.com	Informationsseite	Gegenstände, Karten usw.
www.everlore.com	Nachrichten & Infos	Spielereditierte Datenbank
www.eqatlas.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen
www.eqmaps.com	Karten & Infos	Infos zu den Zonen

Flugsimulationen



Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von MAGAZIN
www.flightsimulator.de

„Scenery Rhein/Ruhr ist ein Top-Highlight für Fly!. Dieses Produkt zeigt deutlich, welche Kapazitäten in Fly! stecken. Für Besitzer von Fly! ist diese Szenerie eine deutliche Empfehlung wert, für jene Besitzer von Fly!, die im Rhein-Ruhrgebiet wohnen, schon mehr ein Must-Have!"

Pilotenausbildung

Die schon für die legendäre Erweiterung 747-Jumbo bekannte Firma Skydesign bringt nun mit Lufthansa Pilots ein FS98/2000-Add-On auf den Markt, das es ermöglicht, eine virtuelle Fluglizenz zu erwerben, angelehnt an das reale Vorbild der Lufthansa Flight Training GmbH. Nach erfolgreichem Abschluss aller 18 Lehrgangsmissionen stellt Skydesign jedem Nachwuchspiloten eine so genannte Private Cyber Pilot Lizenz (PCPL) aus. Damit hat er die Erlaubnis, freies Mitglied der einzigen von der Lufthansa genehmigten virtuellen Airline zu werden (Lufthansa Cybair, im Internet unter www.lhca.de). Lufthansa Pilots ist als eine Add-On-Serie zur Flug- und Pilotenausbildung geplant. Der Einstieg erfolgt natürlich sachgemäß über die Propellermaschinen und Grundausbildung. Als Arbeitsmittel und Umgebung liefert Lufthansa Pilots die Original-Szenerie des Lufthansa-Ausbildungszentrums in Arizona mit den Flugplätzen Phoenix Skyharbour, Goodyear und Deer Valley sowie die Original-Trainingsmaschinen Piper Archer 28-181 und Beechcraft F33 Bonanza PA. Darüber hinaus gibt es als Bonus noch eine Beechcraft A36 Bonanza und eine Piper PA 28 in Original-Werksfarben.



Daumen drücken: Die Piper PA 28-181 Archer III startet ihren ersten Ausbildungsflug und hebt in wenigen Minuten ab.

Authentischer Sound

Die technische Umsetzung der Flugzeuge samt dazugehörigen Cockpits ist auf einem hohen Niveau. Können die Außenansichten und Texturen nicht unbedingt immer überzeugen, so stehen doch Feinheiten wie ein dreidimensionales Fahrwerk oder aktive Landelichter, die den Boden bei Tag und bei Nacht erhellen, im Vordergrund. Neben der schon fast authentischen Geräuschkulisse, vor allem im Cockpit, fällt schon bei einem simplen Start die sehr gute aerodynamische Umsetzung der Flugmodelle auf. Man muss sich schon entsprechend konzentrieren, um gerade beim Startvorgang das Drehmoment des Propellers richtig auszugleichen, ein sehr realistisches Feature, das man nicht unbedingt bei jedem *FS*-Add-On-Flugzeug vorfindet.

Städterundflug

Es ist bemerkenswert, dass eines der aufwendigsten Szene-

Nur auf DVD

Flyfinalpatch, ATC, Runaway 1.1, Sky, Ground Control, SDOE-Plane, Plane Pack 5.3 Patch, Online Contest Plane pack



Erstklassige Noten in Erdkunde: Bei der Erstellung der Landkarten wurde ein hochauflösendes Höhenmodell aus Satellitenbildern zusammengesetzt, das dem Piloten zur Orientierung dient.

rie-Projekte für Fly! aus dem Gebiet und Land kommt, das üblicherweise in den Scenery-Libraries der meisten zivilen Flugsimulationen made in USA fast wie ein weißer Fleck auf der Landkarte behandelt wird: Europa – und insbesondere Good Old Germany. Von hier aus, und im Speziellen aus dem legendären Ruhrpott, kommt ein famoses Szenerie-werk für Fly!: die Scenery Rhein/Ruhr. Man mag sich jetzt wohl fragen, warum gerade dieses Gebiet? Die Antwort ist einfach: Zum einen kommen die Entwickler der Szenerie aus dieser Gegend und zum anderen hat dieser Großraum topografisch jede Menge Abwechslung und Objektdichte zu bieten. Das beginnt mit der Gegend um Köln und den Rhein herum, geht über Düsseldorf mit seinem internationalen Flughafen bis hin zum Kerngebiet des Ruhrgebiets um Duisburg, Essen, Bochum und Dortmund und weiter bis ins Sauerland. Die Texturen für die Landschaft wurden aus Satellitenbildern erstellt und weisen ein hochaufgelöstes Höhenmodell auf. Bei entsprechender Flughöhe ist diese Landschaftsgrafik enorm beeindruckend. Kleinste Details werden sichtbar, man könnte sogar versuchen, seine Straße und Haus aus der Höhe auszumachen!



Frei wie ein Vogel: Der Ferienflieger Condor dreht über dem Flughafen Düsseldorf sein letztes Rundchen, bevor er zu beliebten Urlaubszielen weiterzieht. Wie gern würde man dort mitfliegen.

Wahrzeichen

Alle für den Sichtflug relevanten Gebäude und Hindernisse wie z. B. der Kölner Dom, der Fernsehturm in Dortmund oder der Förderturm der alten Zeche Germania sind in die Szenerie integriert. Für den IFR-Flug wurden sämtliche Funkfrequenzen sowie die korrekten COMM-Frequenzen für alle Flughäfen eingearbeitet. Insgesamt stehen 19 Flughäfen zur Verfügung, wie beispielsweise Altena-Hegenscheid und Köln-Bonn. Die Flughäfen wurden anhand von speziell hierfür angefertigtem Fotomaterial nachgebaut. Auch realistische Nacht- und Beleuchtungseffekte gehören zum Standard. Um auch auf älteren Systemen eine flüssige Darstellung zu gewährleisten, werden die verschiedenen Detaileinstellungen von Fly! unterstützt. Als weltweit erste Szenerie nutzt dieses Add-On zahlreiche Tricks bei der 3D-Darstellung, um die Performance zu erhöhen: Komplexe Gebäude verringern mit zunehmender Entfernung die Polygon-Zahl. Kleinere Objekte werden ab bestimmten Entfernungen ausgeblendet. Dies hält das Performance-Problem von Fly! bei dichten Szenerien speziell an Airports in Grenzen. Ein besonderes Highlight der Szenerie sind die beiden großen internationalen Flughäfen Düsseldorf und Köln-Bonn. Diese sind entsprechend aufwendig mit Start- und Landebahnen, Vorfeldern, Terminals und Abfertigungseinrichtungen ausgestattet. Für das direkte und bequeme Aufrufen von Szenerien wird erstmalig die Technik der Fly-Now-Szenarien genutzt. Hierfür werden zwölf vorgefertigte Flüge mit Flugplan und Wettereinstellungen bereitgestellt. Das Handbuch zu der Rhein/Ruhr-Szenerie bietet neben technischen Hilfeleistungen auch einen sehr detailliert beschriebenen und bebilderten Rundflug.

Auf der Cover-CD

b29beta1
Bomber für Fly!: B-29 SuperFortress „FIFI" Beta 1.0
b29beta1.exe

SDLHPPatch1
Patch für Lufthansa Pilots
SDLHPPatch1.exe

Die Flughäfen des Rheinlandes



Das ist schon einen Blick wert: Die Flughäfen Köln-Bonn und Düsseldorf, beide vollständig ausgebaut und gut bestückt mit Terminals, Pisten und Taxiwegen.

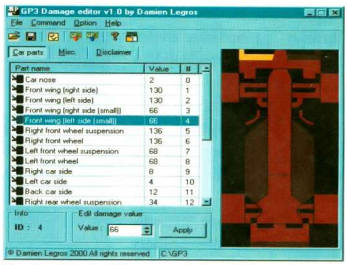
Grand Prix 3



Dennis Grebe und Benjamin Kaiser liefern Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um Grand Prix 3.

Dennis Grebe
15, Schüler, Buxtehude
dgrebe@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Im Moment geht es Schlag auf Schlag, alle zehn Tage kommt ein neues, nahezu bahnbrechendes Feature in den Editoren zu GP3 hinzu. Es wird interessant sein zu sehen, wann auch der Trackeditor wieder auf dem Niveau sein wird, auf dem er bei GP2 war."



Sie fanden die Wagen zu robust? Der GP3 Damage Editor schafft hier Abhilfe.



Ein interessantes Phänomen bei GP3: Hier werden z.B. die Seitenteile des Heckflügels nur Schwarz dargestellt. Es scheint, als ob GP3 nicht alle Fahrzeugtexturen Bild für Bild berechnen würde....

Es tut sich was ...

... in der deutschsprachigen Grand Prix 3-Szene! Die Webmaster der großen deutschen Seiten verstehen sich schon lange gut und wollen in Zukunft enger zusammenarbeiten. Zu diesem Zweck wurde das GP3-Network gegründet. Ziel des Projektes ist ein besserer Informationsaustausch unter den Seiten und eine Zusammenarbeit an diversen Projekten, was im Endeffekt den Grand Prix 3-Fans nur zugute kommen kann.

Für Bastler

Vielleicht kennen Sie aus *GP2Edit* noch die Möglichkeit, die Robustheit bestimmter Teile des Autos einzustellen. Mit Hilfe des GP3 Damage Editors ist dies auch endlich für *Grand Prix 3* möglich. Damit ist *GP3* wieder einen Schritt weiter auf dem Weg zur perfekte Rennsimulation. Des Weiteren hat Paul Hoad einen Careditor programmiert, der es Ihnen nun erlaubt, die Carshapes (das 3D-Modell der Wagen) zu ändern. So ist es zum Beispiel möglich, die Flitzer den Bestimmungen der 2000er Saison anzupassen. Leider dürfen wir diese Tools (noch) nicht auf die Cover-CD packen, Sie können sie aber von www.grand-prix3.de downloaden.

Wie in Wirklichkeit

Richtige Formel-1-Fans schauen sich die Rennen ihrer Idole nicht einfach nur im Fern-



Hier sieht man gut das veränderte Carshape: Die Cockpitwände sind außen höher gezogen und der Lufteinlassstutzen ist kleiner.



Ein äußerst nettes Feature von GP3Edit: Sämtliche Onboardkameras lassen sich problemlos und komfortabel editieren.

Auf CD-ROM

GP3Edit V1.00
Der Editor schlechthin mit einem großen Umfang an Optionen.
GP3Ed100.zip

Carbon Update
Dunklere Cockpitwände und neue LEDs.
Steer-Dash.zip

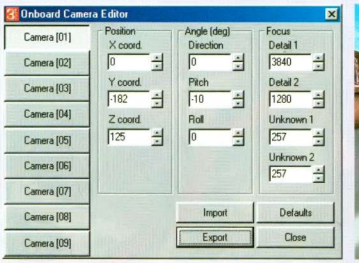
GP3 Wallpapers
Holen sie sich GP3 Action auf ihren Desktop!
Gp3_wallpapers.zip

GP3Decrypt
Sie benötigen dieses Tool für GP3Edit.
BITTE README.TXT BEACHTEN!
Gp3decrypt.zip

zusätzlich auf DVD
GP3Jammer BETA, GP3 Commander, GP3 Cockpit Editor, GP3 Art Editor, Felgen Update von LeoDesign

Onboardkameras

Sie würden gerne mit der T-Cam-Perspektive, die aus F1 2000 bekannt ist, fahren? Nun ist auch das Dank GP3Edit kein Problem mehr. Aber zuerst wollen wir Ihnen die einzelnen Optionen für die Kameraeinstellungen erklären:





X Koordinate:	Bestimmt die Platzierung der Kamera auf der Querachse des Wagens, 0 entspricht der Mitte des Wagens.
Y Koordinate:	Sie bestimmt die Platzierung der Kamera auf der Längsachse des Wagens, 0 entspricht der Mitte des Wagens, also dem Cockpit.
Z Koordinate:	Sie bestimmt die Höhe der Kamera.
Direction:	Entspricht der Drehung der Kamera. 0 bedeutet eine geradeaus gerichtete Kamera, +/-180° eine nach hinten gerichtete.
Pitch:	Je größer der Wert, desto mehr zeigt die Kamera in den Himmel, je niedriger der Wert, desto stärker neigt sie sich gen Boden.
Roll:	Diese Einstellung „rollt" die Kamera auf die Seite.
Detail 1 u. Detail 2:	Noch nicht eindeutig geklärt, hat wahrscheinlich etwas mit der Sichtbarkeit der Frontflügel oder der Aufhängung zu tun.
Unknown 1 u. Unknown 2:	Wollen sie 3D-Modelle der Reifen, so sollten sie beide Parameter auf 257 stellen. Wollen sie dagegen nur Bitmaps, so würde der Wert für beide Einstellungen 0 sein.

sehen an, sondern fahren sie am PC gleich selber mit. Die „GP3 Global League" trägt jedes Jahr eine Grand Prix3-Weltmeisterschaft aus, bei der in diesem Jahr 1100 Teilnehmer aus über 40 Nationen mitmachen. Die Meisterschaft folgt dem Original Formel-1-Kalender der FIA, so fallen die „echten" Rennen und die der GP3GL auf denselben Tag.

Die Meisterschaft ist eine Offline-Meisterschaft. Es werden keine richtigen Rennen gegeneinander gefahren, sondern die Rundenzeiten der einzelnen Fahrer verglichen.

Die Teilnahme an der Weltmeisterschaft 2001 ist, wie schon dieses Jahr, gratis. In fünf Klassen wird während der Qualifikation und dem Rennen um Punkte gekämpft. Erstmals wird es in der kommenden Saison eine Weltmeisterschaft für elf Teams geben, bei der sich die Teambosse die besten Fahrer aus der Meisterschaft herauspicken und für eine bestimmte Zeitspanne engagieren werden.

Mit LOGITECH hat sich die GP3GL bereits den ersten Sponsor gesichert, so dass es bald sogar möglich sein soll, Preisgelder zu gewinnen. Doch dies ist nicht alles, die Organisatoren der Meisterschaft arbeiten fieberhaft an weiteren Features, unter anderem ist für die kommende Saison ein gratis Börsenspiel mit Preisgeldern geplant, bei dem Aktien der WM-Piloten über die ganze Saison hinweg gehandelt werden können. Auf www.gp3gl.com sind alle nötigen Infos zu einer Teilname zu finden.

GP3Edit

Am 10. September war es so weit: Der König unter den GP2-Editoren, *GP2Edit*, bekam einen großen Bruder: *GP3Edit*. Wie schon *GP2Edit* wurde *GP3Edit* von Steven Young programmiert und wartet auch in der nahen Zukunft in neuen Versionen mit noch mehr und noch interessanteren Features auf. *GP3Edit* ist sehr umfangreich und bietet Grand Prix 3-Fans die Möglichkeit, komplette Carsets aus dem Internet einfach und unkompliziert zu installieren. Das Programm, ein Muss für jeden Grand Prix 3-Fan, finden Sie auf der aktuellen Cover-CD!



Mehr Spannung durch neue Perspektiven? Auf jeden Fall steigt der Spielspaß!

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 in Atlanta, USA
www.nd4spd.de

„Ich hätte nicht gedacht, dass sich das für die NFS-Szene typische Sommerloch bis in den Herbst ausdehnt. Selbst die NFS-Gerüchteküche scheint momentan geschlossen. Ich hoffe auf Neuigkeiten seitens EA im nächsten Monat."

Auf der Cover-CD: Der Ford Focus kommt komplett mit Beifahrer und Rallye-Ausstattung.

Rallyewochen bei PCA

Warum ist nur die Popularität des Rallyesports nach der Ära von Weltmeister Walter Röhrl in Deutschland so gesunken? Dabei sind Rallyes doch einer der reizvollsten Geschicklichkeitstests für Fahrer und Autos. Eine wichtiger Bestandteil dieses Reizes sind sicherlich die hohen Geschwindigkeiten auf unwegsamem Gelände. Dabei gilt es nicht nur, mit Kurven zu rechnen, sondern sich auch auf den jeweiligen Untergrund einzustellen. Geschieht dies nicht, verliert man die Chance, eine Serpentine mittels eines Drifts hinter sich zu bringen und gleichzeitig den Kampf gegen die Stoppuhr. Gänge müssen ebenso mit Bedacht gewählt werden. Von essenzieller Bedeutung ist das Zusammenspiel zwischen dem Fahrer und seinem Beifahrer. Der Beifahrer hat die in der Sportart wichtige Aufgabe des Kartenlesens. Dieses Rallye-Erlebnis versucht Wagendesigner Patrick Wisselo alias „Patwo" (http://patwo-design.btwracing.com) in *NFS 4* zu transplantieren. Keine leichte Aufgabe, denn schließlich mangelt es *NFS 4* an geeigneten Kursen. Als Ort des Geschehens sollten Sie deswegen „Kindiak Park" oder „Snowy Ridge" wählen. Aktivieren Sie außerdem unbedingt das Wetter. Mit den drei Rallye-Wagen von Patwo, die sich auf der Cover-CD befinden, kann der Spaß jetzt losgehen. Die Rallyeversionen von Peugeot 206, Mitsubishi Lancer und Ford Focus warten bereits auf Sie. Diese Autos sind drehzahlhungrig und lieben es, geschaltet zu werden. Ihr Handling ist schlichtweg traumhaft. Der Lenkausschlag ist ideal zu dosieren, so dass gelungenen Drifts nichts im Wege steht. Im Vergleich untereinander erweist sich besonders der Ford Focus als Allround-Talent. Der Mitsubishi hingegen scheint eher auf Geschwindigkeit ausgelegt zu sein, während sich der kompakte Peugeot 206 durch perfekte Kurvenlage auszeichnet. Zögern Sie also nicht, diese Meisterwerke zu installieren – Sie werden so schnell nicht wieder davon loskommen! Auf der DVD-Version findet sich zusätzlich noch der Rallye-Peugeot 306, den Sie vielleicht noch von der PCA 10/99 kennen.

Auf CD-ROM

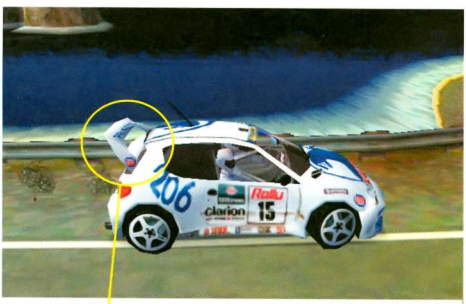
Drei Rallye-Wagen für NFS 4

Peugeot 206 Maxi WRC, Mitsubishi Lancer EVO V WRC und Ford Focus WRC: Mit den kompromisslosen Umsetzungen der World Rally Cars von Patrick Wisselo können Sie sich in *NFS 4* richtig austoben.

206.exe; evo.exe; focw.exe

zusätzlich auf DVD

Für *NFS: Porsche*: vier Zusatzautos (z.B. Porsche 911 GT3), eine neue Strecke (Autobahn), Replay Info 1.1, EA Graphics Editor, Cheat-Modul; für *NFS 4*: elf Wagen (z.B. den Peugeot 306 Maxi WRC), zwei Zusatz-Strecken, NFS-Wizard, Design-Tools, Cheat-Modul, Track-Editor; für *NFS 3*: Zusatzauto Mercedes Brabus SLK.



Auf der CD: Anders als die Serienversion braucht dieser Peugeot 206 einen Heckflügel, um seine Leistung auf die Straße zu bringen.

Nfscheats „gehackt"?

Bei Nfscheats.com, der weltgrößten Internetseite zum Thema *Need For Speed*, scheint sich die etwas unrühmliche Tradition eingeschlichen zu haben, mindestens einmal im Jahr Opfer zwielichtiger Hacker zu werden. Kurz gesagt: Nfscheats verabschiedete sich im September für einige Zeit aus der Onlinewelt. Was war passiert? Während anfangs noch das widerrechtliche Einwirken eines



Installieren und losfahren wie Colin McRae: Auch die Rallyelegende benutzt den Ford Focus bei Rennen als Dienstauto.

Hackers als Grund angegeben wurde, stellte sich schon bald heraus, dass die Zwangs-Offlinezeit von Nfscheats von einem Teammitglied verschuldet wurde. So hatte ein ungenannter Nfscheats-Mitarbeiter seine Zugangsdaten an eine dritte Person weitergegeben. Seitens Nfscheats lässt sich der dabei entstandene Schaden nicht nur in zusätzlichen Arbeitsstunden, sondern auch in barem Geld durch entgangene Werbeeinnahmen berechnen.

NFS 2 zum „Klopapierpreis“

Gehören Sie zu denjenigen, die einen der früheren *NFS*-Teile wie *Hot Pursuit* oder *Brennender Asphalt* für 30 bis 40 Mark aus EAs Classics-Reihe erstanden haben? Haben Sie geglaubt, dies sei ein vergleichsweise günstiger Preis? In diesem Falle werden Sie die folgenden Zeilen überraschen. In den USA ist man bei renommierten PC-Spielehändlern auf die nicht ganz abwegige Idee gekommen, dass es eine sehr effektive Methode ist, überflüssige Lagerbestände regelrecht zu verramschen. So gibt es zum Beispiel *NFS 2* zum Preis von einem Dollar und *NFS 3* für läppische drei Dollar. Ob so was auch in Deutschland möglich wäre?



Nur auf DVD: Der Peugeot 306 Maxi WRC von Patwo.

Nd4spd.de schrumpft

Scheiden tut weh, wie das Nd4spd.de-Team kürzlich erfahren musste, denn unser treuer Mitarbeiter Funkyalex verließ die Gruppe, weil er in Kürze zu studieren beginnt. Bis auf seine Tätigkeit bei Nfscheats kehrt er der *NFS*-Szene den Rücken. Leser dieses Forums verdanken Funkyalex unter anderem das Carediting-Tutorial für *NFS 4* und die Mercedes A-Klasse für *NFS 3* aus den früheren Ausgaben.

Screenshot des Monats

Nachdem nun 99% der Einsendungen zum Screenshot des Monats tatsächlich keine Grafikfehler mehr enthalten, unterscheiden sich auch die Bilder wieder mehr voneinander. Positiv ist auch, dass nicht nur die Qualität, sondern auch die Quantität der Bildschirmfotos steigt. Wir hoffen, dass sich der Gewinner dieses Monats – **Simon Meisinger** aus Asten in Österreich – schon allein deshalb umso mehr über den Gewinn freut. Glückwunsch! Sein Screenshot zeigt wie es aussieht, wenn sich ein BMW M3 zur Wagenfront hin überschlägt. Wollen auch Sie die Chance nutzen und einen der begehrten Bullfrog-Packs samt Rubics-Cube, T-Shirt und Armbanduhr gewinnen? Dann schicken Sie einfach einen besonders spektakulären Screenshot aus ihrem Lieblings-NFS-Teil an kivlov@uni.de! Sofern die Größe Ihrer E-Mail 500 KB nicht übersteigt und Sie zusätzlich Ihre Adresse einfügen, sind Sie dabei!



Weitsprung: Simon Meisinger produzierte diesen Überschlag seines BMWs wahrscheinlich auf einer modifizierten Rennstrecke.

Carediting für NFS: Porsche?

Trotz der Problematik beim Erstellen von Add-On-Wagen für *Need For Speed: Porsche* haben es sich die Kollegen von Need4speed5.de nicht nehmen lassen, ein Tutorial zum Editieren der Autos zu veröffentlichen. Neben sehr anschaulich beschriebenen ersten Schritten, wird auch erklärt, warum es derzeit nicht möglich ist, die Modellierung der Vehikel von *NFS: Porsche* zu beeinflussen. Ein Besuch unter www.need4speed5.de/carediting.html lohnt sich deshalb auf alle Fälle!



Mit dabei auf der Cover-CD: Der Mitsubishi ist zwar klein, aber trotzdem enorm leistungsstark.

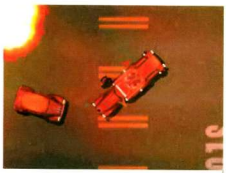
GTA 2



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

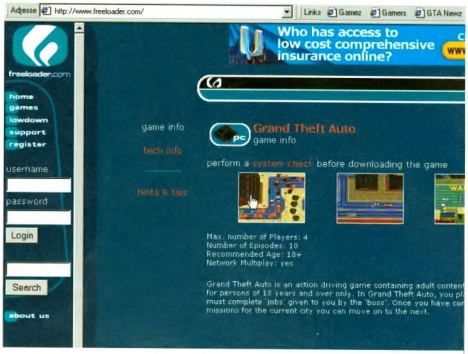
„Durch Freeloader könnte GTA 2 bald noch bekannter werden, als es schon ist."



Gangsters Paradise: ein neuer Krankenwagen aus dem Mod.

GTA 2 für lau

Der Downloadanbieter Freeloader (www. freeloader. com) will demnächst *GTA 2* in sein Angebot aufnehmen. Wie die britische Betreiberfirma Pure Entertainment auf der ECTS in London bekannt gab, sei die Sache bereits mit Publisher Take 2 vereinbart. Demnach wird das Spiel höchstwahrscheinlich noch in diesem Jahr registrierten Freeloader-Mitgliedern zugänglich gemacht. Wie uns eine Sprecherin des Unternehmens mitteilte, wird das Spiel momentan in kleine Downloadhäppchen, so genannte „Episodes", aufgeteilt. Zum Jahresende soll auch eine deutsche Version der Seite ins Netz gestellt werden.



GTA kostenlos: Bereits seit Mai kann Teil 1 über Freeloader.com heruntergeladen werden. Weitere Spiele sollen jetzt folgen.

Neuer Mod

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe die deutsche Mod-Entwicklung *GTA 2: Crash* näher beleuchtet haben, steht auch schon die nächste Ankündigung vor der Tür: *Gangsters Paradise* heißt das Schweizer Projekt, das den Spieler vor allem mit einem umfangreichen Fuhrpark beglücken soll. Die Entwicklung des Mods geht nach Aussage des Projektleiters gut voran und soll planmäßig im Frühjahr 2001 abgeschlossen werden. Bis dahin können Sie aktuelle Informationen und Screenshots unter http://area7 five.2xs.de abrufen.

Miracle Maker 2

Eingefleischte *GTA*-Fans werden den Miracle Maker noch in guter Erinnerung haben. Aufgrund des Anklangs, den der Editor unter Kartendesignern fand, war es im Grunde kein Wunder, dass die Macher des Tools einen Nachfolger für *GTA 2* programmierten. Der Miracle Maker 2 ermöglicht es Ihnen, ohne Vorkenntnisse *GTA 2*-Missionen zu editieren beziehungsweise durch eigene geistige Ergüsse zu erweitern. Da der Editor kontinuierlich weiterentwickelt wird, empfehlen wir Ihnen, ab und zu auf der offiziellen Seite (www.miraclemaker. tsx.org) vorbeizusurfen. Die aktuelle Version 1.24 finden Sie samt ausführlicher Anleitung auf unserer Cover-CD.



Laut DMA haben es zwei Gangs nicht mehr ins Spiel geschafft. Hier sehen Sie eine der verschollenen Gruppen.

Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)
Spielen Sie den Klassiker *Pacman* in Form einer *GTA 2*-Bonuskarte.
gta2pacman.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Neben einem 1991er Ferrari Testarossa parken das aus *GTA* bekannte „Speedbike" und die berühmte Limousine auf unserer Cover-CD.
gta2testa.exe; gta2bike.exe; gta2limo.exe

Speedy Cars (GTA 2)
Bringen Sie etwas mehr Tempo in die *GTA 2*-Fahrzeuge.
gta2speedy.exe

Miracle Maker 2 (GTA 2)
Erstellen Sie eigene Missionen für *GTA 2*.
gta2miracle.exe

London 1969 Realcars (GTA: London 1969)
Verändern Sie die Namen der *London 1969*-Fahrzeuge in bekannte Markenbezeichnungen.
lon69cars.exe

GTAed2 (GTA)
Editieren Sie die mission.ini von *GTA*.
GTAed2.zip

zusätzlich auf DVD

Editor (*GTA*), Add-Add-On *London 1961* (*GTA: London 1969*); für *GTA 2*: neun Fahrzeuge, sechs Karten, andere Missionen, offizieller Map-Editor, Patch 1.03, vier Extras, fünf Tutorials, Textureneditor Styed V1.4, Trainer plus elf Tools und Editoren

Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1" von PC Games, Play Zone und N-Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- *Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64*
- *Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich*
- *Interviews mit Fahrern und Spieleentwicklern*
- *Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000*
- *Geschichte der Formel 1*
- *Fahr-Tipps und -Tricks*
- *CD mit Vollversion „Racing Simulation 1"*
- *Ab 6.9.2000 am Kiosk*



Spielerforum

FIFA 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
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Wieder nähert sich eine Saison mit großen Schritten den Play Offs und ich bin gespannt, wer diesmal die Meisterschaft für sich entscheiden kann."

Solch spektakuläre Tore sind eher eine Seltenheit, der Seitfallzieher geht unhaltbar genau unter die Latte.



Das 3-4-3- und das defensivere 4-4-2-System sind die beiden am häufigsten gespielten Spielsysteme bei FIFA 2000.

Wege zum Erfolg

Nachdem Sie in Ausgabe 03/2000 bereits lesen konnten, wie man sehr erfolgreich Tore herausspielen kann, indem man gezielt über die Flügel agiert, erfahren Sie heute, wie Sie den Torwart zu unkontrollierten Ausflügen aus dem Strafraum provozieren und auf diese Weise leicht Treffer erzielen. Sicherlich haben Sie sich auch schon des Öfteren geärgert, wenn der Torwart von alleine unkontrolliert bei einem lang in die Spitze gespielten Pass des Gegners aus dem Strafraum läuft, um den Ball abzufangen. Im schlimmsten Fall macht der Torwart aber, nachdem er den Ball bereits erreicht hat, wieder kehrt, ohne ihn vorher anzunehmen bzw. wegzuschlagen. Diese Situationen können Sie absichtlich herbeiführen, womit Sie sich aber in Mehrspielerpartien keine Freunde machen dürften.

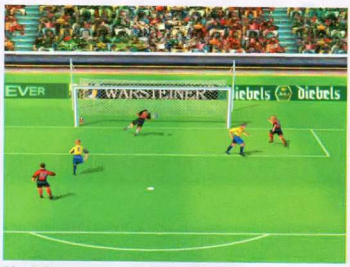
Ungefähr in Höhe der Mittellinie beginnen Sie, den Ball per Kopf oder hohen Pässen auf den Mittelstürmer nach vorne zu spielen. Der Pass muss dabei so lang sein, dass der Ball einige Meter vor dem Strafraum zum Stillstand kommt.

Wenn die Abwehr weit aufgerückt ist, haben Sie besonders leichtes Spiel. Den herausgelaufenen Torwart zu überwinden, sollte Sie vor kein Problem stellen.

Besonders Spieler, die sich auf die Abseitsfalle spezialisiert haben, können Sie mit dieser Spielweise und dem entsprechenden Timing zur Verzweiflung bringen. Allerdings bedarf es einer Menge Übung, um diese Spielweise erfolgreich praktizieren zu können, und es vergehen

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats September in der FML wurde das Tor von Stefan Beberweil gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD der PCA 3/2000 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats September unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Dorian Pottkämper gewählt. Beide Gewinner erhalten das Spiel zum Test des Monats 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.



Nachdem der Ball zwei Mal an beide Außenpfosten geschossen wurde, ist er endlich drin!



Der Stürmer hebt den Ball über den Torwart, um ihn dann per Fallrückzieher zu verwandeln.

FML – Aktuelles

Im FML-Ligapokal wird momentan das Achtelfinale gespielt, in dem sich bei Fertigstellung dieses Berichts bereits zwei der Titelaspiranten für das Viertelfinale qualifizieren konnten. Die spannendste und in allen bislang gespielten Runden hochklassigste Paarung war dabei die des Meisters TSV 1860 München gegen den FC Bunderhee, wobei Letzterer erneut den Kürzeren zog. Hinter vorgehaltener Hand wird Markus Relotius auch gelegentlich schon als Christoph Daum der FML bezeichnet.

Da die aktuelle FML-Saison bereits Ende Oktober abgeschlossen sein wird, *FIFA 2001* aber frühestens Ende November erscheint, wird in der nächsten Saison vermutlich noch einmal mit der 2000er-Version gespielt. Das gibt dann auch allen genügend Zeit, sich das Spiel zuzulegen (oder z. B. zu Weihnachten schenken zu lassen) und vor allem aber auch zu testen und zu trainieren. Der Umstieg auf eine neue Version des Spiels ist für alle Ligen immer recht problematisch. Einige wollen die alte Version nicht mehr spielen, anderen gefällt die neue Version nicht. Als die FML zu Beginn der fünften Saison auf *FIFA 2000* umstellte, verzögerte sich der Saisonstart um beinahe zwei Monate, weil man so lange auf den Fed2000 warten musste (PC Action 05/2000), mit dem der Patch, der die Gleichheit der Stärke aller Teams gewährleistet, erstellt wurde.

FML - Ligapokal

Achtelfinale (18.09.00 - 24.09.00)

ESV Lok	Birkland Bavarian Rangers		
1. FC Saarbrücken	The V.I.P.'s		
FC Bergien	Three Kings		
ASV Feudenheim	Eintracht Orschel		
Eintracht 08	**Frankfurt Devils**	4:1	7:3
TSV 1860 Salzweg	FC Bunderbee	7:6	10:8
Tuller Sprotten	1. FC Teichberg		
JSG Fräggel	**OFC Neugersdorf**	2:4	4:11

2. Runde (11.09.00 - 17.09.00)

Bad Berka	**1. FC Saarbrücken**	1:2	4:3
1.FC WPP	**The V.I.P.'s**	0:1	1:3
Dieboldsberg Possums	**Three Kings**	4:10	7:11
Jolly Junger	**FC Bergien**	4:3	6:4
Birkland Bavarian Rangers	VfB Dreienbrunn	4:2	6:3
ESV Lok	UFR v. 99	3:4	5:6
Eintracht Orschel	Colors 99	4:2	8:2
Torgelower Tölpel	**TSV 1860 Salzweg**	2:7	4:14
VfL Bergfit	**OFC Neugersdorf**	1:5	3:10
Kieler Sprotten	Real Mülheim Kicters	2:0	4:1
FC Bunderhee	Hannover Players	5:1	9:4
JSG Fräggel	VfB Pleßneck	3:1	9:3
ASV Feudenheim	Hamburg	5:0	9:0
Eintracht Trier's Conquerors (aus technischen Problemen ausgetreten)	**Ratzebulls**	0:5	0:5
Frankfurt Devils	FC Budenhude 98	8:4	13:5
RW Fressen	**1. FC Teichberg**	3:7	3:12

Im Pokal-Achtelfinale musste sich der große Titelfavorit verabschieden, ansonsten blieben Überraschungen bisher aus.

sicherlich einige Testspiele, in denen Sie erst einmal ein paar Niederlagen in Kauf nehmen müssen.

FML – Spielerporträt

In dieser Ausgabe stellt sich Josip Coric (19 Jahre alt, Trainer der Stuttgart 21er) vor, der seit der dritten Saison dabei ist. In der vergangenen Spielzeit belegte Josip den zweiten Platz in der Gruppe E der Premier League. In den Play Offs um die Meisterschaft schied er in der Vorrunde gegen den später Drittplatzierten OFC Neugersdorf aus.

1. Wie bist du auf die FML gekommen?

Ich hatte schon länger mit dem Gedanken gespielt, mich bei einer Online-Liga anzumelden, doch ich wusste nicht, welche für mich die richtige war. Als ich dann den ersten Bericht in der PC Action über die FML las, war die Entscheidung gefallen. Ich meldete mich noch am gleichen Tag an, an dem die PC Action im Briefkasten lag. Mit viel Glück rutschte ich sogar noch in die erste Liga, in der genau ein Spieler fehlte.

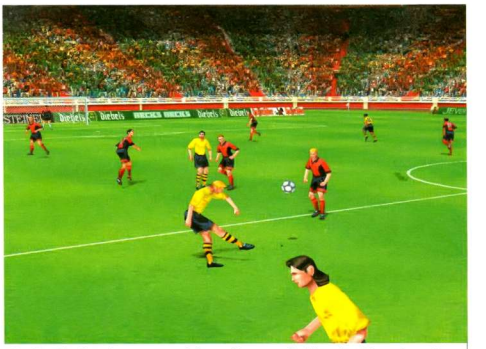
2. Was begeistert dich an diesem Spiel?

Es gibt kein anderes Computerspiel, bei dem ein verlorenes Spiel so wehtut, aber dennoch unglaublich viel Spaß macht. Die Schlussminuten eines jeden Spiels, in denen man sich entweder wilder Angriffe erwehren muss oder noch mal alles gibt, um vielleicht doch noch den Ausgleich zu erzielen, gehen nicht spurlos an einem vorbei. Der ganze Körper zittert, die Hände sind nass geschwitzt und das Herz pocht unüberhörbar im ganzen Körper.

Der Reiz liegt eindeutig im Wettkampf gegen den anderen Spieler. Es fasziniert mich, wie sich der Gegenspieler während des Spiels auf mein System einstellt und mich zum Umdenken zwingt. So kommt es nicht selten vor, dass ein 4:0 noch lange nicht die Entscheidung ist.

3. Deine Aufstellung, deine Spielweise, deine Stärken …

Meistens spiele ich mit einer 3-4-3-Aufstellung. Dann versuche ich, mit schnellen, längeren Pässen das Mittelfeld zu überwinden und dann vorm Strafraum eine 1-gegen-1-Situation zu erzwingen. Der passende Trick oder ein Haken im richtigen Moment verschafft mir den nötigen Platz, um zum Schuss zu kommen – soweit die Theorie. In der Praxis sind durch das riskante Spiel Ballverluste vorprogrammiert und ein Kontertor schnell eingefangen. Ich muss wohl zugeben, heute keine wirklichen Stärken mehr zu haben – vor ein, zwei Jahren (als zwei Stunden *FIFA* täglich Minimum waren) konnte ich von mir behaupten, fast alle Chancen zu verwerten. Ich gewann auch Spiele, obwohl ich nur ein Viertel der Torchancen meiner Gegner hatte. Heute ist die Chancenverwertung eher eine Schwäche von mir.



Die Kopfballverlängerung leitet die entscheidende Situation ein.



Echt nervig! An dieser Stelle würde man liebend gerne den Torwart auswechseln, wenn es doch nur etwas bringen würde …

Auf CD-ROM

Olympia-Stadion München

Auf der Cover-CD finden Sie diesmal das Münchner Olympia-Stadion.

Stadion.exe

Savegames

Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

hilite07.sav (Tor09_00.jpg)

hilite15.sav (freiesTor.jpg)

zusätzlich auf DVD

LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Team-Editor

NHL 2000/2001



Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
29 Jahre, Zivildienstleistender
www.gml2000.de/teccom@gml-online.de

„Ich hoffe, dass die vielen Einstellungsmöglichkeiten, die uns EA Sports dieses Jahr bei NHL 2001 bietet, auch den gewünschten Effekt zeigen und es uns „Profispielern" ermöglichen, das Spiel unseren Bedürfnissen anzupassen."



Bei diesem Screenshot kann man die Grafikpracht von NHL 2001 bewundern: Der Trainer an der Bande gibt Tipps.

Weltweite Duelle

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, befindet sich *NHL 2001* (zumindest in den USA) bereits zwei Wochen im Handel und im Netz wird wohl bereits eifrig gezockt. Um das Internetspiel zu verbessern, hat EA diesmal keine Kosten und Mühen gescheut. Mit seiner neuen Website, die sich im Moment noch im Beta-Stadium befindet, schickt sich Electronic Arts an, der Microsoft Gaming Zone nachzueifern. Auf einfachem Weg Gegner für Online-Partien zu finden, soll in Zukunft auch mit EA-Spielen möglich sein. Die Beta-Seite (http://beta.ea.com) macht es bereits jetzt möglich, Spiele wie *NFL 2001* und *Triple Play 2001* über das neue Interface zu spielen. Dazu werden auch Ranglisten und ausführliche Statistiken über die Online-Partien abrufbar sein. Diverse Foren und spezielle Events runden das erneuerte Webangebot ab, so dass einem erfolgreichen Start nach der Beta-Phase eigentlich nichts im Wege steht.

Auf CD-ROM

Test zu NHL 2001
Wie gut ist der neue Jahrgang wirklich?
Angespielt.mpg

Demo zu NHL 2001
Selbst ist der Mann: Lust auf ein Probespielchen?
NHL2001_PC_Demo.exe

Anmeldeschluss

Wer sich noch für die GQL 2001A (Zweite Liga der German Modem League) anmelden möchte, der soll dies so bald wie möglich tun, denn der Anmeldeschluss rückt bereits näher. Den ersten vier Teams winkt der Einzug ins Oberhaus des deutschen Online-Hockeys – in die GML. Anmeldungen sind unter www.gml2000.de möglich.



Bei so vielen Einstellungsmöglichkeiten sollte es ein Leichtes sein, ein onlineligataugliches Setup zu erstellen.

Der König ist tot, es lebe der König



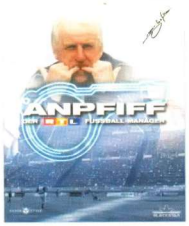
Im GML-Finale gab es eine faustdicke Überraschung. Obwohl sich mit den Soltau Kings und den Rauxel Devils zwei Top-Teams gegenüberstanden, schien das Ergebnis von vornherein klar. Die nahezu unbesiegbaren Devils würden einmal mehr den Pott stemmen. Doch einer hatte etwas dagegen, „Königsmörder" Maik Humpert aus Soltau. In nur drei Spielen stürzte er den mehrfachen GML-Champion vom Thron. Trotz des Heimrechts konnten die Devils nicht einen einzigen Sieg erkämpfen und unterlagen im Endeffekt klar mit 1:3, 4:5 (n.V.) und 3:7. Wir haben dem neuen GML-Sieger ein paar Fragen gestellt.

Wie und wann begann deine Karriere mit der NHL-Serie von EA?
Das erste Eishockeyspiel, das ich je gespielt habe, war *Superstar Icehockey* von Mindscape. Ich fand es so gut, dass ich Jahre später auf meinem neuen PC unbedingt auch ein Eishockeyspiel haben musste. Da *NHL Hockey* bereits damals der beste Titel für den PC war, landete ich bei der EA-Reihe.

Was war dein schönstes Erlebnis in der GML? Was dein bitterstes?
Das schönste Erlebnis war mit Abstand der Sieg in dieser Saison. Wirklich bittere Momente gab es eigentlich nicht. Klar musste ich mich ein paarmal ärgern, aber es war zu verschmerzen.

Wo siehst du deine Stärken und Schwächen?
Meine Stärke ist mit Sicherheit die Defensive. In der Regular Season musste ich die wenigsten Gegentore hinnehmen. Meine Schwäche ist vermutlich meine Überheblichkeit, wenn ich in Führung liege. Dann schalte ich meist einen Gang zurück und vergesse, den Sack frühzeitig zuzumachen.

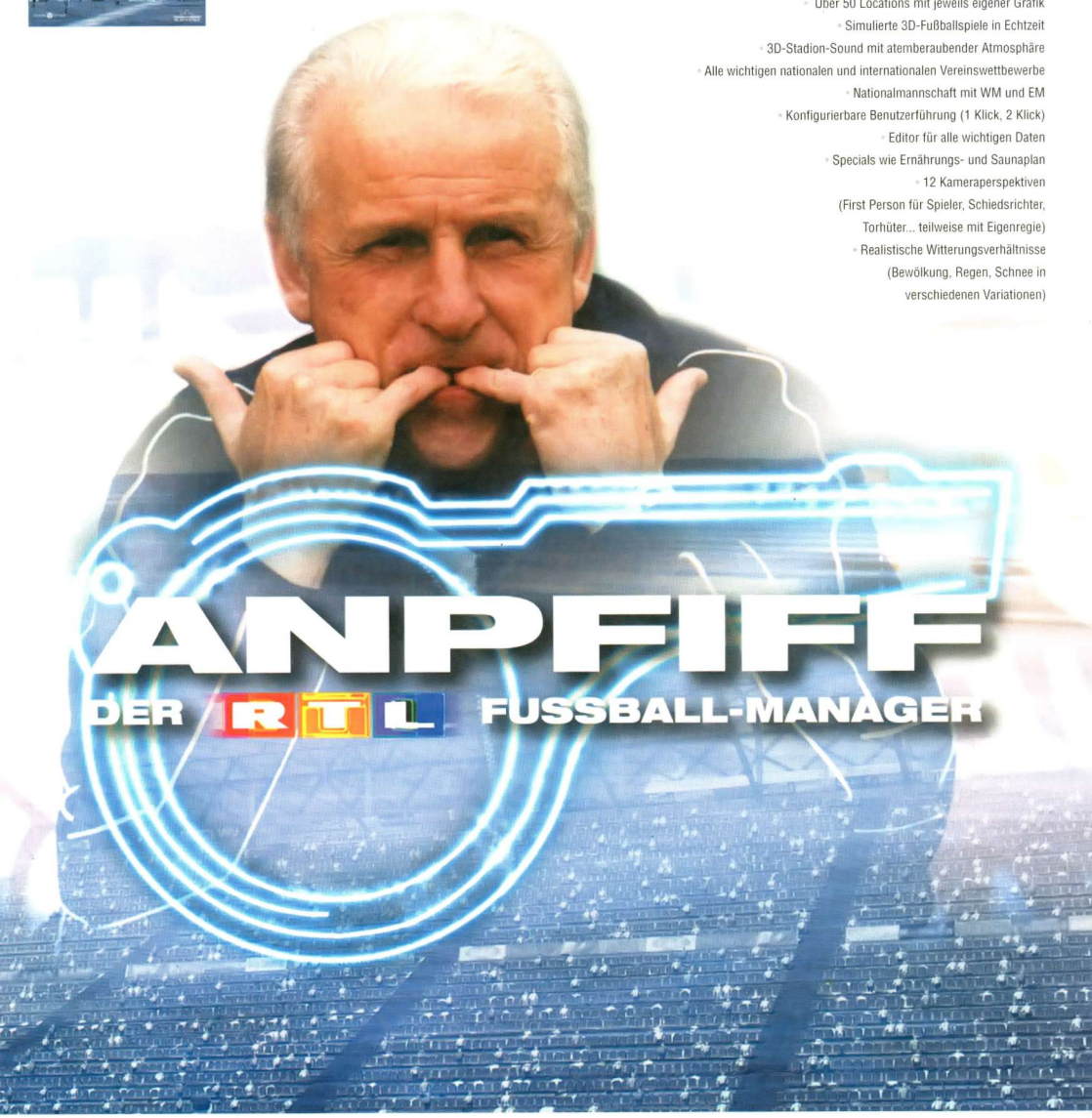
Was gab im Finale den Ausschlag zu deinen Gunsten?
Ich habe mir eigentlich nicht viel ausgerechnet. Die Devils hatten Heimrecht, so dass ich zweimal in der Höhle des Löwen antreten musste. Den Ausschlag gab mit Sicherheit die zweite Partie. Nach meinem überraschenden Auswärtssieg im ersten Spiel konnte ich durch dieses 5:4 nach Verlängerung mit 2:0 davonziehen. Hätte ich verloren, wäre alles wieder von vorne losgegangen. So konnte ich das dritte Spiel gelassener angehen und den Sieg nach Hause schaukeln.



DIE GANZE WELT DES FUSSBALLS LIEGT IN IHRER HAND!

Schlüpfen Sie in die Rolle eines aktiven Fußballspielers, und übernehmen Sie später die Position des Trainers und Managers! Ihr Ziel ist der Aufbau einer erfolgreichen sportlichen Karriere rund um den Fußball, wobei Sie auch das Privatleben des Spielers nicht aus den Augen verlieren sollten.

- Komplette Fußballkarriere (Spieler, Trainer und Manager)
- Simulation des Privatlebens der Fußballspieler und Trainer
- Über 50 Locations mit jeweils eigener Grafik
- Simulierte 3D-Fußballspiele in Echtzeit
- 3D-Stadion-Sound mit atemberaubender Atmosphäre
- Alle wichtigen nationalen und internationalen Vereinswettbewerbe
- Nationalmannschaft mit WM und EM
- Konfigurierbare Benutzerführung (1 Klick, 2 Klick)
- Editor für alle wichtigen Daten
- Specials wie Ernährungs- und Saunaplan
- 12 Kameraperspektiven (First Person für Spieler, Schiedsrichter, Torhüter... teilweise mit Eigenregie)
- Realistische Witterungsverhältnisse (Bewölkung, Regen, Schnee in verschiedenen Variationen)



ANPFIFF - DER RTL FUSSBALL-MANAGER. AB SOFORT ÜBERALL ERHÄLTLICH!

RTL PLAYTAINMENT

BLACKSTAR

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

WWW.SILVERSTYLE.DE • WWW.BLACK-STAR.DE • WWW.RTL.DE • WWW.THQ.DE

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

THQ WWW.THQ.DE

© 2000 Silver Style Entertainment und Blackstar Interactive. Das RTL Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der RTL TELEVISION. © RTL Television 2000. Vermarktet durch RTL Enterprises. Developed by Silver Style Entertainment. Distributed by THQ.

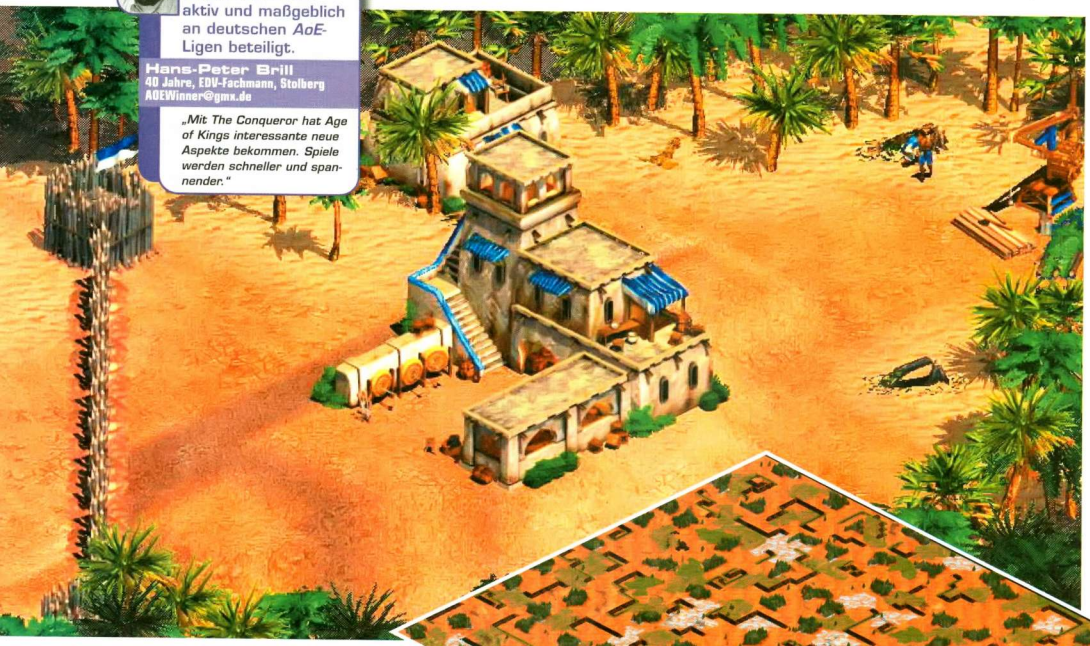
Age of Empires 2

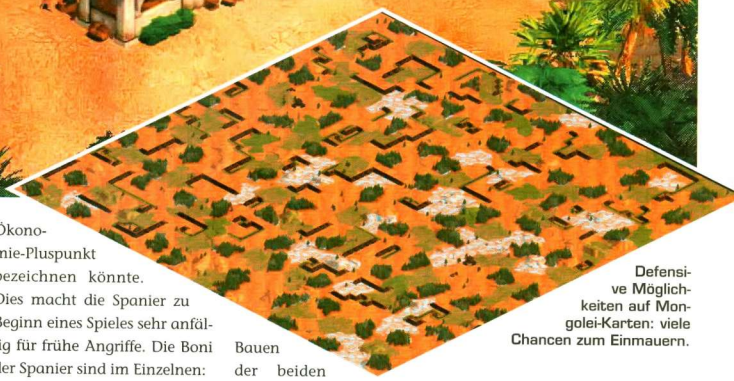


Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@gmx.de

„Mit The Conqueror hat Age of Kings interessante neue Aspekte bekommen. Spiele werden schneller und spannender."





Defensive Möglichkeiten auf Mongolei-Karten: viele Chancen zum Einmauern.

Die Eroberer

Mit der Erweiterung zu *Age of Kings* kamen neue Zivilisationen, neue Technologien, neue Karten – und all das bedarf natürlich auch neuer Strategien. Die neuen Zivilisationen sind größtenteils völlig anders zu spielen als die bisherigen, will man wirklich erfolgreich sein. Deshalb wird sich das *Age of Kings*-Spielerforum in dieser und den folgenden Ausgaben mit den Strategien für die neuen Zivilisationen befassen. Den Anfang machen heute die Spanier, die einzige neue europäische Zivilisation.

Rassige Spanier

Spanier haben keinen Bonus, den man als einen frühen Ökonomie-Pluspunkt bezeichnen könnte. Dies macht die Spanier zu Beginn eines Spieles sehr anfällig für frühe Angriffe. Die Boni der Spanier sind im Einzelnen:

- Gebäude (außer Weltwunder) werden 30% schneller errichtet.
- Technologien der Schmiede kosten kein Gold.
- Kriegsgaleonen profitieren von Ballistik (feuern schneller und exakter).

Hinzu kommt der hochinteressante Team-Bonus: Handelskarren und -schiffe liefern 33% mehr Gold.

Beim Start des Spiels genügt es den Spaniern, einen einzigen Dorfbewohner zum Bauen der beiden erforderlichen Häuser abzustellen. Auch später ist dieser Bonus nützlich, wenn es gilt, nahe dem Gegner und möglicherweise unter Beschuss ein Gebäude (z. B. Burg) zu errichten (siehe Kasten).

Ab der Feudalzeit kommt der nächste Bonus der Spanier zum Tragen: Technologien der Schmiede kosten kein Gold und können deshalb früher entwickelt werden. In der Imperialzeit schließlich werden auf dem Wasser die Kriegsgaleonen zu den mächtigsten Waffen der Spanier. Trotz der Goldersparnis bei den Schmiede-Aufwertungen sind die Spanier extrem abhängig vom Gold. In diesem Zusammenhang ist der Handelsbonus der Spanier (Handelskarren und Handelsschiffe) von großer Bedeutung. Verstärkt wird dieser Effekt auch durch die fehlende Technologie Goldbergbau. Daher wird der Spanier früher und in verstärktem Umfange Handelsrouten zu seinen Mitspielern einrichten. Die Spanier haben zwei einzigartige Einheiten: den Konquistador und den Missionar. Beide Einheiten sind beritten und (nach den entsprechenden Aufwertungen) damit sehr beweglich auf der Karte einsetzbar. Das Untermischen einiger Missionare in Gruppen von Rittern und Konquistadoren erlaubt es, diese fortwährend zu heilen, ohne dabei an Beweglichkeit einzubüßen. Die Stärke des Spaniers ist es, schnell zuzuschlagen und

Bauzeiten der Spanier im Vergleich

	Turm	Dorfzentrum	Burg	Militärgebäude
Age of Kings	0:50	1:40	2:30	0:50
Die Eroberer	1:20	2:30	2:30	0:50
Spanier	1:02	1:56	1:56	0:39

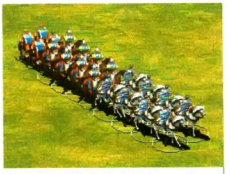
gleich darauf wieder zu fliehen, um unerwartet an ganz anderer Stelle wieder anzugreifen. Auf diese Weise kann der Spanier auch seinem gefürchtetsten Gegner, dem Pikenier oder Hellebardier, entfliehen.

Überlegenheit

Die einzigartige Technologie der Spanier heißt „Überlegenheit". Sie verleiht den Dorfbewohnern mehr Lebenspunkte, +3 Rüstung und +6 Angriffsstärke. Kombiniert mit der Technologie „Pioniere" haben die Spanier so eine interessante Kampfeinheit, die nur (wenig) Nahrung kostet.

Bewertung

Die Spanier, zu Beginn anfällig für frühe Angriffe, werden mit fortschreitender Entwicklung zunehmend mächtiger in der Hand eines exzellenten Spielers. Genau hier liegt auch das große Handikap der Spanier: Sie erfordern ein sehr aufwendiges Mikromanagement und sind deshalb ungleich schwerer zu spielen als die meisten anderen Zivilisationen. Ihr Nachteil sind die Belagerungswaffen und die schwachen Bogenschützen. Doch zu Lande wie zu Wasser sind die Spanier eine neue Macht im Spiel, die keinesfalls zu unterschätzen ist. Das Duell Spanier gegen Briten lässt Erinnerungen an das *Age of Empires*-Duell Assyrer gegen Yamato aufkommen. Der Team-Bonus der Spanier macht sie in Mehrspieler-Gefechten besonders attraktiv und bei Spielen, die in der Ritterzeit oder gar der Imperialzeit beginnen, sind Spanier eine der besten Entscheidungen schlechthin.



Geschwindigkeit ist Trumpf: Ritter, Konquistadoren und Missionare sind typische Einheiten für die Spanier.



Alle Macht dem Volke: Die Entwicklung der „Überlegenheit" macht spanische Dorfbewohner richtig stark.

Die neuen Karten in Die Eroberer

Die neuen Karten erfordern oftmals völlig neue Startstrategien und bereichern so die Vielseitigkeit dieses Spiels noch zusätzlich. Einige Karten ermöglichen vor allem erfolgreichere frühe Angriffe.

Mongolei

Diese Karte ähnelt sehr der Map Arabien, verfügt jedoch über viele zusätzliche Klippen. Die Folge ist, dass sich ein Spieler auf dieser Karte exzellent einmauern kann. Defensive Spielweisen sind hier genauso möglich wie sehr frühe Angriffe. Das Erkunden der Karte hat hier noch größere Bedeutung als ohnehin schon.

Oase

Eine Kraterseekarte, bei der der See in der Mitte von einem breiten Waldsaum umgeben ist und daher lange Zeit nicht erreichbar ist. Ein beliebter Trick ist es, ein Loch in den Waldsaum zu schlagen und dieses zuzumauern, um die eigene Ökonomie besser zu schützen und möglicherweise später den See zu erreichen. In der Imperialzeit können (wie bei Dunkler-Wald-Karten oft nötig) Belagerungsonager die Bäume entfernen, um so den See zu erreichen.



Ein wahres Schlaraffenland: Yucatan-Karten bieten der Zivilisation des Spielers viel Nahrung für schnelle Starts.

Geistersee

Ein zugefrorener See in der Mitte der Karte ermöglicht schnelle Angriffe und auf dieser Karte kann man kaum gute Stellen zum Einmauern finden. Die zweite Gruppe Schafe ist immer nahe oder auf der Eisfläche und wer seine Schafe zu spät findet, verliert sie oft an den Gegner. Eine der am schwierigsten zu spielenden Karten überhaupt.

Salzsumpf

Diese Karte hat einige Flussläufe mit zahlreichen Übergängen unterschiedlicher Breite. In einigen Fällen ermöglicht dies, mit Schiffen in das gegnerische Dorf zu fahren, und nur selten kann man auf diesem Kartentyp sinnvoll mauern. Manchmal wird bei weit fortgeschrittenen Spielen sogar der Bauplatz knapp.

Skandinavien

Ohne Beeren, aber mit mehr Wild kommt hier vor allem der Ökonomie-Bonus der Mongolen stärker zum Tragen, während der der Briten bedeutungslos wird. Es gibt eigentlich immer eine Küste, an der man fischen kann, aber da auf dieser Karte frühe Angriffe möglich sind, besteht die Gefahr, dass der Hafen und die Fischerboote die eigene Entwicklung zu stark verlangsamen. Für diese Karte muss man eingefahrene Startkonzepte modifizieren. Zeit ist noch mehr als sonst ein kritischer Faktor.

Yucatan

Auf dieser Karte gibt es enorm viel Nahrung: zwei Beerengruppen, drei Wildschweine, zwölf Truthähne (statt der Schafe) und viele Rehe. Diese Karte ermöglicht eine enorm schnelle Entwicklung und wer bisher frühe Angriffe vermisste, wird hier das Entbehrte finden.

In der nächsten Ausgabe der PC Action stellen wir die neuen „Reale Welt"-Karten von *Die Eroberer* genauer vor.

Auf CD-ROM

Age of Kings Patch

Update für die deutsche Version von *Age of Kings*

Age2upA-GER.exe

zusätzlich auf DVD

Tabelle aller *Age of Kings*-Einheiten, *AoK*-Szenarien von F. Weinmann, Patches für *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms*, *AoK*-Leser-Kampagnen HAI NU'N, Wilhelm der Eroberer und Der Weg in eine neue Ära, *AoK*-Leser-Missionen Die Kosaken erobern Sibirien

C&C: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „*C&C* Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Ich bin überzeugt davon: C&C: Alarmstufe Rot 2 wird sicher ein echter Hit!"

Die Sowjets liefern sich ein hitziges Straßengefecht mit den Alliierten.

C&C-Chats

Wie wir in der letzten Ausgabe berichteten, eröffneten CCIN und CNCRebirth kürzlich zusammen einen Community-Chatraum (http://ccin.gamesmania.de/community/chat/index.shtml). Inzwischen haben wir dort auch schon zwei Chats abgehalten, den letzten am 10. September. Die Log-Datei dieses Chats finden Sie auf der Heft-CD (chatlog2.exe). Übrigens: An diesem Chat nahmen Electronic Arts- und Westwood-Mitarbeiter teil, u. a. Jan Brockmann von der EA-Community-Betreuung.

Das andere Chatlog (chatlog1.exe auf der Heft-CD) stammt von einem offiziellen englischen Chat. Hendrik Richter übersetzte es komplett für RedAlert-Network.de (dazu weiter unten mehr). Anwesend waren Ted „VirtualTed" Morris (Marketing), Mark „RA2Mark" Skaggs (Executive Producer), Chris „Delphi" Rubyor (PR-Manager), Chris Ashton (Lead Designer), Henry Yu (Technical Director) und Harvard Bonin, der Producer von *Alarmstufe Rot 2*. Die Lektüre lohnt sich also in jedem Fall.



Die Qualität der Render-Zwischensequenzen kann auf der ganzen Linie überzeugen.

Neues aus der deutschen Szene

Die deutsche C&C-Internet-Szene verändert sich ständig. Hier eine kurze Übersicht:

Die Seite „TiberianWarzone.de" ist wieder online. Annihilator bleibt Webmaster, die Nachrichten werden aber in erster Linie von present99 zusammengetragen. Annihilators zweite Seite, „RedAlert2Warzone.de", wird derzeit überarbeitet. Mit etwas Glück ist die Seite zum Erscheinen dieser Ausgabe schon wieder online.



Eine wahrlich bedrohliche Szenerie: Die sowjetischen Truppen gehen an Land.

Die neue Seite von Mario Schmidt ist online: RedAlert-Network.de! Dort dreht es sich in erster Linie um *Alarmstufe Rot 2*, aber natürlich wird auch berichtet, wenn es interessante News zu einem der anderen C&C-Spiele gibt. Die News sind aktuell, nur fehlt den Untersektionen noch der Inhalt.

Noch eine neue Seite im Netz: „Red2 Deutschland", erreichbar unter http://www.red2.de. Dort dreht es sich ausschließlich um *Alarmstufe Rot 2*. Das Layout ist ausgesprochen professionell, nur gibt es zu wenige Untersektionen auf der Seite. Hinzukommen orthografische Schwächen im Nachrichten-Bereich.

Eine neue MOD-Seite ist online: „Jay Storm Mod" (http://ucd.gamesmania.de/Jaystorm/news.shtml, eventuell beim Erscheinen dieser Ausgabe auch schon http://jaystorm.cncrebirth.de/). Erwähnt wird die Seite hier, weil deren MOD gut ist (siehe unten), aber auch, weil sich dort anschauliche Tutorials zum MOD-Erstellen finden. Unter anderem wird dort behandelt, wie man eine neue Einheit einbaut, wie man eine dritte Kriegspartei ins Spiel integrieren kann und wie man eigene Grafiken für *Tiberian Sun* und *Feuersturm* erstellt. Total uninteressant, weil doch *Alarmstufe Rot 2* unmittelbar vor der Tür steht? Nein, es mehren sich die Anzeichen, dass sich die Prozeduren zum Erstellen eines MODs nur geringfügig ändern werden, schließlich verwenden beide Spiele die gleichen Grafikroutinen.

Der MOD Jay Storm

Vor kurzem wurde der MOD Jay Storm veröffentlicht, den Sie auch auf unserer Heft-CD finden. Jay Storm wurde programmiert von [UCD] Marodeur.



Grafisch ansprechend umgesetzt: Mehrere verschiedene Einheiten liefern sich eine kleine Wasserschlacht.

Zur Story: der Tiberium-Krieg ist vorbei, die Tiberium-Forschungen aufgrund von Gesundheitsrisiken für die Menschen eingestellt. Die Erde ist also wieder eine friedliche Welt. Doch auf einmal taucht ein sehr großes Raumschiff in der Umlaufbahn auf und Außerirdische beginnen mit einer Invasion der Erde. Am Anfang fällt eine Stadt nach der anderen, aber schließlich verbünden sich die GDI und NOD gegen die Eindringlinge. Man beschließt, die Tiberium-Forschung und -Förderung wieder aufzunehmen. Bis zur Entwicklung effizienterer Waffensysteme muss man sich mit den „alten" Einheiten begnügen, womit man sich aber nur verteidigen, nicht jedoch angreifen kann – dafür sind die Alien-Einheiten einfach zu mächtig. Nach zwei Jahren ist man am Ziel: Neue Waffensysteme machen es möglich, in die Offensive überzugehen. Hier steigt der Spieler als Befehlshaber einer der Parteien ein. Der Kampf um die Erde hat begonnen!

Übrigens lässt sich Jay Storm auch online spielen. Das Erscheinen des NOD-Zeichens, wenn man mit den Jays spielt, kann man laut Entwickler einfach ignorieren. Weiterhin sollte man darauf achten, mindestens zwei Starteinheiten einzustellen, denn nur mit einer funktioniert der MOD nicht richtig!

Alarmstufe Rot 2

Westwood hat eine Pressemeldung herausgegeben, in der der 25. Oktober als offizieller Erscheinungstermin angegeben wird. Zwei bis drei Tage später soll das Spiel dann in allen gängigen Läden und Handelsketten zu kaufen sein. Dass *Alarmstufe Rot 2* wirklich so weit ist, wie von Westwood behauptet, davon durften sich unsere Webmaster-Kollegen während eines „Closed Beta Event" in Köln überzeugen. Dort konnten sie einen Nachmittag lang *Alarmstufe Rot 2* spielen. Das ganze Spiel ist so gut wie komplett fertig synchronisiert.

Nachfolgend eine Liste der aktuellsten *Alarmstufe Rot 2*-News und eine kleine Zusammenfassung, schließlich erscheint diese Ausgabe unmittelbar vor der Veröffentlichung des Spiels.

Grundlegendes Spielkonzept: Zwei sehr unterschiedliche Seiten, die aber sehr gut ausbalanciert sind. Hinzu kommt, dass beide Seiten sich aus einer Allianz bestimmter Länder zusammensetzen. Jedes Land verfügt zusätzlich noch über eine Spezialeinheit.

Die Grafik wurde bunter, aber dadurch nicht schlechter. „Sie ist durchaus sehenswert und keineswegs schlecht, sondern erfüllt eben ihren Zweck, für Command & Conquer-Verhältnisse recht gut, wie ich meine", so schreibt Elmar von cncx.de zu dem Thema – er gehörte zu denen, die das Spiel in Köln spielen durften.

Nein, C&C: *Alarmstufe Rot 2* ist nicht „witzig": Natürlich geht das Spiel bestimmte Konzepte mit einer Portion Ironie an, natürlich sind manche der Konzepte nicht 100% glaubwürdig. Aber wen interessiert das? Schließlich soll das Spiel Spaß machen und gerade dazu tragen die abgefahrenen Ideen der Designer bei.

Es wird ein besonderes Fahrzeug geben, das eine Besatzung braucht, um zu funktionieren: Steckt man einen Schützen hinein, entsteht ein Infanterie-Bekämpfungsfahrzeug, mit Ingenieur drin ist es ein Reparaturfahrzeug und was passiert, wenn man Tanja hineinsetzt, bleibt eine Überraschung.

Mit etwas Glück wird es wieder eine versteckte Kampagne geben.

Kane mit Humor: Wir haben einige Interviews von Kane-Darsteller Joe Kucan übersetzt: http://ccin.gamesmania.de/artikel/index.shtml. Lesen lohnt sich, denn die Fragen wurden sehr eigenwillig beantwortet.



Auf CD-ROM

Der MOD Jay Storm
Mod der United C&C Developers
Js_publicgold.exe

Jay Storm Musik Pack
Das umfangreiche Jay Storm-Musik-Pack
MusikPack.exe

Jay Storm-Maps
Karten zum Mod Jay Storm
jsmaps.exe

C&C-Chats
Log-Dateien der im Artikel erwähnten C&C-Chats
Chatlog1.exe/chatlog2.exe

zusätzlich auf DVD
Mod Heavy Assault, Mod Infantery Force, Patch 2.03 für Tiberian Sun/Feuersturm, FinalSun-Editor

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite „Broodwar.de".

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Ich bin gespannt auf die ersten Spiele der BWCL (Brood War Clan Liga) und hoffe auf eine rege Teilnahme (broodwar.net-games.com/liga/liga.cfm)."



Karte des Monats

Kartenname: Deadly Decision
Kartenautor: [BSC]Skyhawk
Versionstyp: Broodwar
Geländeform: Wüste
Kartengröße: 128x125
Map-Settings: Nein
Spieleranzahl: 2 Spieler
Bewertung: 8 von 10



Ein beliebtes Thema bei Zwei-Spieler-Karten ist, die beiden Gegner recht dicht beieinander starten zu lassen, durch geschicktes Formen der Landschaft jedoch den Fußweg zueinander so lang zu gestalten, dass ein schneller Angriff nicht zu befürchten ist. Die Spieler können sich zwar fast sehen, aber der Weg zueinander ist ein weiter. Da verschiedene Routen zum Gegner führen, ist taktisches Vorgehen und strategisches Geschick gefragt und durch das geschickte Zusammenfügen von Landschaft, Brücken, Inseln und Plateaus ist die Karte auch ein optischer Genuss (getestet von [For]-el porco-).

Blizzard: Map of the Week

Nach zwei Jahren, 127 Karten und weit über zwei Millionen Downloads stellt Blizzard die wöchentlich erscheinende und sehr beliebte Reihe Map of the Week ein. Die letzte Karte, die Blizzard veröffentlicht, trägt den Titel End of the Line. Diese professionelle Karte finden Sie auf der Cover-CD.

Blizzard lässt die vielen *Starcraft*-Fans jedoch nicht im Regen stehen und plant nun die Veröffentlichung einer monatlichen Trigger Map of the Month. Hierbei soll es sich um stark modifizierte Karten handeln, die in der Vergangenheit den größten Erfolg bei den Spielern hatten.

Water-Starcraft-Demo

Das Projekt Water Starcraft, das *Starcraft* um Wassereinheiten erweitern soll (wir berichteten), trägt nun den Titel Aqueous Rift und ist unter der URL www.aqueousrift.com zu erreichen. Darüber hinaus hat das Team Informationen über ein bevorstehendes Aqueous-Rift-Demo veröffentlicht. Diese Demo-Version soll drei neue Wassereinheiten, drei neue Gebäude, neue Karten, evtl. eine kurze Kampagne sowie eine Zwischensequenz enthalten. Sobald die Demo veröffentlicht wird, werden wir Sie detailliert informieren.

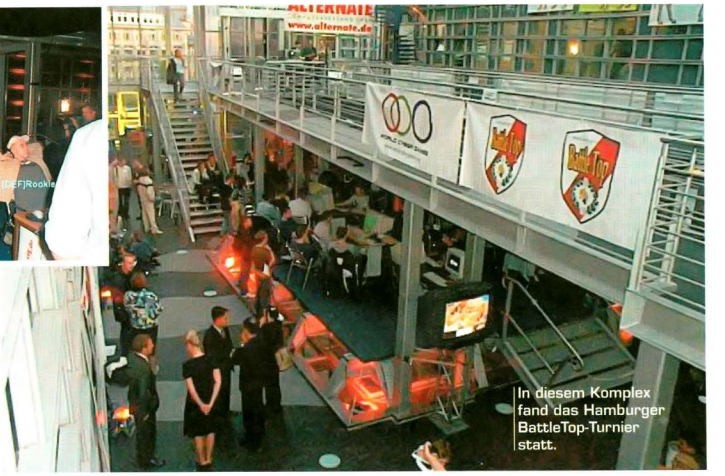
Battle-Top-Turnier

Wie in der vergangenen Ausgabe bereits erwähnt, war das deutsche Finale für die „World Cyber Game Challenge" am 9. September, das von Gcpro (www.gcpro.de) und BroodWar.de (www.broodwar.de) organisiert wurde, ein Highlight für alle *Starcraft*-Fans. Die acht besten deutschen Spieler aus verschiedenen Clans trafen sich in Hamburg, um gegeneinander anzutreten. Nachdem alle Teilnehmer am vorherigen Tag nach Hamburg gefahren worden waren und die Nacht in einem Hotel verbracht hatten, ging es am frühen Morgen bereits um 9 Uhr los. Die zahlreichen Zuschauer erwartete der bislang professionellste deutsche Live-Event der zweijährigen *Starcraft*-Geschichte.

Für die Spieler und Zuschauer gab es den ganzen Tag über Essen und Trinken umsonst, möglich gemacht durch



Auch die Medien waren sehr interessiert am deutschen Finale der „World Cyber Game Challenge" in Hamburg: Zu erkennen sind zwei prominente Spieler des Clans Dark Elite Force.



In diesem Komplex fand das Hamburger BattleTop-Turnier statt.

diverse Sponsoren. Die Besucher konnten über zwei große Fernseher, die direkt mit zwei Monitoren der vier Turnierrechner verbunden waren, das Spielgeschehen auf einer Bühne in der Mitte des Raumes gemütlich in aufgestellten Stuhlreihen verfolgen. Die spannendsten Partien wurden auf die Fernseher übertragen, während *Starcraft*-Schiedsrichter und Broodwar.de-Webmaster Marc „PluSh"' Engel das Geschehen auf der Bühne organisierte.

Die Ergebnisse des Turniers entsprachen im Großen und Ganzen den Erwartungen. Von den vier teilnehmenden Spielern des Clans „Dark Elite Forces" (kurz DEF) konnten sich Kosh, Rookie und Korn für die Korea-Reise qualifizieren, während sich [PL]Kalaschni in einem dramatischen Finale gegen JackTheSheep das letzte Ticket sichern konnte. Nachdem die koreanischen Investoren sowie ein Vertreter des Sponsors Alternate ihre Abschlussreden gehalten hatten, fand gegen 0 Uhr die Siegerehrung statt. In ausgelassener Partystimmung ging das denkwürdige Ereignis für die gesamte *Starcraft*-Szene zu Ende.

Die vier Gewinner erwartete – deutlich nach Redaktionsschluss – vom 7. bis 15. Oktober in Südkorea die erste Cyber-Olympiade aller Zeiten, wo sie als Team in verschiedenen Modi (1 gegen 1, 2 gegen 2 usw.) gegen andere Nationen wie Amerika, Kanada und natürlich Korea antreten. Sie spielten um Gesamtpreise im Wert von über 200.000 US-Dollar. Hauptsponsor der Veranstaltung war Samsung, aber auch diverse andere große Unternehmen unterstützten das Projekt. Jährliche Austragungen in verschiedenen Orten sind geplant.

BWCL: Broodwar.de Clanliga

Nach langer Planung wurde am 18. September die Anmeldephase der Broodwar.de Clanliga (BWCL) eröffnet. Diese Liga umfasst einen vorher nie da gewesenen Modus für die Kämpfe der Clans gegeneinander (viermal 1 gegen 1, zweimal 2 gegen 2) und soll aus der Masse der deutschen *Starcraft*-Clans die besten herausfiltern.

Im Oktober wird Broodwar.de unter allen angemeldeten Clans ein Qualifikationsturnier austragen, um die erste Zusammensetzung der Ligen zu ermitteln. Anmeldungen aller deutschen Top-Clans werden erwartet und man steht im Moment in Kontakt zu Sponsoren, um das Ganze noch mit Preisen zu garnieren.

Auf CD-ROM

Mehrspieler-Karte
Die Karte des Monats: Deadly Decision
1073.exe

Bildschirmschoner
Ein Hydralisken-Screensaver, für alle Zerg-Fans
zergscr.exe

StarCraft-Font
Der Font zum Spiel, für alle, die den *Starcraft*-Schriftzug lieben
scfont.exe

Desktop-Theme
Ein BroodWar-Theme für den Desktop
broodwar.exe

Blizzard-Karte der Woche
Die letzte Map of the Week von Blizzard
endline.exe

zusätzlich auf DVD

Diverse Mehrspieler-Karten von Broodwar.de



Der Windows-Desktop mit BroodWar-Flair: nicht nur für eingefleischte Starcraft-Fans ein schöner Anblick.

Steckbrief von [PL]Kalaschni



Nickname	[PL]Kalaschni
Name	Michael Rogosch
Alter	21
Beruf	Student
Lieblingsrasse	Zerg
Lieblingskarte	Lost Temple
Bester deutscher Spieler	[DEF]Kosh
Bisherige Erfolge	Medic #1 gewonnen, seit April im Ger-Team, First-Blood #2 und BattleTop unter den besten 4, Anfang Oktober Flug nach Korea

Die Sims



Unser Experte Christian Seltmann informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten in der Sim-Szene.

Christian Seltmann
17 Jahre, Kundenbetreuer aus Nürnberg
http://www.diesims.de
chris@diesims.de

„Der Einzelspieler-Hit Die Sims wird bald online spielbar sein – und das noch komplexer als bisher. Was kann da noch schief gehen?"



Hafen der Ehe: Bisher wurde stets an Ort und Stelle im Haus geheiratet. Mit der Zusatz-CD geht's nun endlich in die Kirche, wo auch schon die Freunde auf das Brautpaar warten.

Problem gelöst!

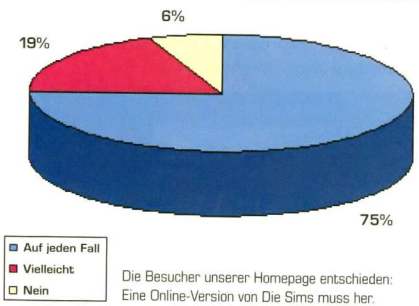
Die Installation des Zusatz-Packs *Das volle Leben* wurde für viele zum unerwarteten Problem: Es ließ sich einfach nicht installieren. Nachdem Hunderte von verzweifelten Leuten in das öffentliche Forum der *Sim*-Seite (www.diesims.de/forum.shtml) schrieben und um Rat baten, nahmen wir (die Programmierer der Seite) mit dem Hersteller-Support von EA Games Kontakt auf und fragten nach einer Lösung. Dort wurde als Grund auf fehlerhaft installierte Tools oder Patches (Nackt-Crack) verwiesen, die zu einer Veränderung verschiedener, fürs Spiel wichtiger Dateien führten. Da davon nichts in der beigelegten Installations-Anleitung zu finden ist, läuft *Das Volle Leben* bis heute auf vielen Rechnern noch immer nicht (Problemlösung siehe Kasten).

Nun ist es offiziell

Es sollte das genialste inoffizielle *Die Sims*-Zusatz-Programm aller Zeiten werden: Blueprint (www.simbabes.com/blueprint). Mit diesem Tool hätte jeder auf einfachste Weise eigens erstellte Gegenstände direkt ins Spiel importieren und verwenden können. Über viele Monate hinweg programmierte der Erfinder Bil Simser bereits an dem Blueprint. Er veröffentlichte eine sehr vielversprechende Vorab-Version: Blueprint Beta 2. Die erlaubte zwar noch nicht den Import der Objekte ins Spiel, das Erstellen von Gegenständen in einfacher Form war hingegen bereits möglich. Doch das Grauen nahm seinen Lauf: Der letzte Schritt zur Final Version des Tools verzögerte sich mehrmals. Angeblich stand eine fertige Version bereit, nur einige kleine Bugs sollten noch ausgebessert werden. Aus seinen angesetzten zwei Wochen wurden zwei Monate. Dann die Schreckensmeldung: Kein Blueprint! Schuld daran war (angeblich) ein Unwetter, das seine Festplatte vollständig zerstörte. „Alles verloren", hieß es. Und warum hat er vorher keine Sicherungen des Programmcodes in regelmäßigen Abständen vorgenommen? „Das habe ich doch, allerdings sind die letzten wiederherstellbaren Dateien uralt", gab er zu. „Wenn ich dort wieder ansetze und Blueprint fertig entwickeln will, dauert das mindestens bis nächstes Jahr und dann interessiert sich niemand mehr dafür." Blueprint wurde von nahezu allen Fans heiß erwartet und nun das. Einige Kritiker von Bil verbreiteten Gerüchte um einen Fake, er habe nur Besucher auf seine Homepage ziehen wollen.

Umfrageergebnisse

Wünscht ihr euch eine Online-Version von Die Sims und würdet ihr diese dann auch kaufen?



Die Besucher unserer Homepage entschieden: Eine Online-Version von Die Sims muss her.

Auf CD-ROM

Add-On-Patch
Offizieller Installations-Patch zum Add-On
addonpatch.exe

zusätzlich auf DVD

Patch für Euro-Version, Neue Skins, Neue Bodentexturen, Neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Kuckucksuhr, Elchkopf, Heimcasino, Partyballons, Lampen, Pflanzen, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation

Außerdem

/// Für die Fans von *Die Sims* gibt's im IRC einen täglich stattfindenden Fan-Chat. Zu finden in irc.netsurf.de, #DieSims, Port:6667; Infos unter www.die-sims.de/chat.shtml /// sImKEA - Entdecke die Möglichkeiten! Der Name steht für qualitativ hochwertige Möbel und Objekte für jede Sim-Wohnung. Riskieren Sie also einmal einen Blick auf www.simkea.de /// Die Sims und die Medien: Fernsehen mit und über die Sims finden Sie unter www.sim-tv.de /// Falls Sie an neuen Skins für Ihre Sims interessiert sind, sollten Sie sich die weltweit größte Skins-Datenbank unter www.thesimsresource.com nicht entgehen lassen. ///

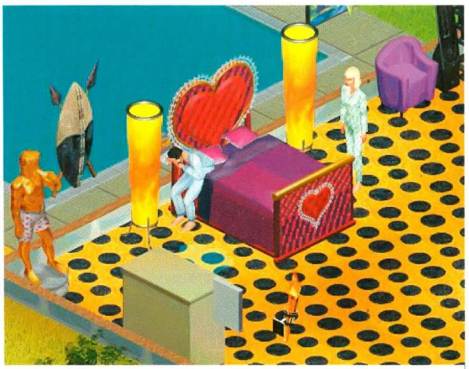


Futuristische Aussichten: Während Ihre Sim-Figur gerade über den Griff zur Gitarre nachdenkt, schaut der Roboter nach, ob seine Nockenwellen richtig liegen.

Bei diesen Gerüchten blieb es dann allerdings auch, da ja bereits die besagte Beta-Version ziemlich professionell wirkte. Eine kleine Hoffnung gibt es allerdings noch: Es soll weitere Leute in der amerikanischen Programmierer-Szene geben, die derzeit ein Tool mit ähnlichen gewünschten Funktionen in Arbeit haben. Ob das allerdings überhaupt jemals etwas wird und für wann die Veröffentlichung geplant ist, steht noch in den Sternen.

Die Sims Online

Wenn sich Ihre Sims bisher immer recht einsam gefühlt haben und gerne neue Leute kennen lernen würden, können Sie ihnen diesen Wunsch nun über das Internet ermöglichen. Und das alles in Echtzeit! Der ganze Ablauf des Spiels soll über die Server des Herstellers EA Games laufen. Sie können neue virtuelle Freundschaften mit anderen Sims (jeder „Erdenbürger" verkörpert einen „Cyberbürger") über die „Online-SimCity" knüpfen. Gehen Sie doch einfach gemeinsam mit Freunden zu einer Party oder erkunden Sie die Stadt! *Die Sims Online* soll voraussichtlich ab Mitte 2001 stundenlange Unterhaltung garantieren ...



Morgenstund' hat Gold im Mund. Selbst vor den Qualen eines verfrühten Aufstehens sind die Spielfiguren nicht gefeit. Eine Feier in der Woche weniger würde da schon Abhilfe schaffen.

Problemlösung bei der Installation

Bei vielen Usern funktioniert das neu erschienene Add-On einfach nicht. Die Fehlermeldung „Die CD-ROM kann nicht gefunden werden ..." oder auch der plötzliche Absturz des Spiels beim Einziehen einer Familie ins eigene Haus lösen Sie so:

1. Alle Spielstände, Skins, Texturen etc. abspeichern (soweit Sie diese wieder benutzen wollen).
2. *Die Sims* und *Das volle Leben* deinstallieren (über -> Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> Software).
3. Den *Die Sims*-Ordner (z. B. in C:\Programme\Maxis\DieSims) mit allen darin enthaltenen restlichen Dateien komplett löschen und anschließend den Papierkorb löschen.
4. In der Windows Registry (-> Start, -> Ausführen, „regedit.exe" ausführen) unter HKEY_LOCAL_MACHINE -> SOFTWARE -> MAXIS den Ordner „TheSims" und „DieSims – Das volle Leben" entfernen.
5. Windows neu starten.
6. *Die Sims* neu installieren.
7. *Das volle Leben* neu installieren. Bei Problemen mit der Installation den Add-On-Install-Patch installieren (auf der PC-Action-CD oder unter www.diesims.de/patches.shtml).



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-Gemen
bm@onlinehome.de
www.fancorner.de

„In dieser Ausgabe widmen wir uns besonders Anstoss Action. Die Generalüberholung von Ascarons erster Action-Simulation scheint erste Früchte zu tragen."

Anstoss Action

„Echte Schatten werfen ganze Rasenteile bei entsprechender Sonneneinstrahlung in eine atmosphärische Dunkelheit, während sich am Spielfeldrand neben Balljungen und Fotografen schwenkende Kameras dem Geschehen auf dem Spielfeld widmen." (Guido Eickmeyer, Projektleiter von *Anstoss Action*, am 21.09.00)

Die Anstoss-3-Verlängerungs-Wunschliste

Wie schon einmal erwähnt, führen wir in der FanCorner eine Anstoss-3-Verlängerungs-Wunschliste. Hier die aktuellen Top Ten:

	Wunsch	Stimmen (%)
1.	Rückkehr zum alten Spielstärkesystem von Anstoss 2 (1-7)	4.677 (8,0%)
2.	Berücksichtigung des Frauenfußballs	4.001 (6,9%)
3.	Stärke Berücksichtigung des Hooliganproblems	3.584 (6,9%)
4.	Hohe Siege gegen Luschenteams (z. B. 16:0)	3.349 (5,7%)
5.	Verbesserung des 3D-Bereiches	3.012 (5,2%)
6.	Möglichkeit, einen eigenen Verein gründen zu können	2.956 (5,1%)
7.	Mehr Möglichkeiten im Bereich Stadionausbau	2.797 (4,8%)
8.	Möglichkeit, Präsident seines Vereines zu werden	2.519 (4,3%)
9.	Integrierter MP-Player im Spiel	2.211 (3,8%)
10.	Möglichkeit, mit mehreren Bonusländern auf einmal zu spielen	1.909 (3,3%)

(Stand: 21.09.00)

Für die nächste Ausgabe der PC Action werden wir Ascaron mit diesen Wünschen konfrontieren und erfragen, wie groß die Wahrscheinlichkeit einer Umsetzung ist.

Schwerpunkte

In dieser Ausgabe wollen wir uns wieder der ersten Fußball-Action-Simulation aus dem Hause Ascaron widmen. Vor einigen Ausgaben berichteten wir bereits, dass der Veröffentlichungstermin von *Anstoss Action* auf Anfang 2001 verschoben wurde. Bis dahin haben sich die Ascaronis einiges vorgenommen. In allen Programmteilen werden umfangreiche Änderungen im grafischen, technischen und inhaltlichen Bereich umgesetzt, die vorhandenen Codes immer mehr auf ein Action-Fußballspiel angepasst. Überflüssige und verwirrende Optionen werden herausgenommen, um das Spiel verständlicher und übersichtlicher zu machen. Eine absolut einheitliche Navigation innerhalb der Menüs soll einen schnellen Spieleinstieg garantieren und „eine Suche nach dem richtigen Button" wird es laut Projektleiter Eickmeyer nicht mehr geben. Mit wenigen Mausklicks soll sich der Spieler bereits „mitten im Geschehen"



Das Spielermodell wurde völlig neu designt. Die Kicker sind in ihrer Statur etwas kräftiger geworden als bei Anstoss 3.



Hier sehen Sie eines der zwölf in Anstoss 3 enthaltenen Stadien.

befinden. Zwar soll es auch weiterhin die Möglichkeit der detaillierten Mannschaftsaufstellung und speziellen Systemwahl geben, jedoch muss dieser Screen dank sinnvoller Voreinstellungen nicht zwangläufig aufgerufen werden.

Langzeitmotivation

Und wenn Sie das aktuelle Fussballgeschehen nicht mehr reizt, dann unternehmen Sie doch eine Reise in die Vergangenheit. Mexiko 1986: Argentinien schlägt Deutschland im Finale 3:2. So was wird anno 2001 auf dem heimischen Computer nicht mehr passieren, oder? Erleben Sie Fußballgeschichte hautnah, wie unter anderem die WM 1954. Auch an mögliche Szenarien wird bereits gedacht, das heißt, man steigt in ein laufendes Spiel ein und muss zum Beispiel einen Rückstand aufholen.

Verbesserte Grafik

Die grafische Ebene wurde völlig neu konzipiert und alle Elemente neu überarbeitet. So wollen die Macher das Spielermodell neu designen. Geboten sind neue Trikottexturen, editierbare Grafiken für Sponsoren und Ausrüsterlogos und Vereinswappen, über 20 Gesichtsmodelle „sowie eine Detailfülle, die sogar die Stollen unter den Schuhen beinhaltet".

Auf CD-ROM

Savegame
Hartbeats Spielstand aus dem Savegame-Contest
Savegame.exe
Trainingssystem
Hartbeats Traingssystem aus dem Savegame-Contest
Training.exe

zusätzlich auf DVD
Sprachfiles aus *Anstoss 3*, Patch 1.30

Tipps & Tricks – Formationen

An dieser Stelle berichten wir über Formationen und Trainingspläne, die wir auf unserer Seite zum Download bereitstellen. Die zweite Formation kommt von Patrick Tartsch:

Beschreibung: Das hier abgebildete System ist sehr gut zu spielen. Es ist für offensiv ausgerichtete Mannschaften ideal, da man mit zwei Mittelstürmern agiert, die viel Unterstützung von den linken und rechten Mittelfeldspielern erhalten. Zudem enthält es zwei hintereinander geschaltete Offensivkräfte, die die beiden Stürmer zusätzlich mit Flanken füttern. Hierbei ist das System sehr flexibel, da man durch leichtes Hochziehen des offensiven Mittelfeldspielers einen weiteren Stürmer erhält, falls man doch mal zurückliegen sollte. Besonders torgefährlich sind die in der Offensive spielenden linken und rechten Mittelfeldspieler, in der Saison schaffen beide locker zehn Tore in der Liga. Sie werden durch die in der Defensive agierenden linken und rechten Mittelfeldspieler perfekt abgesichert, sollten sie doch mal einen Fehlpass einleiten. Ich weiß, das mit den zwei Innenverteidigern sieht sehr riskant aus, aber in einer Saison habe ich noch nie mehr als 35 Gegentore bekommen, was sehr wenig für dieses offensive System ist. Testen Sie es mal … es lohnt sich!



Falls Sie auch eine Formation erstellt haben, mit der Sie große Erfolge gefeiert haben oder die Sie einfach nur für erwähnenswert halten, dann mailen Sie an Funky@fancorner.de.



Schicksalsschlag: Solche Meldungen sind alles andere als erfreulich. Immerhin besser, als wenn Ihr Top-Scorer stirbt.

Der Anstoss-3-Savegame-Contest

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses dieser PC-Action-Ausgabe befand sich der *Anstoss 3*-FanCorner-Savegame-Contest bereits in seiner dritten von zehn Saisons. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Der Spieler muss während seiner zehnjährigen Karriere, die er bei einem von drei Amateurvereinen startet, möglichst viele der zehn Elementaraufgaben lösen. Je mehr, desto besser. Dies kann zum Beispiel die Gründung einer AG oder das Erreichen von Rang 1 in der Zuschauertabelle sein. In zweiter Instanz entscheiden die Punkte, die der Verein in einer Saison holt und mit dem Ligenfaktor multipliziert werden. Rausfliegen kann man natürlich auch. Wer drei von zehn Wochen- oder Saisonaufgaben nicht schafft, scheidet aus. In einer Woche wird jeweils eine Saison gespielt.

Doch nun zum aktuellen Geschehen. Der große Favorit, Highscorekönig Nemo, trat bereits nach der ersten Saison, in der er sogar die Tabellenführung erringen konnte, überraschend zurück. Am Ende der dritten Saison führt Hartbeat, der ein eigenes Trainingssystem entwickelt hat. Wir haben ein Kurzinterview mit ihm geführt.

FanCorner: Was hat dich bewogen, am Savegame Contest mitzumachen?
Hartbeat: Ich wollte wissen, wie gut ich im Vergleich zu anderen bin, insbesondere Nemo, der ja leider ausgestiegen ist.

FanCorner: Was war dein persönliches Erfolgsrezept?
Hartbeat: Mein eigens entworfenes Trainingssystem, zurzeit in der 1.6beta-Version, und meine Erfahrung von fast zehn Jahren Manager-Games – angefangen damals auf einem Amiga 500.

FanCorner: Wie viele der zehn Elementaraufgaben traust du dir zu?
Hartbeat: Ich denke, dass mit den Vorgaben alle möglich sind …

Hartbeat hat als Einziger bereits vier Elementaraufgaben gelöst und schon ein Jahr Bundesliga hinter sich. Mit 361 Punkten führte er die Rangliste an. Die Wochenaufgaben hat er alle bestanden und auch die neue, die da lautet: „Lasse einen Spieler 34 Spiele 90 Minuten lang spielen", geht er optimistisch an. Sein Trainingssystem in der Version 1.5 und sein aktueller Spielstand mit Fortuna Düsseldorf befinden sich auf der aktuellen Cover-CD.

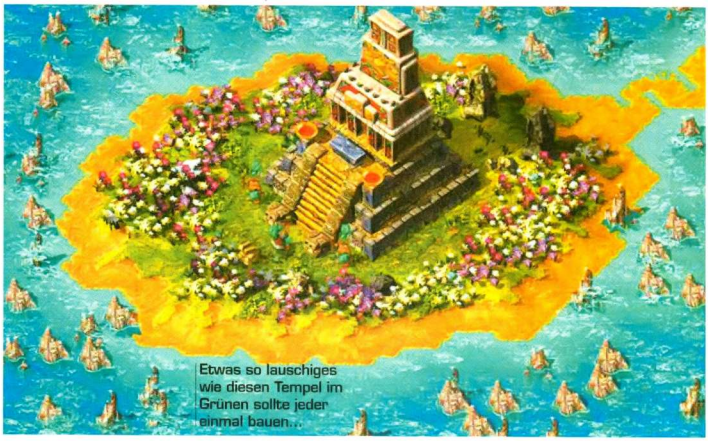
Die Siedler 4



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
www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

„Wenn der Betatest zu Die Siedler 4 nicht bald startet, muss ich mir wohl doch noch Cultures zulegen ;-)"



Etwas so lauschiges wie diesen Tempel im Grünen sollte jeder einmal bauen...

Siedler 4 Betanews

„In Kürze startet der Betatest zu *Die Siedler 4*!" – hieß es auch in diesem Monat, doch leider ist der Test bislang nicht angelaufen. Angeblich soll er jetzt aber wirklich in wenigen Tagen starten, vermutlich ist er inzwischen sogar schon am Laufen – wenn nichts mehr dazwischen kam. Wir sind für Sie aber auf alle Fälle dabei und hoffen, dann im nächsten Monat darüber zu berichten.

Exklusiv-Quelle

Ja, wir haben es geschafft, einen Informanten aus dem Hause Blue Byte zu bekommen, der uns jetzt immer direkt zum aktuellen Stand des vierten *Siedler*-Teils auf dem Laufenden hält. „BB Contact" ist sein Name ...

Meldung 1

BB Contact: Für *Die Siedler 4* haben wir die ersten Mehrspielertests über das Internet vorgenommen. Wir sind daher zuversichtlich, dass der Online-Betatest in Kürze starten kann. Vor kurzem wurden Tiere, die man später jagen kann, in das Spiel integriert. So gibt es liebevoll animierte Hasen, Rehe, Bären, Füchse und viele andere Kreaturen zu beobachten. Die wichtigste Entwicklung in dieser Woche, zumindest für mich, war die Aufbau-KI. Ich habe meine *Siedler 3*-Erfahrung an den Programmierer der Aufbau-KI weitergegeben, so dass Sie sich auf eine realistische und gute künstliche Intelligenz freuen könnt.

Meldung 2

In dieser Woche haben wir die Hardwareunterstützung für Besitzer von 3D-Karten weiter verbessert. Das Zoomen funktioniert nun schneller und die Grafik sieht besser aus. Aber natürlich wird man *Die Siedler 4* auch ohne eine 3D-Karte flüssig spielen können. Die Zoomfunktion ist ideal, um die sehr gut animierten Siedler bei der Arbeit zu beobachten. Wenn man ganz nah heranzoomt, kann man seinen Arbeitern praktisch bei ihrer Beschäftigung über die Schulter schauen. Hingegen lohnt sich der Zoom in die Ferne, um sich einen guten taktischen Überblick zu verschaffen. Für die Tutorials wird im Moment der Text geschrieben und die Missionen werden gescriptet. Sie dürfen sich also auf eine interessante Einführung in das Spiel freuen. Bei der Kampf-KI implementieren wir derzeit die Kriegsmaschinen der verschiedenen Völker. Es kann im Spiel gegen die KI durchaus vorkommen, dass der Computergegner Ihre Türme mit schweren Waffen angreift. Das Grundgerüst für die BBGC-Software ist fertig gestellt. Jetzt muss die Software ausgiebig von unseren internen Betatestern unter die Lupe genommen werden. Wir sind uns daher sicher, dass wir die neue Lobby noch im September online stellen können und der öffentliche Betatest beginnen kann.

Na, Leute, ist das nix? Immer wieder schön, wenn sich Spieleschmieden darum kümmern, dass die Leute, die das Game so sehnlich erwarten, auch auf dem Laufenden gehalten werden!



Süß! Das Dorfleben in S4 ist an Romantik nicht zu übertreffen.

Auf CD-ROM

Map des Monats
Klingon Map von General Matok
Klingon.exe

zusätzlich auf DVD
5 Multiplayer-Maps
7 Maps des Monats

Die Weltranglisten – Die Ladder-Cracks

Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter www.siedler3.de abrufbar. Die beiden vom SOC organisierten Ligen „LongPlay" und „Wirtschaftsliga" findet ihr unter www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP10

Platz	Spielername	Punkte
1	BigSister	11.782
2	Masao	11.729
3	Crazy Mathe	11.451
4	Gibbon	11.377
5	Trickytrix	11.263

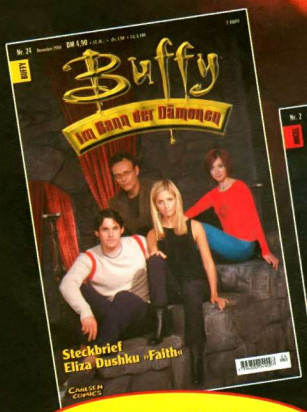
BB-CLAN-LIGA

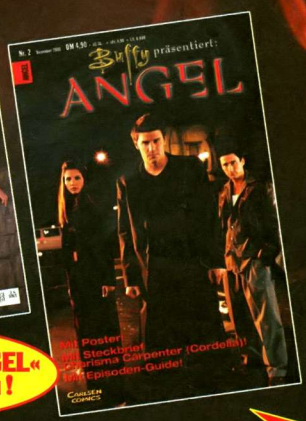
Platz	Clanname	Punkte
1	The Warlords	10.186
2	Cosa Nostra	10.136
3	Die Wussels	9.970
4	Gallier	9.845
5	Zabo Kiffers	9.838

Buffy Im Bann der Dämonen

ANGEL

DIE COMICS ZU DEN TV-SERIEN!





»BUFFY« und »ANGEL« jeden Monat neu!

- Mit Steckbriefen zu den Stars!
- Mit Infos zu den Serien!
- Mit Episodenguide bei »Angel«!
- Mit Poster!

Am Kiosk, Bahnhof und in Comicshops erhältlich!

Superpreis: Je Heft nur DM 4,90!

www.carlsencomics.de

CARLSEN COMICS

© 20th Century Fox/Dark Horse


TESTS ■ TIPPS ■ TUNING

DAS HARDWARE-MA


GAZIN FÜR PC-SPIELER



DAS HARDWARE-MA

Jetzt neu! Ab 6. Oktober jeden Monat im Zeit

TESTS ■ TIPPS ■ TUNING

ware

GAZIN F LER



schriftenhandel.

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.

Die totale Kontrolle

Ground Control **Steuerung und Balancing verfeinert**



Flugzeuge sind nach dem Update etwas widerstandsfähiger und können nicht mehr so leicht abgeschossen werden.

Im rein taktischen Echtzeitstrategiespiel *Ground Control* ist vor allem das Timing wichtig, das heißt die richtigen Befehle zur rechten Zeit zu erteilen. Durch die Version 1.010 (d) vereinfacht Massive Entertainment die Steuerung, so dass es nun leichter fällt, seine Einheiten zu kommandieren. Beispielsweise können Sie jetzt auch auf die Spezialwaffen einiger Truppen zurückgreifen, wenn Sie eine ganze Gruppe mit gleicher Bewaffnung ausgewählt haben. In den teilweise recht hektischen Schlachten ist das ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Nebenbei nimmt das Update kleinere Korrekturen am Balancing vor, so sind anschließend sämtliche Flugzeuge etwas widerstandsfähiger und fallen nicht mehr bereits beim leichtesten Beschuss vom Himmel. Zu guter Letzt beseitigt der Patch kleinere Bugs, die unter Umständen zu Soundfehlern unter Win2000 oder Abstürzen führen konnten.

Außerdem

/// Mit der Version 1.11 (auf der Cover-CD) verbessert EA die Mehrspielerfunktion von **Shogun – Total War**. Spiele über Netzwerk oder Internet sollen anschließend stabiler laufen, außerdem wurde der Chat überarbeitet. /// Ein kleiner Fehler schlich sich in **Sudden Strike** ein, der unter Umständen verhindert, dass Sie die neunte Mission der Alliierten beenden können. CDV hat schnell reagiert und einen Patch (auf der Cover-CD) veröffentlicht, der das Problem beseitigt. ///

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Ground Control v1.010 (d)

Der letzte Schrei

Warlords Battlecry **Bugs & Balancing**

Im Test zu *Warlords Battlecry* (siehe auch PC Action 9/2000, S. 104) wiesen wir bereits auf die zahlreichen störenden Bugs hin. Die Version 1.01 beseitigt den Großteil diese Fehler. Immerhin ließ sich in manchen Fällen die Kampagne, trotz erfolgreich abgeschlossener Missionen, nicht fortsetzen und einige Soundkarten verursachten Probleme. Die inhaltlichen Veränderungen sind durchwegs positiv: Alle Heldencharakteren unterscheiden sich anschließend stärker voneinander und die KI der Gegner ist besser, allerdings lag der Patch bis zum Redaktionsschluss nur für das englische Original von *Warlords Battlecry* vor. Laut Mattel Interactive ist ein Update für die deutsche Version jedoch in Arbeit. Wird auch höchste Zeit, denn der englische Patch ist schon seit über einem Monat verfügbar. Währenddessen veröffentlichte der Hersteller SSG mit Version 1.03 Beta schon das nächste Update, das die verbleibenden Bugs beheben soll und noch feine Korrekturen am Balancing vornimmt.

Info:
www.warlordsbattlecry.de
www.warlordsbattlecry.com
(englische Seite)

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Warlords Battlecry v1.01 (e)

Mattel Interactive-Info

Mattel Interactive-Info
Abteilung: Technische Unterstützung
Keltenring 12
82401 Oberhaching
Hotline: Mo-Fr 14.00-19.00
Tel.: 089/ 61309235
Fax: 089/ 14827411
E-Mail: www.mattelinteractive.de/home/support_formular.html





Das Update vergrößert die Unterschiede zwischen den einzelnen Klassen und damit auch deren Fähigkeiten und Zaubersprüche.

KÖNIGIN DES NILS
KLEOPATRA





Einzige offizielle Erweiterungs-CD zu

PHARAO

SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜSSEN – SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE

Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharao! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.

• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!

81% GameStar Pharao: Kleopatra

GOLD PLAYER PC PLAYER 85

SIERRA
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Die PC-Action-Bestseller werden präsentiert von

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Hersteller	Anteil
1	▶	1		Diablo 2 *Havas Interactive*	19,8%
2	▶	2		Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	16,1%
3	▲	4		Deus Ex *Eidos*	12,4%
4	▲	5		Age of Empires 2 *Microsoft*	6,1%
5	▲	9		Die Sims *Electronic Arts*	5,0%
6	▲	10		Anstoss 3 *Ascaron*	4,8%
7	▲	neu		Sudden Strike *CDV*	2,7%
8	▲	neu		Need for Speed: Porsche *Electronic Arts*	2,6%
9	▲	neu		Cultures *THQ*	2,5%
10	▼	6		Unreal Tournament *Infogrames*	2,2%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	32,1%
2	▲	3	Star Trek: Voyager: Elite Force	13,6%
3	▲	neu	Die Siedler 4	9,9%
4	▼	2	Halo	5,1%
5	▲	6	Escape from Monkey Island	5,0%
6	▲	neu	Colin McRae Rally 2	4,8%
7	▲	neu	Warcraft 3	4,7%
8	▼	4	Half-Life: Team Fortress 2	2,5%
9	▼	5	Duke Nukem 4ever	2,3%
10	▲	neu	Aqua	2,1%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Sudden Strike	CDV
2	▲	neu	Star Trek: Voyager: Elite Force	Activision
3	▲	neu	Die Sims: Das volle Leben	Electronic Arts
4	▲	neu	Cultures	THQ
5	▲	neu	Heavy Metal F.A.K.K.²	Take 2
6	▲	neu	Mercedes Benz Truck Racing	THQ
7	▲	neu	Kleopatra	Havas Interactive
8	▲	neu	Imperium der Ameisen	Havas Interactive
9	▼	2	Play the Games 3	Eidos
10	▲	neu	The Moon Project	TopWare

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Diablo 2	Havas Interactive
2	▲	9	Icewind Dale	Interplay
3	▲	4	Grand Prix 3	Ubi Soft
4	▼	2	Vampire	Activision
5	▲	7	Les Sims	Electronic Arts
6	▼	5	Shogun Total War	Electronic Arts
7	▲	10	Indiziertes Spiel	Activision
8	▼	6	Ground Control	Havas Interactive
9	▲	neu	Anno 1602 Special Edition	Infogrames
10	▲	neu	Sim City 3000 Mondial Ed.	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims: Livin' it up	Electronic Arts
2	▲	3	The Sims	Electronic Arts
3	▼	1	Deus Ex	Eidos
4	▼	2	Grand Prix 3	Hasbro Interactive
5	▼	4	Championship Manager 2000	Eidos

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
2	▲	neu	Age of Empires 2: Conquerors	Microsoft
3	▼	2	The Sims	Electronic Arts
4	▼	1	Diablo 2	Havas Interactive
5	▼	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
6	▲	neu	Madden NFL 2001	Electronic Arts
7	▲	neu	Sim Theme Park World	Electronic Arts
8	▼	4	Who Wants to Be a Millionaire 2	Disney Int.
9	▼	8	Who Wants to Be a Millionaire	Disney Int.
10	▲	neu	Delta Force 2	Novalogic

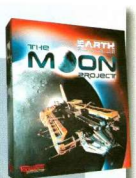
Quelle: Gameweek

Gewinner der Ausgabe:

Hans-Jürgen Westhoff, Drensteinfurt

erhält ein Spiel

The Moon Project
(Test des Monats 10/2000)





Ich glaub, ich muß jetzt los

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D Realms	4. Quartal 2000
Freelancer	Weltraumshooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Planet Moon Studios	November 2000
Halo	Actionspiel	Bungie Software	1. Quartal 2001
I-War 2	Weltraumshooter	Particle Systems	1. Quartal 2001
Mafia	Actionspiel	Illusion Softworks	2. Quartal 2001
Max Payne	Actionspiel	Remedy Entertainment	2. Quartal 2001
MechWarrior 4	Actionspiel	Microsoft	4. Quartal 2000
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	1. Quartal 2001
No One Lives Forever	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	Lucas Arts	Dezember 2000
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	März 2001
Red Fraction	Ego-Shooter	Volition	1. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
Rune	Actionspiel	Human Head Studios	November 2000
Serious Sam	Ego-Shooter	Croteam	2. Quartal 2001
Sheep	Actionspiel	Mind's Eye	November 2000
Star Trek: DS9 – The Fallen	Ego-Shooter	Simon & Schuster	Oktober 2000
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	4. Quartal 2000
Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	4. Quartal 2000
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	November 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2001
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Entertainment	4. Quartal 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	Lucas Arts	November 2000
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	November 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
Hitman: Codename 47	Action-Adventure	IO Interactive	Dezember 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	4. Quartal 2000
Serverance	Action-Adventure	Rebel Act	November 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	4. Quartal 2000
Rennspiel			
Bleifuss Offroad	Rennsimulation	Channel 42	4. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Codemasters	November 2000
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	4. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	4. Quartal 2000
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	4. Quartal 2000
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios	4. Quartal 2000
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	4. Quartal 2000
Arcanum	Rollenspiel	Tropika Games	1. Quartal 2001
Diablo 2 Expansion Set	Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	4. Quartal 2000
Evil Island	Rollenspiel	Nival	Oktober 2000
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	Dezember 2000
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	4. Quartal 2000
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Technomage	Rollenspiel	Sunflowers	November 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	4. Quartal 2000
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	1. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2000
Simulation			
B17 The Mighty Eighth	Historische Flugsimulation	Wayward Design	November 2000
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2000
Crimson Skies	Historische Flugsimulation	Zipper Interactive	3. Quartal 2000
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	1. Quartal 2001
FIFA 2001	Fußball	EA Sports	November 2000
Links LS 2001	Golfsimulation	Access	4. Quartal 2000
NBA Live 2001	Basketballsimulation	EA Sports	Dezember 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	4. Quartal 2000
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	4. Quartal 2000
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2001
Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	November 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	Februar 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	November 2000
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	4. Quartal 2000
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	November 2000
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1. Quartal 2002
Failure Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal 2000
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	4. Quartal 2000
Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	Phantagram	4. Quartal 2000
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sacrifice	Echtzeitstrategie	Shiny Entertainment	November 2000
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Starship Troopers	Echtzeitstrategie	Microprose	November 2000
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	März 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2000
Zeus	Aufbaustrategie	Impressions	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3 – Verlängerung	Sportmanager	Ascaron	Januar 2001
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	März 2001
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 15⁰⁰–19³⁰

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰

- Disney Interactive www.disney.de/Disneyinteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 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 10⁰⁰–18⁰⁰

- 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 65 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
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16⁰⁰–20⁰⁰
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16⁰⁰-20⁰⁰ (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 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.

Glauben heißt nicht wissen



PC Games: Wissen, was gespielt wird

Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.

Sprechstunde



Das Uff-Phänomen

Kennen Sie das Uff-Phänomen bei Ego-Shootern? Immer, wenn die Spielfigur springt, hält die Nervensäge nicht brav die Schnauze, sondern sondert ein Geräusch ab, das bei fast jedem Genrevertreter gleich klingt – irgendwie nach einem Kugelstoßer mit eitriger Bronchitis oder so. Mir ist natürlich klar, dass die Symptome der schweren Atemnot strategische Gründe haben: Profis spielen im Internet ja auch nach Gehör und wissen so z. B., wo ihr Gegner im Moment herumhechelt. Alles schön und gut, aber ein bisschen mehr Abwechslung im Bereich Lungenkrampf täte doch mal gut. Oder, ihr Spielemacher? Ich würde für ein flottes „Hü-hüpf" á la Grashüpfer Flip aus Biene Maja plädieren. Aber mich fragt ja keiner.
Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Vollversion

[...]Ihr solltet die PC Action auch ohne Vollversion anbieten, da viele wahrscheinlich auf die PC Action verzichten, weil sie die Vollversion schon haben. Dann kaufen sie sich die [Dingsbums] ***ohne Vollversion. Ich kenne so einen persönlich!***

Christian Spranger, Gresaubach (Lebach)

Du kennst einen solchen Ketzer? Bring ihn her, wir werden uns persönlich um ihn kümmern! Wenn du allerdings gegen Gewalt an PCA-Verschmähern bist, kannst du ihm natürlich auch die neueste Neuigkeit verraten: Da uns immer wieder Leser baten, mit einer PC Action ohne Vollversion aufzuwarten, haben wir großzügigerweise reagiert. Denn ab sofort ist neben dem üblichen Heft samt Spiel eine DVD-Ausgabe ohne Vollversion im Handel. Dafür sind massig Demos, hochwertige Videos und viele Extras zum Spielerforum drauf – trotz der höheren Produktionskosten für den Massenspeicher kostet der Spaß ebenfalls nur Neunhundertneunundneunzig Pfennige. Wie bitte? Sie wollen die DVD-Version UND die Vollversion zum gleichen Preis? Auch das ist möglich, und zwar als Abonnement! Wer jetzt immer noch mault, darf sich „Ich bin ein notorischer Querulant" auf die Stirn tätowieren oder sticken lassen, an einem Samstag durch eine Großstadt-Fußgängerzone flanieren und sich lächerlich machen.

Frauen-Verbot?

[...] Ich habe immer gedacht, ich wäre nicht allzu leicht zu manipulieren. Die letzte PC Action musste ich jedoch kaufen – solche Covergirls sollten eigentlich als Teil unlauteren Wettbewerbs verboten werden! [...]

Chris Hecker, Frankfurt

Nie und nimmer würde ich einen positiven Brief zu unseren Cover-Girls veröffentlichen, wenn ich nicht etwas in der Hinterhand hätte. Schließlich bestünde sonst die Gefahr, einmal mehr die Diskussion „Auf einem Spielemagazin haben Models nix zu suchen" loszutreten. Eine solche Debatte ersticke ich bereits im Keim, indem ich ein interessantes Ergebnis unserer Leserumfrage aus Heft 9/2000 bekannt gebe: 48 Prozent finden Frauen auf dem Titel klasse, 34 Prozent erklärten, das Motiv sei egal (auf den Inhalt kommt es an!) und nur 18 Prozent hätten lieber ein Artwork. Wenn ich da an den Aufruhr von vor einein-halb Jahren denke ...

Lodda Aichinger

[...] Gerade bin ich von der Schule gekommen und ziehe mir nun erst einmal die wieder gut gelungene CD rein. Gut finde ich bei den Videos, dass jetzt auch die Redakteure ihren Senf dazu geben. Hätte mir die Stimmen ein wenig anders vorgestellt. Herbert hört sich ein wenig nach Lothar Matthäus an (... nur, dass der ein wenig jünger ist) und klein Christian S. ist ja zumindest der tiefen Stimme nach doch schon aus der Pubertät raus. [...]

Christopher Groß per E-Mail

Lothar Matthäus? Ach du meinst Lodda Madeus. Mach dich nur lustig über uns sprachbehinderte Franken, die nur ein Wort mit hartem „t" kennen, nämlich zufälligerweise „Sennft" (Senf). Dass wir diesen jetzt auch bei manchen Reportagen dazu geben, finden wir gar nicht lustig, weil wir bekanntlich sehr videokamerascheu sind. Ich persönlich bin eigentlich deshalb Redakteur bei der schreibenden Zunft geworden, weil ich als regionalbedingter T- und P-Nichtsagenkönner keinesfalls im Fernsehen umeinander hampeln wollte – und nun das! Blöd ist, dass besagte Auftritte offensichtlich wirklich gut ankommen, wie die zahlreichen Zuschriften beweisen. Es mag daran liegen, dass unsere Filmfuzzis um Klaus Rohrhuber ihren Job so verdammt gut machen. Wenngleich ich mir wünschen würde, dass vor der Aufnahme ein Beruhigungsmittel verabreicht oder am besten eine Narkoseärztin eingesetzt würde (so lange es nicht „Schwester" Stefanie aus dem Big-Brother-Haus ist ...). Wer übrigens trotz Auftakt- und Kommentarbildern sowie Video-Reportagen nicht genug von unseren Hackfressen bekommen kann, dem empfehle ich den zweiten Teil von PCA – The Game, das sich auf der CD dieser Ausgabe befindet. Ein weiterer Meilenstein der Designer-Legenden Kai Hilpisch und Philipp Reh!

Lo(o)ser

Euer Blatt ist eines der langweiligsten und blödesten Hefte der Welt. Ihr habt immer nur die Looserthemen und nie etwas exklusiv, da ist [Dingsbums] ***doch viel besser.***

Feigling schrieb unter falschem Namen

Über sachlich geäußerte Kritik freue ich mich immer wieder. Lieber Unbekannter, seien Sie froh, dass ich intellektuell nicht in der Lage bin, mich ihrem Niveau anzupassen. Sonst würde ich hier als Antwort schreiben: Wer Loser mit zwei „o" schreibt, ist selber einer. Zum Glück bin ich immer höflich. [Dingsbums] darf Sie übrigens gern behalten.

Meckerliesen

[...] Ich muss jetzt mal was loswerden, ich lese seit langem die PC Action und muss schon sagen, die Leute in der Redaktion müssen eine ganze Menge einstecken. Nun gut, meistens könnt ihr euch gut verteidigen, aber nun mal zu diesem andauernden Gemaule über eure Arbeit. Die Leute, die sich zum Beispiel über eure Bewertungen erregen (oder aufregen): Wenn ihr es so gut wisst, dann setzt euch doch mal selber jeden Tag hin, schreibt über jedes gute Game mindestens vier Seiten, testet alle Funktionen aus, findet jeden Fehler und seid zu 100 Prozent objektiv.

Dazu müsst ihr noch tonnenweise Background-Infos recherchieren und zu guter Letzt schwachsinnige Briefe beantworten! Wenn ihr das alles mal selber gemacht habt (und zwar länger als drei Wochen oder so), könnt ihr erst mal ansatzweise daran denken, euch zu beschweren. Natürlich passieren Fehler, aber das ist normal. [...] Also, ihr Redakteure, lasst euch nicht verrückt machen!

Harry Trappmann, Krefeld

Um uns verrückt machen zu lassen, müsste die Voraussetzung gegeben sein, dass wir diesen Zustand bislang noch nicht erreicht haben. Diesbezüglich besteht also keine Gefahr, wir sind schließlich Spieleredakteure. Ich danke dir trotzdem für deine aufmunternden Worte. Du wirst Verständnis haben, dass ich dir hiermit nur unter uns zuflüstere (Hey, alle anderen Heftkäufer wegschauen!), dass du mir aus der Seele schreibst, besonders wegen des Punktes „zu guter Letzt schwachsinnige Briefe beantworten". Ich kann das natürlich nicht öffentlich zugeben, weil in meinem Arbeitsvertrag steht, dass ich keine Leser beleidigen darf. Nein, im Ernst: Kritik muss nicht immer schlecht sein, wir sehen das locker.

Fiele Vehler

[...] Ich bin ein wirklich großer Fan der PC Action und halte euer Magazin für das beste überhaupt. Aber [...] jetzt [...] hege ich langsam Zweifel an euch. In eurer „Lektüre" werden wahrscheinlich die meisten Fehler gemacht. Das bezieht sich zwar nicht auf die letzte Ausgabe, aber ihr seid wohl die Rekordhalter im Fehler machen. Habt ihr niemanden, der das Ganze korrigiert? Sogar die Aldi-Prospektredakteure [...] haben Typen, die [...] korrigieren. [...] Aber ohne diese Fehler wäre die PC Action nur halb so witzig. [...]

Dominik Verst, Münster

Wusstest du nicht, dass wir absichtlich so viele Fehler machen? Unser Ziel ist es doch, jeden Monat als Deppen (bayerischer Fachbegriff für Dussel, Schwachkopf, Trottel, etc.) da zu stehen, damit unsere geschätzten Gehaltssicherheitsteller (Leser) sich kräftig beölen können. Nein, im Ernst: Ich glaube, du verwechselst da was. Wir machen nicht die meisten Fehler, sondern sind die Einzigen, die schlimme Entgleisungen zugeben, bereuen und berichtigen – mit einem Augenzwinkern. Weil du indirekt unser Lektorat angreifst, lasse ich an dieser Stelle was frei, damit die Kollegen dich ein bisschen beschimpfen können, wenn sie wollen:

Hallo Dominik! Wir haben über deinen Brief sehr gelacht. Wir verkneifen uns, zu behaupten, es habe an den vielen Fehlern gelegen ...

Pokémania

Ich Finde das Nicht Witzig das man Pikachu abschiesst. Du Biest Ferükt. Ich Habe Das Sofort Gelöscht. Ich Bin Auf sie sehr sauer.

Sabrina, 7 Jahre

Das habe ich gern. Erst fordert Papa den Pokémon-Shooter aus Ausgabe 9/2000 an („Der wird meiner Tochter bestimmt gefallen.") und dann fällt derselbe mir in den Rücken, indem er seine wahrscheinlich mordlustige Zwerg-Filia per E-Mail auf mich hetzt. Na ja, die Gesellschaft ist schlecht. Ich wollte eigentlich nicht daran Schuld sein, dass die kleine Welt einer Siebenjährigen nur wegen mir zusammenbricht. Wenn wir jedoch schon dabei sind: Lieber Vater von Sabrina, richte der jungen Dame von mir noch aus, dass es keinen Weihnachtsmann gibt, die Story von den Bienchen und Blümchen erstunken und erlogen ist und die Teletubbys in Wirklichkeit keine knuffigen Plüschtiere sind, sondern Menschen, die in riesigen, sauwarmen Kostümen stecken und deshalb eklig nach Schweiß müffeln. Danke.

Redakteure an den Pranger

[...] Euer Magazin ist wirklich Klasse, hätte ich auf den ersten Blick nicht erwartet! Ihr braucht bestimmt einen Tag für Tests, Lösungen, usw. und die restliche Zeit verbringt ihr sicher damit, euch Sprüche zur Erheiterung der Leser auszudenken ... weiter so! So, und damit auch gleich zu meiner Kritik. Nobody is perfect, der Cheat zu Turok ist falsch. [...] Der Cheat muss lauten: OBLIVIONISOUTTHERE. [...]

Kevin Dankert per E-Mail

PC ACTION Ja, ein „T" fehlte. Es bedurfte hartnäckiger Recherchen, um den Schuldigen zu finden – wie immer, wenn unsere Tipps & Tricks-Abteilung etwas verbockt hat. Auf meine erste Nachfrage feilte die gesamte Truppe ihre Fingernägel und pfiff unschuldig guckend ein Lied. Erst die Drohung, dass im Zweifel ALLE an den Pranger gestellt werden, löste das kollektive Schweigen. Abteilungsleiter Florian Weidhase packte per E-Mail aus, natürlich nur mit peinlichen Ausreden: „Verantwortlich war **Lars Theune**. Ein Tippfehler. Ist bestimmt im Lektorat oder Layout passiert. Lars war krank, ich auch und Stefan Weiß und Silke Menne hatten Urlaub, da ist es niemandem mehr aufgefallen. Ach nö, eigentlich war's richtig. Aber der Schriftsetzer hatte kein „T" mehr. Genau! So war's! :-)". Nein, Weidhase, SO NICH! Wegen seiner Ausflüchte musste er mit Herrn Theune alle bisher weltweit ausgestrahlten Folgen von Glücksrad am Stück konsumieren. Wir hoffen, unseren Kollegen ist nach dieser Gehirnwäsche bewusst, wie wichtig der Buchstabe „T" ist. Gell, Herr Lars heune?

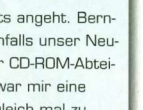

Lars Theune

Hi, ich weiß, Tausende dieser Briefe werden folgen, aber ich will einfach einer der Ersten sein. Was habt ihr euch dabei nur gedacht? [im Anhang befand sich ein Bildausschnitt unserer CD-ROM-Oberfläche von Ausgabe 10/2000.]

Andreas Krings per E-Mail

PC ACTION Ich habe keine Ahnung, was sich **Bernhard Meiler** dabei gedacht hat. Genau genommen will ich es auch gar nicht wissen, weil es mich nichts angeht. Bernhard ist jedenfalls unser Neuzugang in der CD-ROM-Abteilung und es war mir eine Freude, ihn gleich mal zu rügen. Ich bat ihn, sein Privatleben bitte künftig zu Hause zu lassen. Sein Gesicht nahm die Farbe seines Namens in diesem Text an und ich denke, die hier vorliegende Anprangerung ist ihm derart peinlich, dass es keiner weiterführenden Strafe bedarf. Wenigstens erwies er sich als echter Mann und versuchte nicht, sich rauszureden.


Bernhard Meiler


Programmierkurs Teil 4
Grafikengine Nebula

Der Jugendschutz verbietet eine nähere Bildbeschreibung. Leser Andreas Krings hat die wichtige Stelle markiert.



Return to Castle Wolfenstein: Muss der Staat die Deutschen vor diesem Spiel schützen? Unser Screenshot zeigt übrigens einen Nazi-Ninja ...

Unser Artikel über Return to Castle Wolfenstein in der vergangenen Ausgabe löste eine Flut von Leserzuschriften aus.



Härter als erlaubt?

Sind deutsche Gesetze zu streng? Diese Frage haben wir in Ausgabe 10/2000 bei unserem Blickpunkt zu *Return to Castle Wolfenstein* in den Raum gestellt. Die Resonanz der Leser auf den Artikel war riesig groß.

Herzlich willkommen zu einer Spezial-Doppelseite im Rahmen der Leserbriefe. Die Tatsache, dass *Return to Castle Wolfenstein* wegen der Nazisymbolik im Spiel nicht den Weg in den deutschen Handel finden wird, erregte die Gemüter. Und die Meinungen zur Gesetzeslage waren erwartungsgemäß gespalten. Ich möchte die zahlreichen Zuschriften ausnahmsweise nicht kommentieren. Dafür gibt es mehrere Gründe: Weil die Problematik mit Sicherheit auf vielerlei Art und Weise argumentiert werden kann, würde lediglich eine Endlosdiskussion ohne Ergebnis entstehen, wie man sie häufig in einschlägigen Internetforen findet. Denn es steht nur eines wirklich fest: Es gibt gewisse Gesetze – ob man sie nun gut heißen mag oder nicht. Ein weiterer Grund, die Briefe für sich sprechen zu lassen, ist, dass wir möglichst viele Beiträge im Heft unterbringen wollten. Unseren Standpunkt haben wir ohnehin in der vergangenen Ausgabe deutlich gemacht. Und vertrauen Sie einem alten Leserbriefonkel: Die ausgewählten Meinungen allein sind Dank der vielen Denkansätze interessant genug ...

[...] Also, dass Return to Castle Wolfenstein nicht in Deutschland erscheint, ist ja wohl das Lächerlichste, was es gibt! Besonders, wenn man sich [möglicherweise] *noch strafbar macht, sollte man es im Ausland kaufen. Auf gut Deutsch: Ein 45-jähriger Mann, der das Recht hat, zu wählen, [...] darf das Spiel nicht haben und damit auch nicht spielen? Deutschlands Staatsform ist die Demokratie! Der Gedanke hinter dieser Staatsform ist, dass jeder Staatsbürger durch seine Stimme die Politik und damit das Schicksal seines Landes mitbestimmen darf! [...]*

Robert Esterer, München

Der Kommentar von Joachim Hesse zum Spiel Return to Castle Wolfenstein ist wohl der beste Kommentar, der seit Bestehen dieses Magazins zu lesen war. Ich schließe mich der Meinung [...] voll an und ziehe meinen Hut.

Tobias Moreno, Oberursel

[...] Ich halte ja sonst lieber meine Klappe und amüsiere mich über eure Artikel und die darauf folgenden Leserbriefe. Mit eurem Artikel über die Fortsetzung von Castle Wolfenstein und speziell mit den einzelnen Kommentaren hierzu, habt ihr es jedoch geschafft und seid durch den dicksten Schlamm auf den Bodensatz journalistischer Verdrehtheit gesunken. [...] Zu dir Joachim: Dein Statement über die potenzielle Gefahr von Computerspielen kann und will ich nicht ernst nehmen. Dem Gegenüber steht nämlich die reelle Gefahr, die z.B. von Autos ausgeht (von Menschen gelenkt, sterben auch hier fast täglich Menschen). Hast du einen Führerschein, fährst du hin und wieder einen Wagen? Dann bist auch du eine potenzielle (und auf potenziell liegt hier die Betonung) Gefahr für alle Fußgänger und Radfahrer. Trotzdem hat noch keiner ein Verbot von dir im Speziellen und von Autos im Allgemeinen gefordert. Wäre ja auch vollkommen übertrieben bei NUR ein paar hundert Toten im Jahr (Achtung: Sarkasmus). Alles klar? Wenn du dein Statement weiterdenkst – also, dass alles, was potenziell gefährlich sein könnte, nicht in Deutschland erhältlich sein dürfte, würde es verdammt öde sein. So ganz ohne Fernsehen, ohne Computerspiele, ohne Bücher, nur noch Plastikbesteck, nur noch Fahrräder, nur noch Wasser (kein Wein). Huxleys schöne neue Welt ist dagegen ein Klacks. Also, wach endlich auf, fang das Denken an (richtig und nicht in Phrasen) und versuch auch, deine Mitmenschen dazu zu bringen, endlich die damit einhergehende Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen.

Ivo Scheloske per E-Mail

[...] Ich hab eben den Bericht zu Return to Castle Wolfenstein gelesen und muss sagen, dass ich ihn sehr gut fand, besonders eure kritische

Stellungnahme. […] Sollte dieses Spiel jemals nach Deutschland kommen (was es ja glücklicherweise nicht tut), wäre es wohl endgültig um uns geschehen. Focus TV hätte für die nächsten zwei Jahre für jedes Gewaltverbrechen in Deutschland eine „logische Erklärung". Natürlich würde mich das Spiel reizen, es klingt spannend und ein wenig nach Half-Life (dt., wenn's sein muss), aber wir Spieler müssen, sollten, uns doch nicht unnötig zum Ziel medialen Schwachsinns machen, oder? […] Mir kommt es irgendwie so vor als MÜSSTEN es Nazis sein bei Wolfenstein und als wäre man von vorneherein davon ausgegangen, das Spiel nicht in Deutschland zu vertreiben und deshalb von Anfang an gegen den deutschen Markt zu produzieren. Braucht ein Spiel zum kommerziellen Erfolg Splatter bis zum Stillstand der Pupillen? […]

Christoph Zander per E-Mail

Also ich weiß nicht, ich bin von der [Zeitschrift Dingsbums] *ja gewohnt, dass Milchbubi* [Hinz-Kunz] *etwas tuffig weich unter der Haut ist, dass er sogar Kingpin nicht verträgt! Aber jetzt das von EUCH, hätte ich echt nicht gedacht! […] Ja, sind wir nun gegen die deutsche Zensur oder nicht? Was* [Joachim Hesse in seinem Kommentar schreibt], *finde ich sehr inkonsequent! […]*

Christian Eissel, Neunkirchen

Joachim Hesse schrieb in seinem Kommentar zu Return to Castle Wolfenstein: „ … Solange es aber hier zu Lande Menschen gibt, die ihr Gehirn in Springerstiefeln spazieren tragen …". Dazu möchte ich folgende Frage stellen: Gibt es solche Menschen nicht überall auf der Welt? Das Problem des Rechtsextremismus ist bestimmt nicht nur ein deutsches Problem, also warum wird das Spiel dann ausgerechnet hier zu Lande verboten? […]

Leser wollte anonym bleiben

Joachim Hesse, ich gebe dir völlig Recht. Es wäre idiotisch so zu tun, als wenn mich die Zensur von Computerspielen nicht stören würde, allerdings halte ich Jugendschutz auch für extrem wichtig. Da heißt es Zähne zusammenbeißen und durch. […]

Felix Kollmann per E-Mail

[…] Ich habe den Artikel über Return to Castle Wolfenstein mit großem Interesse gelesen, denn ich finde es schon etwas seltsam, dass ein solches Spiel hier zu Lande nicht erscheinen soll. Ja, das Thema ist umstritten, aber in Filmen wie Indiana Jones wird das Thema ja eigentlich aus einem ähnlichen Blickwinkel angegangen, und da gibt es solche „Probleme" nicht. Ich wüsste auch nicht, warum sich ein rechtsgläubiger Mensch ein Spiel kaufen sollte, in dem er gegen die eigenen Vorbilder kämpft, bloß um sich an den dargestellten Symbolen zu ergötzen – oder?

Volker Czudai per E-Mail

[…] Natürlich habt Ihr Recht, wenn Ihr sagt, dass man irgendwelchen Idioten gegenüber auch Mitverantwortung tragen muss. Natürlich sollte dann ein Spiel, was eventuell verherrlichend wirken könnte, auch mit der entsprechenden Vorsicht behandelt werden. Ich bin aber der Meinung, dass jemand, der vom Prinzip eh nur Anregungen für „Böses" sucht, diese in dem derzeitigen Fernsehprogramm eines Senders namens RTL bereits vor 21 Uhr zur Genüge bekommt. Und das jeden Tag. […] Ja sind denn jetzt alle deutschen Gesetzesmacher komplett bescheuert? Aber was rege ich mich eigentlich auf. So ist's halt in Deutschland. Käufer von [solchen] *Spielen gehen drei Jahre in den Knast und Vergewaltiger oder Mörder gehen für drei Jahre in eine psychiatrische Anstalt, aus der sie entweder fliehen oder nach einem Jahr wegen guter Führung entlassen werden, um dann gleich danach ihr nächstes Opfer zu suchen. […]*

Mathias Haase per E-Mail

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 11/2000

Activision 10, 11
Addcom 19
Amazon 24, 25
Asus 211
Barmer 94, 95
Blackstar 107
Carlsen 159
Compuserve 53
Computec Media 4, 23, 30, 31, 32, 33, 113, 126, 127, 143, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 169, 171, 178
Deutsche Bank 24 13
Egmont 27, 29
Eidos 42, 43, 75, 96, 97
Electronic Arts 82, 83
Elsa 17
Flying Horse 223
Gameplay 5, 58, 59
Guillemot 49
Havas 77, 85, 110, 111, 167
Heartline 21, 121
Infogrames 6, 7, 86, 87, 91, 93, 99, 118, 119
Innonics 86, 87
Interact 109
Koch Media 15
KYE Systems 213
Magix 57
Microsoft 217
Okay Soft 123
Pro Markt 79
Take 2 ..... 70, 71, 100, 101, 115
Terratec 221
THQ 2, 3, 147, 176, 177
Virgin 51, 105,
Volks- und Raiffeisenbank 228
VPM 225
Wizzards of the Coast 227

Besser als
jede Ra

Weitere PC Games Classics: DM 19,95* Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500ccm +++ RedJack +++ Sinistar Unleashed DM 29,95* Monkey Island Special +++ Monkey Island 3 +++ 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 the Empire™ +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 34,95* The Dome Games Vol. I DM 39,95* Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Castrol Honda Superbike World Champions +++ Test Drive 4 DM 49,95* Grim Fandango +++ Star Wars™: Rebellion +++ Star Wars™: X-Wing VS. TIE Fighter inkl. Balance of Power +++ Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™ +++ Star Wars™: Jedi Knight™ inkl. Mysteries of the Sith +++ Star Wars™: X-Wing Alliance +++ Star Wars™: Episode I Die Dunkle Bedrohung +++ Star Wars™: Episode I Racer +++ X-Beyond the Frontier

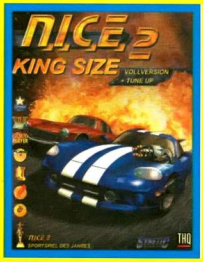
Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

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

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

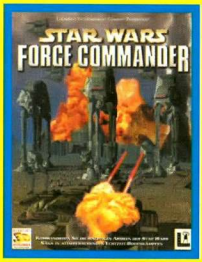
ubkopie.

PC Games CLASSICS



DM 39,95*

N.I.C.E. 2 King Size



DM 39,95*

Star Wars™ Force Commander



DM 49,95*

Indiana Jones
Action pur – Adventure pur –
Indy pur

THQ
WWW.THQ.DE

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
- Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen
- NEU: Alle Kurztipps ab sofort kostenlos zum Download!

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.



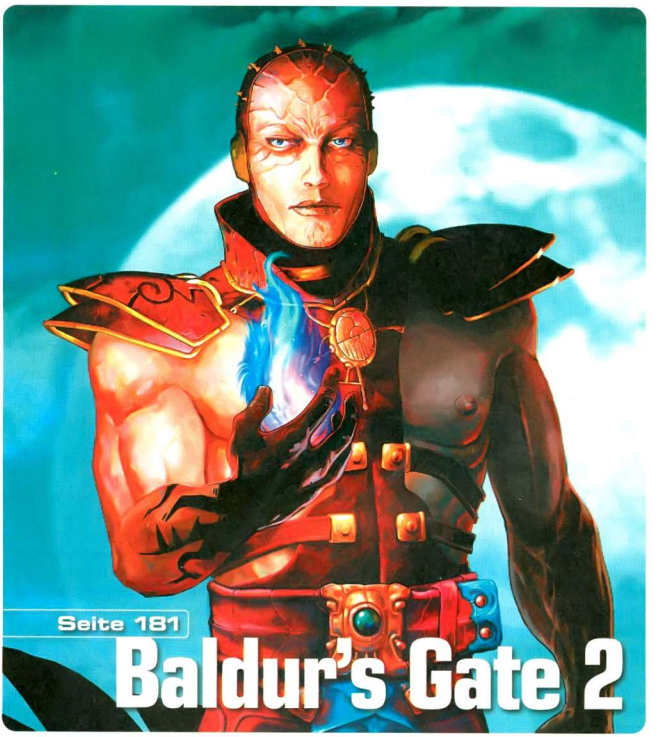
Gefällt Ihnen PC Action, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,60 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte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

PC Action – hart, aber gerecht

P3 A 300

PC ACTION Spieletipps

11/2000



Seite 181

Baldur's Gate 2

Ausgetrickst



War gut, ist gut, bleibt gut. Auch wenn es nicht oft vorkommt, so gibt es doch immer wieder Highlights unter der Vielzahl von Spielen, die auch nach Jahren nichts von ihrem Reiz eingebüßt haben. Das ist aber nur bei Titeln der Fall, die durch Spielprinzip, Idee und Innovation aufgetrumpft haben. Grafisches Blendwerk verblasst in der schnelllebigen Computerspiele-Welt schnell. Diesen Monat haben wir die Vollversion von Battlezone auf CD. Ich habe damals noch als freier Mitarbeiter die Komplettlösung zu diesem Spiel geschrieben. Zu Anfang war ich skeptisch: Eine Mischung aus Strategie und Action? Wenn man beide Genres zusammenführt, muss doch zwangsweise eine Komponente leiden, dachte ich mir. Weit gefehlt. Battlezone ist nach wie vor eine Perle. Auch heute kann sich die Grafik noch sehen lassen und das Spielprinzip ist heute so gut wie vor zwei Jahren. Dieses Spiel war seiner Zeit weit voraus – machen Sie sich selber ein Bild: Steigen Sie in die fantastische und packende Story ein und erleben Sie, wie sich Strategie und erstklassige Action unter einen Hut bringen lassen. Und wenn Sie ein paar Tipps brauchen, ab Seite 208 werden Sie fündig. Viel Spaß wünscht Ihnen

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

Baldur's Gate 2 181
Allgemeine Spieletipps
Sudden Strike 189
Allgemeine Spieletipps
The Moon Project 193
Allgemeine Spieletipps
Diablo 2 – Profitipps 199
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

Mainboards 205

Kurztipps

Age of Empires: The Conquerors . . 204
Bundesliga Stars 2001 202
Cultures 202
Die Sims – Das volle Leben 204
Grand Prix 3 203
Icewind Dale 204
Imperium der Ameisen 203
RCT: Loopy Landscapes 202
Shogun: Total War 203
Star Trek: Voyager – Elite Force . . . 204
Sydney 2000 203

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
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
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
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000
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: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
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	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
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
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
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
Heavy Metal F.A.K.K.	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
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
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
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
Silver	Komplettlösung	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
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
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
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 (so genannte „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 ▌Roonstraße 21 ▌90 429 Nürnberg

Allgemeine Spieletipps

Baldur's Gate 2

Der zweite Teil des AD&D-Rollenspiels ist riesig geworden. Neben allgemeinen Tipps finden Sie Lösungen zu den ersten Quests des Spiels.

Gesprächsführung

Auf was muss ich bei Gesprächen achten?

Die Unterredungen mit den vielen NPCs können sehr unterschiedlich verlaufen. Dabei spielt vor allem der Charismawert Ihres Anführers beziehungsweise Redners eine große Rolle. In Städten sollte daher immer der charismatischste Charakter die Führung übernehmen. Weiterhin kann auch die Rassenzugehörigkeit den Verlauf beeinflussen. Wenn Sie vor einem Gespräch abspeichern, können Sie in aller Ruhe ausprobieren, welcher Charakter die meisten Informationen herausbekommt. Sie müssen an vielen Stellen im Spiel Entscheidungen treffen, die den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen. Auch dafür empfiehlt es sich, vorher einen Spielstand anzulegen. Dadurch können Sie bei ungünstigem Verlauf der Story leichter an wichtigen Stellen wieder einsteigen.

Handel

Was muss ich beim Handeln beachten?

Machen Sie sich die Mühe, zunächst alle Händler eines Ortes aufzusuchen und die Preise zu vergleichen. Es gibt dabei mitunter erhebliche Unterschiede. Da der Charismawert ebenfalls die Preise beeinflusst, lassen Sie immer den charismatischsten Charakter die Handelsgespräche durchführen.

Pausenfunktion

Was muss ich über die Pausenfunktion wissen?

Baldur's Gate-Fans der ersten Stunde müssen etwas umdenken. Im zweiten Teil des Spiels wird die Pausenfunktion aufgehoben, sobald Sie das Inventar aufrufen. Magiekundige, die zum Zaubern Rüstungsteile ablegen müssen, können dies jetzt nicht mehr gefahrlos tun. Achten Sie auch darauf, dass die Schnellzugriffsfelder Ihrer Gruppe sinnvoll gefüllt sind. Überprüfen Sie auch regelmäßig die Felder für die Fernwaffenmunition, um keine bösen Überraschungen im Kampf zu erleben.

Quests

Soll ich immer alle Quests annehmen?

Etliche der größeren Aufträge, wie zum Beispiel die Unterstützung von Nalia bei der Befreiung ihrer Burg, sind zeitabhängig. Wenn Sie mehrere solcher Aufträge annehmen, können Sie sich schnell verzetteln und schaffen es unter Umständen nicht mehr, eine Mission erfolgreich zu beenden.

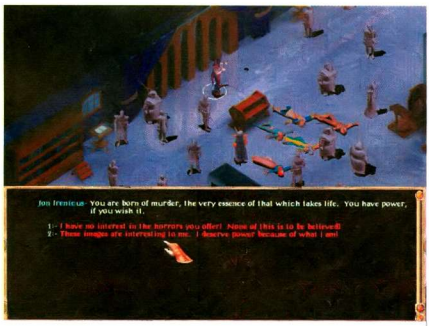
Ich schaffe es nicht, bestimmte Gegner zu besiegen!

Es kommt schon mal vor, dass Sie recht früh im Spiel Abschnitte betreten und dort einen Gegner vorfinden, den Sie einfach nicht besiegen können. Im Crooked Crane bei den Stadttoren in Athkat-

Speichern

Baldur's Gate 2 hat gegenüber der Pen-and-Paper-Vorlage von AD&D einen großen Vorteil: Die Möglichkeit, stets speichern zu können. Da viele Ergebnisse im Spiel im Hintergrund „erwürfelt" werden beziehungsweise rassenabhängig sein können, variieren die Resultate mitunter erheblich. Gewöhnen Sie es sich an, in folgenden Situationen immer abzuspeichern:

- Nach einem erfolgreichen Kampf
- Bevor Sie eine Rast einlegen
- Bevor Sie einen neuen Kartenabschnitt betreten
- Bevor Sie den Levelaufstieg eines Charakters durchführen
- Nach einem zufriedenstellenden Ergebnis beim Levelaufstieg
- Bevor Sie den Versuch unternehmen, einen Zauberspruch zu kopieren
- Nach einem erfolgreich kopierten Zauberspruch
- Vor einer Unterhaltung mit einem NPC
- Vor dem Versuch, ein Schloss zu öffnen oder eine Falle zu entschärfen



In den Traumsequenzen müssen Sie sich oft entscheiden, ob Sie den guten oder den bösen Weg weiterverfolgen wollen.



Ups, da hat sich unsere Gruppe etwas übernommen. Die erste Begegnung mit dem Lich endet in einer Katastrophe.



la treffen Sie zum Beispiel einen Lich, gegen den Sie zu Beginn des Spiels keine Chance haben. Beißen Sie sich an solchen Stellen nicht unnötig fest, sondern kehren Sie später als erfahrene Gruppe dorthin zurück. Generell sollten Sie Ihre Gruppe vor schwierigen Kämpfen noch einmal rasten lassen, damit auch all ihre gemerkten Sprüche zur Verfügung stehen und die Kämpfer fit sind. Bestimmte Kreaturen, wie zum Beispiel Trolle, lassen sich nur mit Feuer oder Säure endgültig auslöschen. Setzen Sie zunächst herkömmliche Waffen ein. Liegt der Troll am Boden, genügt ein Treffer mit einem Feuerpfeil oder das Anwenden von entsprechenden magischen Effekten.





Die Gruppe beschwört einige Kreaturen in den Raum hinein. Fast ganz ohne eigenes Zutun wurden alle Gegner beseitigt und Ihre Gruppe kann gefahrlos weitermarschieren.

Zauberei

Was muss ich als Einsteiger beim Zaubersystem beachten?

Wenn Sie AD&D noch nicht kennen, werden Sie von dem Magiesystem förmlich erschlagen. Einsteiger sollten zunächst auf Sprüche mit kurzer Beschwörungszeit setzen, wie zum Beispiel Chromatic Orb (Lernfähige Kugel) oder Magic Missile (Magisches Geschoss). Generell ist es vom Spielablauf her zunächst einfacher, Sprüche einzusetzen, die als Ziel eine Person/Monster haben und nicht einen bestimmten Punkt oder Bereich im Gelände. Sprüche, die eine längere Beschwörungszeit beanspruchen oder flächenwirkend sind, benötigen ein gutes Timing beziehungsweise strategisches Vorgehen. Beispiel Entangle/Verstricken: Wenn Sie von Gegnern entdeckt werden, ist es schwierig, das Verstricken so einzusetzen, dass alle Gegner davon betroffen sind, weil sie sich bewegen.

Wie wende ich Flächenzauber sinnvoll an?

Mit einem Dieb in der Gruppe können Sie mithilfe seiner Stealth-Fähigkeit unbemerkt die Gegend erkunden. Wenn er dadurch Gegner „sichtbar" macht, können Sie mit einem zaubernden Charakter den entsprechenden Bereich mit dem gewünschten Spruch versehen. Eine andere Methode ist die Ablenkung durch beschworene Kreaturen. Benutzen Sie die Kreaturen als Vorhut. Auftauchende Gegner werden sich auf Ihre Monster stürzen, was Ihnen wiederum die nötige Zeit gibt, um flächenwirkende Zauber einzusetzen.

Lohnt es sich, Zaubersprüche zu kombinieren?

Auf jeden Fall. So können Sie zum Beispiel Gegner mit dem Chromatic Orb/Lernfähige Kugel ab Level 5 betäuben und dann Flächenzauber wie Stinking Cloud/Stinkende Wolke hinterhersprechen. Es ist auch hilfreich, Ihre Nahkämpfer gleich mit mehreren Sprüchen aufzuwerten. Ein Krieger, der zum Beispiel mit den Effekten Haste, Strength und Barkskin belegt ist, macht aus den Gegnern im Nu Kleinholz.

Was muss ich über Ziel und Reichweite eines Zauberspruchs wissen?

Bevor Sie einen Spruch anwenden, sollten Sie auch genau wissen, ob er nur die Gegner oder alle Anwesenden im Wirkungsbereich beeinflusst. Nichts ist ärgerlicher, als mit einer Stinkenden Wolke oder einem Verstricken die eigene Gruppe zu schädigen. Prägen Sie sich also die Eigenschaften der Zaubersprüche gut ein. Machen Sie lieber einfach ein paar Übungen im freien Gelände, um mit den Reichweiten der verschiedenen Zaubersprüche vertraut zu werden.

Meine Zauber und Waffen wirken nicht, was mache ich falsch?

Behalten Sie immer die Informationsleiste im Auge. Dort können Sie ablesen, ob ein Spruch oder eine Waffe Schaden verursacht oder



In den ersten Kämpfen ist Agannazar's Scorcher/Agannazars Hexerei ein schneller und gut wirkender Zauber.



Beschworene Monster lenken die Trolle ab, während die Gruppe aus sicherer Entfernung zaubert und kämpft.

nicht. Versuchen Sie, die Waffenzugriffsfelder Ihrer Gruppe immer mit verschiedenen Waffentypen zu bestücken. Zeigen Ihre ausgewählten Zaubersprüche keine Wirkung, sollten Sie lieber den letzten Spielstand laden, sich andere Sprüche aussuchen und bei einer Rast merken.

Neue Charaktere in der Gruppe

Kann ich neue Charaktere bedenkenlos übernehmen?

Nehmen Sie sich die Zeit, die Ausrüstung und Zaubersprüche der neuen NPCs genau anzuschauen. Oftmals können Sie noch Verbesserungen für den Charakter vornehmen.

Die ersten Schritte in Baldur's Gate 2

Jaheira und Minsc befreien

Wie bekomme ich die Käfige auf?

Die beiden Käfige lassen sich nicht so ohne weiteres öffnen. Um Jaheira zu befreien, müssen Sie sich einfach den Schlüssel aus dem Nachbarraum vom Tisch holen. Der Jailkeeper Golem tut Ihnen nichts. Bei Minsc müssen Sie etwas trickreicher vorgehen. Sie können ihn entweder beleidigen oder ihm mehrmals sagen, dass Sie keinen Schlüssel finden können. Er wird dann ausrasten und den Käfig selber aufbrechen.

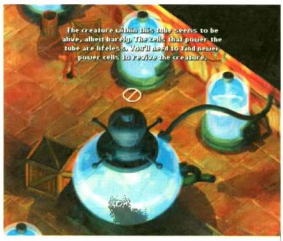
Die weitere Erkundung des ersten Dungeon

Der seltsame Blitzapparat

In der Kammer mit dem weißen Kristallapparat und den Mephits müssen Sie den Schalter betätigen. Das stoppt die Blitze und Sie haben es danach mit den lästigen Mephits leichter.

Quest: Activation Stone finden und Rielev erlösen

Dem Sewage Golem helfen!



Die Kreaturen können mit der Energiezelle von Rielev aktiviert werden. Sie erhalten dadurch einige Informationen.

Wo finde ich den Activation Stone und Rielev?

Suchen Sie danach den Sewage Golem in der runden Kammer auf. Sagen Sie ihm, Sie wären sein Meister, und befehlen Sie ihm, mit seiner Arbeit fortzufahren. Damit er das tun kann, benötigt er den Activation Stone. In der Kammer nördlich des Golem befindet sich der gesuchte Stein. Sprechen Sie dort mit Rielev und gehen Sie mit der Energiezelle in die südlich gelegene Halle mit den Tanks. Sie können dort vier weitere Wesen aktivieren und von ihnen wertvolle Hinweise bekommen.

Cambions Kammer und seine Maschine

Wie besiege ich Cambion?

Im nordöstlichen Teil des Verlieses treffen Sie auf Cambion, der von einer schützenden Hülle umgeben ist. Sie können den Schutzschild einfach mithilfe des Schalters deaktivieren. Danach ist der Kampf nicht mehr schwer zu gewinnen.

Quest: Den Dryaden von Irenicus helfen

Die Suche nach den Acorns

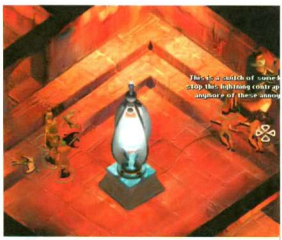
Wie helfe ich den Dryaden?

Im Nordwesten des Abschnitts treffen Sie auf drei gefangene Dryaden. Bieten Sie ihnen Ihre Hilfe an. Die gesuchten Acorns erhalten Sie als Beute, wenn Sie im nördlich gelegenen Lagerbereich den Duergar Illyich und seine Kameraden besiegt haben.

Die Kammer von Ellisime

Lohnt sich ein Besuch in der runden Kammer?

Sie müssen auf jeden Fall die Schlafkammer von Ellisime aufsuchen. Sie befindet sich südlich von den drei Dryaden. Vorsicht – der Raum ist mit vielen Fallen gesichert. Lassen Sie also erst den Dieb vorgehen. Dafür finden Sie auch wertvolle Gegenstände darin. Nehmen Sie auf jeden Fall den Portalschlüssel mit. Die Kammer enthält auch den ersten Teil eines magischen Schwertes, das Equalizer-Juwel. Ein Zwerg namens Cromwell, den Sie erst später im Spiel treffen, setzt Ihnen das Schwert dann zusammen. Kehren Sie mit der Air Elemental Statue zu dem verschlossenen Portal in der Nähe des Lagerraums zurück, um an die nächste Aufgabe zu gelangen.



Vereinfachen Sie sich den Kampf gegen die Mephits, indem Sie mit dem Schalter den Blitzapparat deaktivieren.



Nachdem Sie Cambions Schutzschild funktionsunfähig gemacht haben, können Sie ihn leicht besiegen.



Wenn Sie Ellisimes Gemach plündern, ertönt ein Alarm. Auf dem Rückweg erwarten Sie dann einige Golems.



Quest: Dem Flaschengeist helfen

Das Treffen mit dem Djinni

Wo ist die Flasche für den Djinni?

Nach Ihrem Gespräch mit dem Djinni marschieren Sie einfach zu den Dryaden zurück. Von ihnen erhalten Sie die richtige Flasche für den Geist. Zur Belohnung erhalten Sie ein gutes Schwert (Sword of Chaos, Basisschaden 1 D10 +2).



Um mit dem Djinni zu reden, müssen Sie nach alter Märchenmanier an der kleinen Lampe auf dem Podest reiben.

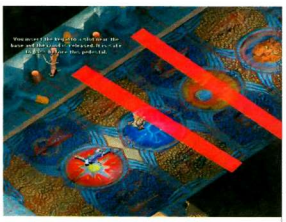
Das Portal des Irenicus

Was erwartet mich hinter dem Portal?

Wenn Sie das Portal nördlich der Dryaden benutzt haben, heuern Sie den nächsten Charakter, Yoshimo, für Ihre Truppe an. Am gefährlichsten ist der Abschnitt mit den Bodenfallen vor der Götterstatue. Zeigen Sie sich kurz den Gegnern und laufen Sie dann wieder zurück. Die dummen Bösewichter folgen Ihnen einfach und tappen in ihr eigenes Verderben. Die Fallen können Sie anschließend mithilfe der Wand-Keys deaktivieren.

Wo sind die Wand-Keys?

Den Frost-Key erhalten Sie nach dem Sieg über den Otyugh. Den Lightning-Key finden Sie im Kaminzimmer. Die restlichen Schlüssel finden Sie im Abwasserabschnitt (Fire-, Missiles-, Cloudkill- und Summoning-Key). Durchsuchen Sie auch die Götterstatue, sie enthält den Ring Of Protection.



An der Seite befinden sich Säulen, an denen Sie die Wand-Keys benutzen können, um die Fallen zu deaktivieren.

Quest: Frennedan befreien

Wie kann ich die Zellentür öffnen?

Wenn Sie die Verliese weiter erkunden, treffen Sie auf den gefangenen Frennedan. Den Schlüssel für die Tür finden Sie gleich im Raum vor seiner Zelle. Vorsicht, nach kurzer Zeit entpuppt sich Frennedan als garstiges Monster, das Sie bekämpfen müssen. Dafür werden Sie aber mit Erfahrungspunkten entschädigt.

Die Stadt Athkatla

Zaubern verboten!

Was muss ich über das Zauberverbot wissen?

In der Stadt sollten Sie es bei Kämpfen auf den Straßen vermeiden, Zaubersprüche einzusetzen. Sie werden nur einmal verwarnt. Wer neugierig ist, kann natürlich versuchen, weiter zu zaubern – speichern Sie aber vorher ab! Wenn Sie ohne Magie Probleme mit den zufallsgenerierten Raubüberfällen haben, reduzieren Sie einfach den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Danach finden in der Regel nur noch außerhalb der Stadt Überfälle statt, bei denen Sie wieder nach Herzenslust zaubern können. Das Zauberverbot in Athkatla gilt jedoch nicht für das Innere von Gebäuden. Sie können aber auch einfach im Government District eine Lizenz zum Zaubern erwerben (5.000 Gold).

Die ersten Ereignisse in Athkatla

Was mache ich als Erstes in der Stadt?

Nachdem Sie die Abwasserkanäle verlassen haben, muss Ihre Gruppe erst einmal auf Imoen verzichten. Deren Ausrüstung bleibt aber am Boden zurück und kann von Ihnen aufgesammelt werden. Sie können erst einmal ein wenig Handel treiben, um Ihre Ausrüstung aufzubessern. Ihre ersten beiden Aufträge erhalten Sie, wenn Sie sich zu dem Zirkuszelt begeben. Anmerkung zum Adventure Mart: Später im Spiel wird sich das Angebot des Ladens verbessern. Schauen Sie also immer wieder mal in das Geschäft rein.

Quest: Die Mutter des Jungen finden und den Zirkus untersuchen

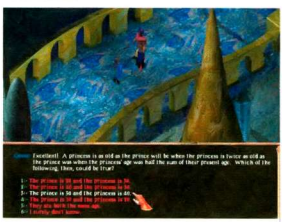
Das Rätsel beim Betreten des Zirkus

Was mache ich bei dem Zirkus?

Reden Sie mit dem kleinen Jungen, der seine Mama sucht, und anschließend mit der Wache am Zelteingang. Nach Ihrem Eintreten werden Sie von Genie mit einem Rätsel konfrontiert. Die dritte Antwort ist die Richtige.

Auf was muss ich bei der Untersuchung des Zirkus achten?

Attackieren Sie im Zeltinneren nicht sofort alles, was wie ein Monster aussieht! Reden Sie mit Aerie und bieten Sie ihr Hilfe an. Für den Kampf mit Kalah sollte wenigstens einer Ihrer Charaktere Dispel Magic beherrschen. Konzentrieren Sie den Angriff zunächst auf den Earth Elemental und machen Sie Kalah nach Möglichkeit bewegungsunfähig (zum Beispiel durch einen Level-5-Chromatic-Orb-Spruch). Quayle muss unbedingt am Leben bleiben, es ist der Onkel von Aerie. Zum Dank für die Rettung können Sie Aerie in die Gruppe aufnehmen. Als wertvolle Gegenstände winken der



Wenn Sie das Rätsel lieber selber lösen wollen, schauen Sie sich besser nicht den Screenshot an.



Wenn Sie die Kammer betreten, kümmern Sie sich zuerst um Kalah und den Elementar. Quayle muss überleben.

Ring Of Human Influence (erhöht Charisma permanent auf 18) und der Girdle Of Piercing (+3-Bonus gegen Schaden durch Piercing-Waffen).

Das weitere Vorgehen in Athkatla

Welchen Abschnitt sollte ich als Nächstes aufsuchen?

Es steht Ihnen frei, wo Sie weitermachen. Wenn Sie schnell in der Hauptstory vorankommen möchten, gehen Sie sofort in die Slums zu Gaelan Byles. Bevor Sie dessen Haus verlassen, können Sie die Truhen im ersten Stock bei Arledrian plündern. Vorsicht, die Truhen sind mit Fallen versehen.

Was mache ich in den Slums zuerst?

In den Slums lungert auch ein Straßendealer (Storekep) herum, der recht gute Gegenstände anbietet. Lassen Sie sich von dem Jungen Brus in den nächsten Stadtabschnitt führen. In der Kneipe Copper Coronet treffen Sie auf Nalia. Wenn Sie ihr helfen, haben Sie die Möglichkeit, Nalia in Ihre Gruppe aufzunehmen.



Abgegriffen: Nach der Unterhaltung mit Arlredrian kann sich Ihr Langfinger noch ein wenig austoben und einige nette Gegenstände erbeuten.

Levelaufstieg

Speichern Sie vor dem Levelaufstieg eines Charakters ab und setzen Sie den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste Stufe herab. Jetzt erhält der Charakter automatisch die maximalen Trefferpunkte beim Aufstieg. Danach können Sie den Schwierigkeitsgrad wieder auf Normal setzen.

Quest: Befreiung der De'Arnise-Festung

Copper Coronet und Stadttor von Athkatla



Wenn Sie zur nächtlichen Zeit am Stadttor ankommen, werden Sie Zeuge eines Überfalls. Es liegt an Ihnen, ob Sie Hareishan helfen wollen.

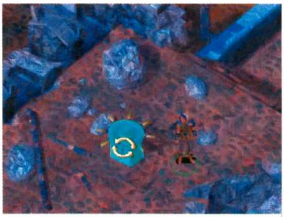
Wie beginne ich am besten die Nalia-Quest?

Nalia ist in der Taverne Copper Coronet in den Slums von Athkatla zu finden. Nehmen Sie sie in Ihre Gruppe auf. Bevor Sie sich auf die Reise zu der Festung begeben, ist es ratsam, die Gruppe rasten zu lassen. Sie müssen unterwegs mit einem Überfall einer Gruppe Sklavenhändler rechnen. Schauen Sie beim Verlassen der Stadt am Stadttor im Crooked Crane vorbei. Reden Sie im ersten Stock mit Tiira und Aulava und ermutigen Sie die beiden zu ihrer Liebe. Die Geheimtür im Schankraum führt zu einem Lich, den Sie zu diesem Zeitpunkt aber noch in Ruhe lassen sollten. Sollte es gerade Nacht sein, wird am Stadttor ein gewisser Hareishan von Dieben attackiert. Helfen Sie ihm, aber wundern Sie sich nicht über seine „Dankbarkeit". Flydian, der Bote des Trademart und potenzieller Auftraggeber, ist ebenfalls bei den Stadttoren zu finden.

De'Arnise-Festung – Die Zugbrücke runterlassen

Wie gelange ich zu dem Mechanismus für die Zugbrücke?

Im südwestlichen Fort treffen Sie auf Captain Arat, für den Sie die Zugbrücke herunterlassen sollen. Benutzen Sie den Geheimgang nördlich des Forts, um in die Burg einzudringen. Daleson befindet sich im Nachbarraum links neben dem ersten Troll. Die Festung wimmelt nur so von Geheimtüren – Arbeit für den Dieb. Begeben Sie sich durch den Courtyard nach rechts in den Burghof. Von dort die Treppe hoch und auf der Palisade entlang. So gelangen Sie zu dem Mechanismus für die Zugbrücke.



Lassen Sie die Zugbrücke mithilfe des Mechanismus herunter, um die De'Arnise-Truppen hereinzulassen.

De'Arnise-Festung – Flail of Ages

Wie komme ich in den Besitz der magischen Waffe Flail of Ages?

Hinter der Waffenkammer bei Daleson führt ein Gang zum Schmiederaum, in dem Sie die Waffe später herstellen können. Einen Raum weiter ist das erste Kopfstück dafür versteckt. Eine Etage höher treffen Sie auf Lady Delcia Caan. Nebenan ist eine Kammer mit Golems. Die Schreine enthalten das zweite Kopfstück. Das letzte Kopfstück ist im Besitz von



Schleichen Sie mit dem Dieb unbemerkt an den Golems vorbei und plündern Sie die Schreine.





Nur wenn Nalia in Ihrer Gruppe ist, lässt sich Claicas charmen. Ohne Nalia müssen Sie ihn bekämpfen.

Glaicas, der sich ebenfalls auf dieser Etage aufhält. Wenn Sie ihn charmen können, erhalten Sie dafür satte 22.250 EXP.

De'Arnise-Festung – Umber Hulks im Keller überlisten

Wie werde ich mit den Umber Hulks fertig?

Auch wenn Sie tierlieb sind – scheuen Sie sich nicht, die vier Hunde im Hof zu schlachten. Verarbeiten Sie die Tiere in der Küche zu einem Eintopf. Schleichen Sie mit einem Dieb an den Monstern vorbei und legen Sie den Köder im Kerkerbereich bei den Knochen aus. Die Umber Hulks laufen zum Futter und Sie können die Monster aussperren. Sie erhalten dafür 18.750 EXP gutgeschrieben.



Mit Ihren Kochkünsten können Sie auf diesem Herd den Hunde-Eintopf für die Umber Hulks zubereiten.



Schleichen Sie sich mit dem Dieb an den Umber Hulks vorbei und legen Sie in dieser Zelle den Köder aus.

De'Arnise-Festung – Der Kampf gegen TorGal





Wie besiege ich den Troll-Anführer?

Locken Sie mit einem Charakter den Trollanführer TorGal alleine aus der Halle. Mit vereinten Kräften können Sie ihn in der oberen Kammer besiegen, ohne dass seine Wachen etwas mitbekommen. Danach können Sie sich um die verbleibenden Trolle in der unteren Halle kümmern.

Quest: Morduntersuchung in Umar Hills

Wie gehe ich bei der Untersuchung der Mordfälle vor?

Sie erhalten diesen Auftrag, wenn Sie in Athkatla am Stadttor mit Delon reden. Wenn Sie in Umar Hills angekommen sind, suchen Sie Minister Lloyd nach der Versammlung in seinem Haus auf. Merellas Hütte im Westen bietet erste Hinweise auf die Vorfälle (Journal liegt auf dem Tisch). Nordöstlich des Dorfes treffen Sie auf Madulf. Kämpfen Sie nicht mit ihm, sondern überbringen Sie seine Nachricht an Minister Lloyd (7.500 EXP). Reden Sie danach wieder mit Madulf, der Ihnen daraufhin den Shield Of The Lost (Armor Class Bonus +3) und weitere Hinweise gibt. Um die merkwürdigen Vorfälle zu klären, müssen Sie zu den Tempelruinen im Norden reisen.



Gehen Sie diplomatisch vor und reden Sie mit Madulf. Gehen Sie auf seinen Vorschlag ein, mit Lloyd zu reden.

Umar Hills – Dirbert

Soll ich den jungen Abenteurern helfen?

Sie können sich zusätzliche 2.000 EXP verdienen, wenn Sie für Dirbert und seine Freunde drei Bastardschwerter und einen Krug Ale besorgen. Die Gegenstände können Sie einfach bei den Händlern neben der Dorftaverne erstehen.

Umar Hills – Jermin



Wenn Sie die Truhe öffnen, materialisiert sich ein Killer-Mimic vor Ihrer Gruppe. Das Blut ist in der Truhe.

Lohnt es sich, Jermin zu helfen?

Unterhalten Sie sich mit Daar vor Jermins Haus und reden Sie danach mit dem Zauberer. Er benötigt für seinen Golem Mimic Blood, das Sie in der nahegelegenen Höhle finden. Vorsicht, dort lauern zwei Umber Hulks. Sie erhalten für die Erfüllung dieser Aufgabe neben 19.250 EXP das magische Kurzschwert Ilbratha. Wenn Sie danach Jermin vor dem durchdrehenden Golem retten, gibt es weitere 21.250 EXP.

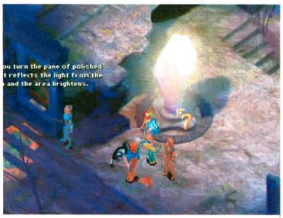
Umar Hills – Jeb und die Hendricks

Was hat es mit Jeb und den Hendricks auf sich?

Reden Sie am Flussufer mit Jeb und antworten Sie in der Reihenfolge 2, 1, 3. Sprechen Sie danach Hendrick auf sein Geheimnis an und

schwatzen Sie ihm die Hühner ab. So gelangen Sie in den Besitz des wertvollen Beljuril-Edelsteins.

Die Tempelruinen – Anath und Mazzy



Sie können sich den Kampf gegen die Schattenmonster erleichtern, wenn Sie dieses Fenster manipulieren.

Was mache ich bei den Tempelruinen?

Folgen Sie Anath in die Höhle und hören Sie ihm zu. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe gegen den Shade Lord an. Wenn Sie die Tempelanlage erreichen, müssen Sie das Fenster auf den Gemstone ausrichten. Schattenwesen, die daraufhin in den Lichtkreis treten, lösen sich sofort in Luft auf. Besiegen Sie in den Gewölben den Shadow Jailor, um an den Shadow Prison Key zu gelangen. Damit können Sie die Kämpferin Mazzy befreien.

Die Tempelruinen – Amuanas Knochen

Wohin muss ich mit Amuanas Knochen?

Gehen Sie über die Holzplanken und schnell am Lavafeld vorbei in die südlich gelegene Kammer, um dort die Knochen abzuliefern (17.750 EXP). Ihre Gruppe erhält daraufhin den Wardstone, mit dessen Hilfe Sie unbemerkt am Drachen des Shade Lord vorbeilaufen können. Die Monster nördlich des Lavafeldes können Sie einfach in die Feuerglut locken. Schützen Sie einen Charakter vor Feuer und verzaubern Sie ihn mit Haste/Eile. Lassen Sie ihn immer im Kreis um das Becken laufen – die Gegner erhalten ständig Schadenspunkte durch die Lava.



Die Knochen von Amuana aus der ersten Kammer müssen Sie zu dieser Stelle bringen.

Die Tempelruinen – Die Sun Gems und das Heilige Ritual



Entwenden Sie den Sun Gem von dem Podest erst, nachdem dessen Kraft die Schattenmonster vernichtet hat.



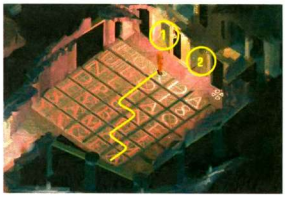
In der Kammer nördlich des Lavafeldes durchsuchen Sie die Steinsäule, um an das Noontide-Ritual zu gelangen.



In der Kammer mit der runden Säule befindet sich das Morn-Ritual.

Was hat es mit der Buchstabenkammer auf sich?

Laufen Sie den Namen AMUANATOR ab. So werden die Fallen nicht ausgelöst. Im linken Raum (1) ist ein Bone Golem. Wenn Sie ihn besiegt haben, können Sie das Dusk Ritual, einen Sun Gem, eine magische Schlinge und zwei Zaubersprüche in Besitz nehmen. In der rechten Kammer (2) bietet Ihnen ein Shadow den Lightstone Gem an. Wenn Sie ihm helfen, wird er Sie dennoch angreifen. Durchsuchen Sie seine Kammer, um den ersehnten Stein in Besitz zu nehmen.



Wie verläuft das Heilige Ritual?

Kehren Sie mit den drei Ritualen zu der Halle mit der großen Statue zurück und beginnen Sie den Test. Die richtigen Antworten lauten:
Morn-Ritual – 2, 3, 1
Noon-Ritual – 3, 1, 1
Dusk-Ritual – 1, 3, 2

Soll ich den Drachen bekämpfen?

Jetzt können Sie zu dem Schattendrachen vordringen. Ignorieren Sie ihn und marschieren Sie gleich die Treppe hoch. Stürzen Sie sich mit einem gestärkten Kämpfer auf den Altar und mit dem Rest der Gruppe auf den Shade Lord.

Athkatla – Storyverlauf

Ich bin wieder in Athkatla, wie geht's weiter?

Wenn Sie 15.000 Goldstücke zusammengetragen haben, werden Sie vom Vampir Valen angesprochen und danach von dem Jungen Brus. An dieser Stelle entscheiden Sie, wie es weitergeht. Als guter Charakter folgen Sie Brus, um letztendlich die Shadow Thief Gilde zu unterstützen. Böse gesinnte Charaktere (so auch die Redaktionsparty) marschieren zum Friedhof, um sich den Vorschlag von Bodhi anzuhören.

Das Treffen mit Bodhi

Was muss ich vor dem Treffen mit Bodhi beachten?

Bevor Sie sich in die Gruft zu Bodhi begeben, speichern Sie das Spiel ab. Es kann sein, dass einige Ihrer Charaktere mit Ihrer Entscheidung nicht einverstanden sein werden und die Party verlassen. Nach Ihrem Deal mit Bodhi erhält jeder ver-



bliebene Charakter 36.750 EXP. Wenn Sie wissen, wer die Gruppe verlässt, sollten Sie den letzten Spielstand noch einmal laden, die entsprechenden Charaktere aus der Gruppe entfernen und dafür böse gesinnte Charaktere, wie zum Beispiel den Zwerg Korgan (zu finden im Copper Coronet), anheuern.

Bodhi – Schmuggelware konfiszieren

Wie komme ich an die Schmuggelware heran?

Sie finden die Schmuggler ganz im Süden der Docks. Da Sie auf der Holztreppe nur wenig Platz zum Kämpfen haben, ist es ratsam, die Gegner auf den Platz hochzulocken, um sie dort zu bekämpfen. Am gefährlichsten sind die Messerwerfer mit ihren giftigen Dolchen. Schalten Sie diese zuerst und schnellstens aus.



Wenn Sie sich auf einen Kampf auf der engen Treppe einlassen, haben Ihre Helden schlechte Karten.



Auf dem freien Platz bei den Docks können Sie einen Schmuggler nach dem anderen auseinander nehmen.

Der Überfall auf Renfeld

Lohnt es sich, Renfeld zu helfen?

Wenn Sie sich nach dem Treffen mit Bodhi zu den Docks begeben, werden Sie Zeuge des Überfalls auf Renfeld. Helfen Sie ihm und schaffen Sie ihn umgehend zum Galvarey Estate (im Südwesten der Docks). Für die Rettung erhalten Sie 14.550 EXP.



Schaffen Sie Renfeld schleunigst zu Rylock, um Ihr Erfahrungspunktekonto weiter aufzustocken.

Docks – Die Suche nach Montaron

Was muss ich tun, um zu den Harpers zu gelangen?

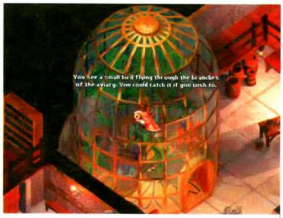
Bei der großen Treppe in den Docks treffen Sie auf Xzar. Wenn Sie seinen Auftrag angenommen haben, müssen Sie zunächst der Wache Rylock am Galvarey Estate (Sitz der Harpers) einen Gefallen tun, um Zugang zum Gebäude zu erhalten. Machen Sie mit Prebek kurzen Prozess. In seiner Behausung können Sie viele Zaubersprüche erbeuten. Allerdings sind alle Truhen und Regale mit Fallen gesichert.

Was mache ich im Harper-Gebäude?

Suchen Sie nach dem Harper-Amulett, um unbeschadet in den ersten Stock vorzudringen. Sehen Sie sich dort den Vogelkäfig genauer an und fangen Sie den kleinen Piepmatz (20.000 EXP). Bringen Sie den Vogel zu Xzar (5.500 EXP). Sollten Sie Jaheira noch in der Gruppe haben, wird sie kurzzeitig verschwinden.



Schnappen Sie sich das Amulett aus dem letzten Zimmer. Damit können Sie gefahrlos den ersten Stock betreten.



Gehen Sie in den Käfig und suchen Sie ihn langsam mit der Maus ab, bis Sie einen Vogel ergreifen können.

Graveyard – Wellyns Teddybär

Wie kann ich dem kleinen Wellyn helfen?

Im Süden des Friedhofs treffen Sie auf den Geist des Jungen Wellyn. Das Stofftier ist im Besitz von Llynis, der sich im Copper Coronet aufhält. Sprechen Sie in der Taverne mit Lehtinan und zeigen Sie sich interessiert. Daraufhin lässt Sie die Wache vor den Hinterzimmern ein. Gehen Sie die Treppe zu den Freudenmädchen hoch. Im letzten Zimmer auf der linken Seite finden Sie den gesuchten Spielzeugdieb.



Sie können den Teddybären auf diplomatischem Wege zurückerlangen oder einfach mit Llynis kaltblütig abrechnen.

Isaea überführen

Wie überführe ich Isaea der Piraterie?

Wenn Nalia noch in Ihrer Gruppe ist und Sie bei der Beerdigung ihres Vaters waren, wird sie im Laufe des Spiels von Isaea verhaftet. Khellor Ahmson wird Ihre Gruppe ansprechen und Information über Isaea liefern. Gehen Sie zu den Docks und halten Sie nach Barg Ausschau. Er gibt Ihnen weitere Hinweise. In der Kneipe vor Ort müssen Sie Officer Dirth besiegen, um ein weiteres Beweisstück zu erbeuten. Holen Sie jetzt noch Isaeas Financial Statements aus einem Schränkchen in seinem Haus. Mit diesen Beweisen im Gepäck können Sie nun Corgeig im Regierungsgebäude aufsuchen und Isaea anklagen.

Stefan Weiß

Allgemeine Spieletipps

Sudden Strike

Drei Kampagnen hält Sudden Strike für alle PC-Strategen bereit. Wir geben Ihnen das nötige Rüstzeug, um die epischen Schlachten zu meistern.



Einige Infanteristen haben den Bunker mit „Feuer einstellen" betreten. Der Gegner ahnt nichts.

Allgemeine Hinweise

Ich werde andauernd aus dem Nichts beschossen. Warum?

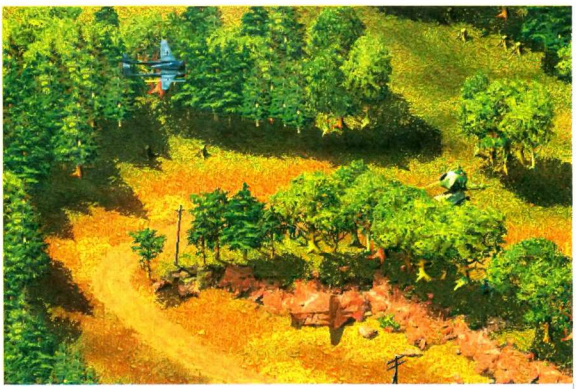
Auch wenn Sie den Gegner nicht erblicken, kann er Sie sehen und unter Beschuss nehmen. Einzelne Offiziere des Widersachers lenken Panzer-, Geschütz- oder Artilleriefeuer auf Ihre Stellungen. Klären Sie so weit wie möglich vor den eigenen Linien auf.

Es ist weit und breit kein Gegner in Sicht. Ich werde trotzdem beschossen.

Gegnerische Einheiten verschanzen sich mit Vorliebe in Häusern und Bunkern. Auch wenn Sie aus diesen Gebäuden nicht beschossen werden, dienen die dort versteckten Einheiten dem Gegner als vorgeschobene Aufklärer. Ob ein Haus wirklich besetzt ist, finden Sie nur heraus, wenn Sie es mit eigener Infanterie betreten oder mit Geschützen beschießen. Machen Sie es sich zur Regel, in jedem Haus einen Gegner zu vermuten. Schießen Sie schon aus reiner Vorsicht auf alle Gebäude in Reichweite oder stürmen Sie die Häuser mit Infanterie.

Wie nutze ich Häuser und Bunker am sinnvollsten?

In der Regel gilt: Besetzen Sie jedes Haus mit wenigstens einem Infanteristen. Dies sollten Sie allein schon wegen der besseren Aufklärungssituation tun. Wenn Sie ein Dorf oder eine Basis schützen wollen, ziehen Sie starke Verbände in die Gebäude. Der Schutz und die bessere Sicht geben Ihnen einen klaren Vorteil. Wenn Sie ein Haus nur zu Aufklärungszwecken besetzen, schalten Sie die Einheiten auf „Feuer einstellen". Der Gegner findet Ihre Soldaten jetzt nur, wenn er das Haus betritt oder beschießt.



Dem Aufklärer hat die russische Armee nichts mehr entgegenzusetzen. Jetzt kann die Artillerie gefahrlos die feindlichen Stellungen unter Beschuss nehmen.

Umdenken

Wer einfach unüberlegt Einheiten über die Karte schickt und so hofft, einen Sieg davonzutragen, befindet sich auf dem Holzweg. Nur wenn Sie taktisch und wohlüberlegt ans Werk gehen, werden Sie auch erfolgreich sein.

Sichtweiten

Einheiten können nicht auf etwas schießen, das sie nicht sehen. Aufklärung ist das A und O für eine erfolgreiche Schlacht. Der Haken bei der Sache ist: Schwere und schlagkräftige Einheiten haben nur sehr kurze Sichtweiten. Infanterie, Spähpanzer und leichte Fahrzeuge haben eine mittlere Sichtweite. Am weitesten sehen Offiziere und Scharfschützen.

Erfahrung

Jede Einheit gewinnt im Verlauf einer Mission an Erfahrung. Dieser Wert sollte nicht unterschätzt werden. Sichtweite und Genauigkeit nehmen bei steigender Erfahrung zu. Reparieren Sie Ihre Einheiten also regelmäßig!

Einheiten und ihr Zweck

Jede Einheit hat ihren ganz eigenen Einsatzbereich und Sinn. Infanterie zum Beispiel ist nicht nur vernachlässigbares Kanonenfutter, sondern – richtig eingesetzt – eine sehr schlagkräftige Waffe. Die unterschiedlichen Waffen müssen immer zusammen eingesetzt werden, um die maximale Wirkung zu erzielen.

Intelligente Gegner

Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen haben Sie es in Sudden Strike nicht mit einem dummen Feind zu tun. Der Gegner verlegt Einheiten, sucht unbewachte Wege und plant Angriffe aus dem Hinterhalt. Seien Sie stets wachsam und versuchen Sie, so viel von der Karte wie möglich mit Ihren Einheiten zu überblicken.

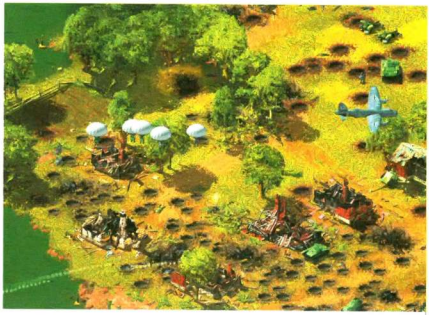
Was unternehme ich gegen Artilleriebeschuss?

In einigen Missionen müssen Sie in Gebiete vordringen, die durch Artillerie geschützt sind. Handelt es sich dabei nur um einen kurzen Abschnitt, den es zu überqueren gilt, wenden Sie folgende Taktik an: Nutzen Sie einzelne, schnelle Fahrzeuge, um den Gefahrenbereich zu durchqueren. Die Artillerie schießt langsam und ungenau. Glücklicherweise beherrscht der Computergegner die hohe Kunst des Vorhaltens nicht.





Jenseits dieser Brücke haben sich Feindverbände gesammelt. Die Brücke wird daher von Geschützen zerstört.



Nach Dauerbeschuss durch die Artillerie werden Fallschirmjäger hinter dem Fluss abgesetzt. Sie sollen die Brücke sichern.

Wofür brauche ich die Optionen „Feuer einstellen" und „Stellung halten"?

Aufklärungseinheiten sollten Sie den „Feuer einstellen"-Befehl geben. Der Gegner bemerkt so die Einheit viel später. „Stellung halten" ist auch für Aufklärer sinnvoll. Es ist sehr ärgerlich, wenn ein Offizier voller Tatendrang und Heldenmut mit seiner 9-mm-Pistole auf einen gegnerischen Kampfpanzer zu rennt. Befehlen Sie Einheiten, die Schlüsselstellen zu bewachen, die Stellung zu halten. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Ihre Panzer unverhofft in die Arme des Gegners fahren.

Tipps zur Aufklärung

Wonach richtet sich die Sichtweite?

Alle Hindernisse (Gebäude, Bäume, Anhöhen) beeinträchtigen das Sichtfeld der Einheiten. Die Sichtweite ist immer an die Plattform gebunden. Setzen Sie einen Offizier zum Beispiel in einen Kübelwagen, hat er nur noch den Sichtradius des Fahrzeugs. Es macht daher auch keinen Sinn, Offiziere in Türme oder Geschütze zu setzen. Die Erfahrung der Einheit beeinflusst auch den Sichtkreis! Oft ist es sinnvoll, einige Bäume zu beschießen, um so eine bessere Sicht zu bekommen.

Offiziere können doch nichts ab. Wie soll ich denn so aufklären?

Was der Offizier an Aufklärung bietet, büßt er an Standfestigkeit wieder ein. Sie sollten daher das Terrain gut nutzen und immer mehrere Aufklärer aufstellen. Ein einzelner Offizier als Ausguck für eine Armee von 20 Panzern ist nicht sonderlich sinnvoll. Wird der Aufklärer vernichtet, steht plötzlich Ihre gesamte Kampfkraft nutz- und schutzlos in der Gegend herum.

Welche Einheiten taugen zur Aufklärung?

Alle leichten Fahrzeuge, Spähpanzer und Infanterie eignen sich zur Aufklärung. Die Sichtbereiche der einzelnen Einheiten sollten sich überschneiden, damit Sie beim Verlust einzelner Truppen nicht im Dunkeln stehen. Verstreuen Sie einzelne Infanteristen über die Karte, um die Gebiete im Auge zu behalten.

Tipps zum Missionsbeginn

Was soll ich als Erstes in einer Mission tun?

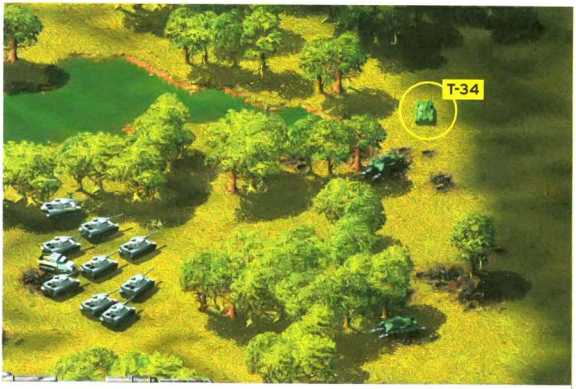
Halten Sie das Spiel an! Jetzt können Sie sich in aller Ruhe umschauen, Ihre eigenen Einheiten inspizieren und das Gelände begutachten. Planen Sie, wie Sie Ihre Einheiten aufstellen. Suchen Sie nach möglichen Deckungen und wichtigen Punkten wie Dörfern und Brücken.

O.k., ich habe alles im Blick. Und jetzt?

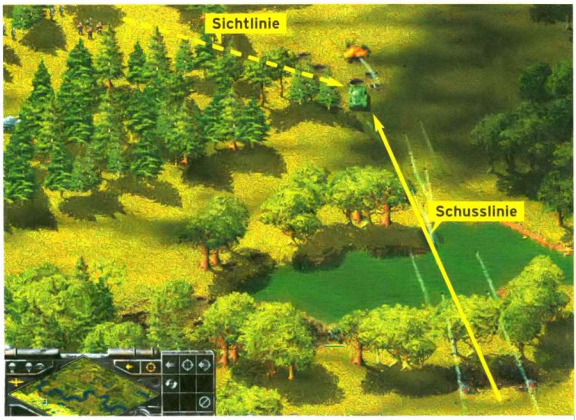
Es ist wichtig, dass Sie sich über Ihre Truppen im Klaren sind. Was steht Ihnen zur Verfügung? Haben Sie Luftunterstützung? Entladen Sie LKWs, um festzustellen, was für Infanterieverbände Sie haben. TIPP: Man weiß nie so recht, was für Einheiten die Fallschirmjäger sind. Speichern Sie das Spiel ab und fordern Sie die Unterstützung an, um es herauszufinden.

Erste Aufstellung – so machen Sie es richtig!

Schicken Sie Aufklärer und Infanterie los, um die nähere Umgebung zu erkunden. Bilden Sie Truppen. Sturmpanzer und Spezialeinheiten (zum Beispiel Scharfschützen) sollten eine Gruppen-



Die Tiger auf der Waldlichtung können dank Aufklärern auf den gegnerischen T-34 schießen, bevor dieser überhaupt etwas bemerkt (siehe Wracks).



Die Infanterie, links im Bild, hat den feindlichen Panzer erspäht. Die 6-fach-Werfer im Süden eröffnen daraufhin das Feuer. Der Gegner hat keine Chance.

Wie nutze ich Panzerverbände am besten?

Natürlich sollten Sie erst einmal für ein freies Sichtfeld vor den Panzern sorgen. Es ist auf jeden Fall wichtig, Panzer auf dem Vormarsch immer in Bewegung zu halten. Ein stehender Panzer ist ein leichtes Ziel. Bei direkten Sturmangriffen ist es nicht immer möglich, das Gebiet sauber aufzuklären. Schicken Sie bei solchen Angriffen deshalb stets Infanterie mit.

Wie soll ich PAKs nutzen?

Panzerabwehrgeschütze sind reine Defensivwaffen. Stellen Sie mehrere PAKs mit etwas Abstand an Schlüsselstellen auf. Stellen Sie nie zwei PAKs direkt nebeneinander, denn bei Feindbeschuss mit Explosivgeschossen nehmen sonst beide Geschütze Schaden. Achten Sie auch darauf, einen Versorgungs-LKW bereitzuhalten. Einige Infanteristen sollten auch in der Nähe sein, um im Zweifelsfall die PAK neu zu besetzen.

Wie gehe ich am effektivsten mit Artillerie um?

Das Wichtigste bei der Artillerie ist der Standort. Die Geschütze sollten nach allen Seiten vor feindlichen Einheiten geschützt sein. Wählen Sie den Standpunkt so, dass Sie möglichst viele Gebiete des Gegners abdecken können. Geben Sie der Artillerie immer eine Gruppennummer, um sie schnell aufrufen zu können. Die Artillerie schießt nur auf ausdrückliche Befehl!

Versorger und Munition

Denken Sie immer daran, dass jede(!) Einheit Munition verbraucht. Auch Versorgungs-

nummer bekommen. Bringen Sie PAKs und Artillerie in Stellung und richten Sie die Geschütze in die vermutliche Feindrichtung aus.

Worauf muss ich auf der Karte achten?

Achten Sie besonders auf Brücken, Flüsse und Dörfer. Es ist immer sinnvoll, diese Schlüsselpunkte zu besetzen. Wenn Sie durch einen Fluss vom Gegner getrennt sind, ist die Kontrolle dieser Übergänge immens wichtig. Wenn Sie eine Brücke nicht kontrollieren können, sollten Sie diese zerstören. So schränken Sie die Bewegungsmöglichkeiten des Feindes stark ein.

Einheiten-Tipps

Beschädigte Einheiten explodieren.

Schwer beschädigte Einheiten verlieren langsam ihre Trefferpunkte – auch ohne Feindeinwirkung. Wenn Sie diese Einheiten nicht rechtzeitig reparieren, gehen sie verloren. Auch schwer verletzte Infanteristen gehen ohne medizinische Versorgung über den Jordan. Halten Sie daher immer Pioniere in der Nähe Ihrer Front. Gute Wartung Ihrer Einheiten kann durchaus spielentscheidend sein.

Kann Infanterie überhaupt effektiv gegen Panzer vorgehen?

Das kommt ganz auf den Infanterie-Typ an. Schützen ohne Granaten oder Panzerfäuste sind nutzlos gegen schwere Panzerung. Trotzdem sollten Sie immer Infanterie in der Nähe Ihrer Panzer haben (für die Sicht und gegen feindliche Infanterie). Vergessen Sie nicht, dass Infanterie auch Minen legen kann!



Zwei Katyushas feuern Ihre Raketen. Obwohl man die Fahrzeuge nicht sieht, verraten die Spuren den Standpunkt.



Raketenbeschuss kann große Teile Ihrer Armee vernichten. Stellen Sie deshalb nie alle Einheiten auf einen Fleck!





Wenn Sie den Cheat „**starcraft" eingeben, erhalten Sie statt Bombern diese futuristischen Raumjäger. Sieht witzig aus und bringt spielerisch überhaupt nichts.

LKWs können knapp an Munition sein. Die Vorräte regenerieren sich von alleine. Ist ein LKW fast leer, lassen Sie ihn eine Weile unbenutzt oder laden Sie Munition in Depots nach. TIPP: Die Munitionstransporter reparieren sich zwar auch selber, können aber nur wenig Schaden einstecken. Parken Sie die LKWs nicht direkt neben Geschützen oder Panzern, sondern lassen Sie ein bisschen Abstand. Wird ein Transporter getroffen, geht die Munition hoch und reißt alle Einheiten in der Nähe mit ins Verderben.

Taktiken

Versteckspiele im Wald

Nutzen Sie unbedingt die Wälder, um Ihre Einheiten vor dem Feind zu verstecken. Wenn Sie gut aufklären, können Sie aus der Deckung der Bäume ganze Gegnerverbände ausschalten. Infanterie ist im Wald besonders wirkungsvoll gegen versteckte PAKs oder FLAKs, da sich die Geschütze auf kurze Distanz nicht zur Wehr setzen können.

Angriff von mehreren Seiten

Besonders gegen Befestigungen und große Feindverbände lohnt es sich, die eigenen Truppen zu unterteilen und von unterschiedlichen Seiten anzugreifen. Gegnerische Panzer können immer nur in eine Richtung schießen – je nach Ausrichtung des Geschützturms. Wenn Sie einen Panzer von der Seite erwischen, haben Sie auf jeden Fall den ersten Schuss. Der Gegner wird bei Flankenangriffen dazu gezwungen, seine Einheiten aufzuteilen.

Artilleriefeuer ins „Blaue"

Oft wissen Sie ganz genau, dass an einer bestimmten Stelle große Feindverbände sein müssen. Schießen Sie dann ruhig mal mit der Artillerie auf Verdacht ins unerforschte Gebiet. Sie können natürlich auch in einer Harakiri-Aktion ein Gebiet aufdecken und sich die Position von Artillerie und FLAK merken. Laden Sie dann den Spielstand und feuern Sie mit der Artillerie auf diese Stellen. Auch wenn es nicht ganz fair ist, kommt man manchmal um solche Aktionen nicht herum.

Pontonbrücken bauen

Schauen Sie, wo auf der Karte Pontonbrücken gebaut werden können. Diese Punkte sollten Sie nutzen, um große Feindverbände zu umgehen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen. Doch Vorsicht: Auch der Computergegner baut mit Vorliebe Pontonbrücken.

Brücken überqueren

Bevor Sie Ihre Truppen über Brücken schicken, sollten Sie sich vergewissern, dass die Luft rein ist. Es ist sehr ärgerlich, einen ganzen Trupp Sturmpanzer zu verlieren, weil die gegnerische Artillerie die Brücke zerstört. Wenn möglich, landen Sie Fallschirmjäger hinter der Brücke, um diese zu sichern.

Minen, Panzersperren und Stacheldrahtzaun

Unterschätzen Sie diese Maßnahmen auf keinen Fall. Vermintе Straßen mit eingestreuten Panzersperren können ganze Kolonnen gegnerischer Fahrzeuge vernichten. Sichern Sie Stützpunkte mit Stacheldraht, um feindliche Infanterie aufzuhalten.

Florian Weidhase

Cheats

Es gibt vier Cheats zu Sudden Strike. Auch wenn Schummeln eigentlich nichts für hartgesottene Strategen ist, sollten Sie diese Codes einmal ausprobieren.

Um einen Cheat einzugeben, drücken Sie im Spiel die Eingabe-Taste. Jetzt können Sie den Cheat einfach eintippen und mit der Eingabe-Taste bestätigen. Die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen, speichern Sie also vorher Ihr Spiel ab.

Cheat	Wirkung
**nofog	Der Nebel des Krieges wird komplett gelüftet. Diesen Cheat sollten Sie nur benutzen, um sich ein Bild von der Mission zu machen.
**staticfog	Einmal aufgedeckte Gebiete bleiben immer sichtbar. Dadurch wird das Spiel natürlich sehr viel einfacher. Wenn Ihnen Sudden Strike zu schwer ist, nutzen Sie diesen Cheat. Man könnte es als einfacheren Spielmodus sehen.
**superman	Jetzt wird's richtig unfair. Der Frust hat Sie gepackt? Sie wollen endlich gewinnen? Nun, mit diesem Cheat sind Ihre Einheiten unverwundbar und haben eine immense Feuerkraft.
**starcraft	Der Cheat ist eigentlich nur eine alberne, aber durchaus amüsante Spielerei. Anstelle von Bombern fliegen Raumjäger die Bombenangriffe.

Allgemeine Spieletipps

The Moon Project

Die Schlacht um die Vorherrschaft auf der Erde geht weiter. Wir geben Ihnen die wichtigsten Tipps, um von Anfang an siegreich zu sein.

Allgemeine Tipps

Ich sehe dieses Spiel zum ersten Mal, was mache ich zuerst?

Spielen Sie, bevor Sie eine der drei Kampagnen starten, die vier Tutorial-Missionen der ED. Darin werden Ihnen fast alle Möglichkeiten des Spieles nähergebracht, so dass Sie während der Kampagnen nicht jede Neuerung erst austesten müssen. Als nächstes sollten Sie die Tutorials der beiden anderen Fraktionen spielen, um die verschiedenen Bauwerke und Einheiten der Gegner besser zuordnen zu können. Nur wenn Sie wissen, welche Funktion welches Gebäude hat, können Sie gezielt die wichtigsten Gebäude bei einem Angriff auf die gegnerische Basis ausschalten.



Stellen Sie im Skirmish-Menü den Spieltyp auf „TechWar", um von Anfang an alles bauen zu können.

Eine neue Mission, was nun?

Speichern Sie, vor der Auswahl eines neuen Einsatzgebietes, ab. So können Sie die entsprechende Mission starten und überprüfen, welche Einheiten Ihnen zu Beginn dieser Mission besonders hilfreich wären. Laden Sie den Spielstand danach wieder ein und bauen Sie in der Heimatbasis die entsprechenden Einheiten. Maximal 15 Einheiten können Sie nun in die Raumfähre packen und nach Beginn der Mission sofort einfliegen.

Hilfe, Meteoritenschauer!

In einigen Missionen kommen mehr oder weniger zufällige Meteoritenschauer vor. Diese haben eine sehr hohe Zerstörungskraft und können mit einem Treffer gleich mehrere Einheiten vernichten. Umgehen Sie diese Schauer weiträumig und ziehen Sie Einheiten so schnell wie möglich aus dem Gefahrengebiet ab.

Die Mission ist gewonnen, soll ich sie sofort beenden?

Beenden Sie eine Mission erst, wenn Sie alle Rohstoffe in dem Einsatzgebiet abgebaut haben. Überprüfen Sie dabei auch, ob Sie eine gegnerische Basis schnell genug vernichtet haben, um dort noch Rohstoffe abbauen zu können. Da Sie die Missionsgebiete nicht halten müssen, lohnt es sich auch, alle nicht mehr benötigten Einheiten am Ende einer Mission auszufliegen oder zu recyceln und sämtliche Gebäude zu verkaufen. Die so gewonnenen Credits reichen oftmals für die Erforschung weiterer Technologien.

Soll ich alle Waffen gleichmäßig erforschen oder mich auf bestimmte Systeme konzentrieren?

Konzentrieren Sie sich in der Forschung auf wenige Waffensysteme und Chassis. Die innerhalb der Kampagne abbaubaren Credits reichen nicht aus, um sämtliche Systeme bis zum Maximum zu erforschen. Orientieren Sie sich dabei an den Technologiebäumen der verschiedenen Parteien, die Sie komplett sehen können, wenn Sie ein Skirmish Spiel starten und zweimal die F2 Taste drücken. Achten Sie darauf, sowohl eine Waffe gegen Luft- wie auch gegen Bodenziele zu entwickeln.



Fernsicht: Auf maximaler Sichtweite lässt sich das Verhalten der eigenen Truppen sehr viel leichter steuern, dafür sinkt aber die Geschwindigkeit des Spiels.

Eine feindliche Basis ist gefallen, soll ich alles zerstören?

Überlegen Sie sich bei der Zerstörung einer gegnerischen Basis immer, ob Sie vorhandene Tunneleingänge oder Teleporter nicht selber brauchen können.

Die KI ist ein Pfadfinder!

Falls zu Beginn einer Mission bestimmte Stellen auf der Karte aufgedeckt werden, an denen sich Bonusgegenstände oder Gegner befinden, können Sie Ihre Einheiten, mit einem Linksklick auf die





Home Sweet Home: Die Heimatbasis sollte mit allen Mitteln gegen feindliche Truppen verteidigt werden.



Verhaltensmuster: Die verschiedenen Skripte bestimmen, wie viel Eigeninitiative Ihre Truppen an den Tag legen.

entsprechende Stelle, direkt dorthin schicken. Die Einheiten werden selbstständig den kürzesten Weg suchen. Sichern Sie aber vor so einem Versuch Ihren Spielstand, da der kürzeste Weg nicht immer der ungefährlichste ist.

Was bringen Spezialausrüstungen?

Entwicklungen im Bereich der Spezialausrüstungen lohnen sich eigentlich immer. Die bei allen drei Kriegsparteien verfügbaren Reparatureinheiten sollten erforscht werden. Auch die Schutzschilde sind auf jeden Fall die Entwicklungskosten wert, da sie die Lebenszeit vieler Einheiten und Gebäude drastisch erhöhen.

Wie erkunde ich am effektivsten die Karte?

Die Aufklärung der gesamten Karte sollte eine der ersten Sachen sein, die Sie veranlassen. Am einfachsten geht dies durch den Einsatz von Flugzeugen, denen Sie das Skript „Scan" zuweisen. Nun können Sie mit Hilfe der Schaltflächen im Kontrollpult bestimmen, auf welche Weise die Einheit versuchen soll, die Karte selbstständig aufzudecken. Wer früh weiß, wo sich der Gegner versteckt, weiß von Anfang an, welche Seiten der Basis besonders mit Abwehrtürmen geschützt werden müssen.

Macht es Sinn, frontal anzugreifen oder lohnen sich Fallen?

Wann immer möglich, sollten Sie versuchen, selbst zu bestimmen, an welcher Stelle Schlachten stattfinden. Sehr effektiv ist es, feindliche Einheiten auf einer schmalen Brücke oder am Ausgang eines schmalen Tals anzugreifen. Die vom Computer gesteuerten Einheiten sind leicht in Fallen zu locken. Stellen Sie z.B. schwere Raketenwerfereinheiten im Halbkreis um eine Brücke auf und schützen Sie sie durch davor stehende Nahkampfeinheiten mit Kanonen oder Energiewaffen. Sehr wirkungsvoll ist es auch, an so einer Stelle einen Vorposten zu errichten, der Energie für einige Abwehrtürme liefert. Wenn Sie sich jetzt mit einer einzelnen, gut gepanzerten Einheit in die Nähe einiger Gegnern wagen, können Sie diese ohne Probleme direkt vor die Läufe Ihrer Einheiten locken.

Basisbau

Wie bekomme ich Credits aus der Mission in die anderen Basen?

In der Umgebung Ihrer Haupt- bzw. Forschungsbasis werden Ihnen schnell die Erzvorkommen ausgehen. Entweder transportieren Sie dann aus dem Einsatzgebiet in 5000er Mengen Credits in die entsprechende Basis oder Sie warten bis zum Abschluss einer Mission. Dann werden die übriggebliebenen Credits automatisch in die Hauptbasis überwiesen.

Wie wichtig ist die Energie?

Energie ist sehr wichtig, da nur so Ihre Gebäude funktionieren. Zwar gibt es in der ersten Version des Spieles einen Bug, der schwere Verteidigungsgebäude auch dann schießen lässt wenn sie keinen Strom mehr haben, aber dies wird in der nächsten Version behoben werden. Bauen Sie Kraftwerke gut verteilt und bauen Sie immer ein oder zwei mehr, als Sie wirklich benötigen. So stehen Sie nach einem gezielten Angriff des Gegners nicht plötzlich ohne Energie da. Sollten Sie während eines gegnerischen Angriffs zu viele Kraftwerke verlieren, lohnt es sich, im Pause-Modus nicht dringend benötigte Gebäude abzuschalten. So reicht die Energie oft noch für die Verteidigungsanlagen.

Soll ich meine Basis direkt am Startpunkt errichten?

Bauen Sie zu Beginn einer Mission nicht unbedingt direkt an der Stelle, an der Sie ankommen. Meist lohnt es sich, das Spiel sofort zu speichern und mit einem Aufklärer die Gegend um den Startpunkt zu erkunden. So findet sich vielleicht eine Stelle, die nur nach einer oder zwei Seiten verteidigt werden muss und im Falle eines Angriffs einfacher zu halten ist. Wenn möglich sollte an der Stelle viel Platz für den Basisbau sein, so dass Sie nicht gezwungen werden, Ihre Gebäude direkt nebeneinander zu platzieren.

Sollte ich nach Erforschung der mittleren Abwehrgebäude ganz auf die kleinen verzichten?

Mittlere und schwere Abwehrgebäude können zwar sehr starke Waffen und teilweise auch mehrere davon aufnehmen, benötigen aber, im Gegensatz zu kleinen Türmen, auch Strom. Sollte der Gegner durch einen geschickten Angriff Ihre Stromversorgung unterbrechen

können, sind nur noch die kleinen Türme und Ihre Einheiten in der Lage zu feuern.

Angriffstaktiken

Lohnt es sich, Einheiten zu reparieren?

Jede Einheit gewinnt mit der Zeit an Erfahrung und vor allem erfahrene Einheiten sollten unter allen Umständen vor der Zerstörung geschützt werden. Ziehen Sie in ausreichendem Abstand ein oder mehrere Reparaturfahrzeuge hinter Ihren Truppen her. So können stark beschädigte Einheiten aus der Kampfzone heraus gezogen und in der Nähe der Schlacht repariert werden.

Sollte ich mit kleinen Stoßtrupps oder eher mit großen Armeen angreifen?

Vermeiden Sie es, mit einzelnen Einheiten zu kämpfen. Je größer Ihr Verband ist, umso weniger Verluste werden Sie in einem Kampf erleiden, auch wenn es der Gegner in diesem Spiel durchaus beherrscht, sein Feuer immer auf eine Ihrer Einheiten zu konzentrieren.

Was bringt es mir, die unterirdischen Tunnels zu benutzen?

Nutzen Sie die Tunnelsysteme unter den Karten. Oftmals können Sie mit Hilfe dieser Systeme mitten in eine Basis eindringen und umgehen damit die schweren Verteidigungsanlagen an den Eingängen. So können Sie zuerst, ohne große Gegenwehr, die gesamte Stromversorgung des Gegners vernichten und sich dann an die handlungsunfähigen Verteidigungsanlagen heranwagen. Sollte sich außerhalb der Basis kein Eingang in das feindliche Tunnelsystem befinden, können Sie mit Hilfe einer Baumaschine auch selber einen anlegen.

Wie greife ich ohne große Verluste eine Basis an?

Entwickeln Sie so bald wie möglich Waffen mit großer Reichweite. Mit diesen können Sie gegnerische Einheiten und Gebäude aus großer Entfernung zerstören, ohne mit Ihren teuren Einheiten den Waffen des Feindes ausgeliefert zu sein. Bauen Sie beispielsweise eine Artilleriestellung direkt neben eine gegnerische Basis. Wenn Sie die feindliche Basis dann mit einem Flugzeug aufklären, können Sie die Basis, ohne in den Nahkampf zu gehen, vernichten. Eine kleine Artilleriestellung direkt neben einer gegnerischen Basis, die von einem Flugzeug aufgedeckte Kraftwerke bombardiert, ist äußerst effektiv. Es versteht sich von selbst, dass der Gegner solche Stellungen bevorzugt angreift und diese daher durch Abwehrtürme und mobile Einheiten bewacht werden müssen.

Meine Einheiten stehen nur noch in der feindlichen Basis herum und wehren sich nicht großartig. Was ist los?

Denken Sie während einer Schlacht immer an Ihren Nachschub. Nichts ist ärgerlicher, als mitten in der feindlichen Basis zu stehen und aufgrund von Munitionsmangel von leichten Abwehrtürmen vernichtet zu werden. Die Nachschubflieger sind äußerst anfällig gegen Feindbeschuss. Aus diesem Grund sollten Sie bei einem Angriff immer eine gewisse Zahl von Luftabwehreinheiten dabeihaben, die feindliche Jäger vom Himmel holen, bevor die ersten Nachschubflieger eintreffen.

Verhaltensmuster? Da sollte man lieber nichts verstellen, oder?

Extrem wichtig sind die verschiedenen Verhaltensmuster, die Sie Ihren Einheiten zuweisen können. Je nach Einstellung haben Sie mehr oder weniger Kontrolle über das Verhalten Ihrer Einheiten. Auf der Einstellung „Fortgeschrittene Kampfeinheit" können Sie unter anderem selber bestimmen, ob die Einheit Gegner verfolgt oder ignoriert oder zu welchem Zeitpunkt sie mit Nachschub versorgt wird. Nutzen Sie dazu die zusätzlichen Schaltflächen in der Konsole am unteren Bildschirmrand. Bei einem Angriff auf eine gegnerische Basis empfiehlt es sich, Gegner nicht automatisch verfolgen zu lassen. So teilt sich die Gruppe nicht unnötig auf und rennt auch nicht in schwere Abwehrgeschütze. Sollten Sie eine Basis aber „entschärft" haben und es geht nur noch darum, sämtliche verbleibenden Gebäude und Versorgungseinheiten des Gegners zu zerstören, können Sie die Gegner wieder automatisch verfolgen lassen. Dann bewegt sich Ihr Angriffskommando selbstständig durch die Basis und vernichtet alles, was sich im näheren Umkreis befindet.
Testen Sie die Wirkungen der verschiedenen Einstellungen einmal in einem Skirmish



Mauerbau: Errichten Sie mit Ihren Baufahrzeugen Mauern, um angreifende Truppen länger außerhalb Ihrer Basis zu halten.



Sportwagen: Ein Jaguar-Chassis mit zwei schweren Raketenwerfern ist eine der stärksten Kampfeinheiten der UCS.



Spiel aus. Mit der richtigen Einstellung verteidigen Ihre Truppen dann durchaus selbstständig die eigene Basis gegen angreifende Feinde.

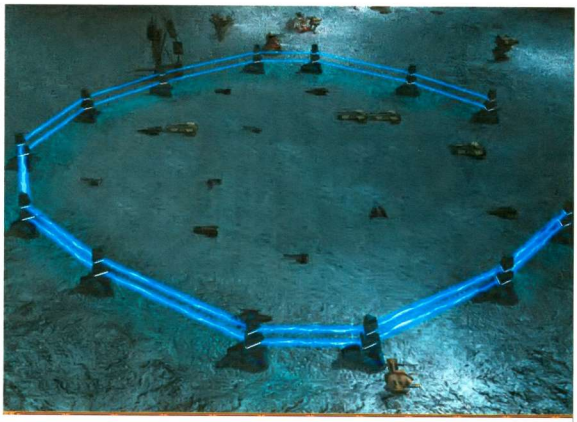
United Civilized States

Sollte ich lieber verteilt Kraftwerke bauen oder diese auf einem Fleck konzentrieren?

Vermeiden Sie es, Strom mit Hilfe von Transmittern über weite Strecken zu transportieren. In diesem Fall müsste der Gegner nur ein einziges Gebäude vernichten, um eine große Anzahl Ihrer Gebäude lahm zu legen. Sehr viel sicherer ist es, jedem Außenposten ein eigenes Kraftwerk zu spendieren.

Sollte ich noch weitere Forschungsbasen bauen?

Bauen Sie so bald wie möglich zwei weitere Forschungszentren in der Hauptbasis. Das zweite und dritte Forschungszentrum verkürzt die Forschungszeit um jeweils 10%. Jedes weitere Forschungszentrum ist aber herausgeworfenes Geld, da es die Erforschung neuer Technologien nicht weiter beschleunigt.



Umzäunt: So abgetrennte Gebiete sollten um jeden Preis gemieden werden, da Ihre Einheiten dort schweren Schaden erleiden.

Für was sind Salamander-Einheiten gut?

Die Salamander-Einheiten sind zwar sehr langsam, haben aber zwei gewichtige Vorteile. Sie verfügen über eine sehr starke Panzerung und sie sind die einzige mobile Einheit der UCS, die mit Flakgeschützen ausgestattet werden kann. Nehmen Sie bei jedem Vorstoß in feindliches Gebiet eine Gruppe Salamander mit Luftabwehr mit.

Wie wichtig sind die beiden Assault-Einheiten, die ich zu Beginn der Kampagne bekomme?

Die beiden Assault-Einheiten, die Sie zu Beginn der Kampagne überreicht bekommen, müssen die gesamte Kampagne überleben. Nutzen Sie in der Mission „Alpha Sektor" die Chance, im Norden zwei Schutzschilde für die Assault Einheiten zu erobern.

Wieso sind in einigen Missionen große Gelände mit Laserzäunen abgesperrt?

In der UCS Kampagne sind einige Gebiete, in denen sich viele Raumschiffwracks befinden, mit Laserzäunen der LC umgeben. Diese Gebiete sind radioaktiv verstrahlt und Sie sollten darauf achten, Ihre eigenen Einheiten nicht in das Innere dieser Zonen gelangen zu lassen. Die Radioaktivität beschädigt Ihre Einheiten stark.

Wie kommt es, dass ich immer wieder Gebäude der LC an Stellen finde, die ich schon mehrmals erobert habe?

Hinterlassen Sie, nach der Vernichtung einer LC Basis, unbedingt ein paar geeignete Einheiten auf dem ehemaligen Gelände der Basis. Die LC bekommt Gebäude aus dem Orbit geliefert und benötigt keine Baueinheiten. Aus diesem Grund kann der Computer fast überall auf der Karte Gebäude setzen. Das gleiche gilt für Erzvorkommen. Stellen Sie dort immer ein paar Einheiten mit Waffen gegen

Entwicklungen der UCS

Auch wenn die 105mm-Kanone relativ stark ist, hat sie einen nicht zu unterschätzenden Nachteil: Die schwere Version der 105mm-Kanone ist die 120mm-Kanone, für die alle Verbesserungsstufen der Munition nochmals erforscht werden müssen. Konzentrieren Sie sich lieber auf die Raketenforschung, die schlussendlich zur stationären Artillerie führt. Plasmawaffen sind sehr effektive Waffen, die es sowohl in Ausführungen gegen Lufteinheiten wie auch gegen Bodeneinheiten gibt. Am Ende der Entwicklungsreihe stehen die offensive Plasmakanone und die Plasmabombe für Bomber. Diese haben in Ihren 3 Ausbaustufen Schadenswirkungen von 500, 600 bzw. 1000 Einheiten und können durchaus eine Schlacht entscheiden.

Die Entwicklung des mittleren Abwehrgebäudes ermöglicht die Erforschung der Festung und des schweren Turms. Basen, die mit diesen Gebäuden gesichert sind, sind nur mit schweren Verlusten vom Feind einnehmbar.



Luftschlag: Ein gezielter Angriff von schweren Bombern mit Plasmabomben reicht meistens aus, um gleich einen Großteil der gegnerischen Basis zu vernichten.

Lufteinheiten auf, da der Computer manchmal aus heiterem Himmel seine Minen absetzen möchte.

Eurasian Dynasty

Was bringt es mir, Sekundär- und Bonusziele zu erfüllen?

Wenn Sie auf Seiten der Eurasian Dynasty spielen, gibt es neben den einzelnen Missionszielen auch Beförderungspunkte für die Erfüllung von Sekundär- und Bonuszielen. Für diese Beförderungspunkte werden Sie mit diversen Orden und Titeln der ED bedacht. Wie viele Punkte Ihnen bis zur nächsten Beförderung noch fehlen, können Sie immer am oberen Bildschirmrand sehen.

Werde ich in der Heimatbasis angegriffen?

In der dritten Mission wird Ihre Hauptbasis angegriffen. Bauen Sie dort vorher Türme mit Luftabwehrgeschützen und einigen Bodentruppen und Sie können den Angriff schnell abwenden.

Mission Neun

Meine Hauptbasis wird angegriffen!

In Mission Neun können Sie Ihre Einheiten bedenkenlos verheizen, da die nächste Mission nicht mehr auf der Erde, sondern auf dem Mond stattfinden wird. Dorthin können Sie keine der bereits vorhandenen Einheiten mitnehmen.

Bei der Zerstörung einer UCS Basis gibt es irgendwann immer eine Riesenexplosion und alle meine Fahrzeuge werden stark beschädigt! Was ist da los?

Wenn Sie Basen der UCS angreifen, seien Sie vorsichtig bei einem Angriff auf die Atomkraftwerke. Wenn diese explodieren, werden im Umkreis stehende und darüber fliegende Einheiten stark in Mitleidenschaft gezogen. Weiterhin schädigt die austretende Radioaktivität bis zum Ende der Mission Einheiten im Umkreis des ehemaligen Kernkraftwerkes.

Attrappen, lohnen die sich?

Die verschiedenen Panzerattrappen eignen sich hauptsächlich für menschliche Gegner, die so nicht die wirkliche Größe Ihrer Armee abschätzen können.



Seemacht: Die neuen Seestreitkräfte können mit vielen schweren Waffen ausgerüstet werden.

Entwicklungen der ED

Der von Anfang an verfügbare Panier ist das Standardchassis der ED. Forschen Sie weiter in diesem Bereich und Sie bekommen Zugriff auf den Kaukasus, einen mittelschweren Panzer. Weitere Forschung im Bereich des Kaukasus führt zum Fahrgestell Ural, dem schwersten Panzer der ED. Dieser ist zwar sehr langsam, kann aber mit zwei schweren Waffensystemen und teilweise mit einem weiteren Untersystem ausgestattet werden.

Von Anfang an verfügbar ist ebenfalls der Taiga. Die vorrangige Aufgabe dieser Einheit ist der Transport von Rohstoffen aus den Minen in die Raffinerie. Nebenbei kann er noch als Begleitfahrzeug in Schlachten geschickt werden, da sich auf ihm diverse Zusatzausrüstungen montieren lassen. Besser ist es aber, den Sibiria zu entwickeln, da dieser nicht nur besser gepanzert, sondern auch schneller ist. Die Entwicklung des Sibiria ist auch Vorraussetzung für den Minenleger.

Forschung im Bereich des TK100 Don führt zu einer Stealth- und einer Amphibieneinheit, die Ihnen im späteren Verlauf der Kampagne nützlich sein werden.

Die Forschung im Bereich der Marineeinheit Oka gibt Ihnen Zugriff auf den schweren Kreuzer Baikal, weitere Forschungsaufträge im Bereich Baikal ermöglichen das U-Boot Kiev. Die Kiev kann nur von Radar geortet werden und ist eine Abschusseinheit für ballistische Raketen. Diese Einheiten sind aber nur in Mehrspieler- oder Skirmishgefechten mit viel Wasser interessant.

Entdeckungen im Bereich der Raketenwerfer führen, wie auch bei den beiden anderen Kriegsparteien, letztendlich zur Artillerie, aber zusätzlich auch zu ballistischen Raketen mit einem enormen Schadenspotential.

Lohnenswert ist auch die Forschung im Bereich der Abwehrgebäude. Mit Hilfe des schweren Abwehrgebäudes und des schweren Abwehrturms lassen sich wichtige Punkte eines Sektors effektiv gegen anrückende Feinde schützen.

Sekundäre Ziele und Bonusziele der ED

Wenn Sie auf Seiten der ED spielen, können Sie durch das Erfüllen von Sekundär- und Bonuszielen Credits und Beförderungspunkte erspielen. Die folgende Tabelle zeigt auf, wo Sie sich die Beförderungspunkte verdienen können

Sibirien
Alle Trucks erreichen das Ziel: 3000 Credits / 2 BP
Alle Einheiten der LC vernichtet: 3000 Credits / 2 BP

Rettung
Piloten vor dem Erfrieren retten: 3000 Credits / 7 BP
Alle Einheiten der UCS vernichtet: 3000 Credits / 1 BP

Mongolei
Alle Einheiten der LC vernichtet: 3000 Credits / 3 BP

Izbekistan
Alle Kraftwerke zerstört: 3000 Credits / 10 BP
Alle feindlichen Gebäude zerstört: 5000 Credits / 3 BP
Alle feindlichen Einheiten zerstört: 5000 Credits / 3 BP

Pakistan
Alle feindlichen Gebäude zerstört: 5000 Credits / 3 BP
Alle feindlichen Einheiten zerstört: 5000 Credits / 3 BP

Osteuropa
Basis der LC im Südwesten zerstört: 7 BP
Alle feindlichen Einheiten zerstört: 3000 Credits / 3 BP

Westeuropa
UCS Basis im Süden vernichtet: 5000 Credits / 8 BP
Alle feindlichen Einheiten zerstört: 5000 Credits / 1 BP

Afrika
LC Basis vernichtet: 5000 Credits / 8 BP
Alle Einheiten vernichtet: 10000 Credits / 3 BP

Florida
UCS Basis vernichtet: 20000 Credits / 16 BP
Alle feindlichen Einheiten vernichtet: 3000 Credits / 5 BP



Lunar Corporation

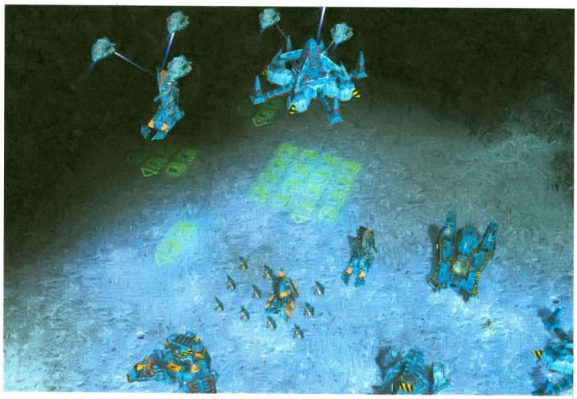
LC-Forschung

Das Chassis FatGirl sollten Sie sobald wie möglich auf Ausbaustufe 4 bringen, da jede Ausbaustufe einen weiteren Waffenschacht auf dem Fahrzeug anbringt. Das FatGirl mit 4 Waffen ist eine der stärksten, wenn nicht die stärkste Einheit im Spiel. Die Forschung im Bereich des Raketenwerfers führt bei der LC zum WMR, an dessen Entwicklungsende die weitreichende Artillerie steht.

Ein wichtiger Forschungszweig ist bei der LC das Elektrogeschütz. Nur so kommen Sie an das von der Tageszeit unabhängige Xylit-Kraftwerk und die Schallkanone.

Durch die Entwicklung des mittleren und schweren Abwehrgebäudes bekommen Sie Zugriff auf das Wetterkontrollzentrum, welches zwar nur selten verwendbar ist, aber dann umso größeren Schaden anrichtet.

Die Aufgaben der Reparatureinheiten der beiden anderen Parteien werden bei der LC vom sogenannten Regenerator übernommen. Diesen können Sie über das Menü Spezialeinheiten erforschen lassen.



Aus dem Nichts: Die Lunar Corporation benötigt kein Baufahrzeug, sondern kann Gebäude so gut wie überall durch kleine Raumschiffe einfliegen lassen.

Mission Invasion

In der ersten Mission (Invasion) befinden sich vor den Forschungsgebäuden in der Mitte der Karte eine Anzahl von Artefakten. Fahren Sie mit Ihren Einheiten vor dem Angriff auf die UCS Basis dort vorbei und nehmen Sie alles mit.

Ich habe eine neue Mission gestartet und verfüge nur über Transportflieger! Wie soll ich da kämpfen?

In der zweiten Mission müssen Sie mit Ihren Transportfliegern feindliche Erzsammler aufnehmen und aus großer Höhe fallen lassen. Sie können die Transporter nur aufnehmen, wenn sie stillstehen. Passen Sie dabei auf, dass die Flieger außerhalb der Reichweite der Luftabwehrtürme bleiben. Sehr effektiv ist es, die Sammler nicht einfach irgendwo fallen zu lassen, sondern direkt über einem anderen Sammler. So vernichten Sie jeweils zwei Sammler auf einmal.

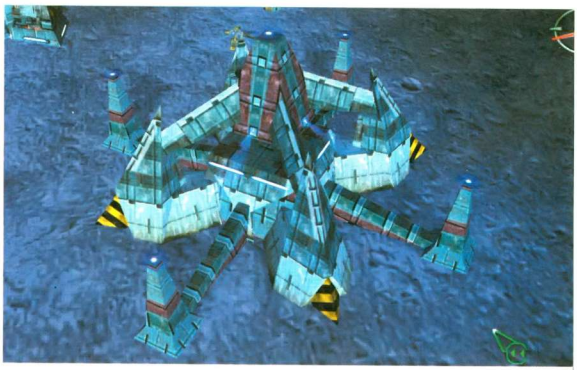
Der Konvoi in der dritten Mission fährt immer auf Minen. Was soll ich machen?

Verwenden Sie in dieser Mission oft die Pausefunktion, um Laserzäune genau um die Minenfelder ziehen zu können. Wenn Sie beim Setzen eines Begrenzungspfostens nur um ein Feld falsch liegen, fahren die Transporter um den Zaun herum, mitten ins Minenfeld hinein. Verdrängen Sie auch schnell den Gedanken, einzelne Minen mit Hilfe einer Opfereinheit aus dem Weg zu räumen. Die Minen haben einen so großen Explosionsradius, dass Sie oftmals mehrere Einheiten durch eine einzelne Mine verlieren.

Mission 4: Mit sieben Einheiten zwei Basen vernichten? Wie soll das gehen?

In der vierten Mission haben Sie nur sieben Einheiten zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie zwei komplette UCS Basen auslöschen sollen. Das Geheimnis dieser Mission ist, dass die Einheit „Fang" alle 60 Sekunden genau an der Stelle, an der sie sich befindet, einen Meteoritenschauer auslöst. Direkt neben Ihrem Startplatz befindet sich eine Reihe von Artefakten, die nur „Fang" zugute kommen sollten, da er als Einziger die Mission überleben muss. Rüsten Sie ihn sofort mit einem Schutzschild aus und fahren Sie mit ihm abwechselnd in die beiden UCS Basen, die sich oben rechts und unten links auf der Karte befinden. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, wird „Fang" fast nie getroffen. Nach einigen Abstechern in beide Basen sollten diese so stark beschädigt sein, dass Sie dazu übergehen können, die restlichen Gebäude mit Ihren konventionellen Angriffseinheiten auszuschalten. Vergessen Sie nur niemals, „Fang" nach Ablauf des Countdowns zu bewegen, da er ansonsten selbst von den Meteoriten zerstört wird.

Lars Geiger



Energie: Das Xylit-Kraftwerk kann auch Nachts Strom produzieren, und sollte aus diesem Grund so bald wie möglich die Solarzellen und Batterien ersetzen.

Dachzeile

Diablo 2 – Profitipps

Abschnitt 1: Magische Eigenschaften

Die Gegenstands-Levels beschreiben, was möglich ist und was nicht.

Präfixe und Suffixe besitzen Levels, die vom Gegenstands-Typ abhängen (siehe Tabelle). Wenn ein Monster einen magischen Gegenstand verliert, werden dessen Eigenschaften unter denen ausgewählt, deren Level den des Monsters um höchstens fünf übersteigt. Spezielle und Set-Gegenstände unterliegen dieser Beschränkung nicht. Die Monster haben im 4. Akt Levels bis 30, 55 bzw. 80 in Normal, Albtraum bzw. Hölle. Diablo selbst besitzt die Levels 40, 65 bzw. 90. Daher kann nur er ein +2-Fertigkeiten-Amulett verlieren. Die Magie-Auslagen der Händler richten sich dagegen nach dem Charakter-Level des Helden. Es sind Eigenschaften verfügbar, deren Levels nicht größer sind als der Charakter-Level plus zwei.

Um einen Gegenstand zu verwenden, muss die Level-Voraussetzung erfüllt sein.

Unter allen Prä- und Suffixen eines Gegenstandes wird dasjenige mit dem höchsten Level ermittelt. Um den Gegenstand zu benutzen, muss die Stufe eines Charakters mindestens 75% dieses Wertes betragen. Viele außergewöhnliche Gegenstände besitzen allerdings eine Mindest-Stufe von 25. Bei Stäben und Zeptern die Fertigkeiten verbessern, ist die Level-Voraussetzung mindestens so groß wie die für die höchste Fertigkeitsstufe.

Abschnitt 2: Verzaubern

Wann habe ich die Möglichkeit dazu?

Pro Schwierigkeitsstufe kann ein Gegenstand verzaubert werden, wenn Charsis' Quest im ersten Akt gelöst wurde. Sie können auch außergewöhnliche Gegenstände aus Albtraum und Hölle dazu verwenden. Verzauberungen können beliebig lange aufgespart werden.

Was passiert im Einzelnen?

Der gewählte Gegenstand wird durch einen seltenen Gegenstand gleichen Typs ersetzt. Daher gehen nichtmagische Zusätze wie eine verbesserte Verteidigung oder die Erhöhung von Fertigkeiten normalerweise verloren.

Welche magischen Eigenschaften kann ich erwarten?

Welche Eigenschaften überhaupt infrage kommen, hängt zunächst einmal vom Typ des Gegenstandes ab (siehe Tabelle). Darüber hinaus sind nur solche Eigenschaften freigeschaltet, deren Level nicht größer ist als Ihr Charakter-Level plus sechs. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass ein Aufsparen der Verzauberungen sinnvoll ist.

Abschnitt 3: Glücksspiel

Wie komme ich schnell an Gold?

Außergewöhnliche Rüstungsgegenstände und Wurfwaffen erzielen hohe Verkaufserlöse. Des Weiteren sind auch normale Stäbe und Zepter wertvoll, wenn sie Fertigkeiten verbessern.

Welche Gegenstände kann ich beim Glücksspiel erwerben?

Ab Charakter-Level 35 werden Ihnen alle Gegenstände angeboten. Davon ausgenommen sind stets Stäbe, Zepter sowie außergewöhnliche Gegenstände. Wenn Sie einen speziellen oder Set-Gegenstand suchen, müssen Sie Gegenstände des entsprechenden Grundtyps erwerben.

Vorsicht bei speziellen Gegenständen!

Sie können einen speziellen Gegenstand nur dann über das Glücksspiel erwerben, wenn sich in der Stadt kein Spieler aufhält, der diesen Gegenstand bereits besitzt. Das gilt natürlich auch für Sie selbst. Eine Besonderheit gibt es bei den speziellen Ringen (Nagelring, Manald-Heilung, Stein von Jordan) und den speziellen Amuletten (Nokozan-Relikt, das Auge von Ettlich, das Mahim-Eiche Kurio), die jeweils genau in dieser Reihenfolge erzeugt werden. Wenn Sie also auf der Suche nach dem legendären „Stein von Jordan" sind, müssen Sie „Nagelring" und „Manald-Heilung" bereits mit sich führen. Set-Gegenstände sind davon nicht betroffen.

Wie groß sind meine Chancen auf gute Ergebnisse?

Der Tabelle können Sie die Chance entnehmen, einen Gegenstand aus einer der vier Kategorien zu erhalten. Bei magischen und seltenen Gegenständen kommen nur solche Eigenschaften zum Einsatz, deren Level höchstens sechs größer ist als Ihr Charakter-Level. Ein +2-Fertigkeiten-Amulett können Sie daher frühestens mit Charakter-Level 84 erspielen.

Verteilung beim Glücksspiel	
Magische Gegenstände (blau)	85%
Seltene Gegenstände (gelb)	7%
Set-Gegenstände	5%
Spezielle Gegenstände	3%

Abschnitt 4: Rezepte des Horadrim-Würfels

3 Ringe = 1 blaues Amulett, 3 Amulette = 1 blauer Ring

Die Eigenschaften des erzeugten Amuletts bzw. Rings werden zufällig aus den Eigenschaften ausgewählt, deren Level nicht größer ist als 3 + Charakterlevel * 0,75. Erwarten Sie daher nicht allzu viel von diesem Rezept. Erst wenn Sie bei Level 36 sind, haben Sie eine Chance auf Amulette, die Fertigkeiten um eine Stufe erhöhen. Amulette, die Fertigkeiten um zwei Stufen erhöhen, können Sie so nicht erzeugen.

3 perfekte Edelsteine + 1 magischer Gegenstand = 1 blauer Gegenstand gleichen Typs

Bei diesem Rezept gibt es keine Begrenzung für die Eigenschaften des neu erzeugten Gegenstandes. Mit sehr viel Glück können Sie auf ein Amulett mit +2 auf alle Fertigkeiten hoffen. Allerdings sind nicht genügend perfekte Edelsteine verfügbar, um dieses Rezept regelmäßig anwenden zu können.

Andreas Krumme



Die Gegenstands-Levels aller magischen Präfixe

Jede magische Eigenschaft ist entweder ein Präfix oder ein Suffix. Blaue Gegenstände besitzen von jeder Sorte höchstens eines. Seltene Gegenstände (gelb) haben zwischen einer und drei Eigenschaften aus beiden Kategorien und vier bis sechs insgesamt.

Name	Bonus	Waffe	Rüstung	1-H-Axt	2-H-Axt	Bogen	Schilder	Helme	Rüstungen	Stäbe	Zepter	Amulette
Verbessert den Angriffswert												
Bronzen	+10 bis +20 zu Angriffswert	1	1	1	1	1			1		1	1
Eisern	+21 bis +40 zu Angriffswert	4	4	4	4	4					4	
Stählern	+41 bis +60 zu Angriffswert	8	8	8	8	8					8	
Silbern	+61 bis +80 zu Angriffswert	12	12	12	12	12					12	
Rotgolden	+81 bis +100 zu Angriffswert	17	17	17	17	17					17	
Weißgolden	+101 bis +120 zu Angriffswert	22	22	22	22	22					22	
Himmelssteinern	+121 bis +150 zu Angriffswert	27	27			27					27	
Erhöht den Schaden												
Gezackt	110% bis 120% Schaden	1	1	1	1	1						
Tödlich	121% bis 130% Schaden	5	5	5	5	5						
Grimmig	131% bis 140% Schaden	8	8	8	8	8						
Brutal	141% bis 150% Schaden	14	14	14	14	14						
Massiv	151% bis 165% Schaden	20	20	20	20	20						
Wild	166% bis 180% Schaden	26	26			26						
Gnadenlos	181% bis 200% Schaden	32	32			32						
Verbessert den Angriffswert und erhöht den Schaden												
Scharf	+10 bis +20 zu Angriffswert 110% bis 120% Schaden	5	5	5	5	5						
Fein	+21 bis +40 zu Angriffswert 121% bis 130% Schade	9	9	9	9	9						
Kampfstark	+41 bis +60 zu Angriffswert 131% bis 140% Schaden	15	15	15	15	15						
Soldatisch	+61 bis +80 zu Angriffswert 141% bis 150% Schaden	21	21	21	21	21						
Ritterlich	+81 bis +100 zu Angriffswert 151% bis 165% Schaden	25	25	25	25	25						
Fürstlich	+101 bis +120 zu Angriffswert 166% bis 180% Schaden	30	30			30						
Königlich	+121 bis +150 zu Angriffswert 181% bis 200% Schaden	35	35			35						
Verbessert die Verteidigung												
Robust	120% bis 130% Verteidigung						4	4	4	4	4	
Stark	131% bis 140% Verteidigung						9	9	9	9	9	
Gönreich	141% bis 150% Verteidigung						18	19	19	19	19	
Gesegnet	151% bis 160% Verteidigung						25	25	25	25	25	
Geweiht	161% bis 180% Verteidigung						31	31	31	31	31	
Geheiligt	181% bis 200% Verteidigung						36	36	36	36	36	
Reduziert den Magie-Schaden												
Unzuverlässig	Magie-Schaden reduziert um 1							7				
Verstärkt	Magie-Schaden reduziert um 2							14				
Erhöht das Mana												
Echsen-	+1 bis +5 zu Mana		3	3	3		3	3			3	3	3
Schlangen-	+6 bis +10 zu Mana		6	6	6			6			6	6	6
Nattern-	+11 bis +20 zu Mana	37	14	14	14		37	14	37	37	14	14	14
Lindwurm-	+21 bis +30 zu Mana		20	20	20						20	20	20
Drachen-	+31 bis +40 zu Mana		24	24	24		52		52	52		24	24
Wyrm-	+41 bis +60 zu Mana		30	30	30							30	30
Schlau	10% erlittener Schaden geht auf Mana							9					9
Triumphierend	+1 Mana nach jedem Volltreffer	3	3	3	3						3		
Erhöht den Widerstand gegen Elementarkräfte												
Blutrot	Feuerwiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Weinrot	Feuerwiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Granatrot	Feuerwiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Rubinrot	Feuerwiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Azurblau	Kältewiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Himmelblau	Kältewiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Kobaltblau	Kältewiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Saphirblau	Kältewiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Dottergelb	Blitzwiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Hellrot	Blitzwiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Korallenrot	Blitzwiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Hellbraun	Blitzwiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Meergrün	Giftwiderstand 5% bis 10%		5		5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dunkelgrün	Giftwiderstand 11% bis 20%	35	12	35	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Chromgrün	Giftwiderstand 21% bis 30%	55	18	55	18	55	18	18	18	55	55	18	18
Smaragdgrün	Giftwiderstand 31% bis 50%		25									25	25
Prismatisch	jede Widerstandsart 15% bis 25%												27
Prismatisch	jede Widerstandsart 15%											62	
Erhöht die Fertigkeiten-Levels												
Schlitzer	+1 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	30											30
Berserker	+2 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	40											90
Mönch	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		30										30
Priester	+2 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		40										90
Geisterbeschwörer	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			30									30
Totenbeschwörer	+2 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			40									90
Engel	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin				30								30
Erzengel	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin				40								90
Pfeilmacher	+1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone					30							30
Bogenschützen	+2 zu Fertigkeiten-Level der Amazone					40							90
Sonstiges													
Blitzend	+1 zu Lichtradius			1	1		1	1	1	1	1	1	1
Glühend	+2 zu Lichtradius			6	6		6	6	6	6	6	6	6
Zufällig	10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten											5	5
Robust	+5 bis +10 zu max. Ausdauer								14	14	14	14	14
Unermüdlich	Ausdauer-Heilung +50%								14				
Heulend	Treffer veranlasst Monster zu Flucht	16	16	16	16								

Legende:
Die Kategorie Waffe umfasst alle Hieb- und Stichwaffen außer Zeptern und Stäben. Die Kategorie Bogen umfasst Bögen und Armbrüste.Die Kategorie Rüstung umfasst Körperrüstungen und Helme.

Die Gegenstands-Levels aller magischen Suffixe

Während die besten Präfixe Waffen und Rüstungen verbessern, gegen Elementarzauber schützen und Fertigkeiten erhöhen, sorgen die besten Suffixe für mehr Lebenspunkte, abgesaugtes Leben und Mana sowie Elementarschäden, insbesondere Kälteschaden.

Name	Neue Eigenschaft	Waffe	Zweihänder	1-H-Stich	2-H-Stich	Bogen	Köcher	Schild	Rüstung	Handschuhe	Stiefel	Gürtel	Ring	Amulett
Erhöht die Attribute														
der Stärke	+1 bis +3 zu Stärke											1	1	1
der Macht	+4 bis +6 zu Stärke	10	10					10	10		10	10	10	10
des Stiers	+7 bis +10 zu Stärke	18	18			47		47	18	47	18	18	18	18
des Riesen	+11 bis +15 zu Stärke	22	22			62		62	22	62	22	22	22	22
des Titanen	+16 bis +20 zu Stärke								30		30	30		30
der Geschicklichkeit	+1 bis +3 zu Geschicklichkeit		5			5			5		5		5	5
der Fertigkeit	+4 bis +5 zu Geschicklichkeit		10			10	45	45	10	10	10	45	10	10
der Genauigkeit	+7 bis +10 zu Geschicklichkeit		18			18			18	18	18		18	18
der Präzision	+11 bis +15 zu Geschicklichkeit		22			22	60	60	60	22	60	60	60	22
der Perfektion	+16 bis +20 zu Geschicklichkeit					30				30				30
Erhöht Leben und Mana														
des Schakals	+1 bis +5 zu Leben		3	3	3		3	3	3	3	3	3	3	3
des Lebens	+5 zu Leben						22	22				22		22
des Fuchses	+6 bis +10 zu Leben		6	6	6		6	6	6	6	6	6	6	6
des Wolfes	+11 bis +20 zu Leben	45	14	14	14	45	14	14	14	14	14	14	14	14
des Tigers	+21 bis +30 zu Leben						20	20	20	20	20	20	20	20
des Mammuts	+31 bis +40 zu Leben	60					24	24		60	24	24	24	24
des Kolosses	+41 bis +60 zu Leben						30	30				30	30	30
der Energie	+1 bis +5 zu Mana		5	5	5							5	5	
des Geistes	+6 bis +10 zu Mana		10	10	10							10	10	
der Heiligkeit	+11 bis +15 zu Mana		18	18	18							18	18	
der Hexerei	+16 bis +20 zu Mana		22	22	22							22	22	
der Zauberei	+21 bis +30 zu Mana		30	30	30							30	30	
Stellt Leben und Mana wieder her														
des Blutegels	4% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer	6	6	6	6	6							6	6
der Heuschrecken	8% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer	20	20	20	20									
der Fledermaus	4% bis 6% abgesaugtes Mana pro Treffer	6	6	6	6	6							6	6
des Vampirs	7% bis 12% abgesaugtes Mana pro Treffer	20	20	20	20									
der Regeneration	Leben wieder auffüllen +3	70	10	70	70	70	70	40	70	40	10	10	10	10
des Neuwuchses	Leben wieder auffüllen +5		17								55	55		17
Erhöht den Schaden														
der Würde	+1 zu minimalem Schaden	2				2								
des Maßes	+2 zu minimalem Schaden	6	6	6	6	6								
der Auszeichnung	+3 zu minimalem Schaden	12	12	12	12	12							12	12
der Leistung	+4 bis +5 zu minimalem Schaden	18	18	18	18	18								
der Kunstfertigkeit	+1 bis +2 zu maximalem Schaden	1	1	1	1	1							1	1
der Qualität	+2 zu maximalem Schaden	4	4	4	4	4							4	4
der Verstümmelung	+3 bis +4 zu maximalem Schaden	7	7	7	7	7		7					7	7
des Schlachtens	+5 bis +7 zu maximalem Schaden	11	11	11	11	11								
des Grauens	+8 bis +10 zu maximalem Schaden	14	14	14	14	14								
des Gemetzels	+11 bis +15 zu maximalem Schaden	19	19			19								
des Blutbades	+16 bis +20 zu maximalem Schaden	25	25			25								
Fügt Elementarschaden hinzu														
der Flamme	erhöht um 1 bis 2-6 Feuer-Schaden	4	4	4	4	4				40			40	40
des Feuers	erhöht um 2 bis 6-11 Feuer-Schaden	15	15	15	15	15								
des Brandes	erhöht um 10 bis 11-20 Feuer-Schaden	25	25	25	25	25								
des Frostes	erhöht um 1 bis 4 Kälte-Schaden	4	4	4	4	4						55		55
des Gletschers	erhöht um 4 bis 5-12 Kälte-Schaden	18	18	18	18	18								
des Schocks	erhöht um 1-8 Blitz-Schaden	4	4	4	4	4			50				50	50
des Blitzes	erhöht um 1-16 Blitz-Schaden	15	15	15	15	15								
des Donners	erhöht um 1-32 Blitz-Schaden	25	25	25	25	25								
der Fäulnis	erhöht um 2-7 Gift-Schaden über 3s	5		5	5	5							45	45
des Giftes	erhöht um 4-14 Gift-Schaden über 3s	15		15	15	15								
der Pestilenz	erhöht um 12-26 Gift-Schaden über 4s	25		25	25	25								
Verbessert die Kampfkraft														
der Bereitschaft	leichte Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1				1				
des Eifers	schnelle Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8								
der Hurtigkeit	schnelle Angriffsgeschwindigkeit	19	19											
der Schnelligkeit	starke Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25											
des Lehrlings	schnelle Zauberrate		5	5	5								5	5
des Magiers	schnellste Zauberrate		17	17	17									
der Durchbohrung	-10 bis -20 Monster-Verteidigung pro Treffer	6	6											
des Stoßens	-25 bis -40 Monster-Verteidigung pro Treffer	16	16											
des Bären	Wegstoßung	6	6	6	6									
des Durchstoßens	Verteidigung des Ziels ignorieren		25	25	25									
der Bösartigkeit	Monster-Heilung verhindern	9		9	9									
Verbessert die Verteidigung														
des Ausgleichs	schnelle Erholung nach Treffer							5	5		5	5		
der Stabilität	schnellste Erholung nach Treffer							9	9		9	9		
der Parade	10% erhöhte Chancen beim Blocken								1					
der Abweisung	20% erhöhte Chancen beim Blocken								11					
der Gesundheit	Schaden reduziert um 1							7	7				7	7
des Schutzes	Schaden reduziert um 2												18	18
der Absorption	Schaden reduziert um 3													26
des Lebens	Schaden reduziert um 4													35
der Obhut	Magie-Schaden reduziert um 1							7	7				7	7
des Wächters	Magie-Schaden reduziert um 2												18	18
der Sicherheit	Magie-Schaden reduziert um 3													26
der Vereinigung	Magie-Schaden reduziert um 4													35
der Dornen	Angreifer erleidet Schaden von 1 bis 3							14	14			14		
der Stacheln	Angreifer erleidet Schaden von 2 bis 6							21	21			21		
der Heilung	Giftstärke reduziert um 25%							7	7	7	7	7	7	7
der Verbesserung	Giftstärke reduziert um 50%							18	18					18
des Trotzes	Giftstärke reduziert um 75%							25	25					25
des Taues	Halbierte Dauer der Erstarrung								10	10			10	10
Sonstiges														
des Lichtes	+1 zu Lichtradius		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
des Glanzes	+3 zu Lichtradius		15	15	15	15				15			15	15
der Sonne	+5 zu Lichtradius		17	17	17	17				17			17	17
der Gier	40% bis 60% Extragold von Monstern												2	2
des Reichtums	60% bis 120% Extragold von Monstern								17	17	17			17
der Chance	10% bis 19% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten												12	12
des Glücks	20% bis 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten								16	16				16
der Einfachheit	Anforderungen -20%	15				15	15	15						
der Simplizität	Anforderungen -40%	25				25	25	25						
des Schreitens	Schnell gehen/ rennen								2					
der Eile	Schneller gehen/ rennen								13					
der Geschwindigkeit	Am schnellsten gehen/ rennen								22					

Legende:
Die Kategorie Waffe umfasst alle Hieb- und Stichwaffen außer Zeptern und Stäben. Die Kategorie Bogen umfasst Bögen und Armbrüste. Die Kategorie Rüstung umfasst Körperrüstungen und Helme.



Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Wenn Sie beim Bau von Achterbahnen eine bestimmte Erregungsrate erreichen müssen, sollten Sie Folgendes ausprobieren:

Bauen Sie möglichst viele und vor allem hohe Bäume unmittelbar um die Achterbahn herum. Zwischen die verschlungenen Wege der Achterbahn sollten Sie ebenfalls so viele Bäume wie möglich pflanzen. So lässt sich die Erregungsrate leicht um 1 bis 1,5 Punkte erhöhen!

Noch ein Tipp für höhere Erregungsraten: Errichten Sie Achterbahnen, die einen Abschuss zulassen, auch wirklich mit Abschuss. Die Strecke darf dabei nicht geschlossen sein, sondern muss irgendwo in der Luft enden, damit die Achterbahn-Waggons wieder zurückrollen können.

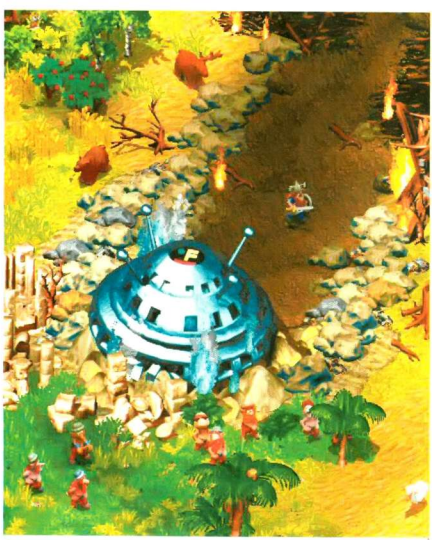
Sebastian Nisi

Mit diesem Trick können Sie gute bis extrem gute Achterbahnen zu Ihren gespeicherten Entwürfen hinzufügen:

Öffnen Sie einen Level, in dem es die gewünschte, vorgefertigte Achterbahn bereits gibt (z. B. Arachnophobia). Öffnen Sie dann das Attraktions-Fenster und klicken Sie auf „Streckenentwurf speichern". Wenn Sie der Attraktion dabei einen anderen Namen geben, können Sie diese Achterbahn danach in jedem Level bauen.

Die Erregungsrate einer Achterbahn lässt sich übrigens besonders gut mit der Geister-Themenlandschaft erhöhen – einfach Grabsteine, Gruften und Skelette rund um die Achterbahn bauen. Das bewirkt Steigerungen bis zu 1,5 Punkte!

Jan Jürgensen



Das Entwicklerteam von Cultures nimmt sich im Bonuslevel selbst auf die Schippe. Angeblich sollen Außerirdische das Spiel auf die Erde gebracht haben.

Cultures

Klicken Sie im Startbildschirm oben links auf die Steintafel – dort, wo ein Herz eingeritzt ist. Daraufhin gelangen Sie in den Geheimlevel, wo Sie feststellen, dass *Cultures* nicht aus Vinland, sondern aus dem Weltall kommt!

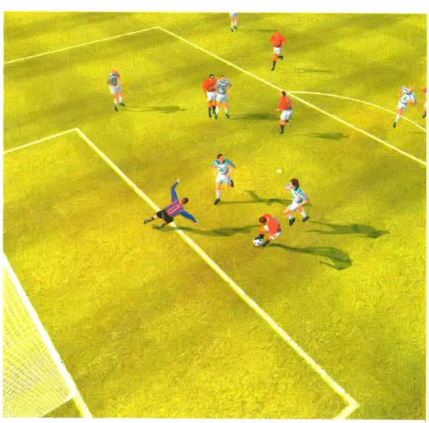
Alexander Raulfs

Zu Beginn jeder Mission stehen die Frauen meist recht unnütz herum. Das können Sie ändern, indem Sie die Frauen als Kundschafterinnen einsetzen. Schicken Sie sie einfach an den äußeren Rand Ihres Sichtradius, um langsam die Karte aufzudecken.

Peter Correll

Bundesliga Stars 2001

Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – Ausdauer.



Mit einer kurzen Täuschung können Sie den Torhüter verladen und dann problemlos in das leere Tor einschieben.

Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschieben.

Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den dort postierten Spieler einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

Wechseln Sie häufig aus und setzen Sie möglichst alle Spieler ein, da Ihr Team sonst schon nach wenigen Spieltagen sehr erschöpft ist und entsprechend schwächer spielt.

Nutzen Sie das neue Spielelement, direkte Freistöße anzuschneiden. So können Sie den Ball über die Mauer ins Tor zirkeln.

Aus dem Spiel erzielen Sie am einfachsten Treffer, wenn Sie von den Flügeln flach nach innen passen. Bei einer 4-3-3-Aufstellung wartet in der Mitte ein Stürmer als Vollstrecker.

Redaktion

Sydney 2000

Um es sich im Olympia-Modus etwas einfacher zu machen, sollten Sie einfache Übungen wiederholen. So kommen Sie schneller an einen hohen Motivationswert.

Wenn Sie die Olympischen Spiele nur einmal kurz ausprobieren, später aber mit der erreichten Qualifikation weiterspielen möchten, speichern Sie vor dem Turnier ab. Wenn Sie später Lust haben, sich für alle Disziplinen zu qualifizieren, brauchen Sie die Trainingseinheiten für die erste Disziplin nicht noch einmal zu bestehen.

Joachim Rahmann

Grand Prix 3

Pole-Position ohne Qualifikation? Kein Problem! Dieser Trick klappt in einer Meisterschaftssaison und in einem Rennen ohne Wertung. Sobald Sie in dem Menü sind, wo Sie die Qualifikation wählen können, klicken Sie auf „Veranstaltung verlassen", danach auf „Sichern" und dann auf „OK". Jetzt sind Sie wieder im Hauptmenü. Wenn Sie nun das gespeicherte Spiel laden, stehen Sie auf der Pole-Position.

Oliver Gerlach



Mit einem kleinen Trick müssen Sie das Qualifikationsrennen nicht mehr fahren, um auf der Pole-Position zu stehen.

Shogun: Total War

Bauen Sie in den Grenzprovinzen unbedingt Grenzbefestigungen zum Schutz gegen feindliche Ninjas. Setzen Sie eigene Ninjas ruhig auch auf feindliche Befehlshaber ohne Rangabzeichen an (zum Sammeln von Ehre).

Errichten Sie die Ausbildungsstellen nicht direkt an der Front. Wenn Sie sich ins Schloss zurückziehen müssen, werden sie sonst größtenteils zerstört.

Stellen Sie in der Schlacht – wenn möglich – den gegnerischen Tai-Sho. Sollte er fliehen oder getötet werden, fliehen alle gegnerischen Einheiten in seiner Nähe und unter Umständen sogar die ganze Armee.

Versperren Sie fliehenden Einheiten nicht direkt den Weg. Manchmal versuchen sie, sich den Weg aus Verzweiflung freizukämpfen. Geschickter ist es, fliehende Einheiten mit Kavallerie von hinten zu überrennen.

Fernkämpfer haben auf Hügeln nicht nur eine höhere Durchschlagskraft, sondern auch eine größere Reichweite.

Stellen Sie die eigenen Nahkampfeinheiten nicht zwischen Ihre Fernkämpfer und deren Ziel, denn sie werden dann auch getroffen.

Bogenschützen ziehen sich zurück, wenn das Ziel zu nahe kommt. Greifen Sie gegnerische Bogenschützen daher mit Kavallerie oder von zwei Seiten an.

Fallen Sie feindlichen Einheiten, die sich bereits im Nahkampf befinden, in den Rücken.

Geben Sie Einheiten, die im Kampf deutlich unterliegen (z. B. Kavallerie gegen Yari-Samurai) den Befehl zur Flucht, wenn keine Hilfe möglich ist.

Martin Kalkstein

Imperium der Ameisen

Erkunden Sie möglichst zügig die Karte, um viele Rohstoffvorkommen zu sichern.

Fassen Sie immer zwei bis vier Trupps gleicher Einheiten zu einer Armee zusammen, da sie sich so besser steuern lassen. Oftmals sind Ihnen Ihre Gegner größenmäßig weit überlegen, weshalb Sie sowieso mit geballter Macht angreifen müssen.

Bauen Sie gleich am Anfang einen weiteren Lagerraum und setzen Sie die Priorität für das Bauen an die erste Stelle.

Lassen Sie immer einige Truppen in unmittelbarer Nähe des Ameisenhaufens, da Feinde gerne Ihre Truppen umgehen und direkt an der Basis angreifen. Feindliche Ameisen dringen dabei sogar in Ihr Hauptquartier ein und mischen dort Ihre Arbeiterinnen auf.

Achten Sie darauf, dass Sie vor Wintereinbruch genügend Nahrungsmittel haben und alle Einheiten in den Ameisenhaufen beordern, da sie andernfalls verhungern bzw. erfrieren.

Redaktion

Icewind Dale

Editieren Sie die Datei icewind.ini mit einem normalen Editor und suchen Sie die Sektion GAME OPTIONS. Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1" hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (STRG + TAB) und tippen die folgende Zeile ein:

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Tim Zibell

Korrektur zu Icewind Dale

Mit tief gebeugtem Haupt schleicht der Redaktionsdieb aus *Icewind Dale* daher. „Asche auf mein Haupt." Fälschlicherweise wurde in der letzten Ausgabe behauptet, die Fallen würden sich nicht deaktivieren lassen, was natürlich blanker Unfug ist. Gottseidank gibt es genügend aufmerksame Leser, die den Fehler sofort bemerkt haben und prompt darauf reagierten. Um es noch mal ganz deutlich zu sagen: Fallen lassen sich durch einen Dieb in der Gruppe mit der Funktion „Stehlen" entschärfen.

Star Trek: Voyager – Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

God	Gott-Modus
Give all	Alle Waffen
Give ammo	Volle Munition
Give health	Volle Gesundheit
Notarget	Gegner attackieren Sie nicht mehr.
Cg_thirdperson 1	Aktiviert die Third-Person-Sicht (mit 0 kehren Sie wieder zur normalen Sicht zurück)
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Give ####	Sie erhalten den jeweiligen Gegenstand. Statt #### geben Sie Folgendes ein: Phaser; Grenade launcher; Compression rifle; Tetryon disruptor; Imod; Quantum burst; Scavenger rifle; Dreadnought weapon; Stasis weapon

Erick Hack

Mit den folgenden Cheats können Sie Ihren Lieblingslevel auswählen. Starten Sie das Spiel und drücken Sie die ^-Taste, um die Konsole zu öffnen. Dann geben Sie map ein und dahinter folgende Namen (z. B. map voy1):

voy1	**voy8**	**voy15**	**stasis3**	**forge1**
voy2	**voy9**	**voy16**	**scav1**	**forge2**
voy3	**voy10**	**voy17**	**scav2**	**forge3**
voy4	**voy11**	**voy20**	**scav3**	**forge4**
voy5	**voy12**	**tutorial**	**scav4**	**forge5**
voy6	**voy13**	**stasis1**	**scav5**	**forgeboss**
voy7	**voy14**	**stasis2**	**scavboss**	**dn1**
dn2	**dn8**	**borg5**	**ctf_and1**	**hm_dn2**
dn3	**borg1**	**borg6**	**hm_borg1**	**hm_kln1**
dn4	**borg2**	**ctf_voy1**	**hm_borg2**	**hm_noon**
dn5	**holodeck**	**ctf_voy2**	**hm_borg3**	**hm_scav1**
dn6	**borg3**	**ctf_kln1**	**hm_cam**	**hm_voy1**
dn7	**borg4**	**ctf_kln2**	**hm_dn1**	**hm_voy2**

Dies sind sämtliche Levels von *Elite Force* mit ein paar zusätzlichen Karten, die aus dem Holomatch stammen. Übrigens: Die Karte mit dem Endgegner heißt forgeboss.

Matthias Schmeier

Age of Empires: The Conquerors

ROCK ON	1.000 Steine
LUMBERJACK	1.000 Holz
ROBIN HOOD	1.000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Essen
MARCO	Karte zeigen
POLO	Nebel entfernen
AEGIS	Schnell bauen
NATURAL WONDERS	Naturkontrolle
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstzerstörung
HOW DO YOU TURN THIS ON	Cobra-Auto
TO SMITHEREENS	Saboteur
BLACK DEATH	Gegner zerstören
I R WINNER	Mission gewinnen
RESIGN	Mission verlieren
WOOF WOOF	Fliegende Hunde
FURIOUS THE MONKEY BOY	Affe

Michael Weiß

Die Sims – Das volle Leben

Jedesmal, wenn Ihr Sim mit dem Chemiebausatz experimentiert, erhalten Sie einen von vier Tränken. Diese haben folgende Wirkungen:

Orangefarbener Trank	Sim ist für kurze Zeit unsichtbar.
Blauer Trank	Unterschiedliche Bedürfnisse werden aufgefüllt.
Roter Trank	Ein anderer Sim verliebt sich in Ihren Sim.
Grüner Trank	Ihr Sim verwandelt sich in Frankenstein.

Patrick Trojandt



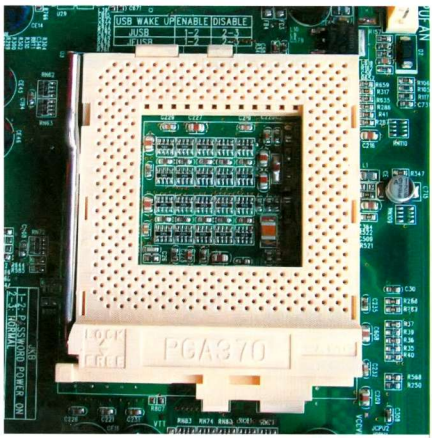
Im Labor können Sie einige interessante Tränke mixen, z. B. ein Gebräu, bei dem der Sim zu Frankenstein wird.



Thema Technik

Gehören Sie auch zu den Leuten, denen nach einem Blick in einen Katalog für PC-Bauteile vor lauter Fachbegriffen wie Slot, Sockel, North- und Southbridge gleich schwindelig wird. Nicht mehr lange!

Die CPU (Central Processing Unit) ist der wichtigste Bestandteil des PCs – das ist nichts Neues. Sie vollführt alle wichtigen Berechnungen und wird auf das so genannte Mainboard gesteckt. Und genau da fängt es an, schwierig zu werden. Für die Steckverbindung zwischen CPU und Hauptplatine gibt es nämlich zwei verschiedene Möglichkeiten, die auch Einfluss auf die Bauart des Prozessors haben. Zum einen wären da die gesockelten CPUs und dann die Prozessoren in Slot-Form.



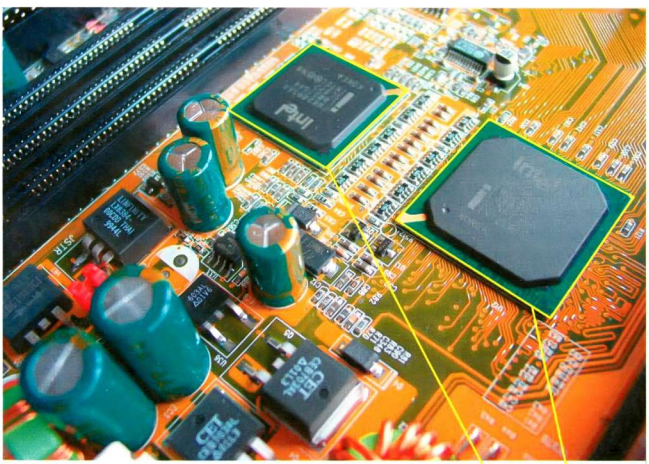
Intel hat die Produktion von Slot-Prozessoren aus Kostengründen aufgegeben. Nun widmet man sich ganz der Weiterentwicklung der Prozessoren für das Sockel-Format.

AMD und Intel

Kein Spiele-PC kommt ohne eine CPU von AMD oder Intel daher. Da die zwei in scharfer Konkurrenz stehen, köcheln sie auf dem Prozessor-Markt eben auch ihr eigenes Süppchen. Kurzum: Auch wenn beide Firmen Prozessoren im Slot- und Sockel-Format herstellen, sind diese nicht zueinander kompatibel.

Wer macht was?

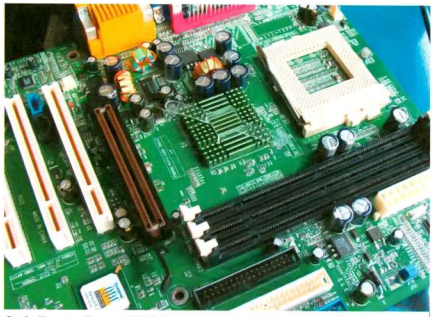
Intels aktuelle Prozessoren verstehen sich nur mit dem so genannten Sockel 370 und dem von Intel erschaffenen Slot-1-Anschluss gut. Sämtliche Pentium-III-Prozessoren gibt es in beiden Steckversionen. Den billigeren Celeron erhalten Sie nur in Sockel370-Versionen. Wer sich für AMD entscheidet, braucht ein komplett anderes Mainboard. Für den CPU-Anschluss sorgen hier entweder Slot A oder der 462-polige Sockel A. Athlon-Prozessoren (AMD) gibt es für beide Anschlüsse, den etwas leistungsschwächeren Duron erhalten Sie nur für Sockel-A-Mainboards.
Fazit: Bei der Wahl des Mainboards legen Sie sich also auch auf die CPU fest.



Hier sehen Sie die Kommunikationszentrale eines jeden PCs, die North- und Southbridge. Sie sind verantwortlich für die Kommunikation zwischen Hauptprozessor und den übrigen Systemkomponenten wie Speicher und Steckkarten.

Die Wahl

Auch wenn sich die Meisten beim PC-Kauf auf den guten Namen von Intel verlassen, sollten man doch auch mal einen Blick über



Auf dieses Sockel370-Mainboard passen sowohl die neuen gesockelten Pentium-III-Prozessoren als auch der etwas leistungsschwächere Celeron. AMD-Prozessoren arbeiten nur mit SockelA-Mainboards zusammen.

den Tellerrand riskieren. Die CPUs von AMD sind wesentlich günstiger und ebenso schnell, wie gleichgetaktete Intel-Kollegen. Der Athlon ist auf dem leistungstechnischen Niveau des Pentium III und der Duron nimmt es locker mit Intels Celeron auf. Beim Kauf neuer Mainboards und CPUs sollten Sie unbedingt auf die Sockel-Version von Mainboard und CPU achten – die Slot-Prozessoren sterben aufgrund zu hoher Herstellungskosten langsam aus.

Das Mainboard

Das Herzstück jedes Mainboards ist der Chipsatz. Der besteht zunächst aus zwei Teilen, der North- und der Southbrigde. Die Northbridge legt unter anderem fest, wie viel und welcher Speicher auf dem Mainboard benutzt werden kann. Sie regelt den Datenfluss zwischen CPU, Speicher, AGP-Steckplatz und der Southbridge. Die verwaltet derweil die Kommunikation zwischen CPU und allen anderen PCI-Steckkarten sowie USB und eventuell noch vorhandene ISA-Steckplätze. Die Southbridge ist also zum Beispiel für die Kommunikation mit Grafik- und Soundkarten zuständig. Mainboard-Chipsätze sind übrigens sowohl auf Mainboards mit Sockel als auch auf Slot-Boards im Einsatz.

VIA und Intel

Diese zwei Firmen liefern die aktuellen Mainboard-Chipsätze für Pentium III und Celeron. Für diese Prozessoren hat sich der 815-Chipsatz (Codename: Solano) von Intel als flexibel und zuverlässig erwiesen. Mainboards mit dem Chipsatz VIA-Apollo-Pro-133 sind zwar etwas günstiger, können den Systemspeicher aber nicht so schnell auslesen. Das ist auch der Grund, warum der Chipsatz nicht so oft auf Mainboards für Intel-CPUs vorkommt. Ebenfalls die Finger sollten Sie von Mainboards mit Intel-810-Chipsatz lassen. Durch die integrierte Grafikkarte fehlt diesen Mainboards der AGP-Slot. Spieler können also im Nachhinein keine schnellere Grafikkarte mehr nachrüsten. Achten Sie bei Kauf eines neuen Computers darauf, denn PCs mit 810-Chipsatz sind längerfristig bestenfalls als günstige Büro-Komplettlösung zu gebrauchen.

VIA und AMD

Für AMD-Prozessoren gibt es im Handel fast nur Mainboards mit dem KT-133-Chipsatz. Der kommt ebenfalls von VIA und hat einen vergleichsweise niedrigen Speicherdurchsatz. Die Alternativen sind schon älter und nicht mehr zu empfehlen. Viele Sockel-A-Systeme arbeiten zum Beispiel noch mit dem KT-Vorgänger KX133, einige auch mit dem AMD 750 (Irongate) von AMD.

CPU-Blutdruck

Um ihren Arbeitstakt zu erreichen, gehen Hauptprozessoren recht einfach vor. Über den FSB (Front Side Bus) kommuniziert die CPU mit dem Rest des Systems – die Taktfrequenz dieser Leitung ist unterschiedlich hoch. Bei aktuellen CPUs liegt der Takt entweder bei 66, 100 oder 133 MHz. Um nun auf Arbeitsgeschwindigkeit zu kommen, multipliziert die CPU einfach diese Taktrate mit einem festen Wert. Alte Pentium-III-Prozessoren arbeiten zum Beispiel mit 100 MHz Bustakt. Erhöhen Sie nun zum Beispiel den FSB eines Pentium III 500 auf 112 MHz, steigt der Prozessortakt um 60 MHz an (5 x 112 MHz = 560 MHz). Sie sollten aber wissen, dass dabei nicht nur die CPU sondern auch Speicher und AGP-Port mit mehr Takt angesprochen werden. Einige Komponenten können bei zu hohem Takt schon mal den Dienst verweigern oder zu Schaden kommen.

Everybody be cool

Wer aus seinem Computer also das letzte Quäntchen Geschwindigkeit herausbekommen möchte, sollte beim Mainboardkauf einiges beachten. Um Ihren PC vor ungewollten Schäden zu schützen, sollte Ihr Mainboard es Ihnen erlauben, den Front Side Bus in kleinen Schritten zu erhöhen – am besten per Software. So können Sie die kritische Grenze bei Ihrem PC besser ausloten und werden bei Erfolg meistens mit einem großen Leistungsplus belohnt – eine gute CPU-Kühlung vorausgesetzt.

Da wär' noch was

Ein gutes Mainboard sollte über mindestens fünf PCI-Steckplätze verfügen, denn dort finden Sound-, Netzwerk-, ISDN- und TV-Karten ihren Anschluss. Auf so genannte Onboard-Komponenten, also direkt auf dem Mainboard integrierte Sound- oder Grafikchips, sollten Sie verzichten. Die meisten haben nicht die Qualität, um sich in Spielen mit einer „vollwertigen" Karte messen zu können.

Bernd Holtmann



Der AMD756-Chip ist ein Bestandteil des Irongate-Chipsatzes für die Duron- und Athlon-Prozessoren von AMD.

CD-Inhalt 11/2000



Vollversion: Battle Zone

Neil Armstrong war der erste Mensch auf dem Mond? Von wegen! Laut dem Action-Strategical Battlezone war das Ganze nur ein inszeniertes Medienspektakel, um uns vom verbitterten Mond-Kampf der USA und Russland abzulenken. Jetzt liegt es an Ihnen, dort in 26 packenden Missionen um die Vorherrschaft zu kämpfen.

Battlezone orientiert sich am gleichnamigen Automatenspiel, das 1980 von Atari auf den Markt gebracht worden war. Viel ist von der damals sensationellen und heute antik wirkenden, auf Vektorgrafiken basierenden Panzerballerei freilich nicht mehr übrig. Ein Reiz an der Neuauflage ist die nach wie vor ungewohnte Kombination aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Es darf also aus der Ich-Perspektive geballert und verwaltet werden. Der PC-Besitzer kann pro Armee bis zu 25 unterschiedliche Gebäude- und Fahrzeugarten bauen, wobei ein Nebeneffekt hilfreich ist: Im Kampf vernichtete Gerätschaften liefern immer wieder neuen, recycelbaren Stoff – wer braucht da schon den Grünen Punkt? Schlagkräftige Kriegsmaschinen werden von Fabriken hergestellt (Panzer, Mech-Walker etc.). Geysire und später Sonnen-, Blitz- oder Windkraftwerke gewährleisten die Energieversorgung. Eine weitere „Ressource" sind Piloten, deren Zahl u. a. durch den Bau von Baracken erhöht werden kann. An Waffen existiert eine riesige Auswahl: Sieben Kanonen-, fünf Mörser- und fünf Raketenarten sowie sieben Spezialknarren stehen Gewehr bei Fuß (eine der Wummen löst gleich ein ganzes Erdbeben aus). Außerdem helfen Tools wie Radardämpfer, Reparaturpacks und Röntgenkameras. Der Spieler darf in fast alle Gleiter und Kriegsmaschinen einsteigen und wahlweise auf russischer oder amerikanischer Seite ins Kampfgetümmel eingreifen.

Den kompletten Testbericht sowie die Anleitung zu dem exzellenten Actionspiel finden Sie auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Testbericht *Battle Zone* aus der PC Action 04/1998

Battlezone1.pdf

Allgemeine Spieletipps

Battlezone

Mechwarrior meets Command & Conquer: So lässt sich das von Battlezone neu definierte Genre wohl am besten umschreiben. Wer beide Spiele kennt und mag, ist genau der richtige Kandidat für diesen Titel.

Action und Strategie

Gewöhnen Sie sich an den Genre-Mix.

Sie sitzen in einem Fahrzeug und nehmen aktiv am Kampfgeschehen teil, müssen aber gleichzeitig die Produktion und Ihre Einheiten kontrollieren. Um diesen Spagat meistern zu können, sollten Sie sich gleich von Anfang an die wichtigsten Kommandos merken.

Soll ich alleine losziehen?

Führen Sie immer einen Flügelmann mit sich. Neben der größeren Feuerkraft hat dies den Vorteil, dass Sie ein weiteres Fahrzeug zur Verfügung haben, sollte Sie Ihr fahrbarer Untersatz im Stich lassen.

Kämpfen oder kämpfen lassen?

Wann soll ich selber kämpfen?

Bei der Jagd auf einzelne Gegner sind Sie meistens schneller und effektiver als ein vom Computer gesteuerter Panzer. Als guter Kommandant führen Sie Ihre Truppen in den Kampf.

Großangriffe leiten

Hin und wieder ist es jedoch ratsam, Befehle aus sicherer Entfernung zu geben, um besonders bei Großangriffen nicht durch den eigentlichen Kampf abgelenkt zu werden. Nur so behalten Sie den nötigen Überblick.

Munition, Panzerung und Waffen

Wie versorge ich meine Truppen optimal mit Munition.

Ganz im Gegensatz zu den guten alten C&C-Panzern wird in *Battlezone* mit endlichen Munitionsvorräten geschossen. Es ist kein schönes Gefühl, wenn einem mitten in einem Großangriff die Munition ausgeht und das Vorhaben scheitert. Versorgen Sie daher sich und Ihre Kameraden ständig mit frischem Nachschub.



Das wertvolle Biometall ist der Grundpfeiler Ihrer Produktion. Optimieren Sie die Metall-„Ernte" durch mehrere Scavenger und vorgeschobene Silos.

Die Waffenkammer katapultiert Nachschub über enorme Distanzen und kann so auch vorgeschobene Einheiten wieder aufpeppen. Da die Munitions- und Panzerungskanister je nach Entfernung mitunter eine Minute unterwegs sind, ist es ratsam, vor einem Angriff ein kleines Lager anzuhäufen.

Auch Geschütze brauchen Munition.

Vergessen Sie nicht, Ihre Badgers mit Munition zu versorgen. So Sie über eine Waffenkammer verfügen, können Sie der jeweiligen Einheit befehlen, Munition oder Panzerung anzufordern.

Was für Waffen soll ich produzieren?

Die Versorgungseinheit kann auch neue Waffen produzieren. Es kommt ganz auf den persönlichen Stil an, ob Sie lieber zwei verschiedene Waffen montieren oder zwei gleiche Waffen bündeln.

Kann ich Fahrzeuge „heilen"?

Wenn Sie über einen Konstrukteur verfügen, können Sie außerdem einen Hangar und ein Versorgungsdepot errichten. Fahrzeuge im direkten Umkreis dieser Gebäude werden wieder aufgeladen.

Einheiten kontrollieren

Behalten Sie den Überblick.

Allen Fahrzeugen ist eine Nummer in ihrer Sparte (Offensive, Defensive, Versorgung) zugeordnet. Um immer schnell die richtige Einheit am Wickel zu haben, sollten Sie die Standpunkte und Gruppierungen mit Bedacht vornehmen. Merken Sie sich, welche Einheit wo ihren Dienst versieht.

Gut gruppiert ist halb gewonnen.

Gewöhnen Sie sich einheitliche Gruppierungen an, z. B. Offensiveinheiten auf F1-F3, Defensivgruppen auf F4-F6 etc. Auch wenn Sie nicht immer alle F-Tasten mit Fahrzeugen belegen, prägen Sie sich so schneller die richtigen Tasten ein.

Merken Sie sich die Tastenbelegung.

Nach einiger Zeit sollten Ihnen die Tastenkombinationen für die wichtigsten Befehle in Fleisch und Blut

übergehen. Wenn man Sie mitten in der Nacht aufweckt und fragt, wie man einen leichten Panzer produziert, müssen Sie wie aus der Pistole geschossen mit „6 (Fabrik) und 2 (leichter Panzer)“ antworten.

Biometall

Welche Rohstoffquellen stehen zur Verfügung?

Neben bereits vorhandenen Biometallfeldern ist Ihr primärer Rohstoff der Schrott von zerstörten Fahrzeugen. Beschützen Sie Ihre Sammler immer gut und eilen Sie ihnen zu Hilfe, wenn sie angegriffen werden.

Die Scavanger brauchen zu lange! Geht das nicht schneller?

Optimieren Sie die Metallversorgung durch den Einsatz mehrerer Scavangers. Später können Sie vorgeschobene Silos errichten, um die Wege der Sammler zu verkürzen. Leider grassiert auch unter den Sammlerpiloten aus *Battlezone* die aus anderen Strategietiteln bekannte Stumpfsinnigkeit. In aller Seelenruhe fahren die Sammler in gegnerisches Abwehrfeuer und Schluchten. Passen Sie besonders auf solche abtrünnigen Einheiten auf und beschützen Sie diese vor ihrer eigenen Dummheit.

Rohstoffe durch zerstörte Feinde

Die wohl beste Rohstoffquelle sind die Überreste Ihrer besiegten Gegner. Wenn sich eine Welle nach der anderen an Ihrer Verteidigung die Zähne ausbeißt, gibt es immer genügend Nachschub!

Piloten

Wo bekomme ich Piloten her?

Neben dem zum Bau von Fahrzeugen und Einrichtungen benötigten Biometall sind auch Piloten ein Engpassfaktor. Pro Fahrzeug wird ein Mann benötigt und nur wenn Sie eine Kaserne bauen, bekommen Sie neue Piloten.

Wichtiges Ziel: feindliche Piloten.

Aus dieser Tatsache folgt natürlich sofort, dass feindliche Piloten, die aus ihren Maschinen ausgestiegen sind, wichtige Ziele sind.



Es geht doch nichts über eine gute Verteidigungslinie. Dieser russische Jäger wird von mehreren Badgers auf den Hügeln aufs Korn genommen.

Basis bauen – aber richtig!

Basisbau mal anders

Es bedarf einer gewissen Eingewöhnungsphase, bis man sich mit der lockeren Bauweise in *Battlezone* angefreundet hat. Hier ist nichts rechtwinklig, sondern Gebäude werden locker in der Gegend verteilt. Die meisten Einheiten können zudem wieder eingepackt und an einem anderen Ort wieder aufgestellt werden.

Basen verlegen

Manchmal ist es sogar nötig, die Basis zu verschieben, um an Rohstoffe zu kommen. Vom Konstrukteur errichtete Gebäude lassen sich auch wieder von dieser Einheit abreißen.

Verteidigung

Wie baue ich eine gute Verteidigung auf?

Schützen Sie Ihren Stützpunkt mit Kanonen und Geschütztürmen. Erste Regel hierbei ist, dass sich die jeweiligen Reichweiten überschneiden sollten, damit die Türme sich gegenseitig Deckung geben. Außerdem sollten Sie auch hinter Ihrer primären Verteidigungslinie noch Geschütze platzieren, um Einheiten abzufangen, die durch die erste Linie gebrochen sind.

Wo stelle ich am besten Badgers auf?

Kanonen sind besonders auf Anhöhen und an schmalen Durchgängen effektiv. Achten Sie bei Geschütztürmen auf die Energieversorgung. Ihr Gegner greift nämlich mit Vorliebe Kraftwerke an und legt so kurzerhand die Türme lahm.

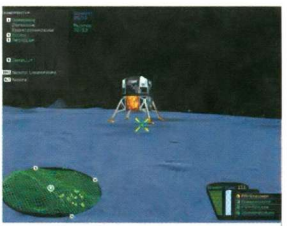
Artillerie

Wie nutze ich die Artillerie am besten?

Obwohl die Artillerie als Defensiveinheit gelistet wird, ist es mehr eine taktische Angriffseinheit. Lassen Sie die Artillerie niemals unbewacht, im Nahkampf sind diese Geschütze völlig wehrlos. Die Artillerie kann auf alles innerhalb von 750 Metern feuern und eignet sich besonders zum Angriff auf Gebäude.

Ziele für die Artillerie bestimmen

Wenn Sie eine Basis angreifen wollen, spionieren Sie kurz das Gelände aus und lassen die Artillerie das Ziel angreifen. Konzentrieren Sie sich auf die wichtigen Gebäude: Kraftwerke, Recycler und Fabriken.



The Eagle has landed. Laut Battlezone war die Mondlandung nur eine Farce.

Exklusiv-Demo: NHL 2001



Die NHL-Serie von EA Sports geht in die nächste Runde. Dabei sind wie immer alle Stars und Clubs der Liga. Die richtige Stimmung für den Wettstreit auf Kufen wird durch donnernden Jubel der Fans, Kommentatoren und die vom Eishockey bekannten musikalischen Einspielungen in kurzen Spielpausen erzeugt. Hin und wieder wird nach einem harten Tackle oder Bodycheck einer anderen Sportart gefrönt – dem Boxen.

Spielsteuerung:
Gamepad und Tastatur sind frei konfigurierbar.

Spieler mit Puck:

Taste	Aktion
Q	Schuss
E	Pass
A	Spurt
D	Dreke

Spieler ohne Puck:

Taste	Aktion
Q	Hakeln/Halten
E	Spieler wechseln
A	Spurt/Bodycheck
D	Big hit

Genre:	Eishockey-Simulation
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	60 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	November
Weblinks:	
Spiel:	www.easports.com
Publisher:	www.easports.com

Exklusiv-Demo: Crimson Skies

Von Ihrem Mutterschiff, einem Zeppelin, abgeworfen, müssen Sie mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten Flieger Feinde zu Lande, zu Wasser und in der Luft besiegen. Zu den Missionszielen werden Sie per Richtungsanweisungen geleitet, so entfällt langes Suchen und Sie können ohne Umschweife für das vorzeitige Ableben der Gegner sorgen.

Spielsteuerung:
Joystick, Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

Genre:	Flugsimulator
Voraussetzung:	PII 266, 32 MB
HD-Speicher:	80 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.zipperint.com
Publisher:	www.zipperint.com

Exklusiv-Demo: Homeworld – Cataclysm

Die Fortsetzung von *Homeworld* setzt nahtlos an den Vorgänger an. Sie müssen als Kommandant einer Flotte für die Logistik und für die technische Entwicklung Sorge tragen und gleichzeitig Missionsziele erfüllen.

Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

Genre:	3D-Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	PII 233, 32 MB
HD-Speicher:	48 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Dezember 2000
Weblinks:	
Spiel:	www.barking-dog.com
Publisher:	www.sierra.com

Exklusiv-Demo: The Moon Project

The Moon Project reiht sich nahtlos in das Earth-Universum ein. Die Streitkräfte der UCS brechen zum Mond auf, um der dort herrschenden Lunar Corporation die Pfründe streitig zu machen. Ein geheimnisvolles Projekt der LC namens Sunlight ist Auslöser für die Expedition auf den Erdtrabanten. Eine verbesserte Engine, zahlreiche neue Einheiten und ein aufgemotzter Map-Editor verheißen ein neues Glanzlicht am Echtzeitstrategiehorizont.

Spielsteuerung:
Maus:

Taste	Aktion
Q	Konstruktion
W	Forschung
E	Kamera höher
D	Kamera tiefer

Genre:	3D-Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 200 MMX, 32 MB
HD-Speicher:	80 MB
Grafik:	D3D, OpenGL (optional)
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.topware.de
Publisher:	www.topware.de

Exklusiv-Demo: Frogger 2

Der Jump&Run-Oldie *Frogger* dürfte mehreren Generationen von Spielern ein Begriff sein. Nun geht es im frischen 3D-Outfit weiter.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Richtungstasten	Bewegen
Enter	Sprung

Genre:	Jump&Run
Voraussetzung:	PII 233, 32 MB
HD-Speicher:	45 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.blitzgames.com
Publisher:	www.hasbrointeractive.com

Exklusiv-Demo: Breakout

Breakout ist ein Geschicklichkeitsspiel à la *Puzzle Bubble*. Mit einem Balken retournieren Sie eine wachsende Zahl von Bällen und sammeln so eifrig Punkte.

Spielsteuerung:
Tastatur, Joystick, Maus (frei konfigurierbar)

Genre:	Geschicklichkeit
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	14 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	Supersonic Software
Publisher:	www.hasbrointeractive.com

Exklusiv-Demo: Gift

Gift ist der geborene Antiheld. Im Gegensatz zu Amazonen wie Lara Croft oder Julie ist sein Erscheinungsbild nicht dazu angetan, seine Gegner das Fürchten zu lehren.

Spielsteuerung:
Tastatur:

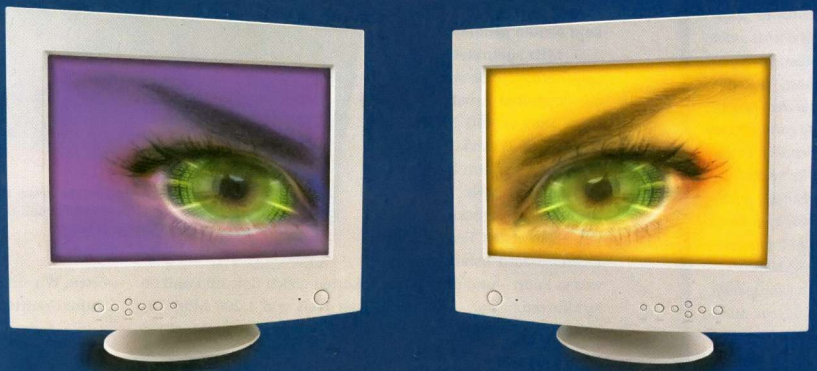
Taste	Aktion
Richtungstasten	Bewegen
Shift	Aktion
Strg	Springen
Leer	Powertaste
Tab	Shadowtaste
Enter	Kameraperspektive

Genre:	3D-Action-Adventure
Voraussetzung:	PII 266, 32 MB
HD-Speicher:	40 MB
Grafik:	D3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Unbekannt
Weblinks:	
Spiel:	www.ekosystem.com
Publisher:	www.cryo-interactive.com

AGP-V7100 Serie

Mehr Leistung mit der zweiten Generation der GPU

GeForce2 MX



TwinView

Die AGP-V7100 Serie bietet mit dem GeForce2 MX Chipsatz beste 3D/2D-Grafik und Videoleistung. Mit seiner TwinViewTM Architektur bietet ASUS eine leistungsfähige Grafikkarte, die sich nicht verstecken muss. Hinzu kommen Eigenschaften wie z. B. Dual Display-Betrieb am Monitor, TV oder TFT-Bildschirm.
Die AGP-V7100 Serie reizt den GeForce2 MX Chipsatz von nVidia nicht nur komplett aus, sondern bietet auch höchste Sicherheit für Ihr hochwertiges System. Erleben Sie einfach die Leistungsfähigkeit und die Flexibilität der ASUS AGP-V7100 Serie.





AGP-V7100 Series

- AGP-V7100/2V1D : GeForce2 MX, 2VGA + 1DVI, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/DVI : GeForce2 MX, VGA + DVI, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/T : GeForce2 MX, VGA + TV-out, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/PURE : GeForce2 MX, VGA , 32 MB/16 MB SDRAM

andere ASUS Grafikkarten im Hander erhältlich:

AGP-V7700 Serie



- AGP-V7700 Deluxe TV: GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM, TV-out, Video-in, VR 3D Brille , TV-Box
- AGP-V7700 Deluxe : GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM, TV-out, Video-in, VR 3D Brille
- AGP-V7700 / T / 64MB: GeForce2 GTS, 64MB DDR, SDRAM, TV-out
- AGP-V7700 / T / 32MB: GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM, TV-out
- AGP-V7700 / 64MB: GeForce2 GTS, 64MB DDR, SDRAM,
- AGP-V7700 / 32MB: GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM

Wenden Sie sich bitte an unsere Fachhändler:

Gemini Electronic Handel
Ungerer Str. 161
80805 München
Tel.: 089/3 60 51 30
Fax: 089/3 61 78 47

Wave Computer Systeme GmbH
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden
Tel.: 06403/90 50 60
Fax: 06403/90 50 70

Comptronic
Dietmar-Koel-Straße 26
20459 Hamburg
Tel.: 040/3 19 79 76
Fax.: 040/3 19 64 28

ASUS®

www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen
Tel.: 02102/95 99-0
Fax: 02102/44 20 66

Ich mein' ja nur

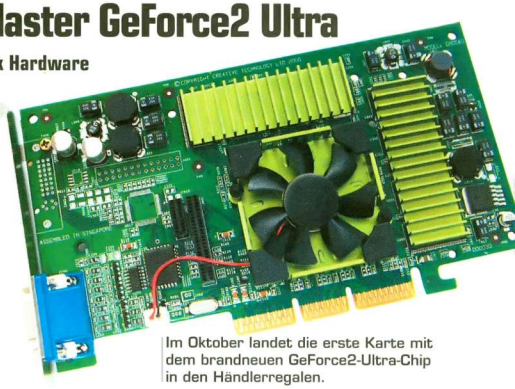


Die Telekom, Everquest und Weihnachten

Neulich lese ich auf der Webseite der Telekom: „Megaschnell im Internet – ohne Zeitlimit!" Endlich auch mal nachts online zocken – Weihnachten gerettet, Everquest, ich komme! Mit T-DSL und dem neuen ISDN-Zugang kann ich mein Modem also endlich in die wohlverdiente Rente schicken, dachte ich und klickte mich fröhlich weiter bis zum Bestellformular – ein Jahr Mindestlaufzeit, ja gerne, warum nicht! Also schnell ausgefüllt und abgeschickt. Zehn Minuten nach der Anmeldung hielt ich es nicht mehr aus und griff zum Hörer – ich wollte ja schließlich wissen, wann ich mich auf den Besuch des Telekom-Technikers einzurichten habe. Nachdem ich dem Herren an der Hotline meine Daten durchgegeben hatte, fragte ich, wie lange das mit dem T-DSL-Anschluss dauert. „Anfang 2001 wird's schon werden", meinte er. Mit zitterndem Finger legte ich den Hörer auf. Es ist schon frech, wenn man an eine Vertragslaufzeit von einem Jahr geknebelt ist und vorher noch mindestens zwei bis drei Monate warten muss! Vielleicht sind andere Anbieter in drei Monaten günstiger?

Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra

Grafikkarte **Ein teures Stück Hardware**



Im Oktober landet die erste Karte mit dem brandneuen GeForce2-Ultra-Chip in den Händlerregalen.

Äußerlich hat sich Creative an das grüne Referenzdesign von Chipfabrikant Nvidia gehalten. Die mit 230 MHz getakteten DDR-Speicherbausteine sind wegen der doppelten Arbeit (Double Data Rate = 460 MHz) mit schmucken Passivkühlern bestückt und auf dem Grafikchip selbst (250 MHz Taktrate) thront ein schicker Aktivkühler. In ersten Tests hat das Referenzboard bereits gezeigt, was es kann – und prompt die Konkurrenz von ATi abgehängt. Ob die Verkaufskarten gleich flott sind und ob der Preis von 1.200 Mark gerechtfertigt ist, bleibt abzuwarten. Wir sind gespannt.

Info: Creative, 0130-81510, www.creative.com

Genius SpeedWheel Force Feedback

FF-Lenkrad **Kraftverstärkte Lenkhilfe für Rennspiele**



Beim Design hat sich Genius anscheinend sehr viel Mühe gegeben.

Das rote Genius SpeedWheel Force Feedback unterstützt Rütteleffekte in Rennspielen wie *Grand Prix 3* oder der *Need for Speed*-Reihe. Es besitzt zwei Schaltwippen hinter dem Lenker. An der Lenkradfront befinden sich sechs frei programmierbare Feuertasten. Ein spezieller Untersatz sorgt für gute Bodenhaftung der Pedale. Sie können das SpeedWheel auch mit älteren PCs benutzen, denn neben einem modernen USB-Anschluss finden Sie noch einen für die serielle Standard-Schnittstelle. Befestigt wird das Lenkrad per Schraubzwingensystem. Softwareseitig hat sich Genius etwas zurückgehalten und liefert nur den nötigen Treiber. Das SpeedWheel kostet rund 250 Mark und ist ab November im Handel erhältlich.

Info: KYE Systems, 02173-974321, www.kye.de

Logitech SoundMan SR-30

Boxensystem **Richtungsklang mit vier Boxen und einem Subwoofer**



Der größte Neuzugang der SoundMan-Reihe eignet sich für 3D-Sound in Spielen.

Bei Logitech gibt es seit kurzem Nachwuchs bei der SoundMan-Boxenfamilie. Das teuerste der Neulinge nennt sich SoundMan SR-30 und besteht aus vier kleinen Satelliten-Boxen sowie einem kräftigen Subwoofer. Leistungstechnisch ist der Name Programm, denn satte 30 Watt RMS tönen Ihnen entgegen. Beim Design hält man sich an die bisherigen SoundMan-Systeme, hat aber trotzdem einige Neuheiten im Gepäck. An die verkabelte Fernbedienung lässt sich ein Kopfhörer anschließen. Die Fernbedienung findet dann unabhängig vom Standort der Boxen neben dem Monitor Platz. Das SoundMan SR-30-Boxensystem kostet 180 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.

Info: Logitech, 069-92032165, www.logitech.com

Hardware-Happen

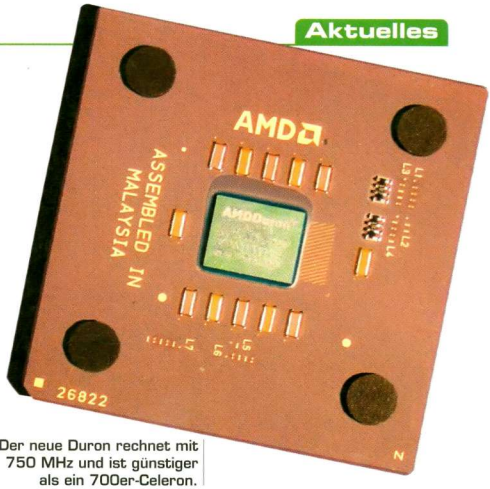
/// VIA und S3 stellten nun den neuen ProSavage-KM133-Chipsatz für Mainboards vor. Er kombiniert den 3D-Teil des Savage4 mit dem 2D-Teil des Savage2000-Chips. Für die Motherboardfunktionen im KM133 sorgt der Kern des KT133-Chipsatzes. Der neue Chipsatz soll übrigens bis zu 200 MHz Front Side Bus und 2 Gbyte Speicher unterstützen. Info: www.via.com /// Die Zusammenlegung von Windows9x und NT/2000 dauert doch länger als erwartet. Das Betriebssystem mit dem Codenamen Whistler sollte im Mai 2001 in den Handel kommen. Die Beta 1 wird erst Ende Oktober ausgeliefert. Bis zur Ablösung von Windows 9x/ME und auch Windows NT 4.0/2000 dauert es also noch ein Weilchen. Info: www.microsoft.de ///

AMD Duron 750

Prozessor AMD gewinnt gegen Intel

Dass die Rechenherzen von Spiele-PCs nicht immer sündhaft teuer sein müssen, beweisen die CPUs von AMD schon seit Jahren eindrucksvoll. Mit dem neuen Duron 750 sind die Texaner in ihrem Vorhaben einen Schritt weiter, der Celeron-Reihe von Intel eine preiswertere, eigene Prozessorlinie entgegenzusetzen. Die bisherigen Duron-Prozessoren gab es im Bereich zwischen 600 und 700 MHz. Bei Neukäufern dürfte sich der flottere Duron durchsetzen. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Der 750-MHz-Duron ist der schnellste Rechenathlet in der preislichen Leichtgewichts-Klasse. Im Vergleich dazu ist ein 700-MHz-Celeron teurer und zudem auch messbar langsamer. Selbst ein gleich getakteter Duron ist dem Celeron an Schnelligkeit überlegen. Intels Politik, die Leistung des Celeron künstlich einzuschränken, rächt sich also. Der neue Duron liegt mit rund 400 Mark Anschaffungskosten im gleichen Preisbereich wie ein 700er-Celeron. Preis und Leistung sprechen also für die Duron-Reihe von AMD. Das freut natürlich auch den sparsamen Spieler.

Info: AMD, 089-450530, www.amd.com



Der neue Duron rechnet mit 750 MHz und ist günstiger als ein 700er-Celeron.

AMD und Intel für Einsteiger

Intel kann sich warm anziehen, denn im Preisvergleich stehen AMDs Duron-Prozessoren weitaus besser da. Ein 700-MHz-Duron ist übrigens ca. 20% schneller als ein 700er-Celeron.

Hersteller	Modell	L1/L2-Cache	FSB	Verbindung	Preis
AMD	Duron 650	128/64	100 MHz	Sockel A	Ca. DM 220,-
AMD	Duron 700	128/64	100 MHz	Sockel A	Ca. DM 270,-
AMD	Duron 750	128/64	100 MHz	Sockel A	Ca. DM 390,-
Intel	Celeron 633	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	Ca. DM 280,-
Intel	Celeron 667	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	Ca. DM 340,-
Intel	Celeron 700	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	Ca. DM 400,-

Netzwerk • Multimedia Eingabegeräte

Neue Technologie Mehr Spielvergnügen

Genius
www.genius.kye.de





Force Feedback I-FORCE From IMMERSION

MaxFighter F-33D

Der neue F-33D Force-Feedback Joystick ist mit Immersions **I-Force** Technologie ausgerüstet und bietet Ihnen echtes Force Feedback in allen PC-Spielen, die diese Funktion unterstützen.
Der MaxFighter F-33D besitzt zehn Feuertasten, digitale Schub- und Ruderkontrollen und einen 8-Wege Coolie-Hat. Der Anschluß des Joystick erfolgt wahlweise am USB- oder Seriellen-Port.
• *CHIP 10/2000 Testurteil: sehr gut*
• *PC Action 8/2000: Gesamturteil: 81%*



SpeedWheel
Lenkrad für Rennsimulationen am PC.
6 Tasten, Gangschaltung und Fußpedale.



SpeedWheel Force Feedback
PC Racing-Lenkrad mit Force Feedback Funktion,
6 Tasten, 2 Schaltwippen und stabilen Rennpedalen.



NetScroll Optical
Optische 5-Tasten Maus mit Scroll-Rad.
Hohe Präzision durch optischen Bewegungssensor.

Genius
Info. (02173) 9743-27
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

Genius ist ein eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp.
2000 KYE Systems Europe GmbH



Vier Grafikchips, ebenso viele Aktivlüfter, dazu 128 MB und das Ganze angerichtet auf einer rund 30 Zentimeter langen AGP-Platine: Das ist die Voodoo5 6000!

Der Hexenzauber geht weiter

Mit vier Hochleistungs-Chips, einer separaten Stromversorgung und mindestens 1.000 Mark Anschaffungskosten will 3dfx noch in diesem Jahr das Zugpferd der Voodoo5-Reihe auf den Markt bringen. Wir konnten bereits einen ersten Blick für Sie darauf werfen.

3dfx hat es nicht leicht. Die Entwickler wandern ab, der Aktienkurs ist im Keller und erste Gerüchte über eine Übernahme kursieren im Internet. Die Geschwindigkeitskrone musste 3dfx ja bereits abgeben, da sich die Entwicklung des VSA-100-Chips (damals unter dem Codenamen Napalm bekannt) immer wieder verzögert hat. Somit ließ 3dfx dem Konkurrenten Nvidia und den GeForce-Karten satte sechs Monate Vorsprung, in denen nicht zuletzt auch die Spieleentwickler die Vorteile von Hardware T&L erkannt haben. Die Konsequenz dieser Entwicklung spiegelte sich, auf der kürzlich in London stattgefundenen Spielemesse ECTS, wider, denn an vielen Softwareständen prangte das Nvidia-Logo. Sogar Epic, die Entwickler der Unreal-Engine, haben stolz die Zusammenarbeit mit der kalifornischen Chipschmiede verkündet.

Damals und Heute

In Zeiten von Voodoo1 und V2 waren Grafikkarten mit 3dfx-Chip noch unübertroffen und eine Offenbarung für Fans hübscher und schneller Spielegrafiken. Die hauseigene Grafikschnittstelle Glide sorgte damals für einen Glaubenskrieg mit den Anhängern von OpenGL und Direct3D. Im Laufe der Jahre hat sich der Geschwindigkeitsvorteil der Glide-Schnittstelle allerdings relativiert – ebenso wie das romantische Image vom Speed-King 3dfx. Trotzdem ist bei 3dfx das Vertrauen in den neuen VSA-Chip groß. Durch die so genannte Voodoo Scaleable Architecture (VSA) kann 3dfx nämlich gleich mehrere der VSA-100 Grafikchips auf einer einzelnen Karte zur Rechnerei einspannen. Neu ist die Technik allerdings nicht, sorgte eine etwas ältere Variante doch bereits bei alten Voodoo2-Karten für Furore und unglaublich schnelle Spiele.

Voodoo Volts

Weil vier Grafikchips und deren Aktivkühler über das Netzteil des PCs nicht mit ausreichend Strom versorgt werden können, musste 3dfx sich etwas einfallen lassen. Die Lösung des Problems nennt sich Voodoo Volts und ist ein externes 50-Watt-Netzteil, das mit der Voodoo5 6000 ausgeliefert wird. So



Für flotte Spiele in hohen Auflösungen und mit geglätteten Kanten ist die Voodoo5 6000 immer zu haben – auch für NHL 2000.

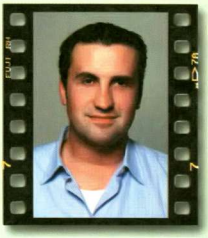
Interview

Um Ihnen einen kleinen Blick hinter die Kulissen zu ermöglichen, haben wir uns mit Andrew Humber von 3dfx unterhalten und ihn zur Voodoo5 6000 befragt.

PC ACTION Kannst du den Chip- und Speichertakt von 183 MHz bestätigen?
Andrew: Die endgültige Taktung steht noch nicht fest.

PC ACTION Kannst du bestätigen, dass die V5 6000 8faches Anti-Aliasing in den Treibern unterstützt?
Andrew: Die Karte ist sicherlich fähig, diese Stufe der Kantenglättung zu berechnen. Trotzdem haben wir noch keine neuen Kantenglättungs-Einstellungen für die 6000er bekannt gegeben.

PC ACTION Warum hat es so lange gedauert, die Voodoo5 6000 fertig zu stellen?
Andrew: Die 6000er ist ein wirkliches High-End-Produkt. Um auch wirklich sicherzustellen, dass wir die beste und solideste Technik auf den Markt bringen, wollen wir sicher gehen, dass wir alles getan haben, um die Karte wirklich abheben zu lassen.



Andrew Humber, 3dfx PR-Manager

PC ACTION Wann kommt die Karte auf den Markt?
Andrew: Wir erwarten, dass die Karte im Herbst in den Handel kommt. Ein offizielles Datum kann ich dir leider nicht nennen.

PC ACTION Hast du Angst vor den GeForce2-Ultra-Grafikkarten?
Andrew: Ich glaube, dass sich die Voodoo5 6000 im Vergleich mit der Ultra sehr gut schlägt. Die Ultra wird nur in einer sehr kleinen Menge hergestellt und der Speicher dafür wird sehr rar und teuer sein. Wie die Vergangenheit bisher gezeigt hat, kann der Speichermarkt sehr turbulent sein, vor allem, wenn es um schnellen und teuren Speicher geht. Die Voodoo5 6000 wird über satte 128 MB Speicher verfügen. Die Antwort heisst also: Nein – nicht wirklich.

PC ACTION Welche Spieletitel werden T-Buffer-Effekte wie SoftShadows oder Motion Blur unterstützen?
Andrew: Weil wir momentan sehr eng mit einigen Entwicklern zusammenarbeiten, können wir noch keine speziellen Titel ankündigen.

hat man die Stromproblematik elegant umgangen.

Unterschiede

Statt wie Nvidia und ATi hardwarebeschleunigte Polygon- und Lichtquellen zu unterstützen, setzt 3dfx auf verbesserte Bildqualität durch die Effekte des T-Buffers. Durch seine Kantenglättung (Full Scene Anti-Aliasing) wird das Pixelflimmern in Spielen reduziert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, geht aber zu Lasten der Grafikgeschwindigkeit. Dank seiner vier Grafikchips hat die Voodoo5 6000 bei vierfachem Anti-Aliasing jedoch keine sichtbaren Tempoeinbußen, selbst in action- und detailreichen Spielen wie *Heavy Metal F.A.K.K.2*. Anhand einer Vorabversion der Grafikkarte konnten wir uns davon bereits überzeugen. Und dabei sind wir auf etwas sehr interessantes gestoßen ...

Kantenglättung

Bei einem Blick in das Grafikkartenmenü wurden wir stutzig. Neben Schaltern für zwei- und vierfache Kantenglättung (Voodoo5 5500) entdeckten wir einen Schalter für achtfache Kantenglättung, den es offiziell noch nicht gibt. Bisher hatte 3dfx ihn immer geleugnet. Achtfaches Anti-Aliasing ist der bisherige Höhepunkt der Bildqualität. Da stört kein einziger pixeliger Bildpunkt das trainierte Spielerauge. Ohne Kantenglättung zuckt die V5 6000, in satter 32 Bit-Farbtiefe und bei einer Auflösung von 1.280x1024 Bildpunkten, nicht einmal mit der Wimper und selbst in 1.600x1.200 und 16 Bit lässt sich *F.A.K.K.2* noch immer flüssig spielen. Mit vierfacher Kantenglättung ist Julie immer noch schnell unterwegs. In Q3-basierenden Spielen sanken die Frameraten in anspruchsvollen Szenen nicht unter beeindruckende 60 Bilder in der Sekunde.

Speicherbelegung

Im Vergleich zur GeForce2 GTS hat die V5 6000 einige Vorteile durch ihre vier Einzelchips. Die steuern jeweils 32 MByte exklusiven Speicher an, was natürlich von Vorteil für die Speicherbandweite ist. Lediglich die Texturen müssen als Kopien in jedem der 32 MByte-Blöcke gehalten werden. Der restliche Speicher wird zusammengelegt und dient den übrigen Grafikdaten als Herberge.

Brauche ich diese V5?

Wenn Sie einen großen Monitor besitzen und die aktuellsten 3D-Knüller in 1.600x1.200 bei aktivierter Kantenglättung flüssig spielen wollen, dann ist die Voodoo5 6000 die richtige Karte für Sie. Sie ist es ebenfalls, wenn Sie in allen Spielen gern Anti-Aliasing nutzen wollen und natürlich wenn Sie einen Gigahertz-PC Ihr Eigen nennen. Bei einem Anschaffungspreis von mindestens 1.000 Mark sollten Sie aber vorher besser die Lebensabschnittsgefährtin konsultieren, den Bankauszug überprüfen und die erhöhte Stromrechnung einkalkulieren.

Bernd Holtmann



Die Software-Schmiede Epic hat sich für einen anderen Weg als 3dfx entschieden. Für Unreal 2 arbeiten sie nämlich mit Konkurrent Nvidia zusammen und unterstützen deren Hardware T&L.

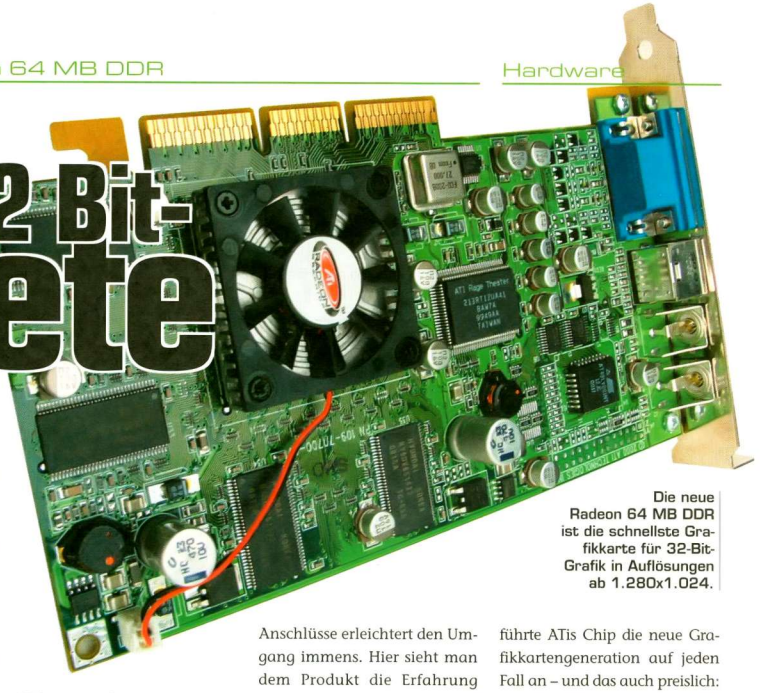
We are family

Wir zeigen Ihnen, welche Grafikkarten 3dfx auf der Basis des VSA-100-Grafikchips plant und ihre technischen Eigenschaften.

Modell	Voodoo4 4500	Voodoo5 5500	Voodoo5 6000
Termin	Oktober	erhältlich	4. Quartal
Preis	ca. DM 400,-	ca. DM 600,-	ca. 1000,-
Grafikchip(s)	1xVSA-100	2xVSA-100	4xVSA-100
Speicher	32 MB SDRAM	64 MB SDRAM	128 MB SDRAM
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP
Stromversorgung	AGP/PCI-Slot	internes Netzteil	externes Netzteil
Anti-Aliasing	2x	2x/4x	2x/4x/8x
Speicherbandweite	2,6 MB/Sek.	5,3 MB/Sek.	11,7 MB/Sek.

Die 32 Bit-Rakete

Endlich fand eine Radeon-Grafikkarte den Weg in unsere Testrechner. Mit satten 64 MB DDR-Speicher im Gepäck zeigt sie der Konkurrenz, wo der Hammer hängt.



Die neue Radeon 64 MB DDR ist die schnellste Grafikkarte für 32-Bit-Grafik in Auflösungen ab 1.280x1.024.

Über einen langen Zeitraum lagen die Produkte von ATi qualitativ und preislich hinter denen anderer Chiphersteller, wie zum Beispiel 3dfx oder Nvidia. Wir haben uns die sündhaft teure Radeon mit 64 MByte DDR-Speicher unter den Nagel gerissen und sie unter die Lupe genommen.

Taktvoll

Den Grafikchip selbst und auch den Speicher hat ATi mit dem gleichen Takt versehen. Die synchrone Taktung von 183 MHz macht die Verbindung zum Chip weniger störanfällig. Im Bereich von 32 Bit Farbtiefe hat die Radeon der GeForce2 GTS wegen ihrer Bandbreitenvorteile einiges voraus.

Anschlussfreude

Neben einer Verbindung zum Monitor finden sich an der Blendleiste der Radeon noch ein S-VHS- und Composite-Ausgang für die Bildausgabe über den Fernseher. Über den zusätzlichen Composite-Anschluss können Sie TV-Signale übrigens auch in die Karte leiten und dort dank des Rage-Theater-Chips hardwarebeschleunigt weiterbearbeiten. Die übersichtliche Menüführung für die Steuerung der TV-Anschlüsse erleichtert den Umgang immens. Hier sieht man dem Produkt die Erfahrung von ATi an.

Rund ums Auge

Auf der technischen Seite hat die Radeon neben dem üblichen Anti-Aliasing sowie Texturkompression auch noch einige Neuigkeiten im Gepäck. Bei dreidimensionalen Texturen, 3D-Morphing, Skeletal Animation und entfernungsabhängigem Nebel kann die Konkurrenz nicht mithalten. Auch bei Echtzeitschatten, weichen Schattierungen und Reflexionen ist die Radeon ihren Kollegen, mit Ausnahme der Voodoo5, einen Schritt voraus. Bei den Features führte ATis Chip die neue Grafikkartengeneration auf jeden Fall an – und das auch preislich: Die Radeon 64 MB DDR kostet stolze 950 Mark.

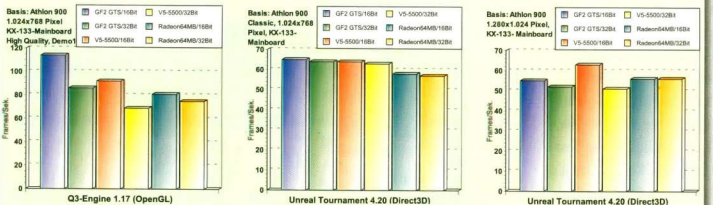
Test-Erfahrungen

In unserem Praxistest krankte sie, wie auch die Vorab-Version, immer noch an kurzatmigen Treibern. Trotzdem sorgt die schnelle Anbindung des Chips an den Speicher dafür, dass keine andere erhältliche Grafikkarte bei 1.280x1.024 Bildpunkten und 32 Bit mit der schnellen Radeon mithalten konnte. Die einzige Alternative wäre die flotte GeForce2 GTS. In niedrigeren Auflösungen und vor allem in 16 Bit sorgt diese nämlich für höhere Frameraten als die getestete Radeon-Karte

Bernd Holtmann

Mit der Radeon im Ring

Wie sich andere Grafikkarten im Vergleich zur Radeon mit 64 MByte DDR-Speicher schlagen, zeigen wir Ihnen in unseren Benchmarks in verschiedenen Spieleauflösungen.



Die ähnlichen Ergebnisse in 16 und 32 Bit lassen für die Radeon-Karte nur zwei Schlüsse zu. Entweder ist das 16-Bit-Rendering wie bei den vorherigen ATi-Grafikkarten zu langsam oder der Treiber ist im 32-Bit-Bereich noch nicht ganz ausgereift. Die nächste Treiberversion wird es zeigen.

ATi Radeon 64 MB DDR

Hersteller:	ATI
Info-Telefon:	(089) 66 51 50
Web-Site:	www.ati.com
Preis:	Ca. DM 949,-
Stärken:	Grafikfeatures, Darstellung in 32 Bit ab 1.280x1024
Schwächen:	16-Bit-Berechnung in niedrigen Auflösungen
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 92%

» In 32 Bit und sehr hohen Auflösungen ungeschlagen. «

EILER & RIEMEL

Microsoft

DA IST DAS SCHWEIN.
1.000 FUSS VOR MIR.

»DU HAST SIE NICHT UMSONST UMGEBRACHT!«,
BRÜLLE ICH IN DIE WEITE DES ALLS.
ICH GEBE GAS. MIR WIRD HEISS.
JEDE EINZELNE ADER POCHT.
IST ES ADRENALIN, WAS DURCH MEIN GEHIRN RAUSCHT?
MAGIE, DIE MICH SO GENAU ZIELEN LÄSST?
DIE MICH SO KALTBLÜTIG ABDRÜCKEN LÄSST?
EGAL. VIELLEICHT IST ES AUCH EINFACH MEIN
MICROSOFT SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK II.

Der neue SideWinder Force Feedback 2: das präzise Kraftpaket für Profi-Gamer. Das optimierte Force-Feedback-System mit bis zu 30 % stärkeren Kräften überträgt selbst feinste Kraftnuancen blitzschnell. Ein spürbar realistischeres Spielgefühl und fantastische Effekte in mehr als 200 kompatiblen Spielen werden Sie kräftig zittern lassen.

www.microsoft.com/sidewinder



MICROSOFT SIDEWINDER GAME CONTROLLERS

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

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



Reden ist gold

„Die Grenzen meiner Sprache sind die Grenzen meiner Welt", sagte der Philosoph Ludwig Wittgenstein. Microsoft dachte das auch und baute mit dem SideWinder Game Voice einen Controller, mit dem Sie sich in Internet- und Netzwerkspielen absprechen können.

Die Counter-Strike-Story

„Terrorist von links, pass auf!" Ich halte mich mit dem Rücken zum Lagerhaus, meine HK-MP5-SD im Anschlag – der Terrorist hat keine Chance. „Danke für den Tipp! Flo?", „Ja, hier!" „Gib uns von der Brücke Feuerschutz – wir holen die Geiseln da jetzt raus!" Ein Druck auf den Team-Knopf und das ganze Team hört meine Stimme: „Alle sammeln sich bei den Holzkisten, dann wird gestürmt!" Unser zweiter Scharfschütze wartet oben auf dem Dach. Ein Druck auf die Kanaltaste 3 und rufe ihn: „Ralf, du versorgst flüchtige Terroristen auf dem Dach und beim Hinterausgang, o.k.?" „Roger that!", quittiert mein Kollege. Kurze Zeit später dann der Showdown in der Lagerhalle. Die Terroristen haben keine Chance, die Wissenschaftler werden gerettet. Mit Microsofts Game Voice und einem guten Team gewinnen Sie in Counter-Strike jedes Spiel!

Der neue Controller von Microsoft ist die absolute Mehrspieler-Sprachzentrale und besteht aus drei einzelnen Komponenten. Zunächst wäre da die hervorragend verarbeitete Kopfhörer-Mikro-Kombination (Headset) von Plantronics. Es ist eine abgespeckte Variante des edlen LS1 (Kostenpunkt: rund 100 Mark), bei dem lediglich der am Kabel angebrachte Stummschalter für das Mikrofon fehlt. Es sitzt angenehm auf den Ohren, bietet gute Klangeigenschaften und sieht mit ausgefahrenem Mikro auch noch cool aus.

Kontrolle ist besser

Als Nächstes finden Sie in der Schachtel eine kleine schwarze Kontrollbox mit vielen Tasten und langen Kabeln: Das ist die Schaltzentrale des Game Voice. Um das Gerät anzuschließen, müssen Sie es mit dem USB-Port sowie dem Stereoausgang und dem Mikrofoneingang Ihrer Soundkarte verbinden. Das Kabel ist ausreichend lang, so dass die schwarze Box ohne Probleme Platz neben Ihrer Tastatur findet. Ihre Boxen müssen Sie deshalb aber nicht wegwerfen. Über einen Schalter können Sie zwischen Ausgabe auf Headset oder Boxen umschalten.

Mächtige Software

Die Software des Game Voice ist sehr ausgeklügelt und basiert dem Sharewere-Sprachprogramm BattleCom (www.battlecom.com). Über den Chatmodus können Sie mit ein-

Interview

John Donglemans von Microsoft stand uns zum Game Voice Rede und Antwort.



John Donglemans, SideWinder Technical Evangelist

PC ACTION Was ist das Beste am SideWinder Game Voice?

John: Der Game Voice ist eine coole Sprachlösung für PC-Spiele. Die Installation ist einfach und du kannst es sofort benutzen, um mit deinen Freunden Spaß zu haben. Aber nicht nur die Sprachübertragung ist cool, sondern auch die Ausführung von gesprochenen Befehlen. Die meisten Spieler werden das Ding lieben, weil es mit nahezu jedem Spiel funktioniert.

PC ACTION Warum brauchen alle Spieler ein Game Voice?

John: Game Voice bringt eine zusätzliche Dimension ins Spiel. Er sorgt für eine Menge zusätzlicher Spannung und Aufregung. Nimm also zum Beispiel Lenkräder. Man kann stattdessen zwar noch mit der Tastatur spielen, aber ganz ehrlich – was macht mehr Spaß?



Besonders mit dem beliebten Half-Life: Counter-Strike versteht sich das Game Voice gut, denn die Teamkoordination per Sprache ist wesentlich einfacher als per Chat.



Der Game Voice besteht aus diesen zwei Gerätschaften: dem Headset und der schwarzen Kontrollbox. Über die Tasten können Sie in Multplayer-Spielen mit bis zu vier vorher per Voice-Chat festgelegte Personen sprechen.

geladenen Kollegen sprechen. Die Sprachinfos überträgt die Game-Voice-Software per TCP/IP-Protokoll, denn das funktioniert auch im Hintergrund der meisten Spiele. Lediglich beim Online-Rollenspiel *Everquest* funktioniert nur der Befehlsmodus. Die Sprachübertragung findet natürlich in Echtzeit statt und schränkt Ihre Online-Bandbreite entsprechend ein – bei unserem ISDN-Test haben wir aber kaum Geschwindigkeitseinbußen wahrnehmen können. Die Übertragungsqualität kann der Chatleiter von 1,4 KBit bis zu 32 KBit einstellen. Aber die Software beherrscht noch mehr. Im Befehlsmodus übersetzt sie Ihre Sprachbefehle und führt dann vorher festgelegte Tastaturbefehle aus. Mit dem richtigen Script können Sie auf diese Weise in *Starcraft* in Sekundenschnelle eine Basis aus dem Boden stampfen. Die Spracherkennung basiert auf Lautsprache und muss deshalb nicht stundenlang trainiert werden. Für den Gebrauch in Spielen können Sie den Befehlsmodus entweder per Command-Taste aktivieren oder permanent anschalten.

Die Eintrittskarte

Eine Voraussetzung für den Betrieb des Game Voice ist eine Voll-Duplex-Soundkarte. Aber keine Angst, denn jede halbwegs aktuelle Soundkarte unterstützt diese Technik, bei der Sender und Empfänger gleichberechtigt sind und zu jedem Zeitpunkt hören können, was der andere zu sagen hat.

Flottes Internet

Der analoge Datentransfer über ein Modem ist für Actionspiele kaum zu gebrauchen. Die Datenverzögerung ist einfach zu hoch. Für 3D-Spiele legen wir Ihnen eine ISDN-Verbindung ans Herz. Für 2D-Strategiespiele ist ein Modem allerdings noch ausreichend.

Spieletauglich

Der Befehlsmodus macht nur Sinn in Strategiespielen, Flugsimulationen oder anderen tastaturlastigen Spielen – in zeitkritischen Ego-Shootern wie *Unreal Tournament* sind Sie schneller erledigt, als Sie „Raketenwerfer" sagen können. Die Verzögerung zwischen Aussprache und Ausführung eines Befehls ist mit einer Sekunde einfach zu groß.

Bernd Holtmann

Und womit spiel' ich?

Wir haben die wichtigsten Spiele mit dem Game Voice getestet und geben ein kurzes Statement über den besten Betriebsmodus.

Spiel	Genre	Modus
Age of Kings	2D-Strategie	Befehl
Counter-Strike	Action	Chat
Diablo 2	Rollenspiel	Befehl
Dungeon Keeper 2	3D-Strategie	Befehl
Earth 2150	3D-Strategie	Befehl
Starcraft	2D-Stategie	Befehl
Starlancer	Action	Chat
Unreal Tournament	Action	Chat

Kommentar



Bernd Holtmann

Wie lange habe ich auf so etwas gewartet. Softwarelösungen wie Roger Wilco können mit dem Game Voice einfach nicht mithalten: Das Headset ist klasse, die Software benutzerfreundlich, die Sprachqualität auch bei hoher Kompression gut. Für Onlinespieler das ultimative Weihnachtsgeschenk – wenn sie denn bis dahin noch warten wollen.

SideWinder Game Voice

Hersteller:	Microsoft
Info-Telefon:	(089) 3 17 60
Web-Site:	www.microsoft.com
Preis:	Ca. DM 130,-
Stärken:	Spracherkennung, Headset, vier Sprachkanäle
Schwächen:	Latenz im Befehlsmodus, keine Hand am Keyboard
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 89%

» Ein nützliches Stück Hardware für Teamspiele(r) «



Der Strategic Commander ermöglicht es Ihnen, Tastaturkürzel in Strategiespielen auf sechs verschiedene Tasten zu legen und sich so mühsame Mausklickorgien zu ersparen.

Alles unter Kontrolle

Es gibt Force-Feedback-Joysticks, optische Mäuse und Gamepads mit Tilt-Sensoren. Bei Tastaturen vollzieht sich der Fortschritt allerdings etwas langsamer. Für tastenlastige Spiele gab es keine hilfreichen Spielecontroller – bis jetzt.

Der Strategic Commander wurde trotz seines Aussehens ausschließlich für Rechtshänder konzipiert. Das restliche Spielgeschehen wird nämlich meist mit der Maus in der rechten Hand gesteuert. Das Design ist für längere Spielpartien ausgelegt, denn das Gerät liegt sehr angenehm in der Hand. Die Tasten des USB-Gerätes sind gut zu erreichen. Nach der Installation zeigt Ihnen ein Video noch die Fähigkeiten der neuen Hard- und Software.

Funktionsarten

Um in regulären Strategiespielen über die Landkarte zu scrollen, bewegen Sie den StratComm einfach gegen den Untersatz. In *Age of Kings: Die Eroberer* können Sie durch die Bewegungsstärke sogar die Scrollgeschwindigkeit einstellen. In anderen Spielen arbeiten diese Achsen digital. Trotzdem behalten Sie so den vollen Überblick, denn die Maus kann derweil wichtigere Aufgaben übernehmen. So sparen Sie in Mehrspieler-Sitzungen eine Menge Zeit!



Über die Software können Sie nicht nur Tastaturkürzel programmieren, sondern auch die Navigation der Weltkarte einstellen.

K(n)opflastig

Vom Zeige- bis zum Ringfinger stehen Ihnen jeweils zwei Knöpfe zur Verfügung, denen Sie auch längere Befehlsketten zuweisen können. Über die Shift-Tasten am Daumen wenden Sie in einer Befehlsebene maximal 24 Kommandos (4x6 Tasten) an. Drei einstellbare Profile machen daraus zusammen 72 Tastaturkürzel, die Sie über den „REC"-Schalter auch im Spiel programmieren können.

Spielepraxis

In 3D-Spielen rotieren Sie mit dem StratComm um die eigene Achse, indem Sie ihn einfach zur Seite drehen. Er arbeitet dann wie das analoge Ruder eines Joysticks. Paradebeispiel für gute Raumkontrolle ist *Dungeon Keeper 2*. Dort können Sie auch die Zoom-Wippe hervorragend einsetzen. In Actionspielen wie *F.A.K.K.2* oder *Unreal Tournament* ist der StratComm wegen der weiten Steuerwege und der langsamen Verarbeitung der Befehle allerdings nicht brauchbar.

Bernd Holtmann

Kommentar



Bernd Holtmann

Zeitoptimierte Aufbauskripte sind nun also keine reine Idee mehr. Ob das in Netzwerkduellen für mehr Freu(n)de sorgt, steht auf einem anderen Blatt. Wenn der Gegner in Starcraft per Knopfdruck seine Basis hochzimmert und dann angreift, dann kann das schon frusten. Letztendlich entscheidet dann eigentlich nur das Skript über den Sieg. Unabhängig davon ist der Strategic Commander ein sehr gut verarbeiteter Controller mit hervorragender und leicht zu bedienender Software. Wer also keine Skrupel hat, mit technischer Unterstützung den Sieg davonzutragen, darf zugreifen.



Die belegten Tasten leuchten beim Strategic Commander.

Strategic Commander

Hersteller:	Microsoft
Info-Telefon:	(089) 3 17 60
Web-Site:	www.microsoft.com
Preis:	Ca. DM 130,-
Stärken:	Programmiersoftware für Skripte, 72 mögliche Tasten
Schwächen:	Nur für Strategiespiele sinnvoll
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 84%

» Für Online-Strategen der schnellste Weg zum Sieg! «

MAUCH, KIRSCHNER, LEEWEL

TERRATEC®

vor dem sound sind alle gleich.

clever gear for a smart world

Wer Ohren hat zu hören, schwört auf Soundkarten von TerraTec. Die DMX und DMX Xfire 1024 zum Beispiel verwandeln laue PC-Töne in satten 3D-Sound – Digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondern auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultimativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel. Mehr Informationen: **www.terratec.net**

Sound System DMX
DM 279,–



GameStar Testsieger

2,0 GameStar Terratec DMX XFire 1024

Sound System DMX Xfire 1024
DM 129,–

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen



Alle neuen PCs werden mit Windows Me ausgeliefert. Neukäufer spielen also schon auf der Basis der neuen Windows-Version.



Kommentar Bernd Holtmann

Sparsame Windows-98-Benutzer pflegen Ihr System kostenlos über die Microsoft-Homepage; PC-Neukäufer bekommen mit Windows Me das anwenderfreundlichste Windows, das es je gab. Dem Profi-Spieler hingegen bietet Microsoft nicht viel neues. Wichtige Kernkomponenten wie den Internet-Explorer 5.5 und den Media Player 7.0 gibt's in aktuelleren Versionen bereits auf der Microsoft-Homepage. Sprachübertragung in Internetspielen (per DirectPlay) wird in DirectX 8 nachgelegt. Wer Hard- und Software bereits besitzt, kann das Geld getrost für Spiele ausgeben.

Das neue Windows!

Nachdem Windows 98 durch die zweite Ausgabe bereits kosmetisch aufgepäppelt wurde, ersetzt die neue Millennium Edition das alte Windows 98 über kurz oder lang.

Eins vorweg: Die Millennium Edition kostet stolze 400 DM. Die Update-Version für vorherige Versionen von Windows 95 oder 98 schlägt immerhin noch mit 230 DM zu Buche. Bis zum 15. Januar 2001 gibt es die Version übrigens für nur 150 DM.

Installier mich!

Für die Installation auf eine leere Festplatte benötigen Sie so oder so die Original-CD eines Windows9x-Betriebssystems. Beim Update einer bestehenden Windows-Version auf Windows Me ist die CD nicht nötig. Bei Tests auf mehreren Rechnern hat sich die Einrichtung als sehr einfach und ungefährlich erwiesen. Die Vollinstallation macht sich mit 800 MB allerdings ziemlich breit. Ihre upgedatete Windows9x-Version können Sie unter Me im Tausch gegen rund 170 MByte Festplattenplatz wieder herstellen.


Für Red Faction sollten Sie Ihr Windows-System auf Vordermann bringen. Entweder manuell oder per Neuinstallation.

Fensterputz

Windows Me sieht aus wie Windows 2000 - professionell und elegant. Das Grundgerüst basiert zwar auf Windows 98, wurde aber auf mehr Stabilität und Netzwerk/Internet getrimmt. Auch Anfänger können mit leicht verständlichen Assistenten Schritt für Schritt ihr eigenes Netzwerk aufbauen, Internetverbindungen einrichten und dann mit anderen Netzwerkteilnehmern teilen. Sollten Sie mal eine wichtige Systemdateien aus Versehen gelöscht haben, greift der in Windows Me enthaltene Dateischutz ein. Er stellt ausgesuchte Dateien wieder her, wenn Sie verändert oder gelöscht wurden. Sie können ihren Systemzustand nun auch jederzeit sichern und später wieder herstellen. Sollte Ihr kleiner Bruder also einmal den PC „kaputtkonfiguriert" haben, können Sie so auf einen funktionierenden Systemstand zurückgreifen.

Blindschleiche

Treibertechnisch war Microsoft etwas nachlässig. Nvidia-Grafikkarten werden nur bis zur GeForce256 erkannt. Die Treiber für Grafikkarten von 3dfx, ATi und Matrox fehlen dummerweise. Windows Me installiert stattdessen nur den Standard-VGA-Treiber. Auch die Treiber für aktuelle Soundkarten, unter anderem der SoundBlaster Live!, sind nicht dabei. Auf der Mainboardseite sieht es ähnlich aus: Treiber für Irongate- oder VIA KX-133-Mainboard-Chipsätze werden bei der Installation eingerichtet, der KT-133-Chipsatz (Athlon-Thunderbird, Duron) geht leer aus. Sorgen Sie also dafür, dass alle nötigen Treiber-CDs für Mainboard, Grafik- und Soundkarte bereitliegen.

Bernd Holtmann


Malik_Pufe_Berlin
STEH AUF, GEH NACH LINKS, GEH NACH RECHTS, GEH ÜBER ZIEL, GEH ZU WEIT. GEH NACH DER ARBEIT NICHT NACH HAUSE. GEH AUS!
ICE COLD
FLYING HORSE
ENERGY DRINK
NICHT AUFHÖREN. FLYING HORSE.
25
HOL DIR DIE 25. STUNDE: FLYING HORSE IST ENERGIE IST TAURIN IST KOFFEIN IST WILLENSVERSTÄRKER IST MOTIVATION IST DIE 25. STUNDE. WWW.FLYINGHORSE.DE

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 eingeordnet. 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	SonicFury	10/2000	06103-934714	DM 270,-	86%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/2000	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	82%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	82%
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/2000	0211-338004466	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	78%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	78%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	78%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338004466	DM 99,-	77%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/2000	02102-95990	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/2000	0211-338004466	DM 999,-	92%
ATi	Radeon 64 MB DDR	11/2000	089-665150	DM 949,-	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	0211-338004466	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338004466	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	0211-338004466	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%

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	0211-338004466	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338004466	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	0211-338004466	DM 69,-	75%

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	0211-338004466	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%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/2000	0211-338004466	DM 199,-	85%
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338004466	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338004466	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	0211-338004466	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	0211-338004466	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

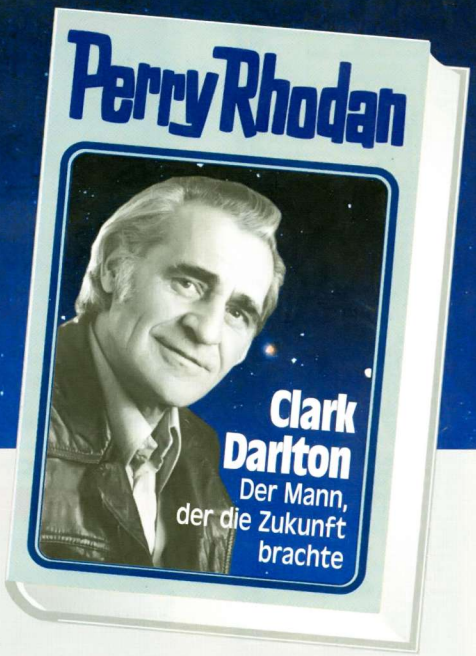
Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/2000	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/2000	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/2000	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/2000	02173-974321	DM 100,-	78%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/2000	089-54612710	DM 70,-	68%

Clark Darlton



Der Mann, der die Zukunft brachte



224 Seiten
Hardcover
DM 16,90
ISBN 3-8118-2098-2

NEU:

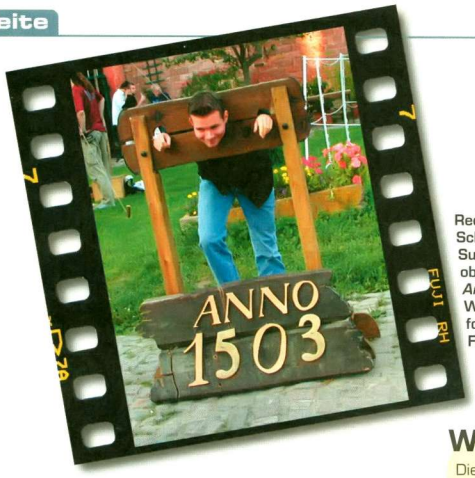
Die Biografie des PERRY RHODAN-Autors!

Walter Ernsting alias Clark Darlton ist eine der prägenden Persönlichkeiten der deutschsprachigen Science Fiction: als Herausgeber, Übersetzer und Autor zugleich. Und als er 1961 zusammen mit seinen Kollegen die Weltraumserie PERRY RHODAN aus der Taufe hob, wurde er zu einem der Schöpfer der weltweit erfolgreichsten Romanreihe. Im Sommer 2000 feierte er seinen achtzigsten Geburtstag.
Zahlreiche Fotos, Briefauszüge, Arbeitsmaterialien und Exposés, die bislang unter Verschluss gehalten wurden, zeichnen ein faszinierendes Bild des Schriftstellers.

Infomaterial: Perry Rhodan-Kommunikation • Postfach 2352 • 76413 Rastatt
Internet: www.Perry-Rhodan.net • Infoline: 0190-190136 1,21 DM/Min.

Spiele-Index

Age of Empires 2 – Spielerforum 148
Age of Empires 2 – Spielerforum CD
Age of Empires 2: Die Eroberer – Tipps 202
Aliens vs Predator Gold – Patch CD
Anpfiff 2 – Test 120
Anstoss 3 – Spielerforum 156
Anstoss 3 – Spielerforum CD
Asterix – The Galic War – Demo DVD
Baldur's Gate 2 – Test 88
Baldur's Gate 2 – Tipps 181
Battleship 2 – Test 85
Battlezone – Vollversion CD
Black & White – Thema des Monats 44
Blair Witch Project – Test 76
Breakout – Demo CD
Breakout – Test 85
Bundesliga 2001 – Tipps 202
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum 150
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum CD
C&C: Alarmstufe Rot 2 – Test 102
Carmageddon 3 – Test 84
Codename Eagle – Patch CD
Combat Mission – Patch CD
Cossacks – Demo DVD
Crimson Skies – Demo CD
Crimson Skies – Test 80
Cultures – Tipps 202
Daikatana – Patch CD
Deep Fighter – Demo DVD
Delta Force Land Warrior – Demo DVD
Diablo 2 – Spielerforum 132
Diablo 2 – Tipps 199
Die Siedler 3 – Spielerforum 150
Die Siedler 3 – Spielerforum CD
Die Sims – Das volle Leben – Patch CD
Die Sims – Spielerforum 154
Die Sims – Spielerforum CD
Die Sims: Das volle Leben – Tipps 202
Egypt 2 – Test 124
Everquest – Spielerforum 135
Everquest – Spielerforum DVD
Fields & Stream Trophy Bass – Patch CD
FIFA 2000 – Spielerforum 144
FIFA 2000 – Spielerforum CD
Frogger 2 – Demo CD
Frogger 2 – Test 85
Gift – Demo CD
Global Player – Test 124
Grand Prix 3 – Spielerforum 138
Grand Prix 3 – Spielerforum CD
Grand Prix 3 – Tipps 202
Ground Control – Patch CD
Gta 2 – Spielerforum 142
Gta 2 – Spielerforum CD
Half-Life – Spielerforum 128
Half-Life – Spielerforum CD
Half-Life: Gunman – Test des Monats 62
Heroes of Might and Magic 3 – Patch CD
Homeworld Cataclysm – Demo CD
Homeworld Raider retreat – Demo DVD
Icewind Dale – Tipps 202
Imperium der Ameisen – Tipps 202
In Cold Blood – Demo DVD
In Cold Blood – Test 98
Konung – Test 124
Martian Gothic – Patch CD
Mercedes Benz Truck Racing – Demo DVD
Mind Rover – Patch CD
MTV Sports Skateboarding – Test 123
Need for Speed 5 – Spielerforum 140
Need for Speed 5 – Spielerforum CD
NHL 2000 – Spielerforum 146
NHL 2001 – Demo CD
NHL 2001 – Test 72
Outforce – Test 113
Panzer Campaigns II Normandy 44 – Patch CD
Patrizier 2 – Vorschau 54
PGA Champion – Patch CD
PGA Golf Championship – Test 124
Pizza Connection 2 – Test 116
Reach for the Stars – Test 122
Rollercoaster Tycoon Add-on – Tipps 202
Rugby 2001 – Test 124
Rune – Vorschau 48
Search & Rescue 2.0 – Demo DVD
Sheep – Vorschau 52
Shogun Total War – Patch CD
Shogun – Tipps 202
Star Trek Voyager: Elite Force – Tipps 202
Star Trek: New Worlds – Demo DVD
Star Trek: New Worlds – Test 108
Star Trek: The Fallen – Vorschau 50
Starcraft – Spielerforum 152
Starcraft – Spielerforum CD
Steel Beasts – Test 112
Stupid Invaders – Demo DVD
Submarine Titans – Patch CD
Submarine Titans – Test 114
Sudden Strike – Patch CD
Sudden Strike – Tipps 195
Sumpfhühner Add-on – Test 85
Superbike 2001 – Demo DVD
Sydney 2000 – Tipps 202
Terminus – Patch CD
The Moon Project – Demo CD
The Moon Project – Tipps 189
Ultima Online – Spielerforum 134
Ultima Online – Spielerforum CD
Unreal Tournament – Spielerforum 130
Unreal Tournament – Spielerforum CD
Verkehrsgigant Add-on – Demo DVD
Vrally 2 – Demo DVD
Warlords Battlecry – Patch CD
Wizards & Warriors – Test 95
X-tension – Patch CD
Zeus – Vorschau 56



Redakteure an den Pranger! Sicher zur Schadenfreude unserer Leser folterte Sunflowers unseren armen Christian S., obwohl er nicht mal was Falsches über *Anno 1503* geschrieben hatte! Die Welt kann so ungerecht sein! Wir fordern hiermit nachdrücklich: FREIHEIT FÜR SAUERTEIG!

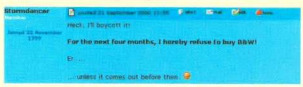
Fundsachen



Die Flut der Mails mit den obskuren Fehlermeldungen, die wir von unseren Lesern bekommen, reißt nicht ab! Deshalb möchten wir Ihnen erneut ein gelungenes Exemplar präsentieren:
Da wir ja alle wissen, wie verlässlich Zeitangaben für Kopiervorgänge unter Windows sind, können wir davon ausgehen, dass Hendrick Schulze, der uns den oben stehenden Screenshot schon vor geraumer Zeit zuschickte, auch heute noch däumchendrehend vor seinem Monitor sitzt ...

Worte des Monats

Die Ankündigung, dass die Veröffentlichung von Peter Molyneuxs heiß ersehntem *Black & White* auf Februar 2001 verschoben worden ist, löste auf dem Lionhead-Messageboard hitzige Diskussionen aus. Immerhin: Selbst angesichts eines reichlich überzogenen Boykott-Aufrufs gegen Lionhead und *Back & White* bewahrten sich einige Forum-Besucher immer noch ihren Humor, wie das folgende Posting zeigt:



(Mensch, ich werde es boykottieren! **Hiermit weigere ich mich, innerhalb der nächsten vier Monate B&W zu kaufen!** Äh ... wenn es nicht vorher auf den Markt kommt. J)
www.lionhead.co.uk

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION
ERSCHEINT AM 15. NOVEMBER

Colin McRae Rallye 2



Zum zweiten Mal schicken die Codemasters Colin McRaes referenzverdächtigen Ford auf die Piste. Kann er die hochkarätige Rallye-Konkurrenz auf die hinteren Plätze verweisen?

Escape from Monkey Island



LucasArts entführt Sie im November erneut auf die Affen-Insel! Machen Sie sich auf einen Piratenüberfall voller Witz und auf die eine oder andere handfeste Beleidigung gefasst!

AUSSERDEM ...
Tipps & Tricks zu NHL 2001, Half-Life Gunman und vieles mehr ...

MAGIC
Die Zusammenkunft®





DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

ANFÄNGER

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®.



Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

SPIELE DAS ORIGINAL DER SAMMELKARTENSPIELE

AMIGO

Wizards of the Coast

Wizards of the Coast, Magic: Die Zusammenkunft und Starter 2000 sind eingetragene Kennzeichen der Firma Wizards of the Coast, Inc.
Illustration von Mark Zug und Jeff Miracola (c) 2000 Wizards of the Coast. Vertrieb durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.



15 Minuten um ins Spiel zu kommen. Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

* Solange der Vorrat reicht.



Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZB-Bank, SGZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing