12/2000

Brandneue Spieletests: Gunlok • Rune • FIFA 2001 • Insane • Kicker 2 • Battle Isle 5 u.v.m.

PC ACTION

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

DM 9,99 ös 80,- dkr 48,- sfr 9,90 Lit 12.000 ltr 225,- DR 1.600 bfr 225,- Pta 950,- hfl 12,60 ISSN 0946-6290 B 50027

mit 2 CDs

+ VOLLVERSION
INTERSTATE 76

+ BRANDHEISSE EXKLUSIV-VIDEOS
Giants • Rune • Battle Isle 5 • Völker 2 • Bundesliga Manager X • PC Action Project

Dune 3D

Emperor: The Battle for Dune

Die Zukunft ist dreidimensional: Lesen Sie, wie die C&C-Macher wieder im Echtzeitstrategie-Genre für Furore sorgen wollen.

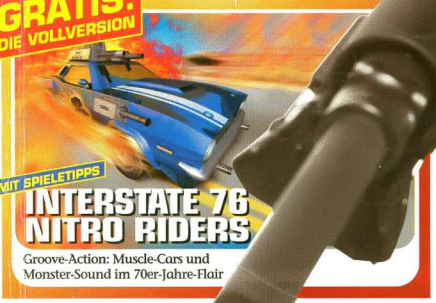
Giants

Gigantisch: Gartenzwerge, nackte Amazonen und blutrünstige Monster machen Ihrem PC mächtig Dampf.

TOPAKTUELLE DEMOS
- Alarm für Cobra 11
- Pizza Connection 2
- Bleifuss Offroad
- Virtual Pool 3
- PC Action-Redakteurs-Jagd

CompuServeOffice
Anmeldenummer: 153148

GRATIS! DIE VOLLVERSION



MIT SPIELETIPPS
INTERSTATE 76
NITRO RIDERS
Groove-Action: Muscle-Cars und Monster-Sound im 70er-Jahre-Flair



Extra: Frontschweine-Comic im Heft!

TEST DES MONATS

Du könntest der Nächste sein!

Hitman

Das Leben als Profikiller: Brutal, abstoßend und fesselnd zugleich

Spieletipps: Baldur's Gate 2 • Crimson Skies • Evil Islands • Blair Witch Vol. 1 u.v.m.

4 395002 709997 12

Virgin INTERactive

Willkommen im Naturschutzgebiet.



Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem Brunftschrei eines 8-Zylinder Hubraumriesens bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis in kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen. Spaßbremser und Samstagsautowäscher nehmt euch in Acht - hier geht es wild und dreckig zu!







BLEIFUSS OFFROAD

CHAMELEON 32 CLEVER'S

TOYOTA RAPAI Jeep Mercedes-Benz LAND ROVER MITSUBISHI MOTORS

www.online-sucht.de

Bereits um 8.30 Uhr morgens betritt Jo frohen Mutes das PCA-Redaktionsbüro, um seinem *Hitman*-Artikel den letzten Schliff zu verpassen. Doch dann der Schock: Es ist doch tatsächlich jemand noch früher als er aufgestanden ... oder etwa nicht?

Jo *(schmeißt seine Zottelkutte über den Bürostuhl)*: Hey Tanja, was machst denn du schon hier?

Tanja *(krümmt sich total erschöpft vorm Bildschirm zusammen)*: Wer? Wie? Was? *Everquest*? Ist die Nacht schon vorbei? Ich muss dringend noch ein paar neue Spells casten ... lass mich ... *(murmelt zusammenhangl ses Zeug vor sich hin und sucht blind nach ihrer Tastatur).*

Jo: TANJAAAAA! AUFWACHÄÄÄÄN! Nix Everquääääst! Giäääääänts!

Tanja *(snieft)*: *GIANTS*?! Oh Gott! ... jetzt ist die ganze Nacht um, ich hab kein bisschen geschlafen und mein *Giants*-Text ist auch noch nicht so richtig fertig, dabei wollte der Müller den doch um 9.00 Uhr haben ... *(nickt wieder ein)*

Christian M. *(betritt energiegeladen den Raum)*: Guuuuuuuteen Morgäääääääääään! Madame Bunke? *Giants*?

Tanja: ... issssstglei .... ffffzzzz ...

(Harald, Christian S. und Herbert schleppen Starkstromkabel ins Büro, Alex wankt todmüde hinterher ...)

Harald, Sauerteig und **Herbert** *(schließen die Kabel an Frau B. an)*: Na, da hilft wohl nur noch die PC-ACTION-Schocktherapie für verwirrte Rollenspieler! GELL, ALEX?!!!

(BZZZZZZZZZlitzartig erwacht Frau B. zu neuem Leben und tippt wie eine Weltmeisterin im Maschineschreiben. Noch nie in der Geschichte der PC Action war ein Artikel so schnell fertiggestellt!)



Die Redaktion



Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... denkt ernsthaft darüber nach, endlich die Gigahertz-Schallmauer zu durchbrechen und sich dazu eine Grafikkarte mit eigener Stromversorgung zu holen.



Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... schnappt sich seit langem mal wieder ein paar Bücher. Wer so was nicht kennt: Bücher sind übereinander gestapelte Blätter mit vielen Buchstaben drauf.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... kann es kaum noch erwarten, bis der D&D-Spielfilm in den Kinos anläuft. Der im Internet veröffentlichte Trailer war einfach zu genial.



Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
... genießt die schönen Herbstabende am liebsten nicht am Computer, sondern in trauter Zweisamkeit bei Tee, Spekulatius und Dominosteinen.



Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... kauft sich aus Überzeugung KEINE PS2 zum Verkaufsstart, sondern spielt lieber *Hitman*. Hit me baby one more time ...



Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... freut sich auf die bevorstehende Renovierung ihrer Wohnung und hofft, das die Katzen diesmal die Krallen von der Tapete lassen.



Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... ist jetzt auch online und führt neuerdings unter www.lostdays.de ein Online-Tagebuch über sein spannendes Leben ;-)

Foto: Dirk Kartscher
Titel-Ausstattung: Apart in, Nbg.

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

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

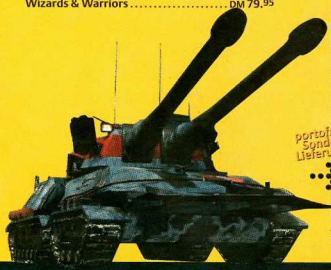
AKTUELLE HIGHLIGHTS

HARDWARE

MS IntelliMouse ..... DM 109,95
MS SW Gamepad Pro ..... DM 64,95
LR MS SW FF Wheel USB ..... DM 269,95
LR 360 Modena ..... NOV 00 .. DM 129,95
LR Ferrari m. Pedale ..... DM 99,95
LR R4 Force Wheel ..... DM 239,95
Maxi DVD ROM 12x ..... DM 389,95
3D Prophet II MX ..... DM 339,95
Maxi Sound 4tissimo XL ..... DM 119,95
Maxi Sound Muse ..... DM 79,95
Top Gun Fox 2 ..... DM 49,95
Top Gun Afterburner ..... DM 139,95
Top Gun FFB Afterburner ..... DM 219,95
MS SW FF Joystick 2.0 USB ..... DM 189,95
MS Sidewinder USB ..... DM 44,95
Joystick Cyborg 2000 ..... DM 59,95
Joystick Cyborg 3D USB ..... DM 69,95

SOFTWARE

Age of Empire 2 ..... DM 79,95
Age of Empire II Conquer. ..... DM 54,95
-:- **American McGee's - Alice .... DEZ 00 ... DM 89,95**
Anpfiff RTL Fußb. Manager ..... DM 79,95
Army Men Sarges Heroes ..... DM 59,95
Autobahnraser 3 ..... NOV 00 ... DM 54,95
B17 Flying Fortress II ..... NOV 00 ... DM 74,95
Baldur´s Gate II ..... DM 79,95
Baldur´s Gate II engl. ..... DM 79,95
Battle Isle IV ..... NOV 00 ... DM 79,95
Big Brother 2 ..... NOV 00 ... DM 29,95
Blair Witch Project 2 ..... NOV 00 ... DM 54,95
Blairwitch Projekt 1 ..... DM 54,95
-:- **Bundesliga 2001 Manager ..... DM 79,95**
-:- **Bundesliga Stars 2001 ..... DM 79,95**
-:- C&C 3 Megabox ..... DM 79,95
-:- C&C 3 Tib.Sun Feuersturm ..... DM 39,95
-:- **C&C AlarmRot 2 ..... DM 89,95**
-:- **C&C AlarmRot 2 engl. ..... DM 89,95**
Call to Power 2 ..... NOV 00 ... DM 79,95
Call to Power 2 EV ..... NOV 00 ... DM 79,95
Carmageddon TDR 2000 ..... DM 79,95
-:- **Chicken Run ..... NOV 00 ... DM 79,95**
Clou 2 ..... NOV 00 ... DM 79,95
neu: **Colin McRae Rally2.0 ..... DEZ 00 ... DM 79,95**
Cultures Entd. Vinlands ..... DM 79,95
Daikatana ..... DM 69,95
Daikatana engl. ..... DM 79,95
Dark Reign II ..... DM 69,95
Deep Fighter ..... DM 79,95
Delta Force 3 Land Warrio .... NOV 00 ... DM 89,95
-:- **Der Patrizier 2 ..... NOV 00 ... DM 89,95**
Deus Ex ..... DM 89,95
Diablo II ..... DM 79,95
Die Flucht v Monkey Island .. NOV 00 ... DM 89,95
Die Rach d.Sumpfhühner 2 ..... DM 24,95
neu: **Die Siedler 4 ..... DEZ 00 ... DM 84,95**
Die Sims ..... DM 89,95
Die Sims: Das volle Leben ..... DM 39,95
Die Sternenfahrer v.Catan ... NOV 00 ... DM 74,95
-:- **Die Völker 2 ..... NOV 00 ... DM 89,95**
Dino Crisis ..... DM 64,95
Ducati ..... NOV 00 ... DM 59,95
-:- EA Rugby 2001 ..... DM 79,95
Earth 2150 Moon Projekt ..... DM 49,95
Evil Island ..... DM 69,95
-:- **F1 Championship S2000 ..... NOV 00 ... DM 79,95**
-:- F1 Official Team Manager ..... NOV 00 ... DM 79,95
F1 Wold Grand Prix 2000 ..... NOV 00 ... DM 84,95
-:- **FIFA 2001 ..... NOV 00 ... DM 89,95**
Frontschweine ..... DM 79,95
Fur Fighters ..... DM 59,95
Gamemaker 2000 Pro ..... DM 89,95
GameProg. Starter Kit 4.0 ..... DM 89,95
neu: **Giants ..... DEZ 00 ... DM 89,95**
Grand Prix 3 ..... DM 84,95
Ground Control ..... DM 79,95
Half Life dt. Generation Pack ..... DM 64,95
Handy Experte ..... DM 29,95
Heavy Metal FAKK 2 ..... DM 79,95
Heavy Metal FAKK 2 e. ..... DM 79,95
Heist ..... NOV 00 ... DM 79,95
Heroes 3 Shad.of Death D ..... DM 74,95
Herrscher des Olymp:Zeus .... NOV 00 .... DM 89,95
Hitman-Codename 47 ..... NOV 00 ... DM 79,95
Homeworld II Cataclysm ..... DM 54,95
Icewind Dale ..... DM 69,95
Icewind Dale engl. ..... DM 69,95
Imperium der Ameisen ..... DM 74,95
In Cold Blood ..... DM 79,95
Jagdverband 44 ..... DM 64,95
Kiss Psycho Circus ..... DM 79,95
Kiss Psycho Circus uncut ..... DM 79,95
Kleopatra Königin d. Nils ..... DM 44,95
Legoland ..... DM 74,95
MB Truck Racing ..... DM 79,95
MDK 2 ..... DM 64,95
Metal Gear Solid ..... NOV 00 ... DM 69,95
Metal Gear Solid engl. V. ..... DM 79,95
Midtown Madness 2 ..... NOV 00 .... DM 69,95
Might & Magic VIII ..... DM 74,95
Moorhuhnjagd 2 ..... DM 24,95
MS Crimson Skies ..... DM 94,95
MS Links LS 2001 ..... NOV 00 .... DM 89,95
Music 2000 ..... DM 64,95
-:- NBA Live 2001 ..... DEZ 00 .... DM 89,95
-:- **NHL 2001 ..... DM 89,95**
-:- **No One Lives Forever ..... DEZ 00 ... DM 79,95**
Outforce ..... DM 54,95
Panz.Gen. Barbarossa ..... DM 74,95
Pizza Connection 2 ..... DM 89,95
Play the Games 3 ..... DM 64,95
Pokémon Druckstudio blau ..... DM 44,95
Pokémon Druckstudio rot ..... DM 44,95
Projekt I.G.I. ..... NOV 00 .... DM 79,95
Resident Evil 3: Nemesis ..... DM 79,95
RTL Der Clown ..... NOV 00 .... DM 59,95
Sim City 3000 Deutschland ..... DM 74,95
Simon t. Sorcerer 3D ..... NOV 00 ... DM 79,95
St.Tr.Voyager Elite Force ..... DM 79,95
Star Trek Conquest Online ..... DM 49,95
Star Trek New Worlds ..... DM 64,95
Star Trek V. Elit.Force Sp.Ed. ..... DM 99,95
Starfleet Command ..... DM 39,95
Sudden Strike ..... DM 79,95
-:- Sydney 2000 ..... DM 89,95
-:- **Techno Mage ..... NOV 00 ... DM 89,95**
The Final Curse ..... DM 79,95
-:- **Tomb Raider 5 KD ..... NOV 00 ... DM 89,95**
Tombstone 1882 ..... DM 39,95
Tony Hawk's 2 ..... NOV 00 ... DM 64,95
neu: **Uefa Soccer 2001 ..... DEZ 00 ... DM 74,95**
Vampire Special Edition ..... DM 119,95
Vampire: Die Maskerade ..... DM 79,95
Vampires EV ..... DM 79,95
Verfolgungsjagd ..... NOV 00 ... DM 69,95
Warlords Battlecry ..... DM 74,95
-:- **Wer wird Millionär? ..... NOV 00 ... DM 69,95**
Wizard & Warriors LimEd. ..... DM 99,95
Wizards & Warriors ..... DM 79,95

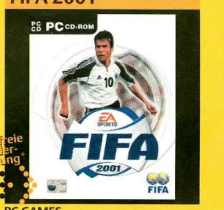


DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

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, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

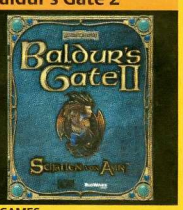
portofreie Sonder-Lieferung

FIFA 2001



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3591
Release: NOV '00
DM 89.95

Baldur's Gate 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3681
Release: erhältlich
DM 79.95

portofreie Sonder-Lieferung

No One Lives Forever



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3531
Release: DEZ '00
DM 79.95

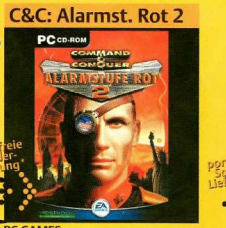
Battle Isle 4



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3279
Release: NOV '00
DM 89.95

portofreie Sonder-Lieferung

C&C: Alarmst. Rot 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3530
Release: erhältlich
DM 89.95

portofreie Sonder-Lieferung

Wer wird Millionär ?



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3814
Release: NOV '00
DM 69.95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben-

dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Die Siedler IV



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD 3356
Release: DEZ '00

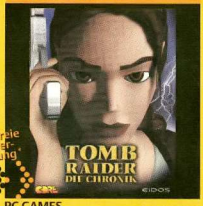
DM 79.95

Simon the Sorcerer 3



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD2345
Release: NOV '00
DM 79.95

Tomb Raider 5



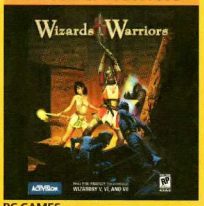
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3984
Release: NOV '00
DM 89.95

Homeworld 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3412
Release: erhältlich
DM 54.95

Wizards & Warriors



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3351
Release: erhältlich
DM 79.95

PREISHAMMER

Age of Wonders	DM 39,95
Anno 1602	**DM 34,95**
Army Men II	DM 19,95
Ast. & Ob. gg.Cäsar	DM 24,95
Asterix:Streit um Gallien	DM 34,95
Battle Isle III	**DM 14,95**
Bugs Bunny auf Zeitreise	**DM 34,95**
Bugs Life limited Ed. RL	DM 29,95
Bundesliga Stars 2000	**DM 29,95**
Byzantine	DM 9,95
Darkstone	DM 29,95
Der Verkehrsgigant	**DM 59,95**
Die 24 Std.von Le Mans	**DM 29,95**
Die Nacht der Schurken RL	DM 29,95
Die Rache der Sumpfhühner	**DM 19,95**
Die Völker Gold Edition	**DM 29,95**
Disney's verrü.Spielesam.	DM 29,95
Driver	**DM 29,95**
Dungeon Keeper 2	**DM 24,95**
Evolution	DM 2,95
Faust Hammerpreis	DM 24,95
Fighter Pilot	DM 29,95
Fleet Command	DM 29,95
Forsaken	**DM 19,95**
Genetic Evolution	DM 9,95
Gold Games IV	**DM 19,95**
Grand Theft Auto	**DM 9,95**
Grand Theft Auto 2	DM 29,95
Hattrick Wins	DM 4,95
Israeli Air Force	**DM 29,95**
Käfer Total	**DM 29,95**
L.Luke: Daltons a.d. Spur	DM 34,95
Live Wire	DM 9,95
M.A.X. 2	DM 9,95
Michael Owen Fußball	**DM 9,95**
Nations Fighter Command	DM 19,95
Outcast	**DM 29,95**
Räts.d.MasterLu & Orionbu	DM 9,95
Sanitarium	DM 9,95
Sega Rally II	**DM 19,95**
Shadowman	**DM 14,95**
Starcraft Soft Price	DM 19,95
Superbikes 99	**DM 29,95**
Supreme Snowboarding	DM 29,95
System Shock 2	**DM 29,95**
Thandor (Hammerpreis)	DM 24,95
Trick Style	DM 9,95
Unreal Tournament	**DM 29,95**
Wacky Races CSC	DM 34,95
Wheel of Time	**DM 29,95**

Gold Games 4



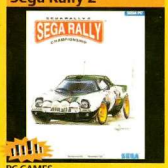
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3094
Release: erhältlich
DM 19.95

Dungeon Keeper 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3590
Release: erhältlich
DM 24.95

Sega Rally 2



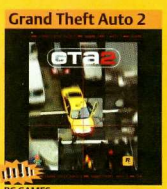
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3103
Release: erhältlich
DM 19.95

Unreal Tournament



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3668
Release: erhältlich
DM 29.95

Grand Theft Auto 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD2747
Release: erhältlich
DM 29.95

Driver - Best of Infog.



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3669
Release: erhältlich
DM 29.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET - Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

2in1 - Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck 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. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Thema des Monats

Giants

Ein Action-Erlebnis voller Überraschungen stellen gerade MDK-Veteran Nick Bruty und die Planet Moon Studios auf die Beine. Drei verschiedene Spielfiguren erfordern drei völlig unterschiedliche Kampftaktiken und eröffnen Ihnen nie geahnte Möglichkeiten!

Seite 42

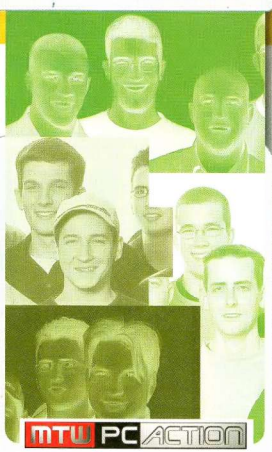
Seite 66



Hitman: Codename 47

Im knallharten Hitman lassen Sie als Auftragskiller skrupellos die Knarre sprechen. Unser Test des Monats sagt Ihnen, ob sich Verbrechen nicht doch lohnt.

Seite 34



mTwIPC Action

PC Action geht unter die Sponsoren und unterstützt seit Anfang November einen 3D-Action-Clan. Sind Online-Spieler die Leistungssportler von morgen?

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 168
Cover-CD-ROM und DVD ... 207
Die letzte Seite ... 226
Die Redaktion ... 3
Fehlstart ... 166
Hardware-Referenzen ... 224
Hit-Countdown ... 175
Hotlines ... 175
Impressum ... 141
Inhalt Spieletipps ... 179
Inhaltsverzeichnis ... 6
Inserentenverzeichnis ... 169
Leserbriefe ... 168
So werten wir ... 64

Aktuelles

Actionspiele ... 12
Adventures und Rollenspiele ... 16
Blockbuster ... 10
Budgetspiele ... 25
Online-Spiele ... 22
Simulationen ... 20
Spiele-Industrie ... 28
Sport- und Rennspiele ... 18
Strategiespiele und WiSims ... 14
Vermischtes ... 26



ab Seite 179

SPIELETIPPS zum Herausnehmen



Baldur's Gate 2, Evil Islands, Blair Witch Project Vol. 2, Crimson Skies



Blickpunkt

BPjS Jahrestagung 32
MTw|PC Action:
PC Action als Clan-Sponsor 34
PCA Masters 36
Ego-Shooter in Heimarbeit 38

Vorschau

THEMA DES MONATS: Giants 42
Bundesliga Manager X 60
Software 2000 präsentiert die Neuauflage des Klassikers
Desperados 56
Strategie à la Commandos im Wilden Westen
Emperor: Battle for Dune 48
Westwood wagt den Schritt in die Dreidimensionalität
Gorasul: The Lost Souls 58
Vielversprechendes Rollenspiel aus deutschen Landen
Mechwarrior 4 52
Microsoft schickt Stahlkolosse in die Schlacht
Tomb Raider: Die Chronik 54
Lara in Latex

Tests

TEST DES MONATS:
Hitman Codename 47 66
Airfix Dogfighter 138
Baldur's Gate 2 dt. Version 130
Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt 100
Blair Witch Proj.Vol. 2 Coffin Rock 104
Bleifuß Offroad 129
Close Combat: Invasion Normand 125
Combat Flight Simulator 2 128
Cossacks 124
Demonworld 2 110
Egypt 2 111
Europa Universalis 111
Evil Islands 108
FIFA 2001 114
Fußball 2000 139
Gifty 106
Gunlok 90
Hot Wheels Crash! 139
Insane 136
Invasion Deutschland 86
Kicker Fußballmanager 2 118
Killerhuhn 3D 86
Madden NFL 2001 139
Metal Gear Solid 102
Midtown Madness 2 132
Might & Magic 8 111
Moorhuhn 2 86
Pacific Warriors 129
Pinball Full Tilt 3D 129
Pro Bodyboarding 139
Rache der Sumpfhühner 2 86
Rainbow Six Covert Ops 86
Resident Evil 3 105
Ruhm & Reichtum 111
Rune 78
SAT1 Superball 129
Super Taxi Driver 139
Superbike 2001 134
VRally 2 Expert Edition 140
Zeus 122

Spielerforum

Age of Empires 154
Command & Conquer 156
Diablo 2 146
Die Siedler 3 162
FIFA 2000 152
Grand Prix 3 150
GTA 2 151
Half-Life & Team Fortress 142
Need for Speed 148
Starcraft 158
Star Trek Voyager: Elite Force 160
Unreal Tournament 144

Spieletipps

Baldur's Gate 2 181
Blair Witch Project Vol. 2 197
Crimson Skies 201
Evil Islands 193
Interstate 76 207
Kurztipps 203
Thema Technik 205

Hardware

Aktuelles: Hardware 212
Produktneuheiten speziell für Spieler
Hardware-Referenzen 224
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner
Blickpunkt: Grafikkarten 214
Die Preisknaller unter den Grafikwundern
Test: Controller 220
Joysticks, Lenkräder, Mäuse & Co.



Heft-CDs

PC-Action-CDs



Demo- und Vollversion-CD:
Vollversion: Interstate 76
Wüste Ballereien auf den US-Highways der 70er – das bietet Interstate 76. Mit unserer Demo-CD können Sie u. a. Pizza Connection 2 und Bleifuß Offroad antesten.

PC-Action-DVD

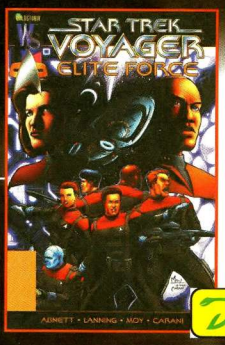


Zusätzlich zu den auf der PC-ACTION-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere 12 Demo-Highlights wie Blair Witch Vol. 2, Gunlok und Monkey Island 4 sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.

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!

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

Paramount

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 des jeweiligen Inhabers.

Ob die neuen Abenteuer von Lara Croft tatsächlich so gut aussehen werden, sei noch dahin gestellt. Fans würde es sicher freuen.



Lara: Next Generation

Genre noch nicht bekannt **Frau Croft lebt auch auf dem PC weiter: Neues Grafik-Gewand, neues Spielprinzip**

Obwohl die eigentliche *Tomb Raider*-Serie mit dem Erscheinen von *Die Chronik* (vgl. Vorschau S. 54) beendet ist, bleibt Lara den PC-Spielern erhalten. Entwickler Core Design arbeitet an einer neuen Grafik-Engine, auf deren Basis voraussichtlich 2001 das nächste Spiel erscheinen soll. Momentan trägt es den Arbeitstitel *Lara: Next Generation*, was nicht nur auf eine verbesserte Optik, sondern auch auf ein anderes Spielprinzip hindeutet: In welchem Genre Frau Croft aktiv wird, ist aber noch streng geheim! Unsere Screenshots stammen laut Vertriebsfirma Eidos aus einer Technik-Demo der PlayStation 2.

Info: Eidos Interactive, Große Elbstraße 145d, 22767 Hamburg

Halo

Action **Hersteller strickt noch an Engine**

Hersteller Bungie strickt nach wie vor an der Grafik-Engine des Actionspiels *Halo*. „Wir sind nun sehr nahe dran, dass die Innenszenarien genauso geil aussehen wie die Außenwelten", sagt Matt Soel. Die Künstliche Intelligenz sei in der Planungsphase und zwei Kollegen würden unterdessen über der Story brüten. *Halo* erscheint für den PC nicht vor Anfang des Jahres 2002.

Info: www.bungie.org



Halo: Ehe Sie Saurier jagen dürfen, vergeht noch viel Zeit.

Duke Nukem 4ever

Ego-Shooter **Wann kommt's denn nun?**

Scott Miller von 3D Realms hat erklärt, warum *Duke Nukem 4ever* so lange auf sich warten lässt und kein Erscheinungstermin bekannt gegeben wird. „Wir verkünden ein Veröffentlichungsdatum, wenn wir es selbst kennen." Man wolle nicht irgendeinen Ego-Shooter produzieren: „Wir experimentieren mit neuen Gameplay-Elementen und innovativen Inhalten, die es bislang nie zu sehen gab."

Info: www.dukeworld.com



Duke Nukem macht mit einer Kettensäge Jagd auf Aliens.

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 Warenzeichen 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.

Ich mein' ja nur



Skandal! Bundestag wirbt für Ballerspiel!

Hat die Bundestagsverwaltung nix zu tun? Nachdem Invasion Deutschland angekündigt war, bei dem man u. a. im Reichstag auf Aliens ballert, prüfte die Dienststelle, ob sie rechtliche Schritte einleiten kann – weil der Spiel-Hersteller den Plenarsaal für die Umsetzung angeblich ohne Genehmigung gefilmt habe. Sprecher Hans Hotter: „Das ist geschmacklos." Hallo? Herr Hottehü, warum gehen Ihnen die Pferde durch? Ist nur ein Spiel! Unblutig und im Comic-Stil. Zu mutmaßen, die Verwaltung wollte von den Gerüchten um das Thema Koks ablenken, wäre natürlich überzogen. Aber überflüssig ist die Aktion. Obwohl: Hersteller Davilex wird dank der kostenlosen „Medien-PR" vermutlich reich.

Harald Fränkel

Iron Dignity

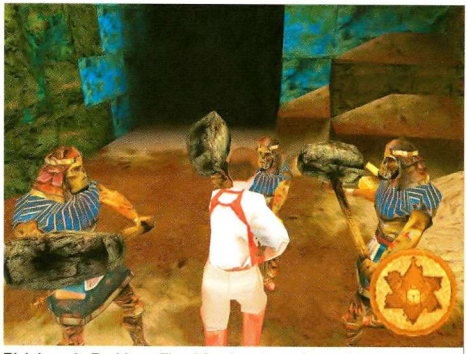
Action **Retter der Welt**

Wir schreiben das Jahr 2038, es droht ein Atomkrieg und der Spieler soll mit Waffengewalt das Schlimmste verhindern. Am Steuer von bis zu 15 unterschiedlichen Fahr- und Flugzeugen kämpfen Sie in der Wüste Afghanistans, an den Berghängen Perus, im sibirischen Eis oder vor der britischen Küste um den Frieden.

Info: www.iron-dignity.com



Iron Dignity: An Bord eines Panzers walzen wir durch das eisige Sibirien. Nadelbäume dienen als Deckung.



Rick hat ein Problem: Eine Mumie wäre schon schlecht, hier sind es drei. Und sie tragen dicke Hämmer herum ...

Die Mumie

Action **Erfolgs-Kinofilm landet demnächst am PC**

Im Dezember soll die Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms erscheinen. Als Rick O'Connel bekommen Sie es in Ägypten mit lebenden Toten, anderen ekelhaften Kreaturen und sogar den sieben biblischen Plagen zu tun. Falltüren, Geheimgänge und Hieroglyphen sollen gehobene Rätselkost bereithalten und Adventure-Freunde ansprechen.

Info: Konami, Berner Straße 103 – 105, 60437 Frankfurt

Venom

Ego-Shooter **Alienjagd mit Köpfchen und viel Taktik**

Noch dieses Jahr soll der taktische Ego-Shooter *Venom* erscheinen. Es gilt, Außerirdische und von Parasiten befallene Menschen zu bekämpfen. Sie steuern einen Soldaten und werden von einem Kollegen begleitet, den Sie befehligen. Ihren Kumpan wählen Sie vor jeder Mission aus zwölf Spezialisten. Wildes Ballern ist nicht alles: Manchmal soll der Spieler z. B. als Bombenleger tätig werden und muss viel schleichen. Der Mehrspielermodus erlaubt es unter anderem, die Story gemeinsam mit einem Freund zu erleben.

Info: www.gsc-game.com/english/venom.htm



In diesem Gang könnten Sie die Lampen zerstören. Die daraus resultierende Dunkelheit wäre ideal für einen Anschlag.

Vorsichtig tastet sich das Zwei-Mann-Team an die Basis heran, in der es eine Bombe legen soll.

Außerdem

/// Nachdem Kult-Programmierer John Carmack **Doom 3** angekündigt hat, wurden jetzt Details über die Technik bekannt. Demnach basieren die Grafik-Routinen in geringem Umfang auf denen, die bereits beim zuletzt indizierten id-Shooter verwendet wurden. Aber: Etliche Erweiterungen machen es gewissermaßen zu einer **komplett neuen Engine**. /// **Empire Interactive** hat sich die Rechte am erfolgreichen Automaten-Spiel **House of the Dead 2** gesichert. ///



Der neue MAGIX music maker generation 6

Music + Video Creation für PC und Internet

> **Meine Musik, mein Video, meine Welt und alles per Klick ins Internet**

- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Karaoke-Funktion
- 6 virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- Sound + Video-Download, Internet-Session, Web Publishing
- 2.100 Sounds und Videofiles auf 3 CDs



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

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin
Fon: 0180/489 99 99
www.magix.com

11/2000 PC Magazin TOP-PRODUKT

Computer Bild sehr empfehlenswert 21/2000

PC SHOPPING SOFTWARE KAUFTIPP • 11/2000

MAGIX

ready to explore

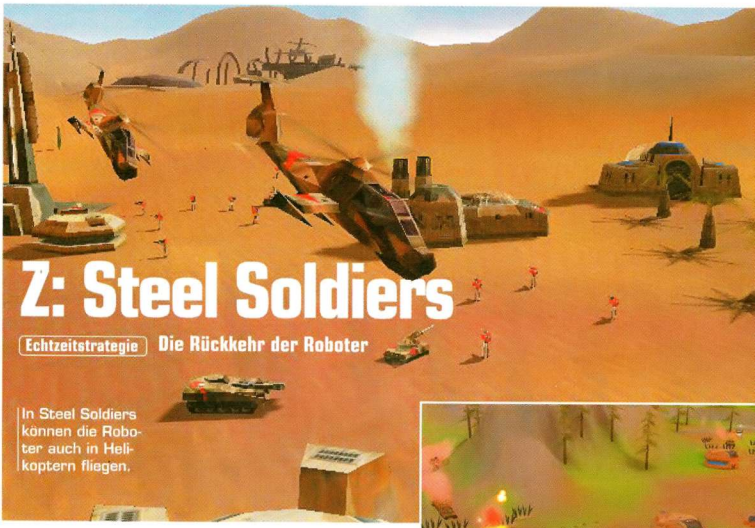
Ich mein' ja nur



Das ultimative Spiel

Auf dem Nachrichtenboard des USF (Info: www.usf.de/forum/ Forum4/HTML/000050.html) findet eine angeregte Diskussion über ein Spielkonzept statt. Die Vision: Alle Genres sollten in einem gigantischen Spiel verschmolzen werden. Einzelne Spieler bekommen immer nur eine Facette des Spiels zu sehen, schicken Ihre Daten aber zu einem zentralen Server, der sie auswertet und an alle betroffene Mitspieler weiterverschickt. Eine interessante Idee, schließlich müssten die Softwareschmieden nur eine gemeinsame Schnittstelle für diese Daten in ihre Spiele integrieren. In zehn Jahren ließe sich das eventuell realisieren. Persönlich würde ich schon mal gerne in einem Echtzeitstrategiespiel einem Trupp Infanteristen ein Angriffsziel vorgeben, wohlwissend, dass jeder Soldat vom Spieler eines Ego-Shooters gesteuert wird.

Alexander Geltenpoth



Z: Steel Soldiers

Echtzeitstrategie **Die Rückkehr der Roboter**

In Steel Soldiers können die Roboter auch in Helikoptern fliegen.



Die Panzersperren verhindern, dass der rote Spieler mit allen Truppen gleichzeitig angreifen kann. Sein erstes Fahrzeug vorne explodiert gerade.

Bereits im März nächsten Jahres sollen sich die lustigen Roboter aus dem actionlastigen Echtzeitstrategiespiel *Z* wieder hitzige Gefechte liefern. Die Bitmap Brothers haben für den Nachfolger eine eigene 3D-Engine entwickelt und so die Auswirkungen des Terrains noch um Höhenunterschiede erweitert. Neben Jeeps, Panzern und Raketenwerfern entscheiden zudem auch Schiffe, Flugzeuge und Helikopter über das Geschehen auf den Schlachtfeldern.

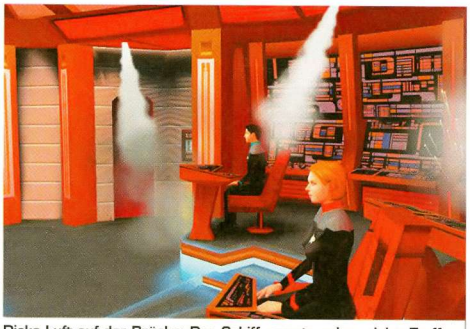
Info: www.bitmap-brothers.co.uk

Star Trek: Bridge Commander

Echtzeitstrategie **Großfrequenzen offen**

In *Bridge Commander* übernehmen Sie das Kommando über ein Raumschiff der Föderation. Sie treffen die Entscheidungen über Flugmanöver und Waffeneinsatz, müssen mit der Crew zusammenarbeiten und können sich Tipps von Picard oder Data geben lassen. Laut Activision soll *Bridge Commander* in der ersten Hälfte 2001 erscheinen.

Info: www.bridgecommander.com



Dicke Luft auf der Brücke: Das Schiff musste schon einige Treffer einstecken. Selbst die Brücke ist beschädigt.



An Furten können berittene Einheiten den Fluss passieren.

Battle Realms

Echtzeitstrategie **Sei mein Samurai**

Mit dem Echtzeitstrategiespiel *Battle Realms* will die Softwareschmiede Liquid Entertainment verstärkt auf strategische Inhalte eingehen und den Spieler dafür weniger mit Ressourcenmanagement belasten. Als Hintergrund dient das feudale Japan, in dem die Adeligen mit Speerträgern Bogenschützen, Samurai und Musketieren zu Fuß oder beritten um die Vorherrschaft kämpfen. Vertriebspartner Crave Entertainment geht derzeit von einer Veröffentlichung im 2. Quartal 2001 aus.

Info: www.battlerealms.com

Außerdem

/// Am 17. November erscheint mit dem **MeisterTrainer**, der deutsche Nachfolger des **Championship-Managers** von Sports Interactive. Info: www.eidos.de /// Das Add-On zu **Jagged Alliance 2 – Unfinished Business** erscheint doch nicht, wie erst berichtet, über Innonics, sondern wird von **JoWood/Infogrames** vertrieben. Info: www.infogrames.de /// **Oil Tycoon** von Blackstar erscheint doch nicht mehr vor Weihnachten, sondern erst im **Januar 2001**. Info: www.black-star.de ///

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 MACHT ZUR GRÜNDUNG EINER NEUEN ZIVILISATIONSFORM. FINDE SIE UND SETZE SIE RICHTIG EIN - SONST HÄTTE DIESE WELT WOHL BESSER NIE EXISTIERT.

ADVENTURE PC SPIEL
DENÄCHST 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



Aus dem Leben eines Online-Rollenspielers

... also ich geh mit meinem Level-97-Warrior rein, will nach Öygur Drynnth, beim Blacksmith das Sword of Evil Destiny kaufen, bevor es noch teurer wird, ist ja schon bei 9.575 Gold – du weißt schon, Angebot und Nachfrage – kommt doch so ein Level-2-Schamane und fragt mich, ob ich den Glistening Wand of the Burning Eyebrow für ihn hätte! Ich sag, SPINNST DU, den kriegt man doch erst ab Level 57, und bei DEN Stats kannst du deinen Charakter eh gleich in die Tonne treten. Er zieht ab und ZACK, der Server ist wieder down! Nach einer halben Stunde komm ich wieder rein, weiß nicht, wie mir geschieht, ÜBERALL Necromancer, ich hau mit einem Rusty Sting of Rice Crispies dazwischen, alle sind wech ... Server im Arsch ... SCHEISSE!

Herbert Aichinger

Außerdem

/// Der deutsche Skandalregisseur Jörg Buttgereit entwickelt in Zusammenarbeit mit Burns Entertainment ein Action-Adventure mit dem vielsagenden Titel **Game of Death** /// **Der Grinch** ist das Action-Adventure zum gleichnamigen Universal-Weihnachtsfilm mit Jim Carrey. Konami möchte den Titel bereits im November herausbringen. ///

Evil Twin

Action-Adventure **Comics machen stark!**



Ubi Softs Fantasy-Adventure Evil Twin versetzt den Helden Cyprien in eine düstere Umgebung voller geheimnisvoller Rätsel.

Cyprien ist ein kleiner Waisenknabe, der leidenschaftlich gern Comics liest. Plötzlich sieht er sich bei seinem liebsten Hobby in eine andere Welt versetzt, deren Einwohner ihn bitten, sie von ihrem bösen Herrscher zu befreien. Mit der Zeit mutiert Cyprien zum Superhelden und lernt, die schwierigsten Aufgaben zu meistern. *Evil Twin* spielt in einer düsteren, grafisch aufwendig gestalteten Umgebung und beinhaltet sowohl Rätsel als auch Kampfsequenzen und Interaktion mit anderen Charakteren. Ein Zweispieler-Modus ist ebenfalls vorgesehen. *Evil Twin* soll gegen Ende des Jahres erscheinen.

Info: www.ubisoft.de



In der Comic-Welt reift der kleine Cyprien ganz allmählich zum richtigen Superhelden heran.

The Watchmaker

Adventure **Der Traum vom ewigen Frieden**

Das italienische Team Trecision entwickelt für TopWare Interactive ein Adventure, in dem die Erfindung eines alten Uhrmachers aus dem 17. Jahrhundert im Mittelpunkt steht: ein Pendel, das dem Menschen Unsterblichkeit verleihen soll. Der Uhrmacher reist mit 23 Adligen durch ganz Europa, um seinen Traum vom ewigen Frieden zu realisieren – dabei geschehen mysteriöse Dinge. *The Watchmaker* basiert auf einer Echtzeit-3D-Engine und gewährt dem Spieler mit seiner nichtlinearen Struktur viel Entscheidungsfreiheit. Es ist möglich, gleichzeitig und unabhängig voneinander zwei Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften zu steuern.



Die Watchmaker-Kamera zeigt das Geschehen aus wechselnden Perspektiven.

Info: www.topware.de

Timeline

Action-Adventure **Das Spiel zum Bestseller**

Noch im November will Eidos mit *Timeline* das PC-Adventure zum gleichnamigen Roman des Bestseller-Autors Michael Crichton (*Jurassic Park, Twister*) auf den Markt bringen. Es entführt den Spieler auf einer Zeitreise ins finstere Mittelalter, wo er sich mit Rittern duellieren und die Gebräuche der Feudalgesellschaft erlernen muss. Timeline soll eher puzzle- als kampflastig und auch für Gelegenheitsspieler interessant sein.

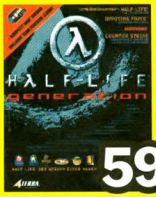
Info: www.eidos.de



Als Neuzeit-Mensch muss man sich erst an die Gebräuche der Rittersleut gewöhnen.

Fernsehverbot?

Macht ja nichts.



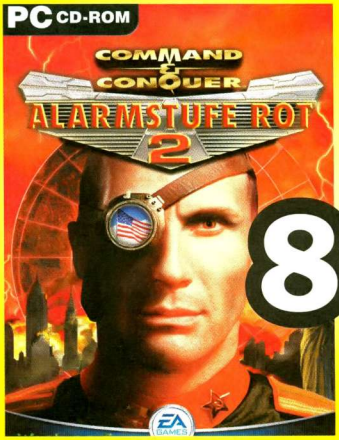
59.-

Half Life: Generation V2*
PC-Actionspiel
Art.-Nr.: 331811936



79.-

Evil Islands*
PC-Rollenspiel
Art.-Nr.: 921810351



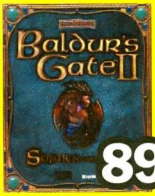
89.-

Command & Conquer* Alarmstufe Rot 2
PC-Strategiespiel
Art.-Nr.: 481812652



89.-

Resident Evil 3*
PC-Action-Abenteuerspiel
Art.-Nr.: 301810915



89.-

Baldurs Gate 2 Schatten von Amn*
PC-Rollenspiel
Art.-Nr.: 731812280



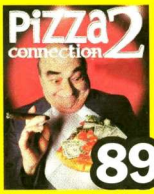
89.-

Frontschweine*
PC-Geschicklichkeitsspiel
Art.-Nr.: 551812907



89.-

Herrscher des Olymp Zeus*
PC-Aufbaustrategiespiel
Art.-Nr.: 331811898



89.-

Pizza Connection 2*
PC-Wirtschaftssimulation
Art.-Nr.: 731812298



voraussichtlich ab 9.11. erhältlich

99.-

FIFA 2001*
PC-Sportsimulation
Art.-Nr.: 481812687

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen

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-Gropiusstadt
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
40764 Langenfeld
40878 Ratingen
42651 Solingen
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.

Ich mein' ja nur



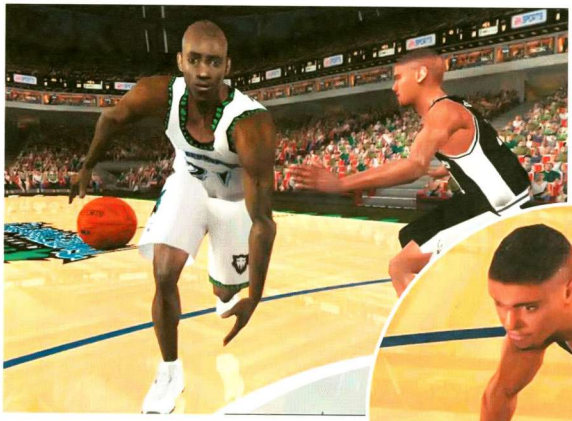
Wenn der Socken-Doktor 3-mal klingelt ...

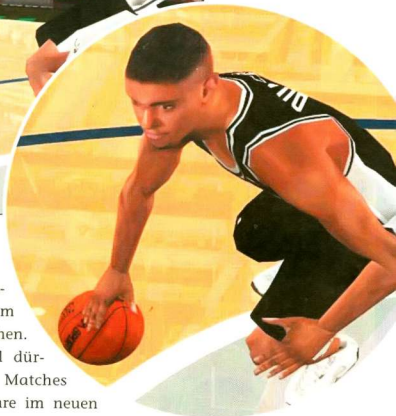
Wieder mal keine sauberen Socken im Schrank? Oder die, die noch da sind, passen nicht zusammen? Alles kein Problem, denn: Sachen gibt's, die gibt's nicht. In den Weiten des Internets tummeln sich ja die skurrilsten Geschäftsideen, aber die Möglichkeit, „Bruno Banani"-Socken im Jahresabo für 480 Mark zu ordern, ist schon extrem schräg. Einmal registriert, beglückt Sie der selbst ernannte „Retter in höchster Sockennot" in schöner Regelmäßigkeit mit einem frischen Paar edler Baumwoll-Socken. Der Hammer: www.dr-socke.de vergibt ein Jahr Garantie auf „ausgeleierte Bündchen und sonstige Verschleißteile" – wenn das kein Argument ist, was bitte dann?

Christian Sauerteig

NBA Live 2001

Sportspiel **EA Sports verspricht bestes NBA Live aller Zeiten!**





Die Spieler- und Gesichtsanimationen der Spieler wirken realistischer denn je (unten). Wie gewohnt sind sämtliche NBA-Teams auch dieses Jahr mit von der Partie (links).

Aller guten Dinge sind sieben? Geht es nach EA Sports, ja. Der siebte Teil der Basketball-Simulation verspricht einiges. Eine komplett neue Grafik-Engine soll das Geschehen realistischer und schöner denn je rüberbringen, die butterweichen Animationen der Spieler basieren auf zahllosen Motion-Capturing-Aufzeichnungen und die Gesichtstexturen sollen mindestens *NHL 2001*-Niveau haben. Auch in den Stadien soll es dank animierter Trainer, Auswechselspieler und stimmungsvollem Publikum richtig rund gehen. Als Schmankerl dürfen legendäre Matches vergangener Jahre im neuen Klassik-Modus nachgespielt werden. Ob EA Sports mit *NBA Live 2001* wirklich sein Meisterwerk abliefert, erfahren Sie im Testbericht in der nächsten PC Action.

Info: www.easports.com

Außerdem

/// Verdammt **schmutzig** geht's bei **Wizardworks Dirt Track Racing: Sprint Cars** zu. Das actionreiche Rennspiel erscheint Mitte Dezember. /// **Konkurrenz** für Mercedes Benz Truck Racing: Die russische Spieleschmiede **1C** kündigt für Februar die **Truckrenn-Simulation Hard Truck 2** an. /// Die Karriereleiter **vom GoKart-Fahrer bis zum F1-Piloten** dürfen Sie bei **Mattels Williams F1 Team Driver** erklimmen. Das Rennspiel erscheint bereits **Ende November.**

Tiger Woods 2001

Golfspiel **Noch schöner einlochen**

Auf elf Kursen der PGA-Serie, darunter drei ganz neuen Parcours', dürfen Sie mit Tiger Woods und seinen Kollegen der PGA-Tour auf Punktejagd gehen. Die Grafik ist komplett 3D-beschleunigt und die komfortable Steuerung erfreute bereits letztes Jahr zahlreiche PC-Golfer. Ob Tigers diesjähriger Streich das Zeug dazu hat, *Links LS 2001* zu überflügeln, lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe.

Info: www.easports.com



Die 3D-beschleunigte Grafik kann sich mitsamt den Golfer-Animationen sehen lassen.

F1 World Grand Prix 2000

Rennspiel **Konkurrenz für Grand Prix 3**

Mit der offiziellen FIA-Lizenz und den Daten der jüngst beendeten 2000er-Saison fährt Eidos ab Dezember Kampflinie gegen *Grand Prix 3* von Microprose. Neben einem actionlastigen Arcade-Modus soll der WM-Modus inklusive Karrieremanagement vor allem Profis in seinen Bann ziehen. Die *Grand Prix 3*-Alternative erscheint gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft im Dezember.

Info: www.eidos.de



Im Gegensatz zu GP3 werden die aktuellen Daten

Mehr für wenig.

2,48 Pf./Min. rund um die Uhr inkl. Telefongebühren

Blitzschnelles Backbone-Glasfasernetz



+ AddWap

+AddSale

+ AddBuy

+ AddOffice

+ AddFoto

+ AddSecurity

+ AddCommunity

Extrem günstig und besonders schnell waren wir ja schon immer. Ab sofort gibt es noch ein paar Pluspunkte mehr für den großen Spaß im Internet. Melden Sie sich in nur 2 Minuten ganz einfach an und **nutzen Sie die neuen kostenlosen Zusatzdienste.**

+ Auf jeden Fall als Zweitprovider!

1 Pf./Min.

Jetzt vier Wochen Probe surfen!
Limitiert auf 50.000 Neu-Einsteiger.

www.einpfennig.de

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

+AddCom

Der faire Internet Provider.

Jetzt Probe surfen unter: www.addcom.de

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

Ich mein' ja nur



E-Sports und Pro-Gaming

Manchen Leuten kann man es nie recht machen. Kaum ist der erste ernst zu nehmende Sponsorvertrag mit einem Online-Clan unter Dach und Fach, erheben sich von verschiedener Seite Stimmen, die aus allen Rohren gegen „die Kommerz-Kacke" und „Abzocke" wettern. Abgesehen von persönlicher Ablehnung und subjektivem Empfinden fehlt es dieser Art Tiraden leider oft an Weitblick. Zum einen ist eine Professionalisierung der Online-Zockerei gar nicht mehr aufzuhalten und in anderen Ländern bereits vollständig akzeptiert. Zum anderen erwachsen daraus auch große Chancen, die Online-Szene aus der Schmuddelecke und dem Schattendasein herauszuführen. Und davon würden wir hier zu Lande doch alle profitieren, oder?

Christian Müller

IL-2 Sturmovik

Historische Flugsimulation **Blue Byte an der Ostfront**



Eine IL-2 in voller Pracht mit ausgefahrenem Fahrwerk und jeder Menge Raketen unter der Tragfläche.





Schon jetzt überzeugt die Detailverliebtheit der Russen: Ob im Bodenkrieg, auf hoher See oder in der Luft, jedes Objekt strotzt vor Einzelheiten.

Premiere im Simulations-Geschäft: Erstmals steht eine sowjetrussische Jagdmaschine im Mittelpunkt einer WWII-Flugsimulation. Was jedoch wenig verwundert, denn das Entwickler-Team Maddox Games ist in Russland beheimatet. Die weltweiten Veröffentlichungsrechte hat sich der deutsche Publisher Blue Byte gesichert, der mit *IL-2 Sturmovik* Neuland in seiner Produktpalette betritt. Dennoch ist der Anspruch hoch: Maddox hat sich vorgenommen, das realistischste Flugmodell zu programmieren. Selbst die Treibstoffmenge und die Rückstoßkräfte der Bordkanonen sollen das Fluggefühl beeinflussen. Neben der IL-2 setzt Maddox den Spieler, sowohl auf russischer als auch deutscher Seite, noch in 16 weitere Flugzeuge, u. a. die MIG-3, P-39 und Bf-109. Die Einzelspieler-Kampagne ist in sechs historische Kapitel unterteilt und führt von den Steppen Russlands des Jahres 1941 bis ans Brandenburger Tor im Mai 1945. Abheben dürfen Sie im ersten Quartal des nächsten Jahres.

Info: www.bluebyte.de

Flugsimulator-2000-Add-Ons

Zivile Flugsim. **Ubi Soft bringt Viererpack**

Ubi Soft veröffentlicht Ende November vier neue Zusatz-Szenarien für den *MS Flugsimulator 2000*. Polynesia 2000, Geneva 2001 und Chateaux de Loire erweitern Ihr Flugareal um die Schönheit polynesischer Inselgruppen und Atolle, atemberaubende Schweizer Bergpanoramen rund um den Genfer See und die prachtvollen Bauwerke des Loire-Tals. Execair hingegen fügt Ihrem Hangar Maschinen hinzu, die Geschichte schrieben: Unter anderem steuern Sie die Cessna Citation X und die Raytheon 800XP. Alle *FS 2000*-Add-Ons sollen DM 69,95 kosten.

Info: www.ubisoft.de

Warbirds 3

Online-Flugsimulation **Offener Betatest hat begonnen**

Lange wartete die Fangemeinde auf den dritten Teil der Mehrspieler-Simulation. Dieser Tage rollen die ersten Betatester auf die virtuelle Startbahn. Parallel hat Entwickler iEntertainment neue Screenshots veröffentlicht, die die Leistungsfähigkeit der Grafikengine unter Beweis stellen sollen. Mit DirectX-8-Unterstützung empfiehlt iEntertainment derzeit ausschließlich 3D-Grafikkarten der zweiten Generation, wie Voodoo5, ATI Radeon oder GeForce 2.

Info: www.warbirdsiii.com



Warbirds-Veteranen dürfen sich dank DX-8-Unterstützung auf eine neue Grafik freuen.

Außerdem

/// Die Gerüchte um eine **Release-Verschiebung** von **B-17 Flying Fortress 2** haben sich **nicht bestätigt**. Wie ein Hasbro-Offizieller im Internet verlautbaren ließ, befindet sich Waywards Bomber-Simulation am Ende des Betatest-Stadiums und wird wie geplant **Ende November veröffentlicht.** /// Nach dem **Verkauf der Pro-Pilot-Rechte** durch Sierra arbeitet der **neue Publisher ETC Interactive** bereits an einer neuen Version der zivilen Flugsimulation. Herausragendes Merkmal soll eine **neue Grafiktechnologie** sein, die Auflösungen bis **1.600 x 1.200** Bildpunkte unterstützt. /// Kesmais Online-Simulation **Air Warrior** erhält unter der Bezeichnung **„Millennium Edition"** ein grafisches und technologisches Face-Lifting und wird über Electronic Arts' Internet-Portal www.ea.com spielbar sein. ///

CompuServeOffice

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

Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

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

- 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

Ich mein' ja nur



Wo soll das noch enden?

Da hatte man sich gerade an die üblichen Online-Abkürzungen wie LOL (Laughing out loud), WTF (What the f...), ROFL (Rolling on the Floor laughing) und TDM (TeamDeathmatch) gewöhnt, kommt doch so ein Internet-Junkie namens M$G-Sherrad daher und versucht diese scherzeshalber für die Unreal-Tournament-Szene einzudeutschen. Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf kommende Abkürzungen zu geben, hier nun seine Fassung: Ab sofort sollen nur noch LABL (Lachend auf dem Boden liegen), LL (Laut lachen), WZT (Was zum Teufel) und MTK (Mannschaftstodeskampf) benutzt werden. MBMN eine witzige Idee, die sich vielleicht sogar durchsetzen könnte!! Mal schauen, was dabei noch rauskommt. VGD*2 Sherrad.*

Tanja Bunke

* *Meiner bescheidenen Meinung nach*

*2 *Viel Glück dabei*

Last Kingdom

Online-Rollenspiel **Kampf für das Gute**

Die Anzahl der Online-Rollenspiele steigt in letzter Zeit stetig an: Das neueste Online-Rollenspiel *Last Kingdom*, das für Sie im Internet zum Download bereitsteht, führt Sie wahlweise als Zauberer, Ritter, Schwertkämpfer oder Schamanin nach England in die Zeit kurz nach der Arthus-Sage. Während Sie im Auftrag von König Grant gegen über 126 Monsterarten in den Kampf ziehen und sich mit Schwert und mehr als 87 Zaubersprüchen zur Wehr setzen, gilt es, über 126 Ortschaften zu erkunden und geheime Gegenstände zu entdecken. Neben einem einmaligen Anschaffungspreis von 24,99 Dollar, wird zusätzlich eine monatliche Gebühr von 9,99 Dollar erhoben.

Infos: www.netamin.com







Last Kingdom: Vier Charaktere stehen Ihnen im Kampf gegen das Böse und seine übellaunigen Schergen zur Auswahl.

„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: Nadine Timmermann
Beruf: Auszubildende Friseurin
Alter: 18
Nickname: Dine
E-Mail: dinebest@aol.de
Homepage: Hab keine!
Lieblingsgenre: Simulationen, Adventures und Rollenspiele
Lieblingsspiele: Diablo 2, Vampire, Die Sims
Seit wann ich spiele: seit 1995
Statement: Wenn ich abends von der Arbeit wiederkomme, dann brauche ich erst mal eine Runde mit *Diablo 2* im Battle-Net und es geht mir wieder richtig gut! Nach einer Party *Die Sims* bin ich dann wieder hellwach, spätestens dann, wenn meine Küche abgebrannt ist!

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.

Werner – Voll Online

Online-Rennspiel **Die Rübennase lässt's mächtig kesseln**

Die Achterbahn AG, der Online-Spiele-Spezialist Paraworld AG und die ProSieben Digital Media werkeln an einer Rennspiel-Umsetzung der Comicfigur Werner von Röttger Feldmann, vielen auch unter dem Pseudonym Brösel bekannt. Bei *Werner Online Racing Games*, das im April 2001 erscheinen soll, haben die Spieler die Möglichkeit, mit den spektakulären Motorrädern der Rübennase gegeneinander anzutreten. Ein Preis ist noch nicht bekannt.

Infos: www.achterbahn.de

Außerdem

/// Ravensburger geht mit *Reversi*, *Memorie* und anderen Spieleklassikern online. Als Angebot für Firmen, Wap-Handys oder Organizer. Weitere Infos unter www.ravensburger.de /// Bei den G-Player-Championships können Sie seit Ende Oktober online an einer Mehrspieler-Wirtschaftssimulation teilnehmen. Nähere Informationen unter www.gamechannel.de /// *Venezia* heißt die neue Online-Wirtschaftssimulation aus dem Hause Cryo. In Echtzeit-3D kämpft eine unbegrenzte Zahl an Mitspielern um Ruhm und Reichtum. Mehr dazu unter www.venezia-online.net /// Im Stil des 80er-Jahre-Spieles *Senso* ist die Idee von Lee Jeans gehalten. *Drück mich* lautet der Spielename, der monatelang als Aufforderung auf sämtlichen Edgar-Postkarten stand. Für Interessierte unter www.leejeans.com ///



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.



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.

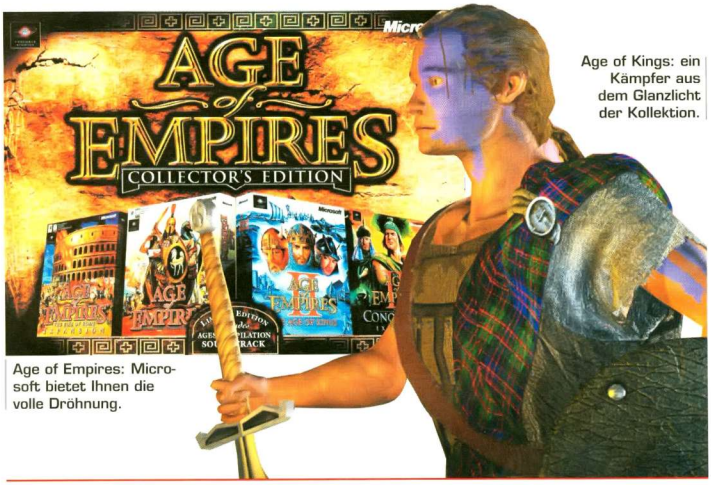
einfach so einkaufen
amazon.de

König Kunde?

Spielesammlung **Microsoft legt Age-of-Empires-Reihe neu auf.**

Neuigkeiten für finanzkräftige Strategiefans: Microsoft veröffentlicht unter dem Titel *Age of Empires Collector's Edition* die komplette *Age*-Reihe neu: *Age of Empires 1* mit Add-On *Der Aufstieg Roms* sowie *Age of Empires 2* mit dem brandneuen Add-On *Die Eroberer*. 149 Mark soll der Spaß kosten, der ab sofort erhältlich ist.

Info: www.ensemblestudios.com



Age of Kings: ein Kämpfer aus dem Glanzlicht der Kollektion.

Age of Empires: Microsoft bietet Ihnen die volle Dröhnung.

Abenteuer-Paket

Spielesammlung **Ubi Soft bringt zwei Sammlungen.**

Unter dem Namen *Revolutions Classic Adventures* veröffentlicht Ubi Soft für 49,95 Mark vier Adventures: *Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Lure of the Tempress* und *Beneath a Steel Sky*. Rätsel-Freunde dürfen ab sofort zugreifen. Für 29,95 Mark gibt es zudem in der *Rayman Platin Collection* noch einmal *Rayman 1* samt allen Add-Ons.

Info: Ubi Soft, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf



Peinlich: Beneath a Steel Sky wurde auf der Packung falsch geschrieben. Der Rest stimmt aber.

Sat.1-Spiele

Budgetspiele **Eidos legt fünf Spiele nach.**

In der zweiten Fuhre der Kooperation zwischen Eidos und Fernsehsender Sat.1 sind jetzt fünf weitere Spiele erschienen: *Dark Project: Der Meisterdieb, Commandos: Hinter feindlichen Linien, Tomb Raider 2, Unter Schwarzer Flagge* und *Braveheart*. Alle kosten jeweils 19,95 Mark.

Infos: www.eidos.de



Sat.1 Games: Die Budgetreihe wird erweitert.

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!



Metal Gear Solid
Der PlayStation-Klassiker jetzt für PC!



Siedler 4
Das einzig wahre Wusel-Wirtschaftswunder(-Spiel)!

Angebot gültig bis 20.11.00



Rune
Die Axt im Haus erspart den Zimmermann.

Computer- und Videospiele unter www.amazon.de. Ab 89,– DM Bestellwert versandkostenfrei.
* Preis gilt nur für Vorbesteller, zzgl. Versandkosten.

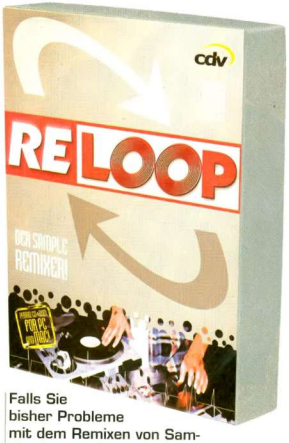
einfach so einkaufen
amazon.de

ReLoop

Musik-Software **Sampeln leicht gemacht**

Mit einer Reihe von Optionen wartet der *Sample Remixer ReLoop* von cdv auf: Beliebiges Einsetzen von Effekten wie Lautstärke und Panorama, Geschwindigkeitsanpassung ohne Tonhöhenveränderung in Echtzeit, abspeicherbare Voreinstellungen und die Veränderung zweier Loops gleichzeitig sind nur einige der vielen Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Darüber hinaus werden aufgenommene Samples automatisch in bis zu 32 Teile zerlegt und lassen sich per Maus auf einfachste Art neu zusammensetzen. Zusätzlich sind 500 Samplesequenzen in Tonstudioqualität enthalten, die sich beliebig erweitern lassen. *ReLoop* ist für 30 Mark erhältlich.

Infos unter: www.cdv.de



Falls Sie bisher Probleme mit dem Remixen von Samples hatten, können Sie diese nun aus dem Weg räumen.

Außerdem

/// Für den im Frühjahr 2001 angekündigten Film zu **Tomb Raider** existiert seit Neuestem eine offizielle Internetseite. Zu erreichen unter www.tombraidermovie.com ///
Bei der **ROBO VISION 2000** von **Lego** konnten die Studenten der Universität Freiburg das Finale des ersten High Tech Nachwuchswettbewerb für sich entscheiden. Infos unter www.legomindstorms.com

Die andere Hitparade



Hitverdächtig
Gefährliche Situationen gekonnt zu überstehen ist in *Hitman: Codename 47* das A und O. Bei der Ausbildung zum Auftragskiller konnte sogar unser Action-Experte Joachim Hesse einiges lernen.



Hirnzermürbend
Im Kampf gegen eine Horde wild gewordener Roboter benötigen Sie weitaus mehr als nur die vorhandenen Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Unser Stratege Alexander Geltenpoth kann davon sicherlich ein Lied singen.



Heroisch
Sich einmal richtig wie ein Ferkel benehmen, lautet die Devise. Wild um sich hauen und Bier schlürfen, halt das, was einen richtigen Mann (?) ausmacht. Kollegin Tanja Bunke sollte jedoch merken, das sie ein Frau ist.



Hausbacken
Stadtführung durch die Metropolen Deutschlands gefällig, während Sie dämlich dreinblickende Monster ärgern? Dann aber bitte mit Oropax: Kollege Harald Fränkel hat von dem Monster-Gequieke einen Hörschaden.



Hammerhart
Das definitiv beste Spiel dieses Jahrtausends. Perfekte 3D-Renderungen, spitzenmäßiger Sound und mehr als 300 Levels. Und wenn wir jetzt Pinocchio hießen, hätten wir allesamt eine lange Nase von der Lügerei

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

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 12/2000
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Herr **Rainer Schotterer aus Weihenzell** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel **Crimson Skies** von Microsoft.

Achtung Hardware-Fans!

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games Hardware ein halbes Jahr kostenlos.

Überzeugen Sie Ihre Freunde von PC Action, dem unbestechlichen PC-Spiele-Magazin. Als Dankeschön gibt's ein halbes Jahr kostenlos PC Games Hardware, das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware. Die monatliche CD-ROM ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was echte Spielefans für ihren PC brauchen. Oder Sie erhalten die Spielesammlung „The Dome Games" mit „Anstoss 2 Gold", „Civilization II", „Mechcommander", „Monopoly", „Nice 2".



PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



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

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

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD 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-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./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 für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)
(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

☐ **„1/2-Jahres-Abo PCG Hardware"** (Art.-Nr. 2035)

☐ **„The Dome Games"** (Art.-Nr. 2032)



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 24

Ich mein' ja nur



Bücherwelten, Teil 2

23 Uhr, ich beschließe mal, nicht so spät ins Bett zu gehen. Nur noch eine kurze Gute-Nacht-Geschichte. 3 Uhr. Das Buch ist komplett durchgelesen. Verflixt, wie konnte das nur passieren? Das kann passieren, wenn es sich mal wieder um einen Schmöker von Evrim Sen und Denis Moschitto handelt. Schon das Erstlingswerk der beiden war gut, aber „Hackertales" übertrifft es bei weitem. Tja, das waren noch Zeiten, als man sich auf der Computermesse in Köln als „Lamer" beschimpfen lassen musste, wenn man in keiner Crackergruppe war. In den spannenden bis dramatischen Geschichten stecken viele Einzel-Schicksale, die dem Leser einen faszinierenden Einblick hinter die Kulissen der legalen Computerwelt verschaffen. Eine härtere „Branche" als es viele vielleicht vermutet hätten.

Joachim Hesse

Ego-Shooter in Gefahr?

Bundestag erwägt rechtliche Schritte

Wie ein Sprecher der Bundestagsverwaltung bekannt gab, prüft man dort derzeit rechtliche Schritte gegen den Hersteller des Billig-Shooters *Invasion Deutschland* (Test auf Seite 86). Angeblich wurde für das Spiel unerlaubt im Bundestag gefilmt. „Das stimmt nicht", dementiert Davilex-Sprecher Alexander Vesely. „Wir haben nie im Bundestag gefilmt. Ein Bild des Plenarsaals ist selbst unter www.bundestag.de frei zugänglich." Zumindest Teile der aggressiven Werbekampagne sollen nun noch einmal überarbeitet werden.



Zufall oder Geniestreich? Alexander Vesely bekommt Gratiswerbung für Invasion Deutschland.



Invasion Deutschland: Im Berliner Reichstag macht der Spieler im Plenarsaal Jagd auf Monster.

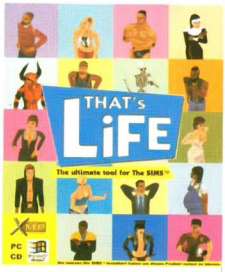
Rummel um Sims-Add-On

EA erwirkt einstweilige Verfügung

Zum Budgetpreis sollte das *Sims*-Add-On *That's Life* über den unbekannten Publisher Profisoft angeboten werden. Der Inhalt: Eine Datenbank und Verwaltungsprogramm zu *Die Sims*. Jetzt hat die *Sims*-Vertriebsfirma Electronic Arts eine einstweilige Verfügung gegen die Verpackung erwirkt, da es aufgrund des ähnlichen Designs bereits zu Verwechslungen mit dem Originalspiel gekommen sei. Dazu Jan Brockmann, Community Manager für Maxis-Produkte bei EA: „Kooperationsbereitschaft seitens Profisoft hätte das sicherlich verhindern können. (...) Von unserer Seite ist mehrfach versucht worden, mit Profisoft über *That's Life* zu reden – dies ist aber von deren Seite eindeutig abgelehnt worden."

Außerdem

/// **Activision** gab seine Ergebnisse für das am 30.9 abgelaufene zweite Quartal des aktuellen Geschäftsjahres bekannt. Der Nettogewinn stieg von 1,1 Millionen im Vorjahr auf **4,3 Millionen** Dollar. /// **Die Hard Trilogy 2** wurde **indiziert**. /// **Ravensburger Interactive** nimmt für das hauseigene Label Fishtank die **Arkane Studios** unter Vertrag, deren Mitarbeiter unter anderem schon an **Messiah** beteiligt waren. /// Der Biing!-Entwickler **ReLine** hat seine Pforten geschlossen. Pläne für das die Wirtschaftssimulation **Oil-Imperium 2** werden somit nicht mehr verwirklicht. ///

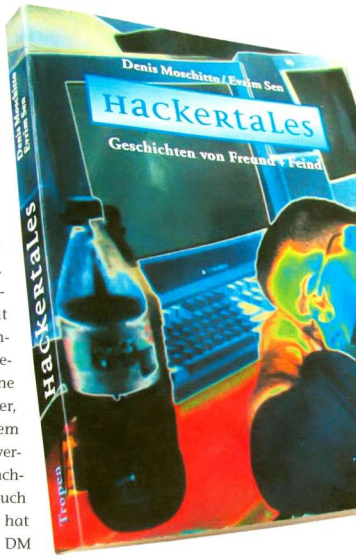


That's Life: Will XMP das Add-On weiter vertreiben, müsste eine neue Hülle angefertigt werden.

Hackertales

Neuer Lesestoff für Computerfans

Wenn Sie die Ausgabe 8/2000 aufmerksam gelesen haben, sollten Sie das Autorenduo Denis Moschitto und Evrim Sen kennen. Die Kölner ernteten damals für ihr Buch *Hackerland* ein dickes Lob von uns. Jetzt liegt ihr zweites Werk vor. *Hackertales* (ISBN 3-932170-38-5) besteht aus acht Kurzgeschichten rund um reale Geschehnisse aus der Szene der Hacker, Cracker, Raubkopierer. In einem angehängten Glossar werden die wichtigsten Fachbegriffe erklärt. Das Buch aus dem Tropen-Verlag hat 218 Seiten und kostet DM 24,80.



Info: www.hackertales.de

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

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



Gewalttätig und verblödet?

„Glauben Sie echt, dass Zocker wirklich so hart und brutal sind?", ereiferte sich ein 17-jähriger Spieler in einer Mail an die Wissenschaftlerin Dr. Rita Steckel. Auf ihrer Jahrestagung in Nürnberg versuchte die BPjS, Antworten auf Fragen wie diese zu finden ...

Hat die übermäßige Beschäftigung mit Ego-Shootern bei den beiden jugendlichen Attentätern, die vor gut einem Jahr in Littleton, Colorado, ein Blutbad an einer Schule anrichteten, zu dem Verbrechen beigetragen? Oder wird der Einfluss, den Computerspiele auf das Denken von Jugendlichen haben, generell überbewertet? Einen Schwerpunkt der BPjS-Tagung (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) im Nürnberger Karl-Bröger-Zentrum bildete das Thema „Mögliche Wirkungen von Computerspielen". Wissenschaftler und Vertreter des Han-



Nicht nah genug am Thema: die Redner der BPjS-Jahrestagung versuchten, die Wirkung von Computerspielen aus wissenschaftlicher Sicht zu beschreiben.

Wir müssen leider draußen bleiben

Polizisten, Vertreter von Staatsanwaltschaften und Jugendämtern, eine Hand voll Presseleute sowie ein paar Repräsentanten von kirchlichen Einrichtungen und Universitäten saßen im Publikum. Jugendliche Computerspieler? Kein einziger. Vertreter von Computerspiele-Magazinen? Wir wurden erst in allerletzter Minute über die Veranstaltung informiert. Lehrer? Ganz wenige. Betroffene Eltern? Fehlanzeige. Man hatte den Eindruck, die BPjS und die Befürworter von Computerspiele-Indizierungen wollten auf der Jahrestagung unter sich bleiben – kontroverse Diskussionen zwischen den Teilnehmern fanden daher auch kaum statt. Bei den Referenten der FH Köln und der Ruhr-Universität Bochum wurde man den Eindruck nicht los, sie würden Computerspiele oft nur aus zweiter oder dritter Hand kennen. Ihre Vorträge waren trocken, ordentlich mit Fremdwörtern angereichert, akademisch um „empirische Erkenntnisse" bemüht und gerade deshalb immer ein wenig zu verallgemeinernd, um noch die Realität widerzuspiegeln. Handfeste Ergebnisse, die das Ausmaß der gegenwärtigen Indizierungspraxis rechtfertigen würden, konnte keiner von ihnen präsentieren. Welche Erkenntnis durften wir also überhaupt von der Veranstaltung mit nach Hause nehmen? Nun, zum einen gibt es nach wie vor keine gesicherten Fakten darüber, welche Wirkungen Computerspiele auf Jugendliche tatsächlich haben. Zum anderen beschäftigen sich anscheinend vornehmlich Leute mit dieser Frage, die sich geistig in ganz anderen Welten bewegen als die Jugendlichen, die eigentlich im Mittelpunkt ihrer Forschungsprojekte stehen …

dels versuchten, durch Forschungsergebnisse und Markterhebungen mehr Licht ins Dunkel dieser Problematik zu bringen.

Elfenbeintürme

Die beiden Sozialpädagoginnen Heike Esser und Tanja Witting von der Fachhochschule Köln beschäftigten sich in ihrem Vortrag mit der Frage, ob Computerspiele unser Denken und Handeln in der realen Welt beeinflussen. Aus Interviews mit Spielern schlossen sie, dass Letztere sehr wohl zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden könnten und wüssten, dass Handlungen in Spielen nicht dieselben Konsequenzen haben wie in der Realität. Trotzdem würden sich die beim Spielen entstehenden positiven und negativen Emotionen durchaus auch auf das reale Leben auswirken. Gewaltbereitschaft muss daraus noch lange nicht entstehen – die werde auch noch von vielen anderen Faktoren beeinflusst.

Unter gewissen Umständen kann man bei Vielspielern laut Psychologe Dr. Clemens Trudewind (Ruhr-Universität Bochum) im Lauf der Zeit eine emotionelle Abstumpfung gegenüber Gewaltdarstellungen feststellen. Eine Absenkung der Aggressionsschwelle sei vor allem bei Kindern zu beobachten, die keine feste Bindung mehr zu ihren Eltern hätten. Jungen seien hier im Allgemeinen „anfälliger" als Mädchen. Die eigentliche Ursache ist damit allerdings nicht geklärt: Wird das höhere Aggressionspotenzial nun durch aggressive Spiele ausgelöst oder führt es möglicherweise erst zur Lust, sich mit dieser Art von Spielen zu befassen? Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjS, musste zugeben, dass der endgültige Beweis für die Gefährdung der Jugend durch gewalthaltige Computerspiele noch aussteht. Auch wenn die BPjS heutzutage sicherlich bei manchem Indizierungsantrag anders entscheiden würde als in der Vergangenheit, gäbe es immer noch eine klare Grenze, wenn ein Spiel menschenverachtend, gewaltverherrlichend oder pornografisch sei oder zum Rassenhass anstachele.

Alles halb so wild?

Diplom-Psychologe Jürgen Hilse konnte die ganze Aufregung um die angebliche, von Computerspielen ausgehende Gefahr nicht verstehen. Seiner Meinung nach wird der negative Einfluss der Spiele heute noch überbewertet, weil es sich dabei um ein neues Medium handelt, dessen Wirkung namentlich von der Erwachsenengeneration noch nicht richtig eingeschätzt werden kann. Spiele hätten auf Jugendliche durchaus auch positive Effekte: So könnten Jump & Runs und Sportspiele die bessere Koordination von Wahrnehmung und Reaktion schulen, in Strategiespielen ließen sich Problemlösungen sozusagen im sicheren Raum trainieren und anschließend aufs reale Leben übertragen. Auch wenn sich ein Jugendlicher zeitweise mit seinen Spielen zurückzieht, müsse man diesen „Eskapismus" nicht unbedingt negativ bewerten: Im Alleinsein fänden viele ein gutes Regenerationsmittel gegen die Frustrationen des Alltags. Die Gefahr der Vereinsamung bestünde trotzdem in den seltensten Fällen, zumal sich ja unter Computerspielern neuerdings Treffen auf LAN-Partys größter Beliebtheit erfreuen …

Herbert Aichinger

Die Littleton-Mörder haben Verhaltensschemata aus Ego-Shootern in die reale Welt übertragen.

Heike Esser und Tanja Witting, Fachhochschule Köln



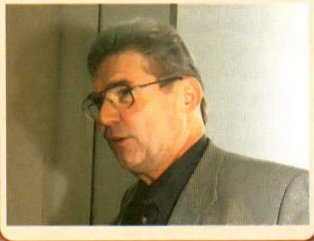


Computerspiele haben nicht nur negative Wirkungen, sondern können auch Lernprozesse fördern und Wissen vermitteln.

Jürgen Hilse, Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW

Jugendliche, die viel Zeit vor dem Computer verbringen und nur wenig Bindung zu den Eltern haben, sind ‚abgestumpfter' gegenüber Gewaltdarstellungen.

Dr. Clemens Trudewind, Ruhr-Universität Bochum





So könnte die Zukunft aussehen: Wie im Sport tragen Online-Clans das Logo des Sponsors auf der Brust.

Sportstars von morgen?

Die Münchner Bayern tragen das Logo eines Autoherstellers auf der Brust, auf der Lackierung eines Formel-1-Wagens buhlen Geldgeber um den besten Platz und PC Action sponsert seit November einen 3D-Action-Clan. Sind Online-Spieler die Sportstars von morgen?

Jubelnde Fans, Star-Rummel und hochdotierte Sponsorenverträge: Was in den USA und Korea längst Wirklichkeit ist, erreicht jetzt auch die deutsche Online-Spieler- und Clan-Szene. Die Zeiten, in denen LAN-Partys mit über 100 Zockern eine Sensation und Online-Ligen nur etwas für Langzeitstudenten waren, sind längst vorbei. Heute sind Netzwerkwettbewerbe mit über 1.000 Teilnehmern, mehrklassige Online-Ligen und fünfstellige Preisgelder keine Seltenheit mehr. Schlagworte wie „Electronic Sports" und „Pro-Gaming" machen inzwischen die Runde in der Spieler-Community. In der deutschen Öffentlichkeit werden die „virtuellen Sportarten" entweder kaum wahrgenommen oder es entsteht – als Folge tendenziöser Medienberichterstattung – der Eindruck, es handle sich dabei um Ausbildungslager für Massenmörder.

Gemeinsam mit mTw, einem der bekanntesten deutschen 3D-Action-Clans, will die Redaktion der PC Action jetzt gesellschaftliche Aufklärungsarbeit leisten und Missverständnissen oder Vorurteilen entgegentreten. Ziel ist es, das sportliche Hobby vieler PC-Spieler salonfähig zu machen und aus der Schmuddelecke herauszuholen. Zu diesem Zweck ist unser Magazin eine feste Partnerschaft mit mTw eingegangen. Nach dem Vorbild anderer Sportarten und Vereinsmannschaften tritt PC Action als Hauptsponsor des Clans Mortal TeamWork (kurz mTw) auf und unterstützt ihn finanziell und organisatorisch. Konsequenterweise tragen die Mitglieder von nun an offiziell das Clankürzel mTw|pca. Wir haben mit Zulu, einem der Gründer von mTw|pca, über diesen Schritt gesprochen.

mTw|pca – Eine Erfolgsstory

Gegründet wurde der Clan Mortal TeamWork im Januar 1998 von mTw|Zulu, mTw|Byter und mTw|Hellwoofer. Zunächst ein reiner CTF-Clan, vergrößerte sich die Mitgliederzahl mit jedem neuen Ego-Shooter. Aktiv spielen mittlerweile über 30 Mitglieder, aufgeteilt auf die drei beliebtesten 3D-Actionspiele im Internet (u.a. *Counter-Strike*, *Unreal Tournament*). Zehn weitere mTw'ler kümmern sich nur noch um die Organisation, Sponsoring und die neue Webseite (www.mortal-teamwork.de). Für die Zukunft ist die Teilnahme an allen großen europäischen und amerikanischen Turnieren und Ligen geplant.

Interview

PC Action: Hallo René. Euer Mortal TeamWork ist einer der bekanntesten 3D-Action-Clans in Deutschland. Wie ist das alles entstanden und wie schafft man es, so lange zusammenzubleiben, beziehungsweise immer zu den Besten zu gehören?
Zulu: „Vor zweieinhalb Jahren habe ich mit einem Freund Maik alias mTwlByter *Beben 2 CTF* auf amerikanischen Servern gespielt. Dort trafen wir auf das dritte Gründungsmitglied Steffen alias mTwlhellwoofer. Zwei E-Mails später war der Clan Mortal TeamWork gegründet. Für uns war immer klar, dass Online-Spielen nicht nur Spaß ist. Wir sehen das Ganze sportlich, das heißt viel Training, aber auch lebendiges Clanleben. Unser Ziel ist es, immer der jeweils Beste zu sein."

PC Action: Verfolgt ihr eine besondere Philosophie mit eurem Team? Was sind eure Grundsätze?
Zulu: „Ich habe in meiner aktiven Zeit viele Gründungen und Auflösungen von Clans gesehen. Das Problem mit einer fehlenden Ernsthaftigkeit haben wir nicht. Wir behaupten von uns: ‚Einmal mTw, immer mTw'. Dafür ist der Weg ins Team auch hart und steinig, wird aber durch ordentliches Teamspiel und Freundschaft belohnt. Dabei achten wir sehr genau auf die Kombination von Skill (Können/Anm. d. Red.), Online-Bereitschaft und Persönlichkeit. Aus rein freundschaftlichen Gründen nehmen wir keine Leute auf. Unser Motto: ‚Man muss nicht im selben Clan spielen um befreundet zu sein.' Snowboarding war irgendwann auch mal als Sportart für Kiffer und Randalierer verschrieen. Heute ist es fast schon eine Volkssportart. Dasselbe Verständnis für 3D-Action-Spiele wollen wir auch wecken. Wir sind keine killenden, rassistischen Minderjährigen, sondern Sportler, die einen sauberen Wettbewerb untereinander austragen. Schwarze Schafe gibt es leider überall."

PC Action: Wie viele Mitglieder habt ihr aktuell und in welchen Spielen seid ihr aktiv?
Zulu: „Derzeit haben wir um die 45 Mitglieder, davon ist aber nur die Hälfte aktiv. Aktiv spielen wir derzeit *Unreal Tournament*, *Halflife Counter-Strike* und *Beben3 DM&CTF*. Weitere Spiele werden folgen.

PC Action: Die 3D-Action-Szene hat sich gewandelt in den letzten Monaten. Was hat sich denn verändert?
Zulu: „Am Anfang war die Community (Online-Gemeinschaft) noch recht klein, auch die Presse hat sich kaum für uns interessiert. Server wurden irgendwo in Unis oder in Firmennetzwerken versteckt. Eine echte Subkultur. Durch *Unreal Tournament* und *Counter-Strike* hat die Szene ein unglaubliches Wachstum erfahren, mit allen Vor- und Nachteilen. Mit Spiele-Servern kann man sich heute totschmeißen, Ligen und LAN-Partys gibt es wie Sand am Meer. Immer jüngere Spieler können aufgrund von Flatrates am Online-Spektakel teilnehmen. Der Markt ist erschaffen, Unternehmen wittern nun ihre Chance und Marktforscher definieren dort ihre Zielgruppe. Der Weg ist geebnet für das Schlagwort des Jahres: E-Sports."

PC Action: Ist denn die Turnier- und Liga-Szene auch professioneller und internationaler geworden?
Zulu: „Wenn man den Grad der Professionalisierung an den zu gewinnenden Geldpreisen misst, sind wir nicht weit vom Profidasein entfernt. Was fehlt, sind sicherlich noch so etwas wie internationale Regelwerke und Verbände, wie wir es auch aus anderen Sportarten kennen. Bis dahin ist noch viel zu tun."



René Korte alias mTw|Zulu und PCA-Chefredakteur Christian Müller verstehen die Sponsor-Partnerschaft als konsequenten Schritt, der dem Online-Spiel neue Impulse verleihen wird.

PC Action: Was versprecht ihr euch vom Sponsoring durch PC Action? Welche Vorteile entstehen mTw daraus?
Zulu: „Der erste Grund war für uns die Bereitstellung eines Budgets durch PC Action. Somit sind wir in der Lage, unsere Spieler in die weite Welt zu schicken, um dort in anderen Ländern an internationalen Turnieren teilzunehmen. Der zweite Grund ist die Reichweite. Wir wollen den Lesern der PC Action das Thema nahe bringen, Interesse für ‚E-Sports' wecken und vermitteln, was für ein Aufwand dahinter steckt."

PC Action: Warum habt ihr euch gerade für PC Action entschieden? Wie kam der „Deal" zustande?
Zulu: „Es ist kein Geheimnis, dass sowohl mTwlBlitzz aka Dirk Gooding sowie meine Wenigkeit bei Computec Media arbeiten und gerade deshalb als greifbare Personen unseren Clan vertreten können. Des Weiteren freue ich mich mit Leuten zusammenzuarbeiten, die selbst die Railgun schwingen können. Einen besseren Sponsor kann man sich kaum wünschen. Beide Parteien wissen, worum es geht, sind sich der Chancen und Risiken bewusst. Optimaler hätte es für uns nicht laufen können. Zustande kam der ‚Deal' durch einen Anruf aus unserer Marketingabteilung. Das Lustige war, dass unser Marketingleiter mich um meine Meinung fragte, wie es denn wäre, mal einen Clan zu sponsern, ich hätte doch angeblich Ahnung davon. Wir waren gerade parallel mit anderen Firmen in Verhandlung und haben uns gleich, ohne zu zögern für Computec entschieden. Natürlich haben wir die restlichen Sponsoren nicht fallen lassen und können uns heute neben PC Action als Hauptsponsor auch über die Unterstützung von Hercules, AMD, QDI, Microsoft Sidewinder und 4p freuen."

www.mortal-teamwork.de, www.esports-today.de

mTW PC ACTION Die Spiel-Teams



Das Counter-Strike-Team: Wirsing, Voo-Doo, NyKon, C!T, LordDoom, Daemon, Scorp, Speiky.



Das Unreal-Tournament-Team: Ulath, xTc, PuReSteel, HoRnY, E@rn, Virus, LarZ, AssIMi, Coldcut.



Das Orga-Team: Ganja, Skar, GenX, hanZ, Zulu, Xerxes.



Das id-Team: Jade, Crulio, XerXes, Fritz, dart. Auf dem Bild fehlen AoD und Duke.

mTw|pca: Die weiteren Sponsoren

Hercules: Der Grafikkarten-Hersteller unterstützt mTw|pca mit leistungsfähiger Grafik-Hardware für alle aktiven Spieler.

AMD: AMD: Der Chip-Riese versorgt mTw|pca mit leistungsfähigen Prozessoren der Athlon- und Duron-Reihe aus ihrer Produktpalette.

QDI: QDI: Der chinesische Mainboardhersteller Legend QDI rüstet mTw|pca mit den passenden Motherboards für AMD-CPUs aus.

Microsoft (Sidewinder): Microsoft unterstützt mTw|pca mit Hardware-Produkten aus der Sidewinder- und Intelli-Reihe.

4players.de: 4players.de: Der deutsche Internet-Spieledienst 4players.de hostet die Webseite von mTw|pca unter www.mortal-teamwork.de.

PC ACTION

Die 100.000-

100.000 Mark Preisgeld, 16 Teams, zwei Spiele, ein Turnier: Im April 2001 veranstaltet PC Action das erste PC Action Masters für Unreal-Tournament- und Counter-Strike-Clans. Und das Beste: Jeder hat die Chance, daran teilzunehmen.



Mit Szeneberichten über LAN-Partys und Tipps von Action-Profis hat sich PC Action in der Online-Community einen Namen gemacht.

Mit den PC Action Masters rufen wir eine halbjährliche Turnier-Serie für die besten *Counter Strike*- und *Unreal Tournament*-Clans ins Leben. Die PC Action Masters setzen sich aus einer Reihe von LAN-Partys und Online-Ligen zusammen, die für ihre Turnierplatzierungen Punkte vergeben dürfen. Am besten lässt sich dieses Modell mit der ATP-Rangliste im Tennissport vergleichen. Die daraus resultierende Rangliste berechtigt die besten Clans (im Spielmodus Team DM) zur Teilnahme am großen PC-Action-Masters-Finale. Dort spielen die besten Clans um das Preisgeld von 100.000 Mark.

Warum gerade PC Action?

Im Laufe ihres Bestehens haben sich Teile der Redaktion schnell für das Onlinespielen von 3D-Shootern begeistert. Bald fanden sich feste Mitspieler im Verlag, die alsbald einen eigenen Clan namens „Reiter der Apokalypse" gründeten. Die Clan-Gründer „Tod", „Krieg", „Pest" & Co. spielten anfangs nur den Q-Mod *Rocket Arena*. Dort haben sich „Die Reiter" in die Online-Spieler-Szene gespielt und gute Freunde kennen gelernt (an dieser Stelle schöne Grüße an Az, Aeon, PieperX, Donnie, Ice, Lennox, Folta, One-Hander und Vespa sowie alle mTw-ler, pod-dies, GOV's , SK's und Ocranas). Sogar an Wettbewerben und Ligen wie der 3D-Action-Ladder, der gXp 2 oder IGL hat die PCA-Redaktion teilgenommen. Im Laufe der Zeit und Spielen wie *HL-Counter-Strike* oder *Unreal Tournament* haben sich die Interessen aber

PCA-Masters-Punkte

Zwischen Online-Ligen und LAN-Partys gibt es einen entscheidenden Unterschied. Für Clans ist es zum einen viel aufwendiger, an einem LAN- als an einem Online-Turnier teilzunehmen. Deshalb werden bei der Punktevergabe der PC Action Masters die Online-Ligen doppelt bewertet. Zum anderen werden bei LAN-Partys aus organisatorischen Gründen oft nur die ersten vier Plätze auch wirklich ausgespielt. Die Plätze 5-16 werden deshalb insgesamt mit „pauschalen" Punkten bedacht. Demnach gilt folgende Punkteregelung:

	LAN-Party	Online-Liga
Platz 1	10 Punkte	20 Punkte
Platz 2	6 Punkte	12 Punkte
Platz 3	4 Punkte	8 Punkte
Platz 4	3 Punkte	6 Punkte
Platz 5-8	2 Punkte	4 Punkte (Erreichen eines Viertelfinales)
Platz 9-16	1 Punkt	2 Punkte (Erreichen eines Achtelfinales)

(Bei Unregelmäßigkeiten oder nicht ausgespielten Platzierungen lässt die PC-Action-Redaktion das Los entscheiden.)

Preisgeld

Die Gesamt-Preisgeld-Summe von DM 100.000 wird unter allen 16 Final-Teilnehmern ausgespielt. Das heißt, für jeden PC-Action-Masters-Final-Wettbewerb (*CS* und *UT*) gibt es folgende Platzierungs-Prämien:

Platz 1	**DM 25.000**
Platz 2	**DM 10.000**
Platz 3	**DM 6.000**
Platz 4	**DM 3.500**
Platz 5	**DM 2.500**
Platz 6	**DM 1.500**
Platz 7	**DM 1.000**
Platz 8	**DM 500**

MASTERS -Mark-Show

wie überall verschoben und einige Clan-Mitglieder wandten sich den neuen Spielen und damit neuen Clans zu. mTw|CoolCat und mTw|Blitzz sorgten zum Beispiel in der *UT*-Szene für Furore. PC Action kennt sich also aus in der Online-Zocker-Szene und ist sogar ein Teil davon.

Ablauf, Punktevergabe und Finale

Erster Grundsatz der PC Action Masters ist: Jeder kann teilnehmen! In die Punktevergabe wird automatisch jeder Clan aufgenommen, der sich in den Wettbewerben der offiziellen PC-Action-Masters-Ausrichter auf den Rängen 1 bis 16 platziert. Interessierte Clans müssen sich also nur bei den offiziellen Ausrichtern anmelden und an deren Turnieren teilnehmen. Verantwortlich für den reibungslosen und regelgerechten Ablauf sind die Veranstalter selbst. Sie melden die Ergebnisse direkt nach Beendigung ihrer Veranstaltung an die PCA-Redaktion. Dort werden alle Ergebnisse protokolliert, über die PC-Action-Masters-Homepage veröffentlicht und in der PC-Action-Masters-Rangliste fortgeschrieben. Bei jedem Wettbewerb ergattern die ersten 16 Platzierungen PC-Action-Masters-Punkte (siehe Kasten „Punktevergabe"). Nach dem Abschluss aller LAN-Partys und Online-Ligen stehen gemäß der PC-Action-Masters-Rangliste die Teilnehmer der Finalveranstaltung fest: Es qualifizieren sich die jeweils acht besten *CS*- und *UT*-Clans. Das Finale wird als Einladungsturnier in Nürnberg (voraussichtlich am 21./22. April 2001) und in einem entsprechenden Rahmen



In der Spieler-forum-Rubrik berichtet PC Action neben Half-Life und Unreal Tournament in Zukunft auch über die Ereignisse rund um die PC Action Masters.

(Spielarena, Zuschauertribünen, Liveübertragung, Projektionen, Rahmenprogramm) an zwei Tagen ausgetragen. Am ersten Finaltag finden die Auslosung der Spielpaarungen, das Viertelfinale sowie die Qualifikationsspiele statt. Tag 2 widmet sich den Spielen um die Plätze 8, 7, 6, 5, 4, 3 und natürlich Halbfinale und Finale.

Christian Müller

Infos: www.pcactionmasters.de

Die offiziellen PC-Action-Masters-Turniere

Online-Turniere:			
ESPL – Electronic Sports League CS		www.espl-europe.net	
ESPL – Electronic Sports League UT		www.espl-europe.net	
SUJ – Counter-Strike-Liga		www.sidundjessie.de	
ULD – Unreal Liga Deutschland		www.uld.time2die.de	
LAN-Partys:			
Monster-Daddel-Party	D-21335 Lüneburg	17.11.-19.11.2000	www.mdp-lan.de
Landay	A-1010 Wien	24.11.-26.11.2000	www.landay.com
Circus Infernus	D-77767 Appenweier	24.11.-26.11.2000	www.circus-infernus.de
Waldhessen LAN	D-36289 Friedewald	24.11.-26.11.2000	www.waldhessen-lan.de
Lanwars Episode 4	D-34346 Hann. Münden	24.11.-26.11.2000	www.lanwars.de
Frag Me 5	D-42799 Leichlingen	1.12.-3.12.2000	www.unitedlangamers.de
The X-treme LAN	D-34359 Reinhardshagen	8.12.-10.12.2000	www.xtremelan.planetlan.de
MEGA NetGame Con. 2000	CH-3000 Bern	8.12.-10.12.2000	www.rayden.ch
Extreme Gamez	D-73730 Esslingen/Zell	2.3.-4.3.2001	www.extremegamez.org
Lan of Real Doom	A-5280 Braunau	6.4.-8.4.2001	lord.lanparty.at

(Änderungen vorbehalten)

Kellerkind

Was kann man in einem Partykeller machen, außer sich sinnlos zu besaufen? Einen neuen Ego-Shooter planen zum Beispiel. Vier PC-Action-Leser haben genau das getan.

Alles begann Anfang dieses Jahres: Media Gold brachte für Hobbyprogrammierer das *Game Programming Starter Kit 3.0* auf den Markt und rief gleichzeitig „Game 2000", eine Programmier-Konkurrenz für Nachwuchsdesigner ins Leben. „Nach einem Bericht über das *GPSK* in der PC Action beschlossen wir, mit diesem Startpaket einen Anlauf in Richtung eigenes Spiel zu wagen", erzählt Reiner „Raven" Geisel. Der 30-jährige ist für Programmcode, Soundeffekte und Level-Design von *Dusty Valley* mitverantwortlich. Infinity Crew nennen sich die vier Hessen, unter deren Federführung derzeit der Ego-Shooter entsteht. Außer Reiner gehören noch Thorsten Naumann, Kai Maus und Christian Riebeling zum Team. Und dass alle regelmäßig bei gemeinsamen Netzwerkpartien Erfahrung gesammelt haben, zahlt sich jetzt aus: Für ihr selbst entwickeltes Spielkonzept lässt Media Gold ein Programmpaket springen.

Das Spiel

In *Dusty Valley* verschlägt es Sie in den Wilden Westen. Dort geht es im Grunde nur um eines: verteidigen Sie Ihre Haut! Ausgelegt ist das Ganze auf Netzwerkpartien, die aber auch ohne Rechnerpark mit Bots* trainiert werden können. Über 20 Levels waren zunächst geplant, doch die Praxis ließ die Ansprüche schnell schrumpfen: „Viele Ideen sind mit der Genesis 3D-Engine gar nicht umsetzbar", so Rainer. Momentan konzentrieren sich die vier Entwickler erst einmal darauf, Regeneffekte in den bestehenden Deathmatch-Level einzubauen. An einem Minenabschnitt („The Darkness") wird zudem gefeilt. Wenn Sie sich über die Fortschritte im Spiel auf dem Laufenden halten oder Ihren Senf dazu loswerden wollen, sollten Sie einen Internetausflug zu www.infinitycrew.de wagen. „Wir werden *Dusty Valley* oder *The Darkness* auf jeden Fall fertig stellen, egal wie lange es dauert", verspricht Reiner.

Joachim Hesse

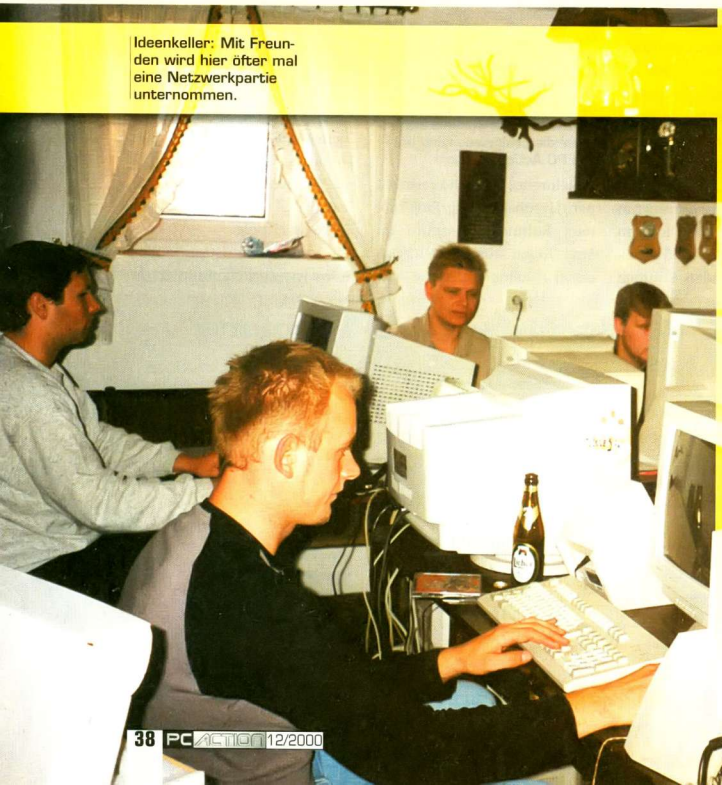
**Computergegner*

Auf CD-ROM

Dusty Valley

In der Demoversion können Sie persönlich den Ego-Shooter begutachten.

Game.exe



Ideenkeller: Mit Freunden wird hier öfter mal eine Netzwerkpartie unternommen.



Sie verfolgen einen Bot* in Dusty Valley: Dieser Level befindet sich auf der Cover-CD.



Gar nicht schlecht gemacht: Lichteffekte sorgen in dieser Hütte für Stimmung.

...MIT ESSEN SPIELT MAN NICHT DOCH!

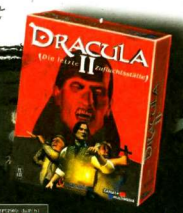
Manche Spiele machen Appetit auf mehr...

DRACULA











Endlich Ferien! Die Fortsetzung von Dracula I. ...diesmal warten ein paar Gänge mehr auf Dich: Hetzjagden über düstere Hinterhöfe, Abstiege in die faulige Kanalisation, nervenzehrende Erkundungen einer Irrenanstalt und schließlich: Das Blutgericht am Borgo-Pass arrangiert auf den zerklüfteten Hängen der Karpaten. Wirst Du Dracula stellen und ihm den Garaus machen? Die ausgereifte Rätselkost knacken und Angriffe der widerlichsten Kreaturen verdauen können? 20 verschiedene Charaktere lassen Dich Blut lecken. 20 unterschiedliche Locations und über 40 Szenarien stillen Deinen Abenteuerhunger. Greif zu!!

Modern Games

PC CD

DVD ROM

CANAL+ MULTIMEDIA

wanadoo

PC ACTION

the rules

mit den pc-action-masters ruft das pc-spiele-magazin pc action eine halbjährliche turnierserie für **die besten counter-strike- und unreal-tournament-clans** ins leben. die pc-action-masters setzen sich aus einer reihe von lan-partys und online-ligen zusammen, die für ihre turnierplatzierungen pc-action-masters-punkte vergeben dürfen. Die daraus resultierende rangliste berechtigt die besten clans zur teilnahme am großen **pc-action-masters-finale**. dort spielen sie um das preisgeld von **100.000 mark**.

anlaufpunkt für alle interessierten ist die pc-action-masters-homepage unter **www.pcaction-masters.de**. dort findet ihr alle weiteren informationen zum ablauf, dem **regelwerk** und allen offiziellen ausrichtern sowie den anmeldemöglichkeiten. außerdem erfahrt ihr alle aktuellen termine, die neuesten ergebnisse und erhaltet natürlich einblick in die ständig aktualisierte **pc-action-masters-rangliste**.

an der **punktevergabe** der pc-action-masters nimmt automatisch jeder clan teil, der sich in den wettbewerben der offiziellen pc-action-masters-ausrichter auf den **rängen 1-16 platziert**. eine gesonderte anmeldung erfolgt nicht.

the partners

folgende veranstaltungen sind offizielle ausrichter der pc-action-masters-turnierserie:



MASTERS

the prize

100.000 mark

the dates *

online-turniere:

espl – electronic sports league cs und ut, www.espl-europe.net
suj – counter-strike-liga, www.suj-news.de
uld – unreal liga deutschland, www.uld.time2die.de

lan-parties:

monster-daddel-party, lüneburg, www.mdp-lan.de 17.11.-19.11.2000
landay, wien, www.landay.com 24.11.-26.11.2000
circus infernus, appenweier, www.circus-infernus.de 24.11.-26.11.2000
waldhessen lan, friedewald, www.waldhessen-lan.de 24.11.-26.11.2000
lanwars episode 4, hann-münden, www.lanwars.de 24.11.-26.11.2000
frag me 5, leichlingen, www.unitedlangamers.de 1.12.-3.12.2000
the x-treme lan, reinhardshagen, www.xtremelan.planetlan.de 8.12.-10.12.2000
mega netgame convention 2000, bern (schweiz), www.rayden.ch . . .8.12.-10.12.2000
extreme gamez, esslingen/zell, www.extremegamez.org 2.3.-4.3.2001
lan of real doom, braunau (österreich), www.lord.lanparty.at 6.4.-8.4.2001

* änderungen vorbehalten

The X-treme LAN
landay.com
WALDHESSEN-LAN
LANparty
6-8 April
Bezirkssporthalle
LAN-WARS
MONSTERDADDELPARTY
eXtreme



Technologie (Meccaryn), rohe Gewalt (Kabuto) und Magie (Delphi) treffen bei diesem Kampf aufeinander. Wer das Rennen macht, ist jedoch ungewiss.

Fakten

- Musik von Mark Snow
- Über 40 Schauplätze
- drei spielbare Figuren
- farbenfrohe Szenarien im Comicstil
- abgedrehte Hintergrundgeschichte

MÄCHTIG BÖSE

Familienspiel: Papa darf eine halb nackten Wasseramazone steuern, Mamas Traum, fünf Männer nach Ihrer Pfeife tanzen zu lassen, geht in Erfüllung und Hansi kann mit einem Riesen alles zerstören, ohne dafür bestraft zu werden.

Hey, das sieht ja aus wie *MDK*." Diesen Satz hörte ich während des Spielens des öfteren. Da ein Großteil des Entwicklerteams der Planet Moon Studios aus dem damaligen Haufen der *MDK*-Programmierer besteht, sind die beiläufigen Aussagen der Redakteurs-Kollegen wirklich nachzuvollziehen. *Giants: Citizen Kabuto* wirkt von der grafischen Aufmachung ähnlich und verwendet auch wie *MDK* mit Vorliebe Pastelltöne, ist jedoch vom Spielgefühl ein komplett neuartiges Kaliber. Nick Bruty, Chef der Planet Moon Studios: „Dieses Spiel steckt voller Überraschungen. Als wir begannen, die Geschichte und den Spielablauf zusammenzusetzen, haben wir unserer Fantasie wirklich freien Lauf gelassen. Aus drei verschiedenen Figuren mit je drei komplexen Kampftaktiken zu wählen, eröffnet vielfältige Möglichkeiten." Denken Sie also nicht, Sie wüssten was auf Sie zukommt, wenn Sie zuvor *MDK* gespielt haben. Was Sie hier erwartet, ist einfach gewaltig, so gewaltig, dass es mich, die Schreiberline dieser Vorschau, mit staunenden Augen beinahe vom Stuhl gehauen hat.

Der Machtkampf

Sie werden schnell merken, dass nicht nur die eigentliche



Um sich vor feindlichen Angriffen zu schützen, benutzt Delphi ihre magischen Fähigkeiten. Besonders wirksam ist beispielsweise der Zauberspruch „Flammenwand", der Ihnen hier demonstriert wird.

Kleiner Bug? Laut der Hintergrundgeschichte gibt es nur die weiblichen Sea Reaper. Wieso jetzt aber Delphi ein männlicher Sea Reaper über den Weg läuft, bleibt ein Mysterium.



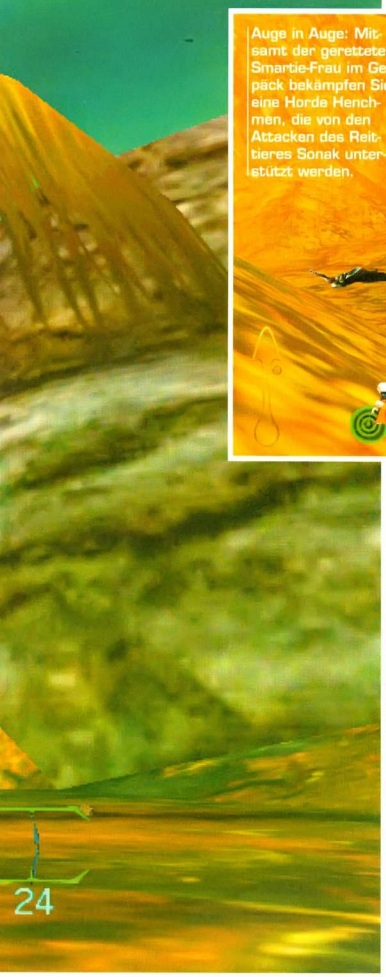
DAS GRAFISCHE MEKKA

Was die Planet Moon Studios an optischen Reizen in *Giants: Citizen Kabuto* eingebaut haben, setzt neue Maßstäbe im Genre. Sollten Sie eine GeForce-Grafikkarte Ihr Eigen nennen, werden Sie ob der grafischen Details staunen. Die Spiegeleffekte und Schattierungen auf der Maschinenpistole der Meccs, sowie die Oberflächenstruktur von Kabutos Körper sind überwältigend. Doch auch auf anderen – sogar älteren – 3D-Karten sieht *Giants: Citizen Kabuto* sehr gut aus. Die Inseln sind allesamt groß und in einem farbenprächtigen Comicstil gehalten, der mit vielen Pastelltönen aufwartet. Ein weiteres Augenmerk sollte auf die gut gelungenen Animationen von Bewohnern und Hauptcharakteren gelegt werden. Delphis Körper bewegt sich je nach Schwimmverhalten (Delfin-, Rücken- und Brustschwimmen), Kabuto kratzt sich und gähnt gelangweilt, während die Meccaryn vorsichtig die Lage beobachten, mit den Waffen fuchteln und beim Abwurf einer Mine salutieren. Die musikalische Untermalung von Mark Snow, der auch die Titelmusik zu Akte X schrieb, gibt dem Ganzen den letzten Schliff.



Deutlich erkennbar sind hier die Unterschiede der Detailstufen zwischen den Grafikkarten GeForce 2 und Voodoo 3. Besonders die Oberflächenstruktur von Kabuto wird hier beeinflusst.

Spielhandlung, sondern auch die Hintergrundgeschichte mit vielen Ideen aufwartet. Drei Hauptdarsteller kämpfen um die Herrschaft über einen in Nebel gehüllten Planeten, der in 40 einzelne Inseln zersplittert ist. Da ist zum einen der Riese Kabuto, der aussieht, als sei er einem japanischen Monsterfilm entsprungen und sich auch so verhält. Er stampft fröhlich alles nieder, was ihm in den Weg kommt, nur weil er sauer ist, dass er sich mit seinem Spatzenhirn nicht an seine Herkunft erinnern kann. Dies liegt jedoch weniger an seinem Intelligenz-





Auge in Auge: Mitsamt der geretteten Smartie-Frau im Gepäck bekämpfen Sie eine Horde Henchmen, die von den Attacken des Reittieres Sonak unterstützt werden.



Ziel erfasst: Delphi probiert die Funktionen ihres neuen Bogens an einem ahnungslosen Vimp aus.

quotienten als an der Tatsache, dass er nur ein herangezüchteter Bodyguard der Sea Reaper ist. Die Sea Reaper sind die Ureinwohner der Inselwelt und hatten einst die Vorherrschaft über das Reich. Aus Angst vor einem Angriff Außerirdischer kreierten sie einen mächtigen Beschützer. Aber wie es auch im wirklichen Leben manchmal vorkommt, lehnt sich das Tier irgendwann gegen seinen Herren auf. In seiner blinden Zerstörungswut reduziert Kabuto kurzerhand die Anzahl der Sea Reapers und drängt den Rest an seinen eigentlichen Geburtsort, das Meer, zurück. Prinzessin Delphi kommt die schwere Aufgabe zu, das Siechtum ihres Volkes zu beenden. Zu guter Letzt wären da noch die Meccaryn, eine fünfköpfige Hightech-Truppe, kurz Meccs genannt. Auf einer Urlaubsreise zum Vergnügungsplaneten Majorca wird ihr Raumschiff von einem Weltraumfisch attackiert, verschluckt und halbverdaut nach einiger Zeit wieder ausgeschieden. Die Notlandung mit dem von Magensäften angegriffenen Schiff auf dem nahe gelegenen Inselplaneten ist unvermeidlich.

Ungleiche Rollenverteilung?

Im Einzelspielermodus schlüpfen Sie abwechselnd in die Rolle von Kabuto, Delphi, und einem der Meccaryn. Jeweils drei Kampagnen pro Hauptcharakter kämpfen Sie gegen die beiden anderen Parteien und allerlei Getier, das noch auf dem Planeten haust: Während die schafähnlichen Vimps nur eine Art Fleischlieferant darstellen und auch sonst sehr friedlich sind, verhalten sich beispielsweise Ripper, Shepards und Sonaks äußerst aggressiv und greifen sofort an. Sie steuern alle Figuren wahlweise aus der Verfolgerkamera oder der Ich-Perspektive. Kabutos Ego-Sicht kann darüber hinaus wahlweise per Maul- oder Fußkamera eingefangen werden. Als Meccaryn-Anführer setzen Sie auf Technologie und nutzen Raketen, Maschinengewehr und Granaten. Eskortiert

Auf CD-ROM

Gegen den Rest der Welt

Erleben Sie die drei Hauptcharaktere in Action.

Giants.mpg

DIE KONTRAHENTEN

Kabuto



Godzillas Bruder ist nicht gerade der freundliche Geselle von Nebenan, der einem beim Einkauf hilft. Eher zertrümmert er alles, klatscht hobbymäßig die friedlichen Vimps mit voller Wucht auf den Boden oder verspeist sie als Imbiss, um sich zu stärken. Sollte Kabuto auf eine längere Reise gehen, kann er die Vimps auch als Vorratspackung auf seine Knochenhalterung spießen. Besonders angetan ist er von den Smarties: Er vernascht sie einfach und legt kurz darauf ein Ei, aus dem dann ein kleiner Saurier schlüpft, sozusagen sein Gehilfe. Zu seinen Spezialangriffen gehören drei Kampfschreie, der große Stampfer und die Klatsch-Matsch-Attacke.

Sea Reaper Delphi



Als Kabuto die Rasse der Sea Reaper – allesamt weiblich – ins Meer zurücktrieb, entwickelten diese elementare Kräfte. Delphi, das jüngste Mitglied der Gemeinschaft und Tochter der Sea-Reaper-Königin Sappho, trotzt allen Gefahren und versucht eigenmächtig die Unholde von der Insel zu vertreiben. Zu ihren herausragenden Fähigkeiten gehören das Bogenschießen, Zauberattacken und die schnellen Fortbewegung im Wasser. Obwohl Delphi auf sich selbst gestellt ist, hat sie einen großen Vorteil gegenüber den anderen Parteien. Im Meer befindliche Tiere wie Piranhas und Seeungeheuer helfen ihr so gut sie können und vernichten alles, was sich ins Wasser traut.

Meccaryn



Die fünfköpfige Truppe, bestehend aus Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennet, hat alles an Bord, was sich eine Verteidigungsstation wünschen würde: Granaten, Minen, Scharfschützengewehr und Raketen gehören ebenso zu ihrer Ausrüstung wie ein Gyrocopter, der sie an alle gewünschten Orte fliegt. Einen netten Effekt hat die Pop-Up-Bombe, mit der sich eine ganze Stadt wegholzen lässt: Sobald diese explodiert, wirkt sie wie eine Art Atombombe und der Boden beginnt sich in wellenförmigen Bewegungen zu verformen. Sollten sich alle fünf Meccs zusammenschließen, sind sie ein gefährlicher Feind für alle ansässigen Bewohner.

Fütterzeit: Um Kabuto zu stärken, muss er sich ein paar saftige Vimps einverleiben. Spaßeshalber kann er diese auch durch einen geschickten Wurf aus dem Handgelenk auf dem Boden zerplatzen lassen.

wird Ihre Spielfigur von den restlichen Meccs, die Sie im Verlauf des Spieles finden müssen. Auf Befehl attackieren oder verteidigen die Helferlein ein von Ihnen anvisiertes Objekt oder geben Ihnen selbstständig Feuerschutz, sobald Gefahr droht. Kleine Besonderheit: Per Jetpack können Sie und Ihre Anhängsel durch die Luft gleiten. Laut der Planet Moon Studios gibt es in der fertigen Version von *Giants: Citizen Kabuto* sogar die Option, mit den Meccs Befestigungsanlagen zu bauen, was mit unserer Version noch nicht möglich war. Mit weniger Hightech gesegnet ist hingegen die leicht bekleidete Sea Reaper Delphi. Neben einigen Bögen, beispielsweise dem Blitz-Schleuderer, der mehrere Gegner zugleich treffen kann, benutzen Sie als zarte Wassernixe die Kraft der Magie. Der Zauberspruch „Schrumpfen", einer von 15 magischen Befehlen, verkleinert alle Widersacher auf Mausgröße. Ihre letzten drei Kampagnen durchlaufen Sie mit Kabuto. Rohe Gewalt ist seine Kampftechnik und diese setzen Sie auch bei jeder Möglichkeit ein. Sie zerstampfen sämtliche Lebewesen, schlagen Häuser ein, brüllen Ihre Gegner nieder und wenden beinharte Wrestling-Griffe, wie den Elbow-Drop und den Butt-Stomp, an. Um das Gefühl für Kabuto etwas realistischer zu gestalten, lässt sich dieser Koloss schwerfälliger steuern, als die wendigen Meccaryn oder die zart besaitete Sea Reaper. Bei jedem Schritt erbebt die Erde und Bäume, die sich im Laufweg befinden, werden einfach mir nichts dir nichts umgeknickt. Obwohl die drei Charaktere grundverschieden sind, haben alle etwas gemeinsam – die Smarties. Sie sind eine eigenständige, nicht spielbare Rasse und jedem Hauptcharakter auf eine andere Art nützlich. Während die Sea Reaper sie als Freunde und Lehrer ansehen und die Meccaryn ihre Hilfe für den Bau von Anlagen brauchen, werden sie von Kabuto zur Produktion von Miniatur-Monstern benötigt.

Geballte Ladung

Ohne Mehrspielermodus wäre ein so gewaltiges Actionspiel in Echtzeit und 3D wie *Giants: Citizen Kabuto* nur die Hälfte wert. Im üblichen Death-



Dumm gelaufen: Wenn Sie einen Meccaryn spielen, sollten Sie es vermeiden, dem Meer zu nahe zu kommen. Hier sehen Sie was passiert, wenn Sie dieses nicht beachten. Guten Appetit, Piranhas!

Match-Modus zeigt jede der drei Parteien wo es langgeht und haut, zaubert oder schießt drauflos, bis alles über den Jordan gesprungen ist. Nicht weniger brutal geht es bei Base Destroy zu: Sie müssen möglichst schnell die Stützpunkte Ihrer Kontrahenten zerstören, bevor diese Ihr Lager in Schutt und Asche legen. Da jeder Charakter seine Vorteile mit sich bringt und Tornados, Atombomben oder geballte Schlagkraft einsetzen kann, fällt die Wahl sicherlich nicht leicht. Als dritte Alternative haben sich die Planet Moon Studios eine kleine Parodie auf das normale Capture *The Flag* einfallen lassen. Nicht fremde Flaggen müssen gemopst und in der eigenen Basis gebunkert werden, sondern Smarties. Eine Idee, die sicherlich viel Lacher hervorrufen wird – wenn auch nicht gerade beim lebendigen Flaggenersatz.

Tanja Bunke

Giants

Voraussichtlich:	P 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	D3D, Glide, OpenGL, EAX, A3D
Spielerzahl:	1 pro CD/ 9 via Internet/LAN
Hersteller:	Planet Moon Studios/Interplay
Veröffentlichung:	Dezember 2000
Vergleichbar mit:	Heavy Metal F.A.K.K. 2, MDK 2
Internet:	www.interplay.com/giants/

Spieleanteile

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

» Abgedrehte Story, gelungene Charaktere und beeindruckende Grafiken machen Giants zu einem Erlebnis für sich. «



Es dämmert auf Arrakis. Wer wird den Wüstenplaneten und seine reichen Melange-Vorkommen letztendlich unter seine Kontrolle bringen?

Die Sandwürmer sind unter uns

Fakten

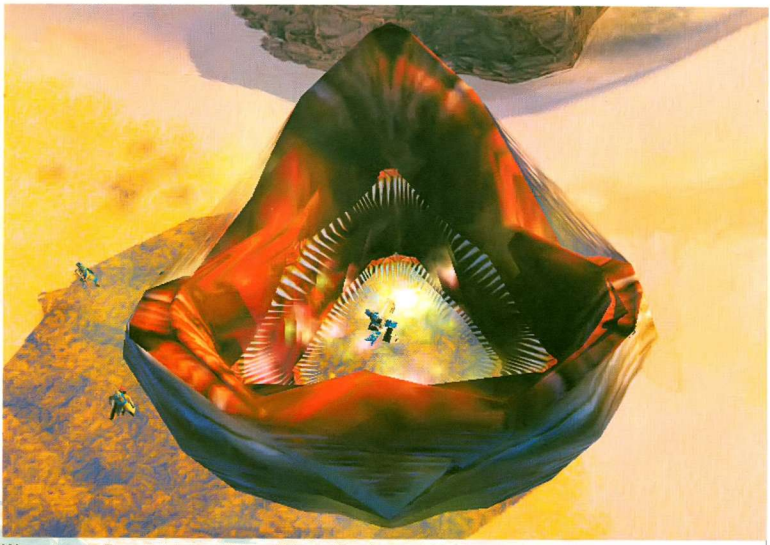
- 3 Clan-Häuser zur Wahl
- 5 Sub-Häuser (Allianzen)
- 33 Territorien
- Neue 3D-Engine
- Neue KI
- Nichtlineares Missionsdesign
- Mehrspieler über Westwood Online

Auf dem Wüstenplaneten regt sich wieder was: Mit einem neuen Spiel aus Frank Herberts Dune-Universum besinnt sich Westwood auf vergangene Erfolge und blickt zugleich hoffnungsvoll in die Zukunft.



Lichtkegel und Blitzeffekte gehören zu den augenscheinlichen Features der neuen 3D-Engine.

Mit *Dune 2* leistete Westwood 1993 Pionierarbeit in Sachen Echtzeitstrategie und legte damit auch indirekt den Grundstein für die bis heute fortgesetzte *Command & Conquer*-Reihe. Vor etwa zwei Jahren folgte *Dune 2000*, ein technisch aufgepepptes Remake des ersten Titels, das sich spielerisch wiederum deutlich an C&C orientierte. Wer nun jedoch erwartet, *Emperor: Battle for Dune* würde *Dune 2000* ebenso ähneln wie *Alarmstufe Rot 2 Tiberian Sun*, der irrt. *Emperor* bedeutet für Westwood eine Art späten Neuanfang. Jetzt endlich wird in diesem Spiel der Schritt vollzogen, den andere Entwickler von Echtzeitstrategiespielen mittlerweile längst hinter sich haben: Statt auf flachen, zweidimensionalen, isometrischen Karten wird die Schlacht um den Wüstenplaneten nun auf echtem 3D-Terrain ausgetragen. *Emperor*-Produzent Chris Longpre erläuterte uns, wo die wichtigsten Neuerungen im Einzelnen liegen: „*Dune 2000* war eigentlich nur als eine Art Update auf das klassische *Dune 2* gedacht, während *Emperor: Battle for Dune* einen echten Nachfolger darstellt. Die Kampagnen erreichen unter anderem dadurch eine ganz neue strategische Tiefe, dass man frei wählen kann, welches Territorium man als Nächstes angreifen will, mit wem man Bündnisse schließt und wo man Verstärkung und Reserve-Einheiten herbekommt, um sich das angegriffene Gebiet untertan zu machen. Der Spieler hat mehr taktische Auswahlmöglichkeiten als zuvor: Immerhin darf er sich für eine von drei verschiedenen Seiten entscheiden und sich mit bis zu zwei von fünf Untergruppierungen verbünden. In den Kampagnen ist nun auch kooperatives Spiel mit einem Freund gegen den Computergegner möglich. Und nicht zuletzt sehen die Landschaften auf Arrakis, Caladan, Geidi Prime und Draconis 4 wirklich atemberaubend aus!"


Was wäre ein Dune-Spiel ohne Wüstenflair und Sandwürmer? In Emperor bekommen Sie beides geboten.

Progressive Engine?

Emperor: Battle for Dune basiert auf einer eigens für dieses Spiel entwickelten 3D-Engine. Hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit gab sich Chris Longpre eher wortkarg, was aber möglicherweise daran liegt, dass die Arbeiten an ihr noch nicht abgeschlossen sind: „Wir haben eine brandneue Engine, die uns hübsch detaillierte Einheiten liefert und sogar die Darstellung von menschlichen Wesen ermöglicht. Die Licht- und Spezialeffekte sind recht spektakulär. Auf High-End-PCs wird unsere Engine wirklich toll aussehen,

Haus-Friedensbruch

Die Story von *Emperor: Battle for Dune* spielt einige hundert Jahre vor den Ereignissen in Frank Herberts erstem *Dune*-Roman. Für all die verschiedenen Imperien des Universums steht der Wüstenplanet Arrakis (auch Dune genannt) im Mittelpunkt des Interesses. Nur dort gibt es Vorkommen von Melange, das unter anderem menschliches Leben verlängert, die geistigen Kräfte steigert und interstellares Reisen ermöglicht. Wer demnach Dune unter seiner Kontrolle hat, hat auch die anderen Imperien in seiner Hand. Die Regierungshäuser des Universums rüsten sich zum Kampf um den Herrscherthron ...



Atreides

Das noble Haus Atreides (Heimatplanet Caladan) zeichnet sich im Kampf um die Befriedung von Arrakis durch Edelmut und Fairness aus. Seine Bürger genießen zufrieden die Vorteile eines wohlorganisierten Gemeinwesens und sind sehr loyal zu ihrer Regierung. Überzeugt, für eine gute Sache zu kämpfen, gehört die Armee von Atreides zu den engagiertesten überhaupt.



Harkonnen

Auf dem unwirtlichen Planeten Giedi Prime ist das Haus Harkonnen angesiedelt, das sich durch die Verbreitung von Angst und Terror Respekt verschafft. Seine Gesellschaftsordnung basiert auf Verrat, Betrug und zuweilen auch Mord. Das primäre Anliegen der Harkonnen ist, mit allen Mitteln Rache am Haus Atreides für dessen Engagement auf dem Planeten Arrakis zu üben.



Ordos

Das geheimnisumwitterte Haus Ordos (Heimatplanet Sigma Draconis) hat kein nach außen hin repräsentierendes Staatsoberhaupt und wird von einem Geheimkartell aus Reichen und Mächtigen regiert, die sich auf Handel und Schmuggel spezialisiert haben. Ordos verfügt zwar über die fortschrittlichsten Waffensysteme, kann aber nicht auf die Loyalität seiner Soldaten zählen.

aber wir haben auch die Möglichkeit vorgesehen, eine ganze Reihe von Grafik-Features zu- oder abzuschalten, so dass *Emperor* auch auf langsameren Rechnern zufriedenstellend läuft."

Wie in Spielen mit 3D-Terrain eigentlich unerlässlich, wird auch *Emperor* mit einer beweglichen Kamera ausgestattet sein, mit der der Spieler sich den günstigsten Blickwinkel selbst wählen kann. Doch ganz so flexibel wie beispielsweise in *Dark Reign 2* soll es in *Emperor* nicht zugehen: „Man wird mit der Kamera nicht direkt aufs Schlachtfeld gehen können. Wir wollen nicht, dass das Spiel in einen Wettbewerb ausartet, den besten Kamerawinkel zu finden, denn das war einer der wesentlichen Schwachpunkte anderer 3D-Strategiespiele", begründet Longpre die Einschränkungen.

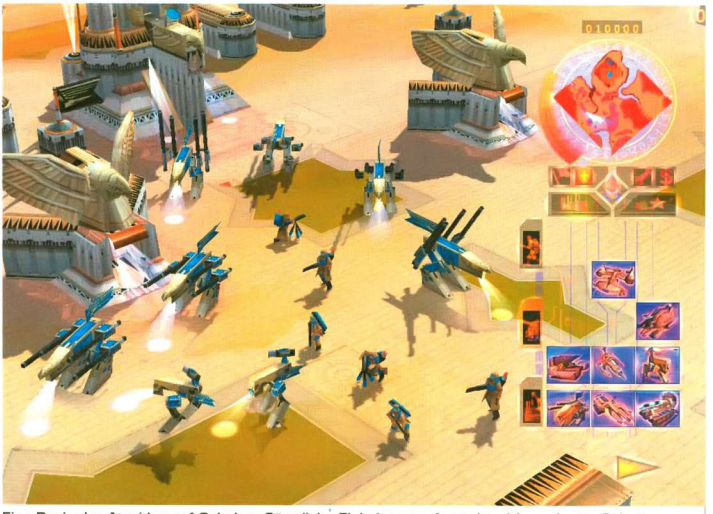
Kampagne nach Maß

Mehr Freiräume denn je scheinen hingegen die Kampagnen dem Spieler zu bieten: „Die Missionen sind vollkommen



Ein massives Aufgebot von Einheiten der Harkonnen macht den Atreides auf ihrem Heimatplaneten Caladan schwer zu schaffen.

nichtlinear", erläutert Longpre. „Auf Arrakis gibt es 33 Territorien, die jeweils von einem Haus kontrolliert werden. Sie können stets aus mehreren Gebieten eines für Ihren Angriff auswählen und Sie machen diese Entscheidung davon abhängig, welche Reserve-Einheiten Sie aus den umliegenden Territorien heranziehen können. Dabei gilt: Je mehr der benachbarten Gebiete in Ihrer Hand sind, desto mehr Verstärkung steht Ihnen zur Verfügung. Sie haben sogar die Möglichkeit, den Rückzug aus einem Territorium anzutreten und so Reserven zu sparen, die Sie vielleicht in einer anderen Schlacht dringender benötigen. Weil die Missionsstruktur derart nichtlinear ist, können Sie direkt zu jedem anderen Sprungpunkt Ihres Hauses springen und so systematisch jede Karte auf Arrakis erobern, bevor Sie sich in eine Homeworld begeben. Es liegt ganz bei Ihnen."



Eine Basis der Atreides auf Caladan: Sämtliche Einheiten werfen echtzeitberechnete Schatten.

Dumme Gegner wie eh und je?

Auch das alte Leid der mangelhaften Künstlichen Intelligenz in Westwood-Strategiespielen könnte mit *Emperor* nun der Vergangenheit angehören: „Wir arbeiten ziemlich hart an der KI und möchten ihr ein paar sehr menschliche Qualitäten verleihen. Sie soll aus Fehlern lernen können und gleichzeitig unberechenbar bleiben – trotzdem müssen ihre Taktiken nachvollziehbar bleiben. In ein paar Monaten kann ich zu den Fähigkeiten der KI mehr sagen", vertröstet uns Longpre. Immerhin, ein paar interessante Details über den Mehrspielermodus gibt er noch preis: „Wir haben eine ganze Reihe von Optionen, ähnlich wie in *Alarmstufe Rot 2*, auch wenn das letzte Wort darüber noch nicht gesprochen ist. In den Solo-Kampagnen kann man sich wie gesagt mit einem Freund zu einem Team zusammenschließen und den Computergegner bekämpfen. Wir arbeiten auch an einem Team-Modus, in dem jeder Spieler auf dem Schlachtfeld andere Fähigkeiten zugesprochen bekommt. Die Teamarbeit gewinnt dadurch noch zusätzlich an Reiz."



Flammenpanzer der Harkonnen fackeln eine Atreides-Raffinerie ab. Eindrucksvoll: die herumfliegenden Stahlgerüst-Teile.



Die Ordos setzen ihre Kobra-Artillerie ein. Das halbtransparente Interface gibt teilweise den Blick auf das Terrain darunter frei.

Bis zur Veröffentlichung von *Emperor: Battle for Dune* kann sich am Konzept noch eine Menge ändern, vieles ist gegenwärtig noch in der Schwebe: „Wir optimieren immer noch die Engine, um sie noch schneller und noch spektakulärer zu machen. Wir arbeiten an der KI, am Missions-Aufbau und an den Videosequenzen. Ich kann guten Gewissens sagen, dass praktisch an jedem Bestandteil des Spiels noch gewerkelt wird."

Herbert Aichinger

Emperor: Battle for Dune

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	N. n. b., LAN, Internet
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	September 2001
Vergleichbar mit:	Dark Reign 2, The Moon Project
Internet:	www.westwood.com

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

» Neue Referenz oder bei der Veröffentlichung bereits veraltet? Für Erfolgsprognosen ist es gegenwärtig noch etwas zu früh. «



Gewaltiger Beschuss: Die immense Feuerkraft eines MechWarrior sollte man beileibe nicht unterschätzen.

Rückkehr der Blech-Kolosse

Die Zeit ist gekommen, sich wieder einmal in die tonnenschweren Kampfmaschinen zu begeben. Nur, diesmal wird die Schlacht mit den Metallgiganten nervendaufreibender als je zuvor ...

Wir schreiben das Jahr 3063: Nach etlichen errungenen Clankriegen kehren Sie freudig auf Ihren Heimatplaneten Kentares IV zurück und stellen schnell fest, dass nichts mehr so ist, wie es einst war. Die Gruppen des Steiner-Hauses haben Ihren Vater ermordet und Ihre Schwester gekidnappt. Als einziger Thronfolger des Davion-Hauses schwören Sie Rache.



Alle wichtigen Daten, wie Informationen über Zielobjekt und Munition, verteilen sich gut sichtbar am Bildschirmrand.

Massig Mechs

Sie schlüpfen in die Rolle von Ian Dresari, der versucht, mit einer Hand voll unerfahrener MechWarrior die Ehre seiner Familie wiederherzustellen. In mehr als 30 Einzelspielermissionen, die Sie durch sieben Szenarien führen (Mondlandschaft, Alpen, Arktis, Sumpf, etc.), steuern Sie jeweils einen von 21 Giganten aus Metall. Sieben wurden extra für dieses Spiel kreiert und tragen Namen wie Hellspawn, Osiris, Chimera, Uziel und Argus, wobei der neu hinzugefügte MadCat MK 2 auch die Möglichkeit besitzt, mit Sprungdüsen zu springen Mit über 40 Waffensystemen ausgerüstet, treten Sie den Kampf gegen die Steiner-Truppe an. Doch Vorsicht ist geboten: Der Verlust eines Mechs kann schwer wiegende Folgen haben, da jeder seine ganz speziellen Fertigkeiten besitzt. Beispielsweise würde der Verlust einer Kampfmaschine, die auf Intelligenz-Ortung spezialisiert ist, den Vorteil zunichte machen, die Positionen des Feindes vor der Mission auszumachen. Sollte Ihnen die Auswahl der vorgegebenen Fähigkeiten zu gering sein, können Sie auch selber beliebige Mechs kreieren. Von Schnelligkeit, Aussehen, Spezialisierungen, Waffenwahl bis hin zu drei Rüstungen ist alles individuell einstellbar. Das Wichtigste für MechWarrior-Piloten ist aber zweifelsohne der Mehrspielermodus. Destruction, Capture the Flag und Attrition, um nur drei der sechs Modi zu nennen, laden zum geselligen Robotergemetzel ein und sorgen sicherlich für erhebliche Blechschäden – Asche zu Asche, Schrott zu Schrott ...

Tanja Bunke



Doppelpack: Der AS7-K ATLAS aus der neuen Reihe der MechWarrior weiß gut mit Laserstrahlen umzugehen.

Mechwarrior 4

Voraussichtlich:	P 266 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Technik:	Direct Sound, Direct3D
Spielerzahl:	16 Spieler per LAN/Internet
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Frühjahr 2001
Vergleichbar mit:	MechWarrior 3, Heavy Gear 2
Internet:	www.microsoft.com/games/mechwarrior4/

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

» Der Kampf geht in die nächste Runde: Freunde der gewaltigen Burschen werden mal wieder voll auf Ihre Kosten kommen. «

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



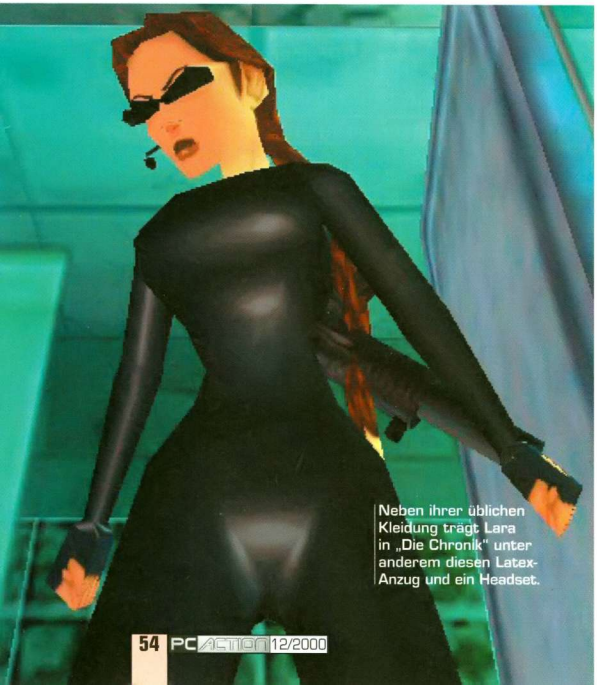
Das Zielsystem soll verbessert werden: Frau Croft visiert jetzt nur noch Feinde an, die sich im Sichtbereich befinden.



Computer zu hacken, gehört diesmal auch zu Laras Aufgaben. Per Funk erhält sie Tipps von einem Helfer namens „ZIP".

Lady in Lack und Leder

Lara hat in ihrem Kleiderschrank auch einen hautengen Latex-Anzug. Na super! Laut Entwickler soll das fünfte Spiel um die Vorzeige-Heldin aber noch mehr bieten als ein paar neue heiße Höschen.



Neben ihrer üblichen Kleidung trägt Lara in „Die Chronik" unter anderem diesen Latex-Anzug und ein Headset.

Alles beginnt mit einem Gedenkgottesdienst für Lara, weil ihre Freunde das Schlimmste annehmen: Bekanntlich waren der Dame bei Abenteuer Nummer 4 einige ägyptische Qualitätsquader um die Ohren geflogen und hatten sie verschüttet – doch ist die Zopfschlenkerin im Pixelhimmel? Bislang hieß es nur, *Die Chronik* sei eine Rückblende auf Laras Leben und der Spieler erlebe vier neue Episoden. Jetzt verrät der Entwickler: 1. Frau Croft ist nicht tot. 2. Die Chronik wird trotzdem der letzte Teil der Serie sein. Was Sie für die gute und was für die schlechte Nachricht halten, überlassen wir Ihnen. Schön für Fans: Mit dem mitgelieferten Level-Editor dürfen sie erstmals selbst kleine Welten basteln.

Schleich-Prinzip

In *Die Chronik* begleiten Sie die 16-jährige Lara nach Irland, wo sie waffenlos Rätsel lösen und Fallen überwinden muss. Dann geht es in ein U-Boot, wo eine Story im *Akte X*-Stil wartet. In Rom folgt ein typisches *Tomb Raider*-Abenteuer mit klassischen Elementen. Zuletzt kämpft Lara auf einem Hochhaus gegen High-Tech-Systeme. Die Episoden bieten mehr Videos als die Vorgänger, wobei bekannte Synchronstimmen erklingen (Pamela Anderson, Tom Cruise, Don Johnson). Lara darf sich per „Tarnfunktion" verstecken, von hinten anschleichen und Gegner mit Knüppel oder Chloroform betäuben. Im Suchmodus kann sie Schränke und Schubladen durchwühlen und hat mehr Möglichkeiten, Gegenstände zu kombinieren. Neu im Gepäck: Ein Präzisionsgewehr und ein Wurfhaken. Ferner kann die Archäologin auf Seilen balancieren und sich zwischen Stangen voranschwingen. All das halten die Entwickler Polemikern entgegen, die bereits im Vorfeld unken, die einzige Neuerung sei wohl eine animierte Augenbraue der Hüpfkönigin.

Harald Fränkel

Tomb Raider: Die Chronik

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 64 MB RAM, Win95
Technik:	DDraw, D3D, Glide, DSound, EAX, A3D
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Eidos Interactive/Core Design
Veröffentlichung:	17. November
Vergleichbar mit:	Drakan, Rune, F.A.K.K. 2
Internet:	www.eidos.de

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

» Trotz verbesserter Engine wird's sicher kein Grafikknaller. Fans der Serie kommen dennoch wieder auf ihre Kosten. «

VK&K, Frankfurt

TAUCH` EIN!

ERLEBE
SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

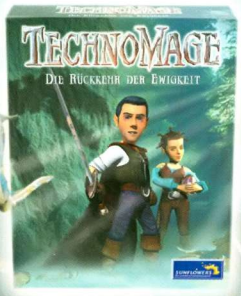
BEWEISE
KAMPFGEIST

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel.



PC CD-ROM
Ab Ende November im Handel

PlayStation™
Ab Januar im Handel

Distributed by
INFOGRAMES
www.de.infogrames.com

www.technomage.de

SUNFLOWERS
the world of entertainment
www.sunflowers.de

TechnoMage ist eingetragenes Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. TechnoMage © 2000 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. "PlayStation" and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Spiel mir das Lied vom Tod

Ein Spiel wie aus einem Italowestern: Revolverheld Cooper und seine fünf glorreichen Halunken wollen dem berüchtigten Gangsterboss El Diablo für eine handvoll Dollars ans Leder. High Noon für alle Westernfans.

Der örtliche Repräsentant einer Eisenbahnlinie heuert John Cooper an, um eine Serie von Überfällen aufzuklären und die Räuber zur Strecke zu bringen. In der Rolle von Cooper merken Sie schnell, dass dem mächtigen Gangsterboss El Diablo alleine nicht beizukommen ist. In den 25 Missionen scharen Sie deswegen weitere fünf verwegene Gestalten um sich, darunter auch wehrhafte Damen. Sie erleben allerlei Abenteuer in den USA und Mexiko, bevor Sie auf El Diablo selbst treffen. Im Gegensatz zu *Commandos* ist *Desperados* keine lose Reihe einzelner Szenarien, sondern weist eine zusammenhängende Story auf, die sämtliche Einsätze erklärt. So generiert die Softwareschmiede Spellbound eine höhere Motivation und animiert zum Weiterspielen, speziell weil die Missionen in regelmäßigen Abständen von gut gemachten Zwischensequenzen aufgelockert werden.

Western-Klischees

Natürlich könnte man Spellbound den Vorwurf machen, die meisten Ideen aus bekannten Western abgekupfert zu haben. Aber gerade das gestaltet *Desperado* so unterhaltsam und witzig. So können Sie beispielsweise vom Balkon eines Hauses direkt in den Sattel eines Pferdes springen und davonreiten, die Sattelgurte potenzieller

Revolverheld John Cooper ist der Anführer der Glorreichen Sechs.

Das Duell

Was hat Desperados, was Commandos nicht hat?

- Korrekt angezeigte Sichtkegel
- Wechsel von Tag und Nacht
- Gegner mit unterschiedlichen Verhaltensmustern
- Zivilisten
- Gefechte in Gebäuden
- Zusammenhängende Story mit Zwischensequenzen



Je transparenter der Sichtkegel, desto länger benötigen die Wachen, um auf erspähte Spielercharaktere auch passend zu reagieren.



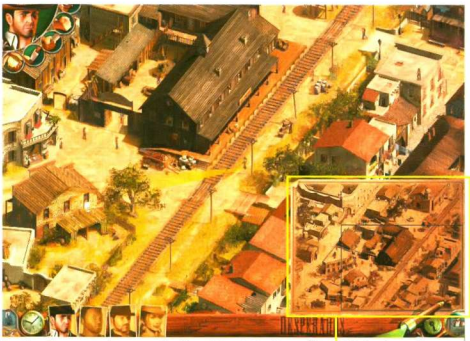
Sobald eine Spielfigur ein Haus betritt, wird das Dach ausgeblendet. Ein Blick durchs Schlüsselloch verrät vorher, ob die Luft im Gebäude rein ist.

Gegner durchschneiden, um sie an einer Verfolgung zu hindern oder zur Ablenkung einer großen Menschenmenge ein Fässchen TNT zünden, natürlich möglichst ohne dabei unschuldige Zivilisten in der Nähe zu verletzen. Sämtliche Personen und sogar die Tiere reagieren realistisch auf die Aktionen der Spielercharaktere. Aufgescheuchte Hühner beginnen zu gackern und alarmieren damit vielleicht einen Wachposten. Eine Patrouille unterbricht eventuell ihre Route, um eine „zufällig" rumstehende Flasche Whiskey gleich an Ort und Stelle auszutrinken und danach ihren Rausch auszuschlafen. Nachts sehen die Gegner zwar nicht so gut, aber dafür schenken sie ihrem Gehör mehr Aufmerksamkeit. Und natürlich haben die meisten Männer im Wilden Westen seit Jahren keine richtige Frau mehr gesehen. Beim Anblick der scharfen Cowboybraut Kate O'Hara werden Macker gern zu Marionetten, alle Augen sind auf sie gerichtet und Ihr restliches Team hat beim Einsatz freie Hand ...

In Commandos-Manier

Jeder der sechs Halunken verfügt über andere Fähigkeiten, um Gegner vorübergehend oder für immer aus dem Weg zu räumen. Doc McCoy benutzt gerne mit k.-o.-Gas gefüllte Luftballons oder lenkt die schießwütigen Banditen mit einer Vogelscheuche ab. Sam hat sich auf den Umgang mit Dynamit spezialisiert, kennt sich aber auch mit Klapperschlangen aus, vor denen Pferde bekanntlich scheuen und dabei leicht ihren Reiter abwerfen. Die Asiatin Mia ist eine Kung-Fu-Meisterin, die auch ganze Kerle mit einem Hieb bewusstlos zu Boden schickt. Auf größere Distanzen greift sie auf ihr Blasrohr mit Giftpfeilen zurück oder schickt ihr dressiertes Äffchen vor, um gegnerische Raubeine abzulenken. Kurzum, *Commandos* bekommt einen harten Konkurrenten, vor allem weil auch die technische Umsetzung stimmt: *Desperados* unterstützt Auflösungen bis 1024x768 Pixel und lässt sich in drei Stufen zoomen.

Alexander Geltenpoth



In der Zoomstufe verschaffen Sie sich einen Überblick über die Mission. Sichtbare Gegner sind sogar in der Karte eingezeichnet.



Einige Mexikaner ruhen sich am Lagerfeuer aus. Ihre Sichtweite ist außerhalb des Feuerscheins stark eingeschränkt.

Desperados

Voraussichtlich:	P233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	noch nicht bekannt
Hersteller:	Spellbound/Infogrames
Veröffentlichung:	März 2001
Vergleichbar mit:	Commandos, Gunlok
Internet:	www.desperados.de

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

» Mit vielen innovativen Ideen und einer zeitgemäßen Technik ein vielversprechender Konkurrent für Commandos 2. «

Flexibler Rollentausch

Baldur's Gate 2 und Diablo 2 sind zwei fantastische Rollenspiele, deren unterschiedliche Spielweise die entgegengesetzten Grenzen des Genres bilden. Wäre ein Spiel nicht großartig, das Fans beider Titel gleichermaßen begeistert?



Roszondas und seine drei Partymitglieder jagen untote Skelette und Zombies auf dem Friedhof.

Gorasul: The Lost Souls versucht nicht den schwierigen Spagat zwischen Action-Rollenspiel und epischer Geschichte mit zahllosen Aufträgen, Gesprächen und Rätseln. Vielmehr handelt es sich um drei Spiele in einem. Sie allein entscheiden, ob Sie die Probleme lieber mit dem Schwert in der Hand oder dem Kopf lösen wollen. In der Zwischenstufe haben Sie beides: Die Kämpfe sind etwas einfacher, aber immer noch actionreich, und die Rätsel bieten mehrere Lösungen nach dem Multiple-choiceverfahren an. Der besondere Gag: Sie können die Spielweise selbst innerhalb eines Spiels beliebig oft umstellen und müssen dazu nur die Örtlichkeit wechseln.

Hausdrachen

Roszondas, der Held und die Spielfigur der Geschichte, wurde als Findelkind von einem guten Drachen aufgenommen und großgezogen. Deswegen ist der Atem und die Magie der gewaltigen Echsen in ihm. Als dunkle Mächte seine Heimat angreifen, stellt er sich ihnen in den Weg. Trotz seiner großen Macht wird er getötet, aber Jahre später von einem Gott wieder ins Leben gerufen. Stark geschwächt und ohne seine Erinnerungen hat er trotzdem immer noch das gleiche Ziel vor Augen: Gorasul vor den finsteren Horden zu retten. Doch dazu müssen Sie erst seine Kräfte mobilisieren, die sechs Wege der Magie erneut erlernen und zahllose kleinere Aufträge lösen.

Alexander Geltenpoth


Die Spielergruppe ist bis in den Thronsaal vorgedrungen. Alle Locations werden aus der typischen BG-Perspektive gezeigt.


Rund 20 Zwischensequenzen in dieser hohen Qualität sollen die Story vorantreiben und die Atmosphäre stützen.

Gorasul: The Lost Souls

Voraussichtlich:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	noch nicht bekannt
Hersteller:	Silverstyle/THQ
Veröffentlichung:	November 2000
Vergleichbar mit:	Baldur's Gate, Diablo
Internet:	www.thq.de

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

» *Gorasul versucht Hardcore-Rollenspieler und Diablo-Fans gleichermaßen anzusprechen, in dem es drei unterschiedliche Spielweisen anbietet.* «

GUNMAN CHRONICLES

POWERED BY HALF-LIFE TECHNOLOGY

Oops...

...schon wieder mal zu spät?
Keine Panik, noch ist nichts gelaufen!

GUNMAN CHRONICLES –
komplett auf Englisch, ungekürzt und
nur für ganz kurze Zeit!

JETZT VORBESTELLEN – ODER SPÄTER
IN DIE RÖHRE SCHAUEN!

GUNMAN CHRONICLES –
COMING DECEMBER 2000

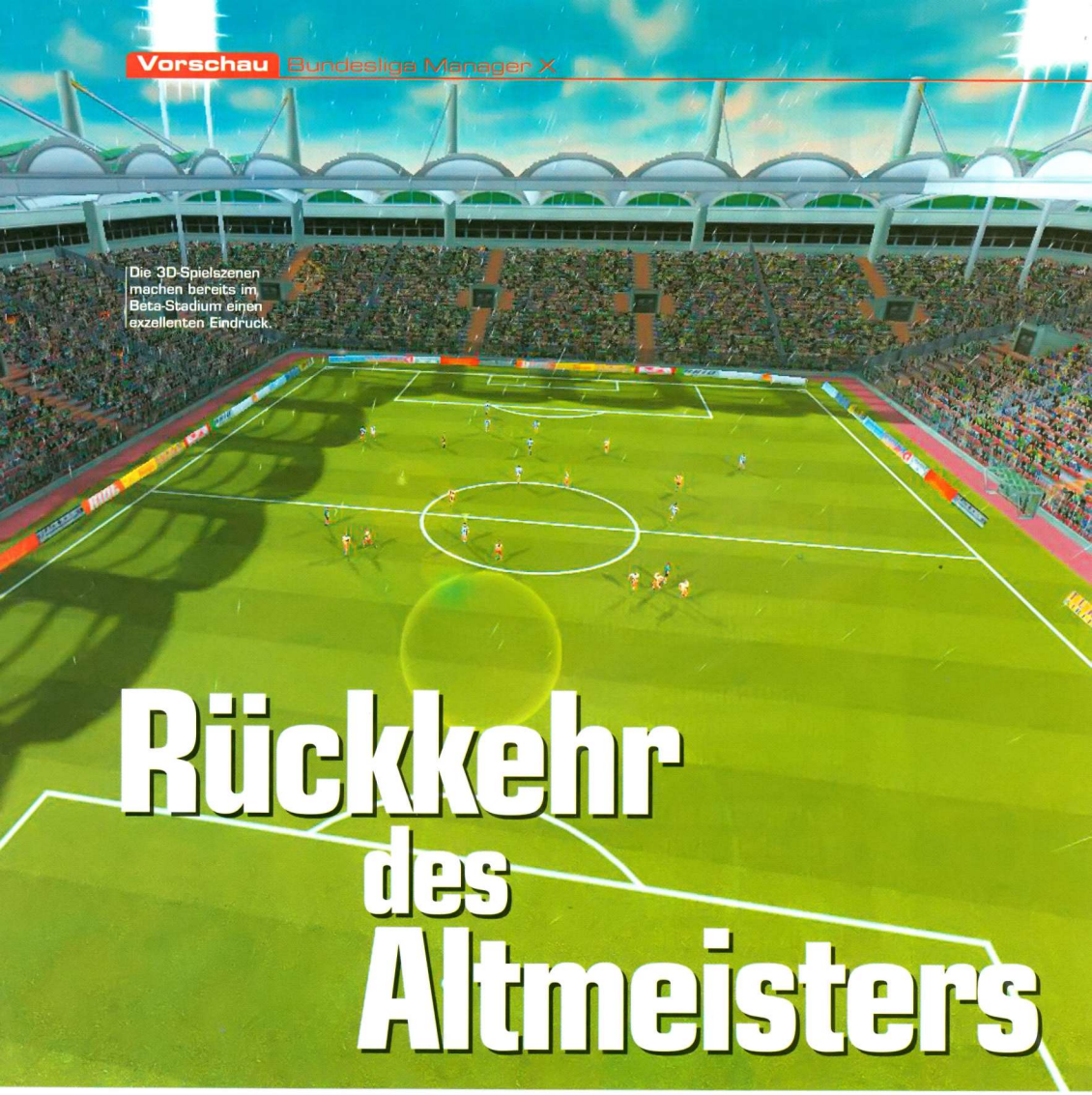


PARENTAL ADVISORY
US VERSION
EXPLICIT GAMEPLAY

www.gunman-chronicles.de

SIERRA™
www.sierra.de

REWOLF



Die 3D-Spielszenen machen bereits im Beta-Stadium einen exzellenten Eindruck.

Rückkehr des Altmeisters

Mit opulenten 3D-Spielszenen und bewährtem „Bundesliga Manager"-Gameplay greift Software 2000 im März nächsten Jahres wieder an. Wir warfen vor Ort einen Blick auf den neuesten Teil von Deutschlands erfolgreichster Fußballmanager-Serie.

Ortstermin bei Software 2000 in Eutin. Seitdem sich die *Bundesliga Manager*-Macher Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier vor drei Jahren von der Eutiner Softwareschmiede verabschiedet haben, um mit ihrer eigenen Firma Heart-Line (*Kicker Fußballmanager 2*) neue Projekte zu verwirklichen, war es um Deutschlands erfolgreichste Fußballmanager-Reihe ruhig geworden. Mit dem *Bundesliga Manager X* möchten Chef-Programmierer und -Designer Martin Wölk und Spiel-Designer Paul Guillaumon an alte Erfolge und die superbe Spielbarkeit des Klassikers *Bundesliga Manager Professional* anknüpfen, in dem viele auch noch heute den besten Fußballmanager aller Zeiten sehen.

Weniger ist manchmal mehr

Im Gegensatz zu *Anstoss 3*, das manchen Spieler mit seinem Funktions- und Options-Overkill beinahe erschlagen hat, beschränkt sich *BMX* aufs Wesentliche, nämlich auf den Fußball. Die wirtschaftliche Komponente wird nicht bis ins kleinste Detail ausgeschlachtet und auch eine fiktive Börse wird es nicht geben. Dafür legen die Macher sehr viel Wert auf die Aufgaben des Trainers. Hinsichtlich der Taktik und des Trainings wird es zahlreiche Möglichkeiten geben, die auch nachvollziehbare Auswirkungen auf das Spiel Ihrer Mannschaft haben sollen. Doch keine Angst, die wichtigsten

und nötigsten Manager-Funktionen sind keinesfalls begraben. Trikot- und Bandenwerbung wollen möglichst gewinnbringend verkauft, lukrative TV-Verträge unterzeichnet und Fanartikel an den Mann gebracht werden. Auch das Stadion muss ausgebaut und mit der nötigen Infrastruktur wie Trainingshalle und Jugendinternat ausgestattet sein. Schwachsinns-Optionen wie der Bau von Würstchenbuden inklusive Festlegung des Bratwurst-Preises gibt es zum Glück nicht. Und wer Verstärkung für sein Team sucht, findet vielleicht den passenden Mann auf dem Transfermarkt. Nationale und internationale Mannschaften bieten hier Spieler an. Wem das nicht reicht, der kann anderen Clubs auch deren Top-Kicker abjagen, was allerdings eine Stange Geld kostet und nervenzerreißende Verhandlungen mit sich bringt – wie in echt eben!



Für die Motion-Capturing-Animationen der Spieler konnte Carsten Ramelow gewonnen werden.

Optischer Leckerbissen

Vermeintlicher Höhepunkt des viel versprechenden Fußballmanagers könnten die 3D-Spielszenen werden, die bereits im jetzigen Stadium einen exzellenten Eindruck machen und *Anstoss 3* und den *Kicker Fußballmanager 2* optisch locker an die Wand spielen. Für die realistischen Spielerbewegungen, die mittels Motion Capturing erstellt wurden, stand übrigens Nationalkicker Carsten Ramelow (Bayer Leverkusen) Pate. Abzuwarten bleibt jedoch, ob die in Echtzeit berechneten Spielszenen dann auch wirklich nach Fußball ausschauen. Hier wartet noch einiges an Arbeit auf die Programmierer.

Aus lizenzrechtlichen Gründen muss auch *BMX* auf Original-Spieler und -Mannschaftsdaten verzichten. Mittels des sehr guten Editors können Sie diesen Missstand jedoch beheben. Zu Spielbeginn dürfen Sie sich einen Verein Ihrer Wahl (in Deutschland von der Ersten bis zur Dritten Liga) aussuchen, den Sie dann bis ans Ende Ihrer Trainertage betreuen. Einen motivierenden Karrieremodus wie bei *Anstoss 3* gibt es aller Voraussicht nach nämlich nicht. Aber vielleicht lassen sich die Entwickler diesbezüglich noch einmal erweichen. Schön wär's!

Christian Sauerteig

Bundesliga Manager X

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, 3D-Karte optional
Technik:	DirectDraw, Direct3D
Spielerzahl:	1-4
Hersteller:	Software 2000
Veröffentlichung:	März 2001
Vergleichbar mit:	Anstoss 3, Kicker Fußballmanager 2
Internet:	www.software2000.de

Spieleanteile

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

» Viel versprechend! In dieser Form ist der Altmeister unter den Fußballmanagern ein ganz heißer Titelanwärter! «



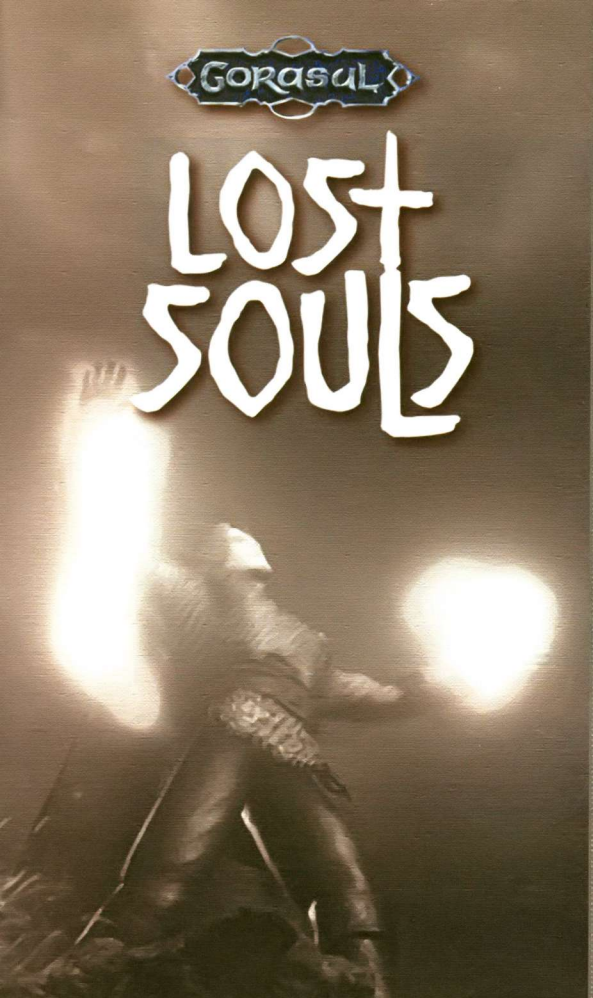
Das Menü wirkt sehr viel aufgeräumter als noch beim Bundesliga Manager 98, alle Funktionen sind mit 2 Mausklicks zu erreichen.



Mit über 40 verschiedenen Trainingseinheiten können Sie Ihre Kicker malträtieren. Auffallend die Ähnlichkeit zu Anstoss 3.

Gorasul

LOST SOULS



Eine Fantasy-Welt voller Magie und Abenteuer

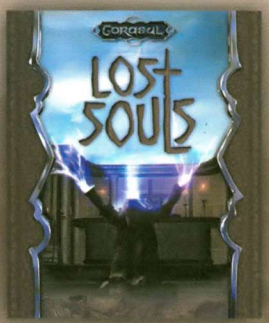
Mehr als 50 Locations und über 100 Einzelquests
Zwei wählbare Spielmodi: quest- oder actionlastig
Zwei verschiedene Kampfsysteme
Detaillierte isometrische Grafik (800x600)
60 Monsterarten und NPCs
Hoch entwickelte KI- und Routerroutinen
Rund 20 storybezogene Animationssequenzen
Leicht zu bedienendes, intuitives Interface



Die Augen sind
Die

„Lost

der Spiegel der Flamme ist die Seele des Feuers.
Die Zeit ist die Seele der Welt.
Souls" ist die Seele des Rollenspiels.



SILVER STYLE ENTERTAINMENT
www.silverstyle.de

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

Developed and Published by Silver Style Entertainment. All rights reserved. Distributed by THQ

THQ
WWW.THQ.DE

Referenzen

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

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

Action-Adventure
Dark Projekt 2 — Looking Glass
Drakan — Psygnosis
Rune — Humanhead

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

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

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

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

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

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

Ego-Shooter
Gunman Chronicles — Rewolf
Star Trek: Voyager - Elite Force — Ravensoft
Wheel of Time — Legend

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

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

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

Jump & Run
Gifty — Cryo
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft

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

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

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

Rollenspiel
Baldur's Gate 2 — Bioware
Planescape: Torment — Black Isle/Virgin
Ultima 9 — Electronic Arts

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

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

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

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

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

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.

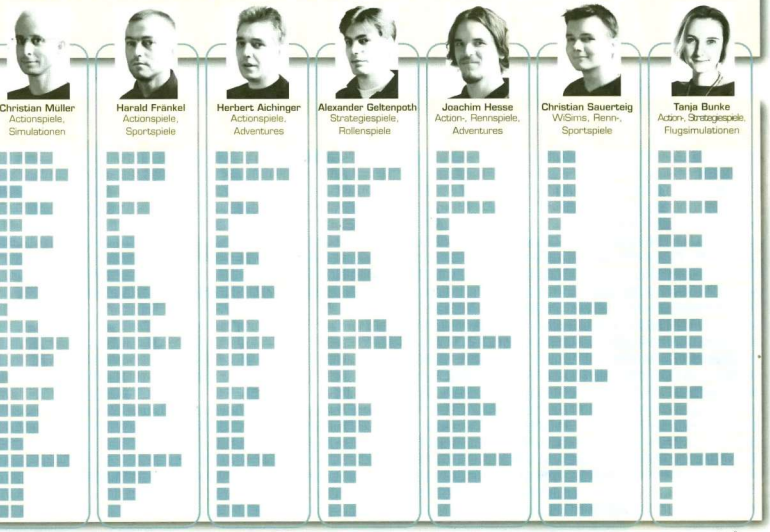
Was bedeuten die Prozentwerte?

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 dàs 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.



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)

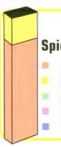
Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

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.

Der Krawatten-mörder

Fakten

- 13 Levels
- Fünf Schauplätze
- 25 Waffen
- Ca. 80 Charaktere
- Ca. 30 Stunden Spielzeit
- 32-Bit-Grafiken
- Echtzeit-Licht- und Spiegeleffekte

Der Mann im dunklen Anzug hat sich auf dem Dach postiert. Sein Gesicht ist ausdruckslos. Mit geschickten Handgriffen schraubt er sein Scharfschützengewehr zusammen. Er erhebt sich und legt an. Jetzt hat er das Ziel mitten im Fadenkreuz. Sein Zeigefinger krümmt sich ...



Angeschlichen: Hitman hat sich mit einer Feind-Uniform getarnt. Die Patrouille reagiert zu spät.

Aufwachen, aufwachen, mein Freund! Ein neuer Tag beginnt und Sie haben viel zu tun." Die blecherne Lautsprecherstimme verstummt und Ihre Zellentür öffnet sich. Willkommen in der Welt der Profiverbrecher. Wie sind Sie nur gelandet? Um eines gleich vorweg zu nehmen: *Hitman: Codename 47* hat zu Recht eine Altersempfehlung „Ab 18 Jahren". Ihr Job im Spiel ist es, als Auftragskiller Menschen um die Ecke zu bringen. Zimperlich dürfen Sie nicht sein, denn zimperlich ist auch die Gegenseite nicht. Bereits ein Fehler kann tödlich für den Protagonisten enden.

Neuland

Aus Kopenhagen kommen die Verantwortlichen für das unmoralische Spielprinzip. Kaum zu glauben, dass *Hitman* das Erstlingswerk einer bisher unbekannten Gruppe namens IO Interactive (IOI) sein soll. Tragen in Dänemark etwa auch Nobelpreisträger Zeitungen aus oder wie kommt es zu so einem Geniestreich? Bereits die Grafik glänzt mit Details: Farnstengel verbiegen sich, wenn Sie sie im Vorbeilaufen streifen, im Fluss

Hinterhalt: Erbarmungslos wartet Hitman mit seinem R-93-Scharfschützengewehr auf den richtigen Moment.



Im Rotlichtmilieu von Rotterdam: Als Gangmitglied getarnt genießt Hitman den Stripschuppen.

So spielt sich Hitman

Hongkong. Der dritte Job wartet. Mein Auftraggeber meint, dass die Triaden des Red Dragon und Blue Lotus einen Waffenstillstand vereinbaren wollen. Die Unterhändler treffen sich im Fischrestaurant Cheung Chau. Der korrupte Polizeichef kommt ebenfalls. Ich soll ihn umlegen und es so deichseln, dass es wie ein Anschlag der Red Dragon aussieht. Die hätten dann echt Probleme. Und das ist es, was mein Auftraggeber ausdrücklich will. Schließlich geht ihm Red-Dragon-Boss Lee Hong auf den Sack. Warum, weiß ich gar nicht so genau, ist mir aber auch schnuppe: Hauptsache, die Knete stimmt. Hmm, knifflig. Okay, ich muss wohl den Unterhändler vorher unbemerkt von Passanten und patrouillierenden Bullen abfangen und liquidieren, dessen Klamotten überstreifen und damit seine Rolle übernehmen. Dann komme ich ungehindert ins Restaurant und an den Polizeichef ran. Aber wo lasse ich die Leiche des Red Dragon verschwinden? Wie kriege ich eine Knarre, wenn die Wachposten mich vor dem Restaurant durchsuchen und mir die Wummen abnehmen? Und welches verräterischere Beweisstück lasse ich am Tatort zurück, damit die Red Dragon in der Tinte sitzen? Na ja, mir wird schon was einfallen. Bin doch ein kluges Kerlchen ...







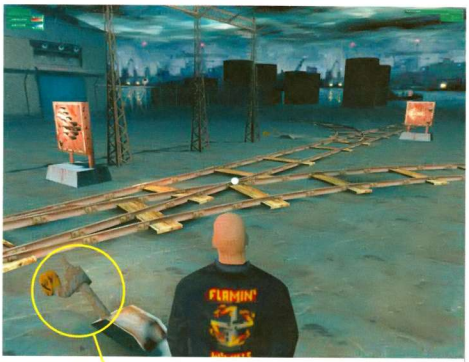

Ich schnappe mir Kleidung und Amulett des leblosen Körpers und zerre ihn in den nächstbesten Gully. Weg ist er.
4


Im Restaurant mime ich den Unterhändler. „Ich muss mir mal die Hände waschen", gebe ich vor und entschwinde ins Klo.


Ich schnappe mir die Uzi und stelle den überraschten Polizeichef. Schüsse bellen, die Bullen vor der Tür schlagen Alarm.


7
Jetzt muss ich nur noch das Amulett des Red Dragon am Tatort „verlieren" und durch das Klofenster nach außen flüchten.


8
Jetzt heißt es, im Kugelhagel zurück zum Auto! Zum Glück habe ich vor dem Einsatz eine schusssichere Weste gekauft.



Die Bahngleise führen durch verschlossene Gatter: Mit den Weichenstellhebeln wird sich doch etwas bewegen lassen.

treiben Baumstämme und Ihr Schatten folgt Ihnen in Echtzeit. Ihre Auftraggeber schicken Sie durch fünf Szenarien: Hongkong, Kolumbien, Budapest, Rotterdam und Rumänien. IOI hat es geschafft, jedem dieser Orte einen eigenen Stil zu verpassen. Sie starten in einem Trainingslevel, einem Laborkomplex inklusive Schießstand sowie Wärtern, die Sie an der Flucht hindern wollen. Flucht? Vor was fliehen Sie eigentlich? Wer steckt hinter der Stimme, die Sie durch die Anlage leitet? Was bedeutet der Barcode mit der Nummer 47 auf Ihrem Hinterkopf? Keine Angst, Sie bekommen Antworten im Spiel, versprochen. Eins ist jedoch schon zu Beginn klar: Für den Umgang mit Waffen aller Art haben Sie ein geschicktes Händchen.

Bei Anruf Mord

Szenenwechsel. Sie sitzen vor Ihrem Laptop. „Willkommen in Hongkong, Codename 47. In diesem Download finden Sie Informationen über Ihren Auftrag und eine Einkaufsliste mit Waffen, Apparaten und Informationen, die Ihnen die Agentur liefern kann. Für Ihren ersten Auftrag schießen wir Ihnen 25.000 Dollar vor – geben Sie es nicht unüberlegt aus!" Okay. Das erste Ziel Ihres neuen Lebens in Freiheit ist ein Unterhändler der örtlichen Triaden. Bewacht wird der Kerl auch noch. Ohne jetzt zu viel vom Spiel preisgeben zu wollen: Wenn es klick-klick macht, haben Sie vermutlich vergessen, Munition für Ihr Arbeitsinstrument einzukaufen. Wenn Sie sich jetzt nicht wie ein Igel auf der Autobahn fühlen wollen, sollten Sie die Mission neu starten. *Hitman* fordert generell viel Planungsarbeit. Es lohnt sich, den Level genau zu beobachten und herauszufinden, was die anwesenden Personen treiben. Wenn mal ein Chauffeur um die Ecke geht, um in einen Gully zu pinkeln, ist das vielleicht Ihre Chance, an der Limousine eine Autobombe zu platzieren. Per Fernglas observieren Sie gefahrlos das Gelände, mit dem Kompass orientiert es sich leichter auf der Karte. Und wer weiß, vielleicht brauchen Sie ja gar nicht mehr Ihren knappen Barschatz für den Kauf von Waffen zu schröpfen, wenn Sie die Umgebung gut kennen und wissen, wo eine Schrotflinte im Schrank steht?

Die Farbe Rot

Ihren realen Geldbeutel brauchen Sie übrigens auch nicht durch teure Importe des Spiels zu erleichtern. Eidos will auch in Deutschland das Spiel ungeschnitten ausliefern. Lediglich deutsche Bildschirmtexte werden dem Actionspektakel verpasst. Und *Hitman: Codename 47* ist wirklich starker Tobak. Zwar können Spielfiguren nicht



Wieviel verschlossene Zimmer so ein Luxus-Hotel doch haben kann: Der Page schließt netterweise zum Putzen auf.


Mitleid bekommst Du geschenkt.

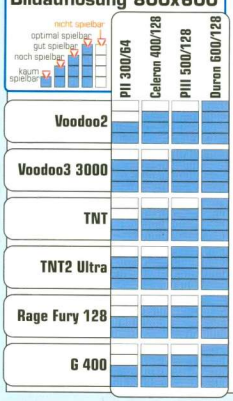
Hitman: Codename 47

PRÜFSTAND

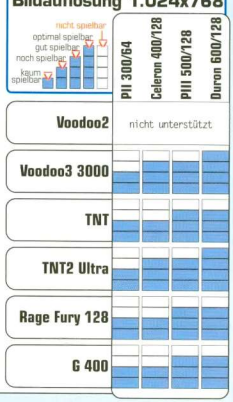
Leistungsmerkmale

Die unterste Schmerzgrenze für *Hitman* ist ein PII 266 mit 64 MB RAM samt Voodoo2. Arbeitsspeicher ist wichtig: Bei 32 MB ist das Spiel fast ungenießbar, mit 64 MB angenehm und bei 128 MB optimal. Tipps: Schließen Sie alle Programme, die im Hintergrund laufen (sonst Absturzgefahr), stellen Sie bei Performance-Problemen die Soundwiedergabe auf Mono, reduzieren Sie Details und Auflösung.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Pro & contra

- ⊕ Abwechslungsreiche Episoden
- ⊕ Umfangreiche Missionen
- ⊕ Intelligente Knobelaufgaben
- ⊕ Spannende Story
- ⊕ Brillante Grafik
- ⊕ Cooler Hauptdarsteller
- ⊕ Große Handlungsfreiheit
- ⊕ Nichtspielercharaktere führen Eigenleben
- ⊖ Spieler wird manchmal etwas allein gelassen
- ⊖ Einige Bugs
- ⊖ Unkomfortable Übersichtskarte
- ⊖ Wenig benutzbare Gegenstände
- ⊖ Kein Mehrspielermodus

Sound & Musik

Die unaufdringlichen Elektronik-Musikstücke passen zum Geschehen, hätten aber stärker in den Spielverlauf integriert werden können. Wenn den Spieler gerade eine Horde Sicherheitsbeamter aufs Korn nimmt, sollte die Musik doch etwas schneller werden. Die Soundeffekte gehen manchmal etwas unter, sind aber ebenfalls gut.

Probleme der Testversion

Voodoo-Karten-Besitzer kämpfen mit deutlich mehr Grafikfehlern als beispielsweise GeForce-Benutzer. Mal flimmert eine Textur, mal fehlt die Schrift im Menü. Außerdem haben wir festgestellt, dass sich noch einige kleinere Fehler in die Beta-Version eingeschlichen haben. So laufen manche Charaktere durch Türen, mal bemerken Gegner nicht, dass Sie mit gezogener Waffe vor ihnen stehen. Auch fehlen ein paar Zwischensequenzen. Den deutschen Untertiteln geht zudem manchmal die Puste aus. Ärgerlich wird es allerdings erst, wenn Sie mit einem Fahrstuhl losfahren und von einem Moment zum anderen auf dessen Dach gefangen sind. Als unfreiwillig komisch erwies sich bei unserem Test ein Effekt während eines Feuergefechts, der aber auch glücklicherweise nur einmal auftrat: Hitman rettet sich in einen Graben und sinkt plötzlich kraftlos zu Boden. Bis auf die Arme war er völlig gelähmt. Hoffentlich mogeln sich die Bugs nicht in die Verkaufsversion.

Grafik

An der Grafik gibt es kaum was zu meckern, außer dass das Spiel etwas stockt, wenn sehr viele Figuren auftauchen. Die Levels sehen samt uns sonders attraktiv aus und die Darsteller glänzen durch Animationen. Jede Figur agiert mittels eines Skelettmodells, anhand dessen die Bewegungen berechnet werden. Allein Leichen liegen dadurch manchmal in grotesken Positionen, aber das sorgt mehr für Heiterkeit als für Missmut.

Vergleich

Hitman ist ein hervorragendes Spiel, dennoch bietet *Deus Ex* einiges mehr: Der Charakter ändert sich, die Story kann sich unterschiedlich entwickeln und es gibt einfach mehr anzufassen. *Dark Project 2* ist immer noch sehr gut, sieht aber im Vergleich aus wie ein Schwarz-Weiß-Film.

Deus Ex	89%
Hitman: Codename 47	87%
Dark Project 2 (abgewertet)	83%



In Kolumbien: An dieser Absturzstelle entdecken Sie ein gestohlenes Artefakt. Dankbare Eingeborene verraten Ihnen dafür den Weg in das befestigte Lager eines Drogenbarons. Ihrer Zielperson. Oben rechts im Menü wählen Sie übrigens (am besten per Mausrad) Waffen und Gegenstände aus.

– wie bei einigen indizierten Ego-Shootern – in sämtliche Einzelteile zerlegt werden, doch bis hin zu Einschusslöchern wirkt die dargestellte Gewalt mitunter extrem realistisch. Sollten Sie einen empfindlichen Magen oder bei Bambi eine Träne ins Sofakissen gedrückt haben, können wir von *Hitman* nur abraten. Actionfans werden jedoch höchstwahrscheinlich einen Narren an dem Spiel fressen, denn vom Klavierdraht über Messer, Pistolen, Schnellfeuergewehre, Mini-Gun oder Autobombe bietet *Hitman* wirklich das ganze Sortiment an Mordinstrumenten. Doch darauf kommt es nicht alleine an: Was ebenfalls zählt, sind die knackigen Rätsel und ein durchdachter Spielablauf (siehe Kasten „So spielt sich *Hitman*“).

Schleichen statt Ballern

Hitman: Codename 47 ist zwar streng linear, das heißt, sie kommen erst in den nächsten Abschnitt, wenn Sie alle Teilaufgaben einer Mission erfüllt haben. Dennoch sind Sie während eines Auftrags nicht zwingend an einen bestimmten Lösungsweg gebunden. Wer will, kann sich mit einem Schnellfeuergewehr und einem Sack voll Magazinen ausrüsten und den Level leer putzen. Schlau ist das jedoch nur in den seltensten Fällen. Erstens müssen Sie für getötete Unbeteiligte etwas von ihrem Ersparten abdrücken, zweitens werden Sie mit der Rambo-Einstellung vermutlich nicht allzu lange überleben. Ballermänner


Neid mußt Du Dir erarbeiten.

Kommentar



Joachim Hesse

Hitman: Codename 47 gehört für mich zu den zehn besten Spielen aller Zeiten. Gut, es ist nicht perfekt und es ist bestimmt auch nicht jedermanns Geschmack, aber es hat mich beeindruckt. Manchmal war es mir schon fast zu realistisch. Seit mich in Rotterdam ein Zug überrollt hat, geht mein Auftragskiller nur noch nach einem Blick nach links und rechts über die Gleise. Es gibt so viele kleine Sachen zu entdecken, dass es sogar schon Spaß macht, durch die Levels zu laufen, ohne die gestellten Aufgaben zu verfolgen. Stirb Langsam? Kinderkram!



Verrückt: In der Nervenheilanstalt treffen Sie Patienten, die auf den Fliesen balancieren. Gegen Teddybären und andere Zuwendungen spucken sie Informationen aus.

fliegen in der Regel schnell auf und werden dann selbst zur gejagten Beute. Vielleicht hilft es auch mal weiter, zu schleichen? Je unauffälliger Sie bleiben, desto größer sind Ihre Chancen auf Erfolg. Nicht von ungefähr durchstreift der Hitman die Straßen zu Beginn vieler Missionen als harmlos wirkender Geschäftsmann – in Anzug und Krawatte, wie es sich gehört. Dass sich im Aktenköfferchen ganz sicher keine Akten befinden, ahnt normalerweise niemand. Doch aufgepasst: Wer mit dem Waffenlager eines Kleinstaates durch einen Metalldetektor laufen will – bitte sehr … Wenn Sie ein Sondereinsatzkommando anrücken sehen, sind Sie offensichtlich nicht diskret genug vorgegangen. Gespeichert werden kann übrigens nicht beliebig. Es gibt in den Levels Rücksetzpunkte. Bei einem Neustart muss man die Mission komplett von Beginn angehen. Zumindest ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad soll laut Eidos Deutschland noch eingebaut werden.



Hitman und eine Hure: Bahnt sich da etwa eine Romanze an?

Trial & Error

Es kann sich lohnen, einen gefundenen Lösungsweg weiter zu perfektionieren, noch weniger Geld im Vorfeld für Ausrüstung auszugeben, noch kürzere Wege zu finden. Bei dieser Suche liefert Ihnen das Programm jedoch kaum Hilfestellungen. Nach Erteilung des Auftrags sind Sie im Grunde auf sich alleine gestellt. So viel Eigeninitiative ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack. Trotzdem erhaschen Sie natürlich hie und da Hinweise. „Das ist die Umkleide für Damen, offensichtlich dürfen Sie nicht eintreten mit ihrem gegenwärtigen Geschlecht. Aber der Küchenchef hat ein Hackebeil, das ihr Problem beheben könnte." Erfahrene Spieler werden diese scherzhaft gemeinten Worte einer Hotelbediensteten sicher zu deuten wissen – oder?

Joachim Hesse/ Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Hitman ist ein Hit, Mann! Aber Vorsicht: Sie spielen einen Profikiller und sollten dementsprechend ein Profizocker sein. Andernfalls kauen Sie Ihre Fußnägel vielleicht nicht vor Spannung, sondern aus Frust ab. Denn das offene Spielprinzip birgt auch die Gefahr, dass Sie nicht erkennen, was zu tun ist. Aus diesem Grund war's für mich – anders als bei Joachim – „nur" Liebe auf den zweiten Blick. Was der Kollege übrigens verschwiegen hat: Er wurde nicht einmal, sondern peinlicherweise zwei Mal vom Zug überrollt (hehe).

Hitman: Codename 47

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, GeForce-2
Grafik:	Direct 3D, Glide, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 323 MB/ca. 320 MB
Internet:	www.hitman.dk
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. 90 Mark
Hersteller:	IOI/Eidos
Veröffentlichung:	Anfang Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



Genre:	**Action-Adventure**
Testversion :	**Beta V 155**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**87%**
Sound:	**83%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

87%

» Brutal, abstoßend und fesselnd zugleich: Skrupellose Detektivgeschichte auf der bösen Seite der Macht. «


VK&K, Frankfurt
Patrizier·II·
Geld und Macht
Zeit zu handeln!
November 2000.
ASCARON
INFOGRAMES
www.de.infogrames.com
Copyright 2000 ASCARON Software GmbH

Besser als jede Ra

Weitere PC Games Classics: DM 19,95* Rent a Hero +++ Grand Prix 500ccm +++ RedJack +++ Sinistar Unleashed DM 29,95* Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ 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* N.I.C.E. 2 King Size +++ 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!

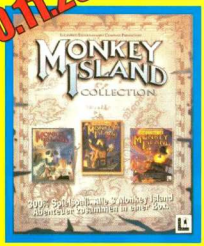
Vertrieb: RUSHWARE GmbH A ZYNC COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

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

ubkopie.

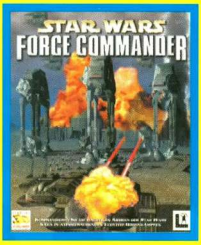
PC Games CLASSICS

ab 10.11.2000



DM 29,95*

Monkey Island Collection
Alle 3 Monkey Island™-Teile jetzt in einer einmaligen Collection.



DM 39,95*

Star Wars™ Force Commander



DM 49,95*

Indiana Jones
Action pur – Adventure pur – Indy pur

THQ
WWW.THQ.DE

Fakten

- Unreal-Engine
- Fünf Szenarien
- 43 Levels
- Zwölf Gegnertypen
- 15 Schwerter, Äxte, Kriegshammer
- Runenzauber
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus
- Level-Editor

DER HACKEPETER

Sind Sie früher als Kind und Wickie-Fan auch der Fehlinformation aufgesessen, nur kleine Bengel, die sich an der Nase reiben und Klugscheißer-Ideen absondern, seien tolle Wikinger? Vergessen Sie's einfach und machen Sie Ragnar zu Ihrem neuen Lieblingshelden.

Die roten Spritzer auf Schwert, Kleidung und Gesicht lassen vermuten, dass Ragnar kurz vor dieser Aufnahme nicht bei einem Volkshochschul-Häkelkurs war.

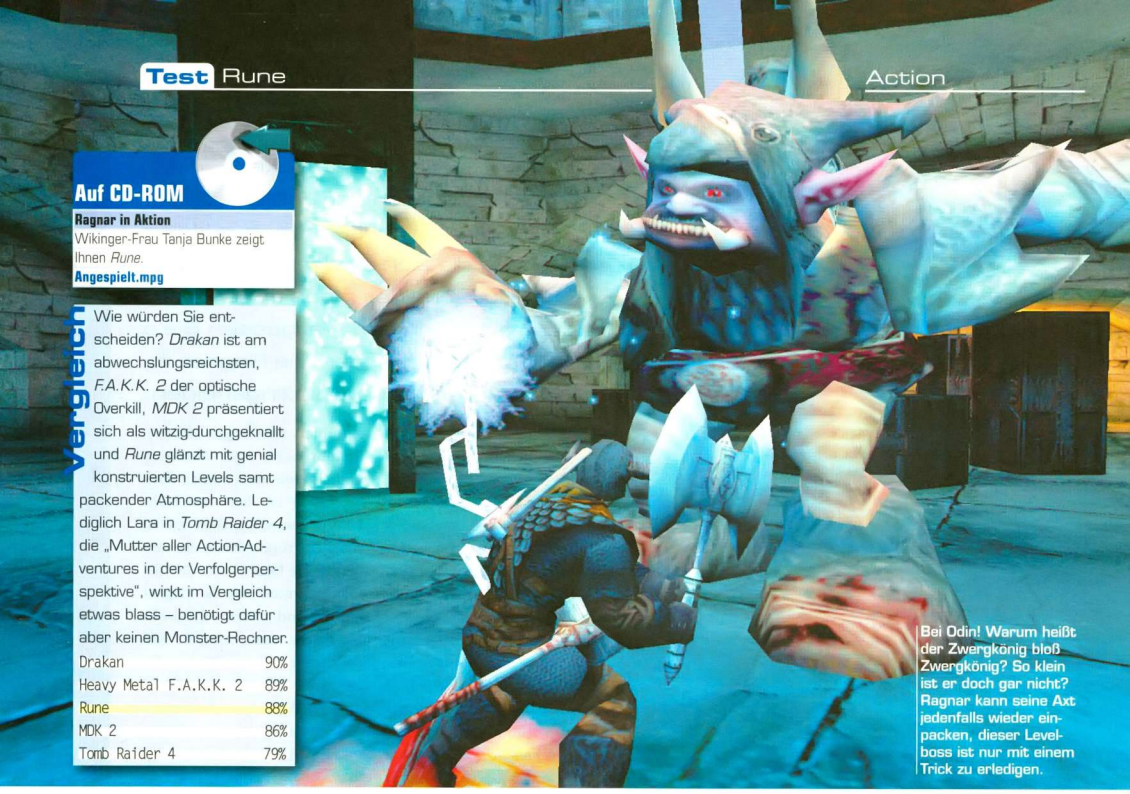
Um Lebensenergie zu tanken, beißen Wikinger lebendigen Eidechsen die Köpfe ab, trinken Met, zerschmettern nach dem Genuss des Gesöffs grundsätzlich den Krug, reden nicht, hauen lieber zu und sind auch sonst eher rustikal veranlagt. Ragnar erweist sich ebenfalls als Prolet, ist allerdings noch Azubi. Die kampferprobten Kumpanen in seinem Dorf ernennen ihn bei einer Zeremonie zwar zum Mann, doch ehe er ein echter Krieger wird, hat er sich erst als Schlagdrauf zu beweisen. Nachdem Sie Ragnar einige Zeit in der Verfolgerperspektive durch seinen Heimatort begleitet und somit die Steuerung verinnerlicht haben, müssen Sie sich als Gesellenprüfung mit dem Stammesstärksten hauen und stechen. Dieses Training ist nicht übel, weil Sie später häufig Schwerter, Äxte und Hämmer schwingen dürfen. Ragnar kann sein Werkzeug notfalls zwar auch werfen, doch eigentlich ist *Rune* auf Nahkämpfe ausgelegt. Diese laufen wie bei Prügelspielen ab. Am besten, Sie tänzeln mit den Bewegungstasten um die Gegner herum und nutzen die linke Maustaste zum Angriff. Mit der rechten Taste können Sie blocken – falls Sie einen Schild besitzen. Auch Spezialbewegungen sind möglich. So vollführt unser Krieger bei einer Sprungattacke eine Drehung in der Luft und hat folglich einen größeren Bums im Ärmel. Doch warum muss der junge Herr überhaupt ausziehen, um andere das Fürchten zu lehren?

Grummelige Götter

Ragnar erfährt, dass der Ober-Wickie einer Räuberbande dauernd stänkert und – um es



Ragnar hat für sein Schwert die Runenkraft „Vampir" aktiviert. Damit saugt er Lebenskraft der Gegner in sich auf.



Bei Odin! Warum heißt der Zwergkönig bloß Zwergkönig? So klein ist er doch gar nicht? Ragnar kann seine Axt jedenfalls wieder einpacken, dieser Level-boss ist nur mit einem Trick zu erledigen.

Auf CD-ROM

Ragnar in Aktion
Wikinger-Frau Tanja Bunke zeigt Ihnen *Rune*.
Angespielt.mpg

Vergleich

Wie würden Sie entscheiden? *Drakan* ist am abwechslungsreichsten, *F.A.K.K. 2* der optische Overkill, *MDK 2* präsentiert sich als witzig-durchgeknallt und *Rune* glänzt mit genial konstruierten Levels samt packender Atmosphäre. Lediglich Lara in *Tomb Raider 4*, die „Mutter aller Action-Adventures in der Verfolgerperspektive", wirkt im Vergleich etwas blass – benötigt dafür aber keinen Monster-Rechner.

Drakan	90%
Heavy Metal F.A.K.K. 2	89%
Rune	88%
MDK 2	86%
Tomb Raider 4	79%

jugendschutzgerecht auszudrücken – in der Umgebung des Dorfs etliche friedliche Siedlungen einstampft, ohne eine Abrissgenehmigung zu haben. Keine Frage, dass Ragnar und seine Leute den bösen Knilch namens Conrack stoppen wollen. Sie ziehen stilecht mit dem Drachenschiff aus, stellen den Fiesewicht ... und saufen kläglich ab. Tja: Zu dumm, dass die Räuber einen Vertrag mit Lügengott Loki haben, dem verstoßenen Sohn von Odin. Jedenfalls zucken bei der Konfrontation ein paar magische Blitze durch die Luft, das Boot der Rächer macht nur noch „blubb blubb" und alle Männer wandern ab nach Walhalla. Da dies eine ziemlich peinliche Premiere für einen Helden wäre, lassen die Entwickler glücklicherweise Odin auftreten. Dieser reanimiert Ragnar und erklärt ihm mit würdevoll-salbungsvollen Worten, dass er nun einen echt tierisch-unglaublich-wahnsinnig wichtigen Job habe: Er soll Lokis Vasallen stoppen, die eine dunkle Verschwörung vorbereiten.

Magische Momente

Ragnar prügelt sich in der Folgezeit unter anderem durch düstere Goblin-Höhlen, gruselige Schlösser, tiefe Gewässer, mächtige Festungen, verschneite Gebirge und eine Zwergen-Schmiede. Damit die Tour nicht zum Spaziergang wird, stehen anfangs weniger gefährliche Riesenkakerlaken, Gnome und Skelette im Weg herum, später weitaus unangenehmere Schneebiester, Dunkle Wikinger, Zwerge und vor allem die mächtig großen Leibwächter Conracks. Weil Ragnar sich kraft seines Amtes nicht wie Mutter Theresa verhält und nicht sonderlich friedfertig ist, sehen seine Kontrahenten nach einem Zusammentreffen selten noch schwiegermuttertauglich aus. Wir wollen das gar nicht näher ausführen, doch Gerüchten zufolge soll Ragnars zweiter

So spielt sich Rune

Was auf Sie wartet: Das Gameplay von Rune enthält sechs Hauptmerkmale, die wir Ihnen anhand charakteristischer Stellen und Screenshots näher erläutern wollen.



Schalter sind häufig versteckt, dieser z. B. in der Dunkelheit.



Wo geht's weiter? Oft findet sich nur kletternd ein Weg.



Kämpfe: Hier springt uns ein buschiges Schneebiest an.



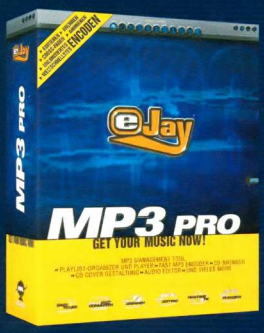
Tauchen: Fische lauern in den Unterwasserwelten.



Oft lässt sich was zerstören, um einen Ausweg zu finden.



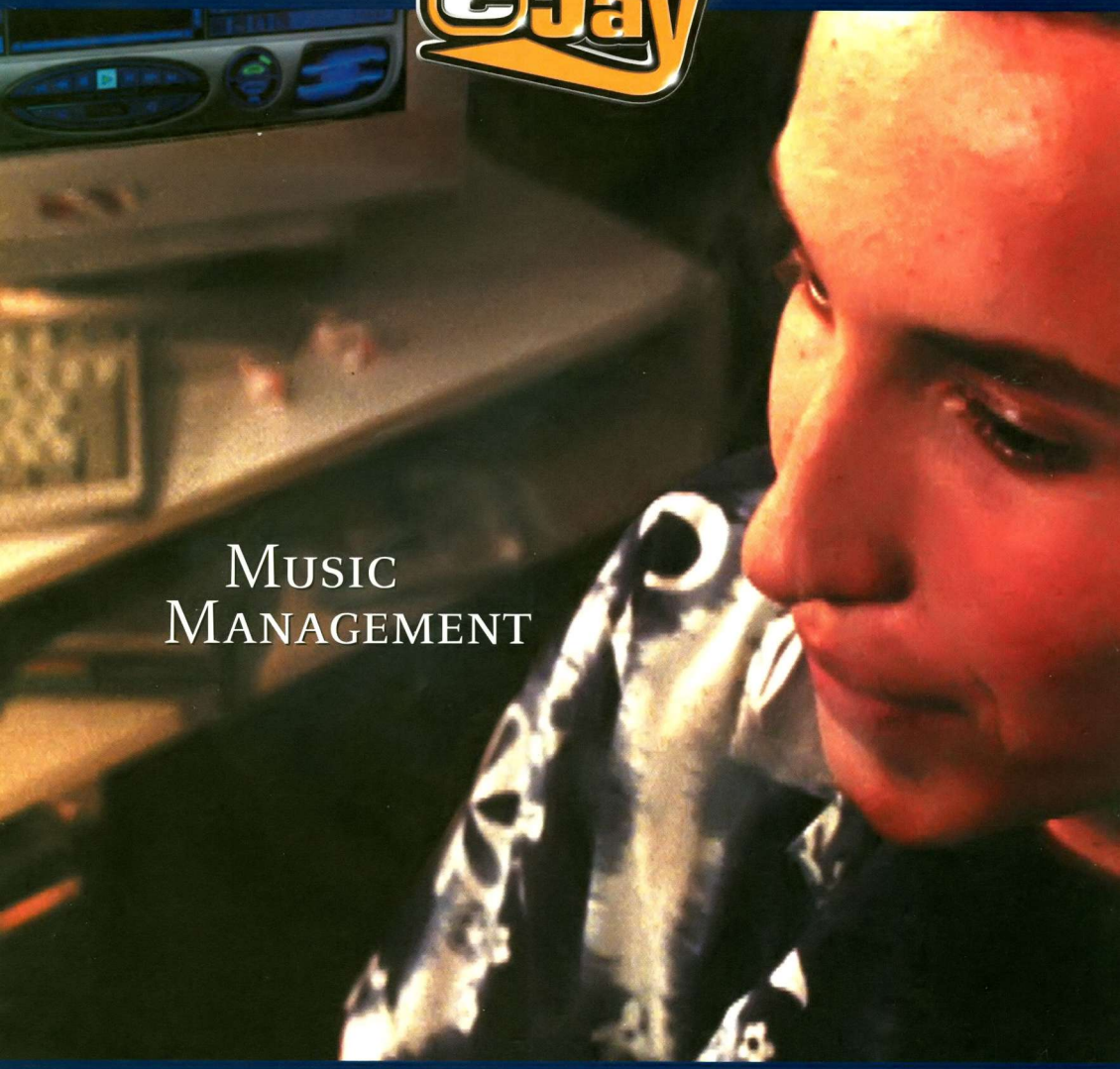
Jump & Run: Dank der exakten Steuerung selten unfair.



eJay MP3 PRO ist das ultimative Werkzeug für Deine Musik im MP3-Format. Weltschnellstes Encoden, Editieren, Cross-Faden, coole Animationen und Audio-Effekte oder eigene Audio-Mixe erstellen, abspeichern und auf CD brennen, Covers, Inlays und Booklets gestalten: **Das ist Complete Personalized Music Management – eJay MP3 PRO!**

www.eJay.de
Music is coming home.

eJay®



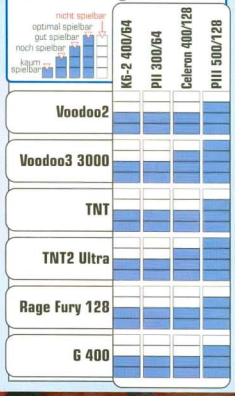
Rune

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Für *Rune* gilt: Je schneller der Prozessor ist, desto besser. Ab einem PIII 500 mit 128 MB sollten Sie keine Probleme mit Auflösungen von 1.024 x 768 haben. Wenn Sie einen langsameren Rechner besitzen, ist zuvorderst der Hauptspeicher entscheidend: Mit 256 MB RAM ist eine Menge an Tempo herauszuholen! Grafikdetails herunterzuschrauben bringt dagegen dummerweise kaum Tempogewinn.

Bildauflösung 800x600



Engine-Tricks

Wundern Sie sich, wie wir von *Rune* Screenshots produzieren konnten, die den Helden auch mal von vorne zeigen, obwohl das Spiel nur die Verfolgerperspektive bietet? Wir verraten unsere Tricks: Sie müssen in der user.ini einfach ein paar Tasten mit speziellen Befehlen belegen, indem sie diese per Hand eintippen. „togglerunhud" lässt die Anzeigen für Lebensenergie, Blutlust und Runenkraft verschwinden, „slomo 0.1" startet einen netten Zeitlupenmodus (slomo 1.0 stellt den ursprünglichen Zustand wieder her) und „set runeplayer bcameralock tog" stellt die Kamera fest. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Installation & Mehrspielermodus

Rune belegt wahlweise 39, 681 oder 684 MB (mit Level-Editor) auf der Festplatte. Die Ladezeiten sind bei einer Vollinstallation ordentlich. Der Mehrspielermodus erweist sich als nett, aber langsam und wenig abwechslungsreich (Deathmatch, Team-Deathmatch). Schön wäre gewesen, wenn man die Story mit mehreren Leuten gemeinsam hätte erleben dürfen ...

Pro & contra

- ⊕ Geniales Leveldesign
- ⊕ Sound = Atmosphäre
- ⊕ Coole Waffen (fördert die Sucht am Sammeln)
- ⊕ Intuitive Steuerung
- ⊕ Weitgehend sehr gute Grafik
- ⊕ Konkurrenzloser Spannungsaufbau ...
- ⊕ ... und beeindruckendes Ende
- ⊖ Dröger Beginn
- ⊖ Zu wenige Gegnertypen
- ⊖ Einige hässliche Außenszenarien
- ⊖ Sehr linear

Sound & Musik

Das Säbelrasseln gehört bei den Kämpfen im wahrsten Sinne des Wortes zum guten Ton, doch *Rune* hat noch mehr zu bieten. Wenn Türen knarzen, noch nicht sichtbare Goblins irgendwo brabbeln oder hinter Ihnen ein riesiges Schneebiest knurrt, entsteht unweigerlich Spannung und damit Atmosphäre. Dazu gesellt sich noch die düstere Musik, die spärlich eingesetzt wird, dafür aber pointiert an dramatischen Stellen.

Deutsche Version

Rune erscheint in Deutschland in einer DVD-Packung. Die Texte werden übersetzt, die Sprachausgabe synchronisiert, es gibt keine Entschärfung bei der Gewaltdarstellung.

Grafik

Die Umgebungsgrafik ist von der Qualität her mit *Unreal* vergleichbar, wobei einige sehr neblige Außenlevels den Gesamteindruck leicht trüben. Ein Abschnitt sieht gar aus, als bestehe er aus einem riesigen, kantigen, braunen Klotz, der inmitten einer Waschküche liegt. Besonders die Charaktere späterer Levels sind ausnehmend beeindruckend und gut animiert. Details sind Pflicht: Nach Kämpfen ist Ragnar samt Ausrüstung blutbeschmiert, mit einem Sprung in ein Gewässer wird er aber wieder sauber. Unter 16 Bit - sowohl Glide und Direct3D - kann es zu kleineren Grafikfehlern kommen - beispielsweise sieht der Rauch sehr unrealistisch aus. Wenn Sie eine Voodoo5-Karte besitzen, empfehlen wir folglich Direct3D (32 Bit).





Skelette sind nur auf zweierlei Art zu besiegen. Entweder mit Feuer oder indem Sie ihnen den Kopf abschlagen.

Vorname „Hackepeter" sein. Verfällt er im Getümmel gar in einen Blutrausch, prügelt er mit rot glühenden Augen um sich, bis sprichwörtlich der Arzt kommt (und zwar meistens zu spät für die Gegner). In solchen Berserker-Phasen, die durch einen Balken am unteren Bildschirmrand dokumentiert werden, erweist er sich als fast unbesiegbar. Eine weitere Überlebenshilfe sind Runensteine, die Ragnar ab und an findet. Damit kann er seine magische Energie aufladen, die bei Bedarf besondere Kräfte in Waffen auslöst. Eine der fünf Äxte lässt beispielsweise Monster beim ersten Schlag erstarren, so dass der zweite Hieb gleichbedeutend mit der Funktion eines Eisbrechers ist.

Rüde Rowdys

Obwohl *Rune* sehr linear und mit Kletter- und Hüpforgien nur so gespickt ist, obwohl es vielleicht das zweifelhafte Prädikat „Die meisten Schalter pro

Sportsfreunde.



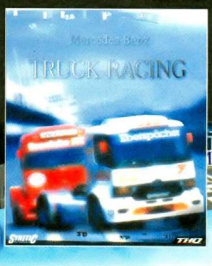
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© THQ and Synetic. All rights reserved. Developed by Synetic. Published by THQ. "Mercedes-Benz" is a registered trademark of DaimlerChryslerAG.

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM





SYNETIC

www.mbtr.de

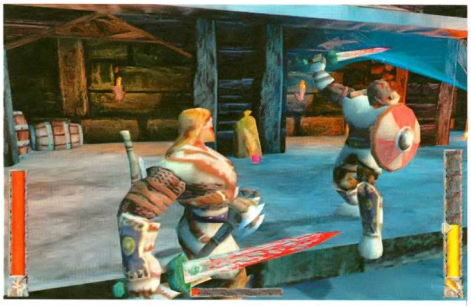
THQ
WWW.THQ.DE



Sprungangriff: Ragnar holt in der Luft zu einem Schlag aus. Warum er in der Szene so „anders" aussieht, verraten wir nicht.

Quadratmeter" verdient hätte und obwohl es grundsätzlich nicht über das genreübliche Finde-deinen-Weg-von-Punkt-A-zum-Ausgang-Schema hinauskommt – es ist doch ein bisschen anders. Das Level-Design enthält viele witzige Rätselideen: Gespannte Felle dienen als Trampolin, nordische Gebirgswinde blasen Ragnar wie Laub über abgrundtiefe Schluchten und manch mutmaßliche Sackgasse entpuppt sich dank der teilweise zerstörbaren Umgebung als Durchgang – wenn Sie sich eines Tricks bedienen: An einer Stelle müssen Sie zum Beispiel ein angekettetes Schneebiest befreien, das anschließend nicht angreift, sondern panisch wegrennt und ein Loch in die Mauer bricht. Im Zusammenhang mit der ordentlich erzählten Hintergrundgeschichte samt vielen kurzen Zwischensequenzen und den adrenalinfördernden Hackeinlagen erwartet Sie ein geradliniges Abenteuer in der Welt der rüden Nordmannen. Kurz: *Rune* zeigt Ihnen, wo der Kriegshammer hängt. Sie müssen ihn sich nur noch schnappen.

Harald Fränkel



Bei den Kämpfen ist Taktik gefragt. Hier bewahrt uns ein Schritt zurück vor Verletzungen. Zu sehen sind die Anzeigen (von links) für Lebensenergie, Blutrausch und Runenkraft.

Kommentar



Tanja Bunke

Mächtig, mächtig: Sicherlich kennen Sie diese Liebesszenen, wo ein Mann und eine Frau sich sehen, aufeinander zulaufen und, nun ja, Sie wissen schon. Genauso erging es mir mit Rune. Ich sah es, ich wollte es und ich spielte es. Und es hat mich ehrlich gesagt umgehauen. Zwar gibt es hie und da in puncto Grafik und Rätsel-Design (immer wieder dasselbe) einiges zu bemängeln, aber der Spaß beim Metzeln unfreundlicher Gesellen mit Äxten, die mich weit überragen würden, ist trotzdem gegeben.

Kommentar

Harald Fränkel

Der Anfang von Rune ist zäher als eine rohe Eidechse: Ragnar stolpert, hopst und paddelt nach Schema A („A" wie „Action-Adventure") durch die farblich eintönige Gegend, zieht den immer gleichen Gegnern gewaltsam einen Scheitel, drückt inflationär viele Hebel und muss irgendwie den Ausgang finden. Wer jedoch zu früh das Frührentnertum für den gehörnten Mann fordert, dem entgeht ab dem zweiten Drittel ein enorm spaßiges Spektakel mit herausforderndem Leveldesign, mächtig-riesigen Waffen und zahlreichen Überraschungen. Nein, ich werde mir wegen Rune jetzt keine Wikinger-Zöpfe wachsen lassen – trotzdem: Dieses Spiel ist so wertvoll wie ein kleines Eidechsen-Steak.

Rune

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	DDraw, D3D, Glide, OpenGL, Metal
Sound/Musik:	DSound(3D), EAX, A3D, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp. Netzw. u. Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	668 MB/39-684 MB
Internet:	www.take2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Human Head/Take 2
Veröffentlichung:	November
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



Genre:	**Action-Adventure**
Testversion :	**US Gold Master**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**86%**
Sound:	**91%**
Mehrspieler:	**72%**
Einzelspieler:	

88%

» Sie sind ein Genrefan, können aber keine Frauenrücken mehr sehen? Dann schlagen Sie bei Rune zu! «

Sparen Sie über 100.- DM

Portofreie Lieferung!



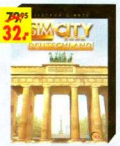
50757 4
TOMB RAIDER IV



51196 4
Die Sims



52227 6
Die Sims - Das volle Leben



51595 7
Sim City 3000 Deutschland



51577 5
Grand Prix 3



51239 2
Starlancer



57709 8
Pharao



50466 2
Anno 1602 Königsedition



52201 1
Star Trek: Voyager Elite Force



52086 6
Die Rache der Sumpfhühner - »Gold«



51628 6
Die Original Moorhuhnjagd



51629 4
Die Original Moorhuhnjagd 2



57704 9
Age of Empires II



52229 2
Age of Empires II - The Conquerors Expansion



51869 6
Hugo 7 »Dschungelinsel«



51626 0
Vampire



51593 2
Indiana Jones 5 »Turm von Babel«



51440 6
You Don't Know Jack 3



51910 8
MS Encarta Enzyklopädie plus 2001

51472 9
Diablo 2

GRATIS

3 Titel Ihrer Wahl zum Superpreis und dazu diese Datenbank gratis!

Gleich anfordern!



52191 4
WISO FondsManager



52078 3
Bertelsmann Universal-lexikon 2001



51446 3
Wiso Börse 2.0



51912 4
MS Encarta Weltatlas 2001



52190 6
Marco Polo Reiseplaner 2001/02



52108 8
Intensivkurs English 3.0



51076 8
Addy Mathe Klasse 3 + 4



51427 3
Addy Deutsch Klasse 3 + 4



52079 1
Der Mensch - glasklar 4D



52082 5
Die Dinosaurier - glasklar 4D



50940 6
Löwenzahn 4



51931 4
TKKG 7 - Wer stoppt den Feuerteufel?

Vergleichen Sie:

Sie haben **zwei Wochen Zeit**, Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über **2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video-, DVD- und CD-ROM- Angebote** zu Spitzenpreisen!

Im Internet haben Sie eine noch größere Auswahl und finden viele nützliche Zusatzinformationen!

Alle Bücher in exklusiver Club-Ausstattung erhalten Sie **garantiert günstiger als im Handel!**

Sie können den Club jetzt für zunächst **1 Jahr testen!**

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte die Club-Vorteile kennen lernen, da ich zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann bin.
Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel zur Ansicht.
Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung.** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.
Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 07242/04868

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail

Meine 3 Wunsch-Titel 1 2 3

Gratis!



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

Sie erreichen uns auch per Fax: 0 52 42 / 91 69 30 oder im Internet: www.sparangebot.de/action

Rainbow 6: Covert Ops



Eine Hängebrücke überspannt diese Schlucht. Der Dschungel wirkt eckig, aber die getarnten Terroristen sind kaum zu sehen.

Red Storm schickt erneut seine Spezialeinheiten in *Covert Ops* gegen Terroristen ins Feld. Spielerisch bleibt alles wie schon bei *Rainbow Six* und *Rogue Spear*. Nach Missionsbriefing und ausführlicher Planungsphase legen Sie aus der Ich-Perspektive selbst Hand an die MP5 SD von Heckler & Koch. Die neue Kampagne enthält nur spärliche drei Missionen, diese fallen dafür etwas länger und schwieriger aus als in den beiden Vorgängern. Mitunter werden selbst erfahrene Veteranen etliche Anläufe brauchen, um den Auftrag auszuführen. Zumindest optisch bieten die drei Umgebungen Dschungel, Eiswüste und Militärbasis ordentlich Abwechslung. Steuerung, Soundeffekte, Musik und die Grafik-Engine entsprechen allesamt dem Vorgänger *Rogue Spear*. Kurzum, *Covert Ops* ist vom Umfang und Inhalt eher eine Mission-CD, wird aber als eigenständiges Produkt – wenn auch zu einem halbwegs günstigen Preis – verkauft.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Inhaltlich kann Covert Ops schon überzeugen, aber der Umfang ist recht dürftig. Da haben beide Vorgänger deutlich mehr geboten! Die grandiose Spielidee hat zudem im Laufe der letzten zwei Jahre etwas an Glanz verloren. Einen Innovationsbonus kann Covert Ops wirklich nicht mehr beanspruchen.

Rainbow Six: Covert Ops

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	465 MB/100-400 MB
Internet:	www.rs-covert-ops.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	November 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre



» Mit nur drei neuen Missionen deutlich zu kurz. Zudem fehlt es an Innovationen. «

Genre:	**Action-Strategie**
Testversion :	**Testv. vom Oktober**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**73%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**77%**
Einzelspieler:	

68%

Invasion Deutschland



Jetzt dürfen Sie u. a. im Kölner Dom und im Hofbräuhaus böse Aliens jagen. Aber ob Sie das wirklich wollen? Das 08/15-Level-Design und die quiekenden Gegner, die sich im Kampf so närrisch verhalten, wie sie aussehen, sind nicht mal so dröge wie der neunmalkluge Prof und seine fistelstimmige Assistentin („Jippie! Munition für dein Maschinengewehr!"), deren Tipps über Funk nur peinlich klingen. Der kindlich-trashige Humor rettet sehr viel. **hfr**

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, digitalisierte Samples
Hersteller:	Davilex/Koch Media
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Ego-Shooter
Grafik:	53% **Sound:** 32%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

47%

Killerhuhn 3D



Womit habe ich das verdient? Hühnerjagd in 3D in einem Spielareal kleiner als ein Sandkasten. Ein schlechteres Spiel ist mir noch nie untergekommen: Der Spieler bewegt sich langsamer als eine Schildkröte, die Hühner fliegen wie Steine und fallen auch genauso vom Himmel. Dass die Viecher Ihnen mit Pipistrahlen Spielzeit rauben, klingt auch nur auf dem Papier witzig. Falls doch jemand sein Geld verschwendet hat: Der Gewinncode lautet „HBS13W". **jh**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win 95/98/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Giant Arts/Ari Data
Preis:	Ca. DM 20,-
Genre:	Ego-Shooter
Grafik:	5% **Sound:** 3%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

2%

Moorhuhn 2

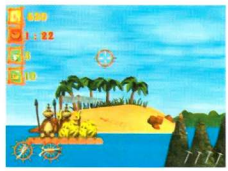


Nach kostenlosem Download und Tipps in PCA 9/2000 bekommen Sie jetzt den König der Billigspiele für Ihr Schachtelarchiv. Es gibt zur Ballerei noch fünf Huhn-Bilder und Postkartenmotive, ein Puzzle sowie ein verstecktes Zusatzspiel, in dem Sie eine Schlange steuern, die immer länger wird (siehe Bild). *Moorhuhn 2* macht kurz Spaß und ist abwechslungsreicher als der Vorgänger. Die Hühnerjagd besorgen Sie sich allerdings besser gratis aus dem Internet. **jh**

Mindestens:	P 166, 64 MB RAM, Win 95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound3D
Hersteller:	Phenomedia/Ravensburger Interactive
Preis:	Ca. DM 25,-
Genre:	Action
Grafik:	41% **Sound:** 26%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

32%

Rache der Sumpfhühner 2



Nachdem so viele Hühner ihr Leben lassen mussten, greifen jetzt auch deren Freunde ein: Pelikane, außerirdische Mutanten und anderes Gezücht spielen Zielobjekt. In zwölf Szenarien, beispielsweise in der Karibik und im Märchenland, ist Austoben angesagt. *Rache der Sumpfhühner 2* bietet zwar neue Waffen, wirkt aber eher wie ein billiger Abklatsch des Originals. Ein erneuter Versuch, Ihnen das kostbare Taschengeld aus dem Sparschwein zu locken. **tabu**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM Win 95/98/00/NT
Technik:	DirectDraw, DirectSound3D
Hersteller:	Meridian '93/Koch Media
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Action
Grafik:	29% **Sound:** 20%
Mehrspieler:	26% **Einzelspieler:**

25%

Die erste Kugel ist immer seine letzte



ERHÄLTLICH ENDE NOVEMBER

HITMAN

CODENAME 47

Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln: Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klaviersaite – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt.

PC CD

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Hitman © 2000 I.O Interactive ApS. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman is a Trademark of Eidos Interactive Limited



Your unfinished business !



















JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2,
DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Umfangreicher Leveleditor
- 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 Ihre Söldner anzeigen
- Verbesserte KI
- Komplett deutsche Version
- 75 verschiedene Stimmen





SIRTECH

innonics

Moocksgang 5 30169 Hannover Tel. 0511/336137-0 Fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de

Jagged Alliance is a registered trademark of SIRTECH, Inc. © 2000 SIRTECH, Inc.



Wo Hauptcharakter Gunlok auftaucht, bleiben von den menschenfeindlichen Robotern meist nur glühende Trümmer übrig.

Explosive Mischung

Fakten

- Von Commandos inspiriert
- Viele Action-Elemente
- Fünf verschiedene Charaktere
- Erkundung der Karte
- Typische Endzeitstory
- Zahlreiche Lösungswege für ein Problem

Eine grandiose Spielidee zur Inspiration, etwas Kreativität und die passende technische Umsetzung reichen aus, um selbst verwöhnte Strategen zu erfreuen. Die Softwareschmiede Rebellion zeigt, wie man eine bestehende Idee weiterentwickeln kann, ohne einen Klon zu erschaffen.



Geschütztürme haben Gunlok aufs Korn genommen, der sich schnell hinter die Kiste rettet. Durch die Explosion hat sein Schutzschild den Geist aufgegeben und seine Panzerung gelitten.

Wenn man der Geschichte *Gunloks* Glauben schenkt, erwartet die Menschheit eine goldene Zukunft: Roboter verrichten die gesamte Arbeit und übernehmen sogar die Verwaltung der Staaten, während Homo Sapiens sich die Sonne auf den Bauch scheinen lässt und das Leben genießt. Zumindest bis die Maschinen wie im Spielfilm *Terminator* merken, dass sie die Menschen gar nicht brauchen. Wie einst ihre Erbauer führen auch die Roboter untereinander Kriege. Als sich die Menschen einmischen, wenden sich die Killerroboter gegen ihre Schöpfer. In der Folge wird die Spezies Mensch nahezu ausgerottet und die einst idyllische Welt gleicht einer rauchenden Ruine. Aber einige wenige Überlebende führen den Kampf gegen die Roboter weiter, um der menschlichen Rasse wieder eine Perspektive zu geben. Zu diesem Häufchen gehört Ihr Hauptcharakter Gunlok, der den zahllosen feindlichen Blechbüchsen überraschend kreativ die eine oder andere Schraube lockert. Dabei hilft ihm sein Roboterfreund Elint, offensichtlich das Opfer einer Tretmine. Gunlok hat ihn schwer verletzt – pardon – beschädigt aufgefunden und repariert. Das Ersatzbein Elints ist zwar etwas kurz geraten, so dass er sich nur langsam und hinkend fortbewegen kann, dafür ist der Blechkamerad seinem Herrn treu ergeben. Die Spezialität des humpelnden „R2D2" ist die Manipulation von Computern. Im Laufe der Story trifft Gunlok auf drei weitere Helfer, die sich ihm anschließen und jeweils ihre individuellen Fähigkeiten in die Gruppe einbringen: Der kleine Hark ist ein wendiger Roboter, der sich speziell zur Aufklärung eignet und wegen seiner geringen Größe selbst schmale Stege und Spalten passieren kann. Frend, eine etwas schwerfällige aber kräftige Kampfmaschine, ist vor allem





Manche Geschütztürme können sich nicht um 360° drehen. Um kostbare Munition zu sparen legt hier Hark eine einfache Mine dahinter ab, die den stark gepanzerten Turm wenige Sekunden später schwer beschädigt. Die zweite Mine gibt ihm den Rest.

Mit seinem Spezialarm manipuliert Elint diese Schaltzentrale und deaktiviert so den Laserzaun. Natürlich hätte man die Schaltzentrale auch sprengen können.

bei Gefechten eine wertvolle Unterstützung, eignet sich aber auch, um größere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Der fünfte im Bunde ist der geheimnisumwitterte Maskelyn, auf dessen Spezialfähigkeiten Sie jedoch erst in den letzten Szenarien zurückgreifen können.

Neuland in Sicht

Die 15 Missionen der Kampagne sind strikt linear aufgebaut und müssen in einer festen Reihenfolge absolviert werden. Immerhin dürfen die Protagonisten erbeutete Ausrüstungsgegenstände – Waffen, Munition, allerlei Werkzeuge und Scanner – ohne Einschränkung in den nächsten Level übernehmen. Es gilt also, mit seinen Vorräten sparsam umzugehen, man weiß ja nie, wann man wieder Nachschub entdeckt. Zu Beginn jedes Szenarios ist die Karte schwarz verdeckt und muss erst erkundet werden. Eine nicht ganz ungefährliche Aufgabe, denn hinter jeder Ecke können feindselige Killerdosen lauern. Per Radar, das erst gefunden werden muss, können Sie die Gegner schon vorher ausmachen und auf der Automap als rote Blips kennzeichnen. Noch praktischer lässt sich der dunkle Schleier durch den Einsatz von Leuchtkugeln, die sie wie alle



Mit dieser schweren Waffe kann sich Gunlok selbst mit stark gepanzerten Robotern auf einen Kampf einlassen.



Die Plasmasalve taucht den Sandboden kurz in ein rötliches Licht, bevor sie dem Roboter ein Loch in den Panzer brennt.

"Du befehligst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.

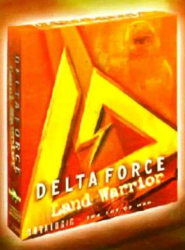
Du agierst im Schatten deiner Gegner

Du legst Terroristen das Handwerk. Für die Welt bist du die Delta Force."



DELTA FORCE Land Warrior

- Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
- Neue 3D-Engine
- Neue Hightech-Waffen und -Systeme
- Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
- Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)*
- Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
- Missionseditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten



NovaWorld™

PC CD

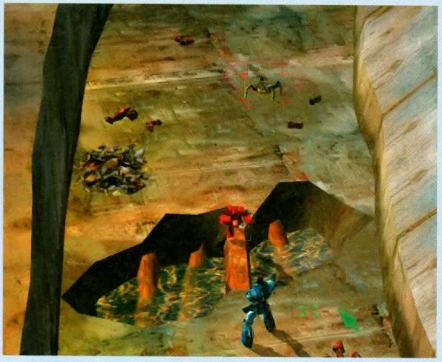
NOVALOGIC - THE ART OF WAR.

www.novalogic.com

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragene Marken, und das Delta Force-Logo, NovaLogic-The Art of War, das NovaWorld-Logo sowie Land Warrior sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. *Bei Kauf des Produkts. Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die vollen Internet-Gebühren. NovaLogic behält sich das Recht vor, jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.

So spielt sich Gunlok

In der dritten Mission treffen Sie auf den kleinen Hark, der seine Dienste sogleich zum Wohl des Teams einsetzen kann. Hier soll er einen Schalter betätigen, um einen versperrten Weg für das ganze Team freizumachen.



Nur Hark ist klein genug, um über diesen schmalen Balken zu laufen. Doch auf der anderen Seite lauern Kamikaze-Bots. Hark lockt sie zur Grube, damit Gunlok sie abknallen kann.



Der Schalter auf dem Kontrollturm wird von einem Roboter bewacht. Hark platziert eine Mine mit Zeitzünder auf der Aufzugsplattform und wird sie gleich nach oben schicken.



Die Mine detoniert früh, aber die Explosion reicht aus, um den Blechheini in seine Einzelteile zu zerfetzen. Hark kann gefahrlos auf den Turm fahren und den Schalter betätigen.

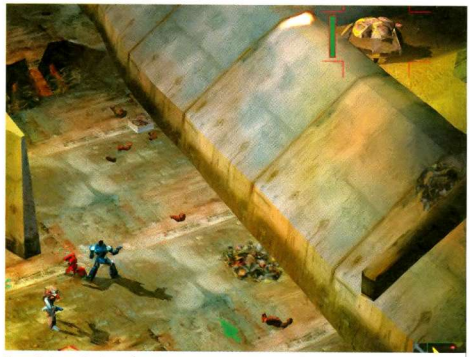


Gunlok können Sie, wie auch jedes andere der fünf Teammitglieder, mit Waffen, Munition und speziellem Gerät ausrüsten.

Ausrüstungsgegenstände in den verstreuten Schrotthaufen finden, ebenso permanent lüften. Ist die Gefahr erst erkannt, obliegt es Ihnen, eine passende Strategie auszuarbeiten. *Gunlok* ist hier deutlich flexibler als *Commandos*. Natürlich können Sie die feindlichen Blechbüchsen mit allerlei Tricks und Taktiken in Hinterhalte locken, hinterrücks abknallen oder auf eine vorher ausgelegte Mine tapsen lassen. Falls Ihnen die nötige Muße fehlt, kreative Verschrottungsstrategien auszutüfteln, suchen Sie einfach das offene Gefecht. Jedoch selbst dann ist eine strategisch geplante Vorgehensweise natürlich empfehlenswert. Auf Dauer leiden nämlich die Schutzschilde, Panzerungen und Munitionsvorräte Ihres Teams. Hin und wieder sind Sie also gezwungen, sich etwas einfallen zu lassen, aber letztlich bleibt es immer Ihre Entscheidung, wie Sie eine bestimmte Situation lösen wollen.

Vorprogrammiert

Ordentlich Abwechslung bringen hier schon die Gegnertypen ins Spiel. Die künstliche Intelligenz und die Fähigkeiten der Roboter unterscheiden sich nämlich beträchtlich. Während einige Schraubentonis nur in Kamikazemanier auf Ihr Team zukriechen und dann explodieren, patrouillieren andere auf vorgegebenen Routen und reagieren prompt auf Geräusche oder Sichtkontakt. Das Blickfeld des jeweiligen Roboters und seine Fähigkeit, Geräusche wahrzunehmen zeigt



Leuchtkugeln beschädigen zwar nicht den Gegner, aber sie eignen sich hervorragend, um das Gelände zu erkunden.

Die größte Spiele-Compilation der Welt!

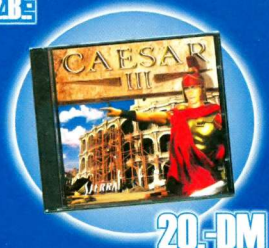
Die Pyramide®



Copyright ©2000 ak tronic Software & Services GmbH & Co. KG. Irrtum vorbehalten. Lieferung nur solange Vorrat reicht. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Futter für Ihren PC!

z.B.:



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt Wegert, real,- Marktkauf, dixi, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Atelco, sowie im gutsortierten Fachhandel.

www.software-pyramide.de

ak tronic® SOFTWARE & SERVICES

freecall

INFO-LINE: 0800/ 25 25 800

Gunlok

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Als Minimalkonfiguration nennt der Hersteller einen PII 266 mit 64 MB RAM und 3D-Karte, aber mit so einem Rechner degradieren Sie *Gunlok* zur Diashow. Ein PIII mit einer relativ neuen und schnellen Grafikkarte sollte es schon sein.

Bildauflösung 640x480

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

Bildauflösung 800x600

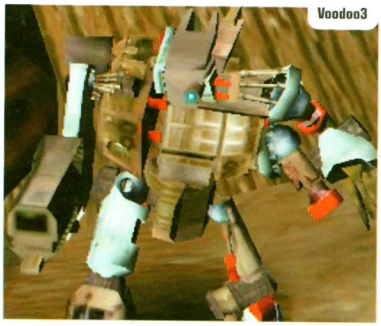
	KG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
GeForce				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

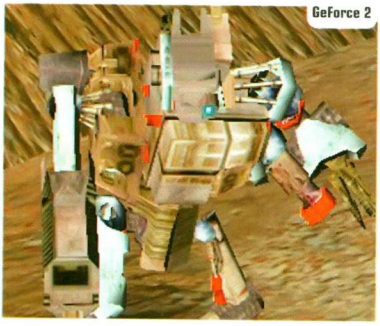
Bildauflösung 1.024x768

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

Grafik

Entscheidend für die Grafikqualität von *Gunlok* ist vor allem die Leistung Ihrer Grafikkarte. Nur mit einer schnellen Karte kommen Sie in den Genuss der höheren Auflösungen mit allen Details. Für den maximalen Augenschmaus muss es jedoch zwangsläufig eine GeForce (2) sein, denn nur dann erstrahlen die Texturen in ihrer ganzen Pracht, ohne zu einem Pixelbrei zu verschwimmen.





Pro & contra

- ⊕ Abwechslungsreiches Missionsdesign
- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊕ Viele Lösungen zu einem Problem
- ⊕ Gegner mit unterschiedlichem Verhalten
- ⊕ 3D-Terrain
- ⊕ Frei bewegliche Kamera
- ⊕ Optimiert für GeForce
- ⊖ Optimale Grafik nur mit einer GeForce
- ⊖ Etwas zu schwierig
- ⊖ Karte muss erkundet werden

Sound & Musik

Die Musik hält sich sehr dezent im Hintergrund, unterstreicht aber trotzdem die Endzeitstimmung des Spiels. Sämtliche Sounderffekte sind passabel und klingen überzeugend realistisch. Leider beschränkt sich die Sprachausgabe auf die Zwischensequenzen. Weitere Kommentare der Protagonisten auch während des Spiels hätten die Atmosphäre noch deutlich steigern können.

Steuerung

Gunlok lässt sich komplett mit der Maus steuern. Nach kurzer Einspielzeit greift man jedoch gerne auf die großzügige und selbst konfigurierbare Auswahl an Hotkeys zurück, um die Steuerung noch einfacher und vor allem schneller zu gestalten. Dank aktiver Pausenfunktion können Sie, ganz ohne Zeitdruck und Stress, in Ruhe Ihrem ganzen Team Befehle erteilen.

Installation

Gunlok bietet Installationen zwischen 10 und 610 MB an, wobei Sie eine optimale Performance im Spiel selbst ab 150 MB erreichen. Um die Ladezeiten so gering wie nur möglich zu halten, sollten Sie jedoch die Maximalinstallation wählen. Gerade zwischen den Missionen kann es selbst dann noch ein bis drei Minuten dauern, bis alle Daten geladen sind.

Gunlok visuell durch einen grünen bis roten Sichtkegel und Radius um den Gegner an. Je nach Farbe wird auch sofort klar, ob der potenzielle Schrotthaufen alarmiert ist, schon angreifen will oder noch nichts ahnend seinen Weg fortsetzt. Im Laufe des Spiels erhalten Sie ausreichend Möglichkeiten, das Verhalten der Blechtrottel genau zu studieren und Ihre Strategie und die Wahl der Waffen darauf abzustimmen. Schließlich macht es wenig Sinn, wertvolle Granaten, Raketen oder Minen für Dünnblechhansel zu verschwenden, wenn einem dann vor dem wirklich dicken Endgegner die Munition ausgeht. Ein intelligenter Einsatz ist vor allem bei Minen nötig. *Gunlok* unterscheidet hier zwischen ferngezündeten Sprengsätzen, Tretminen und Bomben mit Zeitzündern. Letztere eignen sich beispielsweise perfekt, um stationäre Geschütze in die Luft zu sprengen, detonieren aber meist im falschen Moment, wenn Sie damit den relativ flinken Patrouilledroiden auf den Metallpanzer rücken wollen. Besonders witzig und effizient ist die Kombination aus einem Lockgerät und einem ferngezündetem Sprengsatz, womit sich gleich etliche Gegner auf einen Schlag atomisieren lassen.

Koordinationswunder

Sind die feindlichen Metallköpfe erst aus dem Weg geräumt, steht der Erledigung einer Mission eigentlich nichts mehr im Weg. Alle Levels sind derart aufgebaut, dass Sie nicht lange nach den Schaltern oder Generatoren suchen müssen, die Türen öffnen oder Lasersperren deaktivieren. Kleinere Orientierungsschwierigkeiten treten dennoch gelegentlich auf, weil Gunlok die Möglichkeiten der 3D-Engine voll ausschöpft: Brücken, Rampen, Aufzüge und verwinkelte Gänge zwingen den Spieler häufig die Perspektive anzupassen,

Kingdom under Fire

Der epische Überlebenskampf zwischen Licht und Dunkelheit!

Im Zeitalter des mythischen Kontinents Bersiah beherrscht eine düstere Wolke aus Feindseligkeit und Argwohn alles Leben. Die Rasse des Lichts, vertreten von Elfen und Menschen, ringt mit der Rasse der Dunkelheit, den Orcs und den Oger, in einem epischen Kampf auf Leben und Tod. Entscheiden Sie auf welcher Seite Sie stehen, führen Sie Ihre Einheiten in die grosse Schlacht , sammeln Sie Erfahrung und rüsten Sie Ihre Helden auf.

Dieser gekonnte Genre-mix aus Echzeitstrategie und Rollenspiel wird Sie viele Stunden fesseln. Schreiben Sie Ihre eigene Heldengeschichte und bringen Sie Ihre speziellen Fähigkeiten taktisch gekonnt ein - nur dann wird Ihnen der Ruhm sicher sein...



Features:

- Eine großartige Kombination aus RPG und Echtzeitstrategie

Völlig neue Spielerfahrung durch Echtzeitstrategie und Rollenspiel

Unendliche Schlachten auf gigantischen Schlachtfeldern in der Echtzeitstrategie-Simulation

Große Abenteuer der Helden in den Verliesen des RPG-Modus

Transfer der Helden-Levels und der Erfahrung vom RGP-Modus in die Echtzeitstrategie-Simulation

- Eine einzigartige Story

Sieben Helden und sieben Unterhelden

Mehr als 70 verschiedene Einheiten und 60 magische Sprüche

12 Levels in 6 Verliesen und 30 Einzelspieler-Missionen

- Atemberaubende Magieeffekte und dynamische Animation

Phantastische High-Quality Grafik und superschnelle Framerate

Mehr als 120.000 Frames für Animationen

- Aufregender, weltweiter Multi-Player-Mode

Bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus

Aufstiegs-, Liga- oder Turnier-Spiel auf den WarGate.net Servern

Spielerranglisten-System

KINGDOM UNDER FIRE

MODERN GAMES

PC CD

Developed by: PHANTAGRAM Ltd.
Published by: PHANTAGRAM (Europe) Ltd.
Distributed by: BMS Modern Games

www.kingdomunderfire.de

Vergleich

Gunlok spielt sich wahlweise wie ein rundenbasiertes Strategical oder ein Echtzeitstrategiespiel. Daher der Vergleich mit unterschiedlichen Subgenres: *Commandos* zwingt den Spieler zu Denksporthochleistungen, während *Gunlok* diesbezüglich etwas flexibler ist und häufig eine actionorientierte Spielweise erlaubt. *Jagged Alliance 2* verfügt zwar über die bessere Atmosphäre, ist grafisch aber haushoch unterlegen. Gegenüber dem ein Jahr alten *Shadow Company* überzeugt *Gunlok* in jeder Hinsicht.

Jagged Alliance 2	90%
Gunlok	86%
Commandos (abgewertet)	86%
Shadow Company (abgewertet)	77%



Immer in Bewegung bleiben: Hark ist so schnell, dass ihn feindliche Roboter kaum treffen können, sondern meist meterweit verfehlen. Schon allein deswegen ist er der perfekte Aufklärer.

damit keine Objekte im Vordergrund die Sicht versperren. Nach einigen Drehungen, Zooms oder dem Kippen des Ansichtswinkels kann es ein paar Sekunden dauern, bis Sie wieder den vollen Überblick haben. Keine Angst, Sie stehen nie unter Zeitdruck. Einerseits dürfen Sie nämlich die Spielgeschwindigkeit zwischen zehn und 400 Prozent schrittweise variieren, andererseits können Sie das Spiel auch komplett anhalten und trotzdem noch Befehle geben. Diese aktive Pause eignet sich speziell für aufeinander abgestimmte Manöver mehrerer Teammitglieder, indem Sie jedem Einzelnen gleich eine ganze Reihe Kommandos erteilen. Sobald die Pausenfunktion aufgehoben wird, arbeitet Ihr Blechscherge die Liste der Reihe nach ab. Roboter und Computer haben also doch ihr Gutes.

Alexander Geltenpoth



Aus wie vielen Teilen besteht so ein Roboter überhaupt? Ein Schuss aus dem Granatwerfer bringt die Auflösung.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

So innovative Spielideen will ich öfter sehen! Gunlok ist nicht, wie zunächst befürchtet, ein billiger Commandos-Klon, sondern verknüpft geschickt Strategie- und Action-Elemente. Der Schwierigkeitsgrad ist gehoben, aber Frust bleibt größtenteils aus, weil sich fast alle Situationen entweder mit dem Kopf oder durch ein heißes Feuergefecht lösen lassen. Gerade diese flexible Spielweise gibt Gunlok sein eigenes Flair.

Gunlok

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, GeForce
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp.-Netzw./Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/10-610 MB
Internet:	www.gunlok.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Rebellion/Virgin
Veröffentlichung:	November 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Knallharte Strategie im Stil von Commandos mit einer ordentlichen Portion Action verfeinert. «

Genre:	**Strategie**
Testversion :	**Dt. Testbeta**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**87%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

86%

DIE GÖTTER TEILEN IHRE KRÄFTE NUR
GEGEN EINEN HOHEN PREIS:

DIE SEELEN DEINER FEINDE.

www.shiny.de



sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene

www.vid.de

ShinY ENTERTAINMENT

Interplay

PC CD ROM

SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. All Rights Reserved. Sacrifice is a trademark of Shiny Entertainment Corp. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo and "By Gamers, For Gamers." are trademarks of Interplay Entertainment Corp.

Das Inselduell

Malerische Strände, blaues Meer und nur ein paar Schäfchenwolken am Himmel – welch Idylle. Daneben landen Infanteristen und Panzer mit Transportschiffen und stürmen unter Artilleriefeuer die vom Feind besetzte Insel.



Auch bei schlechtem Wetter muss die Basis weiter ausgebaut werden, um den Nachschub zu sichern.

Die Feldherren der Zukunft haben gleich zwei Aufgaben auf einmal zu erfüllen: Neben der taktischen Vorgehensweise auf dem Schlachtfeld müssen sie sich um Nachschub, Produktion, Forschung und Ressourcenmanagement kümmern. Und das natürlich alles unter Zeitdruck. Je nach Mission läuft ein Countdown, der die maximale Zeit angibt, die Ihnen für die jeweilige Runde zur Verfügung steht. Anschließend ist der Gegner am Zug. Währenddessen können Sie zwar Ihre Wirtschaft managen, neue Gebäude, Einheiten und Forschungsprojekte in Auftrag geben, aber nicht die Truppen bewegen. Zum Glück lässt sich der Nachschub von der Heimatinsel über das Meer zum Einsatzgebiet automatisieren, dennoch gilt es keine Sekunde zu verschenken.



Der Tag-Nacht-Wechsel beeinflusst die Sichtweite. Hier haben einige Gegner unseren Buggy erspäht.

Runde oder Echtzeit

Battle Isle ist eine merkwürdige Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie: Sämtliche Kampfhandlungen werden streng rundenweise vorgenommen, weil sich die Aktionspunkte der Einheiten nur zu Beginn einer eigenen Runde auffrischen. Immerhin ermöglicht dies eine enorme strategische Tiefe – Sicht- und Schusslinien sind voll berücksichtigt, was in Echtzeit nicht möglich wäre. Es bleibt trotz Countdown genug Zeit, um komplexe Strategien auszutüfteln. Wirklich in Echtzeit wird nur der wirtschaftliche Teil berechnet, mit dem man sich ungefähr die Hälfte der Zeit befasst. Daraus ergibt sich leider ein sehr zäher Spielfluss, weil Sie alle paar Minuten zwischen rundenbasiertem Kampf und Echtzeitwirtschaft wechseln, sich aber weder auf das eine noch auf das andere voll konzentrieren können.

Alexander Geltenpoth



Kommentar

Alexander Geltenpoth

Die grandiose Optik macht viel Lust auf das neue Battle Isle. Nach einigen Stunden ist dieser Anreiz allerdings verflogen und das langwierige und zähe Spielprinzip zerrt am Geduldsfaden. Sie brauchen schon eine Menge Durchhaltevermögen, besonders weil Ihre Bemühungen erst nach sehr langer Zeit Resultate zeigen. Für Hardcore-Strategen bleibt der Andosia Konflikt interessant, aber der durchschnittliche Echtzeitstratege kommt hier nicht auf seine Kosten.

Battle Isle 4

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, WinX
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	350 MB/300 MB
Internet:	www.battleisle.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	BlueByte
Veröffentlichung:	November 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Strategie
Testversion :	Testbeta mit Patch
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	87%
Sound:	78%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	

71 %

» Tolle Grafik und anspruchsvolle Strategie, aber der Wirtschaftsteil sorgt für einen zähen Spielfluss. «



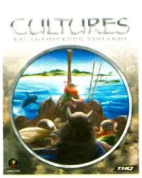
„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!"
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„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)

CULTURES
DIE ENTDECKUNG VINLANDS



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**

Die Stille vor dem Schuss

Im Dunkeln sind alle Katzen grau? Von wegen! Eine unvorsichtige Bewegung und Spezialagent Solid Snake sieht sich dem Kugelhagel von Verbrechern mit Weltuntergangs-Fantasien ausgesetzt ...



Feuergefechten sollte man tunlichst aus dem Weg gehen. Ganz vermeiden lassen sie sich dennoch nicht.

Ein internationales Terroristenkommando dringt in eine Militärbasis vor und bemächtigt sich zweier Atombomben. Die ganze Menschheit ist in Gefahr – ein gefundenes Fressen für Superagent Solid Snake, der sich allein in den Stützpunkt wagt, um den Übeltätern das Handwerk zu legen. Lautlos schleicht er durch den verwinkelten Komplex, versteckt sich hinter Kisten, kriecht durch Lüftungskanäle, weicht den allgegenwärtigen Beobachtungskameras aus und sucht Deckung vor den schießwütigen, genetisch veränderten Wachsoldaten.

Heimlichkeiten

Snake ist nur leicht bewaffnet und führt ein Fernglas und ein Nachtsichtgerät mit sich. Über eine Art Funkgerät kann er Kontakt mit den Kollegen draußen aufnehmen und sich wertvolle Tipps geben lassen. Jederzeit ist höchste Vorsicht geboten, direkte Konfrontationen sollte man so weit wie möglich meiden. Das pausenlose Streben, vom Gegner nicht entdeckt zu werden, versetzt Sie vor dem Monitor permanent in Hochspannung, zumal Sie die ärgerliche Speicherfunktion nach Solids Ableben immer wieder an den Anfang eines Levels zurückversetzt. Trotz der blockigen 3D-Grafik mit ihren fast gesichtslosen Menschen und den kleinen quadratischen Schneeflocken-Pixelkästchen schafft es *Metal Gear Solid*, die filmreife Story dank gutem Gameplay und effektvollen Zwischensequenzen mit einem Maximum an Atmosphäre zu erzählen.



Wenig attraktiv: der Dialogmodus mit reichlich öden Standbildern und Untertiteln.

Bevor Sie sich als Solid Snake im „Ernstfall" bewähren, können Sie Ihr Agentengeschick an mehr als 200 Virtual-Reality-Trainingsmissionen üben – für Langzeitspielspaß ist also ebenfalls gesorgt.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

Ich gebe zu, ich bin nicht gerade ein Freund von Konsolenumsetzungen. Auch an Metal Gear Solid, das ursprünglich für PlayStation entwickelt wurde, haben mich die detailarme Grafik, die oft frustrierende Speicherfunktion und die eigenwillige Tastatursteuerung gestört. Dennoch nimmt einen das Spielprinzip vom ersten Moment an gefangen: Es sorgt einfach für wesentlich mehr Nervenkitzel, sich mit Köpfchen und Fingerspitzengefühl zum Ziel voran zu tasten, als sich nur plump den Weg freizuballern.



Anhand des Radars in der oberen, rechten Ecke kann Snake den Sichtradius der Überwachungskamera abschätzen.

Metal Gear Solid

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.200 MB/300 MB
Internet:	www.mgspc.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Konami/Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Gelungen, aber leider mit den üblichen Schwächen von Konsolenumsetzungen behaftet. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Engl. Vers. 28.8.2000**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**70%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

77 %

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen.
Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Mehrspieler-Modus



„Ersteindruck: Sehr gut"
[PC Games 8/00]

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel"
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende"
[PC Joker 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com • www.nival.com

Lösungsbuch von PRIMA GAMES

nival INTERACTIVE

fishtank

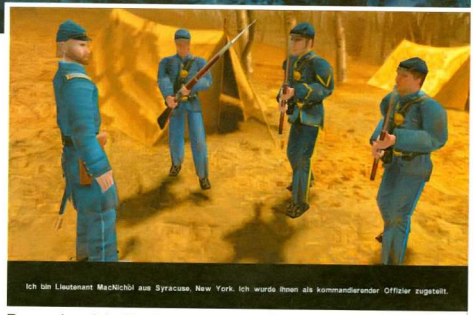
Hexenjagd

Blair Witch 2 läuft inzwischen in den Kinos. Da kommt das nächste Spiel rund um den tödlichen Zauberwald gerade recht, nicht wahr? Lohnt sich der Kauf oder investieren Sie Ihre Kröten besser in Popcorn?



Es gibt sie doch, die Hexe von Blair: Gegen dieses Hängebusen-Exemplar hilft die Kombination konventionelle Waffe und Kreuz.

Sie haben die Macht, mein kleines Mädchen zurückzubringen. Ich kann es in Ihren Augen sehen." Keine Ahnung, was die alte Frau, die da vor Ihrem Krankenlager steht, sonst noch so alles in den geweiteten Pupillen lesen kann, aber das riecht nach einem neuen Job für *Blair Witch*-Liebhaber. Zugegeben, lang hat es nicht gedauert, bis Take 2 mit dem zweiten Hexen-Spiel in der Tür stand. Doch das gehört alles zum „großen Plan" des Publishers: Im Oktober Teil 1, jetzt Teil 2 und im Januar Teil 3. Damit sich Fans nicht vollends ruinieren, kosten die in sich abgeschlossenen Geschichten jeweils „nur" 60 Mark. Bislang ein faires Angebot, denn auch in *Coffin Rock* steckt wieder eine Menge Gruselspaß. Diesmal spielen Sie einen Bürgerkriegssoldaten, genannt Lazarus, der im Jahr 1886 im Wald bei Burkittsville aufwacht und unter Gedächtnisschwund leidet. Das kleine Mädchen Robin Weaver bringt Sie in Sicherheit, verschwindet danach aber spurlos. Ihre Mission dürfte klar sein.



Das andere Ich: Sie (links) kommandieren drei Todeskandidaten.

Zeitreisen

Während Sie sich langsam mit Ihrem Säbel, Revolver und Kreuz vertraut machen, werden auch einige Erinnerungen wach. Bereits vor über 20 Jahren sind Sie mit drei Kameraden in diesen Wald ausgerückt. „Die einzigen Frauen, die ein Mann wie Sie in dieser Gegend treffen könnte, sind schlau genug, sich von Ihnen fernzuhalten", witzelten Ihre Untergebenen unwissend, was da Grauenvolles lauerte. Die Spiel-Abschnitte wechseln abrupt zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Was ist nur damals passiert? Was geht da momentan am mysteriösen Coffin Rock, dem Sargfelsen, vor sich? Fragen, auf die Sie mehr Antworten erhalten werden, als Ihnen lieb sein kann. Splatter-Freunde bekommen zudem ihre Kinderportion Ketchup samt deutscher Sprache. Zwar wurde wieder etwas geschlampt, denn Texte, die als Grafiken auftauchen, sind wie in *Blair Witch 1* englisch, in *Coffin Rock* gibt es davon zum Glück nicht mehr so viele. Also gilt: Noch einmal Ihre Drahtseilnerven nachölen und auf in den Horrorwald!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

„Ich bin hier noch nicht fertig." Dieser Satz bedeutet, dass Sie etwas übersehen oder einen Spiel-Bug entdeckt haben. Ruhig, Jo, ruhig! Der Rest ist nämlich wieder imponierend gruselig. Bei den Ausflügen ins Ungewisse stehen selbst meinem PC die Kabel zu Berge. Da braucht auch Kollege Sauerteig gar nicht so höhnisch zu fragen, ob das ein Hörspiel sei: Die endlosen Dialoge dienen eben zum Aufbau der Story. Nur Voodoo-Karten-Besitzer schauen mit maximal 640 x 480 Bildpunkten weiterhin ziemlich trostlos in die Röhre.

Blair Witch Volume 2

Mindestens:	P II 266, 64 MB RAM, Win95/98/00/NT
Sinnvoll:	P III 600, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 664 MB/ca. 900 MB
Internet:	http://blairwitch.godgames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Human Head/Take 2
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion :	Goldmaster v. 26.10.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	83%
Sound:	85%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

79%

» Wer den Vorgänger mochte, braucht auch Teil 2, ein starkes Nervenkostüm vorausgesetzt. «

Resident Evil 3: Nemesis

Capcom kriegt es einfach nicht gebacken, Spiele ordentlich von PlayStation auf PC umzusetzen. Dabei war *Nemesis* sowieso schon die schwächste Etappe der Gruselserie. Zeitlich verschlägt es den Spieler zwischen Teil 1 und 2. Heldin Jill Valentine bringt die Situation auf den Punkt: „Die Monster haben die Stadt übernommen – ich lebe noch." Damit das auch so bleibt, plätten Sie wie gehabt Zombies und Mutationen. Neue Ideen, wie Pulver, um eigene Munition zu mixen, sind rar. Immerhin gibt es mit „The Mercenaries" einen Alternativmodus, wo Sie eine Zeitbombe loswerden müssen. Die deutsche Version ist übrigens nicht indiziert. Der Grund: graues Blut, keine fliegenden Körperteile, dafür Gegner, die blinkend das Zeitliche segnen. Trotzdem trieft auch aus diesem *Resi*-Teil eine satte Portion Angstschweiß. **jh**



Die erste Begegnung mit Nemesis: Der Zombie-Hüne kreuzt alle paar Meter auf und macht Ihnen das Leben schwer.

Kommentar



Joachim Hesse

Resi 3 überzeugt mich nicht hundertprozentig. Es ist zwar viel los auf dem Schirm, aber dem unveränderten Spielablauf, der Spargrafik am PC und den Schockeffekten geht langsam das Benzin aus. Resident Evil auf dem Dreamcast zeigt, dass deutlich mehr möglich ist.

Resident Evil 3: Nemesis

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98/00
Sinnvoll:	P II 233, 48 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 481 MB/ca. 6 MB bis 420 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Capcom/Eidos
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Da gibt es Besseres: Kastriertes Splatter-Spiel, das viel zu spät umgesetzt wurde. Nur für Fans. «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Beta vom Oktober**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**70%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

70%



Teuflische Spielereien



Damit Sie Gifty sicher über das Hindernis aus Laserstrahlen bringen können, müssen Sie zuerst die unsichtbaren Schwebeplatten entdecken.

Haben Sie sich schon einmal gefragt, wie Cryo seine Produkte testet? Gifty zeigt es Ihnen bei seiner Suche nach Anerkennung und Liebe.

Endlich mal wieder ein gelungenes Jump & Run: Gifty ist ein kleiner Möchtegern-Teufel, der seinen Lebensunterhalt in einer Spielefirma verdient. Eine interessante Erfindung macht es ihm und seinen merkwürdig aussehenden Arbeitskollegen möglich, selber in die produzierten Spiele einzusteigen und dort allerlei Rätsel zu lösen. So packt ihn auch die Abenteuerlust, als er das umwerfende Antlitz der bezaubernden Lolita in dem neuesten Produkt des Unternehmens erblickt. Ein Rendezvous mit der holden Maid ist jedoch leider ausgeschlossen, da diese ihr Leben in einem verriegelten Sarg fristet. Nur mit der Hilfe von sieben Zwergen, die Gifty auf seiner Reise durch zehn große Levels finden muss, kann er Lolita aus ihrem Gefängnis befreien.

Schmunzler für Spieler

Neben zahlreichen Denksportaufgaben – beispielsweise müssen Sie Licht in die Behausung von Schattenwesen bringen – und den üblichen Hüpf- und Haueinlagen bietet *Gifty* ein paar witzige Situationen, die sicherlich jedem Spielefreak ein Schmunzeln aufs Gesicht zaubern. So entdeckt der Held Gegenstände von Charakteren aus anderen Spielen, wie beispielsweise das wichtigste Utensil von Indiana Jones – seine Peitsche. Wer noch alles seine Spuren in dieser witzigen Persiflage auf andere Spiele hinterlassen hat, müssen Sie schon selbst herausfinden.

Tanja Bunke



Jetzt aber schnell: Per Schalter aktiviert Gifty einen Mechanismus, der die Türe für wenige Sekunden öffnet.

Kommentar



Tanja Bunke

Eigentlich konnte ich mich seit Giana Sisters auf dem Amiga für kein weiteres Jump & Run mehr erwärmen, doch diesmal war ich wirklich überrascht. Ein ausgesprochen witzig animierter Hauptcharakter, zahlreiche knifflige Rätsel und vor allem die eingestreuten Gegenstände anderer Spielehelden, machen Gifty zu einem echten Freizeitfüller, der qualitativ jedoch nicht an die Hüpf-Referenz Rayman 2 herankommt.

Gifty

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD
CD/HD:	500MB/20MB
Internet:	www.gifty.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 90 DM
Hersteller:	Cryo
Veröffentlichung:	Mitte November
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahre



Genre:	**Jump & Run**
Testversion :	**Version v. Oktober**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**70 %**
Sound:	**64 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

71 %

» Gutes 3D-Jump&Run, bei dem Joystick-Akrobaten und Rätselknacker ihre Freude haben werden. «

BATTLE ISLE®

DER ANDOSIA KONFLIKT

Sie brennt darauf, ihren Ex zu treffen!



25 Jahre nach Scayra: Der Himmel von Chromos brennt! Die BATTLE ISLE-Saga nimmt weiter ihren Lauf!







- Völlig neuartige Konfliktsimulation!
- Anspruchsvolle, rundenbasierte Strategie!
- Dynamisches Echtzeitressourcen-Management!
- Revolutionäre 3D-Grafik!

Ab November auf PC CD-ROM, mehr Infos im BLUE BYTE GAME CHANNEL

www.bluebyte.net

BLUE BYTE GAME CHANNEL TM

© 1993-2000 Blue Byte Software. Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0) 2 08 4 50 29-29 • hotline@bluebyte.de

Blue Byte ®

Selbstfindung

Lange Zeit zu Unrecht milde belächelt, haben sich die Spiele-Helden aus dem Osten mittlerweile zu stattlichen Recken gemausert, die ihren westlichen Kollegen durchaus empfindliche Schrammen beibringen können. Das russische Evil Islands jedenfalls wird so manches Rollenspiel aus westlicher Produktion ordentlich das Fürchten lehren.

Kiran hat so gar nichts Heroisches an sich. Als er an einem Küstenstreifen der Insel Gipat erwacht, weiß er weder, wo noch wer er eigentlich ist. Eher spärlich bekleidet, ist er nicht unbedingt gut gerüstet gegen Gefahren. Was liegt also näher, als sich in der nächstgelegenen Menschensiedlung Schutz zu suchen? Womit er dabei überhaupt nicht rechnet: Die Einwohner des Dorfes begrüßen ihn wie einen Heilsbringer und nennen ihn „Den Auserwählten". Flugs haben sie ein paar halsbrecherische Aufträge für den verdutzten Kiran bereit, bei denen er schier übermenschliche Dinge vollbringen soll. Völlig übertölpelt, lässt sich Kiran zu dem Abenteuer breitschlagen und wandert hinaus in die Welt der Goblins und Trolle. Machen ihm am Anfang schon Wölfe und Wildschweine schwer zu schaffen, gewinnt der junge Recke im Lauf der Zeit an Erfahrung und wagt sich auf immer gefährlicheres Terrain. Dabei sind jedoch nicht nur Muskelkräfte und Waffenkünste gefragt, sondern auch Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl. Selbst scheinbar überlegenen Gegnern kann Kiran oft zusetzen, indem er sich von hinten heranschleicht oder sie einfach nur bestiehlt.

An (fast) alles gedacht

Evil Islands verfügt über viele liebenswerte Details, sei es nun der echtzeitberechnete Tag-



Im Gespräch mit den Dorfbewohnern erhält Kiran seine Aufträge. Die Charaktere wirken durch ihre ausdrucksstarke Mimik fast schon „lebendig".

In Evil Island entwickeln die Helden erst nach und nach ihre Persönlichkeit

Fakten

- Epische Fantasy-Story
- Über 70 Quests
- Mehr als 20 Schauplätze auf drei Inseln
- Dreh- und zoombare 3D-Grafik
- Dreiköpfige Partys
- Waffen selbst entwickeln

Vergleich

Baldur's Gate 2 bleibt in Sachen Atmosphäre, Komplexität und Bedienerfreundlichkeit nach wie vor ungeschlagen, während *Vampire Evil Islands* die geniale Lizenz, den innovativeren Mehrspielermodus und die schnellere 3D-Engine voraushat. *Icewind Dale* ist wesentlich linearer und setzt zu stark auf den Hack&Slay-Aspekt.

Baldur's Gate 2	91%
Vampire	88%
Evil Islands	80%
Icewind Dale	78%



Zu dritt sind wir stärker: Eine Gruppe aus mehreren Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten kann auch „härtere Brocken" leicht besiegen.

und-Nacht-Zyklus, der sich auch auf das Verhalten der an die 300 Monster auswirkt, oder das ausgeklügelte Kampfsystem. Auch Ihre Helden machen im Lauf des Spiels eine sichtbare Metamorphose durch: Je mehr sie an Kraft gewinnen, desto athletischer wird auch ihr Körper. Den „Charakter" Ihrer Mannen müssen Sie hingegen schon selbst formen. Klassen im traditionellen Sinn gibt es in *Evil Islands* nicht; jeder Charakter kann sowohl die Fähigkeiten eines Kämpfers, eines Magiers und eines Diebes entwickeln.

Command & Conquer

Sie steuern Ihren Heldentrupp per Maus so bequem wie in einem Echtzeitstrategiespiel: Rahmen um die Figur aufziehen und ein Ziel anklicken. Mit der rechten Taste ändern Sie den Blickwinkel auf das Geschehen, mit Tastatur-Hotkeys haben Sie schnellen Zugriff auf Waffen, Magie, Inventar und auf die verschiedenen Bewegungsarten Ihrer Helden. Im Kampf genügt es, den Gegner einmal anzuklicken; mithilfe des Ziffernblocks können Sie dann gezielt bestimmte Körperpartien des Feindes attackieren. Leider spielt dabei der Zufall oft eine große Rolle: Drischt man in einem Fall mehr als 20-mal auf einen Gegner ein, kann man ihn beim nächsten Versuch vielleicht mit einem einzigen Hieb erledigen.

Weniger gelungen ist auch die Verwaltung des Inventars und der Charakterwerte. Sie haben nicht jederzeit Zugriff darauf, sondern müssen stets erst aus einer der „Spielzonen" zurück in ein Dorf wechseln, was zumindest während der ersten Aufträge mit nervigem Herumgelaufe verbunden ist. Nur dort können Sie Rüstung wechseln, Erfahrungspunkte verteilen, mit Gegenständen handeln und neue Waffen aus Einzelteilen zusammenbauen.

Landschaftlich wird Kiran auf seinen Reisen viel Abwechslung geboten: Scheinbar idyllische Wälder, Höhlen, orientalische Siedlungen und staubige Wüsten durchstreift der Held und begegnet dabei abenteuerlichen Monstern. Wirkungsvoll wurden Zaubersprüche und Lichteffekte in Szene gesetzt – sämtliche Figuren werfen zudem echtzeitberechnete Schatten.

Herbert Aichinger



Der Troll ist so dumm, dass die beiden Helden keine Mühe haben, sich unbemerkt an ihm vorbeizuschleichen.

Kommentar



Herbert Aichinger

Wenn man von kleineren frustrierenden Design-Schwächen und ein paar kurzen „Durchhängern" im Spannungsbogen absieht, ist Evil Islands wirklich ein sehr gelungenes Rollenspiel, mit dem Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen zig spannende Stunden verbringen können. Das Spiel ist gespickt mit netten Details und hat auch humorvolle, selbstironische Momente. Man kann dieses russische Fantasy-Epos sowohl Rollenspielern als auch Adventure-Freunden wärmstens empfehlen.

Evil Islands

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	6 Sp./CDs LAN, Internet
CD/HD:	1.200 MB/530 MB
Internet:	www.evil-islands.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nival/Fishtank
Veröffentlichung:	Oktober 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



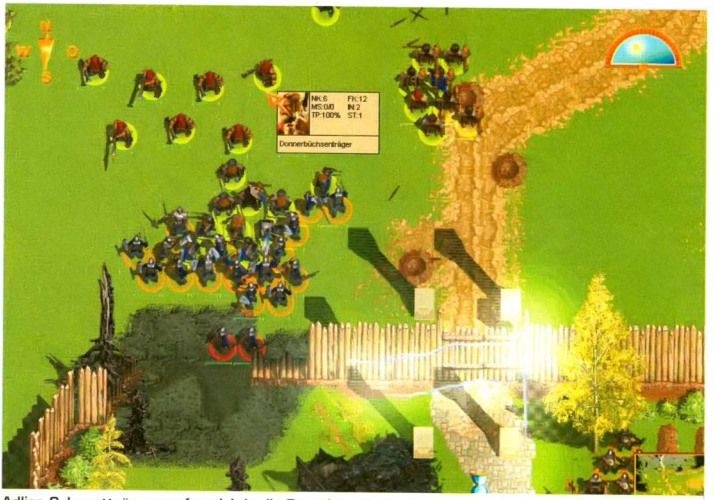
» Großartiges episches 3D-Rollenspiel, bei dem kleinere Schwächen den Spielspaß schmälern. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Dt. Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**83%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**77%**
Einzelspieler:	

80%

Hübsch hässlich

„In den Staub mit Ihnen!" Mit solchen Kampfschreien stachelt sich die Reiterei des Imperiums in den Scharmützeln gegen die Horden der Orks auf. Doch selbst in der wildesten Schlacht gilt es für den Befehlshaber, einen klaren Kopf zu bewahren.



Adlige Schwertträger werfen sich in die Bresche, um die Armbrustschützen abzuschirmen.

Kurzerhand schickt der Kaiser mit Ihnen einen seiner größten Generäle aus, um der Bedrohung entgegenzutreten. In der nichtlinearen Kampagne stehen Ihnen gewaltige Schlachten, Belagerungen, hinterhältige Angriffe sowie Sabotage- und Spionage-Aufträge hinter den feindlichen Linien bevor. Nebenbei können Sie versuchen, die erforderlichen Mittel aufzubringen, um mit zusätzlich rekrutierten Truppen ins Orkland selbst einzufallen. Zudem erfahren Sie vielleicht auch das dunkle Geheimnis über die treibende Kraft hinter den marodierenden Heerscharen der Orks, vorausgesetzt Sie erweisen sich als meisterlicher Stratege. *Demonworld 2* basiert wie der Vorgänger auf dem gleichnamigen Brettspiel. Daher beeinflussen Formationen, Kampfgruppen, Anführer und Moral die Kampfkraft der Bogenschützen, Reiterei, Fußtruppen, Pikeniere, Riesenspinnen, Dämonen und das, was das Fantasy-Spiel sonst noch auf den Schlachtfeldern aufmarschieren lässt.

Vom Feldherrnhügel

Sämtliche Gefechte laufen in Echtzeit ab, jedoch können Sie jederzeit die Spielgeschwindigkeit nach Wunsch bis auf Null reduzieren, in Ruhe einen Plan ausarbeiten und die nötigen Befehle erteilen, bevor die Schlacht weitertobt. Wegen der großen Auswahl an Möglichkeiten ist die Steuerung relativ gewöhnungsbedürftig, aber eigentlich clever gelöst und nicht unnötig kompliziert. Eher abschreckend ist die Grafikqualität und Performance des Spieles. Trotz des platten 2D-Terrains und der schauerlichen Zauberspruchseffekte und Explosionen geraten nämlich selbst schnelle Rechner vorübergehend ins Stocken. Wer darüber hinwegsehen kann, erlebt in *Demonworld 2* ein anspruchsvolles strategisches Abenteuer mit gelungener Atmosphäre.

Alexander Geltenpoth



Bei Nacht und Nebel: Spezialeinheiten haben die Orkwachen gemeuchelt und Sprengladungen an der Fähre angebracht.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Es kostet eine gewisse Überwindung, die Grafik und gelegentliches Ruckeln zu akzeptieren, aber Story, Sound, das abwechslungsreiche Missionsdesign und die Atmosphäre können dann doch begeistern. Die lange Spielzeit und der hohe Wiederspielbarkeitswert aufgrund der nichtlinearen Kampagne sind ein weiterer Pluspunkt. Aus strategischer Sicht ein echter Leckerbissen, speziell im Mehrspieler-Modus.

Demonworld 2

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	3Sp. Netzw., Internet/3Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/680-1300 MB
Internet:	www.demonworld2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ikarion/Egmont
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Anspruchsvolle Echtzeit-Strategie mit toller Atmosphäre, leider grafisch nur drittklassig «

Genre:	**Strategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**61%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

74%

Egypt 2



Hatten wir diesen Test nicht schon in der letzte Ausgabe? Stimmt! Aber leider druckten wir den falschen Wertungskasten ab. Diesmal versorgen wir Sie mit den richtigen Wertungen und Fakten zu Cryos einsteigerfreundlichem, aber wenig aufregenden Ägypten-Abenteuer. Omni-3D-Grafik mit dem Flair der Antike und atmosphärische Ethno-Klänge lassen das laue Spiel wenigstens stimmungsvoll geraten. **ha**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win 9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Cryo Interactive
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 73% **Sound:** 75%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** **53%**

Europa Universalis



Im Zeitalter der Kolonialisierung übernehmen Sie die Führung über eine europäische Großmacht. Um deren Geschicke zu lenken, stehen Ihnen Diplomatie, Militär, Forschung und Wirtschaft zur Verfügung. Die Möglichkeiten der Verwaltung sind stark eingeschränkt und eher abstrakt. Leider werden alle Kampfhandlungen automatisch berechnet. Darauf sollte der Spieler eigentlich Einfluss haben. Ansonsten ist das Strategiespiel gut gelungen. **ag**

Mindestens: P200, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Paradox/Blackstar
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Strategie
Grafik: 72% **Sound:** 54%
Mehrspieler: 71% **Einzelspieler:** **68%**

Might & Magic 8



Im Test des englischen Originals (PCA 6/2000) wiesen wir bereits ausführlich auf die Hauptmankos hin. Auch in der deutschen Version vergällen einem vor allem das eintönige Spielprinzip – immer wieder ganze Heere von Monstern klatschen, riesige Dungeons säubern und simple, kleine Aufträge lösen – sowie die miese Grafik-Engine jeden Spaß. In Zeiten von *Baldur's Gate 2* ist das trotz der geglückten Übersetzung nicht mehr akzeptabel. **ag**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Software, D3D, DirectSound
Hersteller: 3DO/Infogrames
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Rollenspiel
Grafik: 34% **Sound:** 51%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** **49%**

Ruhm und Reichtum



Erinnern Sie sich noch an *Monopoly*? Falls ja, mischen Sie einfach etwas Wirtschaftssimulation rein und schütteln es gut durch. Es entsteht ein rundenbasiertes Brettspiel, bei dem Sie mit Ihrem Auto würfelnd Felder ansteuern und Handelsgüter wie Kaffee, Kohle und Stahl erwerben. Sicherlich eine nette Idee für einen geplanten Familienabend vor dem heimischen Computer, aber für die hartgesottenen Spielerseelen eher ein Graus. **tabu**

Mindestens: PII 266 MHz, 32MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectSound, Direct3D
Hersteller: Cryo
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Wirtschaftssimulation
Grafik: 43% **Sound:** 38%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** **44%**

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

Hallo Du!
Hupte leider schon lov...
Aber Timos Rockasparty war endlich mal wieder cool, dank Dir und Deinem HAMMERHEAD FX !!!
Habe ich mir jetzt übrigens ausgeliehen, finde ich nämlich total genial ☺.
Liebi
P.S.: Wir sehen uns.

Infoline 0180 512 5133 (0,24 DM/Min.) Der erfahrenste Hersteller von innovativen Steuerungsgeräten für PC & Spielkonsolen!

HAMM

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.

In Zeiten, in denen der Daum-Skandal in ganz Deutschland höhere Wellen schlägt als die Herbststurmfluten an Nord- und Ostsee, sehnt man sich nach etwas Beständigem. Nach FIFA 2001. Hier ist es. So wie wir es kennen und lieben: Brillant und innovationsarm wie eh und je.



Bayerns Torwart Oliver Kahn ist gut wiederzuerkennen. Allerdings sind nicht alle Spieler derart realistisch nachgebildet.

Eine Klasse für sich

Alle Jahre wieder stellen sich Fans der *FIFA*-Serie die gleiche und inzwischen wohl wichtigste Frage zum definitiv besten Fußballspiel: „Kann man endlich die Steuerung frei konfigurieren?". Und jedes Jahr erklingt die gleiche Antwort: „Nein, kann man nicht!". Ob dies an purer Arroganz, fraglicher Unfähigkeit oder wahrscheinlicher Lustlosigkeit der Programmierer liegt, wissen letztere wohl nur selbst. Eine nachvollziehbare Erklärung gibt es nicht, zumal *NBA* und *NHL* seit Jahren diese eigentlich selbstverständliche Option bieten.

Wurden wir die letzten Jahre mit durchweg bombastischen, filmreifen Intros belohnt, setzt sich der neue EA-Trend, einfach irgendwelche In-Game-Sequenzen zu einem Filmchen zusammenzuschneiden, auch bei *FIFA 2001* fort. Wenigstens musikalisch wird der gewohnt hohe Standard dank Mobys rockigem und exklusivem Titelsong aufrechterhalten.

Fakten

- Über 300 Vereins- und Nationalmannschaften
- Originale Spielernamen und Trikots
- Realistischere Gesichtstexturen
- Verschiedene Wetterbedingungen
- Internet-Modus
- Motivierender Saisonmodus
- Steuerung nicht frei konfigurierbar

Im weiten Rund des Stadions Nou Camp möchte wohl jeder gerne einmal Fußball spielen.



Schön anzusehen: Das Dortmunder Westfalenstadion wurde als eines von sechs Stadien originalgetreu nachgebildet.



Unglaublich aber wahr: Auf solch extrem spektakuläre Art und Weise fallen bei FIFA 2001 Tore wie am Fließband ...

Klasse, diese Masse

Aber genug gemeckert. Im gewohnt aufgeräumten Hauptmenü finden sich die bekannten Spielmodi. Neben dem obligatorischen Training dürfen Sie sich in Freundschaftspartien mit mehr als 60 Nationalteams und knapp 260 Vereinsmannschaften messen. Außerdem wird ein interessanter und mehrjähriger Liga-Modus mit Auf- und Abstieg sowie nationalen und internationalen Pokalwettbewerben geboten. Wer mag, kann sich eine Liga mit den Mannschaften seiner Wahl zusammenstellen oder einfach mit seinem Wunschteam in eine von 17 „mitgelieferten" Top-Ligen (darunter Deutschland, Italien, England, Frankreich, Spanien und Holland) einsteigen. Natürlich ist es auch möglich, eine Weltmeisterschaft oder eine Champions-League-Saison zu absolvieren. Wer den Vorgänger kennt, findet sich in den Mannschaftsmenüs mitsamt den seltsamen Abkürzungen für die Spielerpositionen (LV, RA, OMF, DMF) rasch zurecht. Anfänger müssen wohl oder übel einen Blick ins Handbuch werfen. Denn nach wie vor fehlt ein Spielfeld, auf das man seine Wunschelf bequem per Maus ziehen kann.

Oh, wie ist das schön

Geht es endlich ins Stadion dürfte auch dieses Jahr beim Anblick der traumhaft schönen 3D-Grafik manch einem die Spucke wegbleiben. Noch detailliertere Stadien und Zuschauer sowie eine etwas andere Farbgebung als beim Vorgänger machen Lust auf mehr. Und die wird bei näherer Betrachtung des saftigen Grüns und der Spieler gestillt. Für die feinen Motion-Capturing-Animationen hielt auch Lothar Matthäus seine alten Knochen hin. Die Liebe zum Detail zeigt sich bei den verschmutzen Schienbeinschonern, den knittrigen Trikots und gipfelt in den bisher realistischsten Gesichtsanimationen, die je ein Fußballspiel zu bieten hatte. Zwar muss mangels Lizenz nach wie vor auf die Original-Texturgesichter der Fußballgötter verzichtet werden; dafür gaben sich die Grafiker reichlich Mühe, dem Original so nah wie erlaubt zu kommen – was speziell bei Oliver Kahn sehr ansprechend gelungen ist.

Schiri, wir wissen, wo dein Auto steht ...

Was die Kameraperspektiven angeht, speckt EA weiterhin ab. *FIFA 2001* bietet „nur" vier, die aber auch völlig ausreichen. Beim zweiten Blick ins weite Stadionrund fallen weitere nette Details wie die zwei Linienrichter und die aus der Champions League bekannten Ordner in gelben Regencapes auf. Die Bewegungen der Spieler sind gewohnt realistisch und die Animationen noch einen Tick besser als bei *FIFA 2000*. Spielen tut sich das Ganze etwas simulationslastiger und flüssiger als zuvor. Das Mittelfeld wird nun nicht mehr ganz so schnell überbrückt und die spärlich vorhandenen taktischen Anweisungen (Abseitsfalle, Pressing) werden bes-



Nicht nur die Spieler, sondern auch die Bodentexturen des Rasens wirken extrem realistisch.

Vergleich

Aufgrund der stärkeren Computergegner und der besseren Spielbarkeit des *NHL*-Bruders bleibt für *FIFA 2001* nur Rang 2 im internen EA-Vergleich. Der *FIFA*-Vorgänger ist nur minimal schlechter als das Jahresupdate zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft. Nach wie vor ganz nett, aber etwas abgeschlagen: Microsofts einmaliger Ausflug auf den grünen Rasen.

NHL 2001	90%
FIFA 2001	88%
FIFA 2000 (abgewertet)	86%
MS Fußball Int. (abgewertet)	75%



Die KI der Mitspieler ist gut bis sehr gut. In der Mitte startet Oliver Bierhoff in Erwartung des Steilpasses durch. Doch Carsten Jancker kann sich irgendwie nicht vom Ball trennen ...

tens umgesetzt. Allzu rüpelhafte Zeitgenossen schickt der konsequent pfeifende Schiri, der die Vorteilsauslegung gut beherrscht, schnell unter die Dusche. Dennoch bleibt dessen Pfeife bei klaren Fouls nach wie vor zu oft stumm. Außerdem ist es seltsam, dass unnatürlich viele Tore nach Fallrückziehern fallen und die Torhüter ab und an auf der Linie kleben bleiben, um sich Sekunden später den Ball in die Maschen hauen zu lassen.

Mehrspieler-Freuden

Sieht man von dem eingangs erwähnten Manko ab, dass sich die Steuerung nicht frei konfigurieren lässt, gibt es hier absolut keinen Grund zur Klage. Ein Acht-Tasten-Gamepad wird nach wie vor vollends ausgelastet. Der einzige Unterschied zum Vorgänger besteht darin, dass die „Stochern"-Taste mit der „Blutgrätsche"-Taste getauscht wurde, was Kenner des Spiels anfangs etwas verwundern dürfte. Die Künstliche Intelligenz des Computers richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad (Amateur, Profi oder Weltklasse). Echte Hardcore-Zocker finden jedoch im Weltklasse-Modus nach wie vor nicht ihren Meister in der CPU. Und auch im Mehrspielermodus fallen weiterhin zu viele Tore, Eishockey-Ergebnisse à la 7:4 oder 8:6 sind leider an der Tagesordnung. Apropos Mehrspielermodus: Der vor zwei Jahren scheinbar grundlos beerdigte Internet-Modus feiert endlich seine Auferstehung, was gerade die zahlreichen *FIFA*-Ligen rund um den Globus freuen dürfte. Kontinuität ist hingegen beim Reporterduo angesagt. Wurde Wolf-Dieter Poschmann alle zwei Jahre ein neuer „Co" an die Seite gesetzt, bleibt ihm bei *FIFA 2001* Jörg Dahlmann treu, der das Spielgeschehen gewohnt launig und sogar voraussehend kommentiert: „Um den zweiten Platz zu erreichen, müssen sie auf jeden Fall noch ein Auswärtstor erzielen" – nicht schlecht! Reichlich Stimmung war ja seit jeher in den *FIFA*-Stadien, die Fangesänge sind meistens stimmig und auch der Regen klingt jetzt wie solcher und nicht wie ein verkalkter Duschkopf, was will man da eigentlich noch mehr? Nun, vielleicht endlich mal die Beseitigung der jedes Jahr aufs neue monierten Schönheitsfehler, die das exzellente Spiel stets um eine noch bessere Wertung bringen!

Christian Sauerteig



Alle National- und Vereinsmannschaften sind auf dem neuesten Stand. Schön: Das knittrige Trikot und das animierte Gesicht.

Kommentar



Christian Sauerteig

Arrrgh! Es ist zum Heulen. Warum kriegt es EA Sports eigentlich nicht gebacken, dieses beinahe perfekte Spiel zu perfektionieren, indem endlich einmal diese ganzen kleinen Fehlerchen beseitigt werden und der Spieler die Möglichkeit hat, die Steuerung frei zu konfigurieren? Klar, FIFA 2001 ist ein Meisterwerk und das zurzeit beste Fußballspiel und der Konkurrenz um Meilen voraus und verspricht Spielspaß bis weit ins nächste Jahr hinein, aber trotzdem: Fans der Serie werden sich früher oder später ob dieser Innovationsarmut gewaltig ver..., äh ...äppelt vorkommen und ihr sauer verdientes Geld nicht bis FIFA 2023 Jahr für Jahr für ein Grafik-Update und Mini-Neuerungen wie zwei Linienrichter ausgeben. Wer FIFA 2000 besitzt, sollte sich den Kauf echt gut überlegen.

FIFA 2001

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1-4 PC, 8 LAN, 20 Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	512 MB/95-475 MB
Internet:	http://www.fifa2001.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



» Mit noch schönerer Grafik und einigen Minimalverbesserungen im Schongang zum Meistertitel. «

Genre:	**Sportspiel**
Testversion :	**Pre-Master v. Oktober**
Steuerung:	**Gut**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**91%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**90%**
Einzelspieler:	

88%

ELSA ISDN – Alles, was du willst!











MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,– DM*

Plug & Play & Fun



Weihnachtsaktion click & help http://xmas.elsa.de



connect Produkt des Jahres 2000 1. Platz

ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.

ELSA MicroLink ISDN 4U
Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.
Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können die 4U-Nutzer gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.
***ELSA MicroLink ISDN 4U.* Einfach Plug & Play & Fun.**

ELSA

www.elsa.de

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

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

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5112 · Faxline +49-(0)241-606-5199

Reif für den Titel?

Fakten

- Mehr als 400 Vereine
- Über 10.000 Spieler
- Echtzeit-2D-Spielszenen
- Eingeschränkter Karrieremodus
- Starke Online-Hilfe
- Editor

Die 2D-Spielszenen wirken jetzt um einiges detaillierter und bieten nach wie vor die schönsten Spielzüge im Genre.

Schon letztes Jahr schrammte der Kicker Fußballmanager um Haaresbreite am Manager-Olymp vorbei. Mit noch edlerer Optik, übersichtlicheren Menüs und aufpolierten 2D-Spielszenen soll Genreprimus Anstoss 3 nun endlich von der Tabellenspitze gekickt werden – ob's geklappt hat?



Alle Spieler- und Vereinsnamen mussten aus lizenzrechtlichen Gründen leicht abgeändert werden. Ein Editor schafft hier Abhilfe.

Der dritte Teil der Serie versteht sich in erster Linie als konsequente Weiterentwicklung der Vorgänger. Revolutionäres ist in diesem Genre scheinbar momentan eh nicht zu erwarten und so legte auch Heart-Line in erster Linie Wert darauf, ein ohnehin schon gutes Produkt noch zu verbessern und um sinnvolle Features zu verfeinern. Spaltete das unübersichtliche und comiclastige Menüdesign von *Kurt – Der Fußballmanager* die Fans in zwei Lager, versöhnte der *Kicker Fußballmanager* die Anhänger mit einer sehr viel edleren und vor allem übersichtlicheren Menüstruktur. Diesen Trend setzt auch der *Kicker Fußballmanager 2* mit einer durchgehenden Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten fort. Sämtliche Menüs wurden komplett neu gestaltet. Wie bei *Pizza Connection 2* lassen sich nun alle Funktionen mit maximal zwei Mausklicks erreichen – das gefällt! Außerdem dürfen Sie wichtige Menüpunkte auf fünf frei belegbare und am oberen Bildschirmrand stets präsente Buttons legen. Besonders erfreulich: Der total überfrachtete Transfermarkt bekam endlich einen eigenen Bildschirm und wirkt nun um einiges aufgeräumter – auch wenn sich manch einer nach wie vor an der Tatsache stören dürfte, dass das ganze Jahr über Verhandlungen getätigt werden können und die Transferliste nicht wie üblich nach der Winterpause schließt. Und auch die hektischen Spieler-Auktionen wurden vereinfacht. Dennoch dauert es teilweise Wochen, bis die Auktion startet und man seinen Wunschspieler verpflichten darf – nicht sehr realistisch. Wer's ganz eilig hat, kann immerhin dreimal pro Saison einen Blitztransfer tätigen. Wird Einigung über Ablöse und Gehalt erzielt, kickt Ihr Wunschspieler bereits kurze Zeit später für Ihr Team.



Auch der Traingsbildschirm wurde komplett neu designt. Die Ähnlichkeit zu Anstoss 3 lässt sich nicht verbergen.



Wer einen Spieler verpflichten möchte, muss sich in einer über fünf Runden gehenden Auktion gegen andere Clubs durchsetzen.

Taktische Meisterleistung

Viele Spieler beschwerten sich über das zu undurchsichtige Stärkesystem ihrer Kicker, das von 1 bis 999 reichte. Ab sofort ist dieses sehr viel übersichtlicher: Die Spieler weisen nun Stärkewerte von 1 bis 10 auf, allenfalls Ausnahmekicker und echte Stars können die Traumwerte 11 bis 13 erreichen.

Was das Training angeht, hat sich einiges getan. Musste man früher noch mit Bällen und Schiebereglern die Schwerpunkte umständlich festlegen, ist jetzt eine *Anstoss*-ähnliche Wochenplanung möglich. Der wichtigste Menüpunkt ist der Mannschafts- und Taktikbildschirm. Hier wurde das Spieler- und Aufstellungsmenü komplett überarbeitet und neu gestaltet, die Bedienung geht nun noch einfacher von der Hand. Vier taktische Systeme können abgespeichert werden, die Aufstellungen sind automatisierbar, Spieler dürfen punktgenau an eine bestimmte Stelle auf dem Rasen platziert werden und kicken dort dann auch wirklich im Spiel. Die taktischen Möglichkeiten sind herrlich umfangreich und Ihre eigenen Ideen dürfen Sie nun mit einem Spielzugeditor umsetzen. Erlaubt es die Situation, ruft das Programm während des laufenden Spiels diesen von Ihnen generierten Spielzug ab.

Das ist Fußball!

Bei der Spieldarstellung hat sich Heart-Line erneut gegen den Einsatz einer 3D-Technologie entschieden. Dafür wurde die Grafik der Spielszenen merklich aufpoliert und die gerenderten Spielfiguren wirken um einiges detaillierter. Die höhere Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten erlaubt die Ansicht von bis zu acht Partien gleichzeitig und stufenloses Kamerazooming sorgt für zusätzliche Übersicht. Nach wie vor ist es faszinierend, zu beobachten, wie die Spieler wirklich das umsetzen, was man ihnen sagt und als taktische Anweisung mit auf den Rasen gibt. Und das Beste: Das Ganze sieht auch noch nach Fußball aus. Selbst wenn man die aktuellste *Anstoss 3*-Version zum Vergleich heranzieht, bleibt die Feststellung, dass kein Manager schönere und realistischere Spielzüge als der *KFM2* zeigt. Grafisch allerdings



Mit dem Action-Control-Pad können Sie selbst auf Torejagd gehen.

Vergleich

Es hat nicht ganz gereicht: Aufgrund des größeren Umfangs und eines ausgeklügelteren Karrieremodus' behält *Anstoss 3* die Tabellenspitze. Der Vorgänger vom *KFM2* ist nach wie vor gut und durchweg empfehlenswert. Zwar mit der offiziellen DFB-Lizenz, aber um mindestens eine Klasse schlechter: EA Sports' *Fußballmanager 2001*.

Anstoss 3	88%
Kicker Fußballmanager 2	85%
Kicker Fußballmanager (abgewertet)	83%
Fußballmanager 2001	72%



Dank der Bildschirmauflösung von 800 mal 600 Bildpunkten können bis zu acht Fenster gleichzeitig geöffnet sein.



Das Aufstellungsmenü wurde komplett überarbeitet und ist nun sehr viel übersichtlicher und einsteigerfreundlicher.

hat *Anstoss 3* die Nase ganz klar vorne. Das Spielgeschehen, das nach Wunsch zwischen einer und zehn Minuten dauert, ist stets unterhaltsam, so dass man auch nach mehreren Spielzeiten gerne noch zuguckt. Direkt vom Spielfeld sind über jeden Spieler zahlreiche Statistiken abrufbar. Da alle Spiele parallel live (!) berechnet werden, kann jederzeit zwischen den Spielen der einzelnen Mannschaften und Ligen umgeschaltet werden. Wer selbst ins Spielgeschehen eingreifen will, kann dies mit dem Action-Control-Pad machen: Auf Knopfdruck brüllt Ihr Alter Ego von der Trainerbank Anweisungen wie „Links!", „Geh!" oder „Schieß!" aufs Spielfeld. Je nach Frische des Spielers setzt dieser die Order auch um.

Wie es euch gefällt

Für ein gewohnt realistisches Szenario sorgen mehr als 400 Vereine aus ganz Europa und Zehntausende von Spielern sowie alle europäischen Pokalwettbewerbe und ein WM- und EM-Modus. Wo und in welcher Liga Sie Ihre Karriere als Trainer und Manager in Personalunion starten, bleibt selbstverständlich Ihnen überlassen. Egal, ob Sie einen Amateurverein in die Beletage des

VK&K, Frankfurt

Stopf Dich Fette

Die Sommerdiät ist vorbei. Pünktlich zum Herbst jeden Geschmack. Und bei den günstigen Preisen



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

deutschen Fußballs führen oder mit einem italienischen Top-Verein um die Champions League mitspielen – nichts ist unmöglich.

Eine besondere Herausforderung stellen die mitgelieferten Szenarien dar. Hier gilt es, mit einem bestimmten Etat in den nächsten zwei Jahren in die erste Liga aufzusteigen oder mit einen abstiegsbedrohten Club die Klasse zu halten.

Für Punkte, Siege und Platzierungen bekommen Sie Credits gutgeschrieben. Je mehr Credits Sie haben, desto größer ist die Möglichkeit, zu Spitzenclubs zu wechseln, die Ihnen jetzt auch Angebote unterbreiten. Dennoch ist es nicht möglich, entlassen zu werden. Karriereteechnisch hat *Anstoss 3* einiges mehr zu bieten. Immerhin wurde auch an die Schattenseiten der glamourösen Fußballwelt gedacht: Doping, Bestechungen und Intrigen sind auch bei *KFM2* möglich. Anfänger werden sich über den Einsteigermodus freuen, bei dem weniger wichtige Menüpunkte von vornherein deaktiviert und somit automatisiert sind. Darüber hinaus weisen Warnlampen, wie anno dazumal beim *Bundesliga Manager Hattrick*, auf Fehlentwicklungen hin. Neben einem übersichtlichen Handbuch greift einem die sprachunterstützte Online-Hilfe unter die Arme, falls man sich mal in einem Menüpunkt verzettelt hat und nicht weiter weiß. Nicht weniger spaßig und unterhaltsam ist der Mehrspielermodus des sehr guten Managers: Mit bis zu vier Spielern darf im lokalen Netzwerk gewetteifert werden.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

So wie Christoph Daum den Bundestrainerposten, verpasst auch der Kicker Fußballmanager 2 erneut um ein Haar die Spitzenposition im Genre. Die sinnvollen Detailverbesserungen und die aufpolierte und noch edlere Optik machen den KFM2 zwar zu einem echten First-Class-Manager. Anstoss 3 bietet aber neben den ansehnlicheren 3D-Spielszenen noch einen Tick mehr spielerischen Tiefgang, was nicht zuletzt an dem sehr viel durchdachteren und auf lange Sicht motivierenderen Karrieremodus liegt. Dennoch: Hardcore-Strategen und Genre-Fans werden mit wochenlangem Spielspaß belohnt.

Kicker Fußballmanager 2

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	636 MB/532 MB
Internet:	http://www.heart-line.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Heart-Line
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.



» Knapp geschlagen: Der allemal empfehlenswerte Vize-Meister unter den Fußballmanagern. «

Genre:	**Fußballmanager**
Testversion :	**Beta 0.91**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**69%**
Mehrspieler:	**85%**
Einzelspieler:	

85%

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: GAMEBOY
www.de.infogrames.com



Das hektische Treiben in den griechischen Stadtstaaten wurde sehr ansehnlich in Szene gesetzt.

Fakten

- 46 Missionen
- 7 Kampagnen
- 15 Tutorials
- 3 Endlosspiele
- 24 antike Götter und Monster

Sagenhaft gut?

Nicht nur Gyros, Sirtaki, Tzatziki und leckerer Wein kommen aus Griechenland, sondern auch die Herren Hades, Perseus und Herkules. Mit diesen Helden und Gottheiten haben Sie es bei dem jüngsten Spross von Impressions' Aufbaustrategieserie zu tun, der Sie ins antike Griechenland entführt.

Ihre Karriere als altgriechischer Städteplaner können Sie wahlweise in sieben aufeinander aufbauenden und motivierenden Kampagnen (46 Missionen) starten oder sich in einem der drei Endlosspiele versuchen. Blutige Anfänger werden mit dem 15 Missionen starken Lernabschnitt bestens bedient. Zu Spielbeginn gibt es selten viel mehr als ein paar Straßen und Ödland zu bestaunen. Ihre Aufgabe ist es nun, solch legendäre und große Stadtstaaten wie Athen oder Sparta aus dem Boden zu stampfen. Von Ihrem spärlichen Startkapital errichten Sie Straßen, Wohnparzellen und öffentliche Gebäude. Kurze Zeit später bevölkern die ersten Siedler Ihre Stadt und machen sich auf die Suche nach Arbeit und Essen. Einfache Bauernhöfe und Farmen sollten genügen, um den Hunger der noch wenigen Menschen zu stillen, und neben den öffentlichen Gebäuden bieten Steinmetze und sonstige Handwerksbetriebe ausreichend Arbeitsplätze. Um Ihre Stadtstaaten stetig ausbauen zu können, ist auch die Interaktion mit Nachbarstaaten und Vasallen unabdingbar. Handel und reger Warenaustausch sind die Vorteile. Wer im Geschichtsunterricht aufgepasst hat, weiß aber, dass sich damals nicht alle Stadtstaaten grün waren, und so sind auch kriegerische Konflikte über kurz oder lang programmiert.

Die fürs Spiel wichtigste und zugleich interessanteste Neuerung ist die Bedeutung der zwölf Gottheiten. Mussten Sie sich beim Vorgänger *Pharao* dem zeitintensiven Pyramidenbau widmen, um Ihren Herrscher zu beglücken, verlangen die Götter des antiken Griechenlands nach nicht minder umfangreichen Tempelanlagen. Doch im Gegensatz zu *Pharao* lohnt sich die Mühe hier auch. Sobald der Tempel steht, läuft die angebetete Gottheit durch Ihre Stadt und bekämpft Feinde oder segnet andere Gebäude.



Helden wie Herkules oder Perseus beschützen Ihre Stadt vor ungebetenen Gästen.

Vergleich

Zeus reiht sich nahtlos in die durchweg guten Aufbaustrategiespiele aus dem Hause Impressions ein, ohne dabei aber wirkliche Neuerungen bieten zu können. Unangefochtene Spitzenreiter im Genre sind nach wie vor *Anno 1602* und *Die Siedler 3*, die noch mehr Spieltiefe und Motivation bieten.

Anno 1602	88%
Die Siedler 3	86%
Zeus	82%
Pharao	82%

Kommentar



Christian Sauerteig

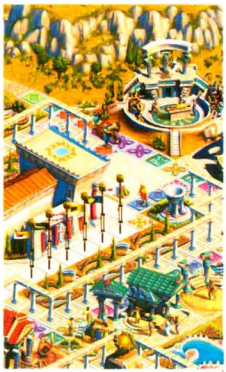
Egal ob Rom, Ägypten oder Griechenland: Spaß macht es allemal, das muntere Städtebauen und -planen. Fans der Reihe werden sich über die leicht entstaubte und besser zu bedienende Menüstruktur sowie die schönere Grafik freuen, ansonsten aber wirkliche Neuerungen vermissen. Sicherlich, die Gottheiten spielen jetzt eine viel wichtigere Rolle und durch das Errichten der Tempel und Hallen für die Helden kommt mehr Abwechslung ins Spiel. Das war aber auch bitter nötig, sonst würde die Serie nämlich an Innovationsarmut zugrunde gehen. Wer den Vorgänger bereits besitzt, sollte sich den Kauf überlegen!

Außerdem wird jeder Tempelbau mit einer nicht versiegenden Rohstoffquelle belohnt. Dummerweise können Sie sich nicht mit allen zwölf Göttern gut stellen. Die entzürnten Gottheiten lassen Ihre Stadt deswegen öfters von Monstern wie Medusa oder Hydra heimsuchen. Diese wiederum können nur von Helden wie Perseus oder Herkules in die Flucht geschlagen werden. Und da Helden nicht automatisch in jeder Stadt umherstolzieren, müssen Sie ihnen zunächst Hallen und Trainingsgelände errichten, damit diese, wie die Gottväter, Ihre Stadt bevölkern.

Schöner siedeln?

Auf den ersten Blick ist der Unterschied zu *Pharao* nicht allzu groß. Die Grafik wirkt ein wenig detaillierter und auch das Menüsystem wurde nahezu unverändert übernommen. Lediglich die Infobildschirme sind nun merklich übersichtlicher geraten und mit Bau-Icons verknüpft, was die Bedienbarkeit um einiges komfortabler macht. Auch die Beraterfenster wurden nun direkt ins Menüsystem integriert und ploppen nicht mehr permanent am Bildschirmrand auf – immerhin etwas! Echt ärgerlich ist jedoch nach wie vor die Tatsache, dass auch *Zeus* keinen Mehrspielermodus bietet.

Christian Sauerteig



Die Grafik wurde minimal verbessert, das Pharao-Menüsystem jedoch nahezu unverändert übernommen.

Zeus

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	345 MB/110-295 MB
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Impressions/Infogrames
Veröffentlichung:	15. November
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion:	**Beta vom 9.10.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**76%**
Sound:	**71%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

82%

» *Nach wie vor gutes, aber auch wenig innovatives Aufbaustrategiespiel ohne Mehrspielermodus* «





Wenn in Cossacks größere Truppenverbände aufeinander treffen, können Sie sich auf dramatisches Schlachtengetümmel einstellen.

Buntes Historiengemälde

Mit reichlich Kanonendonner und riesigen Armeen will sich Cossacks – European Wars bei den Echtzeitstrategie-Fans Gehör verschaffen. „Nieder mit Königen und Eroberern!", dachten sich die russischen Entwickler und bliesen zum Angriff auf Age of Kings & Co.

Jawoll, die Spiele-Invasion aus dem Osten ist nicht mehr zu stoppen! *Mit Cossacks* feiern die ukrainischen Programmierer von GSC Gameworld ihr Debüt und zeigen prompt, dass sie es in handwerklicher Hinsicht durchaus mit manchen „Großen" aufnehmen können. Chronologisch bildet *Cossacks* eigentlich die direkte Fortsetzung von Microsofts *Age of Kings* und auch spielerisch sind die Ähnlichkeiten nicht von der Hand zu weisen. Sie werden zurückversetzt in die Zeit des 16. bis 18. Jahrhunderts und können wie früher im Sandkasten große historische Schlachten inszenieren. Das Einheitenlimit macht Ihnen dabei diesmal keinen Strich durch die Rechnung: Angeblich soll das Programm sogar riesige Aufgebote von bis zu 8.000 Mann verkraften.

Regiment zum Gefecht!

Neben historischen Einzelschlachten, unter anderem aus der Zeit des 30-jährigen und des Siebenjährigen Krieges, stehen Ihnen ganze Feldzüge mit Kanonen, Mörsern, Grenadieren, Kavallerie und sogar den Ballons der Gebrüder Montgolfier zur Verfügung. Ähnlich wie im Vorbild *Age of Empires* hat der Spaß nach den Missionen und Kampagnen noch kein Ende. Auf flexibel konfigurierbaren Zufallskarten können Sie sich selbst Ihren digitalen Feldherrnhügel zurechtbasteln, und zwar sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus. Die 16 Nationen mit ihren eigenen charakteristischen Gebäuden und Einheiten sind gut gegeneinander ausbalanciert, und für Abwechslung ist nicht zuletzt durch den ständigen Wechsel zwischen aufbau- und kampfbetonten Aufträgen gesorgt.

Herbert Aichinger



Das Sammeln von Ressourcen und der Aufbau einer funktionierenden Siedlung sind wichtige Bestandteile von Cossacks.

Kommentar



Herbert Aichinger

Ja, es macht Spaß, den kleinen Männchen in Cossacks beim Werkeln zuzusehen, mächtige Formationen in die Schlacht zu schicken und die schwerfälligen Kanonenkugeln zu beobachten (Treffen sie nun oder treffen sie nicht?). Das Erstlingswerk der ukrainischen GSC Gameworld ist ein gediegenes, technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert. Was ihm leider fehlt, ist ein Fünkchen Originalität.

Cossacks

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 9x
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	7 Spieler/CDs
CD/HD:	264 MB/330 MB
Internet:	www.cossacks.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GSC/CDV
Veröffentlichung:	30.11.2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion :	Engl. Version
Steuerung:	09.10.2000
FFeedback:	Sehr gut
Grafik:	–
Sound:	75%
Mehrspieler:	63%
Einzelspieler:	78%

78%

» Sehr unterhaltsam und vielseitig, aber halt doch nicht viel mehr als ein Age-of-Empires-Klon «

Close Combat 5

Juni 1944: Was Ihnen Steven Spielberg schon mit *Der Soldat James Ryan* im Kino präsentierte, können Sie im fünften Teil der *Close Combat*-Serie nachspielen. *Invasion Normandy* entführt Sie an die Schauplätze von rund 50 kleineren Gefechten. In diesem Fall entpuppt es sich eher als Nachteil, dass die Schlachten historisch akkurat nachgestellt sind: So kommt nur spärlich schweres Gerät zum Einsatz, stattdessen hauptsächlich Infanteristen, die bestenfalls auf Mörser zurückgreifen. Darunter leiden die strategischen Möglichkeiten der nüchternen Schlachtensimulation. SSI versäumte es erneut, die Grafik aufzupeppen: Abgesehen von den neuen Szenarien entspricht das Spiel dem Vorgänger. Dabei zeigt *Sudden Strike* sehr deutlich, dass anspruchsvolle Echtzeitstrategie durchaus mit der passenden Atmosphäre ausgestattet sein kann.

Alexander Geltenpoth



Die GIs haben sich von Haus zu Haus vorwärts gekämpft. Ein Bomberangriff zerschlägt die letzte gegnerische Stellung.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Mit wenig Atmosphäre und rein zweckmäßiger Grafik legt Invasion Normandy seinen Schwerpunkt nur auf Taktik. Dem durchschnittlichen Strategiespieler dürfte diese Magerkost zu fad sein, Hardcore-Strategen dagegen kommen durchaus auf ihre Kosten.

Close Combat 5

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/120-600 MB
Internet:	www.ssionline.com
Sprache:	Deutsch/englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/Mattel
Veröffentlichung:	24. November
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	v1.0
Steuerung:	Befriedigend
Ffeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	81%
Mehrspieler:	67%
Einzelspieler:	64%

» Rein strategische Kriegssimulation der Landung in der Normandie 1944 in Echtzeit «

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

LOW BUDGET

4x4 Evolution *	DV	79,90	
Adlertag *	DV	75,90	
Age of Empires 2	DV	78,90	
- Conquerors	DV	52,90	
- Collectors Edition *	DV	126,90	
- Age of Avalon (inoff.)	DV	26,90	
- Khan (inoff.)	DV	26,90	
Alone in the Dark 4 *	DV	79,90	
Anno 1503 *	DV	82,90	
Anno 1602 Königsedition	DV	59,90	
Anstoss 3	DV	84,90	
Arcanum *	DV	i.V.	
Atlantis 1+2 *	DV	45,90	
Autobahn Raser 3 *	DV	61,90	
B-17 Flying Fortress 2 *	DV	74,90	
Baldurs Gate	DV	83,90	
- Collectors Edition *	DV	i.V.	
Battle Isle 4 *	DV	85,90	
Black & White *	DV	84,90	
Blair Witch Project 1	DV	49,90	
Blair Witch Project 2 *	DV	49,90	
Bundesliga Man. 2001	DV	75,90	
Bundesliga Stars 2001	DV	75,90	
C+C 2 -Alarmstufe 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	78,90	
Colin McRae Rally 2 *	DV	75,90	
Combat Flightsimulator	DV	49,90	
Combat Flightsim. 2.0	DV	85,90	
Commandos 2 *	DV	i.V.	
Cossacks *	DV	84,90	
Crimson Skies	DV	83,90	
Cultures	DV	77,90	
Delta Force 3 *	DA	84,90	
Demonworld 2 *	DV	75,90	
Der Clou 2 *	DV	78,90	
Der Patrizier 2 *	DV	76,90	
Deus Ex	DV	81,90	
Diablo 2	DV	78,90	
- Limited Edition *	DV	89,90	
- off. Mission-CD *	DV	i.V.	
- Actionfiguren	DE	32,90	
- Der Wanderer (inoff.)	DV	26,90	
Die Gilde *	DV	71,90	
Die Siedler 4 *	DV	78,90	
D.Sternenfahrer v.Catan *	DV	71,90	
Dino Crisis	DV	74,90	
Earth 2150 Moon Project	DV	48,90	
Emergency Police *	DV	61,90	
Everquest & Ruins of K.	DA	73,90	
- Scars of Velious *		59,90	
Evil Dead *	DV	79,90	
Evil Islands	DV	74,90	
Fl Ch. Season 2000 *	DV	75,90	
Fl Official Team Man. *	DV	75,90	
Fifa 2001 *	DV	82,90	
Flightsimulator 2000			
- Germ.Airports 2	DA	47,90	
- German Airports 3	DA	47,90	
Freespace 2 Dim. Pack	DV	45,90	
Giants *	DV	72,90	
Gothic *	DV	75,90	
Grand Prix 3	DV	78,90	
Gunman Chronicles *	DV	71,90	
Halflife Generation Pack	DV	69,90	
Hegemonia	DV	41,90	
- Hostile Takeover *	DV	i.V.	
- Halftime (inoff.)	DV	24,90	
Hogshooters Fluch 2	DV	76,90	
Battle Isle Platinum Edition	DV	42,90	
Caesar 3	DV	19,90	
Civilization: Call to Power	DV	42,90	
Colonization	DV	15,90	
Commandos Directors Cut	DV	42,90	
Darkstone	DV	29,90	
Devil Inside	DV	29,90	
Driver	DV	78,90	
Dungeon Keeper 2	DV	29,90	
Earth 2150	DV	42,90	
Europaan Air War	DV	29,90	
Fifa 2001 *	DV	82,90	
Homeworld Catacl.	DV	47,90	
Jagged Alliance 2	DV	36,90	
Jagged Alliance 2 -Unfinished B.*	DV	59,90	
Kicker 2 *	DV	74,90	
KISS Psycho Circus	DV	76,90	
Lemmings Revolution	DV	61,90	
Links LS 2001 *	DV	83,90	
Madden NFL 2001	DA	75,90	
Mechwarrior 4 *	DV	83,90	
Mercedes Benz Truck R.	DV	79,90	
Messiah	ML	62,90	
Metal Gear Solid *	DV	67,90	
Midtown Madness 2	DV	67,90	
Might + Magic 8	DV	76,90	
Monkey Island 4 *	DV	82,90	
Need for Speed Porsche	DV	75,90	
Need for Speed 4	DV	75,90	
NHL 2001	DV	82,90	
No one lives forever *	DV	77,90	
Panzer General 4 Barb.	DV	76,90	
Pharao - Kleopatra	DV	42,90	
Pizza Connection 2 *	DV	78,90	
Planescape Torment	DV	72,90	
Police Quest Swat 3 Elite	DV	54,90	
Pool of Radiance 2 *		i.V.	
Pullerlarm *	DV	46,90	
Q.3 -Quarck 3	DA	26,90	
Rainbow Six Covert Ops*	DV	59,90	
- Skybow Levels (inoff.)	DV	26,90	
Resident Evil 3 *	DV	81,90	
Rogue Spear Urban Op.*	DV	38,90	
Roller Coaster Tycoon	DV	55,90	
- Loopy Landscapes	DV	36,90	
RTL Skispringen 2001 *	DV	49,90	
Rune *	DV	77,90	
Sacrifice *		i.V.	
Severance *	DV	72,90	
Sheep *	DV	76,90	
Shogun	DV	72,90	
Sim City 3000 Deutschl.	DV	75,90	

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht

Tel. 09674-1279

TOP Titel

Age of Wonders	39,90
Anno 1602	35,90
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
Colonization	15,90
Commandos Directors Cut	42,90
Darkstone	29,90
Devil Inside	29,90
Driver	78,90
Dungeon Keeper 2	29,90
Earth 2150	42,90
Europaan Air War	29,90
Fifa 2001 *	82,90
Homeworld Catacl.	47,90
Jagged Alliance 2 -UB *	59,90
Jagged Alliance 2 -Unfinished B.*	59,90
Kicker 2 *	74,90
KISS Psycho Circus	76,90
Lemmings Revolution	61,90
Links LS 2001 *	83,90
Madden NFL 2001	75,90
Mechwarrior 4 *	83,90
Mercedes Benz Truck R.	79,90
Messiah	62,90
Metal Gear Solid *	67,90
Midtown Madness 2	67,90
Might + Magic 8	76,90
Monkey Island 4 *	82,90
Need for Speed Porsche	75,90
Need for Speed 4	75,90
NHL 2001	82,90
No one lives forever *	77,90
Panzer General 4 Barb.	76,90
Pharao - Kleopatra	42,90
Pizza Connection 2 *	78,90
Planescape Torment	72,90
Police Quest Swat 3 Elite	54,90
Pool of Radiance 2 *	i.V.
Pullerlarm *	46,90
Q.3 -Quarck 3	26,90
Rainbow Six Covert Ops*	59,90
- Skybow Levels (inoff.)	26,90
Resident Evil 3 *	81,90
Rogue Spear Urban Op.*	38,90
Roller Coaster Tycoon	55,90
- Loopy Landscapes	36,90
RTL Skispringen 2001 *	49,90
Rune *	77,90
Sacrifice *	i.V.
Severance *	72,90
Sheep *	76,90
Shogun	72,90
Sim City 3000 Deutschl.	75,90

AoE Conquerers 52,90
Baldr Isle 4 * 85,90
Blair Witch P.1 49,90
C & C Red Alert 2 85,90
- Alarmstufe Rot 2 84,90
Combat Flightsim.2 85,90
Crimson Skies 83,90
Delta Force 3 US i.V.
Earth 2150 42,90
Europaan Air War 48,90
Fifa 2001 * 82,90
Homeworld Catacl. 47,90
JA2 unfinished B.* 59,90
Metal Gear Solid 67,90
Midtown Madness 2 67,90
Project IGI i.V.
Resident Evil 3 DV* 81,90
Severance engl. 73,90
Sudden Strike 84,90
Wizzards & Warriors 72,90

PS 2 Konsole 869,00
Fifa 2001 103,90
PS One 249,-

Boot Chip	18,90
Alien Ressurection*	85,90
Dino Crisis 2 *	75,90
Driver 2 *	74,90
MoH Underground *	88,90
Tony Hawks 2	75,90
Parasite Eve 2	74,90

DreamCast
SEGA Rally 2 39,90
Half-Life DV 82,90

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

OKAYSOFT.DE
Lager-Status Termine Charts Shop:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen
- Vorbestellservice: einmal bestellt, bei Erscheinen sofort geliefert
- Vorbestellung wieder ändern oder stornieren: KEIN Problem
- bis 15:30 Uhr bestellte Lagerware wird am selben Tag versandt
- über 11 Jahre Erfahrung in Sachen Spiele und Versand-Logistik

LOW BUDGET

Road Rash		12,90	
Schlechtfahrt		29,90	
Star Trek: Der Aufstand		42,90	
Star Wars: X Wing Alliance		45,90	
Starcraft		39,90	
Syndicate Wars		12,90	
System Shock 2		29,90	
TDCA 2		29,90	
Tomb Raider 4		48,90	
Turok 2		19,90	
Ultima Online Renaissance		34,90	
Unreal		36,90	
Unreal - Return to Na Pali		29,90	
Unreal - Tournament		28,90	
Wet - The Sexy Empire		19,90	
Wheel of Time		28,90	
X-Com Apocalypse		27,90	
You don't know Jack		27,90	

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro USB		37,90
Sidewinder Gamepad Pro		63,90
Sidewinder FFB Wheel USB		249,90
- Game Voice USB		92,90
MS Intelli Mouse Optical		77,90
Intelli Mouse Explorer		99,90
Lazer Boomslang 2000		192,90
Spirit 84 FFB Wheel		225,90
Spirit PC Dash 2		89,90
Everglide Pads ab		39,90

SONSTIGES

ADDY Lermsoftware je	74,90
Bleem! PlayStation Emul.	69,90
Game Maker Pro	87,90
Logoland	69,90
Windows ME (Promo)	149,00

SAMMLUNGEN

Blizzard Anthology	49,90
Ergothics Realm Archiv	74,90
Gamers Choice	52,90
Gold Games 4	34,90
Lucas Arts 10 Adventure	35,90
Play The Games 3	65,90

Simon the Sorcerer 3D *	DV	74,90	
SOF -AddOn	DA	26,90	
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 Edition	ML	98,90	
Star Wars: Obi-Wan *	DV	i.V.	
Starlancer	DV	84,90	
Stars! Supernova *	DV	73,90	
Starship Troopers *	DV	67,90	
Stupid Invaders *	DV	79,90	
Sudden Strike	DV	84,90	
Superbike 2001	DV	75,90	
Sydney 2000	DV	81,90	
Techno Mage *	DV	75,90	
The Sims	DV	74,90	
Tomb Raider 4	DV	32,90	
Tomb Raider Chronik *	DV	88,90	
Tombstone 1882 *	DV	43,90	
Tony Hawks 2 *	DV	58,90	
Totally Unreal Pack *		44,90	
Tribes 2 *	DV	i.V.	
Tropico *	DV	i.V.	
Ultima 9 -Ascension	DV	76,90	
Vampire	DV	82,90	
Warcraft 3 *	DV	i.V.	
Warlords Battlecry	DV	76,90	
Wizardry 8 *	DV	i.V.	
Wizards & Warriors	DA	72,90	
- Special Edition *	DA	92,90	
X-Beyond Fr. Doublepack	DV	54,90	
- Xtension	DV	42,90	

IMPORTE: US- & ENGLISCH

Mafia *	US	i.V.	
Mechcommander Gold	EV	49,90	
Mechwarrior 3 -AddOn	US	69,90	
Metal Gear Solid	EV	73,90	
Monkey Island 4 *	EV	84,90	
Nascar Heat	US	106,90	
NBA Live 2001 *	US	i.V.	
NHL 2001	EV	89,90	
NHL 2001	US	98,90	
AoE 2 Conquerers	EV	74,90	
American McGee's Alice *	US	i.V.	
Oni *	US	i.V.	
Police Quest Swat 3 Elite	US	99,90	
Project IGI *	EV	i.V.	
Q. 3 -Team Arena *	EV	49,90	
Rainbox Six Cov. Ops Es.	US	94,90	
Red Faction *	US	i.V.	
Rogue Spear	US	89,90	
- Urban Operation	EV	59,90	
Siedler 4 * DV 78.90			
Tomb Raider Chronik *	DV	88,90	
Tombstone 1882 *	DV	43,90	
Tony Hawks 2 *	DV	58,90	
Totally Unreal Pack *		44,90	
Tribes 2 *	DV	i.V.	
Tropico *	DV	i.V.	
Ultima 9 -Ascension	DV	76,90	
Vampire	DV	82,90	
Warcraft 3 *	DV	i.V.	
Warlords Battlecry	DV	76,90	
Wizardry 8 *	DV	i.V.	
Wizards & Warriors	DA	72,90	
- Special Edition *	DA	92,90	
X-Beyond Fr. Doublepack	DV	54,90	
- Xtension	DV	42,90	

Unreal 28.90
Tournament
Totally Unreal 44.90
+ Return to Napali
+ Tournament
EV uncut 72.90
GUNMAN Chronicles
American McGee's ALICE
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE
multilingual 72.90, special Ed. 98.90
NHL 2001 DV 82.90
US 98.90
HITMAN
bitte vorbestellen: Gedenome 47
DOOM 3
PREY MAX PAYNE
Duke Nukem Forever

NEW YORK NEW YORK

Westwood™ STUDIOS

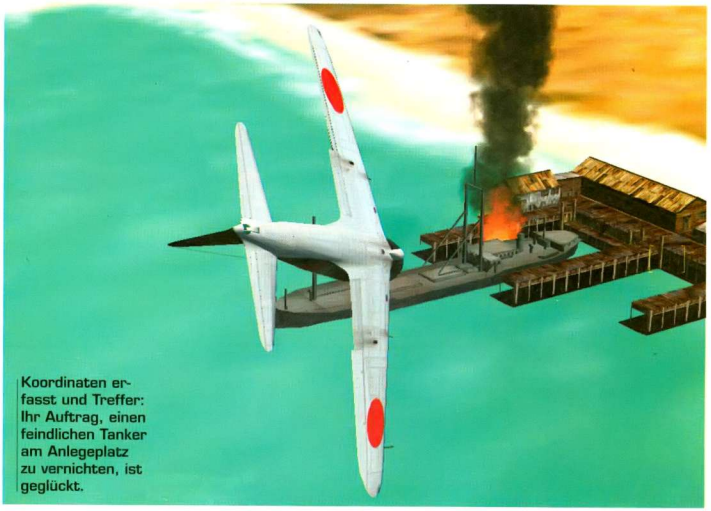
EA GAMES

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


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

Schwingen des Todes

Ohne direkte Missionsvorgaben nähert sich Ihre Staffel dem Zielobjekt. Ein feindliches Geschwader erscheint. Jetzt zeigt sich, ob Sie den Unterschied zwischen Steuerknüppel und Steuerklausel kennen.



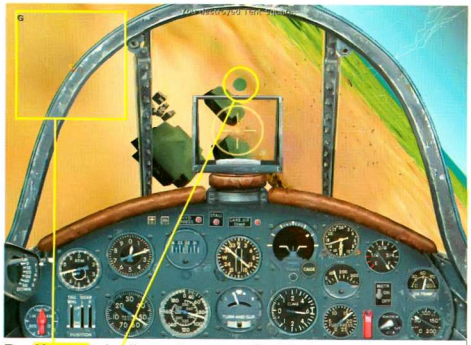
Koordinaten erfasst und Treffer: Ihr Auftrag, einen feindlichen Tanker am Anlegeplatz zu vernichten, ist geglückt.

Nachdem Sie in Wings of Destiny und Combat Flight Simulator Ihre Flugkenntnisse für die Deutschen und Engländer im Zweiten Weltkrieg zur Verfügung gestellt haben, erleben Sie das Geschehen nun aus zwei weiteren Perspektiven. Combat Flight Simulator 2 schildert den Kampf zwischen der japanischen Marine und der US Navy in den Jahren 1941 bis 1945 rund um die Solomon-Inseln. Als junger Kadett starten Sie Ihre Kampagne entweder aufseiten der Sushi-Liebhaber oder der Burger-Fraktion. Sieben Kampfflugzeuge stehen zur Wahl, die vom American Vought F4U-1A bis hin zur Mitsubishi A6M2 Reisen reichen.

Hinter den Wolken

Neben der großen Auswahl an Spieloptionen (Mehrspieler-modus, Schnellkampf, Training, Kampagnen und Einzelkampf) bietet diese Flugsimulation auch Lichtblicke in Bezug auf Grafik und Soundkulisse. Detailreich und wirklichkeitsgetreu sind die Cockpits nachgebildet und lassen sich bis ins Kleinste gut erkennen. Ebenfalls deutlich sind die Schäden, die Sie verursachen oder selbst einstecken müssen. Auf Geländemerkmale wurde (bis auf einige Bäume und Gebäude) unverständlicherweise fast gänzlich verzichtet. Im Bereich Sound hat sich Combat Flight Simulator 2 sichtlich gebessert. Fehlte beim Vorgänger der Funkverkehr, antworten die Geschwader-Kollegen nun auf jeden Befehl. Auf eine musikalische Untermalung Ihres Abenteuers können Sie jedoch lange warten, da diese nicht integriert wurde. Die Steuerung durch Maus, Tastatur und Joystick ist einsteigerfreundlich und die Handhabung der Maschine dank des ausführlichen Handbuchs schnell erläutert.

Tanja Bunke



Der Kasten zeigt Ihnen die genaue Positionierung Ihrer Ziele an, während ein Pfeil über dem Sichtfeld zusätzlich den Weg weist.

Kommentar



Tanja Bunke

Direkt zu Anfang ein kleiner Tipp: Force-Feedback beim Start Ihrer Maschine ausschalten! Ansonsten könnte Ihnen leicht der Joystick bei all dem Rütteln aus der Hand gleiten. In die Steuerung der Maschine konnte ich mich leicht einfinden. Die Grafik der Umgebung, besonders bei Bodennähe, hat mich allerdings nicht überzeugt, da diese bei näherer Betrachtung stark verwischt. Ansonsten jedoch ein wirklich gelungenes Spiel.

Combat Flight Sim. 2

Mindestens:	P 266 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/2000
Sinnvoll:	P III 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro Spiel/32 via Netzwerk/Internet
CD/HD:	900 MB/400 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/combatfs2
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. 90 DM
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Historischer Hintergrund, realgetreue Soundkulisse, geballte Action: Endlich eine gute WWII-Flugsim. «

Genre:	**Flugsimulation**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Ja**
Grafik:	**75%**
Sound:	**68%**
Mehrspieler:	**80%**
Einzelspieler:	

82%

Madden NFL 2001



Mit einer komplett neuen Grafik-Engine und zahlreichen Football-Teams, inklusive sämtlichen Mannschaften aus der NFL, darf auch dieses Jahr wieder gegen das Lederei gekickt werden. Neben einem motivierenden Liga-Modus sorgt vor allem der Klassik-Modus mit berühmten Matches für Kurzweil. Da die vielen Spielzüge und taktischen Variationen eine gute Kenntnis der Spielregeln verlangen, werden Anfänger nach wie vor überfordert sein. **cs**

Mindestens: P 200, 64 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, Glide
Hersteller: EA Sports
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 83% **Sound:** 79%
Mehrspieler: 83% **Einzelspieler:**
81%

Pacific Warriors



Im Flieger sitzend, Maschinengewehr, Raketen und moderne Waffen an Bord, setzen Sie sich in Arcade-Manier gegen eine Vielzahl von Kampfflugzeugen und Basen zur Wehr. Aufgabe ist es, in 25 Einzelmissionen alle feindlichen Flieger, Gebäude und Schiffe aus dem Weg zu räumen und gelegentliche Extras für Ihre Waffenkammer abzugreifen. Für knapp 80 DM, aufgrund schlechter Grafiken und mickriger Soundkulisse, jedoch nicht zu empfehlen. **tabu**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Technik: Direct3D, Direct Sound
Hersteller: Interactive Vision / Swing Entertainment
Preis: Ca. 80 DM
Genre: Action
Grafik: 47% **Sound:** 44%
Mehrspieler: 50% **Einzelspieler:**
51%

Pinball Full-Tilt 3D



Drei Tische, die alle unübersichtlich sind? Das ist bei 17 (!) wählbaren Perspektiven eine reife Leistung (Applaus, Jubel, Trullala)! Das Design wirkt uninspiriert, die Ballphysik unausgereift, der Sound mager und die Musik klingt wie bei einem viertklassigen Erotik-Filmchen. Unser Rat: Wer unbedingt Geld ausgeben will, kaufe sich einen Flipper der *Pro Pinball*-Serie (Empire), gehe in die Spielhalle oder spende es einem SOS-Kinderdorf. **hfr**

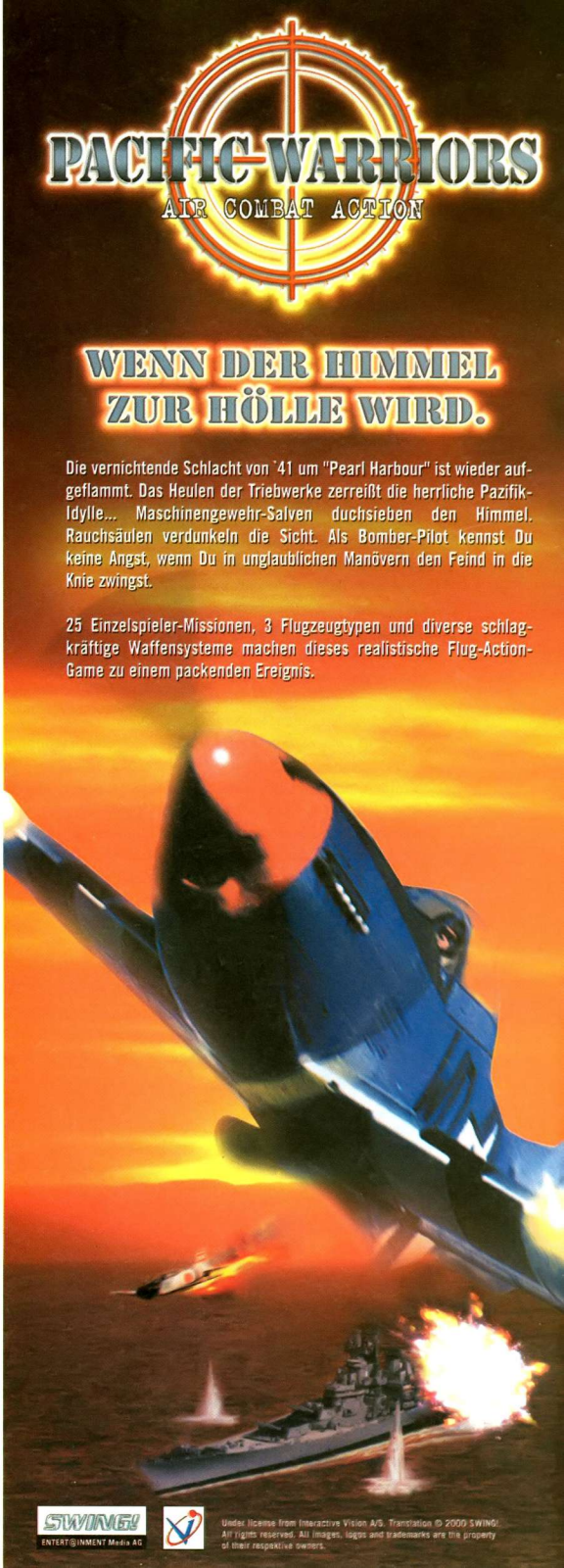
Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik: Direct3D, digit. Samples
Hersteller: eGames
Preis: Ca. DM 25,-
Genre: Action
Grafik: 48% **Sound:** 29%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
33%

SAT.1 Superball



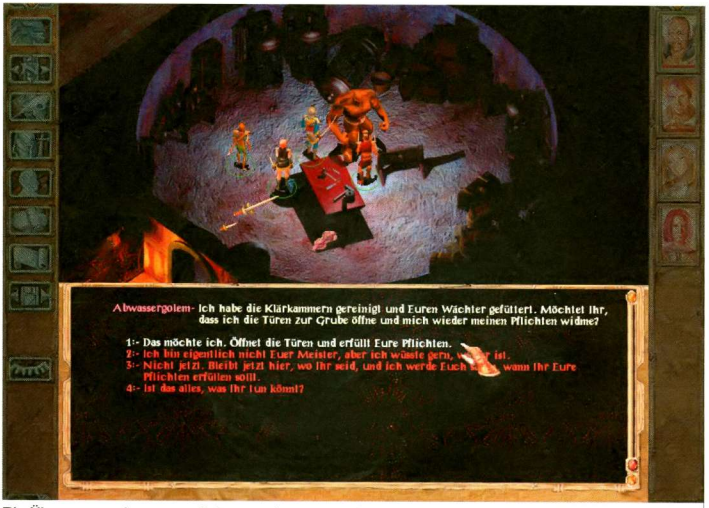
Morgens, kurz vor 9.00 Uhr in Deutschland, Zeit für *Superball* im *Frühstücksfernsehen*: „Links, ähh ... rechts ... Oooh wie schaaahaaadeee!". Damit's beim nächsten Mal besser klappt, gibt es jetzt das Spiel zum Spiel. Genauso simpel wie das Original, aber auch nur einen Tick so unterhaltsam und bis zur vierten Spielminute stets zu leicht. Immerhin sorgt ein Arcade-Modus mit 40 Missionen für etwas Abwechslung, dennoch gilt: Wirklich nur für Fans! **cs**

Mindestens: P 200, 64 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Software 2000
Preis: Ca. DM 40,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 19% **Sound:** 30%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
27%



Es hat sich Ausgesächselt

Einige störende Details in der Übersetzung des Vorgängers, wie sächselnde Partymitglieder, sind Grund genug, um das deutsche Baldur's Gate 2 genauer unter die Lupe zu nehmen.



Die Übersetzung ist erstaunlich gut gelungen, so dass die Atmosphäre erhalten bleibt.

Die enorme Resonanz der Fangemeinde hat sich ausgezahlt, denn anders als in *Baldur's Gate* ist die Übersetzung tadellos geglückt. Selbst Spezialbegriffe sind so korrekt wie nur möglich übersetzt. Auch bei der Sprachausgabe hat Virgin aus den alten Fehlern gelernt. In *Baldur's Gate 2* wird die sächsische Mundart also garantiert nicht Ihr Ohr belästigen. Bereits nach einigen Dialogen merkt man deutlich, dass hier Profis am Werk waren. Nur in einigen Fällen passt die Stimmlage und Betonung nicht ganz zur Situation, so dass im Vergleich zum englischen Original etwas Atmosphäre verloren ging. Angesichts des Umfangs und der Komplexität des Spiels muss man die hohe Qualität der Übersetzung dennoch als enorme Leistung würdigen.


Eine kleine Änderung in der „Baldur.ini" reicht, um die Splatter-Effekte zu aktivieren.

Differenzen überwinden

Abgesehen von der Sprache existieren weitere Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen: Die deutsche Fassung ist entschärft, so dass keine abgetrennten Körperteile herumfliegen oder Blut fließt. Wenn Sie des Englischen nicht mächtig sind, aber auf die entsprechenden Effekte nicht verzichten wollen, löst eine kleine manuelle Änderung in der Datei „Baldur.ini" das Problem. Fügen Sie dazu einfach unter dem Menüpunkt „[Game Options]" als Letztes die zwei Zeilen „Memory Access=100" und „Memory Level=1" ein. Besitzer der Collector's Edition und der Bonus-CD kommen jeweils in den Genuss eines zusätzlichen Händlers, der magische Ausrüstung von großer Macht anbietet.

Alexander Geltenpoth



Da ist wohl etwas durcheinander gerutscht: Natürlich handelt es sich um einen Kampfstab und keine Stabschleuder.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Egal ob in Deutsch oder Englisch, Baldur's Gate 2 kann in beiden Fällen voll überzeugen und begeistern. Wer sich nicht entscheiden kann, darf sich sogar seine eigene Version mit deutschem Text und englischer Sprache oder umgekehrt zusammenstellen, indem er die Datei „Dialog.tlk" einer anderssprachigen Version aus dem Internet zieht.

Baldur's Gate 2

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	2.400 MB/600-2.400 MB
Internet:	www.bg2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	BioWare/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



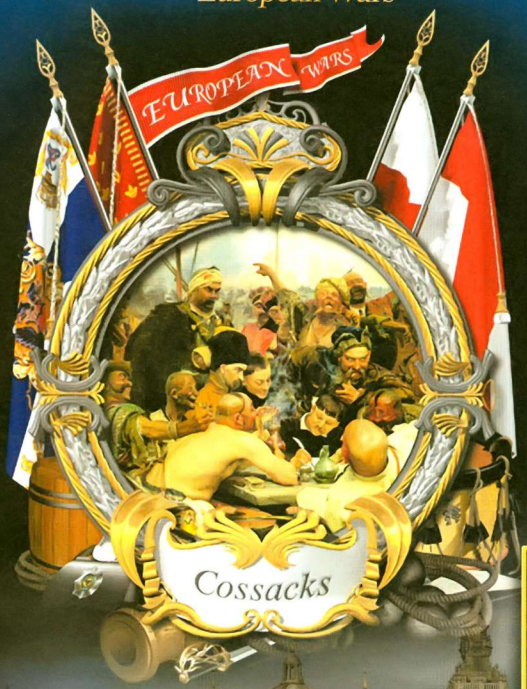
Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	84%
Sound:	88%
Mehrspieler:	91%
Einzelspieler:	

91%

» Trotz epischer Ausmaße und Spezialwortschatz eine gelungene Übersetzung des Meisterwerks. «

Cossacks
- European Wars

Eine neue Ära beginnt...



Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien, Armeen und Einheiten des Europas des XVI.-XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. Und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Kartenzufallsgenerator
- bis zu 8 Spieler im LAN od. Internet





- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Release:
30. Nov. 2000

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**

"Der erste Eindruck: fast überwältigend"
Computer Spiele (9/2000)

cdv
www.cdv.de



Im Bus durch London: Hier sorgt der Fahrer für Chaos vor dem Parlamentsgebäude, in dem die Glocke „Big Ben" hängt.

Fakten

- 2 Städte: London & San Francisco
- 26 Trainingsmissionen
- 20 Blitzrennen
- 24 Kontrollpunktrennen
- 20 Rundkurse
- 20 Fahrzeuge
- 2 Schwierigkeitsgrade

Stoßzeit

Massenkarambolage, mehrere Autos sind hinüber. Wir verraten Ihnen, warum Sie das überhaupt nicht zu jucken braucht.

Ein sonniger Tag. Das richtige Wetter für einen Amoklauf unter den Massen", begrüßt Sie der Kommentator. Hurra, endlich ist sie da, die Daten-CD zu *Midtown Madness*. Ooops, kleiner Verschreiber: *Midtown Madness 2* ist natürlich kein Add-on, sondern ein eigenständiges Spiel. Worauf es dabei ankommt, daran lässt schon der Vorspanntext keinen Zweifel aufkommen: „Die dargestellten Fahrmanöver sind potenziell gefährlich und sollten nicht nachgestellt werden. Fahren Sie vorsichtig!" Zumindest im Spiel können Sie ihre moralischen Bedenken aber getrost den Tank runterspülen und mit 150 km/h durch die Innenstadt brettern oder Polizeiautos an die nächste Häuserfront klatschen. Es gilt nur ein Grundsatz: Wer bremst, verliert.

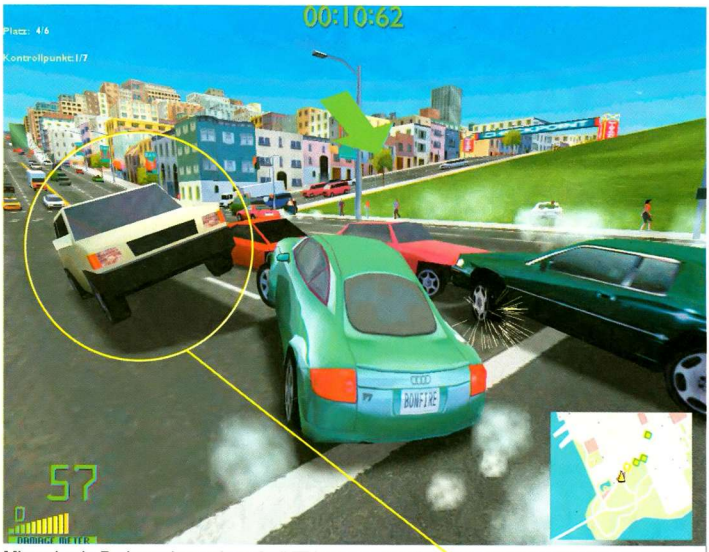
Sightseeing

„Sie haben es versaut", beschimpft Sie eine männliche Stimme. Na vielen Dank. „Mein Gärtner ist mit dem Rasenmäher schneller, mein Lieber". Zum Kuckuck! Noch mehr dumme Sprüche und du wirst im Optionsmenü auf stumm gestellt, Mr. Besserwisser. So leicht das Spiel im Grunde ist, manche der Aufgaben haben es in sich. Nach Chicago im Vorgänger dürfen Sie nun Ihre Bleifuß-Qualitäten in London und San Francisco beweisen. Microsoft hat jeweils die wichtigsten Sehenswürdigkeiten im vereinfachten Stadtplan eingebaut: Vom Buckingham Palace bis zur Golden-Gate-Brücke, nichts ist vor Ihnen sicher. Pro Stadt dürfen Sie das Fahrerfeld auf Rundkursen oder bei Kontrollpunkten abhängen. Zur Erkundung der Innenstädte samt U-Bahn-Tunnel, Tiefgaragen oder Abkürzungen durch Schaufensterscheiben wählen Sie den Tour-Modus. Die Gestaltung der Rennstrecke bleibt in der Regel Ihnen überlassen. Gute Ortskenntnisse sind also von Vor-

Vergleich

Die Missionsvielfalt eines *Driver* schlägt *Midtown Madness 2* nicht, aber die langsamere Brutalo-Orgie *Carmageddon* und das allein schon von der Steuerung her total verhunzte *Super Taxi Driver* schüttelt es locker ab.

Driver	86%
Midtown Madness 2	81%
Midtown Madness 1 (abgewertet)	77%
Carmageddon TDR 2000	70%
Super Taxi Driver	21%



Mittendurch: Besitzer eines echten Audi TT hätten vermutlich einen Umweg in Kauf genommen. Während die Rennautos noch recht schmuck aussehen, wirkt der normale Verkehr eher kantig.

teil. Im Netzwerk muss auf unbeteiligten Verkehr verzichtet werden. Dafür bekommen Sie zusätzlich einen Räuber-und-Gendarm-Modus. Ein dicker Pluspunkt im Vergleich zu Teil 1 sind die Crash-Kurse. Jede Metropole bietet Ihnen 13 Trainingsmissionen. Unter dem Deckmantel einer Taxifahrer-Schule macht man Sie in London mit Stadt und Lenkung vertraut. 180-Grad-Wenden mit gezogener Handbremse, ein anderes Auto verfolgen? Kein Problem. In der Stunt-Schule von San Francisco lernen Sie, andere Wagen zu zerstören oder die Polizei abzuhängen. Als Belohnung winken Lackierungen und Zusatzwagen. Neu dabei sind ein Londoner Taxi, ein Doppeldeckerbus, zwei VW New Beetle, der Audi TT, zwei Mini Cooper, der Aston Martin, ein gepanzertes Armeefahrzeug sowie ein Feuerwehrwagen. Jedes Modell hat ein eigenes Cockpit.

Augenschmaus?

Die Texturen sind immer noch grob, aber schnell, Sound und Musik unauffällig. Fragt sich nur, weshalb dieser Titel manchmal Zeitlupenanfälle hat. Bei Nachtfahrten durch ampelreiche Gebiete werden Ihnen dennoch schöne Lichteffekte ins Auge stechen. Sollten Sie ein Faible für Alteisen haben, dürfen Sie sich freuen: Ihre Kisten verlieren bei Kollisionen und Salti auch mal eine Stoßstange oder ein Stück Schutzblech. Angst um Ihre Umwelt? Unsinn! Wie stichelt der Kommentator so schön: „Tief in Ihrer Seele lauert eben doch ein Gangster."

Joachim Hesse



Zwischenprüfung beim Stuntman-Training: Den Pick-up zu stoppen war schon schwer, jetzt muss man der Polizei davonfahren.

Kommentar



Joachim Hesse

Fußgänger sind immer noch unsterbliche Überlebenskünstler? Damit kann ich leben. Besonders, weil das Flair der neuen Großstädte getroffen wurde. Dennoch könnte Microsoft so langsam mal vernünftige Missionen wie bei GTA mit einbauen. Dass es spannender geht, als schlichte Raserein zu veranstalten, zeigen die Trainingsmissionen. Da sich aber in Midtown 2 jetzt auch lästige Spaßbremsen, wie Bäume, umfahren lassen, ist das Kamikaze-Rennspiel für mich seinen Preis wert. Das PCA-Gold gibt es allerdings erst mit mehr frischen Ideen zurück.

Midtown Madness 2

Mindestens:	P II 266, 32 MB RAM, Win 95/98/00
Sinnvoll:	P II 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp. Modem/8 Sp. Netzw., Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	Ca. 433 MB/ca. 269 - 415 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/midtownmadness2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 80 Mark
Hersteller:	Angel Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Nicht nur für Raser: doppelt so groß, aber nicht doppelt so schön wie der Vorgänger «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**69%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

81%



Unglaublich detailliert und herrlich animiert: Motorrad und Fahrer wirken extrem realistisch.

Scharfe Kurven

Mit der unangefochtenen Zweiradreferenz Superbike 2000 überzeugte EA Sports letztes Jahr selbst hartgesottene Bikerprofis. Mit etwas Feintuning und einem spaßigen Arcade-Modus verteidigt der Platzhirsch seine Spitzenposition souverän.

Auf den ersten Blick hat sich nicht sehr viel geändert. Die sehr ansehnliche Spielgrafik mit ihren dynamischen Wettereffekten wurde ein klein wenig aufgebohrt, erinnert ansonsten aber genauso an den hervorragenden Vorgänger wie das übersichtliche und komfortabel zu bedienende Menüsystem. Auch die Spielmodi sind die gleichen. Anfänger versuchen sich im ausgedehnten Trainingsmodus, Kurzentschlossene fahren ein schnelles Rennen und Profis wagen sich sofort an die Superbike-Weltmeisterschaft 2000. Hier kann die jüngst beendete 2000er-Saison noch einmal nachgespielt werden, selbstverständlich mit sämtlichen Original-Daten, -Strecken und -Fahrern. Sogar die drei neuen Rennkurse in Deutschland, Italien und Spanien sind mit von der Partie und wurden sehr wirklichkeitsgetreu nachgebildet. Zwar versteht sich *Superbike 2001* nach wie vor als Renn-Simulation, doch dank des neuen Arcade-Modus' mutiert das Rennsportvergnügen nun auch zum kurzweiligen Fun-Raser.

Die Steuerung ist genauso perfekt wie beim Vorgänger und zahlreiche Fahrhilfen sowie vier verschiedene Schwierigkeitsgrade tun ihr Übriges, um nicht nur Profis, sondern auch Anfängern reichlich Freude am Fahren zu vermitteln. Erstere werden vor allem die neuen Setup- und verbesserten Tuning-Möglichkeiten zu schätzen wissen, mit denen sich noch ein paar Hundertstel mehr aus den Feueröfen herauskitzeln lassen. Für ein komfortableres Rennerlebnis sorgen jetzt einige Spezialanzeigen, die den Rennalltag erleichtern. So verhindern ein Geschwindigkeitsanzeiger und Kurvenwarner manche Zusammenstöße mit den klug agierenden Computergegnern.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Immer ein bisschen mehr, immer ein bisschen besser. Getreu diesem EA-Motto behauptet auch Superbike 2001 problemlos die Spitzenposition. Es gibt keine realistischere Motorradsimulation, die es zudem noch schafft, Einsteiger und Profis gleichermaßen zufriedenzustellen. Abgesehen vom spaßigen Arcade-Modus halten sich die Neuerungen zwar in Grenzen, Superbike-Fans und Rennsportinteressierte, die den Vorgänger nicht besitzen, können aber bedenkenlos zugreifen. Eine bessere Motorradsimulation gibt es definitiv nicht.



Ohne Rücksicht auf Verluste gehen die Computergegner zu Werke: Crashs sind vorprogrammiert.

Superbike 2001

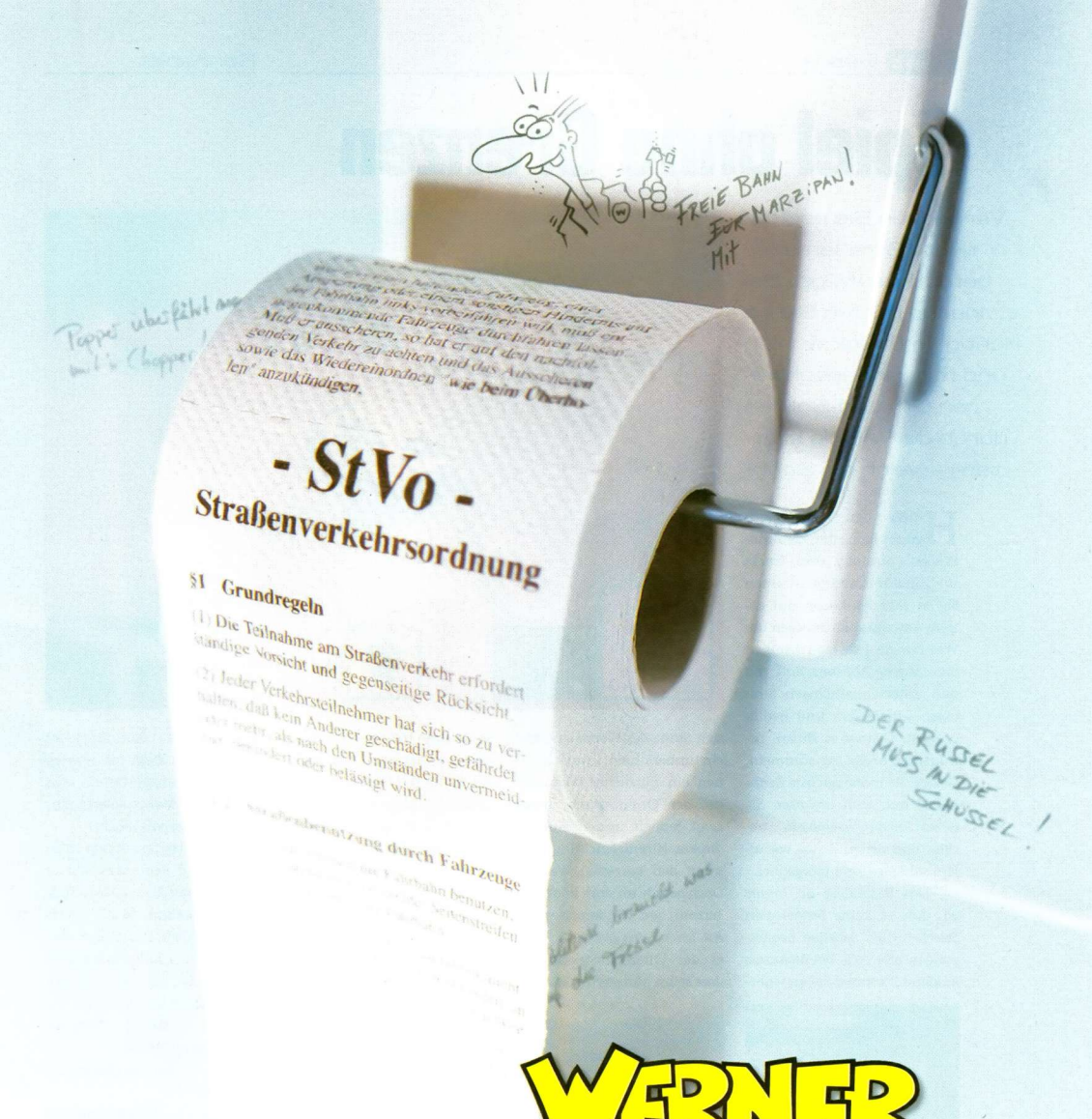
Mindestens:	P266, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 400, 3D-Karte, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Lenkrad, Joystick
Spielerzahl:	2-6 Int., Netzwerk, Modem; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	497 MB/385-515 MB
Internet:	http://www.easports.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Milestone/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.



» Die beste und realistischste Motorradsimulation, sogar noch einen Tick besser als der Vorgänger. «

Genre:	**Rennsimulation**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**86 %**
Sound:	**81 %**
Mehrspieler:	**88%**
Einzelspieler:	

86%

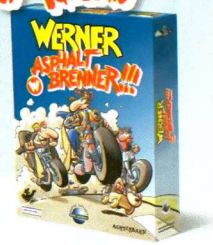


WERNER ASPHALTBRENNER!!!

In WERNER ASPHALTBRENNER hat die StVo endlich ihre wahre Bestimmung gefunden, PS und Hubraum regieren wieder das Land. Die Straßen sind frei, Gas geben heißt die Etikette. Von der knatternden Zündapp bis zum sagenhaften PS-Monster Red Porsche Killer kannst du mit den legendären Werner-Schüsseln 12 Level unsicher machen. Unzählige Hindernisse und Aufgaben stellen sich dir an den original Schauplätzen der Welt von Werner. Alder, was willsu mehr?







United Software Entertainment

phenomedia AG

ACHTERBAHN

WWW.ASPHALTBRENNER.DE

© 2000 Bösel. Lizenz durch Achterbahn AG, Kiel. United Software AG ist eingetragenes Warenzeichen der United Software AG. Alle Rechte vorbehalten

Spiel ohne Grenzen

Vergessen Sie asphaltierte Straßen oder befestigte Wege. Bei Insane dürfen Sie so richtig im Dreck wühlen und mit tonnenschweren Offroad-Boliden durch die Wildnis brettern – welch ein Spaß!



Spaßig: Der Capture-the-Flag-Modus kann sowohl gegen den Computer als auch gegen bis zu acht menschliche Kontrahenten gespielt werden.

Hinter den Lenkrädern verschiedenster Offroad-Wagen – darunter Jeeps, Trucks und Militärfahrzeuge – fahren Sie in fünf Rennligen auf extrem unwegsamen Strecken um WM-Punkte. Jede Liga simuliert eine eigene Meisterschaft mit den unterschiedlichsten Strecken, Fahrzeugen und Bedingungen. Gelingt es Ihnen, genügend Punkte zu sammeln, steigen Sie in die nächste Rennklasse auf. Dort erwarten Sie neben anspruchsvolleren Strecken und neuen Autos vor allem stärkere Computergegner.

Das Besondere an *Insane* ist, dass es keine festgelegten Strecken oder sonstige Begrenzungen gibt. Wie bei *Motocross Madness 2* können Sie im wahrsten Sinne des Wortes querfeldein umherfahren. Zwar hilft Ihnen ein nützlicher Wegweiser bei der Orientierung, dieser zeigt jedoch immer nur die direkte Himmelsrichtung und somit den kürzesten Weg an. Doch gerade im stark hügeligen Terrain, wo Hindernisse aller Art Ihren Weg pflastern, kann es des Öfteren vorkommen, dass selbst Monstertrucks an ihre Grenzen stoßen und ein Umweg in Kauf genommen werden muss, um das Ziel zu erreichen. Sehr gelungen ist das Streckendesign: Egal, ob in der staubigen afrikanischen Wüste, im regnerischen Irland oder in den verschneiten und eisigen Yosemite-Tälern – Fahrer und Fahrzeug wird so einiges abverlangt.

Neben den klassischen Offroad-Spielmodi werden noch weitere extrem unterhaltsame Spielvarianten geboten: Im Capture-The-Flag-Mode gilt es beispielsweise – wie bei diversen Ego-Shootern – eine Flagge zu erobern und diese zur eigenen Basis zu transportieren, was gerade im Mehrspielermodus einen Mordsspaß macht.

In puncto Steuerung, Fahrphysik und Realismus gibt es wenig bis gar keinen Grund zur Klage, allerdings ist die Grafik nicht wirklich das Gelbe vom Ei und allenfalls überdurchschnittlich. Wer mit diesem Manko leben kann, erwirbt das zurzeit zweitbeste Offroad-Rennspiel am Markt.

Christian Sauerteig



Die Computergegner gehen erfreulich aggressiv zur Sache und schenken sich nichts.



Ganz schön weites Land: Bei Insane gibt es praktisch keine Streckenbegrenzungen.

Kommentar



Christian Sauerteig

Bei Insane (engl. verrückt, wahnsinnig) ist der Name Programm. Neben den herausfordernden Meisterschaften hat es mir vor allem der verdammt spaßige Capture-the-Flag-Modus angetan, der nicht nur gegen den Computer, sondern auch im Netzwerk oder Internet einen Höllenspaß macht. Wer Insane kleinere Unzulänglichkeiten in der Steuerung und die nicht perfekte Grafik verzeiht, kann ruhig zuschlagen. Ein spaßigeres Offroad-Vergnügen ist in nächster Zeit nicht in Sicht!

Insane

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	545/105-275MB
Internet:	http://www.codemasters.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Invictus/Codemasters
Veröffentlichung:	24.11.2000
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



» Unterhaltsamer Offroad-Raser mit ‚nur' überdurchschnittlicher Grafik und starken Spielmodi! «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**95%-Beta von Oktober**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**69%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

78%

EARTH 2150

THE MOON PROJECT

Das Jahr 2150
eines der dunkelsten Kapitel in der Geschichte der Menschheit

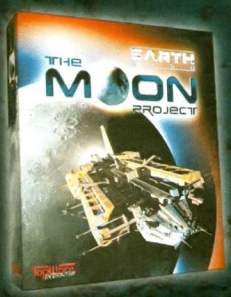


Während die Lunar Corporation,
die Eurasian Dynasty und
die United Civilized States auf der Erde
zu einem bitteren letzten Gefecht rüsten,
wird auf dem Mond an einem geheimen
Forschungsprojekt gearbeitet.



Nur der Codename ist bekannt...."SunLight".

Machen Sie sich auf die Reise und entdecken Sie den Mond!



- Offizieller Nachfolger des erfolgreichsten 3D Echtzeit-Strategiespiels EARTH 2150
- Drei umfangreiche Kampagnen mit weit über 100 Missionszielen
- Mindestens 100 Stunden Singleplayer Spielspaß und unendliches Multiplayer Vergnügen
- Über 50 verschiedene Einheiten und Gebäude pro Fraktion
- Komfortabler Karteneditor und Skriptsprache für eigene Kampagnen
- Über 25 Multiplayerkarten für LAN, Internet und EarthNet
- Erhältlich als CD-ROM oder DVD-Version

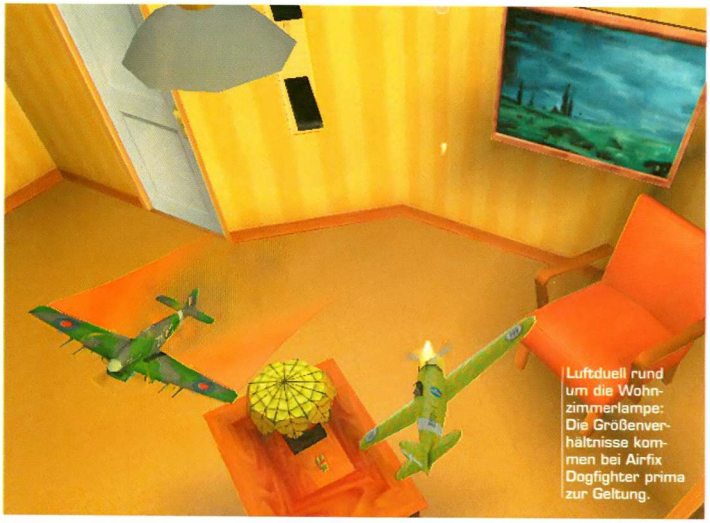


TopWare INTERACTIVE

www.moon-project.com

Krieg im Wohnzimmer

Sind die Eltern außer Haus, tanzen die Kinder auf dem Tisch: Bei Airfix Dogfighter steuern Sie Modellflugzeuge durchs Haus. Kein Wunder, wenn dabei Papis Bierkrüge zu Bruch gehen ...



Luftduell rund um die Wohnzimmerlampe: Die Größenverhältnisse kommen bei Airfix Dogfighter prima zur Geltung.

Selbst wenn Flugzeugnamen wie Stuka den Schluss nahe legen, *Airfix Dogfighter* versetzt den Spieler nicht in den Zweiten Weltkrieg! Er erlebt vielmehr den ersten Wohnzimmerkrieg. Aufseiten der Alliierten oder der Deutschen Luftwaffe ballern Sie sich mit Plastikbombern und deren MGs durch Kinderzimmer, Küche, Dachboden, Garage und Garten. Duelle mit anderen Fliegern, Jeeps und Zeppelinen entfachen knapp über dem sündteuren Perserteppich ein fröhliches Feuerwerk. Jede „Kriegspartei" muss im Rahmen der jeweiligen Kampagne zehn Missionen erfüllen. „Befreien Sie Ihren Flügelmann aus dem Briefkasten!" Jawohl! „Eskortieren Sie einen Zug von Spielzeugpanzern ins Erdgeschoss!" Zu Befehl! „Bombardieren Sie U-Boote in der Badewanne!" Yes, Sir! Passen Sie aber auf, dass Sie keinen Absturz erleben, weil es während des Auftrages unmöglich ist abzuspeichern.

Schlüsselkinder

Etwas Kopfarbeit steht auch an. Manchmal ist es nicht einfach, in „Einsatzgebiete" zu gelangen, weil Türen verschlossen sind. Mama und Papa haben aber selbst Schuld, wenn Sie Schlüssel z. B. in China-Vasen verstecken, die Schüssen mit Feuerwerksraketen kaum standhalten, oder? Und wenn sie hätten verhindern wollen, dass ich eine Scheibe zerdeppere und im Garten rumdüse, hätten sie das Fenster vernageln müssen. In Lampen oder selbst im Aquarium finden sich übrigens oft Extra-Waffen. Zwischen den Einsätzen gibt es Orden und bessere Flugzeuge. Wer dann noch nicht genug hat, versucht sich im Deathmatch oder testet Malprogramm und Editor. Das Größte ist aber, dass die Alten nicht heimkommen. Hausarrest fällt also aus.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Ich habe als Kind zu Hause nie etwas zu Bruch gehen lassen – fragen Sie meine Mutter. Doch jetzt durfte ich alles nachholen ... und es hat mächtig Spaß gemacht. Danke für die witzige Spielidee, ihr Entwickler! Für ein „Sehr gut" ist die Lausebengel-Ballerei allerdings zu einfach gestrickt und vor allem zu kurz: Geübte Spieler sind nach schätzungsweise zehn Stunden durch.



Gegen die U-Boote in der Badewanne helfen Klebstoffbomben.

Airfix Dogfighter

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet/8 Sp. pro CD
CD/HD:	167 MB/65-320 MB
Internet:	http://dogfighter.uds.se
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Crave Entertainment/USD
Veröffentlichung:	November
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.



Genre:	**Action**
Testversion :	**Beta vom 11.10.2000**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**79%**
Sound:	**73%**
Mehrspieler:	**66%**
Einzelspieler:	

77 %

» Knallbunt, knuffig, kurzweilig und ebenso kurz: der lustige und simple Ballerspaß für zwischendurch «

Fußball 2000



Der Packungstext verrät es uns: „Hier wurde viel Wert auf Spielwitz gelegt!“ Zweifelsohne, denn die Fitzelgrafik auf unterem Shareware-Niveau dürfte wie die umherzuckelnden Stecknadelmännchen für manchen Lacher sorgen. Die Steuerung beschränkt sich auf zwei Tasten, und da die meisten Computermannschaften auch noch schier unbezwingbar sind, dürften selbst hartgesottene Fans keine Freude mit Fußball 1990 ... äh ... 2000 haben. **cs**

Mindestens: P 75, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3Draw, DirectSound
Hersteller: Iridon/Swing
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Sport
Grafik: 10% **Sound:** 8%
Mehrspieler: 20% **Einzelspieler:**
18%

Hot Wheels: Crash!



Es gibt sie noch, die neuen Spielideen. *Crash!* sieht aus wie ein Rennspiel, ist aber ein Stunt-Simulator. 25 Filmsets gilt es zu zerstören. Sie platzieren Ihren Wagen, stellen das Tempo ein und schießen die Kiste auf Rummelplätze, Tankstellen oder Böllerfabriken. Dann hilft nur noch Daumen drücken. Um alle Objekte eines Sets zu demolieren, müssen Sie ein wenig knobeln und sich Kettenreaktionen zunutze machen. Nicht schlecht, aber kein Hammer. **jh**

Mindestens: P 166, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Prolific/Mattel Interactive
Preis: Ca. DM 60,-
Genre: Simulation
Grafik: 51% **Sound:** 39%
Mehrspieler: —% **Einzelspieler:**
62%

Pro Bodyboarding



Mit einem verkürzten Surfbrett stürzen Sie sich in die berüchtigten hawaiischen Wellen und versuchen, mehr oder minder schwierige Stunts zu vollführen. Was an sich wie spaßiges Skateboarden im feuchten Nass klingt, wurde miserabel in Szene gesetzt: Die „echtzeitberechneten 3D-Wellen mit Gischt“ sind wie die gesamte Grafik ein verdammt schlechter Scherz und die hundsmiserable Steuerung eine einzige Zumutung. Finger weg! **cs**

Mindestens: P166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Pie/Swing
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Sport
Grafik: 24% **Sound:** 40%
Mehrspieler: 16% **Einzelspieler:**
15%

Super Taxi Driver



Dreister geht's kaum: Zuerst habe ich mich nur geärgert, weil kein Handbuch beiliegt, aber auch das Spiel ist Murks. *Super Taxi Driver* kopiert nahezu 1:1 die Spielidee von Segas *Crazy Taxi*: Fahrgäste aufnehmen und zu ihrem Zielwunsch kutschieren. Technisch und spielerisch haut der Titel keine Schramme in den Lack des Originals. Nur der niedrige Preis und die Tatsache, dass es den Sega-Knaller nicht für den PC gibt, retten die Ehre des Herstellers. **jh**

Mindestens: P II 266, 32 MB RAM, Win95/98/00
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: King Cap Team/Hemming
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 39% **Sound:** 14%
Mehrspieler: —% **Einzelspieler:**
21%

Schnell zuschlagen und die letzten drei Ausgaben von PC Action nachbestellen!



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Action – hart, aber gerecht

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 09/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 10/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 11/00	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

Lauwarmes Fahrvergnügen

Mit einem für Konsoleros völlig neuen Fahrgefühl heimste V-Rally 2 auf Dreamcast, PlayStation und Co. durchweg Bestnoten ein. Ob sich der Offroad-Raser auch gegen die harte PC-Konkurrenz behaupten kann?



Eine echte Herausforderung für den Rennfahrer stellt die anspruchsvolle Cockpit-Perspektive dar.

Bei mehr als 80 Spezialrennen, rund um den Globus verteilt, können Sie bei der Dreamcast-Konvertierung ordentlich Kitt geben. Dabei dürfen Sie am Steuer eines von 17 bekannten Rallyewagen Platz nehmen, darunter auch neun 300 PS starke World Rallye Cars. Die restlichen acht Fahrzeuge sind zu Rennautos umgebaute PKW, auch Kit-Cars genannt.

Der gelungene Arcade-Modus richtet sich vor allem an Einsteiger und ermöglicht ein recht unproblematisches Rennen. Fahrfehler verzeiht der Rechner locker und Unfälle oder Schäden am Fahrzeug machen nichts aus. Minimal anspruchsvoller geht es beim Zeitfahren oder V-Rally-Pokal zur Sache, die als Kompromiss zwischen Arcade- und Simulationsmodus gedacht sind. Im Rally-Championship-Modus, dem eigentlichen Simulationsmodus des Spiels hingegen, soll es ultrarealistisch zugehen – tut es aber dummerweise nicht. Wie bei *Colin McRae Rally* brettern Sie alleine mit Ihrem Co-Piloten über die Pisten. Die Steuerung und auch das Fahrverhalten der Wagen lassen jedoch zu wünschen übrig und haben mit einer echten Rennsimulation nicht viel gemein. Über diesen viel zu actionlastigen Simulationsmodus tröstet zumindest die wirklich gute und hoch aufgelöste Grafik hinweg, die sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. Allerdings kam es auf GeForce-Karten bei unserem Test noch zu einigen Abstürzen. Ein Patch soll in Kürze Abhilfe schaffen. Äußerst spaßig ist übrigens der Mehrspielermodus geraten: Mit bis zu vier Mitspielern können Sie via Splitscreen an einem PC tüchtig Gummi auf der Spur lassen.

Christian Sauerteig



Die Kurse führen Sie rund um den Globus, hier ins verschneite Schweden. Nett: Sogar der Schnee bleibt am Wagen kleben.

Kommentar



Christian Sauerteig

Auch V-Rally 2 kann – wie häufig bei Konsolenumsetzungen – seine Herkunft beim besten Willen nicht verbergen, auch wenn die Grafik durchaus gelungen ist. Der Arcade-Modus erweist sich als unterhaltsam, der Simulationsmodus (Championship-Mode) jedoch als derbe Enttäuschung. Wer eine realistische Rennsimulation sucht, greift besser zu NFS: Porsche oder Rally Championship. Freunde von actionlastigen Spaß-Rasern mögen eine Zeit lang ihren Spaß haben.

V-Rally 2

Mindestens:	P266, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 3D-Karte, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Lenkrad, Joystick
Spielerzahl:	1-4 an einem PC
CD/HD:	275 MB/235 MB
Internet:	www.infogrames.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eden Studios/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.



Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	gut
FFeedback:	–
Grafik:	82 %
Sound:	73 %
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	

71 %

» Optisch sehr ansprechender Fun-Raser mit einem etwas missglückten Simulationsmodus.«

Impressum

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

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

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

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

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

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

Stellvertreter des Chefredakteurs
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 Schiller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
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 oS 909,-
PC Action DVD oS 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)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

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 Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß - 345

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 2000: 119.477 Exemplare

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

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Games Aktuell · PlayZone · N-ZONE · GAMES · Video Games · PSG · Hardware · Mega Fun · SEGA · MCV

Die PC ACTION 01/2001 erscheint am 20. Dezember 2000

Spielerforum

JETZT IM HANDEL: PC-Action-DVD



Exklusiv auf der PC-Action-DVD: Jeden Monat finden Sie im DVD-ROM-Teil über 500 MB extra: Maps, Tools; MODs für alle Ihre Lieblingsspiele!!!

Inhalt

Age of Empires 2 154
Die Maya, Die Eroberer: Realwelt-Karten
Anstoß 3 CD-ROM/DVD
Patch 1.40, Projektleiter Ingo Biermann über die Entwicklung von Anstoß Action, Neuer Wundertrainingsplan
C&C 3 Tiberian Sun 156
cncx.de im neuen Look, RedAlert-Network umgezogen, Dune Emperor, Chatlog, Alarmstufe-Rot-2-Tipps im Internet, Tiberian Sun & Dune 2000 editieren
Diablo 2 146
Im Chat mit Diablo-2-Entwicklern, Schock für Battle.Net-Spieler
Die Siedler 3 162
Die-Siedler-IV-Preview – Was bisher geschah!
Everquest CD-ROM/DVD
Selbst gemacht, Lehrjahre, Du willst nicht feilschen?
FIFA 2001 152
Gewinnspiel Tor des Monats, FML – Aktuelles
Flugsimulationen CD-ROM/DVD
CFS 2: Modifizierte Kl-Flugzeuge, P-47D Thunderbold, P-51D Mustang, Boeing B-29 Superfortress
Grand Prix 3 150
GP3Edit V1.10, Grand Prix 3 testet Network-Devices, TrackEdit Tutorial & neues Design, Was passiert mit dem offiziellen Add-On?
GTA 2 151
Virtuelles Autohaus, Kein GTA-2-Add-On, Neuer GTA-Mod, Interview mit Rockstar
Half-Life 142
Counter-Strike bald im Handel, Nie mehr Cheaten?, Neues im November, Chemical-Existence-Mod, Lust auf Liga?, Tipps für den Download
Need for Speed 148
Dodge Viper, Ein Vermögen auf Rädern, Neue Cheats für NFS: Porsche, Screenshot des Monats
NHL 2001 CD-ROM/DVD
Selbst ist der Mann, Online-Macken, Warten auf Patch
Starcraft 158
Starcraft-Musik-CD, PGL Finale, Total Conversions, Karte des Monats, World Cyber Games Challenge
Star Trek: Voyager – Elite Force 160
Ultima Online CD-ROM/DVD
Ultima Online im echten Leben, Partytime, Vorbild USA
Unreal Tournament 144
WCGC: Die Farce des Jahres?, Krieg der Welten

Auf der Cover-CD

Anstoß 3
Wundertrainingsplan
C&C 3 Tiberian Sun
Community-Chatlog
Diablo 2
Eastern-Sun-Mod, Ungekürztes Chat-Log mit den Entwicklern
Die Siedler 3
SFGShadows Multiplayer-map
FIFA 2001
Neue Stadien, Schuhe, Savegames
Flugsimulationen
B-29 Superfortress, B-29 Spezialcockpit, Modifizierte CFS-2-Files für Kl-Flugzeuge, P-47 Thunderbold für CFS 2, P-51D Mustang für CFS 2
Grand Prix 3
Arrows-Lenkrad, Neue Texturen für die Rasenflächen, viele Bereiche der Strecken, den Fall eines Motorschadens, Der Editor schlechthin in seiner neuesten Version
GTA 2
Karte des Monats, Neue Fahrzeuge, Army Fun, GTA-2-Toolkit, Villa Prefabs (alles GTA 2), GTA-Cars (GTA), GTA-Waffen-Trainer (GTA)
Half-Life
Botpack: Neun CS-Bots, Mod: Chemical Existence 1.0, Zusatz-Map: cs_assault2k, Für Mapper: Zoner's Half-Life-Compile-Tools 2.4
Need for Speed
Dodge Viper GTS-R, Mercedes Benz SL 7.3 S Brabus, Maserati Quattroporte V8, Dauer 962 Le Mans, Porsche Boxster S (alle NFS 4)
NHL 2001
Alle Liganeulinge für Ihr NHL 2001. Konfigurationen für ein besseres Mehrspieler-Gameplay.
Starcraft
Karte des Monats: Obstinacy
Unreal Tournament
Tactical Operations 1.5

Half-Life



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

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

„Als ich gehört habe, dass Valve einen neuen Patch veröffentlichen will, der das Cheaten im Internet noch mehr einschränkt, war ich sehr erleichtert."

Counter-Strike bald im Handel

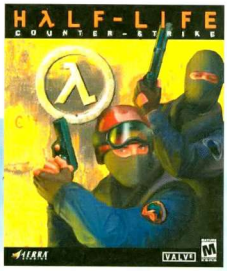
Counter-Strike wird vom Betastatus zur Vollversion erhoben. Einigen Gerüchten zufolge sollte es eine Beta 8 geben, was sich aber als Fehlinformation erwies. Mod-Macher Gooseman hat bestätigt, dass die nächste Version keine Beta mehr sein wird, sondern ein ausgereiftes Zusatzpack für *Half-Life*. Neben neuen Waffen und Karten (Maps) gibt es einige Veränderungen am Gameplay. Da einige Maps bei der Szene nicht so beliebt waren, hat das *CS*-Team reagiert. Office und Cobble, die einerseits grafisch noch nicht sehr ansprechend und spielerisch noch nicht ausgetüftelt genug waren, wurden entsprechend positiv verändert. Zudem stehen Ihnen drei neue Waffen (Sig SG-550 Sniper, FN Five Seven, H&K.UMP 45) zur Verfügung. Neben den Veränderungen an den Maps und Waffen gibt es auch einige spielerische Neuerungen. So ist das Scharfschützengewehr G3/SG1 nur noch für die Terroristen zugänglich. Die Anti-Terror-einheit bekommt dafür die neue Variante Sig SG-550.



Die Sig SG-550 Sniper ist eine der drei neuen Waffen, die in der Vollversion von Counter-Strike auf Sie warten.

Schummeln ade?

Außerdem werden für *Counter-Strike 1.0* die Serveroptionen geändert. Dies soll das „Cheaten" (Schummeln) weitgehend verhindern, denn der erst kürzlich veröffentlichte Aimbot hatte dem *CS*-Team deutlich zugesetzt. Cliffe, ein weiterer Verantwortlicher, kündigte an, dass man keine eigenen Skins mehr verwenden könne. Dies werde zwar einige Spieler verärgern, aber es sei einfach eine notwendige Maßnahme gegen das Cheaten. Valve will alle Spielermodels



Counter-Strike kommt in die Läden – und so sieht die Packung aus.

Beinahe hätte der „VIP" den Hubschrauber erreicht. Weil sich der Mann nicht ergeben wollte, mussten wir das Feuer auf ihn eröffnen ...

Außerdem

/// Auf http://bushido.modnation.com/pak finden Sie **zwei neue TFC-Packs**. /// Ein **neuer Bot für TFC** steht auf http://planethalflife.com/botman zum Download bereit. /// **E-Mail-Service** für TFC-Freaks: Rock2 Mail (www.rock2.co.uk) bietet jedem TFC-Fan (und solchen, die es werden wollen) eine Gratis-E-Mail-Adresse mit der Kennung name@rock2.co.uk. Es wird auch Wert auf Service gelegt, einmal wöchentlich soll es einen HL-Newsletter geben. /// Unter www.gunmancentral.com finden Sie zahlreiche **Information über Gunman Chronicles**. /// **Classic Counter-Strike** (www.fragtopia.com/classiccs) ist ein **neues Add-On für CS**, das alle Maps enthält, die jemals aussortiert wurden. /// PlanetAction.net online!: Diese Seite beschäftigt sich mit allen **Action-Mods**, unter anderem auch mit AHL. ///



Der Gegner hat unser Versteck entdeckt. Jetzt helfen nur zwei Dinge: Laufen und aufpassen, dass uns keine Kugel erwischt.

überarbeiten. Das kann bedeuten, dass die Models weitere Details und Animationen erhalten. Die neue Version wird nicht nur zum Download angeboten, sondern Sie können den Mod auch bei Ihrem Fachhändler kaufen.

Im November

Die neuen Waffen und alle anderen Veränderungen bringen viel Schwung in das Spiel – glauben wir. Sie dürfen gespannt sein, was sich bis zur Veröffentlichung, die für Ende 2000 angekündigt ist, noch ändert. Bis dahin kann man sich weiter mit der Beta 7.1 vergnügen (bei uns auf der DVD!). In Deutschland wird es das *Half-Life Generation 2 Pack* geben (inkl. *Half-Life, Opposing Force* und *Counter-Strike*). Es erscheint im November und kostet rund 60 Mark. Bei Amazon.com ist die Platinum Edition zu bekommen, die *Half-Life – Game Of The Year Edition, Opposing Force* und *Counter-Strike* 1.0 beinhalten soll.

Tipps für den Download

Final-Assassin-Mod

Download Mirror: http://famod.cjb.net
Ein neuer Mod, kaum aus den Startlöchern: *Final Assassin* enthält sowohl einen Einzelspielermodus als auch eine Mehrspieleroption.

PS07-Mod

Download Mirror: http://www.8op.com/phreakers/RAXEL/ps07.zip
In diesem Mod stehen Ihnen Waffen aus anderen bekannten Ego-Shootern zur Verfügung. Railgun und Laserschwert sind mit von der Partie.

Admin-Mod v2.06

Download Mirror:
http://download.sourceforge.net/halflifeadmin/halflife-admin-2.06.zip
Die aktuelle Version 2.06 ist veröffentlicht. Es wurde eine Unterstützung der Mods *Gangsta Wars, Wizard Wars* und *Art!* eingefügt.

Counter-Life-Mod

Download Mirror: www.halflife.net/counter-life/files/facelift.zip
Sie wollten schon immer eine Einzelspieler-Version von *Counter-Strike*? Im *Counter-Life*-Mod haben Sie eine Auswahl vieler bekannter CS-Waffen.



In Chemical Existence geht es heiß zur Sache! Hier kämpfen wir uns mit dem Maschinengewehr quer durch den Level.

Chemical Existence ...

... ist eine neue Modifikation für *Half-Life*. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle von Reece Max, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist und sich mit realistisch gehaltenen Waffen seinen Weg durch 14 Levels kämpfen muss. Dabei stoßen Sie auf herumlungernde Banden, korrupte Polizisten und mutierte Kreaturen. *Chemical Existence* ist auf Einzelspieler ausgerichtet. Ein Mehrspielermodus ist dennoch implementiert, in dem Sie Deathmatches spielen können. Installieren Sie den Mod gleich von unserer Cover-CD!

Lust auf Liga?

Die nächste CPL (Cyberathlete Professional League) soll in Deutschland stattfinden. Zurzeit steht nur der Austragungsort (Köln) fest. Über das Preisgeld ist offiziell noch nichts bekannt, laut Gerüchten soll um rund 20.000 Mark gespielt werden. Wer sich für *Counter-Strike* innerhalb eines großen und vor allem gut dotierten Turniers interessiert, dem empfehlen wir nebenbei die Seite 36 dieser Ausgabe ...

Auf CD-ROM

Botpack
Für all die unter Ihnen, die nicht die Möglichkeit haben, im Internet zu spielen, haben wir neun CS-Bots auf einmal!
botpack.exe

Chemical Existence 1.0
Neuer Einzelspieler-Mod, bei dem Sie in die Rolle von Reece Max schlüpfen, der einfach zur falschen Zeit am falschen Ort ist.
ce100.exe

cs_assault2k
Seit mehreren Wochen die ungeschlagene Nummer 1 der Zusatz maps! Leicht abgewandelte Version von cs_assault.
cs_assault2k.exe

Zoner's Half-Life Compile Tools 2.4
Für alle Mapper unter Ihnen oder die, die es werden wollen, haben wir die neue Version von Zoner auf unserer Cover-CD.
zhlt24.exe

zusätzlich nur 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.*

Unreal Tournament



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

Andreas Butter alias [=0=]Mr.PayDayIXof91
24 Jahre, Student in Hamburg
ICQ #35782617

„Überlastete Vermittlungsstellen, Arbeit an den Backbones und drittklassige Server bedeuten für viele zurzeit katastrophale Verbindungsqualität. Das Spielen von UT online macht so keinen Spaß."

Der Mod Strangelove, einer von Cliff Bleszinskis Favoriten, lässt Ihre Figur auf einem Redeemer durch die Lüfte fliegen.

WCGC: Farce des Jahres?

Die World Cyber Games (www.worldcybergames.org) waren Veranstalter der diesjährigen World Cyber Game Challenge (WCGC). In Korea trafen sich einige der besten Zocker weltweit, um in mehreren einschlägigen Spielen den Sieger zu küren, z. B. bei *Age of Empires 2* oder *FIFA 2000*. Natürlich gab es auch ein *Unreal Tournament*-Finale (*UT*), in dem ein junger Amerikaner 10.000 US-Dollar gewann. So weit, so schlecht. Der Kollege Destrukt und der zweite Sieger Pain ließen sich öffentlich nach dem Sieg als „beste *UT*-Spieler der Welt" feiern (www.3dfxgamers.com/view.asp?IOID=2391). Doch diese Tatsache ist nicht weniger lächerlich als die gesamte Organisation im Vorfeld. Europa war nur stellenweise vertreten, Deutschland gar nicht. Die Game Channel Pro (www.gcpro.de) hat als Veranstalter der Qualifikationsturniere *UT* schlichtweg ignoriert bzw. nicht angeboten und daher den Unmut der deutschen Spieler auf sich gezogen (www.challenge-de.com/columns/flocutus). Die stärksten Zocker unserer Szene erfuhren letztendlich erst nach Abschluss des Turniers von der Veranstaltung. Dies war der Anfang einer hitzigen Auseinandersetzung.

Krieg der Welten

Bezeichnenderweise kochte bei dieser Diskussion auch das beliebte Thema „Meine Nation ist die stärkste" auf. Nordamerika (USA und Kanada) sowie Europa sind die beiden Pole, die um die globale Vormachtstellung in Sachen *UT* kämpfen. Maßstab sind vor allem Zahl der Spieler, Stärke der Einzelspieler und Clans und natürlich die Erfolge und Preisgelder bei Turnieren. Auf beiden Kontinenten verfolgen eine Menge Spieler den altbekannten Pro-Gedanken. Dahinter steht der Wunsch, irgendwann einmal mit dem Spielen von *UT* Geld oder gar seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Des Weiteren vergleichen sich die Top-Clans und Spitzenspieler beider Seiten sehr genau. Allerdings sind faire Duelle online zurzeit selten möglich, da die Ping-Unterschiede sehr groß sind, das heißt mindestens ein Spieler muss erheblich länger auf die Datenpakete warten als sein Konkurrent. Schon 50 Millisekunden reichen aus, um einen kaum zu kompensierenden Vorteil zu verursachen. Anders verhält es sich bei den Turnieren wie der WCGC. Die Spieler zocken in einem lo-

Außerdem

/// Flux von **UT-Web** (http://ut.gamesmania.de) kümmerte sich diesmal um erstklassige Files, zu finden auf der Cover-CD! **///** Am 4. Oktober endete der **Make Something Unreal**-Wettbewerb, der mit 150.000 US-Dollar dotiert war. Alles über die Werke und Sieger finden Sie unter www.unrealcontest.com. **///** Modsquad (www.planet-unreal.com/modsquad) hat eine Menge neuer und aktualisierter Tests der bekanntesten Mutationen und Modifikationen geschrieben. **///** Das Mapping-Talent **DavidM** hat mit der Map DM-1on1-OlDM4 ein weiteres Meisterwerk abgeliefert. Infos unter www.planetunreal.com/teamvortex/davidm. **/// MultiTeam-CTF** heißt der Mod, mit dem mehr als zwei Teams um die Flagge kämpfen können. Mehr dazu unter www.planetunreal.com/multictf und in der nächsten Ausgabe. **///** Der Mod **Oldschool Amp'D** erlaubt es Ihnen, *Unreal 1* innerhalb von *UT* zu zocken. Mehr unter www.unreality.org/usaar33. **///**



Action pur: Mit dem Mod MultiTeam-CTF dürfen Sie Ihre Flagge gegen mehr als ein Team verteidigen und müssen so ständig auf der Hut sein.

kalen Netzwerk gegeneinander und haben dieselben Verzögerungen. Bei hohen Preisgeldern muss schließlich die Chancengleichheit gewahrt bleiben. Allerdings haben unsere Spieler hier zu Lande noch nicht die finanziellen Mittel oder die Unterstützung, um bei solchen Ereignissen im Ausland teilzunehmen. Dennoch sieht die Zukunft gut aus. In Deutschland gibt es immer mehr Spieler von Weltklasse-Format, die hoffentlich bald über Sponsorengelder die Möglichkeit haben, sich bei derartigen Großereignissen mit dem Rest der Welt zu messen.

Auf CD-ROM

Tactical Operations 1.5

Neue Version von TacticalOps mit vielen Verbesserungen und Spielermodellen.

Tacticalops15.exe

zusätzlich nur auf DVD

Translocator-Demo, Teleporting-Demo, UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, UT Patch 4.28, Chaos UT Beta, Mutatoren-Sammlung, Unreal4Ever, Infiltration 2.74, TacticalOps1.5

Das Menü von Cliff Bleszinski

Cliff Bleszinski, Epics Designer und eine der wichtigsten Figuren von und um *UT*, hat ein Auge auf sein Werk und noch viel mehr auf die Werke Dritter geworfen. Cliffy B. – so sein Künstlername – stellt auf seiner Seite (www.planetunreal.com/cliffyb) regelmäßig herausragende Ergebnisse vor, die – seiner Meinung nach – eine Bereicherung für *UT* darstellen. Dies können Karten, die so genannten Maps, sein, Modifikationen oder sonstige Dinge für *UT*, die kreativ, ansprechend und hochwertig sind. Sollte Cliffy Gefallen daran gefunden haben, stellt er regelmäßig seine Favoriten vor. Für Nachwuchsprogrammierer, Designer und Freaks, für die *UT* mehr als ein Hobby ist, bietet Cliffys Seite somit die Plattform für ein klein wenig Ruhm in der Szene. Der Deutsche DavidM (www.planetunreal.com/teamvortex/davidm) schaffte zum Beispiel den endgültigen Durchbruch als Konsequenz seiner Arbeit für Team Vortex (www.planetunreal.com/teamvortex) und seiner fantastischen Maps. Cliffy B. jedenfalls hält David für einen der „Superstars unter den *Unreal Tournament*-Map-Designern". Auch die Mutation *Excessive Overkill*, die wir Ihnen vor einigen Ausgaben präsentierten, fand Aufnahme in Cliffys Liste. Mr.Pants (www.planetunreal.com/excessive) wird es freuen: Sein abgefahrener Mod wurde so noch bekannter. Auch exotische Mods wie Strangelove (www.planetunreal.com/0fus), bei dem man statt des Redeemers die eigene Spielfigur durch die Lüfte steuert, fanden Einzug in Cliffys Favoriten. Knapp 40 Geheimtipps haben sich mittlerweile angesammelt. Momentan sucht Cliffy nach den optisch ansprechendsten Karten. Suchen Sie selbst nach dem einen oder anderen Schmankerl für *UT*, sollten Sie einen Blick riskieren und das Modem oder die ISDN-Karte anschmeißen.



Unter Beschuss: Wer die Shockrifle, den alten Unreal-Hasen auch als ASMD bekannt, mit geballter Feuerkraft erleben möchte, sollte den Excessive-Overkill-Mod antesten.

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

„Der Chat mit Blizzard war sehr ergiebig, doch die Frage nach Verbesserung der Performance für Besitzer mit OpenGL-Karten wurde mehrfach gestellt, aber nicht beantwortet. Ebenso fraglich ist, ob Blizzard den Veröffentlichungstermin wirklich einhalten kann und ob die Erweiterung die Erwartungen der Fans zu dem späten Zeitpunkt noch erfüllt."

Nach langer Zeit hat Blizzard am 19. Oktober mal wieder einen Battle.Net-Chat mit den Webmasters der *Diablo 2*-Fanseiten veranstaltet. Thema war natürlich die angekündigte Erweiterung. Selbstverständlich konnte auch ich mir das Ereignis zu später Stunde (2 Uhr morgens) nicht entgehen lassen, denn seit der ECTS in London gab es kaum neue Informationen zu dem Projekt. Blizzard war mit PR-Mannschaft inklusive Bill Roper, einigen Entwicklern und dem Webmaster der Blizzard-Website Geoff Frazier vertreten. Hier nur die wichtigsten neuen Infos. Eine ungekürzte Fassung der Fragen und Antworten finden Sie auf der Cover-CD.



Wiederum müssen sechs Quests gelöst werden. Die Aufträge erhalten Sie von den NPCs in der Barbarensiedlung.



Als Werwolf soll der Druide akzeptable Nahkampffähigkeiten besitzen.

PC ACTION Wie groß wird der fünfte Akt sein?
Blizzard: Der fünfte Akt ist etwa so groß wie Akt 1, 2 oder 3 aus *Diablo 2*. Mit anderen Worten: normale Größe.

PC ACTION Wann kann man mit der Veröffentlichung rechnen?
Blizzard: Als Veröffentlichungszeitraum streben wir das erste Halbjahr 2001 an.

PC ACTION Wird es eine öffentliche Beta geben?
Blizzard: Wir machen sicherlich eine geschlossene Beta, aber wir wissen noch nicht, ob es einen großen, öffentlichen Test geben wird. Wir halten Beta-Tests für unheimlich wertvoll und uns gefällt vor allem das Feedback unserer Tester.

PC ACTION Wie zufrieden seid ihr mit der Sicherheit und der Leistung der Realms?
Blizzard: In Anbetracht der Tatsache, dass *Diablo 2* das schnellstverkaufende PC-Spiel aller Zeiten war, sahen wir mit Begeisterung, wie elastisch und ausbaufähig die Realms gewesen sind. Die Realms waren und sind extrem sicher. Wir sind sehr stolz darauf, wie gut unsere weltweite Produkteinführung und die Wartung der Realms vorangegangen sind.

PC ACTION Werden die Gildenhallen mit der Erweiterung kommen?
Blizzard: Wir haben die Entscheidung gefällt, die Gildenhallen nicht mit einzubauen, aber gleichzeitig haben wir beschlossen, die Vorzüge aus dem ursprünglichen Gildenhallen-Konzept mit reinzubringen. Dieses umfasst die größere Kiste und einige andere Sachen, die wir allen *D2*-Spielern zugute kommen lassen möchten und nicht nur den Kernspielern, die Gildenanbindung suchen.

PC ACTION Wie viel größer wird die Kiste werden?
Blizzard: Wir verdoppeln gerade die Größe der Kiste. Wir werden einige Erweiterungen an den Set-Items vornehmen, weil wir sicherstellen möchten, dass man neben anderen Sachen ein ganzes Set aufnehmen kann.

PC ACTION Wird man mit der Einführung der Erweiterung im Battle.Net-Chatroom handeln können?
Blizzard: Wir werden keinen Handel zwischen Charakteren im Chatroom einbauen. Obwohl es ein tolles Feature wäre, gäbe es etliche Probleme und Design-Schwierigkeiten zu überwinden.

PC ACTION Wird es weitere Unique- oder Set-Items geben?

Blizzard: Ja. Wir werden auch das Regelwerk für die Einzelteile verändern, damit mehr Spaß aufkommt. Zum Beispiel bekommt man möglicherweise schon einen Set-Bonus für das Tragen von zwei Items aus einem vierteiligen Set.

PC ACTION Wird es gesockelte Gegenstände mit mehr als drei Slots geben?
Blizzard: Nicht nur das, sondern es wird auch gesockelte magische Items, Rares und Uniques geben. Des Weiteren wird es noch einige neue, aufregende Möglichkeiten geben, die Items mit Edelsteinen zu bestücken.

PC ACTION Wie viele Item-Typen wird es von den charakterspezifischen Gegenständen pro Charakter geben?
Blizzard: Mindestens drei Item-Typen pro Charakter, Variationen nicht mitgerechnet.

PC ACTION Beschreibt doch bitte die charakterspezifischen Items etwas näher.
Blizzard: Wir sind wirklich aufgeregt aufgrund all der neuen, charakterspezifischen Items. Der Barbar bekommt neue Helme, der Paladin neue Schilde und die Amazone neue Handschuhe. Die Zauberin erhält magische Kugeln, die sie statt einer Waffe trägt, der Totenbeschwörer Schrumpfköpfe und Totems anstelle eines Schildes, der Druide eine Vielzahl an Pelzen für Helme und die Assassine schließlich spezielle Nahkampfwaffen für ihre Nahkampffähigkeiten.

PC ACTION Was werden die magischen Kugeln der Zauberin genau können?
Blizzard: Die Kugeln werden die Zauberfähigkeiten der Zauberin erweitern, Schadenswerte und Resistenzen erhöhen, einen bestimmten Skill oder sogar ein ganzes Skill-Register ausbauen.

PC ACTION Wenn ein bestehender *D2*-Charakter in ein Expansion-Spiel geführt wird, ist er dann permanent konvertiert?
Blizzard: Ja, ist er. Denn er könnte ja möglicherweise Expansion-Items bei sich tragen.

PC ACTION Werden die alten fünf Klassen neue Fähigkeiten bekommen?
Blizzard: Nein. Es gibt jedoch reichlich neue Features, die allen sieben Charakteren nützen.

PC ACTION Werden mit der Expansion die anderen Charaktere nachbalanciert?
Blizzard: Solange es keinen schwer wiegenden Bug oder ein großartiges Problem gibt, wollen wir keine Balance-Änderungen durchführen. Die neuen Charaktere werden so angeglichen, dass sie in das bestehende Universum und den fünften Akt passen.



Mystische Stätten vor beeindruckender Kulisse: Ödland und Tundra versprechen optische Abwechslung im fünften Akt.

Ist das Battle.Net sicher?

Schock für Battle.Net-Spieler: Im Oktober ist es einem Spieler erstmals gelungen, einen Bug auszunutzen und einen Hack in den Closed Realms zu aktivieren. Damit war es möglich, auch außerhalb der Städte in den Hostility-Modus, der das Töten von Mitspieler-Charakteren ermöglicht, zu wechseln. In den Open Realms kam dazu nicht einmal mehr die Warnmeldung. Blizzard reagierte sofort, fuhr die Realms herunter und behob das Problem innerhalb weniger Stunden.

PC ACTION Kann die Klaue der Assassine von anderen Charakteren benutzt werden?
Blizzard: Nein. Diese ist eines der klassenspezifischen Items, die nur für die Assassine bestimmt sind. Sie sind nur nützlich, wenn man Nahkampf-Skills hat.

PC ACTION Wird die Assassine einen Unsichtbarkeits-skill haben?
Blizzard: Nein.

PC ACTION Wie funktionieren die Fallen der Assassine?
Blizzard: Die Assassine setzt die Fallen auf den Boden und konzentriert sich dann darauf, die Monster entweder in die Fallen zu locken oder sie hineinzutreiben.

PC ACTION Werden die Assassine-Fallen für andere Spieler sichtbar sein?
Blizzard: Ja, aber sie sind getarnt und manchmal schwer auszumachen.

PC ACTION Verfügen der Druide oder die Assassine über passive Skills ?
Blizzard: Ja. Die Assassine besitzt einige passive Skills, etwa Nahkampftechniken. Der Druide hat Mastery-Skills für die Formwandlungsfähigkeiten.

PC ACTION Wie effektiv ist der Druide im Nahkampf?
Blizzard: Die Skilltrees des Druiden gehen eher in die Richtung Beschwörung und Gegner pulverisieren, aber innerhalb des Gestaltwandler-Skilltrees wird es einige coole Nahkampfmöglichkeiten geben.



Die Assassine durchstreift die Landschaft des fünften Aktes.

PC ACTION Was unterscheidet einen Druiden von einem Totenbeschwörer?
Blizzard: Der Druide unterscheidet sich durch seine Interaktion mit den Tieren. Er kämpft mehr als der Totenbeschwörer und ist daher ein bisschen ausgewogener.

PC ACTION Was tun die Raben des Druiden?
Blizzard: Sie fliegen im Sturzflug auf die Gegner des Druiden und attackieren für gewöhnlich die weichen, empfindlichen Teile, z. B. die Augen.

PC ACTION Kann der Druide heilen?
Blizzard: Er hat einen Skill namens „Cycle of Life", der Leichen frisst und Leben für den Druiden zurückgewinnt.

Auf CD-ROM

VK Mod
Eastern-Sun-Mod
Zwei Mods zu *Diablo 2*, die unter anderem Gegnerstärke, Monstervorkommen und Fertigkeiten etwas anders gestalten. Lesen Sie sich vor der Installation unbedingt die beiliegende Readme-Datei durch.
VK Mod.exe
Eastern Sun Mod.exe
Interview mit Blizzard
Die ungekürzte Fassung des Interviews
Interview.pdf

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

„Endlich kommt wieder Bewegung in die Szene. Die neuen Cheat-Codes sollten Sie unbedingt ausprobieren. Ich hätte nicht gedacht, dass sich derartig skurrile Spielmodi in NFS: Porsche versteckt halten."

Dodge Viper

Dem Autor „NfsDodge" haben wirs es zu verdanken, dass wir in diesem Monat eine Dodge Viper für *NfS 4* auf die Cover-CD bannen konnten. Mag dies auch kein Ersatz für das reale Original dieser nur 2000 mal jährlich vom Band laufenden Wiedergeburt des klassischen Musclecars sein, vermittelt dieser *NfS*-Ableger der Le Mans Viper zumindest einen schönen Traum. Zehn gute Gründe, sich eine Dodge Viper zuzulegen und der Unvernunft hinzugeben, sind schnell genannt: Zehn Zylinder, die jeweils 800 ml Kraftstoff fassen, erzeugen renntaugliche Beschleunigungswerte sowie über 600 Nm Drehmoment. Wer braucht da die komplizierte Technik aufgeladener Motoren à la Porsche 911 Turbo? Während die Top-Version des „11ers" die Viper in ihrer europäischen Version aufgrund von Abgas- und Geräuschbeschränkungen mit 385 PS noch knapp schlägt, trumpft sie in der amerikanischen Urversion auf: Mit einer effektiven Leistung von 470 bis 490 PS (offiziell 450 PS für die Versicherungen) gelänge es Turbofahrern nur schwerlich, die Rücklichter der Viper im Auge zu behalten. Das hat seinen Preis, denn der Viper-Motor schluckt auf 100 Kilometer nur schwerlich unter 20 Li-

Screenshot des Monats

Philip Erchadi aus Essen haben wir den Screenshot des Monats zu verdanken. Dieses harte Fahrmanöver mit einem Porsche Turbo zeigt wohl, dass selbst solch ein Auto in *Need for Speed* an seine Grenzen zu führen ist. Unsere herzlichsten Glückwünsche gehen damit zu Philip in den Ruhrpott. Wollen auch Sie sich im *NfS*-Spielerforum verewigen? Kein Problem, machen Sie einfach einen besonders spektakulären Screenshot in einem *Need for Speed*-Teil Ihrer Wahl und senden Sie diesen inklusive Ihrer Anschrift an kivlov@uni.de. Bilder größer als 500 KB können wir nicht berücksichtigen.



Heißer Reifen: Philip Erchadi schont seinen Porsche Turbo nicht.



Die virtuelle Viper ist für Sie auf der Cover-CD. Das Modell GTS-R dominierte übrigens die GTS-Klasse in Le Mans.

Für den direkten Vergleich: Patrick war kürzlich die Reise in dieser Viper GTS vergönnt.

tern Super plus. Mag die Viper auch weit entfernt von der Perfektion eines Porsche oder BMW Z8 sein, gerade dies macht sie sympathisch. Details lassen schmunzeln: So weist zum Beispiel ein kleiner Aufkleber auf der Sonnenblende des Beifahrers darauf hin, dass der ideale Platz für ein Kind unter zwölf Jahren der Rücksitz sei. Viper-Fahrer, die ihren Nachwuchs tatsächlich einmal mitnehmen, werden einen Rücksitz allerdings vergeblich suchen. Doch wer möchte sich schon mit solchen Kleinigkeiten aufhalten, wenn die Reise in der Viper Spaß en masse garantiert?



Auf der Cover-CD: Aus dieser Perspektive ist das Glasdach des Mercedes schön zu sehen.

Ein Vermögen auf Rädern

Zehn Jahre ist er mittlerweile alt, der kurz vor der Ablösung stehende Mercedes SL. Und günstig ist er nicht gerade. Wer sich mit der etwas schwächlich anmutenden V6-Grundversion nicht begnügen will und zusätzlich noch gerade das Nötigste vom Nötigen der Aufpreisliste ordert, stößt ohne Probleme in Preisregionen jenseits der 200.000 Mark vor – ein für die meisten von uns wohl unrealistisch anmutender Betrag. Doch wer hätte gedacht, dass sich diese Summe ohne weiteres noch verdoppeln lässt? Der Bottroper Mercedes-Tuner Brabus macht es möglich: Brabus, bekannt für nicht ganz billige Veredelungen von Serienautos, macht die seltene Erscheinung des SL für insgesamt etwa 400.000 Mark zu einer automobilen Rarität, die dem Besitzer auf den deutschen Straßen mit großer Wahrscheinlichkeit kein zweites Mal begegnen wird. Nicht nur der Motor wird mit 582 PS sowie 7,3 Litern Hubraum kaum zu überbieten sein, nein, auch die äußerlichen Modifikationen sind wohl in ihrer Exklusivität einmalig. Welcher Cabrio-Fahrer kann bei Regenwetter oder kühlen Temperaturen schon ein Panorama-Glasdach sein Eigen nennen? Oder Leder mit dem Geldwert eines VW-Golf? Oder Karosserieanbauteile samt Leichtmetallfelgen, die den Regeln der finanziellen Vernunft widerwillig trotzen? Felix Kühn versucht Ihnen davon mit seinem Brabus SL 7,3S für *Brennender Asphalt* auf der Cover-CD einen Eindruck zu verschaffen.



Auf der Cover-CD: Die digitale Fahrt im Dauer 962 Le Mans ist weniger strapaziös, als sie es im richtigen Leben wäre.

Auf CD-ROM

Dodge Viper GTS-R (NfS 4)
Eine Fahrmaschine, wie sie nur in GT-Rennen existiert, von dem *NfS 4*-Wagwen-Designer DODGE
gtsr.exe

Mercedes SL 7.3 S Brabus (NfS 4)
Ebenfalls von Felixx: Der Mercedes Benz SL 7.3 S Brabus setzt den Sportwagengeist des 300 SL Flügeltürers von 1954 im modernen Design fort.
msl73brabus.exe

Maserati Quattroporte V8 (NfS 4)
Der Maserati von CPD bietet Sportwagen-Feeling in Perfektion, trotz seiner Familientauglichkeit.
qpv8_e.exe

Dauer 962 Le Mans (NfS 4)
Ein weiterer Wagen von CPD: das Vorbild schlechthin für alle *NfS 4*-Car-Designer
d962_e.exe

Porsche Boxster S (NfS 4)
Die stärkere S-Version des Porsche Boxster, in diesem Fall für *NfS 4* umgesetzt von Felixx.
boxs.exe

zusätzlich nur auf DVD

Für *NfS: Porsche*: vier Zusatz-Autos (z. B. Porsche 911 GT3), eine neue Strecke (Autobahn), Replay Info 1.1, EA Graphics Editor, Cheat-Modul; für *NfS 4*: 14 Wagen verschiedener Hersteller, zwei Zusatz-Strecken, *NfS*-Wizard, Design-Tools, Cheat-Modul, Track-Editor; für *NfS 3*: Zusatzauto Mercedes Brabus SLK

Neue Cheats für NfS: Porsche

Das *NfS*-Sommerloch dieses Jahres scheint endlich überwunden. Der Online-Seite Nfscheats.com ist es zu verdanken, dass Fans von *NfS Porsche* nun in den Genuss von sechs neuen Cheats kommen. Um die Cheats zu benutzen, muss die Option „Neues Spielerprofil erstellen" angeklickt werden. Nun ist einfach anstelle des Spielernamens einer der Cheat-Codes einzugeben, wobei die Groß- und Kleinschreibung beachtet werden muss. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein kurzes Bestätigungs-Sample und Sie werden aufgefordert, den richtigen Spielernamen einzugeben.

Evenstvn	Alle Autos erhalten die Fahrphysik des Porsche 933.
fetherw8	Das Gewicht der Autos wird erheblich erhöht.
Fuzzyfuz	Startet man die Option „Schnelles Rennen", wird auf einigen Strecken die Polizei aktiviert.
Gulliver	Frei nach *Gullivers Reisen* verwandelt sich jeder Porsche in ein kleines, ferngesteuertes Auto.
Smash Up	Bringt einen Hauch *Destruction Derby*-Feeling in *NfS: Porsche*.
Dakar	Dieser Cheat verwandelt *NfS Porsche* in eine „Rallye Paris-Dakar light".

Grand Prix 3



Benjamin Kaiser bringt Ihnen zusammen mit Dennis Grebe (www.grand-prix3.de) jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

Benjamin Kaiser
19, Schüler, Bochum
bkaiser@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Das neue ‚Spielerwagen mit Teampower'-Feature in GP3Edit wird einige Minardi-Verfechter ins Schwitzen bringen …"

GP3Edit V1.10

Von vielen erwartet, von einigen schon abgeschrieben – aber Totgesagte leben eben doch länger! (Extrem) kurz vor Redaktionsschluss für die Ihnen vorliegende Ausgabe war es endlich soweit: GP3Edit V1.10 stand zum Download bereit. Das fast schon revolutionäre und am meisten erwartete Feature ist die Möglichkeit, nun endlich mit der Anzahl von PS zu fahren, die der gewählte Wagen laut Einstellungen in GP3Edit auch hat. Bisher hatte der Spielerwagen eine im Spiel definierte Anzahl PS, die nicht verändert werden konnte. Jetzt wird es also erheblich schwerer, mit einem Minardi die Weltmeisterschaft zu gewinnen. Außerdem beinhaltet die neue Version einen Damage-Editor und einige Bugs im Editor wurden beseitigt.

Grand Prix 3 testet Network-Devices

Sie mögen überrascht gewesen sein, als Ihnen von Ihrer eventuell installierten Firewall gemeldet wurde, dass die GP3.EXE oder GP3.ICD versuchte, auf das Internet zuzugreifen. Auf Anfrage bestätige Hasbro Deutschland nun, dass *Grand Prix 3* lediglich vorhandene Network-Devices prüft, wodurch automatisch auch die Firewall anspricht.

TrackEdit Tutorial & neues Design

Zeitgleich mit einem neuen Design für Grand-Prix3.de ging der erste Teil des deutschsprachigen TrackEdit Tutorials (TET) online. Es soll gerade wirklichen Anfängern im Bezug auf das TrackEditing eine Einstiegshilfe geben. Falls Sie also Interesse am Editieren der Strecken haben, sollten Sie einmal einen Blick riskieren. Das Tutorial wird ständig erweitert, so dass sich ein Besuch in regelmäßigen Abständen immer lohnt. Zu finden ist das Tutorial auf www.grand-prix3.de.



Bald könnten auch Sie dank des hervorragenden TrackEdit Tutorials solch TV-gerechte Kameraperspektiven erzeugen …

Was passiert mit dem offiziellen Add-On?

Für viel Verwirrung sorgt momentan das von Hasbro angekündigte, offizielle Add-On zu *Grand Prix 3*. Während zuerst Meldungen aufkamen, wonach der Veröffentlichungstermin auf den 15. Februar 2001 verschoben werden sollte, tauchte plötzlich ein Gerücht auf, dass Hasbro das 99er-Add-On fallen gelassen hat und nun eines mit den Daten der 2000er-Saison herausbringen will. Der Grund für diese vermeintliche Entscheidung wäre einfach zu finden, denn für eine Veröffentlichung im nächsten Jahr wären die Daten der 99er-Saison schlicht und einfach zu veraltet, um das Add-On für den Käufer interessant zu machen. Es ist davon auszugehen, dass es sich weiter nach hinten verschiebt. Auch die Veröffentlichung von *Grand Prix 4* rückt in weite Ferne und wird nun gegen Ende 2001 erwartet.



Auch der Unterboden besitzt eine sehr detaillierte Textur, wie bei diesem Crash zu erkennen ist.

Auf CD-ROM

Lenkrad
Ein neues Lenkrad für alle Arrows-Fans
Arrows_mp.exe

Tool
Neue Texturen für die Rasenflächen
Grassreplace.exe

Tool
Neue Texturen für viele Bereiche der Strecken
Realtrackgraphic.exe

Tool
Spgrid.exe
Neue Texturen für den Fall eines Motorschadens

Team- und Streckeneditor
Der Editor schlechthin in seiner neuesten Version
Gp3ed110.exe

zusätzlich nur auf DVD
GP3Jammer BETA ver. 1.0, GP3-Commander ver. 2.1, GP3 Cockpit Editor ver. 1.0, GP3 Art Editor, Felgen Update von LeoDesign, Carbon Update, GP3 Wallpapers

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
www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Hat das Warten endlich ein Ende? Ich hoffe sehr, dass GTA 3 planmäßig im Dezember enthüllt wird."



Explosives auf der Cover-CD: Mit der Karte des Monats, „Hometown", geht es heiß her.

Virtuelles Autohaus

Fans der ersten Stunde werden das Pseudonym „Get That Azzhole" noch in guter Erinnerung haben: Bereits seit 1998 produziert der Engländer am laufenden Band qualitativ hochwertige *GTA*-Vehikel. Bevor Azz seine Seite (http://azz.gouranga.com) wegen seines Studiums stilllegte, war sie dank Tutorials und Foren eine beliebte Anlaufstelle für Fahrzeugdesigner. Jetzt ist er wieder da. Mit dem Satz „*GTA* werde ich wohl nie los" kommentierte der Webmaster das komplett neue Outfit seiner Seite.

Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)
Bestreiten Sie waghalsige Verfolgungsjagden in einer dicht bebauten Großstadt.
hometown.exe

Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Zwei fabrikneue Lenkräder warten auf Sie: ein 996er Porsche und ein Jaguar XJR.
porsche996.exe; jaguarxjr.exe

Army Fun (GTA 2)
Aktivieren Sie einen geheimen Militärfuhrpark im dritten Spielabschnitt.
armyfun.exe

GTA2 Toolkit (GTA 2)
Editieren Sie Spieleigenschaften wie Waffen, Polizei und Passantenaufkommen nach Ihren Wünschen.
gta2tk.exe

Villa Prefabs (GTA2)
Die Krönung für *GTA 2*-Kartendesigner: die prunkvolle Villa aus der PCA 7/2000
gta2villa.exe

GTA Cars (GTA)
Erstellen Sie fahrbare Untersätze in Eigenregie.
gtacars.exe

GTA-Waffen-Trainer (GTA)
Verschaffen Sie sich Zugang zu einem unerschöpflichen Waffenarsenal.
gtatrainer.exe

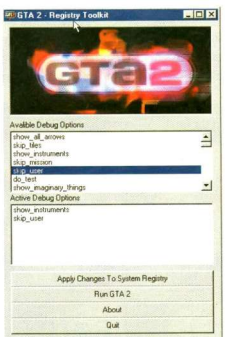
zusätzlich nur auf DVD

Für *GTA 1*: zwei Editoren; für *GTA: London 1969*: Add-On *London 1961*, Realcars-Editor; für *GTA 2*: zwölf Fahrzeuge, sieben Karten, andere Missionen, offizieller Map-Editor; Patch 1.03, vier Extras, fünf Tutorials, Textureneditor Styed V1.4, Trainer plus 13 Tools und Editoren

Inzwischen beherbergt die Adresse über 3.800 Fahrzeuge. Da die meisten Exemplare für den ersten Teil entwickelt wurden, will sich Azz in Zukunft verstärkt um den *GTA 2*-Fuhrpark kümmern.

Kein GTA-2-Add-On

Lange Zeit kursierten Gerüchte über ein geplantes Add-On namens *GTA 2: Miami*, das in den Dundee Studios von DMA entwickelt werden sollte. Nachdem diese Niederlassung anscheinend geschlossen wurde, wurde uns inzwischen offiziell bestätigt, dass weder Rockstar noch DMA an einer Erweiterung arbeiten. Rockstar begründete die Entscheidung mit dem sehr engen Zeitplan, der momentan durch zwei PlayStation-2-Projekte ausgelastet ist. Damit fällt nach *GTA 2: Berlin* auch das zweite Add-On in diesem Jahr dem Rotstift zum Opfer.



Unendlich Munition oder geheime Bonusfahrzeuge: Mit den „GTA2 Toolkits" von der Cover-CD kein Problem.

Neuer GTA-Mod

Vor kurzem erschien mit *Somewhere* die erste „Total Conversion" für *GTA 1*. Hierbei handelt es sich nicht um einen einfachen Mod, sondern um ein komplett neues Spiel, basierend auf der *GTA*-Grafikengine. Eine Betaversion gibt's unter http://epicenter.niteshade.net.

Interview mit Dan Houser von Rockstar

Dan Houser, beschäftigt in der Führungsetage des amerikanischen *GTA 2*-Mitentwicklers Rockstar Games, war so freundlich, uns ein paar Fragen zu beantworten.

PC ACTION: Hallo, Dan. Kannst du uns verraten, wann wir erste *GTA 3*-Details zu sehen bekommen?
Dan: Ihr müsst Verständnis haben, dass wir uns in Bezug auf *GTA 3* bisher bedeckt gehalten haben. Eines kann ich versichern: Spätestens im Dezember werden alle eure Fragen zum neuen *GTA*-Spiel beantwortet. Zwischen *GTA 1* und *2* lagen zwei Jahre – und das aus gutem Grund. Wir versuchen, qualitative und innovative Spiele auf den Markt zu bringen. Das braucht seine Zeit und ich denke, es wird sich im Endeffekt auszahlen.

PC ACTION: Was sagst du zu den unzähligen *GTA 3D*-Screenshots, die vor Monaten durch das Internet geisterten?
Dan: Ich denke, diese Bilder haben keine Bedeutung. Wartet auf die offizielle Ankündigung und ihr werdet staunen.

PC ACTION: Vor kurzem wurden erste Details zur Onlineversion von *GTA* veröffentlicht. Wann können wir mit mehr Material rechnen?
Dan: Dieser Titel wird wohl noch viel Zeit in Anspruch nehmen, da das Internet momentan nicht die Spieleplattform ist, die wir uns für *GTA: Crimeworld* erhoffen. Mehr kann ich momentan nicht sagen.

PC ACTION: Gibt es etwas, das du den deutschen Fans gerne sagen möchtest?
Dan: Wir mögen unsere Fans sehr. Ihr seid uns weitaus wichtiger als manche Presse- und Medienvertreter, die unsere Designphilosophie oftmals nicht richtig verstehen. Habt Geduld, wir werden euch nicht enttäuschen!

FIFA 2001



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2001* 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

„Obwohl die gerade beginnende, siebte FML-Saison noch einmal mit FIFA 2000 gespielt wird, bin ich doch sehr gespannt auf FIFA 2001. Erfüllt das Spiel die Erwartungen, wird in der kommenden Saison auf jeden Fall mit der neuen Version gespielt."



Noch glaubt der Stürmer daran, das Tor erzielen zu können, gleich darauf aber erfolgt eines der oftmals ungesühnten, heftigen Fouls.

FML – Aktuelles

Der Gewinner des FML-Ligapokals ist Markus Amend (ASV Feudenheim), der sich ja bereits mit seinem Sieg im EM-Turnier der FML als guter Turnierspieler profiliert hat. Im Finale setzte sich Markus gegen Erdal Kocabas (Three Kings), mit einem 12:4-Sieg und einer 3:7-Niederlage, aufgrund des deutlich besseren Torverhältnisses durch. Markus war auch einer der acht Spieler, die in Hamburg die Teilnehmer der World Cyber Games ausspielten.

Die am 5. November gestartete, siebte FML-Saison wird noch einmal mit *FIFA 2000* ausgetragen. Zwei Drittel der FML-Spieler haben sich für eine weitere (dritte) Saison mit dieser Version ausgesprochen. Wenn *FIFA 2001* die Erwartungen erfüllt, wird in der nächsten Saison (voraussichtlich Ende Januar) umgestiegen. Nachdem alle Spieltage der aktuellen Saison vorüber sind, laufen im Moment die Qualifikationspartien der Playoff-Teilnehmer um den Einzug unter die letzten sechs, die dann, jeder gegen jeden in Hin- und Rückspiel, den Meister und die weiteren Platzierungen ausspielen. Bei den Qualifikationspartien wird in ausgelosten Paarungen aus den Gruppenersten einerseits und den Gruppenzweiten andererseits im Modus „Best of Three" ermittelt, wer um den Meistertitel kämpfen kann. Die kurioseste Paarung ist hierbei wohl ASV Feudenheim gegen OFC Neugersdorf. Die beiden spielten nicht nur in einer Gruppe in der Saison, sie trafen auch im Halbfinale des FML-Pokals bereits aufeinander. Ob die Revanche des OFC Neugersdorf glückt?

FML - Ligapokal

Finale (07.10.00 - 15.10.00)

ASV Feudenheim	Three Kings	3:7	12:4

Halbfinale (04.10.00 - 08.10.00)

ASV Feudenheim	OFC Neugersdorf	3:4	9:3
Frankfurt Devils	Three Kings	4:5	5:9

Viertelfinale (25.09.00 - 01.10.00)

TSV 1080 Salzweg	ASV Feudenheim	0:3	0:5
Frankfurt Devils	Neue Sorgten	2:1	3:3
The V.I.P's	OFC Neugersdorf	2:3	3:5
Three Kings	FSV Lok	9:2	5:0

In diesem Finale gab es die gleiche Paarung wie schon im Finale des FML-EM-Turniers und auch der Sieger ist erneut der gleiche.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats September in der FML wurde das von Jens Büttner gewählt. Mit dem Replay-Organizer, der auf der Cover-CD-Rom der PCA 3/00 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 Download-Sektion der FML-Homepage herunterladen oder findet diesen auf der DVD. Zum Tor des Monats Oktober unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Adrian Patzak gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles Computerspiel. 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.



Eines der Tore, bei dem man darüber nachdenkt, welchen Alkoholspiegel ein Torwart wohl braucht, um so kläglich zu versagen.



Nachdem der Ball zweimal von der Latte abgeprallt ist, wird er schließlich per Fallrückzieher unhaltbar versenkt.

Auf CD-ROM

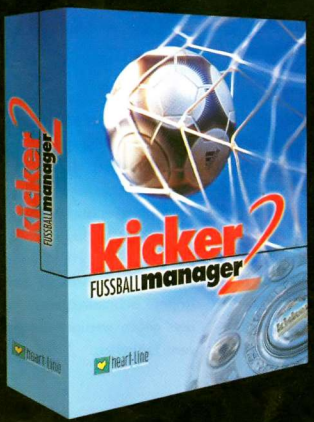
Stadien, Schuhe
Auf der Cover-CD finden Sie diesmal die Stadien Karlsruher Sportpark und White Hart Lane, außerdem die weißen Adidas-Predator-Blanche-Schuhe.
whitehartlane.exe, Adidas Blanches.exe, KSCPatch.exe

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats.
hilite08.sav
hilite04.sav

zusätzlich nur auf DVD
Liga-Manager, Rasentexturen, Replay-Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien



Der Ball ist rund!



- 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

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

„Wer bei Age of Kings wirklich Abwechslung sucht, der sollte einmal ausprobieren, Karte und Zivilisation aller Spieler dem Zufall zu überlassen."



Die Mayas

Die Mayas sind eines der Völker, die besonders gut früh angreifen können. Dabei helfen den Mayas ihre vorteilhaften Boni:

- Start mit einem zusätzlichen Dorfbewohner
- Start mit einem Adlerkrieger
- Ressourcen halten 20 Prozent länger
- Einheiten der Schießanlage kosten weniger
- Mauern kosten nur die Hälfte

Beim Start entwickeln die Mayas sofort den Webstuhl, weil es mit bereits fünf Kampfeinheiten bei Spielbeginn nicht möglich ist, einen neuen Dorfbewohner zu „bauen". Zwei Dorfbewohner errichten sofort ein Haus und danach ziehen Mayas mit den anderen Zivilisationen – außer den Chinesen – gleich, was die Anzahl der Dorfbewohner anbelangt. Aber der bereits entwickelte Webstuhl macht sie weniger anfällig für Wölfe und Angriffe der dunklen Zeit.

Die länger haltenden Ressourcen erweisen sich von Anfang an als ein entscheidender Vorteil für die Mayas. So bekommen diese aus Wildschweinen etwa 50 Nahrungseinheiten mehr als andere Zivilisationen.

Der im Vergleich zum berittenen Späher (1,2 Tiles/Sekunde) nur sehr geringfügig langsamere Adlerkrieger (1,1 Tiles/Sekunde) hat eine wesentlich größere Sichtweite und ermöglicht dadurch eine schnellere Erkundung der Karte.

Adlerkrieger sind etwas stärker als berittene Späher (siehe Kasten), aber eine neue Macht für Angriffe in der dunklen Zeit sind sie nicht wirklich, selbst wenn ein Adlerkrieger gegen einen Dorfbewohner mit Webstuhl gewinnt. Das Problem der Mayas ist, dass sie erst in der Ritterzeit neue Adlerkrieger entwickeln können und lange Zeit kaum noch wettbewerbsfähige Möglichkeiten der Erkundung haben, wenn sie den ersten verloren haben sollten.

In der Ritterzeit haben die Mayas eher Schwierigkeiten gegenüber den meisten anderen Zivilisationen. Vor allem gegnerische Ritter sind eine Bedrohung für die Bogenschützen der Mayas. In der Imperialzeit schließlich sind die Bogenschützen der Mayas ganz besonders preiswert und können in Massen produziert werden. Zusätzliche, voll aufgerüstete Hellebardiere schützen vor Angriffen gegnerischer Paladine. Gegen Gebäude wird noch der eine oder andere Tribok dazugruppiert.

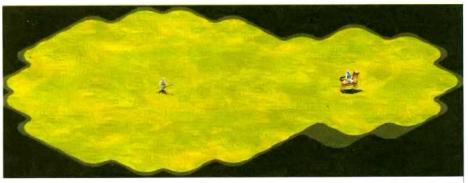
Adlerkrieger und berittene Späher im Vergleich

	Lebenspunkte	Angriffsstärke	Rüstung Nahkampf	Rüstung Fernwaffen
Späher	45	3	0	2
Adlerkrieger	50	4	0	2

Man kann den Adlerkrieger in Abwägung seiner Vor- und Nachteile als einen der zivilisationsbedingten Boni gegenüber den anderen Zivilisationen ansehen. Ab der Feudalzeit können Mayas eine sehr starke Offensive entwickeln. Ihre preiswerten Bogenschützen erleichtern es erheblich, eine frühe Angriffsgruppe zu trainieren, und in Kombination mit einem Turm können Maya-Bogenschützen einen Gegner ganz empfindlich in dessen Entwicklung stören.

Federpfeilschützen

Die Mayas haben als einzigartige Einheit den Federpfeilschützen (46H, 46G), der über mehr Lebenspunkte und bessere Rüstung, aber auch weniger Angriffsstärke verfügt als andere Schützen. Der größte Bonus ist allerdings die um 25 Prozent höhere Schussfrequenz, besonders gegen weniger gut gepanzerte Einheiten.



Weitsichtige Adlerkrieger: ein imaginäres Fernrohr im Gepäck.

Die Aufwertung zum Elite-Federpfeilschützen kostet 500 Nahrung und 1.000 Holz – also kein Gold – und ergibt eine sehr widerstandsfähige Einheit, vor allem gegen andere Bogenschützen.

El Dorado

Diese teure, einzigartige Technologie der Mayas (750N, 450G) verleiht dem Adlerkrieger 40 zusätzliche Lebenspunkte und macht ihn zu einer besonders starken Einheit, vor allem im Kampf gegen beschützte gegnerische Triboks oder auch gegen Skorpione.

Die Eroberer: Realwelt-Karten

Die Realwelt-Karten unterliegen engen, sich immer wiederholenden Regeln, die in etwa den geographischen Verhältnissen des namensgebenden Landes entsprechen. Bevor man diese Karten für Wettkämpfe gegen andere Spieler verwendet, sollte man sie im Einzelspielermodus sorgfältig studiert haben, da die Ausnutzung der kartenspezifischen Besonderheiten große Vorteile eröffnet.



Beeindruckendes Preis-Leistungs-Verhältnis: Adlerkrieger mit El Dorado.

Britannien

Beide Spieler starten auf derselben Insel oder auf verschiedenen Inseln, die von See aus beschossen werden können. Kleine Inseln ringsherum enthalten oft Goldminen. Die Seehoheit entscheidet sehr häufig das Spiel.

Byzanz

Der Karte Britannien sehr ähnlich, sind hier zwei große Landmassen nur durch eine schmale Wasserstraße (Bosporus) getrennt. Dies ist ganz weitgehend ein Spiel wie auf einer Karte mit Inseln.

Frankreich

Man erkennt Frankreichs Landmasse, das angrenzende Spanien und einen Zipfel der britischen Insel. Meistens starten beide Spieler auf der großen Landmasse. Aber in einigen Fällen wird einer der beiden Spieler auf die kleinere Insel gesetzt, was ein erheblicher Nachteil ist. Der zeitliche Aufwand des Übersetzens verzögert den anschließenden Angriff, wohingegen die eigene kleinere Landmasse weitgehend von See aus angegriffen werden kann.

Iberien

Eine große Landmasse (iberische Halbinsel), durchzogen von einem Flusslauf, und eine kleinere Landmasse (Nordafrika) kennzeichnen diesen Kartentyp. Der Start auf der größeren Landmasse ist sehr viel erfolgversprechender. Erneut ist die schmale, kleinere Landmasse vollständig von der Seeseite her bedroht. Oft werden auch die Balearen Schauplatz von Kämpfen, da dort Goldminen zu finden sind.

Italien

Man kann auf Sizilien, Sardinien, Korsika oder der Kontinentalmasse (inkl. Balkan) starten. Zwei Kontrahenten können einander nie zu Fuß erreichen und kämpfen um den italienischen Stiefel, der vom restlichen Festland durch Kliffe abgetrennt ist. Mitunter ist es nicht einfach, das Dorfzentrum des Gegners wirklich früh zu finden.

Japanisches Meer

Mal starten beide Spieler auf der Japan symbolisierenden Landmasse, mal startet einer auf dem Kontinent. Frühe Erkundung, ein schneller Angriff und die Seehoheit haben auch hier große Bedeutung.

Mittelamerika

Zumeist starten beide Spieler auf der großen Landmasse, die das östliche (Atlantik) und das westliche Meer (Pazifik) trennt. Auch wenn Fischen die Entwicklung eines Spielers anfangs etwas verlangsamt, kann sich die See auf Dauer als sichere Nahrungsquelle von großem Wert erweisen.

Naher Osten

Drei Landmassen, unterteilt durch zwei Meeresarme (Rotes Meer und Persischer Golf), kennzeichnen diesen Kartentyp. Die Kontrahenten können einander stets über die engen Verbindungsstellen erreichen, deren Kontrolle mittels Burgen oder starker Streitkräfte von großer Bedeutung für den Spielausgang sein kann.

Nordische Länder

Die schneebedeckte skandinavische Halbinsel steht im Mittelpunkt dieses Kartentyps. Im Westen ist das größte Meer zu finden, aber manchmal kann es an der vereisten Küste problematisch sein, einen geeigneten Standort für einen Hafen zu finden. Trotz der großen Landmasse können beide Gegner manchmal dicht nebeneinander starten.

Texas

Der Staat Texas als Insel im Meer – auf eine solche Idee kann nur ein in Texas ansässiges Unternehmen wie Ensemble Studios kommen. Entsprechend ist Ensembles Flagge in der Mitte dieser Karte zu finden. Auf diesem Kartentyp gibt es eine üppige Tierwelt. Entsprechend schneller ist die Entwicklung der Spieler und Angriffe in Rekordzeiten sind möglich. Zu viele Fischerboote zu früh könnten die eigene Entwicklung zunächst bremsen.

Nur auf DVD

Deutscher *Age of Kings*-Patch, 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-Mission Die Kosaken erobern Sibirien



Brennpunkt von Auseinandersetzungen seit 8.000 Jahren: Der Nahe Osten ist oft Schauplatz kriegerischer Aktivitäten.

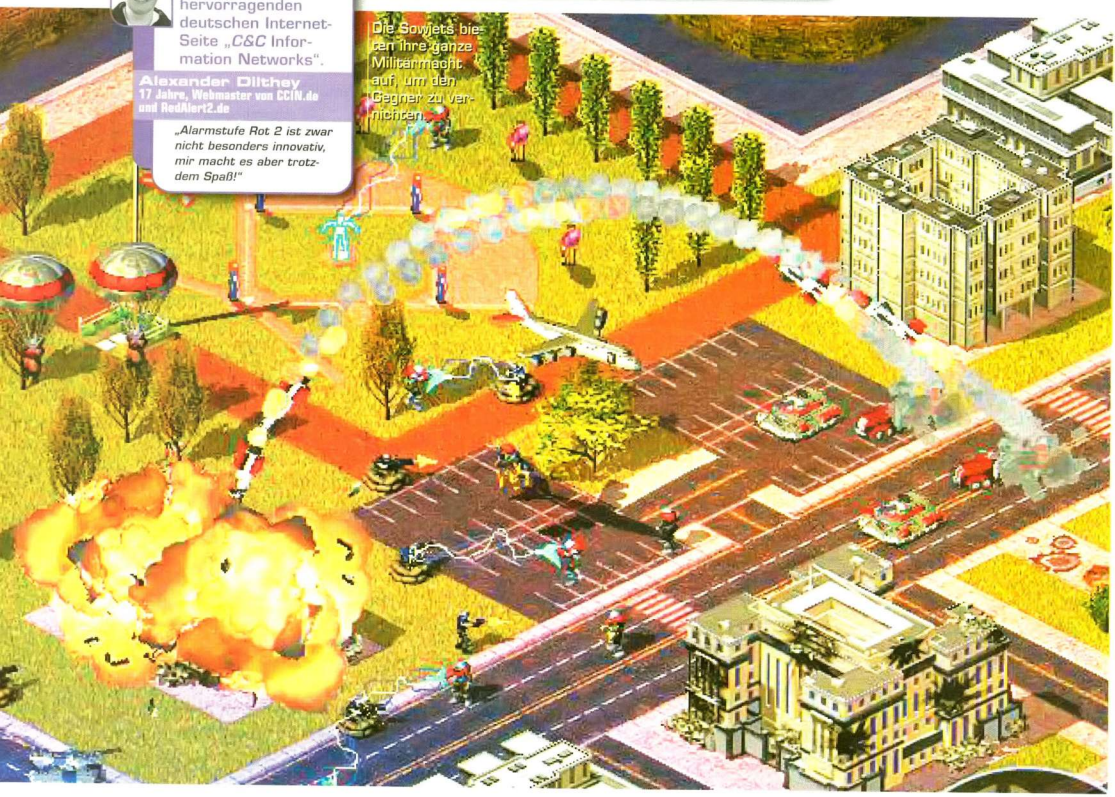
Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „*C&C* Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Alarmstufe Rot 2 ist zwar nicht besonders innovativ, mir macht es aber trotzdem Spaß!"



Die Sowjets bieten ihre ganze Militärmacht auf, um den Gegner zu vernichten.

cncx.de im neuen Look

Die große deutsche *Command & Conquer*-Fanseite „cnc extreme" (www.cncx.de) hat ihr Layout vor kurzem radikal geändert. Grünlich glühende Formen bestimmen von nun an das Aussehen der Seite, was gut zur Endzeit-Stimmung in *Tiberian Sun* passt. Das Layout betont, was die Webmaster zum neuen Dogma gemacht haben: umfassende Information über die drei derzeit aktuellen *Command & Conquer*-Spiele: *Tiberian Sun*, *Renegade* und *Alarmstufe Rot 2*. Gleichzeitig hat man es aber versäumt, alte Mängel auszubügeln: Außer Nachrichten hat die Seite kaum noch Inhalt.

RedAlert-Network umgezogen

RedAlert-Network.de, die Seite von Mario Schmidt, ist umgezogen – und zwar auf die Server von MediaVillage.de (www.mediavillage.de). Die alte Domain bleibt aber weiter erreichbar, Bookmarks müssen also vorerst nicht verändert werden. Mit dem Server-Wechsel geändert hat sich auch das Layout – die Seite ist übersichtlicher geworden und die Ladezeiten scheinen sich auch verbessert zu haben. Damit geht eine komplette Neugestaltung aller Sektionen einher, auch inhaltlich hat sich einiges zum Positiven verändert. Die News sind ziemlich aktuell, ein Besuch ist daher uneingeschränkt zu empfehlen.

Dune Emperor

Dune Emperor – kommt es oder kommt es nicht? Obwohl nicht unmittelbar mit *C&C* zusammenhängend, ist dieses Thema für *C&C*-Fans doch immer wieder sehr interessant, schon allein, weil es hier um Westwood geht.

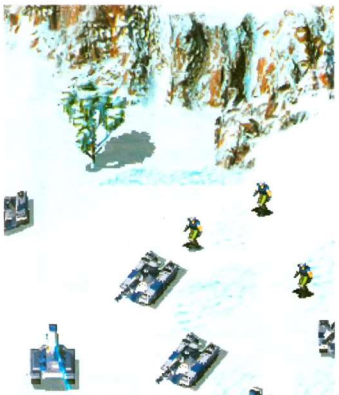
Inzwischen ist ziemlich klar: Es kommt – lesen Sie dazu auch unseren Vorschau-Bericht in der vorliegenden Ausgabe.

Chatlog

Der in Zusammenarbeit von CCIN und CNCRebirth veranstaltete Community-Chat am 8. Oktober enthielt einige interessante Thesen zu *Alarmstufe Rot 2*. Daher haben wir das Chatlog für Sie auf CD gepackt. Unglücklicherweise wurde das Chatlog erst kurz vor Redaktionsschluss freigegeben, daher ist die vorliegende Version ziemlich „unschön", also in keiner Weise bearbeitet. Wirklich neue Informationen werden diejenigen, die bereits *Alarmstufe Rot 2* spielen, im Log kaum finden, trotzdem sind die Antworten von Jan Brockmann, EA-Community-Manager, sehr lesenswert.

Alarmstufe-Rot-2-Tipps im Internet

Natürlich versorgt Sie CCIN auch diesmal wieder mit aktuellen Strategien und Lösungshilfen für *Alarmstufe Rot 2*, sowohl für den Mehrspielermodus als auch für Einzelspieler. Finden werden Sie diese









Tipps jedoch nicht auf CCIN.de, sondern auf CheatMania.de, denn mit dieser vor kurzem gegründeten Seite werden wir in Zukunft zusammenarbeiten. Natürlich legen wir Wert darauf, dass die dort angebotenen C&C-Tipps auch qualitativ hochwertig sind. Wir werden sogar versuchen, hoch in der Rangliste stehende Spieler zu überreden, für uns ein paar Tipps beizutragen!

Tiberian Sun & Dune 2000 editieren

Der ziemlich populäre *Tiberian Sun*-Editor „TibEd" (Homepage: www.vdsp.tmfweb.nl) wurde um ein interessantes Feature erweitert: *Dune 2000*-Support! Damit soll es möglich sein, *Dune 2000* genauso wie *Tiberian Sun* zu verändern. Das ist aber noch nicht alles: Der Programmierer gibt an, mit seinem Tool sei es möglich, auch *Alarmstufe Rot 1* zu verändern. Ein ziemlicher Allrounder also, der (zumindest laut Features-Liste, ich selbst konnte nicht alles durchtesten) das, was die Game-Engines an Veränderungsmöglichkeiten bieten, auch voll ausnutzt. *Alarmstufe Rot 2*-Support ist natürlich auch geplant, ein dafür eigens entwickeltes Add-On wurde etwa eine Woche nach dem Erscheinen des Spiels erwartet, steht also zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe wahrscheinlich schon längst zum Download bereit. Herunterladen können Sie sich das Programm von der offiziellen Homepage.

Alarmstufe Rot 2 – ja?

Einige Leser werden sich *Alarmstufe Rot 2* bereits gekauft haben. Andere haben sich vielleicht nach dem Test in der letzten Ausgabe dazu entschlossen, *Alarmstufe Rot 2* im Spieleregal links liegen zu lassen. Und wieder andere werden noch schwanken. Natürlich können wir hier keine endgültige Entscheidungshilfe geben, andere Fans können das aber sicher. Daher kann ich jedem, der noch unentschlossen ist, ans Herz legen, sich im CNCBoard (www.cncboard.de) Rat zu holen. Besonders bietet sich dazu das Forum „Red Alert II" an. Dort können Sie damit rechnen, dass Ihre Fragen kompetent beantwortet werden! Einen ähnlichen Thread gibt's im Forum der offiziellen deutschen *Alarmstufe Rot 2*-Seite (www.westwood.com/boards/ra2/deutsch/Forum1/HTML/000428.html). Dort wird schon seit langem darüber diskutiert, welche Gründe für und welche gegen einen Kauf von *Alarmstufe Rot 2* sprechen.

Auf CD-ROM

Chatlog
Protokoll vom Community-Chat am 08.10.2000
Chatlog081000.exe

zusätzlich nur 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

„Starcraft und kein Ende: Die Total Conversions hauchen dem mittlerweile schon etwas betagten Spiel immer wieder neues Leben ein."

Starcraft Musik-CD



Die Mitarbeiter von Blizzard haben kürzlich in Zusammenarbeit mit Musikern aus Korea eine Starcraft-CD zusammengestellt, die zwei Titel aus dem Spiel und 11 Titel koreanischer Musiker enthält. Wem dieses Stück noch in seiner Sammlung fehlt, kann es unter folgender URL bestellen: http://www.blizzard.com/market.shtml.

PGL Finale

Am 14. Oktober, dem zweiten Tag der größten Jugendmesse in Europa, der YOU 2000, fand in Halle 26a des Berliner Messegeländes das Finale der Professional Gamers League (www.pgl.de) statt. In der vorausgegangenen Saison wurden die besten acht Spieler ausgewählt und nach Berlin eingeladen. Diese kamen aus allen Ecken Deutschlands, zum Teil mit Fans, angereist, um sich den ersten Platz und damit den Gewinn eines Athlon-1000-PCs, zu sichern. Die acht Spieler, die eine Chance auf den ersten Platz und somit auf den Titel „BroodWar Champion 2000" hatten, waren:

[nSK]Socke, [DEF]Fisheye, Bengali, [57th]McBain, JackTheSheep, UliTheCow, HiloTheCow und Marquis_de_Ares.

[DEF]Fisheye und Bengali konnten aufgrund zeitlicher Umstände nicht am Finale teilnehmen und so rückten zwei der besten 32 aus der vorangegangenen Saison nach. Als Ersatz für [DEF]Fisheye kam [nSK]Horus und um den fehlenden Platz von Bengali mussten AffetheCow und [PL]Dune ein so genanntes „Best of 3" spielen, aus dem [PL]Dune mit einem 2:1 als Sieger hervorging. [PL]Dune und (nSK)Horus ergänzten also die sechs anderen Spieler.

Der Wettstreit begann mit einer Verspätung von rund drei Stunden.Trotz des fehlenden Favoriten [DEF]Fisheye gab es noch andere, die gute Chancen auf den Sieg hatten. JackTheSheep und Marquis_de_Ares waren wohl zwei der übrig gebliebenen Favoriten, von denen [PL]Dune JackTheSheep gleich im ersten Spiel bezwang. Gespielt wurde ein Doppel-K.-o.-System. JackTheSheep wie auch [PL]Dune hatten bereits aus dem vorangegangenen Qualifikationsturnier für die besten acht eine Niederlage mit ins Turnier gebracht. So musste JackTheSheep frühzeitig nach Hause fahren. Dune schaffte es, sich ohne eine einzige Niederlage bis ins Finale vorzukämpfen, in dem er auf Marquis_de_Ares traf. Nach einem klaren 2:0 stand der Sieger der Professional Gamers League Season 2000 fest: [PL]Dune.

Steckbrief von [PL]Dune



Nickname	[PL]Dune
Name	Lars Elliger
Geburtsdatum	12.9.1982
Wohnort	In der Nähe von Berlin
Beruf	Schüler
Hobbys	Volleyball, Football, Sport
Lieblingsrasse	Keine
Lieblingskarte	Showdown und Lost Temple
Bester Spieler Deutschlands	Unter den 20 besten deutschen Spielern kann meiner Meinung nach jeder jeden schlagen.
Bisherige Erfolge	PGL Sieger der Season 2000



Die Sieger der World Cyber Games Challenge in Korea: Jang il Suk, Park Tae Min und Anker Jacob Scharn (v.l.)



Ein Blick auf den großen Stand der Professional Gamers League auf der YOU 2000, die im Oktober in Berlin stattfand.



Sehr gut zu erkennen sind auf diesem Screenshot einige der neuen Protoss-Einheiten in der Total Conversion Sickel.

Total Conversions

Wer dachte nicht schon einmal, dass etwas Abwechslung *BroodWar* ganz gut tun würde? Denn selbst bei drei verschiedenen Rassen schleicht sich irgendwann die Langeweile ein, zumindest im Einzelspieler-Modus. Abhilfe schaffen hier die Total Conversions (kurz: TCs), die von engagierten *Starcraft*-Fans kreiert werden. Neue Einheiten und Gebäude oder auch nur geänderte Einheiten bevölkernsomit seit einiger Zeit das *Starcraft*-Universum. Mit Hilfe von Total Conversions finden Schlachten von *WarCraft 3* auf Lost Temple statt und Aliens und Predators führen ihre Raubzüge auf *BroodWar*-Territorium durch. Neuartige Total Conversions machen dies und noch viele weitere Ideen möglich. Natürlich wird so das Spielprinzip komplett geändert, aber auch dies wurde zum Teil professionell umgesetzt.

Eine interessante Conversion trägt den Titel „Sickel" und stellt eine Art Nachfolger von *BroodWar* dar. Jeder, der schon einmal fluchte, wenn ein kostbarer Träger von einem Zerg mit einem Parasiten infiziert wurde, dem wird nun geholfen, da jede Rasse diese bei „Sickel" entfernen kann. Auch der Wunsch nach sehr durchschlagskräftigen Waffen wird erfüllt. So besitzen die Protoss den Nemesis, der mit seiner enormen Reichweite seine Interceptoren über den ganzen Bildschirm schwirren lässt, während die Terraner mit dem mächtigen Hercules eine starke Truppenergänzung haben. Die Zerg erhalten eine zweite, sehr starke Mutationsstufe von Wächtern und Vernichtern im Kampf gegen die anderen Rassen.

Die Spielbalance und natürlich auch alle Taktiken werden durch diese und viele andere Umstände grundlegend geändert. Die teilweise gestärkten Einheiten, wie der terranische Raumjäger, der Schilde besitzt, bieten ebenfalls neue spielerische Möglichkeiten.

Es gibt jedoch noch viele weitere Neuigkeiten: Terranische Flieger haben jetzt eine Art Stim-Pack, ein enorm starkes Anti-Luft-Fahrzeug (Centurion) steht zur Verfügung und ein Geist-Sanitäter sorgt für Heilung. Die Protoss bekommen fliegende Räuber, die mächtigen Zerstörer verdunkeln den Himmel und unsichtbare Transporter sorgen für allerlei Überraschungen. Die Zerg können die infizierten Terraner jetzt allein ausbilden, den „Dunklen Schwarm" als Einheit nutzen oder sich auf dem „Rejuvenator" erheblich schneller heilen. Allgemeine Änderungen fehlen natürlich auch nicht, so sind z. B. Nexus und Bau/Schwarmstock jetzt auch Detektoren, was getarnten Einheiten das Leben schwerer macht.

Es gibt jedoch noch viele weitere Total Conversions. Zu diesen finden Sie detaillierte Informationen auf der Seite http://go.to/tcs-world von =*The Predator*=. Das Forum der Seite ist dazu gedacht, den Entwicklern durch Kundtun der eignen Meinung dabei zu helfen, die TCs zu verbessern oder Fehler zu beseitigen.

Auf CD-ROM

Karte des Monats
Obstinacy
1164.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse Broodwar-Karten

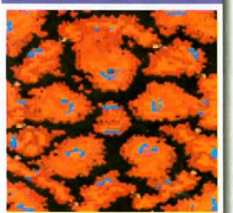
World Cyber Games Challenge

Das Turnier in Korea wurde erfolgreich beendet, Park Tae Min aus Korea konnte den Sieg erringen und ist somit um 25.000 $ reicher.

1. **Park Tae Min, Korea**
2. **Jang il Suk, Korea**
3. **Anker Jacob Scharn, Niederlande**

In der nächsten Ausgabe der PC Action finden Sie einen ausführlichen Bericht mit Informationen der deutschen Spieler, die an dem Turnier in Korea teilgenommen haben.

Karte des Monats



Kartenname:	Obstinacy
Kartenautor:	A-Ice
Versionstyp:	BroodWar
Geländeform:	Wüste
Kartengröße:	192x192
Map-Settings:	nein
Spieleranzahl:	2-5 Spieler
Bewertung:	9 von 10

Bei unserer neuen „Map of the Week" handelt es sich um eine Karte von A-ICE, die beim Mapper Contest 2000 (http://mapper2000.games-web.com) den Sieg erringen konnte. Die fünf Spieler starten auf ihrem jeweiligem Plateau rund um die Mitte verteilt. Der Abgang zu einem, alle Inseln miteinander verbindenden, Kreis beherbergt auch eine direkte Expansion, bestehend aus Mineralien und Gas.
Auf dem Kreisgebiet findet sich zwischen jeweils zwei Spielern eine weitere Expansionsmöglichkeit; man sollte sich also sofort entscheiden, wohin man geht, sonst könnten bereits beide nahe liegenden Möglichkeiten besetzt sein.
Wer tatsächlich nicht die Möglichkeit hat, sein Gebiet zu erweitern, wendet sich getrost der Mitte zu; zwei Expansionsmöglichkeiten, die nur über den Luftweg zu erreichen sind, erwarten hier den schnellen Spieler, wobei diese durch ein kleines Plateau getrennt sind.
Abgerundet wird die Map durch vier in den Ecken liegende Mineralienfelder, die auch nur durch Lufteinheiten erreicht werden können.
(Getestet von (DAC)StarHealer)

GROSSER MAP-CONTEST

ACTIVISION. PC ACTION



In Zusammenarbeit mit Activision präsentiert PC ACTION den großen Elite-Force-Map-Contest!

Bauen Sie Ihre eigenen Maps für Activisions genialen *Star Trek*-Shooter! Schicken Sie uns Ihre raffiniertesten Kreationen!

Für die besten eingesendeten Maps winken Super-Preise, mit denen der Kampf gegen die Borg erst richtig zum reinen Vergnügen wird! Unter anderem gibt es zu gewinnen:

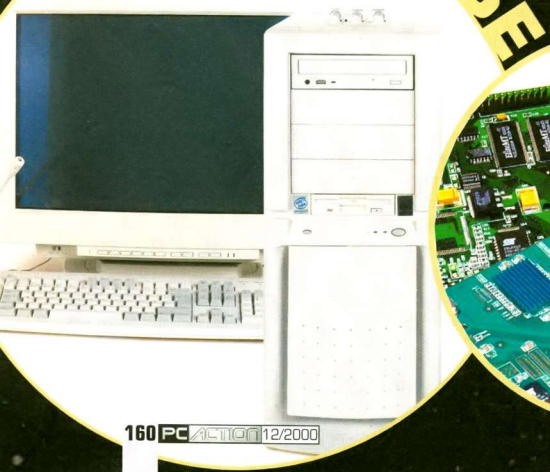
- **1 PC im Wert von ca. DM 5000,-**
- **2 Geforce-2-Grafikkarten**
- **2 Hercules-GTS-Grafikkarten**
- **3 aktuelle Activision-Spielepakete**
- **Activision-Spiele-T-Shirts und -Merchandising-Artikel ...**

Schicken Sie Ihre Maps an
Computec Media AG, Redaktion PC Action
Kennwort: Elite Force, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Einsendeschluss: 12. Januar 2001 (Datum des Poststempels)

Teilnahmebedingungen: Am *Elite Force*-Map-Contest nicht teilnehmen dürfen Mitarbeiter der Firma Activision und der Computec Media AG. Alle eingeschickten Maps müssen vom jeweiligen Einsender selbst erstellt worden sein. *Elite Force*-Konvertierungen von Maps, die ursprünglich für andere 3D-Shooter kreiert wurden, sind zulässig, solange der Einsender sowohl die Map als auch die Konvertierung selbst erstellt hat.

DIE PREISE







Das tatsächliche Aussehen der Preise und die Zusammensetzung des Activision-Spielepakets kann von den abgebildeten Produkten abweichen.

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.

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
27 Jahre, Journalist, Rheine
www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

„In diesem Monat haben wir die Zeit, die wir durch die Verschiebung des S4-Betatests gespart haben, in den Aufbau der Fansite www.siedleriv.de gesteckt. Schauen Sie doch mal rein!"

Die Siedler IV Preview – Was bisher geschah!

Die Siedler 4 kommen. Aber was ist neu? Am auffälligsten ist die rundum erneuerte Grafik, die mit so vielen Details vollgestopft wurde, dass sie ein wahrer Hingucker ist. Hohe Auflösungen jenseits der 1.000-Pixel-Marke, butterweiche Zooms und lebensecht animierte Figuren sprechen für sich. Was vielleicht einige stört, von den meisten aber doch begrüßt wird, ist die Beibehaltung des Comic-Stils. Bei *Siedler IV* soll nichts realistisch, dafür aber möglichst knuffig aussehen. Dass dies gelungen ist, beweisen die Screenshots auf eindrucksvolle Weise.

Drei Völker – Römer, Wikinger und Maya – haben einen gemeinsamen Feind, das Dunkle Volk. Dieses hat sich zum Ziel gesetzt, alles, was nur annähernd grün und fruchtbar aussieht, in eine dunkle Sumpflandschaft umzugraben. Doch einmal verschmutztes Land ist noch lange nicht verloren. Das Land muss aber erst militärisch kontrolliert werden, bevor man den Gärtner seinen Job machen lässt. Letzterer macht aus dem Sumpf nämlich wieder fruchtbares Grasland.

Ansonsten hat sich bei den Wirtschaftskreisläufen relativ wenig geändert. Holzfäller und Steinmetz sorgen für die notwendigen Bau-Materialien. Letzterer wird diesmal von der Granitmine unterstützt.

Einen Bruch findet man im Kampfsystem. Während beim Vorgänger noch ausschließlich auf Bogenschützen, Speerträger und Schwertkämpfer gesetzt wurde, musste der Speerträger nun einer für jedes Volk eigenen Einheit weichen. Bei den Römern kommt so der Heiler, bei den Wikingern der Axtkämpfer und bei den Maya der Pfeilschütze hinzu.

Die Blue Byter haben sich in Sachen Kampfstärke ebenfalls etwas einfallen lassen. Jetzt wird die Kampfkraft einzig und allein von der Wirtschaft des Dorfes abhängig sein. Mana – zuvor für die Aufwertung der Einheiten benötigt – wird nur noch zur Nährung der Zauberkraft der Priester genutzt, die mit mächtigen Zaubersprüchen daherkommen.

Auch wenn man Gold nicht mehr für die Motivation von Einheiten gebrauchen kann, kommt das Edelmetall auch im vierten Teil vor. Mit Gold kann man Einheiten rekrutieren. Kein Gold, keine Armee. Das ist die simple, aber logische Konsequenz daraus. Damit wird es wohl schwerer werden, einen Rush zu starten, also einen frühen Angriff zum Start des Spiels.

Soviel erst einmal zur Entwicklung von *Die Siedler 4*. Wir sind gespannt, was in den nächsten Wochen mit dem Start des Betatests noch an Neuigkeiten kommt. Da wir natürlich mit dabei sind, ist der Informationsfluss für unsere Leser langfristig gesichert.



Hier liefern sich die Wikinger und Römer ein erbittertes Gefecht. Links das überarbeitete Baumenü.

Auf CD-ROM

Map des Monats
„SFGShadow's Multiplayermap"
Optimal für vier Spieler
Map.exe

zusätzlich nur auf DVD
5 Mehrspieler-Maps
8 Maps des Monats



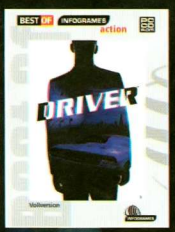
In der höchsten Auflösung (1.280x1.024) mit allen zugeschalteten Details können sich die Siedler auch aus nächster Nähe sehen lassen.

VK&K, Frankfurt

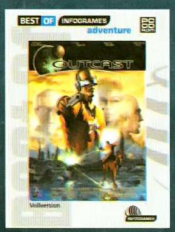
BEST OF INFOGRAMES

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


12/2000 DM 9.90
PC Games
Die besten Tipps: BG2 • NHL 2001 etc.
2 CDs • 13 Demos • 15 Videos
MONKEY ISLAND 4
Erste spielbare Demo!
Half-Life: Gunman
Metal Gear Solid
Desperados



pcgames.de

Jetzt **neu!**

Jetzt **online!**

Jetzt **checken!**

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

Fehlstart

Zurückgepfiffen

Anpfiff **Patchen zwecklos: Rückrufaktion**



Speziell die 3D-Spielszenen führen in der alten Verkaufsversion häufig zu üblen Grafikfehlern oder Abstürzen.

Kurz nach der Veröffentlichung im September entpuppte sich *Anpfiff – Der RTL-Fußball-Manager* als unspielbarer Streichelzoo für Bugs. Wenig später stellte die verantwortliche Softwareschmiede Silver Style zwei Updates (auf der Cover-CD: v1.01 und v1.021) zum Download bereit, die jedoch nur in den seltensten Fällen den gewünschten Effekt erzielten. Parallel dazu schloss der Hersteller das Messageboard auf der Homepage (www.anpfiff-manager.de) – nach eigenen Angaben, um es komfortabler zu gestalten. Als Konsequenz aus dem Schlamassel gab der beauftragte Vertriebspartner THQ am 27. Oktober bekannt, alle ausgelieferten Spiele zurückzuziehen und bis Mitte November eine neue, fehlerfreie Version im Handel zu platzieren. Für die bereits verkauften Spiele besteht ein Umtauschrecht. Schicken Sie die CD Ihrer Vollversion bei der Firma Maxupport ein, um eine bugfreie Version zu erhalten. Alternativ stellte THQ einen umfangreichen Patch in Aussicht, der zeitgleich verfügbar werden sollte und die Probleme ebenfalls behebt.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Anpfiff v1.01 (d)

Maxupport-Info

Maxupport-Info
Falkenstr. 33
33758 Schloss Holte
E-Mail: thq@maxupport.de

THQ-Info

THQ-Info
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Hotline: Mo-Fr 16.00-20.00
Tel.: 01805/605511 (DM 0,24/Min.)

Außerdem

/// Der Patch auf Version 1910 (auf der Cover-CD) zu **Sudden Strike** behebt Probleme einiger CD-Laufwerke mit dem Autostart und dem Kopierschutz. Nebenbei sollte das Spiel anschließend auch fehlerfrei unter Win2000 laufen. Die Änderungen des vorangegangenen Missionsupdates sind ebenfalls enthalten. /// Bei **Cultures – Die Entdeckung Vinlands** können bei manchen CD-Laufwerken Probleme mit dem Kopierschutz auftreten, die von der Version 2.01 (auf der Cover-CD) neben einigen anderen Bugs behoben werden. ///

Neustart

Auf Weltmeisterkurs

Grand Prix 3 **Grafik-, Steuerung- und KI-Verbesserung**



Die Reparatur eines abgerissenen Flügels in der Box nimmt nach Installation des Updates zusätzliche Zeit in Anspruch.

MicroProse wertet *Grand Prix 3* weiter auf. Durch das Update auf Version 1.13 (d) unterstützt die realistische Rennsimulation zum Beispiel bis zu sechs Achsen und 16 Knöpfe des angeschlossenen Eingabegeräts. Abgesehen von der Trinkflasche können Sie die Knöpfe Ihres Lenkrads also wie in Schumis Ferrari belegen und beispielsweise die Box über einen Stopp informieren. Ferner gestaltet der Patch einige Grafikdetails realistischer. Zudem wurden etwaige Probleme mit Voodoo2-Karten ausgeräumt. Schönster Vorteil der neuen Version sind die feinen Korrekturen am Fahrverhalten und der Gegner-KI. Speziell auf nasser Strecke oder wenn Sie regelmäßig die Curbs (Streckenbegrenzungen) überfahren, um noch einige Hunderstel rauszukitzeln, sollte sich das Update positiv bemerkbar machen. Nebenbei wurden einige unschöne Bugs ausgemerzt, die in speziellen Situationen auftreten konnten. Detaillierte Informationen über die einzelnen Änderungen können Sie der beiliegenden Readme-Datei des Patches entnehmen.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Grand Prix 3 v1.13 (d)

Außerdem

/// Die Version 1.02 (auf der Cover-CD) für **Klingon Academy** macht Cheatern im Mehrspielermodus das Leben schwerer. Außerdem werden etliche Bugs beseitigt und sogar eine Unterstützung für Force-Feedback-Joysticks integriert. /// Das neueste Update für **KISS Psycho Circus** v1.12 (auf der Cover-CD) verbessert speziell den Mehrspielermodus durch neue Karten und eine bessere Performance. Nebenbei wurden kleinere Bugs behoben. ///



Das Fahrverhalten beim Überfahren der Streckenbegrenzungen wird durch den Patch etwas realistischer.

Future of Entertainment

PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und Patches sowie zusätzlich PC Action TV – die erste und einzige virtuelle 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.



Leserbriefe

Sprechstunde



Wo war die versteckte Kamera?

Neulich hatte ich das Gefühl, der versteckten Kamera auf den Leim gegangen zu sein. Ich konnte nicht glauben, dass das was da geschah, kein übler Scherz der Kollegen sei. Eigentlich wollte ich nur die neuen Chaträume für mein Lieblingsspiel NHL 2001 nutzen und mir einen Gegner suchen, als mir das Programm mitteilte, es sei ein Auto-Update nötig. Okay, dachte ich, und erlebte das GRAUEN. Unsere superflinke Standleitung saugte sich einen Wolf. Hatte mir der Müller das Verbindungskabel durchgeschnitten, die Sau? Nein, um es kurz zu fassen: Hersteller EA nötigte die Spieler, einen 170-MB-Patch zu ziehen – was je nach Internet-Zugang bis zu 20 Stunden dauern konnte. Eine Nachfrage ergab, dass die Firma eine praktikable Lösung finden wolle. Geschehen war bis Redaktionsschluss nichts. Laut einschlägiger Foren sollte es angeblich mit einem ominösen Trick möglich sein, anständige Downloadzeiten zu erzielen (Deinstallation des Spiels und Neuinstallation), doch das ist sicher nicht im Sinne des Erfinders. Haben Sie ähnlich schockierende Erfahrungen mit Spielen, anderen Herstellern und Bugs gemacht? Schreiben Sie mir! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

DVD und CD

[…] Ich schreibe euch aus einem Notfall heraus. Als die neueste Ausgabe eures Magazins am 18. Oktober erschien, stand ich völlig schockiert vor dem Regal beim Kiosk. […] Da stand die DVD-Ausgabe der PC Action. Jetzt habe ich überlegt, ob ich extra zu *peep* fahren sollte, um nach der normalen CD-Ausgabe zu gucken. Aber ich musste nach einem langen Monat des Wartens einfach wieder euer # 1 Magazin lesen! Ich konnte also nicht widerstehen und bin jetzt der Idiot, der die DVD-Ausgabe hat, aber leider ohne DVD-Laufwerk! Das nächste Problem ist, dass ich im Moment total pleite bin, sonst hätte ich mir die CD-Version einfach nachgekauft! Darum habe ich eine kleine, unverschämte Bitte an euch: Könntet ihr mir nicht die Cover-CD schicken? […]

Andres Rymarczyk, Delmenhorst

Okay, weil Andres so nett geschrieben hat, eine gehörige Portion Selbstironie an den Tag legte („jetzt bin ich der Idiot") und ich das mag, habe ich veranlasst, dass er AUSNAHMSWEISE eine CD bekommt. Ich kann mich wegen dieses Anfalls karitativer Gefühle zwar im Moment wieder mal selbst nicht leiden, aber was soll's. Einige andere seltsame Briefe haben mir aber gezeigt, dass anscheinend ein paar wichtige Verbrauchertipps nötig sind. Also: 1. Wenn ihr ein Heft kauft, auf dem vorne dick und fett DVD draufsteht, braucht ihr euch hinterher nicht wundern, dass die darin befindliche Scheibe in eurem CD-ROM-Laufwerk nicht läuft. Videos kann man schließlich auch nicht in die Mikrowelle legen, oder? Na gut, legen vielleicht schon. 2. Nein, es gibt kein Zaubertool, das es möglich macht, eine DVD in einem CD-ROM-Laufwerk abzuspielen. Dies mag daran liegen, dass echte Wunder das letzte mal zu Beginn unserer Zeitrechnung gewirkt wurden (Wasser zu Wein, über einen See wandeln, DVD-Laufwerk zu CD-ROM-Laufwerk, etc.) 3. Nein, es kann kaum sein, dass es in eurem Laden nur die DVD-Ausgabe gibt. Und wenn, ist der Händler doof und ihr solltet mit den gehässigen Worten „Dann geh' ich zur Konkurrenz" umdrehen und das Geschäft verlassen. Wer die CD-Ausgabe am Kiosk nicht entdeckt, darf übrigens nachfragen, der Verkäufer ist NICHT berechtigt, dafür einen Aufschlag zu verlangen. 4. Ich hab's schon in der vorangegangenen Ausgabe erklärt, dass und weshalb das DVD-Heft keine Vollversion enthält. Wer beides möchte, also DVD und Spiel, kriegt diese Spezialvariante NUR im Abo. Kostet aber nicht mehr!

Forums-Diskussion

[…] Ich lese die PC Action schon sehr lange und habe sie, seit es das Spielerforum gibt, jeden Monat gekauft und seit ein paar Monaten auch abonniert. Meiner Meinung nach hebt euch das Spielerforum von allen anderen Zeitschriften stark hervor und zeigt die Nähe zu den Computerspielern, für die die Zeitschrift schließlich auch gemacht wird. Doch was lese ich da heute auf der Homepage der GML (German Modem League)? Das Spielerforum meines Lieblingsspiels NHL 2001, das ich mir schon seit Jahren kaufe, wird eingestellt, weil zu wenig Interesse daran besteht. […] Ich finde das total „schlecht" von euch, dass ihr dieses Spielerforum abschafft, nur weil wir angeblich eine Minderheit sind! Ich glaube, dass z. B. Flugsimulationen nicht viel mehr Anhänger haben als wir, wenn nicht weniger. […]

Florian Bechtel per E-Mail

Wenn ich gemein wäre, könnte ich jetzt ketzerisch fragen, was so schlimm daran ist, wenn ein Spielerforum aus dem Heft verschwindet. Ich könnte schreiben, dass das Leben nun einmal hart ist und es Tragischeres gibt – zum Beispiel in einer ARAL-Tankstellentoilette zu hocken und NACH dem ersten Moment der Erleichterung festzustellen, dass kein Klopapier da ist (und dann noch zu bemerken, dass man keine Tempo-Taschentücher mithat). Doch all das verkneife ich mir, weil ich bestens verstehe, dass Zocker nicht Halleluja rufen und die Einführung eines neuen bundesweiten Feiertags beantragen, wenn ihr Lieblingsspiel nicht mehr im Heft auftaucht. Unsere Entscheidung, das Spielerforum ab der vorliegenden Ausgabe abzuspecken, beruht auf unserer großen Leserumfrage in Heft 9/2000. Diese zeigte, dass einige Titel auf – freundlich ausgedrückt – nicht allzu großen Zuspruch stießen. Und da wir ein Magazin machen wollen, das die Bedürfnisse der meisten Leser befriedigt, blieb uns keine Wahl. Deshalb haben wir ja auch die Umfrage gemacht – um noch besser zu werden. Wir wissen, dass das für einige Fans brutal ist und haben natürlich nach einem Kompromiss gesucht: *NHL 2001*, *Ultima Online*, *EverQuest*, *Flugsimulationen* und *Anstoß 3* finden nach wie vor statt – als pdf-Dateien auf der Cover-CD. Die frei gewordenen Seiten können wir nun anderweitig nutzen.

Softwareprobleme

[…] Wir, das GoPa-Soft Team, haben ein tolles Spiel programmiert und wir hoffen, dass ihr es auf eurer neuen PC-Action-CD veröffentlichen werdet! […]

Euer GoPa-Soft Team

Zum Glück war es nur im Mittelalter üblich, den Überbringer schlechter Nachrichten zu enthaupten, sonst hätte ich hier

Inserentenverzeichnis PC Action 12/2000

Activision 8, 9
Addcom 19
AK Tronic 95
Amazon 24, 25
Asus 211
Blue Byte 107
BMS Games 39
CDV 131
Compuserve 21
Computec Media 27, 29, 30, 31, 40, 41, 139, 164, 165, 174, 223
Cryo 97
Deutsche Bank 24 23
DVD-Magazin 167
Egmont 105
Eidos 87
Ejay 81
Electronic Arts 93, 126, 127, 153, 171, 228
Flying Horse 178
Gameplay 3, 4, 5
Havas 37, 112, 113
Heartline 117
Infogrames 71, 73, 75, 101, 120, 121, 163, 227
Innonics 88, 89
Interact 111
Koch Media 15, 51
KYE Systems 213
Magix 13
Microsoft 217
MTV 176, 177
Okay Soft 125
Pro Markt 17
Ravensburger 103
RM Buch & Medien 85
Tekram 225
Terratec 219
THQ 62, 63, 76, 77, 83
Topware 137
United Software 135
Virgin 2, 99, 123, 129
VPM 161
Wizzards of the Coast 11

echt einen Scheißjob. Es ist uns leider nicht mehr möglich, regelmäßig Lesersoftware zu veröffentlichen. Das Problem ist, dass wir jedes Machwerk auf Herz und Nieren prüfen müssten, weil wir für die Inhalte der Cover-CD verantwortlich sind. Dafür fehlt aber die Zeit und einige Doofnasenbären haben uns in der Vergangenheit Programme untergejubelt, aus denen sich üble rechtliche Folgen für uns hätten ergeben können. Steinigt also bitte diese Leute. Ich will's nicht näher ausführen, aber wenn uns mal Spiele oder Tools durchflutschen, die zum Beispiel versteckte Ferkeleien oder rechtsradikales Dummgebrabbel enthalten, schauen wir noch älter aus, als wir es im Vergleich mit unserer Kernzielgruppe ohnehin sind. Ich kann nur offerieren, ab und zu ein Leser-Spiel anzubieten – wie die *Redakteurjagd* auf der vorliegenden CD. Über eine Veröffentlichung entscheide ich als Diktator aber alleine und ganz subjektiv. Die Betonung liegt auf SPIEL, weil ich keinen Bock habe, mich mit eigenhändig fußgeblasenen Tabellenverwaltungsprogrammen oder einem interaktiven Blattlaus-Lexikon herumzuschlagen. Außerdem kann ich gegebenenfalls nicht an jeden Einsender eine Absage schicken. Also: Ballert euren Kram an die im Heft stehende Leserbriefadresse! Danke.

Wir Penner

[...] PC Action 11/2000, Seite 103, Absatz 1, Zeilen 17ff: „Besonders viel Wert legte Westwood auf das Fußvolk, in der deutschen Version natürlich allesamt Cyborgs." Was soll das denn heißen? Die

Kampf um den Highscore

Und wieder gilt es, ein tolles Sammlerstück kostenlos an den Mann oder die Frau zu bringen! Diesmal habe ich ein Korsett zu vergeben, dass von unserem Vampire-Mädel (Cover 10/99) UND einem Spieleredakteur namens Alexander Geltenpoth getragen (vgl. S. 170) und verschwitzt wurde. Es ist garantiert ungewaschen und hat knapp 200 Mark gekostet. Was Sie dafür tun müssen? Zocken Sie das Spiel *Redakteurjagd*, den neuesten Superhit unserer Leser und Designer-Legenden Kai Hilpisch/Philip Reh (*PCA – The Game 1 & 2, Karthago*) und schicken Sie mir die Datei „highscore.red". Sie finden den Ballerspaß im Moorhuhn-Stil auf der Cover-CD. Die Datei muss spätestens am 24. November bei mir eintreffen. Der erfolgreichste Schütze gewinnt, bei Punktegleichheit entscheidet das ... äh, Tanja Bunke. Nebenbei: Mein Rekord liegt bei 895 Zählern. Falls das schlecht sein sollte, gleich die passende Ausrede: Ich habe natürlich immer nur auf die Kollegen geballert, nie auf mich ;-)



Das müssen Sie tun: Schaffen Sie bei Redakteurjagd den Highscore. Dieses Spiel finden Sie auf der Cover-CD.



Das gibt es zu gewinnen: Ein Korsett, seinerzeit getragen von unserem Vampire-Cover-Girl der Ausgabe 10/99.

Redakteure an den Pranger

[...] Beim heutigen Durchblättern der [...] PC Action fiel mir besonders Seite 92 ins Auge: Nur 79 % für Baldur's Gate 2? Und das, wo es in der [Dingsbums] *doch 91 bekommen hat. Doch Moment: Im Kasten Vergleich auf derselben Seite ist's auf einmal unangefochtener Spitzenreiter mit 91 %. Wenn das mal kein Grund ist, den armen Alex am Pranger zu sehen (oder wen auch immer du dafür verantwortlich machen willst, Hauptsache es rollen Köpfe). Also noch mal in Kürze für alle BILD-Leser: Alexander Geltenpoth an den Pranger! Begründung: Falsche Angabe im Wertungskasten von Baldur's Gate 2. PC Action Ausgabe 11/2000, Seite 92, leugnen zwecklos, corpus delicti millionenfach ausgeliefert. [...]*

Dennis Beck, Paderborn

Es gibt Fehler, bei denen fällt es selbst uns schwer, sie mit Humor zu nehmen – weil sie wirklich nicht hätten passieren dürfen. Aber so ist das nun mal, wenn Menschen ans Werk gehen. **Alexander Geltenpoth** ärgerte sich besonders, wo doch *Baldur's Gate 2* das beste Rollenspiel aller Zeiten ist und es ihm so viel Spaß gemacht hat. Weniger Freude bereitete ihm natürlich die Prangerstrafe. Wir zwängten Alex in ein sexy Korsett, das unser Cover-Mädel Anne Centelles für Ausgabe 10/99 getragen hatte und jagten ihn mittags durch die Nürnberger Fußgängerzone. Das Kleidungsstück verfehlte seinen Zweck als Reizwäsche nicht (Alex war SEHR gereizt, um nicht zu sagen missgelaunt) und stieg erheblich im Sammlerwert. Immerhin wurde es jetzt nicht nur von einer feschen Spanierin, sondern auch von einem Spieleredakteur getragen! Und weil es jetzt ein superduper Unikat darstellt, können wir es prima verlosen (vgl. „Kampf um den Highscore"). Abschließend noch die korrekten Wertungen für Baldur's Gate 2: Grafik 84 %, Sound 88 %, Einzel- und Mehrspielerwertung jeweils 91 %.



Da schaut er bedröppelt, der Geltenpoth. Dabei steht ihm das Korsett doch ausnehmend gut, oder etwa nicht?

[...] du bist ja echt lustig und eure Zeitschrift ist auch ganz toll, aber in der Vorschau zu Die Patrizier 2 (Ausgabe 11/00) habt ihr geschrieben: „Die Sehhandels-Simulation". Das wäre ja halb so schlimm, wenn ich am nächsten Tag beim Diktat nicht den gleichen Fehler gemacht hätte. Auch euer Artikel als Beweis reichte meiner Lehrerin nicht aus und so bekam ich nur eine 2. [...]

Thoralf Reichel, Berlin

Da dem schuldigen **Christian Sauerteig** offenbar nicht bewusst ist, dass wir mit der PC Action auch einen Bildungsauftrag erfüllen wollen, musste er selbstverständlich büßen. Offensichtlich kann er nicht zwischen Seehandel und Sehhandel unterscheiden, deshalb suchten wir beim Optiker nebenan das hässlichste Kassen-Brillengestell aus, verpassten ihm Gläser der Dioptrin-Stärke 15 und schickten ihn in seine Stamm-Diskothek Stargate, wo die heißesten Frauen Nürnbergs abtanzen. Sauerteig blieb Dank seines „attraktiven" Erscheinungsbildes den ganzen Abend allein ...

deutsche Version wird NICHT entschärft! Und diese Wertung von nur 79 % und der Kommentar „Innovationslos ... Westwood verspielt ... den guten Ruf der C&C-Serie." [...] ICH WILL KEIN 3D, ICH WILL LIEBER DEN GEGNER BESIEGEN, STATT DIE KAMERA ZU DREHEN, UM ZU GUCKEN OB HINTER EINEM BERG EIN GEGNER STEHT! ICH WILL SPASS UND ACTION, UND NICHT DIE KAMERA VERSTELLEN UND SO EIN KACK! Penner! Wenn ihr weiter so macht, verlängere ich mein PCA-Abo nicht! An Herbert A. und Alexander G. : IHR BEIDE SEID DIE GRÖSSTEN PENNER, DIE ICH KENNE, SCHÄMT EUCH! [...]

Name ist der Redaktion bekannt

Könnte es sein, dass der Verfasser der obigen Zeilen später mal Herztropfen braucht? Sich derart aufzuregen, kann jedenfalls nicht gut für den Blutdruck sein – falls dieser kleine Seitenhieb erlaubt ist. Nix gegen Kritik, aber ein bisschen Stil wäre nicht schlecht gewesen. Ja, es ist korrekt, dass *Alarmstufe Rot 2* nicht entschärft wird – wir hatten diesbezüglich falsche Informationen von Westwood. Da ich gerade ein wenig faul bin, möchte ich die Beleidigungen nicht weiter kommentieren. Ich überlasse das einem Leser, der in der *Command & Conquer*-Community aktiv ist, trotzdem keine rosa Brille trägt und einen interessanten Meinungsbeitrag verfasst hat:

So, es ist so weit. RA 2 (Red Alert 2) wird bald erscheinen, und wie es sich gehört, gibt es die ersten Tests und Wertungen in den PC-Zeitschriften. Da werden die Spiele [...] durch „objektive" Meinungen bewertet. Man las von 87% für RA 2 im [Dingsbums] *und sogar von 92% in der* [Düdeldi] *aus England. Doch was erblickte das geschulte Zockerauge in der PC Action? Nur 79%? Monotones Missionsdesign und miese KI? Veraltete Grafik? RA 2 eine Enttäuschung? Wie kann das sein? Kurz darauf las man in Foren, die von der PC Action hätten keine Ahnung, wie könne man ein solches Spiel nur so schlecht bewerten? Warum geben fast alle anderen Höchstnoten, nur die PCA nicht? Ganz einfach. Wenn man sich den Bericht der PCA objektiv durchliest, muss man zugeben, dass die Schreibsklaven (auch Schreiberlinge oder Redakteure genannt) der PCA ihre Meinung gut und überzeugend begründen. [...] Alexander Geltenpoth schreibt in seinem Kommentar, der Mehrspielermodus sei besser als der von TS. Und ist es nicht das, was uns, die C&C-Community, interessiert – der Mehrspielermodus? Wenn man sich jetzt noch das Bewertungssystem der PCA anschaut, sieht man deutlich: „71-80% = gut: Diese Titel dürften Computerspielern*

Auf CD-ROM

The PC Action Project
Endlich: Der zweite Redaktionsfilm – nichts für schwache Nerven!
the_pca_project.mpg

Redakteursjagd
Erschieß den Redakteur: Ein Spiel im Moorhuhn-Stil.
redjagdfinal.exe



Weitere Infos unter www.electronicarts.de

Die PC-Action-Bestseller werden präsentiert von

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an untenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3		Deus Ex *Eidos*	16,7%
2	▼	1		Diablo 2 *Havas Interactive*	13,3
3	▼	2		Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	8,3%
4	▲	7		Sudden Strike *CDV*	5,0
5	▶	5		Die Sims *Electronic Arts*	4,9%
6	▼	4		Age of Empires 2 *Microsoft*	4,7%
7	▲	10		Unreal Tournament *Infogrames*	4,6%
8	▲	neu		NHL 2001 *EA Sports*	3,4%
9	▲	neu		AoK: Die Eroberer *Microsoft*	3,3%
10	▲	neu		Vampire: Die Maskerade *Activision*	3,1%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	28,8%
2	▲	9	Duke Nukem 4ever	11,9%
3	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	6,9%
4	▼	3	Die Siedler 4	6,8%
5	▼	4	Halo	6,7%
6	▲	7	Warcraft 3	5,1%
7	▲	8	Half-Life: Team Fortress 2	3,5%
8	▲	neu	Unreal 2	3,3%
9	▲	neu	Diablo 2: Expansion Set	3,2%
10	▲	neu	Anno 1503	2,9%

Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben." Und warum hacken wir auf der PCA herum? Weil WIR das Genre und das Spiel lieben und es für das beste der Welt halten. Somit hat die PCA doch den Nagel auf den Kopf getroffen […], oder? […]

Kristian Tamme, Rausdorf

Der Film Film

[…] Mir ist jetzt erst aufgefallen, dass ihr Redakteure euch seit einigen Ausgaben in den Videobeiträgen zur Schau stellt! Das kann ich natürlich auch nur begrüßen. Allerdings seid Ihr wirklich sehr videokamerascheu. Ich fand euch nämlich alle bisher recht nervös, auch dich, Harald (was ich gar nicht gedacht hätte). […] Was ich da für eine gute Idee halte, ist, das Ganze noch etwas auszubauen. Sicher sagt dir euer Konkurrenzblatt [Dödeldi] ***was. Die machen jeden Monat gar lust'ge Sketche auf ihrer Cover-CD. […] Ihr könntet zukünftig doch auch in dieser Richtung tätig werden, ist das keine gute Idee? […]***

Arian Tan per E-Mail

Dürfen wir Redakteure und Redakteusen nicht nervös sein? Wie würdest du dich fühlen, wenn nicht nur eine Kamera auf dich gerichtet ist, sondern auch noch ein Raketenwerfer in den Ego-Shooter-erfahrenen Klauen eines Chefs – der, nebenbei erwähnt, Müller heißt? Der dich zu perversen Dingen zwingt, die du eigentlich nicht machen willst? Na, egal. Jedenfalls haben wir dem Dauerdruck unserer geschätzten Käufer nicht mehr standhalten können und endlich das versprochene zweite PCA-Video produziert, *The PC Action Project*. Sie finden es auf der CD (oder DVD). Verantwortlich zeichnete der aufstrebende Jung-Drehbuchautor Joachim Hesse. Sein Erstlingswerk ist intellektuell hoch stehend, progressiv und experimentell. Wer den Gruselstreifen *Blair Witch Project* und den Test von *Killerhuhn 3D* nicht kennt, dürfte die Story nicht kapieren. Der Rest wahrscheinlich auch nicht. Außerdem werden wir wegen der darstellerischen Leistung höchstens für eine Auszeichnung durch die Laienschauspielvereinigung Boppard-Herschwiesen nominiert. ABER IHR HABT ES SO GEWOLLT. Wollt Ihr gar noch mehr?

Cover-Wirrwarr

[…] Ich wunderte mich letztens, dass ich einen relativ grimmig dreinschauenden, waffenschwingenden Kerl auf der PC Action 10 erblickte. „Egal", dachte ich mir, „steht ja eh das Gleiche drin". Nun ja – es war auch so – bis ich ein paar Tage später an einem anderen Kiosk den oben erwähnten Knilch nicht wiederfand, und mich stattdessen ein viel ansprechenderes Wesen anlächelte. „Grmpf", dachte ich mir, als ich mir das Heft schnappte und durchblätterte (ja – auch in dieser Ausgabe war inhaltlich nichts anderes als in der „Typen-Version" zu lesen). Ich musste aber feststellen, dass mir das Heft (der Grund ist mir völlig schleierhaft) mit damenhaftem Outfit irgendwie eher zusagte. […] Und zur Ausgabe 11 kam mein Erschrecken zurück – wieder zwei verschiedene Aufmachungen – ein relativ merkwürdiger Knilch auf der einen und das vollkommende Gegenteil auf der an-

Gewinner der Ausgabe:

Susanne Boldt, Steinfurt



erhält ein Spiel

Gunman Chronicles
(Test des Monats 11/2000)

Dick ist schick





So sah eine Test-Ausgabe des Hefts 10/2000 aus.

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	C&C: Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts
2	▲	neu	Baldur's Gate 2	Virgin
3	▼	2	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision
4	▲	neu	Age of Kings: Die Eroberer	Microsoft
5	▲	neu	V-Rally 2: Expert Edition	Infogrames
6	▼	1	Sudden Strike	CDV
7	▲	neu	Ultima Online: Gametime	Electronic Arts
8	▲	neu	Homeworld: Cataclysm	Havas Interactive
9	▼	3	Die Sims: Das volle Leben	Electronic Arts
10	▲	neu	NHL 2001	EA Sports

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Deus Ex	Eidos
2	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
3	▼	1	Diablo 2	Havas Interactive
4	▲	neu	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision
5	▼	3	Grand Prix 3	Ubi Soft
6	▼	5	Les Sims	Electronic Arts
7	▼	4	Vampire	Activision
8	▲	neu	Sydney 2000	Eidos
9	▲	neu	Heroes of Might & Magic 3	Ubi Soft
10	▲	neu	Unreal Tournament	Infogrames

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	WWTBAM	Eidos
2	▲	neu	Baldur's Gate 2	Virgin
3	▼	1	The Sims: Livin' it up	EA
4	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
5	▲	neu	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
2	▲	3	The Sims	Electronic Arts
3	▲	neu	Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	Interplay
4	▲	neu	Rollercoaster Tycoon Add-On	Hasbro Int.
5	▲	neu	NHL 2001	EA Sports
6	▼	5	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
7	▼	2	Age of Empires 2: Conquerors	Microsoft
8	▼	4	Diablo 2	Havas Interactive
9	▼	7	Sim Theme Park World	Electronic Arts
10	▲	neu	Madden NFL 2001	EA Sports

Quelle: Gameweek

deren Umschlagseite. (Okay – auch die weiblichen Leser sollen ihren Titel-Spaß (naja) haben ... ich war nur entsetzt.) [...]

Michael Thomas, Hamburg

Lieber Michael, ich darf dich herzlich beglückwünschen. Offensichtlich bist du einer der Auserwählten, die in einem von mehreren festgelegten Testgebieten leben. Dort erscheint die PCA momentan mit einem Artwork auf dem Titel. Nenn es Marktforschung: Wir wollten drei Monate lang prüfen, wie nach so langer Zeit Spiele-Grafiken statt der üblichen Cover-Girls ankommen. Ist bald vorbei, ehrlich – die vorliegende Ausgabe ist die letzte frauenfreie. Warum ich dich beglückwünsche? Die Hefte ohne Cover-Models erscheinen in derart limitierter Auflage, sie werden bereits jetzt unter Sammlern zu Schwarzmarktpreisen von 4,32 Millionen Mark pro Stück gehandelt. Hab' ich gehört, ich schwör's!

Umwerfend

Erstmal 'nen Gruß an die Redaktion und Glückwunsch zum Heft 11/2000, macht sich gut mit dem Glänz-Einband [bei der DVD-Ausgabe, Anm. d. Red.] ***und das Cover-Girl erst mal, da fliegt einem ja der 10-Mark-Schein förmlich Richtung Kasse weg, damit man gleich aufreißen kann ... also, das Heft, selbstverständlich. Wo habt ihr eigentlich nur immer diese Mädels her? Und was hat die Dame auf der 11/2000 im Moment des Fotoknipsens eigentlich gebrüllt? Sieht ja gefährlich aus ...***

Friedrich Walter, Eilenburg

WOW, als ich das Cover-Model [Ausgabe 11/2000, Anm. d. Red.] sah, hat's mich umgehauen. Nach einer Viertelstunde kam ich wieder zu mir. „Ach du Schande", dachte ich mir, was für ein Gesicht! Irgendwie erinnerte mich das sehr an einen schreienden Schimpansen. Und da kam mir schon die Blitzidee. Ich lief schnellstmöglich in den Keller, holte einen Bogen schwarzes Papier, undschwub-diwub, ein neues, schöner aussehendes, viereckiges, schwarzes Köpfchen beglückte mich fortan. Nur schade, dass ich keine Britney-Köpfe im Hause hatte. [...] Haut aber bitte nicht mehr solche Wesen auf die Cover. Nicht, dass ich wieder umfalle ... aua, mein Kopf! Aber ich verklag euch nicht auf Schmerzensgeld.

Alexander Schumacher, Leinefelde

[...] Auf den ersten Blick sieht eure Green Warrioress ja ganz furchteinflößend aus, doch den Kenner lässt das Cover völlig kalt. Also zum Glück sind die Spiele, die ihr testet, nicht so alt wie dieses G3, das die da in der Hand hat *würg*. Könnt ihr ja gleich 'ne Steinschleuder nehmen. War das ein Witz des Fotografen oder warum lichtet ihr die mit so einem 35 Jahre alten Gerät ab? Und dann noch V-Kimme eingestellt, ja sagt mal, ich wette das Ding steht auf Friede, ääähh Feuerstoß! Und sagt der Lady mal, man bedient den Abzug mit der Fingerspitze und nicht gleich mit der ganzen Kralle.

Marcus Landgraf (Bundeswehrgeschädigt) per E-Mail

Wunderbar, wie diese Diskussion mal wieder beweist, dass Geschmäcker verschieden sind. Mir hat die Kampfbrumme ja auch nicht gefallen, doch Herr Müller wollte auf meine Warnung („Die sieht doch aus wie eine Kreuzung aus Mick Jagger und Dumbo, dem Elefanten – letzteres wegen der Segelohren") nicht hören. Geschrieen hat das Mädel bei der Aufnahme übrigens „Kauf mich!" und ich hoffe, es hat sich positiv auf die Auflage ausgewirkt. Marcus Landgraf indes muss ich mitteilen, dass die Bundeswehr offensichtlich keinerlei Daseinsberechtigung hat. Wenn Deutschlands größter Trachtenverein seinen Mitgliedern nicht mal umfangreiches Wissen über Waffen vermittelt, wozu soll er denn dann bitteschön gut sein? Unsere Dame trug beileibe kein altes G3, sondern eine neue Heckler & Koch Maschinenpistole 9mm Para MP-5 (laut Fotograf Dirk Kartscher).

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

Hit-Countdown

Action			
Aquanox	Actionspiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	2. Quartal 2001
Freelancer	Weltraumshooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Planet Moon Studios	Dezember 2000
Halo	Actionspiel	Bungie Software	1. Quartal 2002
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	Januar 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 Faction	Ego-Shooter	Volition	1. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
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	1. Quartal 2001
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	Januar 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
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
Severance	Action-Adventure	Rebel Act	November 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Codemasters	Dezember 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
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	4. Quartal 2000
Arcanum	Rollenspiel	Troika 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
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	Dezember 2000
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	1. Quartal 2001
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
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	1. Quartal 2001
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
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	Februar 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	März 2001
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	Dezember 2000
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	2. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1. Quartal 2002
Fallout 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	2. 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	2. Quartal 2001
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 69-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14[00]–19[00]

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16[00]–18[00] (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 (Spieletipps)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14[00]–17[00]
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10[00]–12[00], 13[00]–18[00]

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14[00]–16[00]

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15[00]–19[00], Fr 15[00]–19[00]

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18[00]–20[00]

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–16[00]

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18[00]–20[00]

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 9[00]-13[00] 14[00]–17[00]
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 5 38 Mo-Fr 9[00]–13[00]

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 Mo-So 15[00]–20[00] (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Interactive Magic www.imagicgames.de
0 18 05 - 22 11 26 Mo-Fr 17[00]–20[00], Sa u. So 14[00]–17[00]

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 Mo-Fr 14[00]–18[00]

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14[00]–19[00]

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9[00]–21[00]

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15[00]-18[00]

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14[00]–18[00]

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13[00]–18[00]

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15[00]–20[00]

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16[00]–19[00]

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10[00]–20[00]

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 Mo, Mi, Fr 16[00]–19[00]

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12[00]–20[00]
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8[00]-24[00] (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16[00]–20[00]
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16[00]-20[00] (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14[00]–19[00]

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 10[00]–12[00] 14[00]–19[00]

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonansagen, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.


Foto: Daniel Josefsohn
Mi. + Fr. 22.00–23.00 Uhr
www.mtvhome.de/fett


Fett by Stieber Twins
MTV
MUSIC TELEVISION

BESTIMM SELBST, WANN TAG UND WANN NACHT IST. SCHAU DIR DEN SONNENAUFGANG AN. FRAG DICH, OB ES DER UNTERGANG IST. NIMM ABSCHIED VON DER MÜDIGKEIT.





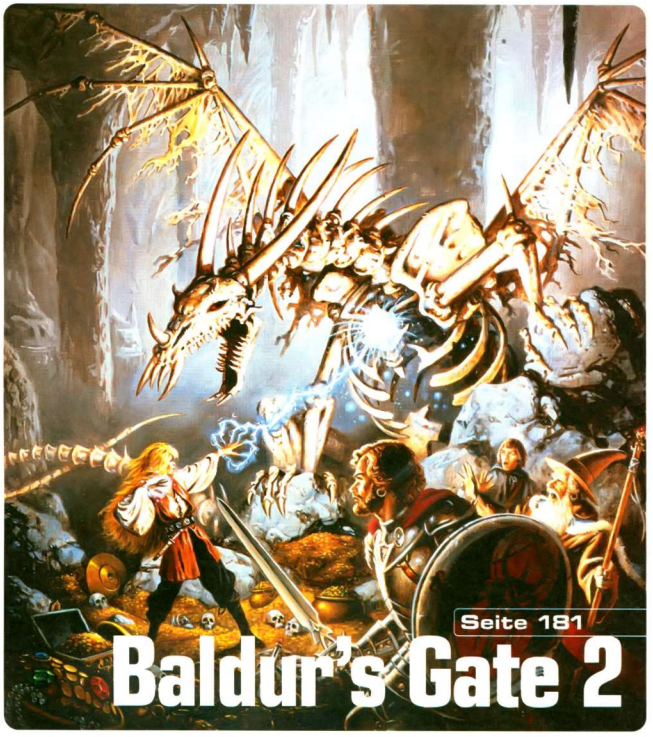
NICHT AUFHÖREN. FLYING HORSE.

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

Hille_Pohl Berlin

PC ACTION Spieletipps 12/2000



Ausgetrickst



Hin und wieder kommt es vor, dass ein Kollege aus der Hardware-Abteilung ein neues Gerät am lebenden Objekt testen will. Eigentlich wollte ich mich für derartige Experimente nicht mehr anbieten, seit mir nach dem Eigenversuch mit einer 3D-Brille noch drei Tage lang schlecht war. Nun gut, das zu testende Gerät war ein Headset. Als ich nach ausgiebiger Abwägung zu dem Schluss gekommen bin, dass die Gefahr für meine Wahrnehmungsorgane und das allgemeine Wohlbefinden bei einem Kopfhörer mit Mikrofon überschaubar gering ist, habe ich mich zu einem Test bereit erklärt. Was macht man mit einem solchen Gerät? Klar: spielen und gleichzeitig mit technologisch ebenbürtig ausgestatteten Mitspielern per Sprache kommunizieren. Das klappt famos und erhöht den Spielspaß und Erfolg immens. Was ist daran neu? Nichts ... aber das tolle Stück kann auch Sprachbefehle verstehen und im Spiel einbinden. Klar, war auch schon mal da, aber noch nie in solcher Kombination und Qualität. Das Ende vom Lied ist, dass ich unter dem Vorwand einer noch nicht abgeschlossenen Langzeitstudie die Rückgabe des Headsets an die Hardware-Redaktion verweigere und meine Kollegen mich entfremdet anschauen, wenn ich völlig unmotiviert Worte wie „Stürmen!“ oder „Hilfe!“ brülle.

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

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr .. 193
Komplettlösung

Evil Islands 197
Allgemeine Spieletipps

Crimson Skies 201
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

Grafikkarten 205

Kurztipps

Baldur's Gate 2 (engl. Version) 203

Bundesliga 2001 –
Der Fußballmanager 204

Might & Magic 8 –
Day of the Destroyer 204

NHL 2001 204

Sudden Strike 203

Vampire: Die Maskerade 204

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, 12/2000
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
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
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
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
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
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
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	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
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
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 Grafikprogrammes 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

Nach zahlreichen Spielstunden haben wir für Sie wichtige Quests gelöst und verschiedene der so genannten Strongholds freigespielt.



Wenn Sie ohne großes Aufsehen Ihre Racheaktion durchführen wollen, betreten Sie das Anwesen über die Treppe.



Wenn die Wache im Flur erledigt ist, können Sie an den markierten Stellen (1 und 2) weitere Gegner herauslocken.

Der Tod von Anomens Schwester

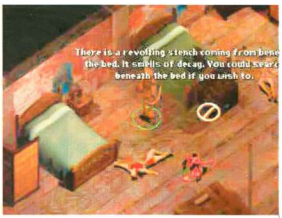
Wie räche ich Anomens Schwester?

Wenn Sie den Paladin Anomen in der Gruppe haben, werden Sie im Laufe des Spiels über den Tod seiner Schwester informiert. Je nachdem, welchen Rat Sie ihm geben, wird er später im Haus von Saerk Farrahd im Bridge District entsprechend reagieren. Unsere böse gesinnte Party empfiehlt ihm natürlich die Rache. Dringen Sie in Saerk Farrahds Anwesen nicht durch den Haupteingang ein, sondern gehen Sie die Treppe hoch und benutzen den Hintereingang. Erledigen Sie erst so viele Wachen wie möglich, ohne dabei den großen Musiksaal zu betreten. Sie haben es dann leichter, wenn Sie Saerk und seine Wachen bekämpfen.

Die Morde im Bridge District

Wie kläre ich die Morde auf?

Nach der Unterhaltung mit Lt. Aegisfield sollten Sie sich den Bettler Rampah vorknöpfen. Sie können seine Informationen umsonst bekommen. Handeln Sie den Preis einfach auf null runter. Die Haut, die Sie von ihm erhalten, können Sie, etwas südlich, vom Händler Bel Dalemark identifizieren lassen. Mit diesem Wissen besuchen Sie im Süden Rejiek in seinem Haus. Glauben Sie Rejiek nicht, sondern greifen Sie ihn an – dafür erhalten Sie schon einmal 23.250 EXP. In der nächsten Etage wimmelt es nur so von Fallen. Durchsuchen Sie auch das stinkende Bett, dort finden Sie eine ziemlich makabere „Rüstung".



Hier stinkt's: Durchsuchen Sie das Bett. Sie werden dort einen ekligen Beweis für Rejieks Treiben finden.



Aufgespürt: Besiegen Sie Vellin Dahn und seine Schergen, um an die große Kiste in der Mitte zu gelangen.

Noch eine Etage tiefer treffen Sie auf Assassins, Ghasts und Vellin Dahn, mit denen Sie sich herumschlagen müssen. Kehren Sie nun zu Lt. Aegisfield zurück und berichten Sie ihm von Ihrem Erfolg.

Government District – Jan Jansen

Was muss ich tun, um Jan Jansen anzuheuern?

Wenn Sie vorhaben, Jan Jansen in Ihre Gruppe aufzunehmen, müssen Sie ihm zuerst aus der Patsche helfen. Lügen Sie Trax an und Ihnen werden 8.500 EXP gutgeschrieben. Jan Jansen gehört zu den witzigsten NPCs. Da er auch spielerisch sehr sinnvoll als zaubernder Dieb eingesetzt werden kann, sollten Sie sich ruhigen Gewissens für diesen Charakter entscheiden.

Korgans Suche nach dem Buch von Kaza

Wie finde ich das Buch von Kaza?

Der Zwerg Korgan, den Sie im Copper Coronet anheuern können, wird nur bei Ihnen bleiben, wenn Sie ihm bei der Suche nach dem Buch von Kaza helfen. Gehen Sie dazu in den Graveyard District. Dort befinden sich zwei Eingänge in die Lower Tombs. Welchen Sie davon benutzen, spielt keine Rolle. Der Extrakasten auf der nächsten Seite verrät Ihnen, wie Sie in den Besitz des Buches gelangen und was Sie sonst noch in den Katakomben erwartet.

Bodhis zweiter Auftrag – Vulova eliminieren

Muss ich Vulova eliminieren?

Als böse gesinnte Party haben wir uns beim zweiten Treffen mit Bodhi für den Auftrag entschieden, Vulova zu eliminieren. Wenn Sie ihn in seinem Haus treffen, haben Sie die Möglichkeit, gnädig zu sein und ihn laufen zu lassen. Wenn Sie das tun, erhalten Sie später allerdings nicht die 28.500 EXP von Bodhi.



Wie errette ich Viconia vor dem Flammentod?

Viconia retten

Wenn Sie im Government District sind, werden Sie dort im westlichen Teil Zeuge einer anstehenden Hexenverbrennung. Bei dem Opfer handelt es sich um den NPC Viconia. Sie haben die Möglichkeit, sie vor dem Flammentod zu retten, indem Sie den Scheiterhaufen manipulieren. Danach müssen Sie die radikalen Hexengegner besiegen. Falls Sie vorhaben, Viconia in Ihre Gruppe aufzunehmen, kostet Sie das zwei Punkte Ihres Rufes.



Sie dürfen nicht zu lange zögern, um für Viconias Befreiung zu sorgen. Stellen Sie einen Charakter nahe an den Scheiterhaufen, um diesen manipulieren zu können.

Das Buch von Kaza

Wenn Sie diese Quest ausführen, wäre Ihnen Lara Croft sicherlich eine gute Hilfe bei all den Fallen. Unsere Screenshots dürften Ihnen aber ebenso gut weiterhelfen.

1



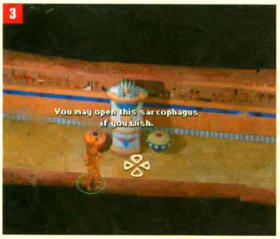
Sobald Sie die Grabanlagen betreten, müssen Sie mit Bodenfallen rechnen. Lassen Sie Ihren Dieb vorgehen und die Gefahr beseitigen. Dahinter lauern die ersten Monster.

2



In der großen Grabkammer kommt es zu einem Kampf mit vielen Untoten. Achten Sie auf die Fallen bei dem Bodenmosaik. Durch die Geheimtür (rosa) geht es weiter.

3



Sarkophage wie dieser lassen sich öffnen. Aber seien Sie gewarnt – neben wertvollen Schätzen finden Sie dort auch staubige Mumien, die zum Leben erwachen, Ihre Räuberei gar nicht gut finden und Sie angreifen.

4



Ihr Dieb bekommt in den Katakomben auch weiterhin mächtig viel zu tun. Es wimmelt hier überall von Fallen. Lassen Sie ihn wieder die Vorhut übernehmen und die lästigen Fallen aus dem Weg räumen.

5



Wenn Sie im Haus von Pimlico im Tempelbezirk ankommen, lassen Sie Korgan in das Zimmer mit den Leichen gehen. Er wird Ihnen dann sagen, wo Sie weitersuchen müssen. Natürlich nehmen Sie alle Gegenstände an sich.

6



Nachdem Sie in den Katakomben und auch im Tempelbezirk nicht fündig geworden sind, müssen Sie auf das Dach des Copper Coronet gehen. Schalten Sie zuerst den Cleric (wie hier mit einem Blitz) aus.

Die Festungen

Wie komme ich in den Besitz der Burg?

Krieger-Festung

Wenn Sie mit einem Krieger, Barbaren oder einem Mönch als Hauptfigur spielen und die in der letzten Ausgabe beschriebene Nalia-Quest erfolgreich durchgeführt haben, werden Sie mit 10.000 Goldstücken belohnt. Darüber hinaus verwalten Sie künftig die Steuereinnahmen und erhalten jede Woche 500 Goldstücke dazu. Als männliche Figur haben Sie die Möglichkeit, Nalia zu heiraten.



Als Krieger, Barbar oder Mönch können Sie zum Besitzer dieses mächtigen Bollwerks werden, wenn Sie Nalia helfen.

Wie werde ich zum Ranger von Umar Hills?

Waldläufer-Festung

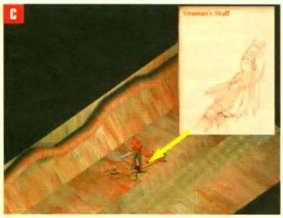
Mit einem Waldläufer als Hauptfigur müssen Sie die Morde in Umar Hills, wie in der letzten Ausgabe beschrieben, aufklären. Wenn Sie den Schattenlord besiegt haben und mit dieser frohen Botschaft Minister Lloyd aufsuchen, wird er Sie zum neuen Ranger für Umar Hills bestellen. Die Hütte von Merella ist nun mit einer Vielzahl netter Gegenstände gefüllt, die Sie Ihr Eigen nennen können.

Das Sewer-Rätsel

Wenn Sie die Abwasserkanäle im Copper Coronet betreten, können Sie in den Besitz des Schwertes Lilarcor gelangen. Sie müssen dafür vier Schlüsselgegenstände finden und sie in dem so genannten Glow-Room in der richtigen Reihenfolge in die Abwasserrohre einsetzen.



Laufen Sie nicht achtlos an den Skeletten an der Wand vorbei. Wenn Sie die Knochen untersuchen, erhalten Sie einen Ring (The Lover's Ring).



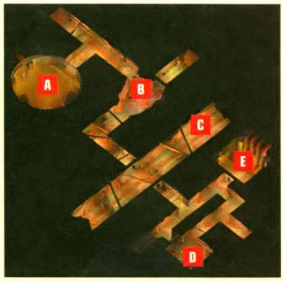
Räumen Sie mit den Kobolden auf. Wenn deren Anführer besiegt ist, finden Sie beim Leichenfleddern den Stab des Schamanen (Shaman's Staff).

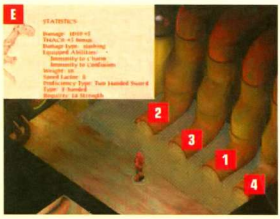


Quallo gibt Ihnen einige Tipps zum Rätsel. Um an den vierten Gegenstand zu gelangen, müssen Sie leider sein Haustier erledigen.



Die Hand wird von einem Otyugh und zwei garstigen Schleimwesen bewacht. Greifen Sie in das Gitter hinein.





Manipulieren Sie die vier Rohre in der gezeigten Reihenfolge. Danach materialisiert sich das Schwert Lilarcor.

Was ist meine erste Aufgabe als Dieb?

Besuchen Sie ab und zu Umar Hills, um weitere Aufträge zu erhalten.

Dieb-Festung

Gehen Sie zu den Docks von Athkatla und besuchen Sie das Gildenhaus der Shadow Thieves. Der Anführer Renal hält sich im ersten Stock auf. Nach dem Gespräch müssen Sie zu Mae'Vars Haus im östlichen Teil der Docks gehen. Mae'Var befindet sich im Keller des Gebäudes. Ihr erster Auftrag lautet, das Amulett von Mistress Ada zu stehlen, die sich im Talos-Tempel im Tempelbezirk aufhält. Betreten Sie den Tempel erst bei Nacht, dann können Sie einfach die Halskette mit dem Amulett aus der Truhe in Adas Schlafzimmer mopsen.

Wie erfülle ich die zweite Aufgabe?

Mae'Var schickt Sie zu Edwin hoch. Seine Kammer erreichen Sie einfach über die Außentreppe des Gebäudes. Er beauftragt Sie, Rayic Gethras ins Jenseits zu befördern. Sein Haus befindet sich ebenfalls in den Docks. Sie müssen die ersten beiden Etagen von lästigen Monstern säubern. Rayic ist im obersten Stock zu finden.



Sollte Ihre Gruppe nach dem Kampf mit Rayics Monstern schon angeschlagen sein, rasten Sie lieber noch einmal im Gasthof.





Machen Sie sich erst zu nächtlicher Stunde auf den Weg in den Talos-Tempel. Ada schläft in ihrem Bett und Sie haben es leicht, das Amulett aus der Truhe zu stehlen.

Der dritte Auftrag

Edwin beordert Sie in die Taverne Sea's Bounty, um von Händler Marcus ein Dokument zu bekommen. Sie müssen nicht mit ihm kämpfen – handeln Sie ihm das Schriftstück ab.

Der vierte Auftrag

Mae'Var möchte, dass Sie Embal um die Ecke bringen, der angeblich ein Verräter sein soll. Lassen Sie Embal laufen jedoch und sich von





Hören Sie Embarl zu und lassen Sie ihn laufen. Vergessen Sie aber nicht, sich von ihm den Dolch geben zu lassen.

ihm vorher noch den Dolch geben. Erzählen Sie Mae'Var dann, Sie hätten den Verräter beseitigt, und gehen Sie wieder zu Edwin hoch.

Mae'Var überführen

Wie überliste ich Mae'Var?

Sprechen Sie mit Edwin über Mae'Vars Verrat. Mit dem Schlüssel, den Edwin Ihnen gibt, können Sie eine Etage tiefer an die wichtigen Beweisstücke gelangen.



Wenn Sie im Besitz dieses Dokumentes sind, können Sie Mae'Vars Schuld beweisen. Gehen Sie damit zum Gildenanführer Renal.

Was erwartet mich, wenn ich Mae'Var erledigen soll?

Nachdem Sie dem Gildenanführer Renal von Mae'Vars hinterhältigem Verrat berichtet haben, bekommen Sie die Aufgabe, Mae'Var aus dem Verkehr zu ziehen. Sobald Sie dessen Haus betreten, sind Ihnen alle Insassen feindlich gesinnt.



Mae'Var hält sich mit seinen Schergen im Keller auf. Nach Ihrem Sieg werden Sie zum neuen Gildenanführer ernannt.

Windspear Hills

Dieser Dungeon ist voll bestückt mit Monstern aller Art. Wenn Sie nur an der Hauptgeschichte interessiert sind, können Sie den Auftrag von Samia ignorieren.



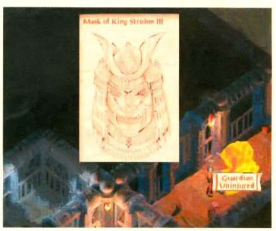
Garrens Tochter befreien

Suchen Sie Garren Windspear in seiner Hütte auf und treffen Sie sich mit ihm am Eingang des Dungeons. Die Karte zeigt Ihnen den zweiten Level des Dungeons, in dem Sie sich auf ziemlich heftige Kämpfe einstellen müssen. Kämpfen Sie sich vom Start (1) bis zu den Gefängniszellen (3) vor. Sprechen Sie mit der gefangenen Tochter und gehen Sie zum Drachen runter, aber bekämpfen Sie ihn noch nicht. Kehren Sie zu den Zellen zurück und erledigen Sie dort den Magier Conster, um an den Zellenschlüssel zu gelangen.

Nebenquest Samia

Gehen Sie auf Samias (2) Vorschlag ein und klappern Sie das Labyrinth ab. Fast alle Türen weisen Fallen auf – Arbeit für den Dieb. Die Artefakte werden jeweils von einem Guardian bewacht. Wenn Sie die King-Strohm-Maske besitzen, sind Sie in der Lage, den letzten Wächter (4) sichtbar zu machen und zu bekämpfen. Diese Quest ist aufgrund der starken Gegner nicht ganz einfach zu erledigen.





Die Guardians halten sich in diesen Kammern auf. Den letzten der Elementare können Sie nur sichtbar machen, wenn Sie die King-Strohm-Maske besitzen.

Paladin-Festung

Wie werde ich ein Radiant-Heart-Paladin?

Um es gleich vorweg zu nehmen: Als Paladin erhalten Sie keine Festung im eigentlichen Sinne. Ihr Charakter wird aber ein Mitglied des Radiant-Heart-Ordens werden. Als Endgegner müssen Sie allerdings den roten Drachen Firkraag besiegen – keine leichte Aufgabe für Ihre Helden.



Das Innere des Radiant-Heart-Tempels. Legende: 1 = Sir Ryan Trawl, 2 = Sir Reirrac, 3 = Wessalen

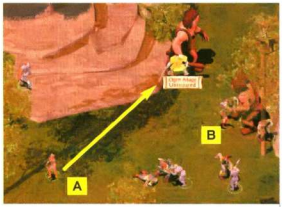
Wie schalte ich die Paladin-Quest frei?

Beginnen Sie dieses Abenteuer im Copper Coronet in den Slums. Sie müssen dort den Auftrag von Lord Jierdan annehmen und die Vorfälle in seiner Heimat Windspear Hills klären.

Der Weg zum Paladin

Was mache ich nach Windspear Hills?

Gehen Sie in den Radiant-Heart-Tempel und nehmen Sie Kontakt mit Sir Ryan Trawl auf. Nehmen Sie seinen Auftrag an und suchen Sie die Paladine im Bridge District auf. Helfen Sie ihnen im Kampf gegen die Diebe und besorgen Sie dann den Kelch aus dem Radiant-Heart-Tempel. Sagen Sie Ryan, dass Sie den Kelch dringend benötigen. Zurück bei den Paladinen, müssen Sie diese leider auch bekämpfen, da Ihre Spionage auffliegt. Wieder im Paladin-Tempel, müssen Sie Sir Reirrac kontaktieren. Sollte er noch nicht da sein, sprechen Sie vorher mit Wessalen in der Schreibstube.



Schalten Sie mit Ihren Fernkämpfern (A) die Magier aus und besiegen Sie die Ettins mit Ihren stärksten Kriegen (B).

Reirracs erster Auftrag

Wenn Sie in Umar Hills angekommen sind, folgen Sie einfach dem Boten, der Sie zu dem Kampf der Paladine mit den Ettins führt. Die Paladine müssen nicht überleben, um den Auftrag erfolgreich zu beenden.

Reirracs zweiter Auftrag

Reden Sie in Umar Hills zuerst mit Moreno und den anderen Dorfbewohnern. Gehen Sie erst danach zum Baron in die Taverne. Werfen Sie ihm seine Schandtaten vor (Dialogfolge: 1-2-2-2-2-1) und strecken Sie ihn nieder.

Reirracs dritter Auftrag

Marschieren Sie in die Docks und suchen Sie dort Tyrianna auf. Schicken Sie das Mädchen auf ihr Zimmer und beseitigen Sie die Meuchelmörder. Speichern Sie nach jedem Kampf ab. Im mehrfachen Test war es oft nötig, auch noch den falschen Paladin Hurgis zu eliminieren, aber eben nicht immer (darum speichern).



Bevor es zu dem Dialog mit Hurgis kommt, speichern Sie besser ab. Nicht immer ist es nötig, ihn zu eliminieren.

Der rote Drache Firkraag

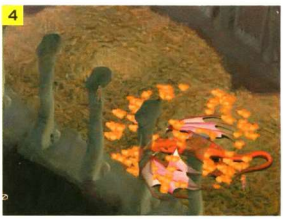
Wie besiege ich den Drachen?

Der letzte Auftrag des Radiant-Heart-Ordens ist die Beseitigung des Drachen Firkraag. Keine Angst, dieser Kampf ist leichter, als Sie denken. Alles, was Sie brauchen, ist ein voll aufgeladener Zauberstab „Wand of Cloudkill" (50 Ladungen). Diesen sollten Sie bereits im Irenicus-Dungeon gefunden haben. Zum Aufladen verkaufen Sie ihn an einen Händler und kaufen ihn dann wieder zurück. Billiger ist es, den Zauberstab mit einem guten Dieb (Jan Jansen) zu stehlen. Kehren Sie nun nach Windspear Hills zurück und suchen Sie die Drachenhöhle auf. Gehen Sie mit Ihrem Magier ganz vorsichtig an den Drachen heran. Sobald er im Blickfeld erscheint, ziehen Sie sich ein kurzes Stück zurück, gerade so weit, dass der Standort des Drachens im Gesichtsfeld bleibt. Verschießen Sie nun eine Wolke nach der anderen – Firkraag wird sich etliche Male heilen, kann aber Ihrem Dauerbeschuss nicht lange standhalten. Unsere Screenshots machen es Ihnen noch einmal deutlich.









Gut und Böse

Sie haben die Wahl, ob Sie das Spiel zu einem guten oder bösen Ende führen wollen. Wir haben für Sie nach vielen Spielstunden jeweils ein Beispiel für eine gut und eine böse gesinnte Party zusammengestellt, die sich im Zusammenspiel mit einem Kämpfer als Hauptcharakter jeweils besonders gut bewährt haben.

Die Gute Truppe

Keldorn	Inquisitor
Minsc	Waldläufer
Jaheira	Kämpfer/Druide
Aerie	Kleriker/Magier
Jan	Illusionist/Dieb

Die Bösen Buben

Korgan	Berserker
Jaheira	Kämpfer/Druide
Viconia	Kleriker
Edwin	Beschwörer
Jan	Illusionist/Dieb

Die NPCs

Wie viele NPCs gibt es?

Baldur's Gate 2 verfügt über 16 NPCs, die Sie in Ihre Gruppe aufnehmen können. Zur besseren Übersicht finden Sie in der Tabelle auf Seite 186 alle wichtigen Basisdaten der Charaktere.

Beziehungskisten

Was hat es mit den Beziehungen auf sich?

Die verschiedenen Charaktere passen unterschiedlich gut zueinander. Da wird gestritten, angebandelt und vieles mehr. Nehmen Sie sich die Zeit, die selbstständig geführten Dialoge der NPCs zu verfolgen. Ihre eigenen Beiträge wirken sich ebenfalls auf das Geschehen aus. Wenn Sie zum Beispiel einen männlichen Hauptcharakter spielen, können sich folgende Szenen mit einigen der Damen ergeben:

Aerie

Was will Aerie von mir?

Bleiben Sie stets geduldig, wenn sie herumjammert, und seien Sie immer freundlich zu ihr. Früher oder später wird sie



Die Heldenschar in Baldur's Gate 2

Sie haben eine Vielzahl von verschiedenen Charakteren zur Verfügung, aus denen Sie sich Ihre ganz persönliche Party zusammenstellen können. Achten Sie darauf, dass sich im Laufe des Spiels regelrechte Freund- und Feindschaften entwickeln können. Von Liebesszenen bis hin zu Selbstmorddramen kann alles passieren.

	Name	Stärke (STR)	Geschick (DEX)	Konstitution (CON)	Intelligenz (INT)	Weisheit (WIS)	Charisma (CHA)	Klasse	Gesinnung	Wo zu finden
	Aerie	10	17	9	16	16	14	Kleriker/Magier	Rechtschaffend/gut	Im Zirkuszelt von Athkatla (Waukeen's Promenade)
	Anomen	18/52	10	16	10	12	13	Kämpfer/Kleriker	Rechtschaffend/neutral	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
	Cernd	13	9	13	12	18	15	Gestaltwandler	Neutral	Im Gefängnis in Trademeet
	Haer'Dalis	17	17	9	15	13	16	Waffenkünstler	Chaotisch/neutral	Im Unterschlupf von Mekrath (Abwasserkanäle im Tempeldistrikt benutzen)
	Jan	9	17	15	16	14	10	Illusionist/Dieb	Chaotisch/neutral	Im Osten des Regierungsbezirks von Athkatla
	Keldorn	17	9	17	12	16	18	Inquisitor	Rechtschaffend/gut	In den Abwässern des Tempelbezirks (wenn Sie den Eintrag über den Cult of the Eyeless im Journal haben)
	Korgan	18/77	15	19	12	9	7	Berserker	Chaotisch/böse	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
	Mazzy	15	18	16	10	13	14	Krieger	Rechtschaffend/gut	In den Tempelruinen nördlich von Umar Hills
	Nalia	14	18	16	17	9	13	Magier/Dieb	Chaotisch/gut	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
	Valygar	17	18	16	10	14	10	Pirscher	Neutral/gut	In seinem Haus in Umar Hills
	Yoshimo	17	18	16	13	10	14	Kopfgeldjäger	Neutral	Im zweiten Level des Irenicus-Dungeons
	Edwin	10	10	16	18	10	10	Beschwörer	Rechtschaffend/böse	Im oberen Stockwerk der Mae'Var-Gilde
	Imoen	9	18	16	17	11	16	Magier/Dieb	Neutral/gut	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
	Jaheira	15	17	17	10	14	15	Kämpfer/Druide	Neutral	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
	Minsc	18/93	16	16	8	6	9	Waldläufer	Chaotisch/gut	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
	Viconia	10	19	8	16	18	14	Kleriker	Neutral/böse	Im Westen des Regierungsbezirks von Athkatla

Fehlerteufel

Der in der letzten Ausgabe genannte Name auf S. 187, den Sie in der Buchstabenkammer der Tempelanlagen ablaufen müssen, lautet AMAUNATOR, nicht AMUANATOR.

Delon, der auf S. 186 erwähnt wird, ist auch oft im Government District von Athkatla zu finden.

sehr anhänglich und möchte von Ihnen geheiratet werden. Aber teilen Sie nicht sofort mit ihr das Nachtlager. Sie werden schon sehen, warum. Wenn Sie den Schauspieler Haer'Dalis in Ihrer Gruppe haben, wird er Aerie anbaggern und Sie irgendwann zum Zweikampf herausfordern, falls Sie selber Interesse an der schönen Aerie gezeigt haben.

Jaheira

Wie gehe ich mit Jaheira um?

Ihre alte Bekannte aus *Baldur's Gate* wird gleich zu Spielbeginn von einem harten Schicksalsschlag getroffen und nähert sich emotional behutsam der Hauptfigur. Daraus entwickelt sich eine tiefgründige Beziehung mit interessanten Dialogen.

Viconia

Die Drow-Frau baggert mich an!

Die Drow-Schönheit macht gleich zu Beginn klar, dass sie am liebsten sofort mit dem Helden in die Kiste steigen würde. Drow-Frauen sind allerdings etwas schwierig. Lassen Sie sich nicht von ihr unterbuttern und hören Sie ihr genau zu, dann wissen Sie, was Viconia von Ihnen erwartet.

Kann ich mehrere Beziehungen eingehen?

Sie können übrigens erst einmal mit mehreren Mädels in der Gruppe anbandeln. Irgendwann müssen Sie sich aber für eine entscheiden. Daraus entwickeln sich einige hochamüsante Dialoge zwischen den Rivalinnen (besonders zwischen Viconia und Aerie). Wenn Sie Aerie zum Beispiel mit harschen Worten belegen, wird Sie entrüstet und mit Selbstmordabsichten die Gruppe verlassen. Ehrensache, dass Viconia ihr entsprechend „gute" Wünsche für den Selbstmord mit auf den Weg gibt.

Was erwartet mich alles in Athkatla?

Stadtrundgang Athkatla

In Athkatla finden Sie immer wieder neue Überraschungen. Wir haben für Sie einige der interessantesten Begebenheiten herausgefunden, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Wie erfahre ich von dem Sklavenhandel?

Der Sklavenhandel in Athkatla

Wenn Sie zu nächtlicher Stunde durch die Slums wandeln, können Sie zufälligerweise Zeuge eines Sklaventransportes werden. Sollten Sie sich zur Befreiung der Ärmsten entschließen, werden Sie dabei von der Stadtwache unterstützt. Sprechen Sie im Copper Coronet mit Lehtinan, der sich in der Nähe des Tresens aufhält. Er kann Ihnen Zugang in die hinteren Zimmer der Taverne verschaffen. Gehen Sie als erstes zu den Freudenmädchen hoch und sprechen Sie mit Madam Nin. Zeigen Sie sich interessiert und folgen Sie dem Ihnen zugewiesenen Mädchen aufs Zimmer. Wenn Sie mit Ihrer „Ware" ein Gespäch anfangen, erfahren Sie mehr über den leidigen Sklavenhandel in Athkatla.

Wie helfe ich den Sklaven?

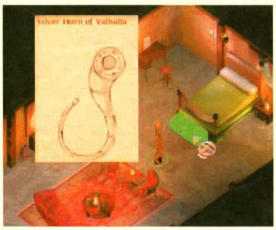
Marschieren Sie anschließend in den Zellenbereich der Taverne. Die Wachen werden sofort einen Kampf eröffnen, den Sie nicht umgehen können. Sprechen Sie danach mit Hendak, der sich in der mittleren Zelle aufhält. Sie erfahren von ihm, dass der Beastmaster den Schlüssel für die Zellen besitzt. Die Tierkäfige befinden sich südlich von den Zellen. Lassen Sie am besten Ihre Gruppe in der Arena Stellung beziehen und suchen Sie mit einem Charakter den Beastmaster auf. Er wird alle Käfige öffnen und Sie angreifen. Rennen Sie zu Ihrer Gruppe zurück und erwarten Sie die Angreifer. Sobald der Beastmaster mitkämpft, sollten Sie ihn zuerst ausschalten, da er einen starken Bogen benutzt.



Gehen Sie auf das Angebot von Madam Nin ein und „mieten" Sie sich ein Freudenmädchen, um mehr über die Sklaverei zu erfahren.

Das Horn of Valhalla

Suchen Sie im Bridge District den Fischhändler Reedle auf und betreten Sie das Haus neben seinem Stand. Vorsicht – vor der Treppe zum oberen Stockwerk ist eine Bodenfalle. Oben finden Sie in der Truhe vor dem Bett ein Horn. Wenn es als „Horn of Valhalla" identifiziert ist, können Sie damit täglich einen Berserk Warrior (Level 5) beschwören. Der Händler Maheer (im Südwesten der Waukeen's Promenade zu finden) kann das Horn sogar noch verbessern. Für 2.000 Goldstücke und einen Diamanten können Sie mit dem Horn jeweils einen Level-7-Berserker beschwören. Wenn Sie einen Beljuril-Stein besitzen (siehe Ausgabe 11/2000, S. 186/187) und noch mal 5.000 Goldstücke bei Maheer hinblättern, erschafft das magische Instrument sogar jeweils einen Level-9-Berserker.

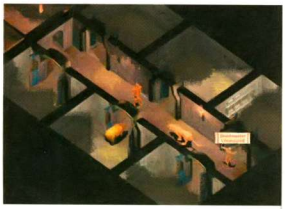


Bevor Sie sich das wertvolle Horn aneignen können, müssen Sie eine lästige Falle deaktivieren.



Mit geschickten Händen, Edelsteinen und viel Gold macht Maheer das „Horn of Valhalla" noch mächtiger.





Sobald der Beastmaster den Angriff startet und seine Tiere auf Sie hetzt, flüchten Sie aus dem engen Gang hinaus.



In der großen Arena haben Sie viel mehr Platz, um die Monster und den Beastmaster zu bekämpfen. Danach gehört der Zellenschlüssel Ihnen.

Wie beende ich den Sklavenhandel?

Befreien Sie die Gefangenen und folgen Sie Hendak. Helfen Sie ihm im Kampf gegen die übrigen Wachen. Im Schankraum wird er sich auf Lehtinan stürzen. In diesen Kampf können Sie ebenfalls helfend eingreifen. Sie erfahren dann von Hendak, dass der eigentliche Drahtzieher des Sklavenhandels ein gewisser Captain Haegan ist. Sie können dessen Schlupfwinkel entweder durch die Kanalisation im Copper Coronet oder durch die Vordertür in den Slums erreichen. Wenn Sie den Weg durch die Kanalisation wählen, können Sie gleich das Sewer-Rätsel (auf S. 183) lösen. Der Zugang zum Sklavenversteck ist ganz im Osten der Kanalisation.



Haegan hat eine Menge Schergen um sich versammelt. Stürzen Sie sich sofort auf den Cleric, so dass er seine Zaubersprüche nicht anwenden kann. Bei Haegan finden Sie den Schlüssel für alle Türen im Gebäude.

Haegan ist besiegt, was jetzt?

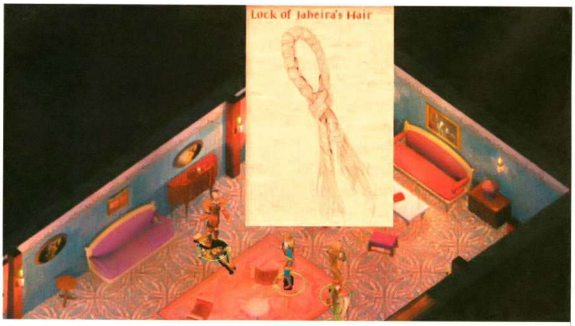
Wenn Sie im Sklavenhauptquartier aufgeräumt haben, kehren Sie zu Hendak ins Copper Coronet zurück. Damit ist auch diese Quest gelöst. Außerdem sind die Preise von Bernard, dem Wirt im Copper Coronet, jetzt günstiger und es gibt auch neue Gegenstände in seinem Warenangebot.

Jaheiras Fluch

Wie lässt sich der Fluch von Jaheira aufheben?

Wenn Sie Jaheira in der Gruppe haben und die Taverne in den Docks aufsuchen, wird die Druidin von ihrem alten Bekannten Ployer mit Hilfe einiger Cowled Wizards verflucht. Dieser Fluch lässt sich nicht durch einen Tempelbesuch kurieren, sondern Sie müssen Baron Ployer finden. Suchen Sie als erstes Bernard im Copper Coronet auf, um mehr über Ployer zu erfahren. Er hält sich in dem Haus von Derelict in den Slums auf. Bevor Sie mit ihm abrechnen, sollten Sie noch einen Abstecher in den Government District machen. Suchen Sie im Regierungsgebäude Corneil auf und sprechen Sie ihn auf Ployer an. Sie werden zwar keine zufriedenstellende Antwort erhalten, aber wenn Sie das Gebäude wieder verlassen, steht neben dem Eingang Terrece. Sie erhalten die meisten Erfahrungspunkte, wenn Sie ihn unter Zuhilfenahme von 2.000 Goldstücken dazu überreden, sich gegen Ployer zu wenden. Wenn Sie jetzt Derelicts Haus in den Slums betreten, werden sich Terrece und seine Kollegen gegen ihn wenden und für Sie Ployer aus dem Weg schaffen. Vergessen Sie auf keinen Fall, seinen Leichnam zu untersuchen. Er besitzt eine Haarsträhne von Jaheira. Verstauen Sie diese in ihr Inventar und legen Sie danach eine 24-stündige Rast ein. Danach ist Jaheira vollständig geheilt.

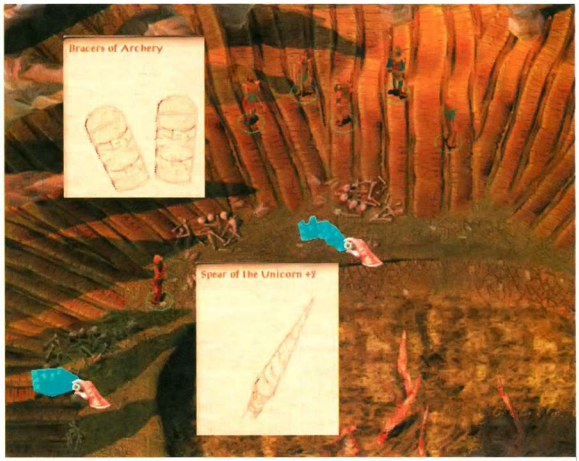




Sprechen Sie nach dem Treffen mit Corneil auch mit Terrece und erkaufen Sie sich seine Hilfe. So gelangen Sie später problemlos in den Besitz der Haarlocke.



Wenn Sie Böses im Schilde führen, lassen Sie sich nicht die Möglichkeit entgehen, den Druiden das Handwerk, durch Vergiften des Wassers, zu legen. Lord Menold gibt Ihnen das Gift dazu.



Nachdem Ihre Gruppe die Trollhöhle gesäubert hat, können Sie in Ruhe die Knochen durchsuchen und sich Gold und diese Gegenstände in die Taschen stecken.

Druiden-Quest-Trademeet

Was erwartet mich in Trademeet?

Eine weitere große Quest wartet auf Sie, wenn Sie an den Stadttoren von Athkatla mit Flydian sprechen. Reisen Sie danach nach Trademeet und helfen Sie den Wachen im Kampf gegen die wilden Tiere. Suchen Sie als nächstes Lord Logan Coprith auf und reden Sie mit ihm. Im Keller können Sie dann den NPC Cernd in Ihre Gruppe aufnehmen oder sich mit ihm im Druid Grove verabreden. Wenn Ihnen daran gelegen ist, als böse gesinnte Gruppe zu spielen, verlassen Sie nach dem Gespräch mit Logan sein Anwesen und hören Sie sich den Vorschlag von Lord Khellon Menold an. Nehmen Sie das Gift von ihm an. Sie müssen es später im Druid Grove benutzen, um dort das Wasser zu vergiften.

Druid Grove

Womit muss ich im Druidenhain rechnen?

Wenn Sie Cernd in Ihrer Gruppe haben, werden Sie in dem Gespräch mit Pauden mehr Informationen über die Vorgänge bei den Druiden erhalten. In dem Waldgebiet bekommen Sie es hauptsächlich mit Trollen und Spinnen zu tun. Denken Sie also daran, Feuer- oder Säurepfeile beziehungsweise entsprechende Zauber parat zu haben. Gegengift gehört ebenfalls ins Inventar. In der Trollhöhle im Westen finden Sie zwei wertvolle Gegenstände und ein ansehnliches Goldsümmchen unter den Knochen versteckt. Locken Sie die Trolle am besten mit einem Charakter einzeln aus der Höhle.

Bei Ihrer Erkundung des Gebietes werden Sie auf weitere Druiden stoßen, die sich gerade im Kampf gegen einige Trolle befinden. Selbst wenn Sie in den Kampf eingreifen, um den Druiden zu helfen, werden diese Sie zum Dank auch noch attackieren. Sie können also einfach den Ausgang des Kampfes abwarten, um sich dann mit weniger Gegnern auseinandersetzen zu müssen.

Was mache ich im Inneren des Hains?

Faldorn befindet sich im Nordwesten der Karte. Sie müssen erst noch einige Wachen am Eingang besiegen, bevor Sie zu ihm gehen können. Im Inneren des Druidenhains können Sie Ihr weiteres Vorgehen von Ihren vorher in Trademeet getroffenen Entscheidungen abhängig machen. Als böse gesinnte Gruppe sind Sie nach dem Gespräch mit Lord Menold aus Trademeet im Besitz eines Giftes. Das Gift schütten Sie in das Wasserbecken im nördlichen Teil des Hains. Sollten Sie Druiden wie Cernd oder Jaheira in der Gruppe haben, wird dies allerdings zu einigem Ärger führen. Bei der guten Variante fordern Sie Faldorn zum Zweikampf heraus. Dazu müssen allerdings Druiden in Ihrer Party (Jaheira, Cernd oder Sie selbst) sein. Wenn Sie Jaheira die ganze Zeit in Ihrer Gruppe gehabt haben, ist sie für diesen Zweikampf gut geeignet. Ansonsten ist NPC Cernd die bessere Wahl.



Schauen Sie zuerst in Ruhe dem Kampf zwischen den Druiden und den Trollen zu. Sie haben es danach leichter, mit den restlichen Gegnern fertig zu werden.



Wie gewinne ich den Zweikampf mit Faldorn?

Im Test haben wir den NPC Cernd gegen Faldorn antreten lassen. Ignorieren Sie einfach die am Boden liegenden Kampfstäbe und wenden Sie die Fähigkeit des Gestaltwandelns von Cernd an. In Form des Werwolfs richtet Cernd wesentlich mehr Schaden als in seiner menschlichen Form, kann allerdings nicht mehr zaubern. Wenn Sie lieber die menschliche Form beibehalten wollen, sollten Sie schnell einen oder zwei Schutzzauber auf sich selber sprechen (zum Beispiel „Barkskin/Borkenhaut") und Faldorn dann mit dem Kampfstab angreifen. Benutzen Sie auch Cernds Beschwörungszauber, um so Faldorn abzulenken.



Faldorn kann der Attacke, der von Cernd beschworenen Wölfe, nicht viel entgegensetzen. Der Woodland Being hat zudem Faldorn paralysiert. Ein leichtes Spiel für Cernd.

Welchen Lohn erhalte ich nach dem Sieg über Faldorn?

Nach Faldorns Ableben erscheint Master Verthan. Wenn Sie als Hauptcharakter einen Druiden spielen, haben Sie nunmehr die Druiden-Spezial-Quest erfüllt und werden in die Druidengemeinschaft aufgenommen. Sie können sich dann später durch die Erfüllung weiterer Aufträge zum Großdruiden hocharbeiten. Kehren Sie nun nach Trademeet zurück und erstatten Sie Lord Coprith Bericht.

Die Dao Djinns

Was hat es mit den Djinns auf sich?

Die zweite große Sorge in Trademeet ist das Handelsembargo der Dao Djinns. Suchen Sie das blaue Zelt außerhalb der Mauern im Süden auf, vor dem ein Djinn Wache hält. Sprechen Sie im Inneren mit Khan Zahraa und bieten Sie ihm an, sein Problem mit den Rakshasa zu lösen.



Wenn Sie recht schnell alle drei Gegner in Nahkämpfe verwickeln, werden sie kaum in der Lage sein, zu zaubern.



Nach dem Erfolg in Trademeet können Sie die steinernen Abbilder Ihrer Helden am Stadtbrunnen bewundern.

Wo finde ich die Rakshasa?

Die gesuchten Rakshasa halten sich im Druid Grove auf. Sie müssen sich zur Hütte von Adratha im Nordosten begeben. Wenn Sie Adratha ansprechen, wird sie sich in ihrer wahren Gestalt zu erkennen geben und Sie angreifen. Außerdem teleportieren sich zwei weitere Rakshasa in den Raum. Verwickeln Sie Ihtafeer am besten sofort in den Nahkampf. Wenn Sie aus Platzgründen nicht sofort zu Saadat und Jalaal auf den Holzplanken gelangen können, versuchen Sie, die beiden mit beschworenen Kreaturen abzulenken. Vergessen Sie nicht, nach dem Kampf Ihtafeers Kopf mitzunehmen.

Was bekomme ich für die Erfüllung dieser Quest?

Wenn Sie in Trademeet Khan Zahraa Bericht erstatten, erhalten Sie außer den Erfahrungspunkten einen Scimitar +2. Sprechen Sie im Haus von Lord Coprith mit Lady Busya, erhalten Sie von ihr unter anderem den „Shield of Harmony". Zu guter Letzt werden Sie von der Stadt Trademeet geehrt. In harten Zahlen ausgedrückt sind das satte 25.250 Erfahrungspunkte und 10.750 Goldstücke. Ihr Ruf erhöht sich um +1, und wenn Sie sich den Stadtbrunnen anschauen, finden Sie dort Statuen Ihrer Gruppe aufgestellt.

Barden-Quest – Das Schauspielhaus

Wie beginne ich die Barden-Quest?

Wenn Sie einen Barden als Hauptfigur spielen, können Sie in den Besitz des Schauspielhauses von Athkatla gelangen. Aber Vorsicht – diese Quest ist nicht ganz einfach. Ihre Gruppe sollte über ein breites Repertoire an Zaubersprüchen verfügen. Wichtig sind vor allem Beschwörungs- und Schutzzauber. Wenn Sie sich gewappnet fühlen, besuchen Sie die Taverne Five Flagons im Bridge District. Schauen Sie sich die schlechte Theatervorführung im Untergeschoss an und reden Sie danach mit Raelis Shai. Sie bekommen den Auftrag, nach dem vermissten Schauspieler Haer'Dalis zu suchen. Begeben Sie sich in die Abwasserkanäle im Tempelbezirk. Im nördlichen Teil der Abwasserkanäle gibt es zwei Geheimgänge. Der westliche davon führt zu dem gesuchten Zauberer Mekrath.

In Mekraths Gemächern

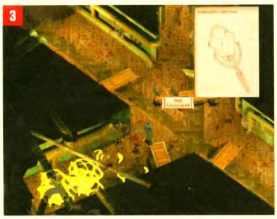
Wie besiege ich Mekrath?

Sie müssen in Mekraths Gemächern mit mehreren Mephits und Salamandern rechnen. Gehen Sie zu Mekrath. Er hält sich im westlichen Teil des Gemäuers auf. Sie müssen nicht mit ihm kämpfen, sondern



Legende: 1 = Eingang, später treffen Sie hier Haer'Dalis, 2 = Mekrath, 3 = Portal Gem (Vorsicht – Fallen)

Abwasserkanäle



Falls Sie nicht gegen Mekrath kämpfen wollen, nehmen Sie seinen Auftrag an, den Spiegel zurückzuholen.



Wenn Sie im Tempelbezirk Zeuge des Streits mit den Kultanhängern geworden sind, finden Sie hier Keldorn.



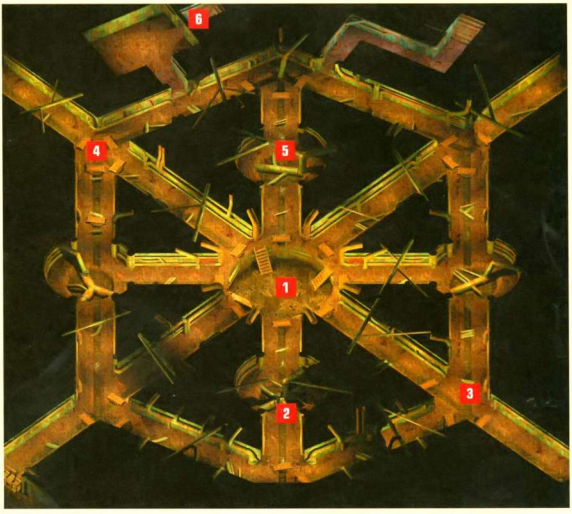
Sie können sich entscheiden, ob Sie 1.000 Goldstücke zahlen wollen, um den Kampf zu umgehen, oder nicht.



Gleich links vom Kampfplatz mit dem Rakshasa können Sie diese Gegenstände finden.



Im Zentrum der Kanalisation treibt dieser Fiesling sein Unwesen.



Legende: 1 = Rakshasa, 2 = Händler, 3 = Imp mit Mekraths Spiegel, 4 = Keldorn, 5 = Tarnors Gruppe, 6 = Zugang zu Mekraths Gemächern

können auch auf unblutige Weise die Herausgabe von Haer'Dalis erreichen. Nehmen Sie dazu Mekraths Auftrag an, den verlorenen Spiegel wieder zu beschaffen (siehe Kasten Abwasserkanäle). Im Altarraum befindet sich der Portal Gem und eine magische Harfe. Nehmen Sie diese Gegenstände an sich und kehren Sie daraufhin zu Raelis Shai ins Theater zurück.



Mekrath kann sich magisch schützen und ist auch in der Lage, Monster zu beschwören – also Vorsicht!



Deaktivieren Sie die Fallen im Altarraum, bevor Sie sich die beiden wichtigen Gegenstände schnappen.

Das planare Gefängnis

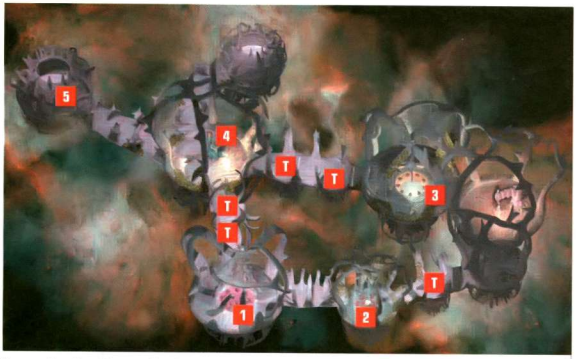
Was mache ich an dem Portal?

Wenn Sie Haer'Dalis erfolgreich befreit haben und mit dem Portal Gem wieder im Schauspielhaus ankommen, entscheiden Sie sich dafür, Raelis noch einmal zu helfen. Sie werden daraufhin Zeuge, wie sie den Zugang zu einer anderen Dimension öffnet. Schalten Sie nacheinander die auftauchenden Monster aus und betreten Sie dann das Portal.

Wie gewinne ich den ersten Kampf im Gefängnis?

Gleich am Start im Gefängnis müssen Sie Ihre Kampfkunst beweisen, da Ihnen die Gegner viel Magie entgegensetzen. Teilen Sie Ihre Truppe am besten auf, um zunächst





Legende: 1 = Start, 2 = hier kann der Orb zerstört werden, 3 = Master of Thralls (hat den Orb), 4 = Warden, 5 = Gefangene, T = Teleporter



Gleich nach Ihrer Ankunft im Gefängnis müssen Sie sich einiger übler Yuan-Ti-Magier und deren Helfer erwehren.

die Yuan-Ti an ihren Zaubersprüchen zu hindern. Danach kümmern Sie sich um die restlichen Gegner. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, wie Sie in diesem Abschnitt weiterspielen.

Nordvariante

Ich möchte den nördlichen Weg gehen.

Kümmern Sie sich nicht um Taggets Warnungen, und marschieren Sie einfach nach Norden weiter. Sie geraten dabei zwangsweise auf die Teleporter und müssen sich mit Minotauren, Golems und weiteren Monstern herumschlagen. Dafür erreichen Sie direkt den Endgegner (Warden). Für diesen Weg sollte Ihre Gruppe allerdings schon sehr erfahren sein, da die Gegner allesamt magisch begabt sind.

Ostvariante

Was erwartet mich auf dem östlichen Weg?

Reden Sie nach dem Kampf am Startplatz im Gefängnis in Ruhe mit Tagget. Er teilt Ihnen mit, dass Sie nicht alle Thralls bekämpfen müssen. Sie müssen dazu den Master of Thralls erreichen und ihm den Mastery Orb abnehmen. Umgehen Sie die Teleportfelder und ignorieren Sie die menschlichen Thralls – möglichst auch die anderen Monster. Marschieren Sie zu dem Master of Thralls. Problematisch sind die beiden Luftelementare, die ihn bewachen. Falls Sie einen „Ring of Air Control" besitzen, können Sie damit versuchen, die Elementare zu charmen. Ansonsten müssen Sie auf das bewährte Ablenken durch das Beschwören eigener Monster setzen. Strecken Sie den Master of Thralls nieder und schnappen Sie sich dessen Orb. Zerstören Sie den Orb in dem südlichen Becken. Danach sind alle menschlichen Thralls befreit und unterstützen Sie im Kampf gegen die Monster. Eilen Sie weiter zum Warden. Sie müssen ihn besiegen, um an den Schlüssel für die gefangene Schauspielertruppe zu gelangen. Mit ein paar beschworenen Monstern und einem gestärkten und geschützten Kämpfer dürfte der Warden nicht allzu schwer zu besiegen sein.

Welche Belohnung erhalte ich nach dieser Quest?

Wenn Sie dieses Abenteuer überlebt haben, überschreibt Ihnen Raelis das Schauspielhaus. Ihre erste Aufgabe wird sein, neue Schauspieler anzuheuern. Dabei werden Sie von dem Theaterleiter Higgold unterstützt. Sie haben eine Woche Zeit, 1.000 Goldstücke aufzutreiben, um die Kosten abzudecken.

Stefan Weiß



Die eigens beschworenen Phasenspinnen haben den Kampf zwar nicht überlebt, dafür ist aber auch der Warden besiegt und der Schlüssel gehört uns.

Der Master of Thralls



Mit etwas Geschick können Sie den Master of Thralls schnell besiegen und seinen Mastery Orb anschließend zerstören, um einige Gefangene damit zu erlösen.

Komplettlösung

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Gruselstimmung garantiert. Wer den Film mochte, wird das Spiel lieben. Unsere Spieletipps helfen Ihnen bei der neuzeitlichen Hexenjagd weiter.



Urlaub am See: Zu Beginn des Spieles müssen Sie ständig zwischen Coffin Rock, Asgayas Haus und der Stadt hin- und herlaufen. Kompass und Karten helfen.

Tag 1: Was gilt es zu Beginn des Spieles zu erledigen?

Reden und nochmals reden ist zu Beginn das Wichtigste. Informieren Sie sich beim Motelbesitzer, Gretchen im Diner, dem Sheriff und dem Zeitungsbüro über den Fall. Übrigens: Im Motel können Sie die Glocke läuten und einen Nickel aus der Sodamaschine nehmen. Nach all der Konversation geht es zurück ins Zimmer. Sie schlafen ein und erwachen, weil die Badezimmertür zuschlägt. Es ist Nacht. Gehen Sie in die Stadt und töten Sie alle Zombies. In der Stadthalle finden Sie eine Axt an der Wand. Überall, wo Sie im Hellen schon waren, müssen Sie jetzt alle Zombies töten, bis sich die Kirchentür öffnet.

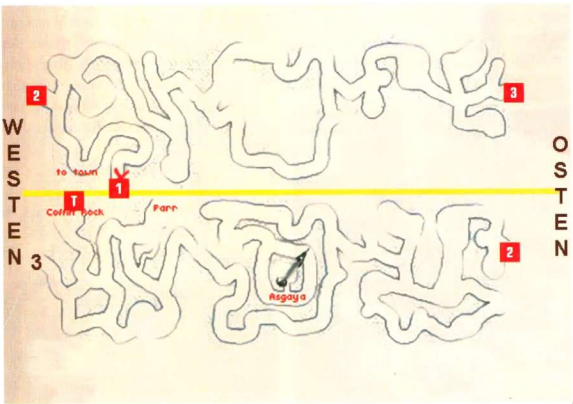
Nachdem Sie in der Kirche waren, verfolgen Sie den Zombie mit dem Loch im Körper zum Schulhof. Wenn Sie dort alle Gegner aus dem Weg geräumt haben, erwachen Sie. Alles war nur ein Traum.

Tag 2: Der Sheriff ist nicht sehr hilfsbereit. Wie komme ich trotzdem an Informationen?

Sprechen Sie mit dem Sheriff und gehen Sie dann ins Diner. Wenn dort der unfreundliche Sheriff eintrifft, laufen Sie zurück zur Townhall und interviewen den hilfsbereiten Deputy Hobart. Er gibt Ihnen eine Karte zum Parr-House (auf die Sie übrigens nicht gucken können). Nachdem Sie mit der Lehrerin und Mrs. Brody gesprochen haben, geben Sie im Motel ein Telegramm auf und gehen in den Wald. Speichern nicht vergessen!

Ich laufe im Wald immer im Kreis. Wie geht es weiter?

Sie müssen eine weiße Eule finden, denn die bringt Sie zum Indianerhaus, in dem Asgaya Gigagei Ihnen ein magisches Halsband mitgibt. Dieses magische Band ermöglicht es Ihnen, versteckte magische Zeichen der Hexe zu entdecken. Hüten Sie sich übrigens davor, einen Fuß ins Wasser des Flusses im Wald zu setzen: Eine riesige Hand wird Sie hereinziehen und das Spiel ist vorüber.



1: Eingang in den Wald/Ausgang zum Dorf; 2: Wenn Sie oben herausgehen, kommen Sie unten wieder rein; 3: Verbindung zwischen dem oberen und dem unteren Stück der Karte; T: Hier muss das Twana abgelegt werden; Parr: Parrs Haus; Asgaya: Die Hütte des Indianers

Wie töte ich die Stock-Monster? Immer wenn ich sie über den Haufen schieße, setzen sie sich wieder zusammen.

Um die Stock-Monster ein für alle Mal aus dem Weg zu räumen, ist es notwendig, das rote, innen baumelnde Herz zu zerstören. Wenn Sie ein solches Monster in seine Einzelteile zerlegt haben, liegt das Herz auf dem Boden. Wenn Sie es dann zerstören, ist auch das Monster vernichtet. Da die Steuerung





Auf der Jagd: Die Schaufel, die der Pastor fallen lässt, müssen Sie mitnehmen und ihm feste auf den Kopf schlagen.



Hugh, mein Freund: Asgaya empfängt Sie in seiner Hütte und gibt viele Hinweise. Achten Sie dort auf die Goodies.

sehr ungenau ist, wird das Treffen des Herzens zu einem echten Geduldsspiel. Deshalb ausnahmsweise ein Tipp in Sachen Cheats: Verschaffen Sie sich einen Flammenwerfer (Cheats siehe unten) und verbrennen Sie das Herz. Ansonsten kann es schnell nervig werden, da das Monster sich immer wieder zusammensetzt. Schalten Sie den Flammenwerfer nur ein, um das Herz zu zerstören, dann müssen Sie keinen Spielspaß durch den Einsatz von Cheats missen.

Ich komme nicht aus dem Wald. Warum nicht?

Sie werden erst aus dem Wald gelassen, wenn Sie den riesigen Skorpion vernichtet haben. Dies ist besonders schwierig. Speichern Sie unbedingt vorher ab und versuchen Sie es dann entweder mit Dynamit (wenn Sie welches haben) oder pumpen Sie den Skorpion mit nahezu allen Kugeln aus Ihrer Pistole voll. Die Pistole reagiert schneller und ist deshalb dem Gewehr vorzuziehen. Bleiben Sie nie lange auf einem Fleck stehen, sondern laufen Sie hin und her. Auch der Radiance-Emitter tut gute Dienste.

Im Hard-Puzzle-Modus: Immer wenn ich die Farbe an der Schulwand benutze, kommt der Sheriff und nimmt mich in Haft. Was mache ich falsch?

Nehmen Sie nicht die Farbe, sondern die Kreide, die Sie im Schulgebäude finden. Sie können sich das Kreidestück stibitzen, wenn die Lehrerin eingenickt ist. Wenn die Lehrerin wach ist, gehen Sie einfach aus der Schule und kehren Sie anschließend wieder ins Gebäude zurück. Sie ist dann wieder eingeschlafen und Sie können die Kreide an sich nehmen.

Tag 3: Wie analysiere ich die Metalle in meinem Hotelzimmer im Hard-Puzzle-Modus?

Benutzen Sie den Eye-Dropper und benutzen Sie die Röhrchen 6, 1 und 4 auf dem Metall. Gehen Sie dann zum Shop und besorgen Sie sich Paint-Stripper. Damit tränken Sie das Twana. Gehen Sie anschließend zur Kirche und sprechen Sie mit Pfarrer Ascot. Im Schulhof finden Sie Mary Brown, sprechen Sie mit ihr.

Ich habe einen Nickel in der Eismaschine im Geschäft gefunden. Was tue ich damit? Er scheint nutzlos.

Sie finden sogar noch einen zweiten – und zwar im Soda-Automaten im Diner. Wenn Sie aber glauben, die Nickel werden Ihnen noch einmal eine große Hilfe sein, liegen Sie falsch. Die Nickel sind in der Tat nutzlos, fast nutzlos, es sei denn, Sie mögen Musik. Dann können Sie die Nickel in die Jukebox im Diner einwerfen. Wählen Sie dafür den Nickel an und drücken Sie die Action-Taste.

Wie kann ich die Geräusche aus dem Wald analysieren?

Rufen Sie den Recorder auf und stellen Sie ihn wie folgt ein: Bass: 2, Treble: 5, Freq: 3 (Bild 1). Der Pitch muss auf 4 stehen und Sie müssen das Band rückwärts abspielen. Anschließend hören Sie sich selbst sagen: „Stranger, wo bist du? Ich brauche dich hier."
Um die Aufnahmen von Mary Brown zu analysieren, stellen Sie den Bass auf 4, Treble auf 2, Freq auf 5, Pitch auf 2 von rechts und



Tanz der Teufel? Die beiden Nickel, die Sie finden, können Sie für nichts Sinnvolles verwenden, außer um mit der Jukebox im Diner Stimmung zu verbreiten.

Bild 1




Bild 2

spielen das Band vorwärts ab (Bild 2). Eine Zwischensequenz erscheint und Sie erfahren, dass es definitiv zwei Stimmen auf dem Schulhof gab.

Der Wald am dritten Tag: Was mache ich, nachdem ich beim Indianer war?

Gehen Sie zum schmalen Weg, der zur Rückseite von Parrs Haus führt. Stecken Sie Ihre Waffen und die Taschenlampe ein. Wählen Sie im Inventory „Parrs Twana" aus. Eine Zwischensequenz erscheint und Sie kommen anschließend zu Parrs Haus, bevor es zerstört wurde. Im Haus müssen Sie die Seiten des Tagebuches von Rustin Parr finden. Seite 1 ist auf dem Boden bei den Stufen zum Basement, Seite 2 am Kamin. Im Bücherregal finden Sie Kugeln. Verlassen Sie den Raum durch die Öffnung links und gehen Sie die Stufen herauf zum zweiten Stock. In dem Raum zu Ihrer Rechten finden Sie ein Erste-Hilfe-Kit und 40 Kugeln. Gehen Sie weiter zur Halle und dann links ins Badezimmer. Dort finden Sie die dritte Seite des Tagebuches. Schauen Sie aus dem Fenster (außer Sie sind ein ängstlicher Mensch). Gehen Sie in den dritten Stock, dort finden Sie Seite 4. Gehen Sie zu den Zeichnungen an der Wand, Holliday bekommt ein weiteres Twana. Gehen Sie hinunter zum Basement und nehmen Sie die Zeichnung von Kyle mit. Speichern Sie und laufen Sie zu Coffin Rock, dort liegt der verlorene Teddy. Zurück zum Portal und das zweite Twana anwenden.

Wie muss ich im Hard-Puzzle-Modus vorgehen, damit ich am Parr-Haus weiterkomme?

Im Hard-Puzzle-Modus müssen Sie die drei Symbole so anordnen, dass sie das Wort Tel-os-mah ergeben (Tel = 4. Reihe, 2. von rechts – Os = 3. Reihe, letzter von rechts – Mah = 2. Reihe, 1. von links). Gehen Sie dann ins Haus zurück und benutzen Sie den Tel-os-mah im zweiten Stock in der Kugel am Ende des Schalters. Gehen Sie jetzt wieder zum Portal und benutzen Sie das Tel-os-mah dort. Nachdem Sie wieder in der richtigen Welt sind, gehen Sie zu Asgayas Hütte.

Hilfe! Eine riesige Spinne steht mir im Weg. Kann ich sie umgehen?

Nein! Wenn das Monster Sie sieht und sich bewegt, treten Sie die Steine, die dort liegen, wo das Monster sitzt. Es fällt auseinander. Erledigen Sie es und reden Sie mit Jonathan Prye, dem Hexenjäger. Er sagt Ihnen, dass Sie ein Journal am Coffin Rock abholen sollen. Vorher müssen Sie jedoch zum alten Indianer gehen. Bei Asgaya finden Sie übrigens ein Erste-Hilfe-Kit auf dem Tisch und Munition in den zwei Koffern. Jetzt geht es zu Coffin Rock. Achtung: Im Hard-Puzzle-Mode können Sie Asgaya nicht verlassen, ehe Sie nicht die richtigen Symbole für Bleeding Boy herausgefunden haben. Benutzen Sie dafür die Zeichnungen.

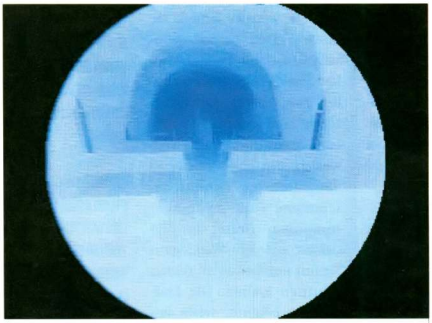
Tag 4: Wo finde ich Mary und Kyle und was muss ich mit den beiden tun?

Mary und Kyle finden Sie in der Kirche. Kyle ist im Hinterzimmer. Wenn Sie hereingehen, rennt das Kind davon. Verfolgen Sie es unbedingt und beeilen Sie sich dabei. Wenn Kyle nämlich erst einmal die Stadthalle erreicht hat, ist das Spiel für Sie vorbei. Wenn Sie ihm hinterhergehen, werden Sie nämlich vom Sheriff wegen versuchten Kidnappings verhaftet.
Sie müssen ihn vorher erwischen (einfach an ihn heranlaufen), dann erscheint eine Zwischensequenz, in der Sie die Hexe aus ihm „herausholen". Kyle erzählt Ihnen nun, dass der Pastor den Reporter umgebracht hat. Sie finden ihn unter der Treppe zur Kirche.

Ich kann den Pastor nicht davon abhalten, Mary zu töten. Wie gehe ich am besten vor?

Gehen Sie zur Kirche. Sie sehen den Pastor mit Mary zum Friedhof laufen. Er hat eine Schaufel dabei. Speichern Sie erst einmal ab und dann stellen Sie die beiden so schnell wie möglich. Nach der Zwischensequenz rennt der Pastor mit dem Mädchen fort. Nehmen Sie schnell die von ihm fallen gelassene Schaufel auf und drücken Sie die Draw-Taste, als würden Sie eine Waffe ziehen. Jetzt


Oft hilft nur die Flucht oder das Verlassen des Bildausschnittes, um aus einer besseren Position neu anzugreifen.


Bin ich blau? Das Nachtsichtgerät ist nicht immer eine gute Hilfe. Wenn Sie Stranger verfolgen, hilft es aber.



ist es wichtig, dass Sie die beiden erwischen, bevor sie am Zaun der Schule angelangt sind. Schlagen Sie mit der Schaufel zu. Mary sagt Ihnen anschließend, dass Sie als Nächster getötet werden sollen.

Wo finde ich denn das Haus von Robin Weaver? Ich habe alles abgesucht, doch ohne Erfolg.

Wenn Pastor Ascot wieder aufwacht, müssen Sie in den Wald rennen. Dort werden Sie von abgeschlagenen Köpfen „umzingelt". Ein Blitz kündigt anschließend Robin Weavers Erscheinen an. Folgen Sie ihr zu ihrem Haus und gehen Sie durch die vordere Tür. Sie müssen einige Male mit ihr sprechen, bevor sie antwortet. Drehen Sie sich um und gehen Sie zur Haustür. Zu Ihrer Rechten finden Sie an der Wand eine Seite. Nehmen Sie sie und damit auch das Twana von Robin.

Ich habe Stranger getroffen, doch er verschwindet plötzlich. Was soll ich jetzt tun?

Machen Sie sich auf den Weg zu Asgayas Haus. Räumen Sie so viele Monster aus dem Weg wie möglich. Sie können auch davonlaufen, doch die Monster werden auf dem Rückweg immer noch da sein. Also: Was du heute kannst besorgen... Sprechen Sie kurz mit Asgaya und gehen Sie dann zum schmalen Weg zu Parrs Haus. Benutzen Sie außerhalb des Weges das Twana von Robin Weaver, anschließend das Bleeding-Boy-Twana. Speichern Sie unbedingt ab!

Der Hec-Aito-mix am Coffin Rock ist immer schneller als ich und das Spiel ist vorüber. Wie soll ich am besten vorgehen, um die Endsequenz zu sehen?

Schnappen Sie sich den Jungen am Coffin Rock und rennen Sie wie der Teufel. Sie dürfen sich nicht vom schwarzen Monster einholen lassen. Ein Trick ist es, das Nachtsichtgerät aufzusetzen und Stranger zu folgen. Er wird Ihnen den Weg weisen, um das Monster in die durch die Twanas geschaffene Falle zu locken. Außerdem räumt er alle Geister aus dem Weg, wenn Sie nur nah genug an seinen Schritten kleben. Die Endsequenz beginnt, wenn der Junge gerettet ist.

Thorsten Seiffert



Jetzt aber los! Sie haben den Jungen und jetzt rennen Sie, was das Zeug hält. Tipp: Bleiben Sie dicht hinter Stranger, um die Endsequenz zu erleben.

Die Cheats:

Auch bei *Blair Witch – Rustin Parr* gibt es Cheats en masse. Manche sind sogar im Spiel ganz nützlich. So kann zum Beispiel der Einsatz eines Flammenwerfers im Kampf gegen die Astmonster hilfreich sein, denn durch die total misslungene Steuerung ist es mit der Pistole unglaublich schwierig, das am Boden liegende Herz des Monsters zu erwischen. Tipp: Durch die Point&Klick-Steuerung wird dies einfacher.

Alle Cheats im Überblick (F10 zaubert die Konsole hervor):

IWORKFORGOD	Godmode
GETINTOMYBELLY	Alle Waffen
BIGHEAD	Große Köpfe
GIBNPLENTY	Selbstmord
T2000	Terminator-Skin
GIVEMEFAITH	Gesundheit
NOD3D	Unsichtbarkeit
HELLFREEZEOVER	Gegner einfrieren
BIGSTICKOFDEATH	Shotgun
MEDIUMRARE	Armbrust
GOODTIMESMAN	Dynamit
BURNYOURASSOFF	Flammenwerfer
MEETMYPALTOMMY	Tommygun
SMILEYNOMORE	Elephant-Gun
SUNOFGOD	Charge-Radiance-Emitter
IAMAWIMPFORTHIS	100 Kugeln für die gerade ausgewählte Waffe
RECHARGE	Batterie aufladen
THEDOGFARTED	Gasmaske
ICANSEE	Nachtsichtgerät
WWBEWARE	Silberkugeln
VAMPBEWARE	Lithkugeln
DEMONBEWARE	Barmherzigkeitskugeln
ISUCK	Schwierigkeitsstufe Einfach
IRULE	Schwierigkeitsstufe Hart
COMBATISSCARY	Einfacher Kampf
PUZZLESARESCARY	Einfache Puzzles
INSTANTCRASH	Das Game crashen
THUNDERSTORM	Sturm (auch in Gebäuden)
SNOWSTORM	Schneesturm
FLAMEONASTICK	Flammende Munition
TIME	Zeit verlangsamen oder antreiben
DARK	Dunklere Grafiken

Allgemeine Spieletipps

Evil Islands – Curse of the Lost Soul

Sie wachen in einer unbekannten Umgebung auf und wissen nicht, wer Sie sind. Damit das nicht so bleibt, helfen wir Ihnen bei Ihrer Selbstfindung.

Allgemeine Tipps

Ist das Tutorial wirklich wichtig?

Nehmen Sie sich die Zeit und lesen Sie sich die Tipps im Tutorial sehr genau durch. Besonders die Informationen zum Kaufen und Herstellen von Zaubersprüchen und Gegenständen sind für Anfänger sehr hilfreich.

Warum reden manche Charaktere nicht mit mir?

Sie können sich nur mit wichtigen Charakteren unterhalten. Dadurch ersparen Sie sich aber auch überflüssige Gespräche mit NPCs. Versuchen Sie, trotzdem so viele Personen wie möglich im Dorf anzusprechen. Durch diese erhalten Sie Hinweise auf Personen und Aufgaben.

Ich bin schwer verletzt, was jetzt?

Wenn Sie nach einem Kampf starke Verletzungen erlitten haben, bleiben Sie besser erst einmal stehen und warten, bis sich Ihr Gesundheitszustand verbessert hat. Sie würden sich auch erholen, wenn Sie weitergehen würden. Dadurch erhöht sich aber das Risiko, in diesem angeschlagenen Zustand in den nächsten Kampf zu stolpern. Besser ist es aber, den Heilungs-Zauber einzusetzen. Denn Ihre Ausdauer steigt schneller wieder an und dadurch sparen Sie wertvolle Zeit.

Wozu brauche ich die Tastenkürzel?

Sie haben die Möglichkeit, die Befehle, wie zum Beispiel die Charakter- oder die Waffenwahl, per Maus vorzunehmen. Wesentlich einfacher ist es jedoch, diese Befehle durch Druck auf eine der Tasten Ihres Keyboards auszuführen. Besonders die Taste F5 zum Schnellspeichern ist während eines Kampfes, der zu Ihren Gunsten verläuft, sehr hilfreich. Sie werden erleben, dass Sie einen Gegner fast erledigt haben, aber Ihre Helden kurz vor Schluss keinen Treffer mehr landen und Sie den Kampf daraufhin dennoch verlieren. Wenn Sie jedoch zwischendurch gespeichert haben, können Sie an dieser Stelle fortfahren.

Welche Fähigkeiten soll ich ausbauen?

Spezialisieren Sie jeden Charakter auf eine bestimmte Fähigkeit. Da Kiran schon von vornherein das Anschleichen und Stehlen beherrscht, sollten Sie zusätzlich seine Fähigkeiten mit den Nahkampfwaffen ausbauen. Khador ist geübt im Umgang mit Pfeil und Bogen. Spezialisieren Sie ihn daher noch weiter auf diesem Gebiet. Dadurch erhalten Sie einen Kämpfer, der auch auf Distanz gut kämpfen kann. Ayri ist eine begabte Magierin. Sie hat lediglich viel zu wenig Ausdauer, um Kiran und Khador während eines schwierigen Kampfes zu heilen. Gerade diese Fähigkeit sollten Sie daher besonders berücksichtigen.

Soll ich alle Charaktere mitnehmen?

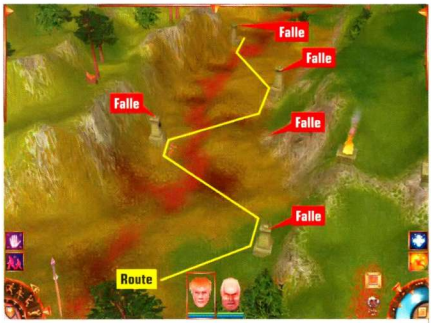
Bei Kämpfen gegen eine Vielzahl von Gegnern macht es Sinn, mit allen Charakteren loszuziehen. Wenn Sie jedoch mit Fallen gespickte Passagen durchlaufen müssen, sollten Sie immer nur einen Charakter steuern. Dadurch laufen Sie nicht Gefahr, aus Versehen in eine Falle zu stolpern. Außerdem können Sie sich mit einer Person besser den gegnerischen Blicken entziehen.

Wann macht es Sinn, zu rennen?

Rennen Sie nur im äußersten Notfall, da der blaue Balken für die Ausdauer in kurzer Zeit abnimmt. Darüber hinaus benötigen Sie die Ausdauer zum Zaubern. Rennen Sie also nur, wenn Sie flüchten müssen bzw. wenn Sie einen Gegner schnell angreifen wollen. Beim Rennen verursacht Ihr Charakter viel Lärm, der die umstehenden Wachen alarmiert.



Wo mag dieser Oger wohl seine Wertsachen verstecken? Möchten Sie wirklich weitersuchen?



Durch diese Schlucht sollten Sie nur eine Person schicken. Mit zwei oder drei Personen wäre der Weg zu riskant.





Die Vegetation von Gipath bietet Ihnen zusätzlichen Schutz vor den Blicken des gefährlichen Ogers.



Schleichen Sie sich von hinten an den Gegner heran und versetzen Sie ihm einen Stich in die Kopfregion.

Die Welt von Evil Islands

Wie bewege ich mich durch das Gelände?

Da Sie zu Beginn des Spiels nicht besonders gut ausgerüstet sind, sollten Sie sich sehr langsam durch das Gelände arbeiten, um den Gegnern nicht in die Arme zu laufen. Benutzen Sie den Schleichmodus, um nicht zu viel Lärm zu erzeugen. Wenn Sie sich komplett auf den Boden legen, können Sie selbst frontal sehr dicht an den Gegner heranschleichen. Nutzen Sie außerdem die Vegetation, wie zum Beispiel Büsche oder Bäume, um sich dahinter zu verstecken.

Wie entdecke ich den Gegner, bevor er mich sieht?

Kiran besitzt den „Adlerauge-Zauber", mit dem sich seine Sichtweite erhöht. Es ist aber völlig ausreichend, wenn Sie diesen Zauber auf eine Person anwenden. Zusätzlich sollten Sie genau auf den Boden achten. Obwohl Sie den Gegner noch nicht sehen können, erscheinen seine Fußspuren auf dem Boden. Im Schnee sind diese Fußspuren besonders gut zu erkennen.

Der Kampf

Wozu dient das Informationsfenster?

Im Informationsfenster können Sie den Gesundheitszustand jedes einzelnen Körperteils sehen. Wenn Sie den Cursor auf einen Gegner richten, können Sie ebenfalls dessen Zustand sehen. Während eines Kampfes haben Sie so die Möglichkeit, zu sehen, welches Körperteil verletzt ist und welches Sie noch weiter bearbeiten müssen. Schalten Sie während des Gefechts in den Pausenmodus, um in aller Ruhe einen Blick auf die Schadensanzeige zu werfen.

Wie bezwinge ich zu Beginn die Gegner?

Anfangs laufen Sie alleine durch die Gegend. Vermeiden Sie es daher, sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig anzulegen. Schleichen Sie stattdessen von hinten an einen Feind heran. Achten Sie darauf, in welche Richtung Ihr Opfer schaut. Einige Gegner drehen sich von Zeit zu Zeit um und andere schauen immer nur in eine Richtung. Nehmen Sie sich daher die Zeit und studieren Sie das Verhalten Ihrer Gegner genau. Falls sich der Gegner umschaut, sollten Sie von hinten auf ihn zulaufen, anstatt zu schleichen. Wenn Sie sich hinter ihm befinden, suchen Sie sich per Ziffernblock eine Körperstelle aus, die Sie angreifen wollen.



Mithilfe des Informationsfenster wissen Sie immer ganz genau, welches Körperteil verletzt ist.

Welches Körperteil soll ich attackieren?

Wenn Sie einen Gegner von hinten angreifen, versuchen Sie, seinen Kopf zu treffen. Mit etwas Glück verdreifacht sich der Schaden, den Ihre Waffe anrichtet. Dafür ist die Wahrscheinlichkeit eines Treffers wesentlich geringer als bei einem Körpertreffer. Drücken Sie vor einer solchen Aktion die F5-Taste, um Ihren Spielstand zu speichern. Einige Gegner erledigen Sie mit einem Schlag. Wenn Sie sich jedoch in einem normalen Kampf befinden, sollten Sie versuchen, den rechten Arm des Gegners zu treffen, sofern er eine Waffe trägt. Dadurch verringert sich die Angriffsgeschwindigkeit erheblich. Mit einem verwundeten Bein kann der Feind nicht mehr schnell laufen.

Welche Möglichkeiten bietet mir der Kampf in der Gruppe?

1. Sie können zum Beispiel einen Kollegen vorausschicken, um das Gebiet nach Feinden zu erkunden. Wenn Sie einen gesichtet haben, können auch die restlichen Party-Mitglieder den Gegner unter Beschuss nehmen, obwohl diese ihn nicht sehen können.

2. Schicken Sie ein Teammitglied nach vorne und lenken Sie die Aufmerksamkeit auf es. Wenn die Monster dann die Verfolgung aufnehmen, läuft der Lockvogel zurück zur Gruppe und die herannahende Meute wird von der wartenden Party empfangen.

3. Wenn Ihre Gruppe aus drei Personen besteht, schicken

Sie zwei in den Nahkampf. Lassen Sie einen abseits vom Geschehen Stellung beziehen. Dieser muss das Heilen beherrschen und sollte seine Ausdauer schnell regenerieren können. Denken Sie daran, dass sich der blaue Balken nur dann regeneriert, wenn die Person weder läuft noch kämpft. Von dieser sicheren Position aus heilt er, wenn nötig, seine Kameraden. Es ist hilfreich, wenn er darüber hinaus über einen Bogen verfügt. So kann er nötigenfalls in den Kampf eingreifen.

Wen soll ich zuerst angreifen?

Für den Fall, dass Ihnen eine Gruppe gegenübersteht, die aus Bogenschützen und Speerkriegern besteht, sollten Sie diese in folgender Reihenfolge bekämpfen: Greifen Sie zuerst die Speerkämpfer an. Diese verursachen den meisten Schaden. Die Bogenschützen sollten Sie nur mit Pfeil und Bogen oder mit Magie bekämpfen. Wenn Sie versuchen, die Bogenschützen im Nahkampf zu stellen, ergreifen diese die Flucht und laufen immer zu Standorten, an denen weitere Gegner warten.

Wie bekämpfe ich eine Gruppe?

Wenn Sie auf eine Gruppe von Feinden treffen, sollten Sie sich immer ein Opfer suchen, das außerhalb des Sichtfeldes seiner Kollegen steht. So sind Sie in der Lage, die Gegner nach dem Mikado-Prinzip zu erledigen. Achten Sie nur darauf, dass die umstehenden Kreaturen nichts von diesem Kampf mitbekommen. Wenn die restlichen Gegner zu nahe stehen, werden sie durch die Kampfgeräusche aufmerksam.

Die ersten Gegner

Kröten

Diese Kreaturen sind zwar sehr klein, aber auf keinen Fall harmlos. Sie spucken einen Säurestrahl über eine große Distanz. Wenn Sie einer Kröte begegnen, greifen Sie sie sofort an. Die kleinen Kröten sind relativ harmlos, wenn Sie im Besitz einer guten Rüstung sind. Die großen Kröten fügen Ihnen wesentlich mehr Schaden zu.

Goblins

Gehen Sie großen Gruppen von Goblins zu Beginn des Spiels aus dem Weg. Mit mehr Erfahrung stellen diese Gegner keine große Gefahr mehr dar. Goblins, die mit Steinschleudern bewaffnet sind, sollten Sie mit Pfeil und Bogen bekämpfen.

Wildschweine

Wildschweine gibt es in mehreren Altersklassen. Je älter sie sind, desto schwerer sind sie zu erlegen. Nach ihrem Ableben hinterlassen sie Leder, das Sie für eine neue Rüstung verwenden können.

Wölfe

Die Wölfe treffen Sie in bewaldeten Gebieten an. Sie kämpfen meist in Rudeln und sind daher äußerst gefährlich. Wenn Sie alleine unterwegs sind, sollten Sie sich nur mit einem Wolf in einen Kampf einlassen.

Oger

Mit diesem Feind dürfen Sie sich auf keinen Fall zu Spielbeginn anlegen, da Sie nicht die geringste Chance haben, gegen ihn zu gewinnen. Im späteren Verlauf des Spiels erhalten Sie den Auftrag, einen Oger zu töten. Daraufhin sind Sie in der Lage, diesen schwierigen Gegner zu bezwingen.

Orcs

Orcs werden Sie überall antreffen. Wenn Sie eine Gruppe dieser Gattung sehen, sollten Sie sich nach dem Seher umschauen. Dieser heilt seine Artgenossen während des Gefechts und sollte daher Ihr erstes Ziel sein. Die Orcs tragen Silizium-Gestein bei sich, aus dem sich Waffen herstellen lassen.

Irrlichter

Auf Irrlichter treffen Sie in den Wäldern von Gipath. Wenn sich einer Ihrer Charaktere im Umgang mit Magie auskennt, können Sie einen Angriff wagen. Andernfalls sollten Sie diese Erscheinungen meiden.

Banchees

Diese begegnen Ihnen in den Sümpfen von Gipath. Banchees setzen einen Blitzzauber ein oder kämpfen mit einer Sense. Selber sind diese Gegner immun gegen Blitzzauber. Deshalb setzen Sie nach Möglichkeit den Nahkampf ein.

Fledermäuse

Auch diese Gegner sind sehr klein, sollten aber nicht unterschätzt werden. Da sie immer in einer Gruppe auftreten, können Sie sie erst im



Kiran übernimmt den Nahkampf, Khador setzt den Bogen ein, und Ayri heilt Verletzungen.



Dieser Seher heilt die Verletzungen seines Artgenossen. Eliminieren Sie den Seher deshalb schon im Vorfeld.



späteren Verlauf des Spiels vernichten. Ein Kampf gegen diese Flattermänner sollte nicht zu lange dauern, sonst erleiden Sie zuviel Schaden.

Aufträge der ersten Tage

Im Verlauf des Spiels gilt es, Aufträge zu erfüllen, die sich aus verschiedenen Missionszielen zusammensetzen. Um nicht den Überblick zu verlieren, steht Ihnen ein Auftragsbildschirm zur Verfügung, der alle Missionsziele nach den einzelnen Gebieten sortiert. Wenn das Schriftrollen-Symbol am unteren, rechten Bildschirmrand flackert und ein Gong ertönt, haben Sie einen neuen Auftrag erhalten. Außerdem finden Sie im Auftragsbildschirm häufig nützliche Tipps, die Ihnen das Leben in *Evil Islands* vereinfachen.

Der weiße Wolf

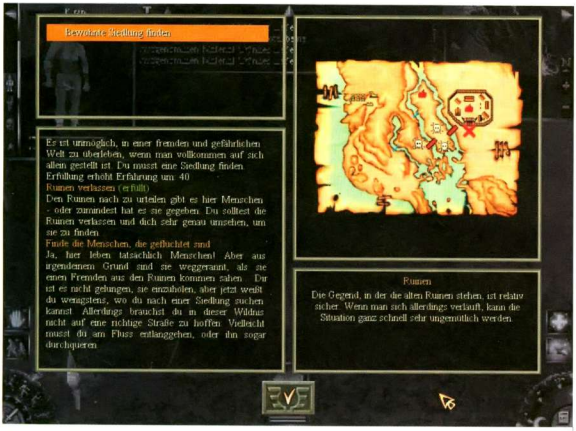
Verlassen Sie das Dorf und tasten Sie sich langsam in Richtung Norden vor. Bewegen Sie sich langsam, um nicht in die Hände der Goblins zu geraten. Beim Rudel angekommen, begeben Sie sich auf die linke Seite der Schlucht und verscheuchen die Wildschweine. Diese rennen direkt an den wachehaltenden Wölfen vorbei, die den Schweinen sofort folgen. Nun ist der versperrte Weg zum weißen Wolf frei. Nähern Sie sich dem Wolf von hinten. Wenn Sie ihn jetzt angreifen, verursachen Sie das Dreifache an Schaden.



Lockvogel - Wenden Sie einen kleinen Trick an, um an den weißen Wolf heranzukommen. Verscheuchen Sie eines der beiden Schweine, damit die Wölfe ihm folgen.

Wiederbeschaffung der Werkzeuge

Die Werkzeuge befinden sich im Lager der Räuber im Norden. Begeben Sie sich vorsichtig dorthin. Obwohl Sie jetzt einen Mitstreiter an Ihrer Seite haben, sollten Sie sich nicht mit den Goblins anlegen. Die Brücke über den Fluss auf dem Weg zum Lager der Räuber ist sehr gut bewacht. Folgen Sie stattdessen dem Fluss in Richtung Nordosten. Dort erreichen Sie einen flachen Abschnitt des Flusses, den Sie durchqueren können. Auf der kleinen Insel angekommen, schicken Sie nur Kiran ins Lager. Dieser schleicht sich hinterrücks an den Anführer heran und stiehlt den Meißel. Bei dessen Frau wiederholen Sie diese Prozedur kriechend und mopsen die Schnürnadel. Anschließend verlassen Sie die Insel wieder und gehen zurück ins Dorf. Geben Sie dort Barbur das Werkzeug. Jetzt können Sie Barburs Laden betreten und Handel mit ihm betreiben.



Zwischendurch können Sie sich darüber informieren, welche Ziele Sie schon erreicht haben. Zusätzlich erhalten Sie häufig nützliche Tipps.

Der rothaarige Räuber

Gehen Sie zu der Stelle, an der Sie den Fluss zum Räuberlager überquert haben. Dort treffen Sie auf den rothaarigen Räuber, der in ein Gespräch mit einem Orc verwickelt ist. Bei diesem Kampf bringt es Ihnen nichts, sich anzuschleichen. Laufen Sie stattdessen auf die beiden zu und erledigen Sie zuerst den rothaarigen Räuber, dieser hat die wenigste Lebenskraft. Da Sie jetzt nur noch einen Gegner haben, muss Khador die Aufmerksamkeit des Orcs auf sich lenken. Währenddessen heilt Kiran seinen Weggefährten. Wenn beide Gegner erledigt sind, erhalten Sie eine Karte, die Sie ins Dorf bringen müssen.

Lars Theune

Allgemeine Spieletipps

Crimson Skies

Steigen Sie ein und fliegen Sie die fantastischen Flugmaschinen von Crimson Skies. Mit unseren Tipps werden Sie im Handumdrehen zu einem Fliegerass.

Kleine Flugschule: Wie hänge ich einen Gegner ab?

Schnelle Drehungen, wahnwitzige Sturzflüge und abrupte Wendungen – das sind die Schlüssel zum Erfolg. Sie müssen Ihr Flugzeug perfekt beherrschen, wenn Sie mithalten wollen. Versuchen Sie stets, hinter einen Gegner zu gelangen, und vermeiden Sie es auf jeden Fall, vor einem Feind her zu fliegen, denn das könnte Ihr Tod sein. Um starkem Beschuss auszuweichen, sollten Sie im Sturzflug Richtung Erde rasen und sich zur „Erholung" im Tiefflug kurz ausruhen. Ebenfalls hilfreich sind dichte Wolken. Sie können sich regelrecht in einem solchen Wattebausch verstecken. Auch Stuntflüge durch Schluchten, Tunnel oder das Hollywood-O lenken den Gegner ab und locken ihn in kritische Situationen. In Manhatten beispielsweise können die Wolkenkratzer sowohl Himmel als auch Hölle für Sie sein. Wenn Sie die Orientierung verlieren, ist ein Crash fast immer die Folge. Deshalb müssen Sie sprichwörtlich immer wissen, wo oben und unten ist.

Mit welchen Waffen soll ich mein Flugzeug ausstatten?

Die Guns an den Schiffen können Sie mit 30er-, 40er-, 50er-, 60er- oder 70er-Kaliber bestücken. Je größer das Kaliber, desto besser die Schlagkraft, aber desto schlechter die Treffergarantie auf weite Entfernung. Benutzen Sie deshalb stets eine Kombination aus verschiedenen Guns (etwa Slug und Explosive). Bei den Raketen sollten Sie ebenfalls zwei verschiedene Typen wählen.

Was ist wichtiger: Geschwindigkeit oder Wendigkeit?

Bei der Wahl des eigenen Flugzeuges oder beim „Zusammenschrauben" eines persönlichen Jägers stellt sich immer die gleiche Frage: Setze ich auf große Sicherheit und starke Panzerung oder mache ich mein Flugzeug möglichst leicht, um wendig zu sein. Man kann diese Frage nicht einfach beantworten. Bei der Flugzeugwahl vor einer Mission sollten Sie im Hinterkopf behalten, was die Mission von Ihnen abverlangt. Müssen Sie Zeppeline abschießen, sollten Sie ruhig auf eine mittlere Panzerung und geringere Wendigkeit setzen, da Sie große Gegenwehr befürchten müssen. In einem Deathmatch erscheint eine Hoplite als perfekte Wahl, weil sie wendig und schnell ist. Da sie aber nur zwei kleine Waffen hat, müssen Ihre Schusskünste beträchtlich sein. Oft ist der Mittelweg der richtige: Wenn Sie sich ein Flugzeug selbst zusammenbauen (fürs Internetspiel beispielsweise), sollten Sie den kleinsten Motor mit Nitro wählen (aufgrund des geringeren Gewichtes) und eine mittlere Panzerung. Je nach Flugkunst (Zielsicherheit oder Flugass) sollten Sie die restlichen Posten besetzen. Sind Sie ein toller Stuntflieger, schießen aber schlecht, ist ein leichteres Flugzeug sicher die bessere Wahl.

Muss ich in der Mission, in der ich die Schauspielerin befreien muss, die Stunts unbedingt fliegen?

Das müssen Sie nicht unbedingt. Nehmen Sie eine Bloodhawk oder eine Devastator und vernichten Sie die Gyros aus der Distanz, da sie kleinere Bögen fliegen und Sie so schnell erledigen können. Wie bei allen anderen Missionen, in denen eine Welle nach der anderen angreift, müssen Sie sich auch hier Ihre Munition, sprich Raketen, gut einteilen. Tipp: Ignorieren Sie die Stunts, brechen Sie sofort nach rechts aus und kümmern Sie sich um die Gyros. Die zweite Welle ist anschließend einfacher zu vernichten. Sparen Sie sich also Ihre Raketen für die Hollywood Knights auf, da sie in extrem starken Firebrans



Grüß mir die Sonne: Sturzflüge helfen, dem Gegner die Hacken zu zeigen. Behalten Sie immer die Orientierung, sonst ist es schnell aus mit Ihrer Flugherrlichkeit.





Ulysses Booth zu finden ist kein Zuckerschlecken. Wenn Sie ihn einmal haben, regnet es Gegner vom Himmel.



Ein Nitro-Motor ist Pflicht! Ihre Flugfähigkeiten sollten den Ausschlag über das Gewicht und die Panzerung geben.

Wie gehe ich in der vorletzten Mission des Spieles vor?

unterwegs sind. Erwarten Sie deren Ankunft im Norden. Steigen Sie auf, um die drei Türme zu umrunden, so dass Sie hinter dem Gegner in Position kommen.

Nehmen Sie ein gut bewaffnetes Schiff (z. B. eine modifizierte Warhawk) mit vielen Flak-Raketen für Zeppelin-Motoren. Der erste Zeppelin und seine Bewacher sind noch recht einfach, beim zweiten wird es schwieriger: Fliegen Sie zu ihm und vernichten Sie die Bodyguards, indem Sie mit Witch beginnen. Lassen Sie den Zeppelin noch in Ruhe. Fliegen Sie stattdessen zu Goose und vernichten Sie die vier Motoren, während er noch herumsitzt. Kein Feind greift Sie an. Dann geht es zurück zum zweiten Zeppelin und dann zum dritten. Manchmal wird Ihnen die Mission durch diese Vorgehensweise nicht angerechnet. Machen Sie dann Folgendes: Vernichten Sie nur drei der vier Goose-Motoren und treffen Sie die vierte nur ein oder zwei Mal. Dann kehren Sie zum Standardweg der Mission zurück und zerstören das angeschlagene Schiff später.

Wie hole ich nur diese riesigen Zeppeline vom Himmel?

Die beste Waffe gegen Zeppelin-Motoren und Geschütztürme sind Flak-Raketen. Normalerweise reicht eine Flak-Rakete aus, wenn sie zwischen verschiedenen Motoren platziert wird, um diese zum Rauchen zu bringen und die nahe liegenden Geschütze auszuschalten. Eine weitere Rakete an der gleichen Stelle zerstört die Motoren endgültig. Man kann bis zu drei Motoren mit zwei Raketen ausschalten. Auch Panzerbrecher sind sehr effektiv gegen die Motoren. Benutzen Sie also eine Kombination aus beiden Waffensystemen. Postieren Sie sich hinter dem Zeppelin und drosseln Sie Ihre Geschwindigkeit. Jetzt schnell feuern und den Angriff so lange wiederholen, bis der Zeppelin zerstört ist. Wenn Sie nah genug an ihm dran sind, kann er nicht auf Sie schießen.

Was kann ich nur gegen dumme Wingmen tun?

Bevor Sie den Quellcode aussaugen und neu programmieren, versuchen Sie es auf eine andere Weise: Sie müssen sehr gut überlegen, welche Flugzeuge Sie den Wingmen zur Verfügung stellen und wie diese ausgerüstet sein sollen. Wenn Sie die Wingmen in den Standard-Jets lassen, werden sie schnell vom Himmel geholt. Geben Sie ihnen stattdessen ein Flugzeug mit ausreichend Panzerung und Flak-Geschossen, können sie durchaus hilfreich für die Mission sein. Probieren Sie einmal Ihre Wingmen in einer voll bewaffneten Brigands mit 50er-Kaliber vorne und hinten. Aber trotz allem: Seien Sie vorsichtig, manchmal crasht ein Wingmen ohne Vorwarnung in Ihr Flugzeug und die Mission ist beendet.

Mit welcher Bewaffnung soll ich gegen das U-Boot vorgehen, das meine Basis angreift?

Auch, wenn es nicht den Anschein hat: Das U-Boot zu vernichten ist nicht leicht. Benutzen Sie Luft-Torpedos und schießen Sie diese in die offene Luke. Laden Sie aber auch einige Flak-Raketen an Bord. Versuchen Sie die in der Luft befindlichen Gegner mit den normalen Waffen zu vernichten, so dass Sie alle Raketen für den Einsatz gegen das U-Boot verwenden können.

Welches Flugzeug soll ich für die letzte Skyhaven-Mission auswählen?

Es gibt mehrere Möglichkeiten: Versuchen Sie einmal eine modifizierte Fury mit einem Dual-Waffensystem, bestehend aus 30er- und 40er-Kaliber-Waffen. Nehmen Sie in jedem Fall ein Flugzeug mit einer großen Menge an Torpedo-Raketen. Sie können alternativ auch eine schnelle Devastator mit einem doppelten 50er-Kaliber auswählen sowie einen Motor mit Nitro.

Wie komme ich denn an alle Missionen heran, ohne sie alle durchzuspielen?

Es gibt einen kleinen Cheat, um die freie Auswahl zu bekommen: Klicken Sie im linken unteren Bereich des Kabinenbildschirmes auf das Mikrofon und tippen Sie IDAHOE ein. Dann erhalten Sie oben rechts ein Feld, mit dem Sie jede einzelne Mission anwählen können.

Thorsten Seiffert



Erste Hilfe

Sudden Strike

Es gibt einen einfachen Trick, um die 10. Mission der Deutschen ohne großen Aufwand zu gewinnen. Zentrieren Sie den Bildschirm zu Beginn der Mission auf die Zielinsel im Norden und benutzen Sie dort Ihren einzigen Fallschirmjäger-Abwurf.



Lassen Sie die Fallschirmjäger am besten auf dem unteren Teil der Insel landen. Daraufhin fliegt der Transporter von Osten her auf die Karte. Dabei wird er zwar von gegnerischen Flakstellungen beschossen, verliert aber nicht mehr als die Hälfte seiner Energie.





Nun wirft der Transporter in aller Seelenruhe die Fallschirmjäger ab und die Mission ist sofort gewonnen.

Tobias Neubauer

Baldur's Gate 2 (engl. Version)

Bevor Sie die Cheats eingeben können, müssen Sie die Datei Baldur.ini mit einem Text-Editor öffnen. Unter [Program Options] fügen Sie die Zeile „Debug Mode=1" ein. Mit der Tastenkombination „STRG" und „Leertaste" können Sie nun während des Spiels die Konsole öffnen.

Achtung: In Deutschland sind die Tasten mit anderen Kürzeln belegt. Für einen Doppelpunkt müssen Sie „SHIFT+Ü" eingeben, für Klammer auf „SHIFT+9", für das Anführungszeichen „SHIFT+Ä" und für Klammer zu „SHIFT+0".

Mehr Erfahrungspunkte:

Geben Sie in der Konsole „CLUAConsole:SetCurrentXP("x")" ein. Jetzt tippen Sie bei x die gewünschte Menge an Erfahrungspunkten ein und voilà: Ihr Charakter ist unschlagbar. Sie können einem Charakter maximal 2.950.000 Erfahrungspunkte zuweisen.

Mehr Gold:

Öffnen Sie die Konsole und geben Sie „CLUAConsole:AddGold("x")" ein. Das x ersetzen Sie durch die gewünschte Anzahl von Goldstücken.



Mehr Erfahrungspunkte, mehr Geld, mehr Monster? Kein Problem, Sie müssen nur auf die korrekte Schreibweise achten.

Karte aufdecken:
Tippen Sie „CLUAConsole:ExploreArea()“ ein.

Monster beschwören:
Der Cheat lautet: „CLUAConsole:CreateCreature(“x“)“. Statt des x müssen Sie einen so genannten ID-Tag eingeben:

ID-Tag	Monster	ID-Tag	Monster
wyvern01	Wyvern	skelwa01	Skeleton Warrior
ogre01	Ogre	icbone01	Bone Golem
uddrow27	Drow Warrior	ghogr01	Greater Ghoul
behgau01	Gauth Beholder	troluo01	Splitter Troll
beheld01	Elder Orb Beholder	mumgre01	Greater Mummy
dragred	Red Dragon	golsto01	Stone Golem
dragblac	Black Dragon	misthо01	Mist Horror
dragsil	Silver Dragon	hldemi	Demi Lich
lich01	Lich	orc05	Orog Warrior
trogi01	Giant Troll	icsalcol	Blue Salamander
vammat01	Mature Vampire	gendji01	Djinni
icmin01	Minotaur	mindfl01	Mind Flayer

Redaktion

NHL 2001

Sie bezeichnen sich als Profi-Zocker, wollen gegen den Computer im All-Star-Modus eine noch stärkere Herausforderung und statt unglaubwürdiger 13:12-Ergebnisse realistische Resultate? Sie wünschen sich zudem eine Spielgeschwindigkeit, die dem Tempo des echten Eishockeysports entspricht? Vielleicht sind dann unsere Einstellungen für *NHL 2001* genau das Richtige!

Spielgeschwindigkeit: 1	Passgeschwindigkeit: 0
Turbodauer: 2	Schusspräzision: 0
Turbo [%]: 2	Puckhärte: 3
Ermüdung: 3	Puckreibung: 3
Aggressivität: 2	Puck behalten: 3
Verletzungen: 3	Torwart-Rebounds: 3
Checkhärte: 2	Strafen: 3
Erholung nach einem Sturz: 3	Schlägerei: 1
Blocken: 6	Spielerboost: 8
Pass abfangen: 4	Torwartboost: 14
Passgenauigkeit: Aus	

Unser Tipp bezieht sich auf Drittel á zehn Minuten, Spiel mit Reihenwechsel und die KI-Option „Simulation“. Herumschrauben müssen Sie im Menü „Regeln und Optionen“ an folgenden Schiebereglern – wobei die genannten Ziffern die Stellung des Einstell-Knubbels von links gesehen widerspiegeln („0“ entspricht also ganz links):
Besitzen Sie einen langsameren Rechner, kann es sinnvoll sein, die Spielgeschwindigkeit und/ oder den Spielerboost etwas höher anzusetzen – sonst erinnern Ihre Partien eventuell an Altersheim-Hockey. Speziell für den Mehrspielermodus haben wir im Rahmen des Spielerforums übrigens zwei Einstellungen aus der German Modem League (GML) auf die CD gepackt.

Redaktion

Vampire – Die Maskerade

Wenn einer Ihrer Charaktere einen besonders hohen Manipulationswert besitzt (am besten über 80), können Sie in allen Läden (Schmiede, Waffen-, Hexenladen etc.) Gegenstände billig einkaufen und teuer wieder verkaufen. Sie können zum Beispiel ein Blutfläschchen für 41 Goldstücke erstehen und sofort für 64 wieder verkaufen. Den höchsten Profit erzielen Sie mit der unheiligen Plattenrüstung. Diese können Sie mit ungefähr 1.200 Goldstücken Gewinn wieder an den Mann bringen.

Patrik Ziegelt

Bundesliga 2001 – Der Fußballmanager

Bei *Bundesliga Stars 2001* können Sie Ihre Mannschaft beziehungsweise Ihre Spieler direkt zu Beginn zu 100%-Stars aufrüsten. Dazu müssen Sie zunächst eine neue Saison starten, das erste Spiel beginnen und versuchen, gleich so viele Tore wie nur möglich zu erzielen. Dazu gehören zehn normale Tore und vier Startore. Weniger tun es aber auch. Wenn Sie 200 Star-Punkte erzielt haben, gehen Sie zum „Star Depot“ und verteilen dort die gesammelten Stars. Diesen Vorgang bestätigen Sie (abspeichern), wechseln zum Hauptmenü und beenden das Spiel. Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel speichern möchten, was Sie mit „Ja“ beantworten. Bei der Frage, ob die Saison gespeichert werden soll, verneinen Sie. Nun befinden Sie sich in der Anfangsmaske und wechseln wieder zur erstellten Saison. Sie sind stolzer Besitzer weiterer 200 Stars und können diese wiederum verteilen. Das können Sie beliebig oft wiederholen. Leider funktioniert dieser Trick nicht beim Transfermodus.

Thorsten Munsche

Might & Magic 8 – Day of the Destroyer

Nutzen Sie bei jeder Klasse die Fähigkeit, mit dem Bogen umzugehen. Im späteren Verlauf verlieren Fernkampfwaffen aufgrund der immensen Lebenspunkte der Feinde immer weiter an Bedeutung. Doch gerade in den ersten Höhlen können Sie sich so jede Menge Zeit und Ärger sparen.

Nutzen Sie einen Fehler des Programms zu Ihren Gunsten. Es gibt gewisse Kämpfe, die Sie auf normalem Wege kaum gewinnen können. Zwängen Sie sich in einen Gang, in den größere Gegner nicht hineinpassen. Diese bleiben hängen und kommen nicht mehr weiter. Speichern Sie ab und bewegen Sie sich dann extrem vorsichtig vorwärts. Innerhalb eines bestimmten Radius können Sie zuschlagen, ohne dass sich die Kreaturen wehren können. Diese Taktik klappt immer, sobald Sie gegen größere Monster wie Trolle oder Zyklopen kämpfen und ein kleiner Gang in der Nähe ist.

Wenn Sie aus größerer Höhe fallen, sind Sie normalerweise dem Tod geweiht. Wenn Sie einen Berg ganz langsam hinabrutschen, halten Sie die Pfeiltaste nach oben drücken. Dadurch können Sie den Berg unverletzt hinabsteigen.

Beachten Sie, dass Sie kleinere Wasserläufe auch ohne Sprüche wie „Wasserwandeln“ und „Fliegen“, einfach durch Springen, überqueren können. So kommen Sie oft auch mit einer schwächeren Truppe zu wichtigen Altären, Brunnen und Schatzkisten.

Markus Fedorczuk



Thema Technik

Dieses Mal klären wir einige Fragen zum Thema „Zusammenspiel zwischen Grafikkarten und Spiele". Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie kleine Probleme mit dem SideWinder GameVoice lösen.

Ich würde gerne alle Optionen der GeForce-Grafikkarte anschauen. Gibt es da eine Möglichkeit?

Mit den GeForce-Tweak-Utilities von der Heft-CD können Sie Optionen der Grafikkarte freischalten, die Ihnen selbst mit den offiziellen Nvidia-Treibern nicht zur Verfügung standen. Für einige Einstellungen müssen Sie aber den Detonator3 (ab 6.18) installieren. Bei den Optionen im Beta-Menü sollten Sie jedoch vorsichtig sein, denn dort arbeiten Sie auf eigene Gefahr.

Nvidia-Grafikkarten

Nachdem ich die neuen Detonator3-Treiber 6.18 installiert habe, ist meine TNT2 langsamer geworden. Was mache ich nun?

In unseren Benchmarks haben wir herausgefunden, dass für TNT2-Karten der alte 5.22er-Treiber die beste Wahl ist. Auf unserer Heft-CD finden Sie zusätzlich die zweite offizielle Version der Detonator3-Treiber. Wenn Sie den installieren, wird Ihre TNT2 wieder etwas flotter. Um die Spielgeschwindigkeit aber grundsätzlich hoch zu halten, sollten Sie vorher noch folgende Änderungen vornehmen: Klicken Sie sich nach einem Rechtsklick auf den Desktop über die Menüpunkte „Eigenschaften", „Einstellungen", „Weitere Optionen" zum Grafikkartenmenü durch. Bei den Direct3D-Einstellungen sollten Sie die vertikale Synchronisation („Vertical Sync") abschalten und auch das Anti-Aliasing ausschalten. Die gleichen Änderungen sollten Sie auch in den OpenGL-Optionen durchführen.

Half-Life: Counter-Strike

In Counter-Strike bekomme ich immer eine Fehlermeldung, wenn ich den MiniGL-Treiber meiner 3dfx-Grafikkarte aktivieren will. Woran liegt's?

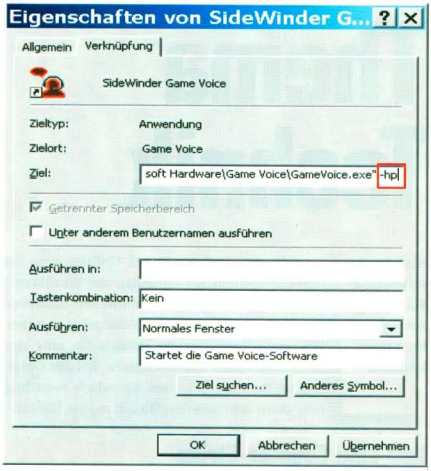
Sehr viele Spieler des Multiplayer-Spektakels bekommen Fehlermeldungen, wenn sie im Spielmenü „Video Modes" statt des normalen OpenGL-Treibers den 3dfx-MiniGL-Treiber benutzen wollen: „Der gewählte OpenGL-Modus wird von Ihrer Grafikkarte nicht unterstützt." Die Lösung dieses Problems ist recht simpel. Da *Counter-Strike* nur eine Modifikation des Basis-Spiels *Half-Life* ist, greift es auch auf dessen Grafikroutinen zurück. Um das Problem zu lösen, kopieren Sie die Datei „3dfxgl.dll" einfach aus dem Verzeichnis „x:\Spiele\Half-Life\gldrv\" in das Verzeichnis „x:\Spiele\Half-Life\". Wenn Sie das Spiel wieder starten und den 3dfx-MiniGL-Treiber anwählen, profitieren Sie im Spiel von bis zu 50% mehr Leistung.

Kann ich meine Voodoo3 in Counter-Strike schneller machen?

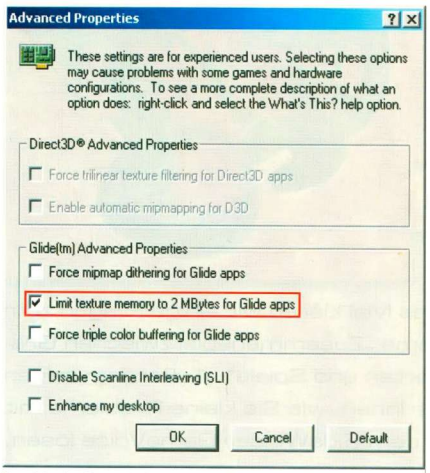
Wenn eine Voodoo3 in Ihrem PC arbeitet, dann können Sie Ihr *Counter-Strike* mit einem kleinen Treiber-Update ordentlich beschleunigen. Mit dem Wicked3D-Treiber von der Websei-



Wenn Sie eine Voodoo3 besitzen, können Sie diese im Spiel Half-Life: Counter-Strike mit einem Treiber-Update von der Webseite www.wicked3d.com fast in die Leistungsregionen der Voodoo5 5500 hieven. Wir zeigen Ihnen, wie es funktioniert.



Wenn Sie diesen Eintrag bei der Verknüpfung mit der Game-Voice-Software in der Zeile hinzufügen, dann arbeitet die Sprach- und Befehlserkennung zuverlässiger und schneller.



Ihre Voodoo2 macht in Diablo 2 Probleme? Dann installieren Sie den aktuellen Referenztreiber von der Heft-CD und stellen die oben markierte Option im Grafikkartenmenü ein.

te www.wicked3d.com erreicht die Voodoo3 in *Counter-Strike* fast die Geschwindigkeitswerte der teuren Voodoo5 5500. Die Installation des Treibers hat aber ihre Tücken, denn er aktualisiert lediglich die Datei „3dfxgl.dll" im Verzeichnis „x:\Spiele\Half-Life\gldrv\". Damit Sie den neuen Treiber auch nutzen können, kopieren Sie die aktualisierte Datei in den Ordner „x:\Spiele\Half-Life\". Nach einem Neustart des Spiels wählen Sie dann im Menü „Video Modes" den 3dfx-MiniGL und können von der dazugewonnenen Spielgeschwindigkeit profitieren.

Diablo 2

Ich besitze eine alte Voodoo2 und sehe oft Grafikfehler auf dem Bildschirm. Kann man das abschalten?

Ja, kann man. Zuerst sollten Sie aber sicherstellen, dass Sie den aktuellsten Voodoo2-Treiber von unserer Heft-CD installiert haben. Um nun die Einstellungen der Grafikkarte verändern zu können, wählen Sie in der Systemsteuerung den Menüpunkt „Anzeige", klicken dann auf „Einstellungen" und schließlich noch auf „Weitere Optionen". Unter dem Eintrag „3dfx V2 1000" finden Sie ein Konfigurationsmenü. Um nun die Grafikfehler in *Diablo 2* abzuschalten, machen Sie neben dem Eintrag „Limit texture memory to 2 Mbytes or Glide apps" ein Häkchen und bestätigen dann. Eine Voodoo2 ist im Glide-Modus übrigens die günstigste Lösung für flotten Spielspaß in den Dungeons des Höllenfürsten.

Microsoft GameVoice

Bei einigen Spielen höre ich meine Spielkollegen nicht mehr, wenn ich das Game starte. Woran liegt das?

Bei einigen Spielen wie *Baldur's Gate*, *Everquest*, *Half-Life*, *Homeworld*, *Rainbow Six* und *Rainbow Six: Rogue Spear* kann es passieren, dass Sie nach dem Spielstart zwar noch Sprache übertragen, aber Ihre Spielkollegen nicht mehr hören können. Das liegt nicht zuletzt an einigen Problemen mit der Spieleschnittstelle DirectX. Mit dem Erscheinen von DirectX 8.0 in diesem Jahr werden die Probleme gelöst. Falls Sie Windows 98 als Betriebssystem verwenden, können Sie aber jetzt schon das DirectSound-Update von unserer Heft-CD installieren, um das Problem zu beheben. Bei Windows ME tritt der Fehler nicht auf. Anwender von Windows 2000 werden noch bis zur nächsten DirectX-Version warten müssen.

Auf der Cover-CD

Die Zeit zwischen Spracherkennung und der Ausführung eines Befehls ist mir zu lang. Kann man das irgendwie optimieren?

Ja, das können Sie. Wenn Sie einmal mit der Maus einen Rechtsklick auf die GameVoice-Verknüpfung auf Ihrem Desktop machen, wählen Sie „Eigenschaften" an. Die Zeile „Ziel" erweitern Sie dann um die Zeichen „-hp" und übernehmen die Änderungen dann. Wenn Sie die GameVoice-Software das nächste Mal laden, arbeitet sie im „Hohen Prioritätsmodus". Das beschleunigt die Spracherkennung und auch die Sprachübertragung. Wenn Sie die GameVoice-Shareware (ebenfalls auf der Heft-CD) benutzen, ist ein entsprechender Schalter in den „Erweiterten Einstellungen" bereits eingebaut.

Bernd Holtmann



Wenn die Sprachübertragung des GameVoice unter Windows 98 Probleme macht, dann sollten Sie das DirectSound-Update von der Heft-CD installieren.

CD-Inhalt 12/2000



Vollversion: Interstate 76: Nitro Riders

Ein echtes Schmankerl servieren wir diesen Monat nicht nur Fans von Jumbo-Hemdkrägen und buschigen Koteletten, sondern auch Anhängern von extrem unterhaltsamer und actionlastiger Rennspielkost mit unserer Vollversion Interstate 76: Nitro Riders.

1998 zauberte Activision aus der alten *Mechwarrior 2*-Engine ein Rennspiel, das bis heute seinesgleichen sucht und wider Erwarten zu einem echten Smash-Hit avancierte. In allerbester *Mad Max*-Manier durften die Spieler mit fetten 70er-Jahre-Schlitten durch den Südwesten der USA kacheln, und zwar dahin, wo sie wollten. In dem riesigen Areal ging es nicht wie bei herkömmlichen Rennspielen nur darum, möglichst schnell diverse Aufgaben zu erfüllen oder ans Ziel zu gelangen, sondern alle anderen Asphaltkrieger aufs Korn zu nehmen und von der Strecke zu ballern. Dafür können Sie Ihr Auto oder Ihren Truck mit zahlreichen Power-ups und Erweiterungen ausstatten: Das Angebot reicht von Flammenwerfern über Tellerminen und Maschinengewehre bis hin zu schweren Panzergeschützen.

Mit der Erweiterung *Nitro Riders* traf Hersteller Activision haargenau den Nerv der Fans des ballerlastigen Rennspieles. Die leicht überzogene Hommage an die wilden 70er-Jahre bietet im Vergleich zu *Interstate 76* sowohl etliche neue Wagen als auch neue Missionen und 30 zusätzliche Mehrspieler-Szenarien. Über die inzwischen etwas antiquierte Grafik dürften die sehr gute Atmosphäre mitsamt ihres coolen Seventies-Soundtrack sowie das variantenreiche Gameplay im Nu hinwegtrösten.

Den kompletten Testbericht sowie die Anleitung zu dem exzellenten Rennspiel finden Sie auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Testbericht Interstate 76: Nitro Riders aus der PC Action 05/1998

I 76 cut out.pdf

Allgemeine Spieletipps

Interstate 76: Nitro Riders

Mit den Tipps zu Interstate 76: Nitro Riders erleichtern wir den Start in die rasante Action. Schnallen Sie sich an!

Tipps zu den Kampfhandlungen

One-on-One

Knöpfen Sie sich einen Gegner vor, den Sie erledigen wollen. Es macht relativ wenig Sinn (Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel), wild zwischen den Zielen hin und her zu schalten. Sollte Ihnen natürlich jemand frech direkt vor die Kanonen fahren, können Sie ihm ja ein paar Kugeln verpassen.

Raserei vs. Schleichfahrt

Das Gaspedal durchs Bodenblech zu treten ist nicht immer der Weisheit letzter Schluss. Wenn Sie in stationäre Gefechte verwickelt sind, ist es ratsam, lieber etwas geruhsamer zu fahren und dafür besser zu zielen. Auf die Dauer bekommt es Ihrem Wagen auch nicht, wenn Sie immer gegen Wände und Häuser fahren. Mit einer Geschwindigkeit von 30 bis 50 mph sind Sie im kurvenreichen Schlagabtausch gut bedient.

Gelände-Übung

Vergessen Sie im Eifer des Gefechtes nie, wo Sie eigentlich herumfahren. Viele Straßen liegen zum Beispiel auf Erhöhungen. Vermeiden Sie allzu tiefe Stürze, der Wagen verzeiht eine Menge, aber irgendwann ist Schluss. Vielmehr sollten Sie sich solche territorialen Eigenschaften zunutze machen: Rasen Sie auf einen Abgrund zu und reißen in letzter Sekunde das Steuer herum. Mit etwas Glück machen Ihre Verfolger einen Ausflug ins Tal. Es kommt auch oft genug vor, dass sich ein Gegner im Gelände festfährt. Halten Sie immer die Augen offen: Ein stehender Wagen gibt ein schönes Ziel ab!

Waffen-Management

Ihr Wagen verfügt über vier Waffenpositionen (Trip): zwei auf dem Dach, eine hinten und ein Dropper steht ebenfalls zur Verfügung. Mit den Dachwaffen konzentrieren Sie sich auf Ihren derzeitigen Gegner. Lästiger Verfolger entledigen Sie sich per Heckwaffe und Dropper. Wenn Sie also wild hinter Ihrem Ziel her kurven, sollte ein wachsames Auge immer den Rückspiegel checken. Persönlich bin ich besser mit den „Waffen-Kürzeln" (Tasten: 1, 2, 3 und 4) zurechtgekommen als mit der Leertaste, da man so schneller die richtige Waffe abfeuern kann. Wenn Sie über einen Geschützturm verfügen, wird die Sache angenehm. Halten Sie kräftig mit dem Turret aufs Ziel und feuern Sie mit der Frontwaffe, wenn sich der Schurke im Visier befindet.

Die .45er

Wenn Sie mit den Cursor-Tasten links und rechts aus dem Fenster blicken, können Sie mit Ihrem .45er-Colt auf den Gegner schießen. Das lohnt sich nur dann, wenn sich der Feind bereits im „roten" Schadensbereich befindet. Fahren Sie so nah wie möglich an Ihrem Opfer vorbei und feuern Sie, was das Zeug hält. Mit etwas Glück und einem kräftigen Schluck Zielwasser erwischen Sie den Fahrer. Üben Sie diese Taktik! Sie ist später Gold wert, weil Sie mehr Waffen und Ersatzteile aus dem gegnerischen Wagen erbeuten können, als wenn Sie ihn komplett zerstören.

Geschütztürme

Nach einigen Missionen haben Sie eines dieser Babys erbeutet. Schnell aufs Dach montiert, wirken Turrets im Kampf wahre Wunder. Mit einem Schwenkbereich von 360° können Sie alles und jeden damit beschießen. Sie sollten aber nach harten Kurven kurz das Feuer einstellen, damit sich der Turm neu ausrichten kann. Ein Nachteil dieser Waffen ist, dass sie mit zunehmender Beschädigung ungenauer schießen. Wenn Sie etwas Übung und Erfahrung haben, ist es möglich, zwei Gegner gleichzeitig zu beharken: das Radarziel mit dem Turret und einen weiteren Gegner mit Ihrer starren Frontwaffe. Obwohl Sie zwei Dachslots haben, können Sie immer nur einen Turret mitführen.



Mit etwas Übung schafft man es, den Gegner mit der .45er durch ein Seitenfenster aus dem Verkehr zu ziehen.



Geschütztürme haben den großen Vorteil, dass sie ihr Ziel unabhängig von der Fahrtrichtung verfolgen.

Die Waffen

Maschinengewehre und Geschütze

MGs sind die häufigsten Waffen in 176. Es gibt kaum ein Fahrzeug, das kein MG mit sich führt. Die schweren Geschütze werden Sie auch des Öfteren antreffen und hoffentlich auch erbeuten.

30 cal MG .....30 cal Turret
Die Standardwaffe auf den Pflastern des Südwestens. Hohe Schussfrequenz, eine Menge Munition und anständige Reichweite. In Paaren richten diese Dinger mächtig viel Schaden an.

50 cal MG .....50 cal Turret
Obwohl das 50er-Kaliber-MG etwas langsamer als sein kleiner Bruder schießt, ist es ihm auf jeden Fall vorzuziehen. Doppelte Reichweite und größere Löcher im Chassis des Opfers sprechen für sich. Zwei gekoppelte 50er-MGs sind eine äußerst tödliche Kombination.

7.62 mm MG .....7.62 mm Turret
Diese Waffe ist nicht zu unterschätzen! Gut – das Kaliber ist nicht gerade berauschend, aber die Reichweite, die Munitionsmenge und die extrem hohe Schussfrequenz machen dieses Ding zu einer ernst zu nehmenden Gefahr.

20 mm Cannon .....20 mm Turret
Jetzt wird's spaßig! Wo ein MG einfach nicht genug Ärger macht, muss ein Geschütz her. Die kleinste Variante wird mit 350 Schuss 20mm-Munition geliefert. Sie hat unter den Kanonen die höchste Schussfrequenz.

25 mm Cannon .....25 mm Turret
Der Nachfolger der 20mm-Kanone. Größeres Kaliber, höhere Reichweite auf Kosten von weniger Munition und geringerer Schussfrequenz.

30 mm Cannon .....30 mm Turret
Wenn Sie einen Gegner partout nicht klein bekommen, servieren Sie ihm doch mal dieses Monster. Sie haben zwar nur 250 Schuss, die haben es aber gehörig in sich. Diese Waffe ist nur was für ausgeschlafene Schützen – ein paar gut platzierte Treffer reißen jeden Wagen in Stücke!

Raketen

Manchmal tun's Kanonen und MGs einfach nicht. Dann schreit das Kämpferherz nach richtiger Feuerkraft. Raketen müssen her!

FireRite Rocket.....FireRite Turret
60 ungelenkte Raketen in einem Werfer. Leider ist es nicht ganz einfach, mit diesen Babys zu treffen. Wenn man aber ein guter Schütze ist, kann man ziemlich derben Schaden damit anrichten.



AIM-Nein Missile .....AIM-Nein Turret
Wenn Ihnen die ungelenkten Raketen nicht liegen, versuchen Sie es doch mal mit dieser Infrarot-Rakete. Sie macht zwar nicht gerade viel Schaden, aber sie trifft mit großer Wahrscheinlichkeit ihr Ziel.

Dr. Radar Missile .....Dr. Radar Turret
Sie haben immer noch nicht genug? Dann hilft nur noch die radargelenkte Dr.Radar-Rakete. Sie ist unwahrscheinlich zielsicher und richtet mächtig Schaden an. Sollte Ihr Gegner jedoch einen Radar-Jammer benutzen oder seinen Wagen ausschalten, verliert die Rakete ihr Ziel.

Flammenwerfer

Diese „heißen" Waffen lassen sich nur auf kürzeste Distanz einsetzen. Sie durchdringen aber jede Panzerung und machen Ihrem Gegner im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß.

Flamethrower .....Flamethrower Turret
Der Kleine unter den Feuerspuckern – viel Munition und ganze 40 m Reichweite.

Gas Launcher .....Gas Launcher Turret
Das Medium-Modell der Flammenwerfer. Reichweite und Munition sind geringer als beim Flamethrower, dafür ist der Strahl brennenden Gases aber auch mächtig heiß.

Napalm Hose .....Napalm Turret
Gebratenes Auto gefällig? Mit dem Napalmwerfer kein Problem. Kein Gegner hält den Beschuss mit Napalm lange aus. Sie werden Ihre Opfer in Sekundenschnelle in einen Haufen geschmolzenen Bleches verwandeln. Leider müssen Sie mit dieser Waffe extrem nah an den Feind heranfahren. Aber glauben Sie mir, es lohnt sich!

Mörser

Mörser schießen eine ungelenkte Granate ab. Sie können damit prima Sperrfeuer machen oder Gebäude zerstören. Während der Fahrt sind Mörser jedoch mit äußerster Vorsicht zu genießen. Wenn Sie nämlich nach vorne schießen und fahren, holen Sie Ihre eigene Granate ein und beschädigen sich selbst – kein eleganter Tod. Anders sieht es aus, wenn Sie nach hinten feuern! Persönlich ziehe ich Raketen immer vor, da es ziemlich schwer ist, anständig mit Mörsern zu zielen. Alle Mörser haben eine Reichweite von 100 m und unterscheiden sich nur in der Explosionskraft, Schussfrequenz und der mitgelieferten Munitionsmenge voneinander.

HE Mortar .....WP Mortar
Cluster Bomb .....EZKill Mortar

Dropper

Hinten an Ihrem Fahrzeug befindet sich eine Art Abwurfvorrichtung. Alle Dropper sind zur Abwehr von Verfolgern gedacht.

Oil-Slick

Mit diesem Dropper verteilen Sie nette Altölpfützen hinter sich. Ihr Verfolger gerät dadurch ziemlich ins Schleudern. Eignet sich besonders in scharfen Kurven und vor Abgründen.

Blox-Dropper

Stellen Sie sich doch mal vor, was passiert, wenn jemand mit 80 Sachen über einen großen Zementziegel fährt! Gesund ist das bestimmt nicht. Mit dem Blox-Dropper bekommen Sie zehn dieser Ziegel. Werfen Sie sie ab, wenn der Gegner schön nah dran ist.

Land-Mines

Der Name spricht für sich. Diese Tellerminen können wahre Wunder wirken. Der Unglückliche, der über eine dieser Minen fährt, macht einen gehörigen Satz nach oben. Dem Unterboden und den Reifen bekommt das gar nicht gut. Einen Nachteil haben die Minen jedoch: Wenn Ihr Gegner nicht drüberfährt, könnte es durchaus passieren, dass Sie selbst Opfer Ihrer eigenen Waffe werden. Wer anderen eine Grube gräbt...

Fire-Dropper

Ähnlich wie der Flammenwerfer verteilt dieser Dropper brennendes Napalm hinter Ihrem Fahrzeug. Wer da durchfährt, muss sich ziemlich bald um neue Reifen kümmern. Eignet sich besonders gut, wenn Sie von mehreren Feinden verfolgt werden. Verwandeln Sie die Straße einfach in ein flammendes Inferno!

Superwaffen

Es gibt neben den hier beschriebenen Waffen auch noch vier Waffen, die nicht ohne weiteres erhältlich sind: die HADES-Cannon, die Cherub-Missile, den Pyro-Tomic-Flammenwerfer und den Car-E-Racer-Dropper. Jede dieser Waffen ist in ihrer Sparte das Nonplusultra. Mit etwas Glück erhaschen sie eine davon.

Pizza Connection 2



Vom Tellerwäscher zum Millionär – dieser Traum kann jetzt auch für Sie beim dritten Teil der erfolgreichen Pizzabäcker-Simulation von Software 2000 in Erfüllung gehen. Als Hobby-Gastronom mit wenig Geld in der Tasche eröffnen Sie Ihre erste Pizzeria und kämpfen mit den Computergegnern um die kulinarische Vorherrschaft in der Stadt, stets das Ziel vor Augen, als millionenschwerer Pizza-Mogul die pikanten Hefeteig-Variationen weltweit zu kontrollieren. Wer mag, kann dabei auch auf die Mafia zurückgreifen und die Konkurrenz mit Stinkbomben und Schlägertrupps malträtieren.

Genre:	WiSim
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	85 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.pizzaconnection2.de
Publisher:	www.software2000.de

Virtual Pool 3

Eine der besten und realistischsten Billard-Simulationen geht in die dritte Runde. Mit einem neuartigen Karriere-Modus, zahlreichen Spielmodi und vielen Original-Poolbillard- und Snooker-Profis darf nach Herzenslust eingelocht werden. Selbstverständlich stehen auch wieder unzählige Trickshots und Specialmoves zur Verfügung. *Virtual Pool 3* überzeugt neben dem guten Tutorial von Jeanette Lee vor allem durch die realistische Ballphysik und akkurate Grafik. Interessierte sollten unbedingt einen Blick riskieren!



An sieben unterschiedlichen Poolbillard-Tischen darf mit dem dritten Teil der Virtual-Pool-Serie eingelocht werden.

Genre:	Sport
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	48 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	2
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.interplay.com

Bleifuß Offroad

Lassen Sie den Motor an, drücken Sie das Gaspedal durch und erleben Sie handfeste Allrad-Action in Reinkultur. *Bleifuß Offroad* bietet ein echtes und ausgesprochen wirklichkeitsnahes Offroad-Fahrgefühl bis ins kleinste Detail mit lizenzierten Fahrzeugen diverser Rennserien, einer realistischen Fahrphysik, unterschiedlichsten Wetterbedingungen, von Sonnenschein über Regen bis hin zu Schnee, und einer Vielzahl von abwechslungsreichen Strecken.

Spielsteuerung:
Joystick und Tastatur (frei konfigurierbar)

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	58 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.vid.de

Alarm für Cobra 11

Für Fans der erfolgreichen RTL-Serie *Alarm für Cobra 11* wird das gleichnamige Spiel sicherlich zur wahren Freude. Sie haben die Chance, eine Verfolgungsjagd bei einem Geiseldrama hautnah zu erleben. Auf der A3 Richtung Dortmund müssen Sie als Polizist der Einheit Cobra 11 einen schwarzen Lieferwagen stoppen und versuchen, dabei so wenig Zivilfahrzeuge wie möglich zu beschädigen. Wenn Ihnen jedoch das Zerstören anderer Autos liegt, sollten Sie den Stunt-Level antesten, bei dem für schwer angekratzte Automobile Extra-Punkte winken.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 200, 32 MB, 3D-Karte
HD-Speicher:	60 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	November 2000
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.rtl.de

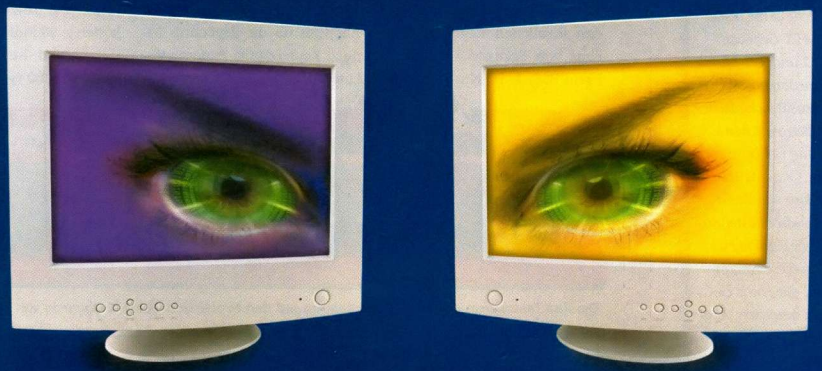


Alarm für Cobra 11: Auf der A3 Richtung Dortmund gilt es eine Geiselnahme zu verhindern. Schaffen Sie das?

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 Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen
Tel.: 02102/95 99-0
Fax: 02102/44 20 66

www.asuscom.de

Ich mein' ja nur



Intel und der Pentium 4

Auf dem Intel Developer's Forum kam die Schreckensnachricht für alle Aufrüster: Der Pentium 4 wird nicht in die bisher verwandten ATX-Gehäuse passen! Ein Grund: der pfundschwere Prozessorkühler würde ohne zusätzliche Sicherungsschrauben zwischen Mainboard und Gehäuse von der CPU fallen. Okay, neues Gehäuse geht klar – im Vergleich zum Prozessor kostet das ja nicht die Welt. Findige PC-Bastler könnten diese Neuanschaffung wohl mit etwas Geschick vielleicht umgehen. Aber der Pentium 4 benötigt ja auch noch ein stärkeres Netzteil, da der Prozessor nach ordentlicher Stromversorgung schreit. Mitgefangen, mitgehangen, aufrüsten geht nicht, also muss ein sündhaft teures Komplettsystem her. Der Startpreis des Pentium 4 hat es übrigens auch in sich: Eine 1.4 Gigahertz-CPU kostet rund 942 Dollar (ca. 2.100 Mark) – mit zwei PC800-Speichermodulen (RAMBUS). Angesichts dieser Preispolitik wird sich AMD wohl ins Fäustchen lachen.

Bernd Holtmann

Michael Schumacher Keyboard

Keyboard **Hochwertige Tastatur im Schumi-Design**

Die Firma Keybo.de fertigt nicht nur Fan-Tastaturen für diverse Fußballklubs an. Neben den farblichen Keyboards für Fans von Borussia Dortmund, Herta BSC, 1. FC Nürnberg und dem Hamburger SV gibt es jetzt auch eine Michael-Schumacher-Tastatur im Weltmeister-Layout. Als Basis für die Keyboards benutzt Keybo.de die Professional-Line-Tastaturen von Cherry. Die sind in der Standardausführung mausgrau und kosten rund 80 Mark. Die keybo.de-Tastaturen kosten je 98 Mark.

Info: Keybo.de, 01805-765000 (www.keybo.de)



Die Fan-Tastaturen von Keybo.de basieren auf den Professional-Line-Keyboards von Cherry.

ThrustMaster FireStorm Dual Power Gamepad

Gamepad **Ein Force-Feedback-Gamepad mit vielen Knöpfen und Mausemulation.**



Das FireStorm beherrscht Force-Feedback-Effekte und kann auch Ihre Maus emulieren.

Anfang November brachte ThrustMaster ein eigenes Force-Feedback-Gamepad auf den Markt. Das FireStorm hat 13 Feuerknöpfe, ein digitales Steuerkreuz und zwei analoge Mini-Joysticks. Über die Thrust-Mapper3-Software können Sie die Force-Feedback-Effekte testen und die Feuerknöpfe mit Tastaturbefehlen belegen. Alle Spiele mit Force-Feedback-Funktionen werden unterstützt. Mit den analogen Mini-Sticks können Sie in Spielen übrigens auch Mausbewegungen emulieren, was vor allem in Actionspielen sehr hilfreich sein kann. Das FireStorm Gamepad liegt seit Anfang November in den Läden und kostet 89 Mark.

Info: ThrustMaster, 09122-8860 (www.thrustmaster.com)

MSI Starmaxx 32

Grafikkarte **MSI steigt ins Grafikkartengeschäft ein**



Die Starmaxx 32 verwendet den GeForce2-MX-Chip und wird mit TV-Ausgang, DVD-Player und zwei Spielen ausgeliefert.

Bisher kamen lediglich Mainboards aus den Fabrikhallen von MSI. Nun orientiert man sich am Beispiel anderer Mainboardfabrikanten wie Asus, Gigabyte oder Abit, die seit einiger Zeit auch Grafikkarten herstellen. Ein interessanter Neuling von MSI ist die Starmaxx 32, eine GeForce2-MX-Karte mit 32 MB SDRAM und TV-Ausgang. Sie kostet 379 Mark und bringt einen Software-DVD-Player sowie die zwei Spiele *Earth 2150* (Version 2.0) und *Gorky 17* mit. Die Karte verfügt über zwei Jahre Garantie und ist ab sofort im Handel erhältlich.

Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)

Hardware-Happen

Elsas GeForce2 Ultra wird mit der hauseigenen 3D-Brille Revelator und Software-DVD-Player geliefert. Die Karte verwendet DDR-Speicher, der mit 230 MHz arbeitet. Die Gladiac Ultra kostet 1.600 Mark. Info: www.elsa.de /// Epox bringt demnächst zwei verbesserte Versionen bewährter Hauptplatinen. Das EP-3VCA2+ ist für Sockel-370-Prozessoren gedacht; es benutzt die neue VIA-686B-Southbridge, die jetzt auch DMA/100 unterstützt. Ebenfalls mit neuer Southbridge kommt das 8KTA2 für Sockel-A-Prozessoren. Beide Platinen sind seit Ende Oktober verfügbar. Info: www.elitegroup.de /// Abit bietet ein Mainboard mit 815-Chipsatz an, das mit einem Slot1-Steckplatz bestückt ist. Übertakter freuen sich, denn sie bekommen nun alle 815-Features für die CPU. Info: www.abit.nl ///

AMD Athlon 1.200

Prozessor **AMD stellt neuen Athlon und Duron 800 vor.**



AMD rüstet enorm auf. Seit neuestem hat der Prozessorhersteller einen Duron mit 800 MHz im Angebot. Von Restangeboten der alten Prozessoren abgesehen, ist dann der Duron 700 der langsamste im Angebot. AMD frisiert aber auch die Athlon-Serie etwas, denn alle Modelle unter 900 MHz werden wahrscheinlich nicht mehr hergestellt. Der Einstiegs-Athlon würde bei 900 MHz anfangen, während der schnellste bereits mit 1.200 Megahertz Taktfrequenz arbeitet. AMD stellte Ende Oktober nämlich nicht nur den 800-MHz-Duron, sondern auch den 1,2-GHz-Athlon vor. Der neue Gigahertz-Prozessor wird 100 MHz Bustakt (DDR) unterstützen und wie alle Athlons mit 384 KByte Chipcache ausgeliefert. Der Duron mit 800 MHz Taktfrequenz kostet rund 320 Mark während der Preis des neuen Athlon mit 1.200 MHz bei rund 1.400 Mark liegt.

Info: AMD, 089-450530 (www.amd.com)

SoundBlaster Live! Platinum 5.1

Soundkarte **Creative dekodiert Dolby-Digital-Sound.**

Die neue SoundBlaster Live! kann digitale Sounddaten von DVD-Filmen dekodieren und auf Boxen ausgeben. Für das verwöhnte Ohr gibt es das große Paket namens SoundBlaster Live! Platinum 5.1. Es kostet rund 500 Mark und enthält neben der Soundkarte ein dickes Softwarepaket und einen 5-1/4-Zoll-Einschub mit vielen Anschlussmöglichkeiten (analoge/digitale Ein- und Ausgänge). Dazu gibt es eine Fernbedienung und die zwei Spiele *MDK2* und *Rage Rally*. Die baugleiche Soundkarte befindet sich auch im günstigeren Paket SoundBlaster Live! Player 5.1. Das kostet lediglich 200 Mark und verzichtet auf Fernbedienung, Einschub und viele Software-Tools. Beide Pakete und das passende 5.1-Boxensystem DTT2200 sind seit Mitte Oktober im Handel.

Info: Creative, 0130-815101, www.creative.com



Die Platinum 5.1 ist das teuerste Paket mit der neuen SB Live!

Netzwerk • Multimedia Eingabegeräte

Genius 5-Kanal Sound
Du glaubst du spielst im Kino

Genius
www.genius.kye.de


5.1 Kanal PCI-Soundkarte im Paket enthalten





SW-5.1 Surround
Echten Kinosound kannst du jetzt mit dem Genius SW-5.1 Surround System erleben. Zusammen mit der im Paket enthaltenen PCI Soundkarte, die die Wiedergabe auf fünf Kanälen unterstützt, können DVDs im Audioformat Dolby® Digital 5.1 abgespielt werden, bei dem drei Frontboxen, zwei Surroundboxen und eine Box für Bass getrennt angesteuert werden.
Neben dem realistischen Surround Sound beherrscht die Soundkarte auch andere wichtigen Formate wie A3D, Direct-Sound3D, Q3DInteractive und Soundbeschleunigung.
Die Leistung der Lautsprecher ist mit jeweils 5 Watt RMS für Surround- und Frontboxen, sowie 20 Watt RMS für den Subwoofer mehr als ausreichend und bietet sehr guten Klang ohne Klirren.



MaxFighter F-33D
Der MaxFighter F-33D ist mit Immersions I-Force Technologie ausgerüstet und bietet Force Feedback in allen PC-Spielen, die diese Funktion unterstützen.
Der MaxFighter F-33D besitzt zehn Feuertasten, digitale Schub- und Ruderkontrolle sowie einen 8-Wege Coolie-Hat.

Computer Spiele Platz 2
ComputerBild Spiele 11/2000
CHIP 10/2000 Testurteil: Sehr Gut
GameStar 9/00
PC Action 8/2000: Gesamturteil: 81%

SpeedWheel Force Feedback
Racing-Lenkrad mit Force Feedback Funktion. Das SpeedWheel-FF ist mit sechs Tasten, zwei Schaltwippen hinter dem griffigen Lenkrad und einer stabilen Pedaleinheit ausgestattet.
Die Tischbefestigung wird mit einem Schraubzwingensystem an der Arbeitsplatte realisiert. Angeschlossen wird das SpeedWheel-FF wahlweise am USB- oder am Seriellen Port.



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



GRAFIK FÜR ALLE

Die besten Grafikkarten sind einfach viel zu teuer. Aus diesem Grund widmen wir uns in diesem Monat den absoluten Preisknallern und geben Ihnen auch einen kleinen Überblick über die restlichen 3D-Beschleuniger.

Sie laufen in einem kleinen Fachhandel an einem Regal mit Grafikkarten vorbei, denn Sie sind auf der Suche nach dem passenden Grafikkärtchen für den Weihnachts-Zock. Damit diese Advents-Shoppingtour nicht unnötig große Löcher in Ihre Geldbörse reißt, geben wir Ihnen in diesem Artikel die wichtigsten Kaufkriterien für Grafikkarten an die Hand – mit praktischen Beispielen. Der Leistungsunterschied zwischen den günstigsten Karten und den 1.000-Mark-Monstern ist nämlich bei weitem nicht so groß wie die Preisdifferenz.

Was ist wichtig?

Neben dem Grafikchip sind auch die Eigenschaften des verwendeten Speichers sehr wichtig. Die Speichermenge ist nicht so interessant, vielmehr seine Art. So genannter DDR-Speicher (Double Data RAM) wird mittlerweile häufig verbaut, weil der in einem Taktzyklus gleich zwei Datenpakete auf die Reise schicken kann. Somit ist er theoretisch doppelt so schnell wie normaler SDR-Speicher (Synchronous Data RAM).

Der Speicherbus

Der verbaute Speicher will vom Grafikchip gefüllt werden. Stellen Sie sich die Verbindung der beiden wie eine Autobahn vor. Die ist bei den meisten Grafikkarten mit 128 Bit ausreichend breit, auch für größere Datenpakete. Die G450 von Matrox spricht ihren (theoretisch) flotten DDR-Speicher nur mit einem 64-Bit-Bus an. Rein rechnerisch könnte man zwar auf die Idee kommen, dass 64-Bit-DDR ebenso schnell sei wie 128-Bit-SDR, in der Praxis unterliegt der DDR-Speicher mit dem kleineren Speicherbus aber. Die G450 ist wegen ihres 64-Bit-Busses also langsamer als die Vorgängerkarte G400 (128 Bit SDR).

Günstig, aber ...!

Beim Kauf sollten Sie nicht nur auf den Preis achten. Alte TNT2-Karten sind beispielsweise technisch nicht mehr up to date und werden meist nur noch in günstigen Fertigrechnern verbaut. Eine gute und technisch aktuelle Alternative ist der GeForce2-MX-Chip. Namhafte Hersteller wie Asus, Elsa, Hercules und Leadtek haben den Preis-Leistungs-Knüller schon im Angebot. Während Hercules bei seinen MX-Karten auf einen höheren Speichertakt setzt (183 MHz), wird Creative demnächst sogar DDR-Speicher auf seiner MX verbauen – aber nur mit einem 64-Bit-Bus. Damit wird diese Karte das Schicksal der bereits erwähnten Millennium G450 von Matrox teilen. Die ist wegen ihrer Optionsvielfalt im 2D-Bereich und der schlechten Leistung im 3D-Bereich eher für Arbeitsrechner zu empfehlen. Für ältere Budget-Spiele reicht die G450 trotzdem locker.

3dfx und Co.

Die neue Voodoo4 4500 (399 Mark) hat lediglich einen VSA-100-Chip und ist mit 32 MByte SDR-Speicher bestückt. Unseren Testbericht des günstigen Hexenmeisters finden Sie auf der nächsten Heftseite.



Wie teuer ist welche Grafikkarte?

Wir haben uns im Internet nach den Marktpreisen der Grafikkarten umgesehen.

Hersteller	Grafikkarte	Grafikchip	Speicher	Marktpreis
3dfx	Voodoo3 3000	Voodoo3	16 MB SDRAM	Ca. DM 200,-
3dfx	Voodoo4 4500	VSA-100	32 MB SDRAM	Ca. DM 400,-
3dfx	Voodoo5 5500	VSA-100	64 MB SDRAM	Ca. DM 659,-
ATi	Radeon 64 MB DDR	Radeon	64 MB DDR	Ca. DM 800,-
ATi	Radeon 32 MB DDR	Radeon	32 MB DDR	Ca. DM 680,-
Asus	AGP-V7700 Deluxe	GeForce2 GTS	32 MB DDR	Ca. DM 680,-
Asus	AGP-V7700 Deluxe	GeForce2 GTS	64 MB DDR	Ca. DM 1.000,-
Creative	3D Blaster GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	32 MB DDR	Ca. DM 650,-
Elsa	Gladiac	GeForce2 GTS	32 MB DDR	Ca. DM 600,-
Elsa	Gladiac	GeForce2 GTS	64 MB DDR	Ca. DM 1.100,-
Hercules	3D Prophet II 64 MB	GeForce2 GTS	32 MB DDR	Ca. DM 800,-
Asus	AGP-V6800 Deluxe	GeForce256	32 MB SDRAM	Ca. DM 580,-
Creative	Annihilator Pro	GeForce256	32 MB SDRAM	Ca. DM 480,-
Elsa	Erazor X2	GeForce256	32 MB SDRAM	Ca. DM 560,-
Hercules	3D Prophet DDR	GeForce256	32 MB SDRAM	Ca. DM 530,-
Asus	AGP-V7100	GeForce2 MX	32 MB SDRAM	Ca. DM 390,-
Creative	3D Blaster GeForce2 MX	GeForce2 MX	32 MB SDRAM	Ca. DM 299,-
Elsa	Gladiac MX	GeForce2 MX	32 MB SDRAM	Ca. DM 360,-
Hercules	3D Prophet II MX	GeForce2 MX	32 MB SDRAM	Ca. DM 370,-
MSI	Starmaxx 32	GeForce2 MX	32 MB SDRAM	Ca. DM 380,-
Matrox	G400 MAX	G400	32 MB SDRAM	Ca. DM 520,-
Matrox	Millennium G450	G450	32 MB DDR	Ca. DM 370,-

Stand: 24.10.2000

Nach langen Ausflügen in die Konsolenwelt des Dreamcast meldet sich VideoLogic mit einer neuen Grafikkarte zurück. Die basiert auf dem Kyro3D-Chip und nennt sich Vivid! Mit einem Preis von 350 Mark steht sie in direkter Konkurrenz zum GeForce2 MX. Ob sich die Vivid! durchsetzen kann, lesen Sie auf Seite 218.

Das teure Grafikeisen

Im Preisbereich bis 650 Mark treffen Sie meist auf Grafikkarten mit GeForce-Chip. Beim Kauf ist aber Vorsicht geboten, denn manchmal setzen in den Regalen noch alte Karten mit SDR-Speicher Staub an. DDR-Speicher sollte es aber schon sein. Ab 650 Mark ist das Angebot an verfügbaren Grafikkarten etwas größer. Zunächst wäre da die GeForce2 GTS, der große Chip-Bruder der MX. Preislich rangieren die GTS-Karten im Bereich zwischen 650 (Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS) und 800 Mark (Hercules 3D Prophet II GTS). Die etwas schnellere Variante mit 64 MByte DDR-Speicher schlägt dann auch mit einem entsprechend höheren Preis zu Buche. Hercules verlangt dafür 950, Elsa rund 1.100 Mark. Diese Karten werden aber schon bald von den neuen GeForce2-Ultra-Kollegen verdrängt.

3dfx greift an

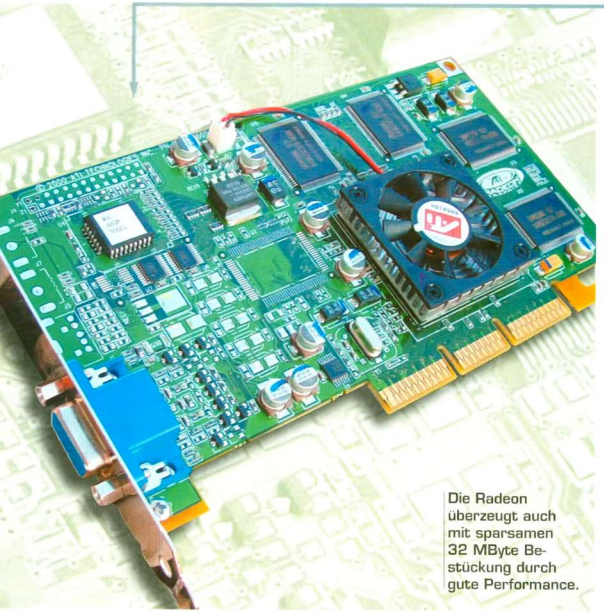
3dfx setzt der GeForce2 GTS die Voodoo5 5500 entgegen. Mit zwei VSA-Chips und 64 MByte Speicher hat sie einiges an Kraft- und Speicherreserven. ATi bietet den Radeon-Chip gleich auf mehreren High-End-Beschleunigern an. Für einen knappen Tausender geht die verkaufsversion der Radeon mit 64 MB DDR über die Ladentheke. Die Leistungen der Karte sind aber nicht durchgängig überzeugend, denn lediglich in sehr hohen Auflösungen (ab 1.280x1.024 bei 32-Bit-Grafik) liegt die Radeon vorn, darunter wird sie von der GeForce2 GTS überholt. Die GeForce2 Ultra wird den Geschwindigkeits- und Preisrekord der Radeon aber bald brechen – die kostet nämlich rund 1.200 Mark.

Weihnachts-Spielereien

Mit all diesen Informationen sollten Sie so kurz vorm Fest der Liebe nicht hilflos vor den Händlerregalen stehen. Ob sich die Konkurrenz von VideoLogic, ATi und 3dfx gegen den Preis-Leistungs-Sieger GeForce2 MX durchsetzen kann, lesen Sie auf den nächsten Seiten.

Bernd Holtmann

ATi Radeon 32 MB DDR



Die Radeon überzeugt auch mit sparsamen 32 MByte Bestückung durch gute Performance.

Wenn, dann aber richtig! So oder ähnlich könnte die Devise von ATi gelautet haben, als man über mögliche Einsatzgebiete des neuen Radeon-Chips gegrübelt hat. Wegen seiner Rechenarchitektur hat er einige Vorteile gegenüber der Konkurrenz. In einem Taktzyklus bekleistert er zwei Pixel mit jeweils drei Texturen. Zusätzlich beherrscht der Radeon neue Grafikfeatures wie dreidimensionale Texturen und sämtliche Bump-Mapping-Techniken. Das einzige Problem: die fehlende Unterstützung von Spielen. Auf der Leistungsseite kann die „kleine" Radeon durchaus mit der 64-MB-Version mithalten. Bis zu einer Auflösung von 1.024x768 (16 Bit) leisten beide nahezu gleiche Werte. Erst ab 32 Bit fährt die 64-MB-Version in der Auflösung bis zu 20 Prozent höhere Werte ein.

An Zubehör liegt der Karte noch ein DVD-Softwareplayer bei. Mit dem TV-Ausgang der Radeon 32 können Sie dann DVD-Filme auch bequem auf die Flimmerkiste zaubern. Alles in allem ist die Radeon 32 kaum langsamer als die Radeon 64. Mit 650 Mark Anschaffungskosten ist die „Kleine" auch rund 120 Mark günstiger als die Radeon 64 MB.

ATi Radeon 32 MB DDR

Hersteller:	ATi
Info-Telefon:	(089) 66 51 50
Web-Site:	www.ati.com
Preis:	DM 649,-
Stärken:	Grafikfeatures; DVD-Playback
Schwächen:	Performance ab 1.280x1024 in 32 Bit
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**88%**

» Kaum langsamer als die teurere 64-MB-Radeon! «

3dfx Voodoo4 4500



Die V4 4500 hat nur einen VSA-100-Chip – das merkt man an der recht mageren Leistung.

Die Magie lässt langsam nach. Um auch gegen die günstigen MX-Karten konkurrieren zu können, zaubert 3dfx nach der Voodoo5 5500 noch einmal eine Grafikplatine aus dem Hut – diesmal aber nur mit einem der flexiblen VSA-100-Chips (166 MHz). Das schlägt sich natürlich nicht nur im Preis nieder, sondern auch in der Leistung. Auf der Ausstattungsseite steht die sparsame Zauberkarte recht arm da, denn auf einen TV-Ausgang und DVD-Software hat man verzichtet. Im Grafikkartenmenü lässt sich aber die zweifache Kantenglättung aktivieren. Mit aktiviertem zweifachen Anti-Aliasing können Sie schnelle Actionspiele aber gleich vergessen, denn die Performance bricht dort stark ein. Hier fehlt eindeutig der zweite Rechenchip, über den die V5 5500 verfügt. Bei den Benchmarks ist uns auch aufgefallen, dass die Grafikkarte nur bei CPUs mit bis zu 700 MHz zu empfehlen ist. Darüber lässt sich aus der V4 4500 kein Deut mehr Leistung herausquetschen. Schnellere CPUs machen mit der Mini-Voodoo also keinen Sinn. Als Einsteigerkarte wählen Sie besser eine GeForce2 MX – oder sogar die neue Vivid! von VideoLogic.

3dfx Voodoo4 4500

Hersteller:	3dfx
Info-Telefon:	(01805) 17 76 17
Web-Site:	www.europe.3dfx.com
Preis:	DM 399,-
Stärken:	32-Bit-Darstellung
Schwächen:	T&L fehlt; Kantenglättung
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**71%**

» Die V4 4500 lässt im 3D-Bereich zu wünschen übrig. «

EILER & RIEMEL

Microsoft

»NIEMALS!«

BRÜLLT DER REBELLENFÜHRER.

IN SEKUNDEN SPRECHEN WIR UNS AB.

DANN BRÜLLT DER GENERAL:

»KAMPFGESCHWADER, BEREIT!«

»GEBT IHNEN DECKUNG«,

BEFIEHLT UNS DER PRÄSIDENT.

WIR GEHEN IN POSITION. DESPERADOS, AUS ALLEN ECKEN DER WELT GEKROCHEN. ALLE AUS DEMSELBEN TROCKENEN HOLZ GESCHNITZT.

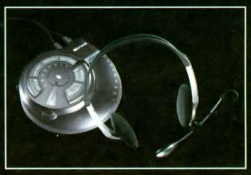
ALLE MIT EINEM ZIEL: DAS GRAUEN AUFZUHALTEN.

UND ALLE MIT DEM GLEICHEN MITTEL:

DEM MICROSOFT SIDEWINDER® GAME VOICE.

Der neue SideWinder Game Voice: die Kommandozentrale für Online-Gamer. Er ermöglicht die direkte Kommunikation mit anderen Online-Spielern via LAN oder Internet. Durch die integrierte Spracherkennung lassen sich viele Spiele komfortabel steuern. Das Game-Voice-Kommunikationssystem erlaubt den blitzschnellen Kontakt zu anderen Spielern. Und alles hört auf Ihr Kommando.

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.

VideoLogic Vivid!



Die Vivid! überzeugt trotz konservativer Taktung durch recht ansehnliche Grafikleistungen.

Man könnte sagen „Sehr spartanisch", wenn man einen Blick auf die theoretischen Werte der neuen PowerVR3-Karte wirft. Die Vivid! verwendet den Kyro3D-Chip und die gleiche Berechnungstechnik wie die bisherigen PowerVR-Grafikkarten. Und die hat es in sich. Durch das Tile-Based-Rendering wird das darzustellende Bild in Abschnitte unterteilt, die dann einzeln berechnet werden. Dabei müssen keine Tiefeninformationen verwaltet werden und somit wird ordentlich RAM-Bandbreite und Grafikspeicher gespart. Soweit die Theorie. In der Praxis schlägt die Vivid! die Voodoo4 4500 knapp, kostet sogar 50 Mark weniger und hat noch eine WinDVD-Version im Gepäck. Eine ernsthafte Alternative zu den MX-Karten ist die neue PowerVR-Karte aber nicht. Dazu fehlt der Vivid! die Geometrieeinheit, die in T&L-optimierten Spielen für Geschwindigkeit sorgt. Außerdem skaliert sie mit steigenden MegaHertz der CPU nicht so gut wie die MX-Karten. Wer mit der Vivid! gern die Kanten seiner Spiele glätten möchte, muss dabei gehörige Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen. Jedes Einzelbild wird dabei in vierfacher Größe berechnet und dann auf die Ausgangsauflösung geschrumpft.

VideoLogic Vivid!

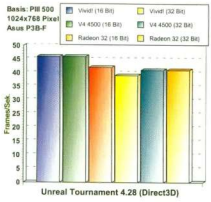
Hersteller:	VideoLogic
Info-Telefon:	(06103) 9 34 70
Web-Site:	www.videologic.com
Preis:	DM 350,-
Stärken:	Preis, Geschwindigkeit
Schwächen:	T&L und Hardware-Kantenglättung fehlen
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut

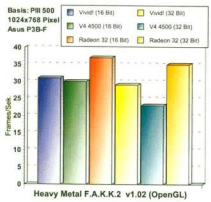
Gesamturteil: 81%

» Die Vivid! ist etwas flotter als die Voodoo4 4500. «

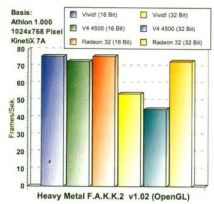
Welche Grafikkarte schneidet am besten ab?

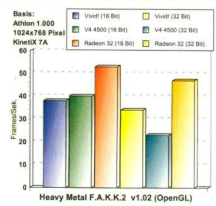
Die meisten Spieler prügeln sich noch mit alten Grafikkarten herum, auf denen entweder ein TNT-Chip oder eine Voodoo3 haust. Bei unseren Benchmarks erfahren Sie, welche aktuelle Grafikkarte der beste Ersatz ist.





Alle getesteten Karten sind für eine flüssige Partie Unreal Tournament auf jeden Fall zu haben. In F.A.K.K.2 liegen GeForce2-Karten allerdings dank Hardware-T&L weiter vorn.





Auf dem Gigahertz-Athlon müssen die günstigen Grafikkarten vor allem in Unreal Tournament alles geben. Bei F.A.K.K. 2 liegen die Voodoo4 4500 und die Vivid! hinten.

Was bringt die Zukunft an Grafikchips?



Ein grundsätzliches Problem der meisten zukünftigen Grafikchips ist die Speicheranbindung. Man kann den Chiptakt nicht unendlich hochschrauben, wenn der Speicher dabei nicht mitkommt. VideoLogic und ATi haben deshalb bereits interessante Wege erarbeitet, wie man den Datentransfer zwischen Chip und Speicher gering halten kann: Tile-Based-Rendering und Hyper-Z. 3dfx arbeitet zunächst erst einmal am „Specter", einem neuen Grafikchip mit externem Geometriechip während Nvidia den NV20 (GeForce3) für die Xbox von Microsoft entwickelt. Ob Radeon II und der G800 von Matrox dagegenhalten können? Wir halten Sie auf jeden Fall auf dem Laufenden.

MAUCH, KIRSCHNER, LEEWEL

TERRATEC®

freie sicht für jeden.



TerraCAM USB
DM 99,-*





Receiver System TerraTValue
DM 109,-*



clever gear for a smart world

Wer den Durchblick hat, schwört auf TV-Karten von TerraTec.
Die TerraTValue zum Beispiel bringt volles Programm auf den PC und macht vom Mitschnitt bis zum Highspeed Videotext jede Sendung zum Erlebnis. Genau wie die WebCam TerraCAM USB: Die sieht alles, was um sie herum passiert, und eignet sich für Schnappschüsse und Videokonferenzen genauso wie für die Raumüberwachung. Die ultimativen TV-Karten und WebCams von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel.
Mehr Informationen: **www.terratec.net**

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen



Wir sagen Ihnen, welche Controller die besten sind.

VERTRAUEN ist gut, KONTROLLE ist besser!

Knapp einen Monat vor Weihnachten erscheinen fast im Wochentakt neue Joysticks, Force-Feedback-Lenkräder und sogar kraftverstärkte Mäuse. Wir haben einige Neuerscheinungen genauestens unter die Lupe genommen und sie auf ihre Brauchbarkeit überprüft.

Thrustmaster Top Gun Fox 2



Der Fox 2 Pro von Thrustmaster (09122-8860) bietet neben sieben Feuerknöpfen einen Schubregler, einen Coolie-Hat und einen flexiblen Federwiderstand. Der Anschluss erfolgt über den Game- oder den USB-Port. Die drei Feuertasten an der Joystickbasis lassen sich nur schwer erfühlen und hinterlassen einen wackeligen Eindruck. In Flugsimulationen hebeln Sie den gelb-schwarzen Deckel lässig mit dem Daumen nach oben und jagen den Gegnern elegant einige Raketen ins Heck. Für rund 100 Mark ist der Fox 2 Pro ein empfehlenswerter Flightstick mit kleinen Mängeln.

Stärken:	Ergonomie, Einstellung der Federstärke
Schwächen:	Knöpfe auf der Joystickbasis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**82%**

Trustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel





Das neue Lenkrad von Thrustmaster (09122 - 8860) hat es in sich. Hinter dem Steuer befinden sich gleich vier Schaltwippen (zwei analoge, zwei digitale), an der Lenkradfront zwei Coolie-Hats und zwei weitere Knöpfe. Rechts neben dem Lenkrad finden Sie noch einen Schalthebel. Die Pedale werden zunächst an das Rad angeschlossen und dann per USB-Kabel mit dem PC verbunden. Steuer und Pedale sitzen bombenfest und sind auch durch schwere Strecken nicht aus der Bahn zu bringen. Die Fußhebel stehen sehr hoch und sind verschieden stark gefedert. Präzise Gas- und Bremsbewegungen sind damit ein Kinderspiel. Dank der mitgelieferten Software können Sie bequem alle Achsen, Knöpfe und Wippen konfigurieren. Dem Gas- und Bremspedal können Sie sogar separate Achsen zuweisen, wenn es ein Spiel erfordert. Das Lenkrad ist etwas klein geraten, seine Gummierung macht diesen Nachteil aber wieder wett. Der Lenkradius ist mit 180 Grad nicht der größte, im Test mit *Need For Speed: Porsche*, *Midtown Madness 2* und *Mercedes Benz Truck Racing* schlug sich das 170 Mark teure Rad aber wacker.

Stärken:	Gummierter Lenker, Anzahl der Knöpfe/Schalter
Schwächen:	Kleiner Lenkweg, Verarbeitung
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**80%**

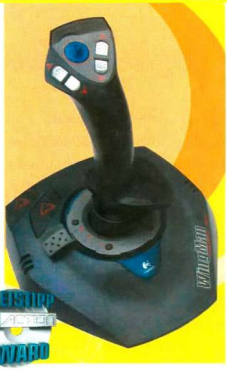
Microsoft Force Feedback 2



Die Installation des generalüberholten Kraftprotzes von Microsoft (089-31760) ist schnell erledigt: Software installieren, Stromkabel in den Joystick und zu guter Letzt noch das USB-Kabel in den PC gesteckt. Das integrierte Netzteil sorgt durch sein Gewicht für bombenfesten Halt. Der Schubregler des Vorgängers wurde verschlimmbessert, denn der neue lässt sich nur mit viel Fingerspitzengefühl allein mit dem Daumen bewegen. Die acht Knöpfe und der vergrößerte Coolie-Hat sind aber gut zu erreichen und arbeiten tadellos. Sehr präzise sind auch die Schubkontrolle, die Querachse und die zwei Joystick-Achsen. Die FF-Effekte und Rückhaltkräfte sind stark, bringen aber auch sanfte Rüttler gut rüber. Fazit: Der FF 2 ist ein robustes Stück Qualitätshardware. Da klappert es nur, wenn die eingebauten Motoren es auch wollen. Kleines Manko: Trotz des Anschaffungswertes von 240 Mark wird kein Spiel mitgeliefert.

Stärken:	Effekte, Verarbeitung, SideWinder-Software
Schwächen:	Schubregler-Design, Verarbeitung
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**88%**

Logitech WingMan Force 3D



So heißt der günstige Force-Feedback-Joystick von Logitech (089-894670). Mit Ausnahme der Kraftverstärkung in Spielen gleicht er dem WingMan Extreme und hat sieben programmierbare Tasten, Querachse, Schubregler, Coolie-Hat (acht Richtungen) und USB-Anschluss. Die Motoren speist ein mitgeliefertes Netzteil. Feinere Krafteffekte kommen nur schwach rüber. In Spielen ist die Rückstellkraft per Standard deaktiviert. Wenn man diese auf das Maximum (150 Prozent) einstellt, wackelt der Stick oft ohne Zutun hin und her. Das mitgelieferte Spiel *Castrol Honda Superbike* mag nur 3dfx-Grafikkarten und zeigt Besitzern von GeForce und Co. lediglich grobe Pixel in 256 Farben. Im Test mit *Starlancer* waren die Rütteleffekte befriedigend bis gut. Die Übertragung der Motorkräfte kommt eben nicht so gut rüber, wie beim Vorgänger. Wer Qualitätskompromisse eingehen kann, bekommt für 150 Mark aber einen sehr günstigen FF-

Stärken:	Preis, Größe
Schwächen:	Übertragung feiner Krafteffekte, Rückstellkräfte
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	**73%**

Logitech WingMan RumblePad



Auch Logitech (089-894670) hat den Trend von kraftverstärkten Geräten erkannt und bringt neben Force-Feedback-Mäusen und rüttelnden Joysticks auch ein Gamepad mit Wackelfunktionen auf den Markt. Das WingMan RumblePad ist ein USB-Gerät und besitzt satte neun Feuerknöpfe, die Sie nach der Installation mit der Profiler-Software leicht mit Tastaturbefehlen belegen können. Über zwei zusätzliche Knöpfe dürfen Sie die Krafteffekte abschalten oder zwischen zwei Betriebsmodi wechseln. Im Sports-Modus arbeitet der linke Analogstick wie ein digitales Steuerkreuz, im Flight-Modus als analoger Joystick. Die beiden blauen Analogsticks liegen übrigens gut auf dem Daumen und lassen sich präzise steuern. Selbst nach einer ausgiebigen Partie *NHL 2001* möchte der linke Daumen gerne weiterspielen. Zu guter Letzt ist da aber noch der extravagante Schubregler über dem rechten Feuerknopf. Er lässt sich bequem mit dem rechten Daumen oder auch dem Zeigefinger bedienen und ist besonders für Rennspiele zu empfehlen. In *Need for Speed: Porsche* zeigt das RumblePad aber seine wahre Wackelstärke. Da wird jeder Crash mit einem starken Rüttler quittiert, jede Unachtsamkeit in kräftige Schlingereffekte verwandelt. Ähnlich schüttelt sich das RumblePad in anderen Spielen mit Force-Feedback-Unterstützung. Für 80 Mark bekommen Sie ein ergonomisches, kraftstarkes Gamepad, das auch vor Flugsimulatoren nicht zurückschreckt.

Stärken:	Analogsticks, FF-Effekte, Schubregler
Schwächen:	Fontknöpfe zu klein
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**83%**

Microsoft Precision2



Ausstattungsseitig hat der neue Precision 2 von Microsoft (089-31760) viel zu bieten: acht Feuerknöpfe, Coolie-Hat und Querachse am Griff. Der Schubregler ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig – das ist auch schon der einzige Negativpunkt. Im Praxisflug mit *Starlancer* ließ uns der Joystick auch bei längeren Missionen nie im Stich. Fazit: Der Precision 2 ist ein würdiger Nachfolger. Besitzer eines Precision Pro investieren die 100 Mark aber besser in das nächste Spiel. Dem Rest können wir den Precision 2 jedoch empfehlen.

Stärken:	Gute Knopf- und Achsenausstattung, leichte Installation
Schwächen:	Neu geformter Schubregler
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**88%**

Logitech iFeel MouseMan



Die iFeel MouseMan von Logitech (089-894670) benutzt optische Sensoren, um die Mausbewegungen zu interpretieren. Außerdem hat man ihr einen Motor spendiert, der dem hellblauen Nager Force-Feedback-ähnliche Effekte ermöglicht. Ist der Treiber und die (exzellente) Maus-Software installiert, erzeugt die iFeel-Mouse feine Rüttler, wenn Sie zum Beispiel ein Fenster verschieben oder den Cursor über einen Internetlink bewegen. Die Stärke und Art dieser Effekte lassen sich variieren. Bisher unterstützen keine Spiele die kraftvolle Maus, aber man arbeitet bei Logitech daran. Unser Fazit: Da die Maus nicht fest montiert ist, bleibt es nur bei einfachen Vibrationseffekten, die mal gröber und mal feiner ausfallen. Bei der Arbeit ist das ganz nett, in Spielen noch nicht unterstützt. Für 129 Mark ist die Maus eher etwas für Bürohengste, die ein paar Mark übrig haben.

Stärken:	Optischer Sensor, ergonomisches Design
Schwächen:	Noch keine Unterstützung der Vibrationseffekte in Spielen
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**83%**

Saitek PC Dash 2



Saiteks (089-5467570) neue USB-Spieleklaviatur besteht aus 35 Druckfeldern, die Sie per Software mit bestimmten Funktionen belegen können. Farbige Funktionsblätter können Sie dann zwischen Rahmen und die Druckknöpfe legen und so Spiele besser steuern. Coolie-Hat und die Shift-Taste helfen dabei. Karten zu *Diablo 2*, *Die Sims* oder auch zum *MusicMaker3* liegen bei – soweit zur Theorie. Im Zeitalter von berührungssensitiven Oberflächen sind die Schaltkontakte des Dash2 aber zu schwerfällig, als dass sie für rasante Actionspiele einzusetzen wären. Für Flugsimulationen und Spiele mit hohem Tippaufwand oder als Tastatur-Aufwertung ist das Dash2 trotz 100 Mark Anschaffungskosten einen Blick wert.

Stärken:	Scriptmöglichkeit in Spielen
Schwächen:	Druckknöpfe
Ausstattung:	Gut
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**77%**

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware TESTS TIPPS TUNING

www.pcgameshardware.de

✗ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

(P3 PH 31)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; ÖS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

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 Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

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



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

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%
ATi	Radeon 32 MB DDR	12/2000	089-665150	DM 649,-	88%
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%
3dfx	Voodoo4 4500	12/2000	0180-5177617	DM 399,-	78%
ATi	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%

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	06103-93470	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/2000	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-93470	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%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/2000	0180-5251199	DM 90,-	82%
Logitech	iFeel MouseMan	12/2000	069-92032165	DM 130,-	81%
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%

Joysticks mit Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/2000	0180-5251199	DM 240,-	88%
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%
Logitech	WingMan Force 3D	12/2000	069-92032165	DM 150,-	73%

Joysticks ohne Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/2000	0180-5251199	DM 100,-	88%
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%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 69,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/2000	069-92032165	DM 80,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extr.	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	5/2000	0211-338004466	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338004466	DM 179,-	81%
Thrustmaster	360 Modena Racing Wheel	12/2000	09122-8860	DM 170,-	80%
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%

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	01805-226144	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%

1 JAHR DVD-MAGAZIN. HOLT EUCH DIE JUBILÄUMSAUSGABE!

WER HAT AN SEINEM GEBURTSTAG SCHON MADONNA, CHER ODER METALLICA ZU GAST?



Jubiläumsausgabe inkl. Music-DVD-Video

mit Top-Acts von Madonna, Cher, Metallica, The Corrs, Eric Clapton und Mike Oldfield.

Ab 10. November im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

INKL. MUSIC-DVD-VIDEO!

www.dvd-magazin.de

vasch.de

Spiele-Index

4x4 Evolution – Test	130
Age of Empires 2 – Spielerforum	154
Age of Empires 2 – Spielerforum	DVD
Airfix Dogfighter – Test	129
Alarm für Cobra 11 – Demo	CD
America – Demo	DVD
Anpfiff – Patch	CD
Anstoß 3 – Spielerforum	DVD
Balance – Demo	CD
Baldur's Gate 2 dt. – Test	130
Baldur's Gate 2 – Tipps	181
Baldur's Gate 2 – Tipps	203
Battle Isle 4 – Test	100
Blair Witch Vol. 2 – Demo	DVD
Blair Witch Vol. 2 – Test	104
Blair Witch Vol. 2 – Tipps	197
Bleifuß Offroad – Demo	CD
Bleifuß Offroad – Test	138
Bundesliga 2001 – Tipps	203
Bundesliga Manager X – Vorschau	60
C&C: Tiberian Sun – Spielerforum	156
C&C: Tiberian Sun – Spielerforum	CD/DVD
Close Combat 5 Invasion Normandy – Test	125
Close Combat Invasion Normandy – Demo	DVD
Cold Blood (dt.) – Demo	DVD
Combat Command 2 – Demo	CD
Combat Flight Simulator 2 – Test	128
Cossacks – Test	124
Crimson Skies – Tipps	201
Cultures – Patch	CD
Demonworld 2 – Test	110
Desperados – Vorschau	56
Diablo 2 – Spielerforum	146
Diablo 2 – Spielerforum	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	162
Die Siedler 3 – Spielerforum	DVD
Die Sims – Spielerforum	DVD
Dirt Track Racing – Demo	CD
Dusty Valley – Demo	DVD
EF Radiant – Patch	CD
Egypt 2 – Test	111
Emperor: Battle for Dune – Vorschau	52
Europa Universalis – Test	111
Everquest – Spielerforum	DVD
Evil Islands – Test	108
Evil Islands – Tipps	193
FIFA 2000 – Spielerforum	152
FIFA 2000 – Spielerforum	DVD
FIFA 2001 – Test	114
Fußball 2000 – Test	139
Giants – Thema des Monats	42
Gifty – Test	106
Gorasul: The Lost Souls – Vorschau	58
Grand Prix 3 – Patch	CD
Grand Prix 3 – Spielerforum	150
Grand Prix 3 – Spielerforum	DVD
GTA 2 – Spielerforum	151
GTA 2 – Spielerforum	CD/DVD
Gunlok – Test	90
Gunlok – Demo	DVD
Half-Life – Patch	CD
Half-Life – Spielerforum	142
Half-Life – Spielerforum	CD/DVD
Hitman – Test des Monats	66
Hot Wheels Crash! – Test	139
Hoyle Casino 5 – Demo	CD
Insane – Test	136
Interstate 76 – Tipps	207
Interstate 76 – Vollversion	CD
Invasion Deutschland – Test	87
Kicker Fußball Manager 2 – Test	118
Killerhuhn 3D – Test	87
KISS Psycho Circus – Patch	CD
Klingon Academy – Patch	CD
Max Payne – Vorschau	48
Mechwarrior 4 – Vorschau	50
Metal Gear Solid – Test	102
Midtown Madness 2 – Test	132
Might & Magic 8 – Test	111
Might & Magic 8 – Tipps	203
Mohrhuhn 2 – Test	87
Monkey Island 4 – Demo	DVD
Need for Speed – Spielerforum	148
Need for Speed – Spielerforum	CD
NHL 2001 – Spielerforum	CD
NHL 2001 – Tipps	203
NP Grand Prix Evolution – Demo	DVD
Pacific Warriors – Test	129
PGA Championship 2000 – Demo	DVD
Pinball Full Tilt 3D – Test	129
Pizza Connection 2 – Demo	CD
Pro Boarding – Test	139
Rache der Sumpfhühner – Test	87
Rainbow Six Covert Ops – Test	86
Recon – Demo	CD
Resident Evil 3 – Test	105
Resurrection – Demo	CD
RollerBot – Demo	CD
Rollercoaster Tycoon Loopy Landscapes – Patch	CD
Ruhm & Reichtum – Test	111
Rune – Test	78
Sat1 Superball – Test	129
Siege of Avalon Chapter 1 – Demo	CD
Starcraft – Spielerforum	158
Starcraft – Spielerforum	CD/DVD
Starfleet Command 2 – Demo	DVD
Starship Troopers – Demo	DVD
Stunt GP – Vorschau	59
Stupid Invaders – Demo	DVD
Sudden Strike – Patch	CD
Sudden Strike – Tipps	203
Super Taxi Driver – Test	139
Superbike 2001 – Test	134
Sydney 2000 – Demo	CD
Trans – Demo	CD
Tread Marks – Demo	CD
Tux Racer – Demo	CD
Unreal Tournament – Patch	CD
Unreal Tournament – Spielerforum	144
Unreal Tournament – Spielerforum	CD/DVD
Vampire – Tipps	203
Virtual Pool 3 – Demo	CD
V-Rally 2 – Test	140
Winthorps Mansion – Demo	CD
Zeus – Test	122



In unserem Video *The PC Action Project* (auf der beiliegenden Cover-CD) sieht es so aus, als ob Christian Sauerteig wegen einer verschwundenen Spiele-CD gerügt werden würde. Der wahre Hintergrund: Christian S. hatte endlich das langersehnte Päckchen mit der Musik-CD seiner Lieblingssängerin Géraldine Olivier samt Autogrammkarte erhalten und beglückte fortan die Redaktion im Viertelstundentakt mit dem Song „Champagner fürs ganze Lokal". Kein Wunder, dass Christian Müller die Project-Dreharbeiten als Vorwand für einen tätlichen Angriff auf Herrn Sauerteig nutzte ...



Worte des Monats

Nackte Tatsachen in Rollenspielen? „Prima's Offizielles Lösungsbuch" zu *Evil Islands* legt auf S. 99 die Vermutung nahe: „Wenn Sie all die schönen Ausrüstungsgegenstände und vor allem die Zaubersprüche und Runen, die Sie bisher gesammelt und gekauft haben, nicht verlieren möchten, dann verlassen Sie die Höhle des Magiers noch einmal kurz und ziehen Sie im Camp (auf der Weltkarte) Ihre beiden Gefährten vollständig aus."



Fundsachen



Bei Lionhead scheinen die Mitarbeiter trotz der hektischen Arbeit an *Black & White* immer noch nicht ganz ausgelastet zu sein. Zudem müssen wohl viele von ihnen über eine gesunde Portion kindlichen Gemüts verfügen. Nur so kann man sich die Entstehung der Lionhead Soap Opera erklären, in der sich auf www.bwgame.com/soap Pikachu, Luke Skywalker und Intel-man heiße Gefechte liefern. Das Drama um Pikachus (fast) abgesäbeltes Ohr sollten Sie sich nicht entgehen lassen!

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 20. DEZEMBER

Vollversion: Dark Reign



Neben *C&C* gehört *Dark Reign* zu den Klassikern unter den Echtzeitstrategiespielen. Seine größten Highlights: die beispielhafte KI und ein leistungsstarkes Construction Kit.

Call to Power 2

Wird Activisions Nachfolger zu *Civilization: Call to Power* mehr bieten als ein paar nette Detailverbesserungen? Unser Test bringt es an den Tag.



AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Rune, Gunlok und vieles mehr ...

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

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



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



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

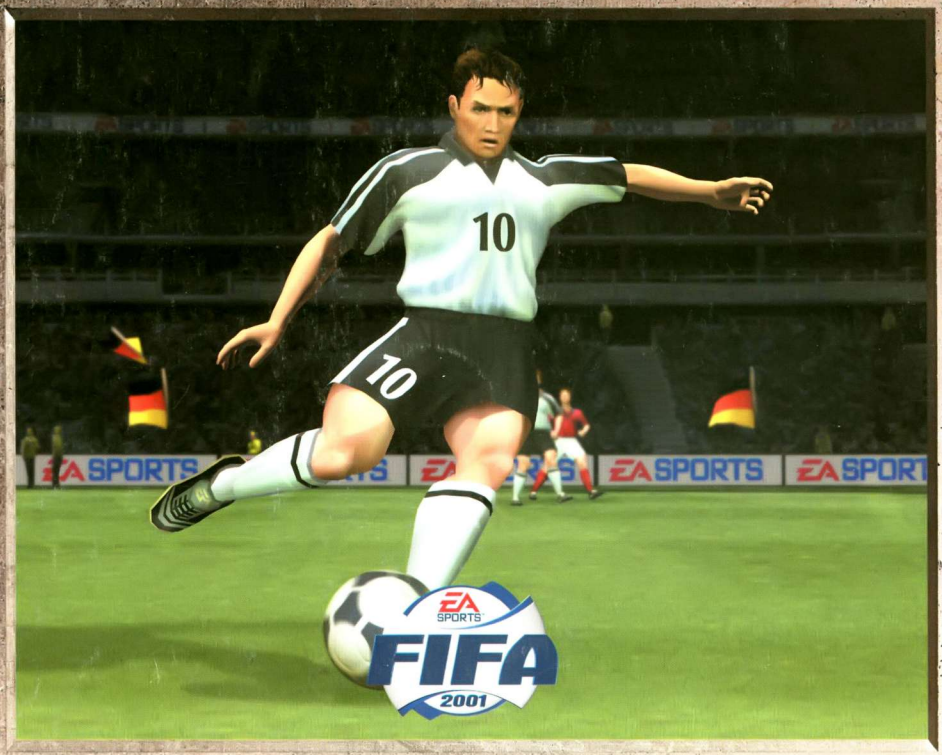
JETZT IM HANDEL

www.frontschweine.com

PRESENTED BY

INFOGRAMES

© 2000 Infogrames Europe.
All rights reserved.



KICK US MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS. ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN. LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHUHE.

DAS IST FIFA 2001. DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM

PlayStation.2

WWW.ELECTRONICARTS.DE