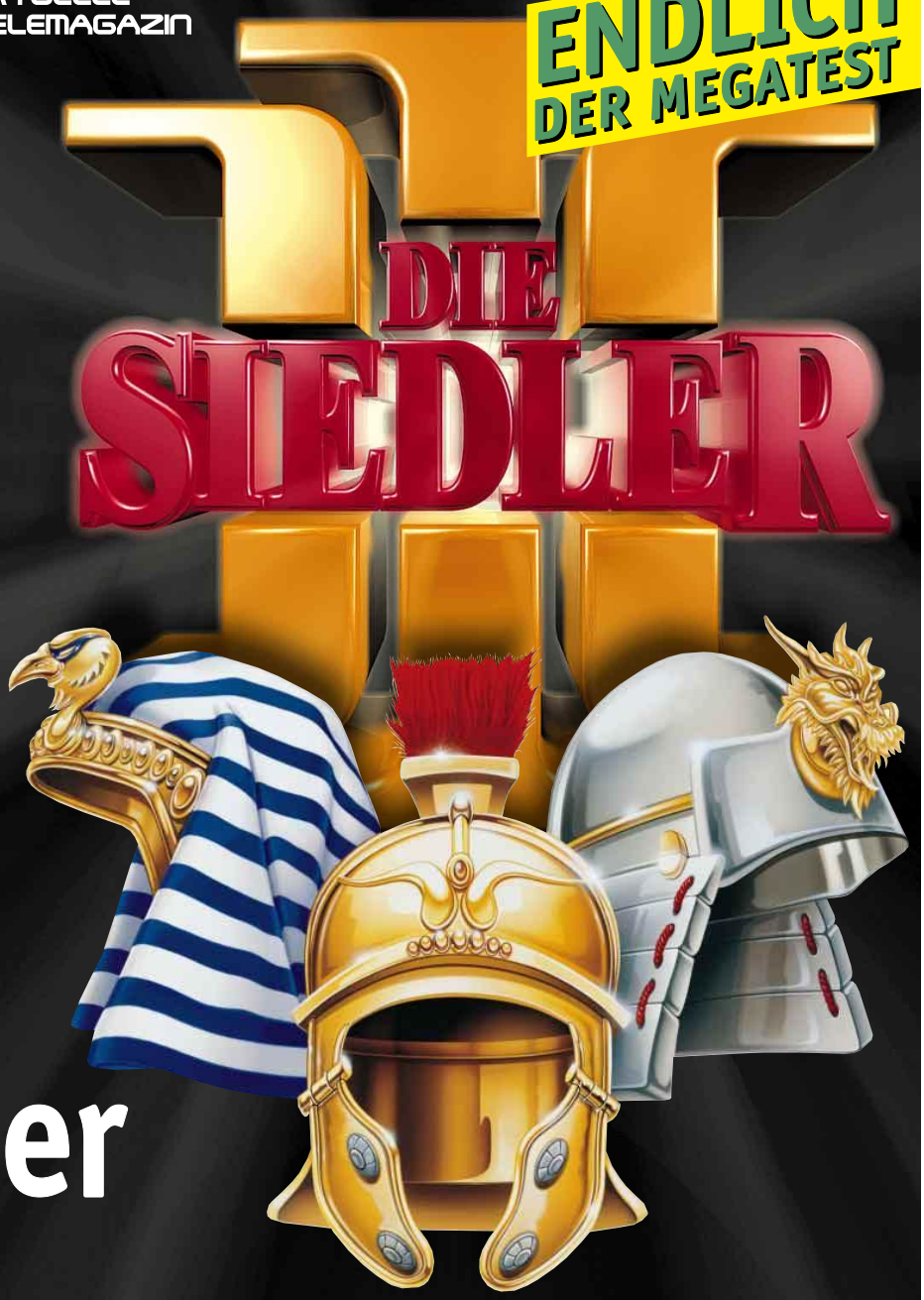
12/98 Belgien bfr 129,- Dänemark dkr 25,- Griechenland dr 1.100 Italien Lit 6.100 Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 B 41045 ISSN 0946-6290

PC ACTION

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN

NUR 5,90 DM

ENDLICH DER MEGATEST



MEGATEST
Konkurrenz für Tomb Raider
King's Quest 8

MEGATEST
Sündhaft gut
SIN

MEGATEST
Spielbergs Dinos beißen zu
Trespasser

A1-Riesenposter



Lara Croft in der ersten spielbaren Version
Tomb Raider 3

GENIALE TESTS: King's Quest 8 • Gangsters • Populous 3 • Half-Life • Moto Racer 2

Unter der Lupe: Dungeon Keeper 2 **Spieletips:** Caesar 3 • Rainbow Six u.v.m.

Die Siedler III • King's Quest VIII • Trespasser • SIN • Gangsters • Populous 3 • Half-Life • Dungeon Keeper 2

12 4 394191 005903

DA ISSER!

Was war das für ein Geheule und Gejammer in den letzten drei Jahren. Sie erinnern sich? Es begann als Dreigespann, zwei Christians und ein Alex. Kurz darauf holte sich die Redaktion mit Herbert den einzig wahren Adventure-Riddler ins Boot. Aber die Spiele wurden nicht weniger und Harald mußte her – der Mann fürs Grobe in Sachen Sport- und Action-Zockereien. Kaum ein Jahr später japsen sie wieder, die PCA-Jungs. Und jetzt?



Fünf Redakteure im Chor: DA ISSER!!!

Christian M. (räuspert sich): Hm, meine Herren. Vorsicht, er kann uns schon hören.

Alex: Ach egal, das ist unser Mann. Der soll gleich wissen, was hier läuft.

Herbert: Tststs, wieder typisch Herr Geltenpoth, gleich mit der Tür ins Haus. Das ist doch noch ein ganz zartes Pflänzchen. Behutsam, behutsam! Oder wollen Sie, daß er gleich wieder das Weite sucht?

Christian B.: Oh Gott, nein! Still jetzt, Geltenpoth. Und Sie hören auf, so hysterisch zu kichern, Herr Fränkel. Ich weiß schon, Sie haben wieder Angst um Ihre ach so hart errungenen Sportspiel-Pfründe.

Harald: Ach? Sie nicht?

Christian M.: So, wenn ich da gleich einmal einhaken dürfte. Der Herr Sauerteig ist hier, um uns tatkräftig zu unterstützen. Seine Spezialgebiete sind Rennspiele und Wirtschaftssimulationen... und (flüsternd) ...ein bißchen Sport.

Herbert und Alex (durcheinander): Wieee??? Kein Roll...tion... Stra...dventure-Spieler????

Christian M.: Aber auch kein Simulations-Experte! Noch nicht! (grinst breit)

Christian B.: Sppppppport???? Nene, nix gibt's!

Harald: Jawohl. Ausnahmsweise bin ich mal mit Herrn Bigge einig. Ich stimme dafür, daß der Neue erst mal die gammeligen Pizzaschachteln wegräumt, das Archiv sortiert und sich aus einer Sardinenbüchse und einer Haarnadel einen Rechner zusammenlötet. Dann sehen wir, ob er was taugt.

Christian M.: Meine Güte! Wir haben jetzt unsere neue Hackmaschine und sind gefälligst glücklich. Ist das klar?

Herbert: Sind wir! Endlich sehe ich mal meine Kinder wieder.

Christian B.: Hach, mehr Zeit für meine Borussia!

Alex: Ich meld' mich dann mal für zwei Wochen zum Skifahren ab...

Harald: Prima! Jetzt werde ich erst mal 24 Stunden durchschlafen.

Herr Sauerteig betritt das Büro: Tag, die Herren. Kann's losgehen? (und denkt sich: Wird ja wohl mal Zeit, daß hier junges Blut reinkommt. Noch lachen die. Es ist aber doch nur eine Frage der Zeit, bis sie aus Altersgründen zu schwach sind, die Maus über den Schreibtisch zu ziehen oder die Gamepad-Knöpfe durchzudrücken. Und dann bestimme ich, was ich teste...)

Christian M.: Hallo, Herr Sauerteig! Ich darf Sie in unserem schönen Freizeitpark „Zum ewigen Kind im Manne" herzlich willkommen heißen. Wie war nochmal gleich Ihr Vorname?

Christian S.: Ähem, Christian, Wieso?

Fünf Redakteure, im Chor ohnmächtig werdend: NOCH EINEEEEER!!!

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 25
Strategie, Rollenspiele
bastelt gerade an einer wilden Schamanenmaske, um Populous – The Beginning auch wirklich richtig stimmungsvoll zu erleben.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
geht nach dieser Produktion erst mal mit Elexis Sinclaire, der Bösewichtin aus SIN, gemütlich einen Kaffee trinken und wartet ab, was passiert.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
weiß etwas, was sonst kaum einer weiß und sicherlich auch kaum zu hoffen wagte.
Einer kommt noch, einer kommt noch her...

CHRISTIAN SAUERTEIG, 18
WiSims, Rennspiele
freut sich auf die geruhsamen Tage nach der Produktion, um die Kollegen mit der neuesten Pro Pinball-Perle in Grund und Boden zu flippern, hähä.

CHRISTIAN MÜLLER, 31
Actionspiele, Simulationen
schien durch Half-Life und SIN fast in eine Multiplayer-Sinnkrise zu stürzen, hat sich jetzt aber wieder auf seine Wurzeln besonnen.

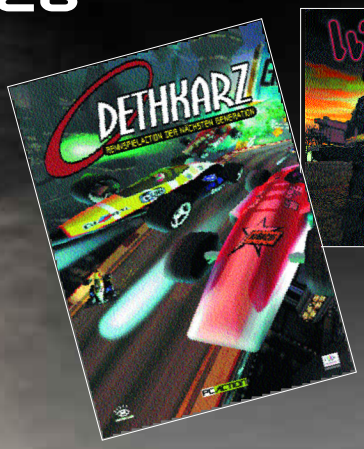
HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
nennt sich jetzt Connor und wird gelegentlich mit Kettenhemd und Zweihänder in der Nürnberger Innenstadt gesehen.

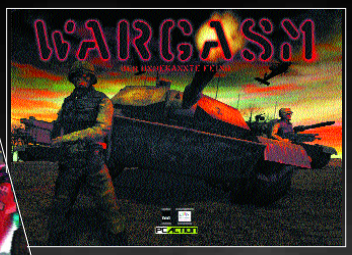


Der Reaper schlägt wieder zu: Voraussichtlich im Frühsommer werden Sie zum zweiten Mal dem gehörnten Dämon begegnen. Wie weit das Projekt in den Entwickler-Dungeons von Bullfrog inzwischen fortgeschritten ist, erfahren Sie in unserem Thema des Monats.

DUNGEON KEEPER 2

SEITE 26





Rasant und militant: An unseren beiden Postern zu Dethkarz und Wargasm dürften Action-Freaks ihre reine Freude haben!

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 230
Bewertungen 67
Cover-CD-ROM 227
Die letzte Seite 258
Die Redaktion 3
Hardware-Referenzen 256
Hit-Countdown 232
Hotlines 232
Impressum 67
Inhalt Spieletips 179
Inhaltsverzeichnis 4
Inserentenverzeichnis 231
Leserbriefe 234
Referenz-Spiele 230

AKTUELLES

Actionspiele 10
Adventures 8
Blockbuster 6
Budgetspiele 18
Gerüchte & Notizen 7
Online-Spiele 20
Rollenspiele 8
Simulationen 17
Sportspiele 15
Strategiespiele 13
Vermischtes 22

VORSCHAU

Baldurs Gate 46
Black & White 48
Dungeon Keeper 2 – THEMA DES MONATS 26
Excessive Speed 61
Kurt 62
Rollcage 44
Seven Kingdoms 2 56
StarCraft Broodwars 60
System Shock 2 52
Tomb Raider 3 38

SEITE 68

MEGATEST



Buchstäblich in letzter Minute schafften es Die Siedler III noch in die Redaktion, um als Test des Monats einen Ehrenplatz in der vorliegenden Ausgabe zu erhalten.

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

TESTS

Battle Arena Toshinden 2 158
Bonn Ouvert 169
Buggies 169
Bundesliga 99 156
Combat Flight Simulator 174
Dethkarz 168
Delta Force 90
Die by the Sword Mission-CD 158
MEGATEST Die Siedler 3 – TEST DES MONATS 68
Enemy Zero 158
Eques 158
European Air War 170
Expedition zur Titanic 169
Fighter Pilot 148
MEGATEST Gangsters 132
GP 500ccm 164
MEGATEST Half-Life 94
MEGATEST King's Quest VIII 102
Madden NFL 99 169
Manhattan 158
Moto Racer 2 160
MS Pinball Arcade 158
Newman Haas Racing 166
MEGATEST Populous – The Beginning 122
Pro Pinball: Big Race USA 150
MEGATEST Railroad Tycoon 2 142
MEGATEST Rent-A-Hero 114
Revenge of the Arcade 158
Scotland Yard 152
MEGATEST SIN 78
Survival 158
MEGATEST Trespasser 84

SPIELETIPS

Age of Empires – Der Aufstieg RomsKomplettlösung, 1. Teil 181
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer - Komplettlösung 193
Caesar III - Komplettlösung 199
F1 Racing Simulation 2Allgemeine Spieletips 215
GP 500ccm - Allgemeine Tips 189
Kurztips 221
Rainbow Six - Allgemeine Spieletips 213
Rent-A-Hero - Komplettlösung 209
Thema Technik 225

HARDWARE

Hardware-News 238
Hardware-Referenzen 256
Test Logitech Wingman ForcePCA GOLD 242
Test SoundBlaster Live!PCA GOLD 244
Test Force Feedback-Lenkräder 246

SEITE 94



Half-Life

Mit Half-Life läuten die Valve Studios bei den 3D-Shootern ein neues Zeitalter ein. Was das Programm anderen Genre-Vertretern voraus hat, erfahren Sie in unserem Megatest.

SEITE 181+209



SEITE 244+246



BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Drakan: Order Of The Flame

Der Erscheinungstermin von Drakan hat sich von Januar auf den 26. Februar verschoben. Das hat Psygnosis kurz vor Redaktionsschluß mitgeteilt. Wie bereits in Ausgabe 10/98 berichtet, könnte das Action-Adventure zum Tomb Raider-Killer werden. Der Spieler steuert die Amazone Rynn durch ein riesiges Fantasyland, kann auf über 50 Waffenarten und sieben Zaubersprüche zurückgreifen und Attacken mit akrobatischen Sprüngen ausweichen. 18 Gegnertypen und sechs Obermotze warten auf die holde Schönheit – ganz neu designt wurde erst kürzlich ein mächtiger Ritter. Der Clou: Rynn besitzt außerdem einen feuer- und giftspeienden Drachen, auf dem sie durch die Lüfte reiten kann. Wenn Sie diese Zeilen lesen, liegt uns wahrscheinlich bereits eine erste komplett spielbare Version vor, so daß wir für die nächste Ausgabe eine ausführliche Vorschau eingeplant haben.

Info: http://www.psygnosis.com/drakan/





Oben: Rynn kann mit ihrem roten Drachen Arokh durch die Lüfte reiten. Hier schwebt sie über einem riesigen Wasserfall.

Unten: So sah Rynn auf dem Zeichenbrett der Entwickler aus.





Rynn im Duell mit dem erst kürzlich neu designten Ritter: Die Amazone mit den langen Beinen attackiert den Blechkumpel mit einem Zweihänder, während dieser versucht, die Schönheit mit zwei Flammenklingen niederzustrecken.

Civilization: Call to Power

Bei erhöhter Spieltiefe im Vergleich zum Vorgänger dürfte es Activision gelingen, die Steuerung zu vereinfachen und weitere strategische, politische und wirtschaftliche Elemente zu integrieren. Eine ganze Reihe Spezialeinheiten, zusätzliche Regierungsformen und überarbeitete Regeln für die Kriegsführung sollen das Spiel durch sämtliche Epochen von der Steinzeit bis zum Ende des 4. Jahrtausends spannender machen. Militärische Einheiten schießen so zum Beispiel weiter und lassen sich zu Verbänden zusammenziehen. In Call to Power gehört der Bau eines Raumschiffs auch nicht mehr zum Ziel des Spiels. Dafür darf der Spieler ein Wurmloch erforschen und so Technologien fremder Galaxien erlangen. Der besondere Gag: Sobald das Wurmloch fertig ist, beginnt es willkürlich zu wandern – eventuell auch zu den Gegenspielern, die an dieser Technologie natürlich auch interessiert sind. Erscheinungstermin: Dezember.

Info: http://www.activision.com





Die Soldaten konnte der blaue Spieler noch an der Grenze abfangen, aber ein Kleriker ist bis zu seiner Hafenstadt durchgedrungen und wiegelt die Bevölkerung auf.

GERÜCHTE & NOTIZEN

➜ ***Final Fantasy*** *kommt ins Kino! Der komplett Computer-generierte Kinofilm mit fotorealistischen Charakteren soll* ***Final Fantasy: The Movie*** *heißen und 2001 sein Leinwand-Debüt feiern.* ***Columbia Pictures****, die den Film im Auftrag von* ***Squaresoft*** *entwickeln, deutete an, daß der Film im Jahr 2065 spielen soll. Nähere Details sind noch nicht bekannt.*

➜ ***Electronic Arts*** *gab bekannt, die Zusammenarbeit mit Sid Meiers Firma* ***Firaxis Games*** *um zwei weitere, bisher noch unbekannte Titel zu verlängern.*

➜ ***Funsoft*** *bleibt deutscher Distributor von* ***LucasArts.*** *Der Vertrag wurde Ende Oktober in den USA unterzeichnet.*

➜ ***Funsoft****, die zweite: Mit der französischen Spieleschmiede* ***Microids*** *konnte ein neues Exklusiv-Label unter Vertrag genommen werden. Erstes Spiel der Franzosen, welches von Funsoft vertrieben wird, ist das Anfang nächsten Jahres erscheinende* ***Empire of the Ants****.*

➜ *Der erfolgreiche Kinofilm* ***„Der Soldat James Ryan"*** *wird von* ***SouthPeak Interactive*** *als Computerspiel umgesetzt. Das Action-orientierte 3D-Echtzeit-Spiel soll angeblich bereits im Frühjahr 1999 erscheinen.*

➜ ***Aztech New Media*** *wird das erste offizielle Add-On zu* ***Microsofts*** *Strategie-Action-Spiel* ***Urban Assault*** *veröffentlichen.*

➜ ***Heavy Gear 2*** *verschoben: Laut* ***Activision*** *wird das Spiel frühestens Mitte Dezember erscheinen. Wir rechnen allerdings kaum vor Januar damit.*

➜ *Neue* ***Lara****? Gerüchten zufolge soll im* ***Tomb Raider-Kinofilm*** *nun Catherine Zeta-Jones in die Rolle der* ***Lara Croft*** *schlüpfen, die bereits im neuesten* ***Zorro****-Kinofilm die Gespielin von Frauenschwarm Antonio Branderas mimte.*

➜ *Das 3D-Action-Spiel* ***Messiah*** *von* ***Interplay*** *hat sich auf Sommer nächsten Jahres verschoben,* ***Interplay*** *selbst geriet in unruhiges Fahrwasser. Weitere Infos dazu in den vermischten News.*

➜ *Und noch eine Verschiebung: Auch* ***„Legenden der Magierkriege"****, kurz* ***LMK****, wird nicht mehr in diesem Jahr erscheinen.* ***Attic*** *und* ***Infogrames*** *peilen nun eine Veröffentlichung im April nächsten Jahres an.*

➜ *Das deutsche Entwicklerteam* ***Egosoft*** *gab bekannt, daß* ***X – Beyond the Frontier*** *nicht, wie ursprünglich geplant, vor Weihnachten, sondern erst im 1. Quartal ´99 erscheinen wird.*

➜ *Der Intro-Song von* ***EA Sports FIFA 99*** *wird „The Rockefeller Skank" von* ***Fat Boy Slim*** *sein.*

➜ ***Cyborg 3D*** *heißt das neueste Multifunktions-Gamepad von* ***Saitek*** *für anspruchsvolle PC-Spieler. Das programmierbare* ***Digital-Pad*** *mit dem neuartigen Design kostet ca. 99,- DM und ist ab sofort erhältlich.*

➜ ***Sierra*** *veröffentlicht in diesen Tagen den nächsten Flipper aus der* ***Ultra Pinball-Serie****. Das Thema diesmal:* ***Nascar Racing****.*

Diablo 2



Die Hexe erwischt mit diesem Zauberspruch gleich zwei Gegner (oben). In der Wüste (unten) treiben Skelette und ein Dämon ihr Unwesen.



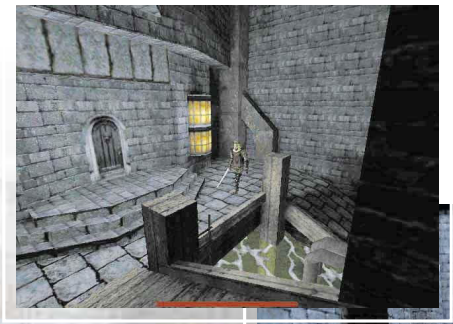
Obwohl Diablo 2 natürlich ein zweidimensionales Spiel aus der Vogelperspektive bleiben wird, integriert Blizzard eine Unterstützung für Glide (Voodoo2, Voodoo Rush, Voodoo Graphics, Voodoo Banshee). Mit der passenden 3D-Karte sehen Effekte wie Transparenz, Nebel sowie Licht und Schatten besser aus, zudem bleibt die Frame-Rate höher. Alternativ dazu läßt sich Diablo 2 genau wie der Vorgänger auch nur mit 2D-Karte spielen. Diablo 2 soll nicht nur viermal größer als der Vorgänger sein, sondern auch eine vielfache Datenmenge beanspruchen. Laut Blizzard dürfte jeder der vier Akte eine ganze CD belegen. Erscheinungstermin: im Lauf des Jahres 1999.

Info: http://www.blizzard.com

The Dark Project

Looking Glass, das Softwarehaus, dessen Mitarbeiter hinter so legendären Titeln wie Ultima Underworld und System Shock stehen, wird in Kürze mit The Dark Project ein gänzlich neuartiges 1st-Person-Action-Adventure auf den Markt bringen. Sie schlüpfen in die Rolle von Garrett, eines sarkastischen Meisterdiebs, und durchstreifen die dunklen Gassen einer altertümlichen Stadt. Mit Vorliebe vergreifen Sie sich am Reichtum der verkommenen und korrupten Oberschicht. Um an Ihr Ziel zu gelangen, setzen Sie nicht nur verschiedene Waffen ein, sondern gehen auch mit List und Täuschung vor. Während die düstere Grafik für das perfekte Ambiente sorgt, spielt in The Dark Project auch der 3D-Sound eine wichtige Rolle – nur wenn Sie die Ohren offen halten, bleiben Sie allzeit über die Schachzüge Ihrer Gegner auf dem Laufenden. Zartbesaitete Gemüter sollten erst einmal Vorsicht walten lassen: The Dark Project wird Ihnen mit Sicherheit den einen oder anderen kalten Schauer über den Rücken jagen...

Info: http://www.lglass.com/thief/thief_intro.html, http://www.eidos.co.uk/thief/index.html







The Dark Project glänzt nicht nur mit seiner einzigartigen düsteren Atmosphäre, sondern bietet darüber hinaus auch ein ziemlich innovatives Spielkonzept.

Ich mein' ja nur...

Weihnachten wird verschoben



Es kommt, es kommt nicht, es kommt, es kommt nicht... drei Schritte vor, zwei zurück - Sie sehen, in meinen Gehirnwindungen machen sich deutliche Anzeichen von Verwirrtheit bemerkbar. Woran das liegt? Nun, selten war es so spannend, mit Vertretern aus der Spiele-Industrie zu telefonieren und sich seine täglichen Updates zu den aktuellen Release-Verschiebungen abzuholen! Es ist noch nicht lange her, da versuchten alle Hersteller, ihre Spiele auf jeden Fall zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt zu bringen, aber inzwischen kehrt sich dieser Trend langsam ins Gegenteil um: Ja, man hat beinahe den Eindruck, daß die Spielefirmen einen Dezember-Release mittlerweile genauso fürchten wie der Teufel das Weihwasser. Vielleicht hat es sich nun doch herumgesprochen, daß viele hervorragenden Produkte in der vorweihnachtlichen Spieleschwemme einfach völlig untergehen würden und daß die Geldbeutel der Fans im Januar oder Februar noch genauso locker sitzen wie Anfang Dezember. Daß man gerade mit einer antizyklischen Release-Politik bei entsprechender Produktqualität enorme Gewinne einfahren kann, hat erst vor wenigen Monaten eindrucksvoll Anno 1602 bewiesen.

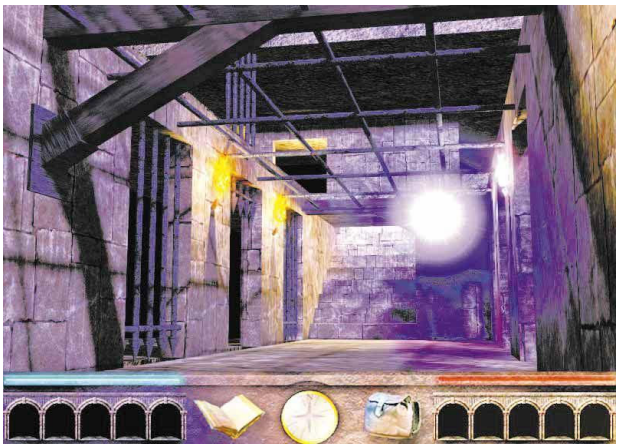
Herbert Aichinger

Lands of Lore 3



ROLLENSPIEL **Portale in andere Welten**

Bei Westwood wird weiterhin eifrig am dritten Teil der Lands of Lore-Saga gestrickt und es sieht so aus, als ob die Hintergrundstory den beiden epischen Vorgängern durchaus ebenbürtig sein könnte: Rund um Gladstone wachsen plötzlich an allen möglichen Stellen geheimnisvolle Portale aus dem Boden hervor und lassen Horden von bedrohlichen Wesen aus anderen Welten ins Land hereinbrechen. Als alleiniger Erbe des Throns von Gladstone machen Sie sich auf die Suche nach Ihrer verlorenen Seele, die sich irgendwo jenseits eines solchen Portals befindet. In Lands of Lore 3 besuchen Sie sechs verschiedene Welten und dürfen als Krieger, Zauberer, Kleriker oder Dieb Ihren Quest antreten – auch Kombinationen aus zwei verschiedenen Charakterklassen sind möglich. Zog Lands of Lore 2 noch wegen seiner etwas veralteten Technik Kritik auf sich, wird der dritte Teil nun ganz im glänzenden 3D-Gewand daherkommen. **ha**



Info: http://www.westwood.com

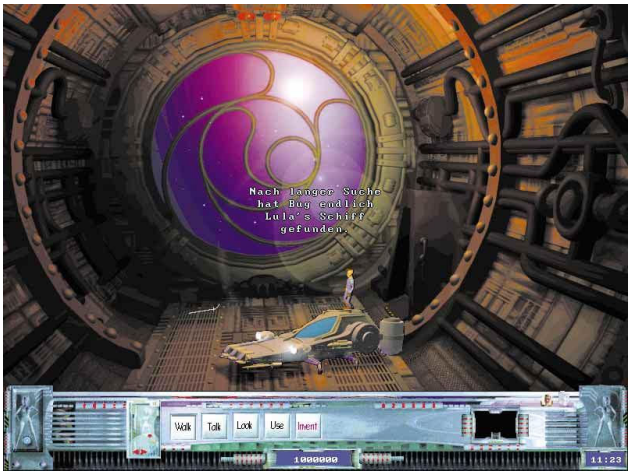
Westwoods drittes Lands of Lore-Epos wird gegenüber dem Vorgänger technisch einen gewaltigen Schritt nach vorn darstellen.

Wet Attack

ADVENTURE **Immer nur das eine?**

So manches männliche Gemüt hat sich im letzten Jahr von der offenherzigen Dame Lula dazu animieren lassen, CDVs Erotik-Spiel Wet zu erstehen. Natürlich wollen wir nicht in Zweifel ziehen, daß sich das Teil in erster Linie wegen seines tiefgründigen Wirtschaftssimulations-Aspekts so gut verkaufte. Mit Wet Attack will Lula nun in weit anspruchsvollere Gefilde vorstoßen: Das Spiel soll Adventure-, Action- und WiSim-Elemente in sich vereinen und nicht nur auf die Region unterhalb der Gürtellinie abzielen. Ob das kurvenreiche Cartoonweib Lula mit Wet Attack der große Durchbruch als Intellektuelle gelingen wird, erfahren wir voraussichtlich im ersten Quartal des kommenden Jahres.

Info: http://www.cdv.de



Wet Attack wird sich als erotisch angehauchter Genre-Mix aus Adventure, Action-Spiel und WiSim präsentieren.

Wizardry 8

ROLLENSPIEL **Neue Dimensionen**



Trotz der finanziellen Schwierigkeiten von Sir-Tech soll das Rollenspiel Wizardry 8 bis zum dritten Quartal 1999 fertiggestellt werden.

Nach Jagged Alliance 2 verschiebt Sir-Tech nun auch Wizardry 8. Das Rollenspiel soll nun erst im Herbst 1999 fertig werden. Für zeitgemäße Grafik greift die Software-Schmiede zum ersten Mal in die Trickkiste: Glide, OpenGL, Power VR, Rendition alle gängigen 3D-Karten werden ausgereizt. Wizardry 8 nutzt echtes 3D für Umgebung und Kreaturen mit allen erdenklichen Licht- und Nebel-Effekten. **ha**

Info: http://www.sir-tech.com, http://www.topware.de

Elysium

ACTION-ADVENTURE **Jenseits aller Träume**

Ron Gilbert, vor Jahren bei LucasArts verantwortlich für legendäre Adventure-Klassiker wie Maniac Mansion und Monkey Island, besinnt sich mit seiner neuen Firma Cavedog Entertainment auf seine Wurzeln: Nach dem vielbeachteten Strategie-Titel Total Annihilation hat Cavedog nun mit Elysium auch ein Programm in Arbeit, das Adventure-, Rollenspiel- und Action-Elemente zu einer völlig neuen Mischung verschmelzen soll. Die epische Hintergrund-Story umfaßt mehr als 40 Episoden, in denen der Spieler ein kleines Forscher-Team steuert. Unter anderem gilt es, die Werwolf-Lords von Lycanthum niederzuwerfen, mit Himmels-Galeonen über die Ebene von Uzrehi hinwegzufegen und den Kampf mit dem tyrannischen Dreamlord Ivriss aufzunehmen. **ha**

Info: http://www.cavedog.com





Aufwendig gerenderte 3D-Welten, eine Hintergrundstory epischen Ausmaßes und eine mitreißende Fantasy-Atmosphäre sollen Cavedogs Action-Adventure Elysium zum Erfolg verhelfen (oben). Erste Skizzen zu den Charakteren zeigen, daß wir es in dem Spiel wahrscheinlich mit sehr abgefahrenen Gestalten zu tun haben werden.

Might & Magic 7

ROLLENSPIEL **Zwergenaufstand**

Schon Anfang nächsten Jahres soll der siebte Teil der klassischen Rollenspielserie Might & Magic 7 erscheinen. New World Computing hat sich zudem etliche Vorschläge der Spielergemeinde zu Herzen genommen: 3D-Karten werden unterstützt, neben Menschen dürfen die Spieler auch wieder Elfen, Zwerge und Halborks als Rasse wählen und mit dem Ninja, dem Dieb und dem Ranger sind ebenfalls wieder drei altbekannte Klassen enthalten. Die Story knüpft nahtlos an Heroes of Might & Magic 3 und Might & Magic 6 an. Die Party erhält eine eigene Burg, die im Grenzgebiet zwischen den verfeindeten Elfen und Zwergen liegt...

Info: http://www.3do.com



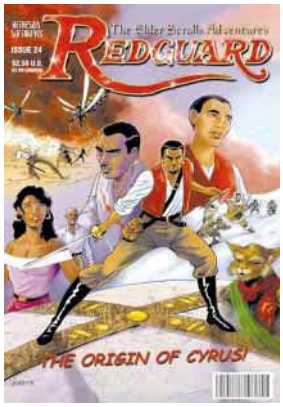
Beim siebten Teil der Might & Magic-Reihe beherzigt New World Computing viele Wünsche von begeisterten Fans der traditionsreichen Rollenspiel-Serie.

Redguard

ADVENTURE **Elder Scrolls Revisited**

Man glaubte schon fast nicht mehr daran, daß Bethesdas im Elder Scrolls-Universum angesiedeltes Adventure Redguard noch jemals das Licht der Welt erblicken würde. Doch am 4. November war es dann endlich soweit – auf der Internet-Homepage von Bethesda Softworks prangte in großen Lettern: REDGUARD GOES GOLD! Jetzt sind wir nur noch gespannt, ob die epische Story, die sich in einer riesigen 3D-Welt abspielt, auch wirklich den hochgesteckten Erwartungen gerecht wird. Die Comic-Fans unter Ihnen kommen übrigens jetzt schon auf ihre Kosten: Unter der Web-Adresse **http://redguard.elder-scrolls.com/** können Sie sich ein komplettes Redguard-Comic herunterladen. **ha**

Info: http://www.bethsoft.com



Endlich ist es abzusehen, daß die fertige Version von Bethesdas Redguard in die Läden kommt! Die Wartezeit bis zum endgültigen Release können Sie mit dem Redguard-Comic aus dem Internet überbrücken.

Ich mein' ja nur...

Die 3D-Lüge



Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, daß wir von den Herstellern ständig angeschwindelt werden? Das eine Spiel hat eine Next-Generation-3D-Engine, das andere besitzt echtes 3D-Terrain, Jump&Runs sind heutzutage alle 3D und Ego-Shooter waren es von Geburt an. Lüge, Lüge! Wer schon mal in einem I-Max-Kino war, weiß, was 3D ist: Der Beobachter hat das Gefühl, mitten im Geschehen zu sitzen. Spiele sehen doch höchstens räumlich aus, das mit der Dreidimensionalität ist also allenfalls eine Halbwahrheit. Es wurmt mich ja, daß ich der 3D-Lüge als Spieletester auch noch Vorschub leiste und ständig besagtes Schlagwort mißbrauche - aber der Ausdruck „2½D" würde wohl nicht besonders gut ankommen. Zumindest kann ich mich auf vielerlei Arten trösten: 1. Irgendwann wird es „I-Max-Spiele" geben, worauf ich mich freue. 2. Stereobrillen sind ein netter Anfang, was mich auch freut. 3. Selbst normale Menschen, also Nicht-Computerspieler, müssen mittlerweile neben der Frühstücks-Cerealien-Lüge auch mit der 3D-Lüge leben, was mir Schadenfreude beschert. Was bitte schön soll ich von einem 3D-Rasierer halten? Oder gar vom neuen Plaque-Control-3D-Zahnbürstli? Muß ich künftig eine Stereobrille tragen, um Bartstoppeln und Zahnbelag zu entfernen? Fragen über Fragen...

Harald Fränkel

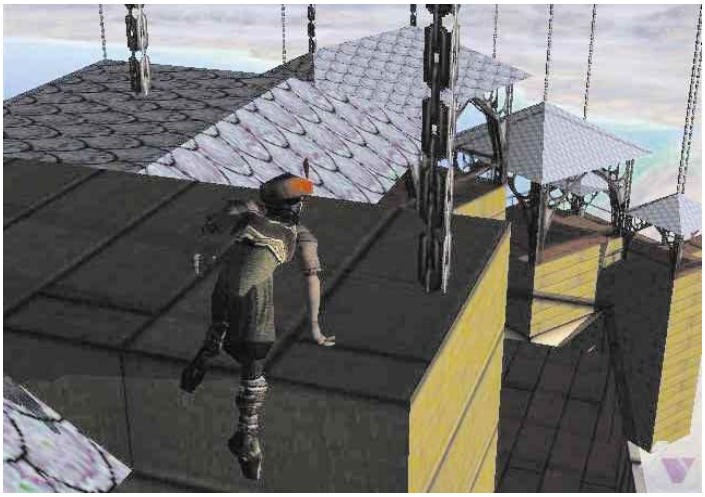
Prince of Persia 3D

3D-ACTION **Prinzessin – verzweifelt gesucht**



Neue Screenshots gibt es zu Prince of Persia 3D – ein Grund für uns, Sie über den aktuellen Entwicklungsstand zu informieren. Das 3D-Action-Spiel, Nachfolger des legendären Prince of Persia von Jordan Mechner, soll nach wie vor Anfang des kommenden Jahres in den Händlerregalen stehen und sehr Adventure-lastig sein. Der PC-Besitzer wird in den altertümlichen Orient entführt und rennt, springt, klettert und ficht sich mit Krummsäbel, Doppelklinge und Kampfstab durch Paläste, Labyrinthe, Ruinen, Gefängnisse und Festungen oder nutzt schon mal einen Heißluftballon, um seine liebreizende Leib- und Magen-Prinzessin aus den Händen des schmierigen Rugnor zu befreien. Über 30 Arten von üblen Zeitgenossen tun alles, um den Trip des strammen Junggesellen nicht zu einem Wochenendausflug zu machen. **hfr**

Info: http://redorb.com



Geschick ist gefragt, wenn der Prince of Persia klettern muß. Wie sich zuletzt während der ECTS-Messe in London zeigte, wurden die Charaktere grafisch sehr liebevoll gestaltet und hervorragend animiert.





Großes Augenmerk legt das Spiel auf den Action-Teil. Hier kämpft der Held mit einem kräftigen Palast-Wächer.

Shadowman

3D-ACTION **Horrorschocker um Voodoo-Kult**



Düstere Grafiken sollen bei Shadowman von Acclaim packende Gruselstimmung aufkommen lassen.

Und wieder eine Terminverschiebung: Der 3D-Horrorshocker Shadowman erscheint nun erst Anfang nächsten Jahres. Die Macher von Turok werkeln noch an ihrem Shooter, bei dem der Spieler in die Rolle eines Voodoo-Priesters schlüpft. Ursprünglich war dieser ein friedliebender Professor, der nach dem Mord an seinem kleinen Bruder Rache schwört. Der PC-Besitzer kämpft sich nun mit irdischen und magischen Waffen u. a. durch New Orleans, alte U-Bahn-Stationen, Irrenanstalten und verlassene Minen und muß außerdem das eine oder andere Rätsel lösen. Mit einer Maske gelangt er in die Welt der Toten, wo der Killer seines Bruders haust: ein mächtiger Dämon, der die Welt vernichten will... **hfr**

Info: http://www.acclaim.com



Manchmal kommen dem Helden sogar Krokodile in die Quere. Hier hilft eine magische Waffe.



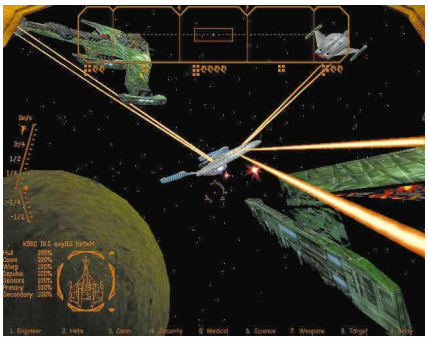
Bloßes Geballere muß nicht immer weiterhelfen: Hin und wieder ist es für den Spieler besser, sich auch mal zu verstecken.

Klingon Academy

WELTRAUM-ACTION **Neues Futter für Trekkies**

Star Trek: Klingon Academy erscheint nun doch nicht mehr dieses Jahr, sondern voraussichtlich im Februar oder März 1999. Der Weltraum-Shooter im Stil von Wing Commander besteht aus einer Kampagne mit 30 Missionen. Der PC-Besitzer spielt einen Kadetten unter dem Kommando von General Chang, dem größten Krieger des klingonischen Imperiums. Der Hersteller verspricht, daß Star Trek-Fans voll auf ihre Kosten kommen: Bekannte Schiffe wie die Zerstörer der Accuser-Klasse mit über 1.000 Metern Länge oder der Bird-of-Prey kommen ebenso zum Einsatz wie 40 neue Kampfflieger. Zehn Waffensysteme, fünf bekannte und eine neue Rasse sowie der Missions-Editor sollen für Abwechslung und eine perfekte Atmosphäre sorgen. Natürlich ist auch ein Mehrspieler-Modus geplant. Der Hobby-Trekkie kann übrigens u. a. alle Waffen (vorne, Backbord, Steuerbord, hinten) kontrollieren, während z. B. der Steuermann das Schiff in die richtige Position bringt. **hfr**

Info: http://www.interplay.com/klingon/index.html



Sechs Rassen gibt es in Klingon Academy. Auf unserem Screenshot wird gerade ein Schiff der Förderation beschossen.



Die Grafik-Engine von Klingon Academy simuliert unter anderem kosmische Nebelfelder (Bild) und Schwarze Löcher. Auch waghalsige Manöver zwischen den Saturn-Ringen sollen möglich sein.

Amen: The Awakening

3D-ACTION **Kampf gegen den Weltuntergang**

Ein 3D-Action-Spiel mit Adventure-Elementen und „epischen Ausmaßen" soll Amen: The Awakening laut Hersteller werden. Veröffentlichung ist sicher nicht vor Sommer nächsten Jahres. Der Spieler erlebt das Ende der Zivilisation mit. Aus einem unbekannten Grund geschieht plötzlich eine vernichtende Katastrophe: Flugzeuge stürzen ab, Städte gehen in Flammen auf und Millionen von Menschen sterben. Wer oder was steckt dahinter? Erfüllt sich gar die biblische Prophezeiung vom Weltuntergang? Ein tollkühnes britisches Spezial-Kommando soll den Fall aufklären. **hfr**

Info: http://www.cavedog.com



Die Innenszenarien von Amen: The Awakening sehen bereits grafisch sehr detailliert aus, wie diese Flughafenhalle beweist.



Dagegen hapert es noch etwas mit den Außenlevels, die kalt und leblos wirken. Hier ist noch viel zu tun.

Devastator

3D-SHOOTER **Rollende Kampfroboter**

Mitte Februar will TopWare Interactive einen 3D-Shooter auf den Markt bringen, der besondere Möglichkeiten bieten soll: Der Spieler kann feindliche Meldungen abfangen, Luftunterstützung anfordern und die Leistungsfähigkeit seiner rollenden Kampfroboter verbessern, indem er sie aufrüstet. Es warten laut Hersteller 18 Missionen auf sechs Planeten, über 100 Gebäudetypen, 60 Fahrzeuge, 23 Waffenarten und neun Zusatzsysteme, ein Kooperations-Modus für zwei Spieler, zwölf größere Deathmatch-Karten und in der Einzelspieler-Kampagne gerenderte Zwischensequenzen auf den Spieler. **hfr**

Info: http://www.topware.com



Partikel-orientierte Explosionen und Farblicht-Effekte sollen Devastator zu einem optischen Feuerwerk machen.

Ich mein' ja nur...

Muß der Weihnachtsrummel sein?



Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind (ich will niemand desillusionieren), sondern es schwappt auch eine Welle an Konsumgütern über uns herein. Nicht anders bei den Computerspielen: Jede Software-Schmiede meint beim großen Freudenfest ein Stückchen abzubekommen. Natürlich kauft kein Mensch all die Spiele, nach wie vor setzt sich nur Qualität durch. Nachdem die wirklich guten Spiele immer reißenden Absatz finden, ist der ganze Trubel um Weihnachten völlig für die Katz. Da freue ich mich für jedes Spiel, das den Termin verfehlt und nicht in dieser Welle untergeht.

Alexander Geltenpoth

Birth of the Federation

STRATEGIE **Geburtsstunde**

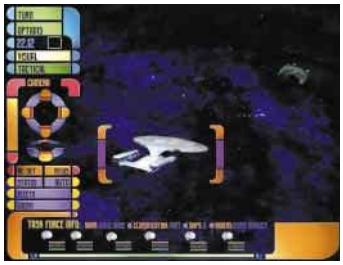


Das Pendant zu Rebellion im Star Wars-Universum erscheint demnächst mit Birth of the Federation von MicroProse. Sie übernehmen eine der aus Star Trek bekannten Rassen vor der Entwicklung des Warp-Antriebs bis in die Zukunft von „The Next Generation". Zur Auswahl stehen Menschen, Klingonen, Romulaner, Ferengi und Cardassianer. Dabei handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategie-Spiel im Stil von Master of Orion 2, das ebenfalls MicroProse entwickelte. Elemente wie Industrie, Nahrungsproduktion, Terraforming, Forschung und Diplomatie sind vollständig enthalten. Jede der Rassen verfügt über ca. 40 verschiedene Schiffstypen, deren Fähigkeiten sich je nach Entwicklungsstufe ändern. Weltraumschlachten werden in einer ebenfalls rundenbasierten Kampfsequenz ausgefochten. Um die passende Atmosphäre zu erreichen, sind alle Menüs im typischen Star Trek-Look entworfen. Das Spiel soll zudem eine Enzyklopädie enthalten, die neben Erklärungen auch Hintergrund-Informationen bietet. Birth of the Federation soll schon in einem Monat erscheinen.

Info: http://www.microprose.com



Wie in Master of Orion stehen sechs Forschungsgebiete zur Verfügung: In Biotech, Energie, Computer, Antrieb, Konstruktion und Waffen unterteilen sich alle Technologien des 3. Jahrtausends.



Im Kampf-Modus darf der Spieler die Kamera-Perspektive frei wählen. Sämtliche Schiffe sehen aus wie in „The Next Generation", da die Lizenz von MicroProse nicht für die ersten Staffeln gilt.

Malkari

STRATEGIE **Asteroidenfeld**

Das Sternensystem der Malkari erfährt eine furchtbare Katastrophe. Um das Überleben der Rasse und ihres Wissens zu sichern, haben sie zuvor clevere Maschinen gebaut. Allerdings kommt es dadurch zu einer Spaltung des Volkes in fünf Gruppen. Als Anführer einer Fraktion kämpfen Sie um die letzten Ressourcen des Sonnensystems. Das rundenbasierte Strategie-Spiel beinhaltet neben den Genre-üblichen Features auch echtes 3D und Design von Raumschiffen. Bis zu 40 Spieler sollen im Mehrspieler-Modus gegeneinander antreten können. Das Spiel steht angeblich kurz vor der Vollendung und dürfte demnächst in den Regalen stehen. **Info: http://www.imagicgames.de**



Nur dieses Asteroidenfeld ist vom Sternensystem übrig geblieben. Die einzelnen Brocken sind die einzige verbliebene Ressourcen-Quelle.

Machines

ECHTZEITSTRATEGIE

Kriegsroboter

Mit Machines gibt Acclaim Anfang nächsten Jahres sein Echtzeit-Strategie-Debüt. Auf einem fernen Planeten leben nur vier unterschiedliche Robotervölker. Die Blechkumpel rüsten zum finalen Krieg, um die Vorherrschaft zu erlangen. Dabei setzt Acclaim schon voll auf sämtliche Features der zweiten Generation: 3D-Terrain, Forschung, Upgrades und Sicht- und Schußlinien sind berücksichtigt. Der Spieler darf sich zwischen drei unterschiedlichen Perspektiven entscheiden. Neben der klassischen Vogelperspektive besteht die Möglichkeit, aus der Sicht eines Roboters zu spielen. Man kann sogar in Gebäude fahren und sich dort verschanzen.

Info: http://www.acclaim.net



Die Vogelperspektive ist für strategische Planungen unverzichtbar. Ein Gitter zeigt, welche Einheiten aktiviert sind. Raketen hinterlassen eine Rauchfahne.



Einheiten zerbersten bei schwerem Beschuß in ihre Einzelteile, die dann über das Schlachtfeld fliegen. 3D-Beschleunigerkarten sorgen für die guten Licht-Effekte und Explosionen.

POD 2

RENNSPIEL **Die Rückkehr vom „Planet of destruction“**



Im April letzten Jahres war POD mit dafür verantwortlich, daß die 3Dfx-Karten ihren Siegeszug antreten konnten. Zusammen mit Formel 1 ´97 von Psygnosis sorgte Ubi Soft damals für ungläubiges Staunen bei den Rennfans. Auf der amerikanischen Webseite der Franzosen waren jetzt erste Infos zum langerwarteten Nachfolger des Renn-Spektakels zu finden. Nachdem Ihnen die Flucht vom verseuchten Planeten gelungen ist, finden Sie sich auf dem Heimat-Trabanten, dem Saturn-Satelliten Titan, wieder. Wie nicht anders zu erwarten, läuft auch hier einiges schief und Sie müssen erneut fliehen, natürlich mit Hilfe komplett neuer Fahrzeug-Konstruktionen. Gleich vier unterschiedliche Autotypen mit gänzlich anderen Fahrzeug-Arten erwarten Sie in POD 2. Wahrscheinlich wird es pro Wagenklasse mindestens vier Vehikel-Designs geben, das ist aber noch nicht bestätigt. Sicher ist dagegen, daß Sie beim Nachfolger auf mindestens zehn Waffensysteme zugreifen können. Ubi Soft verspricht Ihnen acht Spielmodi, darunter möglicherweise ein Liga-modell mit Auf- und Abstiegen in verschiedene Klassen. Neben der schon beim Vorgänger vorbildlichen Netzwerkfunktion für acht Spieler darf diesmal auch im Internet um Positionen gefightet werden. Erneut wollen die Franzosen die Maßstäbe bei der technischen Umsetzung neu definieren: Selbst im Software-Modus strebt man Auflösungen von 1.024x768 Bildpunkten an, natürlich werden 3D-Beschleuniger für zusätzliche Effekte sorgen. Für POD 2 dürfte sich zum Sommeranfang die Startflagge senken.

Info: http://www.ubisoft.com



Durch lange Tunneldurchfahrten, Sprünge, Abkürzungen und Morphing-Effekte ist bei den Strecken für Abwechslung gesorgt.



Die ersten Pisten-Entwürfe für POD 2 sehen vielversprechend aus. Schon jetzt sind Spiegel- und Blend-Effekte eingebaut.



Die Steilkurve im Bildhintergrund werden Sie nur mit entsprechendem Tempo überstehen. Auf eine genaue Fahrphysik legen die Franzosen besonderen Wert.

Yarg

RENNSPIEL **Zukunftsraser, 2. Teil - Aus deutscher Hand**



Tripods in Action: Mit Hilfe des Schildes wird der Fahrer im Vordergrund das Feld gleich von hinten aufrollen.



Yarg lädt zum Rasen auf sieben Kursen ein. Diese Berg- und Talfahrt ist vom Design her an hawaiianische Landschaften angelehnt.

Noch ein futuristisches Rennspiel will in Kürze Ihre Monitore unsicher machen, diesmal haben deutsche Designer in die Tastatur gehauen. Die Games-Division des Videoproduktions-Giganten VCC will Sie zusammen mit den Hamburger Entwicklern vom Team Feb in das 22. Jahrhundert schicken. Dort bewegt man sich nicht mehr mit Hilfe von Autos fort, sondern rast mit dreibeinigen Magnetgleitern, den Tripods, in Ligen um die Wette. Auch hier sorgt das physikalische Modell für ein ganz spezielles Fahrerlebnis. Durch Magnetantrieb und eine Art Kugellager anstelle von Rädern können sich die Dreiräder z. B. in rasender Fahrt umdrehen und einen Gegner aufs Korn nehmen. Scharf geschossen wird in Yarg nämlich auch, das Ganze natürlich flüssig und spektakulär mit einer Unzahl an 3D-Effekten umgesetzt. Die Hamburger suchen derzeit noch nach einem internationalen Publisher, danach stünde der Rekordjagd im Januar nichts mehr im Wege.

Info: VCC, Doormannsweg, Hamburg

Ich mein' ja nur...

Über Tests, Vorschauen und andere Joker



Wie kommt es, daß manche Tests erst erscheinen, wenn das Spiel schon in den Läden steht, andere dagegen Monate davor? Das hängt in erster Linie mit dem komplizierten Prozedere der Spiele-Entwicklung in der Endphase zusammen - und manchmal auch mit den moralischen Werten in Testredaktionen. Zwei Beispiele: Für Die Siedler 3 kämpften wir verbissen um eine Testversion und ergatterten tatsächlich eine der ersten Silberscheiben direkt aus dem Preßwerk. Blue Byte hatte inzwischen schon Handbücher und Packungen fertiggestellt, änderte aber bis einen Tag vor dem Master-Termin immer noch fast stündlich das Game-Balancing, so daß wir bis zur endgültigen Version warten mußten. Der Test erscheint nun fast zeitgleich mit dem Release-Termin, immerhin. Fall 2: Heretic 2! Seit zwei Wochen durften wir uns schon mit einer Beta-Version vergnügen, Activision wies aber darauf hin, daß noch wesentliche Änderungen zu erwarten seien. Zittern bis zum Redaktionsschluß war angesagt, Heretic 2 kam aber nicht mehr. Mist, also kein Test! Aber wir konnten doch bereits letzten Monat einen Test in einem Mag lesen, sagen Sie? Stimmt, allerdings ahnen Sie jetzt, daß dieser anhand einer völlig unfertigen Version erschwindelt wurde. Manche Redaktionen meinen offensichtlich, mit ihren PC-Betas den großen Joker gezogen zu haben. Wir finden, daß Sie ein Recht auf genaue Informationen haben. Immerhin sind Sie es, die das sauer verdiente Geld zum Software-Händler tragen und nicht die Katze im Sack kaufen wollen, oder?

Fighter Squadron

FLUGSIMULATION **Dämonen der Lüfte**

Neben MicroProse, Jane's (EA) und Microsoft will sich auch Activision in den heiß umkämpften Himmel über Europa im 2. Weltkrieg begeben. Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe beschränkt sich auf gerade mal 10 Flugzeuge von drei Parteien (USA, England und Deutschland) und verzichtet gänzlich auf historisch akkurate Missionen oder Kampagnen. Vielmehr hat der virtuelle Pilot die Möglichkeit, sehr schnell in den Luftkampf einzusteigen und Erfolge zu erzielen. Die Grafik läuft bereits in der uns vorliegenden Beta Version sehr flüssig und bietet extrem detaillierte Flugzeug- und Landschaftsgrafiken. Besonders hervorzuheben ist das dynamische Flug- und Schadensmodell. Alle physikalischen Komponenten werden in Echtzeit berechnet und wirken sich unmittelbar auf die Simulation aus. Fighter Squadron wird laut Activision noch vor Weihnachten erhältlich sein und samt Editor ausgeliefert. **cm**

Info: http://www.activision.com



Auf jeder der drei Seiten können Sie neben Jägern auch Bomber fliegen (hier: B-17, USAAF).



Das detaillierte Schadenssystem wirkt sich auf alle Komponenten der Flugzeuge aus.



Fighter Squadron setzt auf Action und verzichtet auf historisch wasserdichte Kampagnen. Das Gelände ist nur grob echten Schauplätzen nachempfunden.

Wargasm

GEFECHTSSIMULATION **Gesamtpaket mit Action**

Hart an der Grenze zum Action-Spiel bewegt sich der neue Titel der Simulations-Experten von DID. Wargasm ist eine Kombination aus 3D-Action-Spiel und Panzer- sowie Flugsimulation. Sie übernehmen das Kommando über eine Reihe von Streitkräften: Infanteriesoldaten zu Fuß, rad- und kettengetriebene Panzerfahrzeuge sowie Helikopter. Je nach Szenario und Missionsauftrag müssen Sie Ihre Armee also richtig zusammenstellen. Während Sie die Verbände wie in einem Echtzeit-Strategie-Spiel auf einer Übersichtskarte dirigieren, genügt ein Doppelklick, um sich in die Fußstapfen eines einzelnen Soldaten oder hinter das Steuer der Fahrzeuge zu begeben. Bereits in der nächsten Ausgabe der PC Action werden wir Ihnen einen ausführlichen Test von DID's Wargasm präsentieren können. **cm**

Info: http://www.did.com



Im Sitz einer Luftabwehrkanone wird gerade ein heranfliegender Helikopter ins Visier genommen.



Je nach Missionsart müssen Sie auch als Infanterie-Soldat aus der Ich-Perspektive tätig werden.



Dank D3D-Beschleunigung werden eine Vielzahl von Grafikkarten diese Effekte zeigen können.

Ich mein' ja nur...

Das Super-Genre



Hierzulande sprechen die Menschen nur von Super-Ministern und Super Bleifrei. Dabei wird in naher Zukunft alles von dem einen großen Super-Genre bestimmt werden, zumindest in unserem Spiele-Deutschland. Haben Sie es etwa noch nicht bemerkt? Klammheimlich verändert sich die Zockerwelt. Adventures werden zu Action-Spielen, Strategie-Spiele zu Simulationen. Ehemals festabgesteckte Grenzen lösen sich auf. Beispiele? Der King's Quest-Connor schlägt sich durch Hardware-beschleunigte 3D-Welten. Der Half-Life-Freeman erlebt eines der spannendsten Abenteuer des Jahres aus der Ich-Perspektive. Und in Trespasser bekommen wir eine physikalisch-kinetische Simulation ohnegleichen präsentiert. Das sind sie, die ersten Vorboten des Super-Genres. Aber im Grunde wächst hier nur zusammen, was seit Beginn der Computerspiele zusammengehört. Oder waren Sie sich wirklich jemals sicher, daß es neben dem virtuellen Leben auch ein reales gibt?

Christian Müller

Sega 3D-PowerPack

Preiswert prügeln, rasen und kicken



Drei Action-Highlights aus ihrem PC-Spiele-Portfolio faßten Sega zu einem 3D-PowerPack zusammen: Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Sega Worldwide Soccer wurden für dieses Bundle extra noch einmal überarbeitet und für Direct-3D optimiert. Alle drei Spiele sind ab einem P 133 mit 16 MB RAM lauffähig. Eine 3D-Beschleunigerkarte ist nicht zwingend erforderlich. Der Sega 3D-PowerPack wird zu einem Preis von ca. DM 70,- angeboten. **ha**

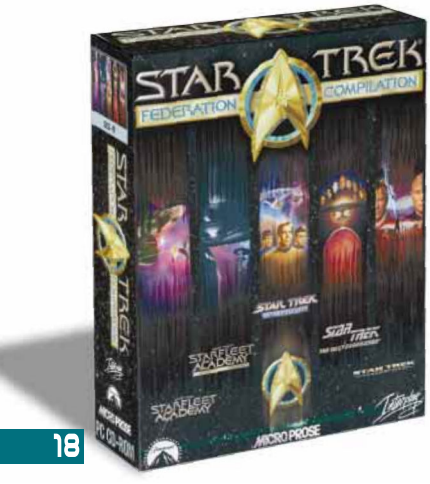
Info: http//www.sega.de

Star Trek Federation Compilation

Ultimatives Trekkerfest

Star Trek-Fans erwartet pünktlich vor Weihnachten ein ganz besonderer Leckerbissen: Interplay und MicroProse faßten nämlich ihre Spiele Star Trek 25th Anniversary, Starfleet Academy (inkl. Checkov´s Lost Missions), Star Trek Next Generation und Star Trek Generations zu einer aufwendig gestalteten Compilation zusammen, die ihresgleichen sucht. **ha**

Info: http//www.acclaim.de



2 in 1 Pack

Vollversionen paarweise von UCON Interactive

Enorm viel Spielspaß zum Sparpreis verspricht die neue „2 in 1"-Budget-Reihe, die UCON Interactive und Swing! Entertainment jetzt gemeinsam auf die Beine gestellt haben. Das Konzept der Serie kann rundum überzeugen und war uns deshalb auch die Auszeichnung mit dem PC Action-Preistip-Award wert: Jeweils zwei attraktive Vollversionen werden zu einem Paket zusammengeschnürt und zum Preis von DM 19,95 unter die Leute gebracht. Alle Titel sind sowohl in der hochwertigen Euroboxals auch im Jewelcase erhältlich, wurden für Win95/98 neu gemastert und enthalten deutschsprachige Spielhilfen auf CD. Das komplette 2 in 1-Programm wird halbjährlich gegen neue Titel ausgetauscht, so daß sich die Reihe sicherlich zu einem echten Sammlerobjekt entwickeln dürfte. **ha**

Info: UCON Interactive GmbH, Weseler Str. 25b, 40239 Düsseldorf



Premiere für 2 in 1: Die erste Edition der neuen Budgetreihe umfaßt u. a. die Doppelpacks Have a N.I.C.E. day/Lamborghini, Dreamteam 98/Ran Soccer, Flight Unlimited/Hind, Hanse/Patrizier und Earthworm Jim 2/Turrican 2.

ALLE 2 IN 1 PACKS

Have an N.I.C.E. day/Lamborghini American Challenge	Rennspiel
Biing!/Bazooka Sue	WiSim/Adventure
Flight Unlimited/Hind	Flugsim
F-16 Fighting Falcon/Apache Longbow	Flugsim
G-Nome/Terra Nova	Action
Pinball Mania/Pinball Construction Kit	Flipper
Dreamteam 98/Ran Soccer	Sport
Anstoss/Kick Off 97	Sport
Der Planer 2/Mad TV 2	WiSim
Crusade/Imperium Romanum	Strategie/Adventure
Claim to Power/Enemy Nations	Strategie
D.O.G./Speedrage	Action
Earthworm 2/Turrican 2	Jump&Run
Davis Cup Tennis/Onside Soccer	Sport
Battle Arena Toshinden/Power Rangers	Beat 'em Up
Dragon's Lair/Space Ace	Comic-Adventure
Hanse/Der Patrizier	WiSim
Kaiser Deluxe/Winzer Deluxe	WiSim

BUDGET-SPIELE

Activision Good Buy
BattleZone ..... DM 29,95
Heavy Gear ..... DM 29,95
Zork Großinquisitor ..... DM 29,95

Blue Byte Classicline
Battle Isle 3 ..... DM 29,95
Die Siedler ..... DM 29,95

Electronic Arts Classics
Best of Voodoo ..... ca. DM 50,-
Crusader – No Remorse ..... ca. DM 40,-
KKND ..... ca. DM 40,-
Little Big Adventure 2 ..... ca. DM 40,-
Privateer 2 ..... ca. DM 40,-
SimCity ..... ca. DM 40,-
Syndicate Wars ..... ca. DM 40,-
Ultima 8 ..... ca. DM 40,-
Ultima Collection ..... ca. DM 40,-
Wing Commander 4 ..... ca. DM 40,-

Funsoft Classics
Classic Pinball 1 u. 2 ..... je DM 39,95
Comanche 2.0 ..... DM 29,95
Dream Team 98 ..... DM 29,95
Earthworm Jim 1+2 ..... DM 29,95
F-22 Raptor ..... DM 39,95
Have a N.I.C.E. day – All in One ..... DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4 ..... DM 29,95
Jetfighter 3 ..... DM 39,95
Leviathan ..... DM 29,95
Micromachines V3 ..... DM 39,95
Outlaws ..... DM 39,95
Realms of the Haunting ..... DM 39,95
Rebel Assault II ..... DM 39,95
Shadow o.t. Empire ..... DM 39,95
Star Trek DSN Harbinger ..... DM 29,95
Test Drive Offroad ..... DM 39,95
Test Drive 4 ..... DM 39,95
The Dig ..... DM 39,95
TIE Fighter ..... DM 39,95
Vollgas ..... DM 29,95
X-Wing Collector's CD ..... DM 29,95

Green Pepper (Novitas)
AIV Network$ ..... DM 19,95
Hi Octane ..... DM 9,95
Jack Nicklaus ..... DM 19,95
Magic Carpet 2 ..... DM 19,95
Panzer General ..... DM 19,95

Neon Edition (Psygnosis)
Destruction Derby ..... DM 29,95
Discworld 2 ..... DM 39,95
Ecstatica 2 ..... DM 29,95
Formel 1 ..... DM 39,95
Monster Trucks ..... DM 29,95
WipEout ..... DM 29,95

Power Plus (MicroProse)
Addiction Pinball ..... ca. DM 30,-
Dark Earth ..... ca. DM 30,-
Ultimate Race Pro ..... ca. DM 30,-
X-COM: Apocalypse ..... ca. DM 30,-

Premier Collection (Eidos Interactive)
Akte Europa ..... DM 39,95
Links LS ..... DM 39,95
The Riddle of Master Lu/ Orion Burger ..... DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut ..... DM 49,95

replay (GT Interactive)
Carmageddon ..... ca. DM 30,-
Creatures ..... ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit ..... ca. DM 30,-

Sega PC
3D-PowerPack ..... ca. DM 70,-
Family Pack ..... ca. DM 70,-

Sierra Originals (Cendant)
3D Ultra Pinball ..... DM 29,95
Betrayal at Krondor ..... DM 29,95
Caesar Gold Edition ..... DM 59,95
Earthsiege 2 ..... DM 29,95
Gabriel Knight II ..... DM 49,95
King's Quest 7 ..... DM 29,95
Larry 6 ..... DM 29,95
Space Quest 6 ..... DM 29,95
USA Racing Power ..... DM 59,95
Woodruff ..... DM 29,95

Softprice (Infogrames)
Dark Reign ..... DM 19,95
Diablo ..... DM 29,95
Floyd ..... DM 39,95
Frogger ..... DM 29,95
Herrscher der Meere ..... DM 19,95
Industriegigant ..... DM 29,95
I-War ..... DM 39,95
Seven Kingdoms ..... DM 29,95
Star Wars Monopoly ..... DM 39,95

Super Spar Preis (GT Interactive)
Flying Corps ..... DM 29,95
Oddworld: Abe's Oddysee ..... DM 29,95
Stars! ..... DM 29,95
Total Annihilation ..... DM 29,95

TopWare Taschengeldserie
Der Clou ..... DM 9,95

Ich mein' ja nur...

Ein Streik und seine Folgen



Sonntag, 1. November 1998, freie Fahrt auf Deutschlands Datenautobahn! Wie das? Die deutsche Internet-Gemeinde hatte zum Streik aufgerufen, als stillen Protest gegen die zu hohen Gebühren der Telekom. Und tatsächlich, beliebten Diskussionsforen oder deutschsprachigen Newsgroups, bestens frequentierten Web-Chats sowie zahlreichen Mailing-Listen merkte man an, daß viele User ihr Modem an diesem Tag ausgeschaltet ließen. Selbst einige Web-Pages begrüßten die Besucher am 1. November nicht wie gewohnt mit der Startseite, sondern mit dem Hinweis, daß sich diese Seite am Streik beteiligte, verbunden mit der Bitte, die Modem-Verbindung sofort zu trennen. Alle Achtung! Auch einige Provider berichten von bis zu 35% weniger Nutzern als an vergleichbaren Tagen. Ob aber nun dieser gewaltlose Widerstand einer Gruppe engagierter Surfer etwas bewirkt hat oder ob sich die Telekom gar davon einschüchtern läßt, ist fraglich. Schön wäre es allemal! Auch wenn Internet zum Nulltarif, wie in den USA, (vorerst) ein Traum bleiben wird. Aber wie sagt doch Manfred Krug immer so schön? „Telekom, die machen das schon." Na hoffentlich!

Christian Sauerteig

Ultima Online: The Second Age

Add-On zum Online-Rollenspiel veröffentlicht

The Second Age erweitert die beliebte Online-Rollenspiel-Serie um zahlreiche neue Features. So erwarten den Spieler neben neuen Landschaften (Dschungel, Antarktis, geheimnisvolle Tempel), zusätzlichen Monstern und Waffen auch einige neue Zaubersprüche. Sinnvolle Erweiterung für die weltweite Spielergemeinde stellt dabei ein integriertes Sprachübersetzungsprogramm dar, welches Englisch-Deutsch, Deutsch-Englisch, Japanisch-Englisch und Englisch-Japanisch übersetzt. Zusätzlich wird ein IRC-ähnliches Chatprogramm mitgeliefert, das die Kommunikation unter den Spielern vereinfachen soll. Abgerundet wird das nützliche Add-On durch ein umfangreiches Offline-Tutorial sowie ein gedrucktes Handbuch. **cs**

Info: http://www.owo.com



Neben neuen Charakteren, noch unbekannten Zaubersprüchen und einem verbesserten Chat-System umfaßt das Ultima Online – Add-On The Second Age auch neuartige Landschaften.

NHL 99 Modem-Liga

Saisonstart der German Modem League

Hoffnung für begeisterte NHL 99-Spieler, die den Computergegner selbst im All Star-Modus nach Belieben beherrschen, bietet die German Modem League. Gegen eine geringe Schutzgebühr von 20,- DM, welche die Verwaltungskosten sowie lukrative Preise für die besten Kufencracks beinhaltet, kann jeder an der komplett deutschsprachigen Liga teilnehmen. Gespielt wird per Modem oder via Internet, Anmeldungen werden noch bis zum 31. Januar 1999 entgegengenommen. **cs**

Info: http://www.online-sports.omc.net/nhl/



Auch wenn die Homepage kein optischer Leckerbissen ist, lohnt sich die Anmeldung. Dem besten Mitspieler winken interessante Preise.



Crack dot Com macht zu

Golgotha-Source-Code als Public Domain





Dave Taylors Firma Crack dot Com war schon vor längerer Zeit wegen ihres akuten Kapitalnotstands in die Schlagzeilen geraten – jetzt hat sie aufgrund mangelnder finanzieller Ressourcen endgültig aufgeben müssen. Als einen der Gründe für das Scheitern sieht Taylor die falschen Vorstellungen an, die potentielle Publisher vom Crack dot Com-Projekt Golgotha hatten: Der Titel wurde immer wieder mit Uprising verglichen, das sich aber auf dem Markt nicht als der erhoffte Erfolg erwiesen hatte. Nachdem das Ende von Crack dot Com besiegelt war, entschlossen sich die Golgotha-Entwickler, den Source-Code ihres Projekts jedermann im Internet als Public Domain zum Download zur Verfügung zu stellen. Das Material umfaßt u. a. 15 Stücke des Original-Soundtracks, 100 Sound-Effekte und mehr als 2.000 hochauflösende Texturen. Interessenten können sich Golgotha bei der untengenannten Web-Adresse herunterladen. **ha**



Nach dem Aus für Crack dot Com gaben die Entwickler den Golgotha-Quellcode im Internet zum Download frei.

Info: http://www.crack.com/golgtharelease/browse.html

Sir-Tech tritt kürzer

Konzentration auf Spielebereich

Die Spielergemeinde befüchtete schon das Aus für Jagged Alliance 2 und Wizardry 8, als Ende Oktober die Nachricht von den finanziellen Schwierigkeiten der traditionsreichen Firma Sir-Tech die Runde machte. Tatsache ist jedoch, daß Sir-Tech vorerst nur die Sub-Division Vertrieb und Marketing schließt und als reiner Spiele-Entwickler weiterexistieren wird. Die angepeilten Release-Termine für Jagged Alliance 2 und Wizardry 8 verschoben sich auf das erste bzw. dritte Quartal des kommenden Jahres – beide Spiele werden in Deutschland unter dem Label TopWare Interactive erscheinen. **ha**

Info: http://www.topware.de



Robert Sirotek, Vice President von Sir-Tech: Finanzielle Engpässe zwingen zur Beschränkung auf den Bereich der Spiele-Entwicklung.

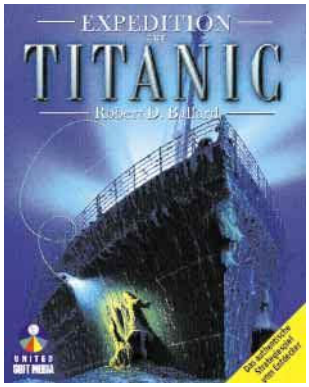
FUNDSACHEN



Wenn Sie in King's Quest: Mask of Eternity das Königreich Daventry erforschen, stoßen Sie neben einem Bauernhof auf eine kleine Holzhütte, die Sie vielleicht zunächst für einen Werkzeugschuppen halten. Öffnen Sie jedoch die Tür, wird Ihnen eine ganz außerordentliche Erkenntnis zuteil: Auch Monster lesen bei der Verrichtung ihres großen Geschäfts gerne Zeitung!

Expedition Mittelmeer

Gewinnspiel von United Soft Media



Mit etwas Glück können Sie bei United Soft Media anläßlich der Veröffentlichung von Expedition zur Titanic einen Forschertrip ins Mittelmeer gewinnen.

Wer hat noch nicht davon geträumt, einmal so richtig auf Schatzsuche zu gehen?! Vielleicht werden Sie bald die Möglichkeit dazu haben. In Zuge der Veröffentlichung von Expedition zur Titanic (vgl. unseren Test auf S. 169) veranstalten Panasonic und United Soft Media nämlich ein Gewinnspiel der besonderen Art: Als Preis winkt eine neuntägige Reise für zwei Erwachsene zu historischen Stätten im und am Mittelmeer. Sie verbringen zwei Tage auf See mit Robert D. Ballard, dem Entdecker der Titanic, und machen Abstecher zu den versunkenen Schätzen alter Handelsschiffe. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schicken Sie eine Postkarte mit Ihrem Namen und der Angabe Ihres Alters, Ihrer vollständigen Adresse sowie Ihrer Telefonnummer unter dem Kennwort „Expedition Mittelmeer" an United Soft Media Verlag GmbH, Thomas-Wimmer-Ring 11-15, 80539 München. Einsendeschluß ist der 31.12.1998. Einzelheiten der Teilnahmebedingungen können Sie direkt bei United Soft Media erfragen.

Info: http://www.usm.de

WORTE DES MONATS

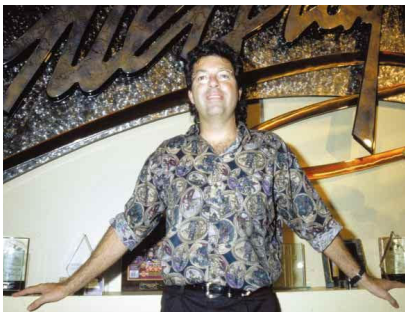
Peter „Dungeon Keeper" Molyneux über das Leben auf einer einsamen Insel:

„Auf einer einsamen Insel festzusitzen, gehört zu meinen größten Alpträumen. Nicht nur, daß ich für praktische Aufgaben einfach nicht zu gebrauchen bin – es ist mir noch nie gelungen, aus richtigen Dingen etwas Vernünftiges zu machen. Ein Hammer stellt für mich einfach einen Gegenstand dar, mit dem ich mir auf die Finger hauen kann. Außerdem brauche ich andere Menschen um mich – der Gedanke, allein auf einer verlassenen Insel zu sitzen, ist schlichtweg furchtbar. Wenn ich allerdings die Möglichkeit hätte, drei Spiele dorthin mitzunehmen, wäre das ein definitives Plus. In der Tat: Stünde ich vor der Wahl zwischen einem Computer mit drei Spielen, einer wirklich attraktiven Begleiterin oder 3.000 Lehrbüchern, würde ich mich eindeutig für den Computer entscheiden."

Quelle: http://www.gamecenter.com

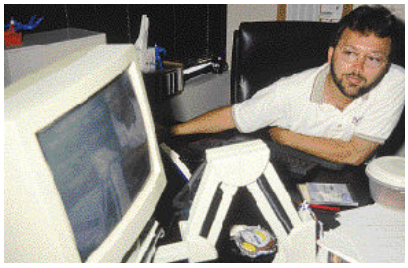
Interplay in Nöten

Finanzielle und personelle Verluste



Brian Fargo, CEO von Interplay, ist zuversichtlich, daß sein Unternehmen die gegenwärtigen geschäftlichen Turbulenzen gut überstehen wird. Kein Wunder: Mit Messiah, Earthworm Jim 3D und Baldurs Gate hat Interplay in den kommenden Monaten ein paar starke Titel in petto.

Der kalifornische Spiele-Publisher Interplay, vor allem bekannt für seine Star Trek-Lizenz-Titel, hat im dritten Quartal des Geschäftsjahres 1998 einen Netto-Verlust von 15,1 Millionen Dollar hinnehmen müssen. Drastische Maßnahmen sollen helfen, den finanziellen Einbruch aufzufangen: 10% der ca. 500 Interplay-Mitarbeiter werden wahrscheinlich ihren Arbeitsplatz verlieren und die Adventure-Entwicklungsabteilung Tribal Dreams mußte ebenso wie die Tochterfirma Flat Cats komplett ihre Pforten schließen. Für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt wurde aufgrund der finanziellen Engpässe das Adventure Star Trek: Secret of Vulcan Fury, dessen Release-Termin sich bereits mehrfach verschoben hatte. Kirk Green, Interplays Marketing Director, bestreitet jedoch, daß Vulcan Fury nun endgültig gecancelt sei: „Ein Grund, warum wir Vulcan Fury vorerst beiseite geschoben haben, liegt darin, daß es sich dabei um ein sehr kostenintensives Produkt handelt. [...] Zu einem späteren Zeitpunkt entscheiden wir uns vielleicht dafür, das Projekt wieder hervorzukramen und schließlich zu Ende zu führen." Brian Christian, vormals Mitarbeiter von Tribal Dreams und Produzent von Vulcan Fury, wurde mittlerweile damit beauftragt, eine neue Entwicklungsabteilung aus ehemaligem Tribal Dreams- und Flat Cat-Personal aufzubauen. Die neue Division soll künftig für alle Strategie- und Adventure-Titel aus dem Hause Interplay zuständig sein. Dazu zählen auch die beiden Star Trek-Spiele Fleet Command und New World. Inzwischen wurde ferner bekannt, daß Fallout-Schöpfer Tim Cain seinem Arbeitgeber Interplay aufgrund von konzeptionellen Meinungsverschiedenheiten den Rücken gekehrt hat. Zusammen mit Leonard Boyarsky und Jason Anderson gründete er ein eigenes Entwicklerstudio namens Troika Games und unterzeichnete einen Publishing-Vertrag mit den Sierra Studios. Erstes Projekt des Teams wird ein Rollenspiel sein, das im dritten Quartal des Jahres 2000 auf den Markt kommen soll. **ha**



Fallout-Designer Tim Cain verließ Interplay, um mit einem eigenen Team für Sierra seine Vorstellung vom ultimativen Rollenspiel zu realisieren.



Traurige Nachrichten für Mr. Spock: Interplay hat die Fertigstellung des Star Trek-Adventures Secret of Vulcan Fury auf unbestimmte Zeit vertagt.

Info: http://www.interplay.com

Final Fantasy: The Movie

Columbia produziert Kinofilm zum Kult-Rollenspiel



Final Fantasy liefert den Stoff für einen komplett Computer-generierten Kinofilm.

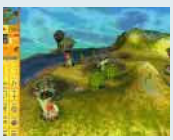
Nachdem im vergangenen Sommer mit Final Fantasy VII Squares kultige Rollenspielreihe ihren Weg auf den PC gefunden hat, wird das japanische Manga-Epos nun auch noch verfilmt. Square Tokio hat jedenfalls mit Columbia Pictures einen entsprechenden Deal unterzeichnet, der Columbia die weltweiten Distributions-Rechte (außer Japan und Asien) für Final Fantasy: The Movie zuspricht. Der Film, der im Lauf des Jahres 2001 in die Kinos kommen soll, wird voraussichtlich vollständig auf Computer-generierter Grafik basieren. Hironbu Sakaguchi, der Regisseur des Projekts, sagt dazu: „Final Fantasy: The Movie wird die Verwirklichung des Traumes sein, Computerspiele und Film mit Hilfe der modernsten CG-Animations-Technologie zu einer völlig neuen Form der Unterhaltung zu verschmelzen." **ha**

Info: http://www.squaresoft.com

DIE ANDERE HITPARADE

HOCHSPANNUNG! Nerven wie Drahtseile, scharfer Verstand – Sierras Half-Life fordert den ganzen Kerl! Ein genialer Puzzle- und Action-Mix, wie es ihn so bisher noch nicht gegeben hat!

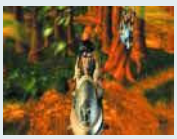




GÖTTLICH! Populous 3 ist der Beweis: Die britischen „Ochsenfrösche" von Bullfrog haben ihr Handwerk bei Meister Molyneux hervorragend gelernt. Vorsicht, Suchtgefahr!

KRIMINELL! Wer einmal in Eidos' Gangsters-Milieu abgerutscht ist, kommt da nicht mehr raus. Da schlagen auch die intensivsten Rehabilitationsmaßnahmen nicht an.





SYMPATHISCH! Unsere Helden werden wir auch in Zukunft bei der Agentur Rent-A-Hero bestellen! Falls Rodrigo noch einen Termin frei hat, nehmen wir gern öfter seine Dienste in Anspruch.

GEHIRNERSCHÜTTERUNG! Beat 'em Ups – stirbt diese dumpfe Art von Spiel denn nie aus? Immerhin wird die billige PC-Umsetzung von Toshinden 2 dem Genre keine neuen Fans zuführen...



Dungeon Keeper 2 • Strategie

SATANISCHE SPIELE



Getreu dem Motto „Das Böse ist gut“, war Bullfrogs Dungeon Keeper eines der ideenreichsten und attraktivsten Echtzeit-Strategie-Spiele des Jahres 1997. Mit Dungeon Keepers Fertigstellung aber verließ dessen geistiger Vater und damaliger Bullfrog-Chef Peter Molyneux das Unternehmen, um seine Lionhead Studios zu gründen. Seitdem fragen sich viele Dungeon Keeper-Fans in aller Welt, wie es denn nun mit der Geschichte um den Horned Reaper und die Dark Mistress weitergehen soll. Wir haben die Antwort...

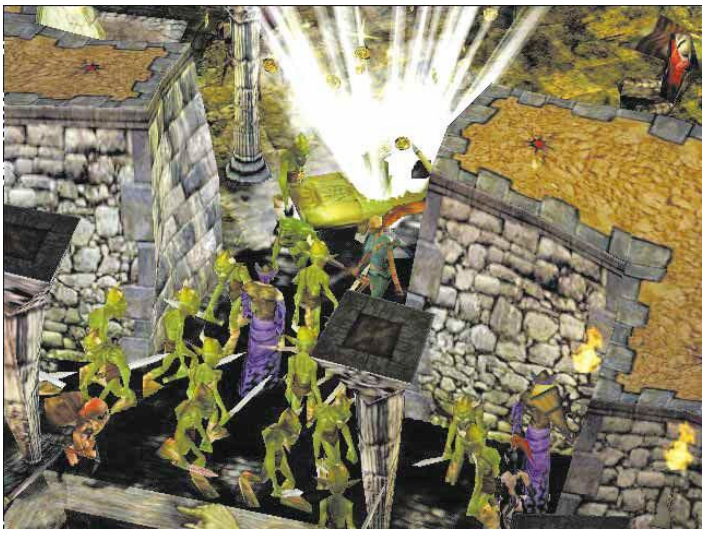
Schon seit einiger Zeit steht die Redaktion in Kontakt mit Nick Goldsworthy, dem jetzt zuständigen Producer für Dungeon Keeper 2 bei Bullfrog. So konnten wir Ihnen bereits im Juni die ersten exklusiven Bilder und Informationen liefern. Seitdem haben sich die Grafik-Engine und das grundlegende Spieldesign aber fast täglich verändert. Mit dem Erreichen der Alpha-Entwicklungsphase ist es jetzt wieder einmal an der Zeit, um nachzufragen.

Allianz mit dem Reaper

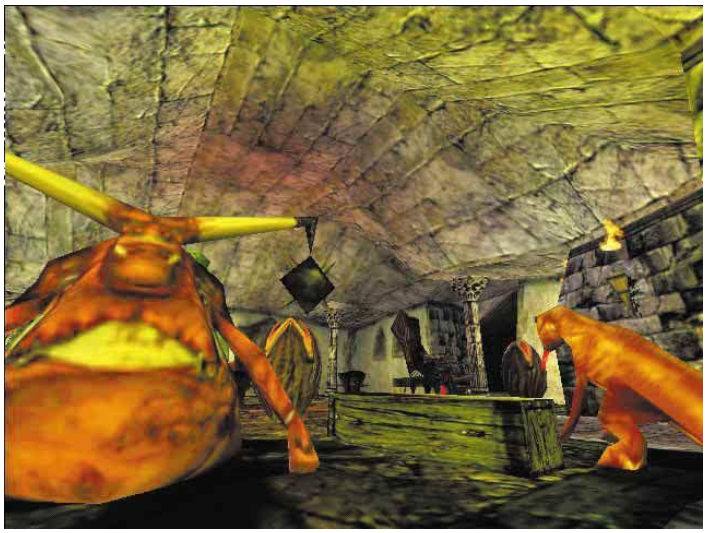
Was hat sich also getan im Untergrund? Dort fungieren Sie als Spieler nach wie vor in der Rolle des Dungeon Keepers, jenes diabolischen Diktators, der mit harter Hand über eine Horde von Imps herrscht. Die Imps sind das Fußvolk, das je nach Befehl tiefe Tunnel ins Erdreich treibt, um Labyrinthe und Gewölbe zu erweitern, die Gold- und Juwelen-Adern auszubeuten und den Reichtum ihres Herrn und Meisters zu mehren. In seinem Untergrundreich richtet der Dungeon Keeper verschiedenartige Räumlichkeiten ein, um anderen Kreaturen der Unterwelt eine Heimstatt zu bieten, die sich dann als Söldner verdingen. Ziel jedes Dungeon Keepers ist es, an die Oberwelt zu gelangen und dort endlich unbeengt zu brandschatzen. Um dies zu erreichen, müssen Sie im Kampagnenspiel des zweiten Teils eine gefährliche



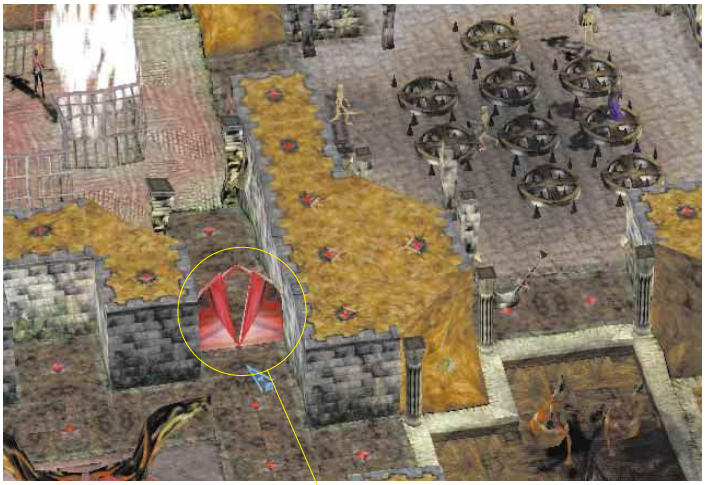
Hier sehen Sie das Machtzentrum eines jeden Unterwelt-Reiches. Links das Dungeon-Herz, in dem sich alle Ihre Mana-Energie sammelt, und rechts davon ein Monsterportal. Aus diesem tiefen Erdschlund steigen die umherirrenden und noch herrenlosen Kreaturen in Ihren Dungeon ein.



In DK 2 können Sie nicht mehr beliebig viele Monster auf einer Stelle plazieren. Jede Kreatur benötigt ihren Raum. Durch diese schmale Maueröffnung drängeln sich eine Menge Goblins, Zauberer und Elfen. Die hinteren Reihen müssen warten, bis genug Platz für sie ist.



Endlich Übersicht! Dank der neuen 3D-Engine und der Polygon-Charaktere ist die Ich-Perspektive erstmals richtig zu gebrauchen. Vor Ihnen steht ein grimmiger Bile Demon, rechts sehen Sie einen Salamander. So läßt es sich wie in einem 3D-Action-Spiel kämpfen.



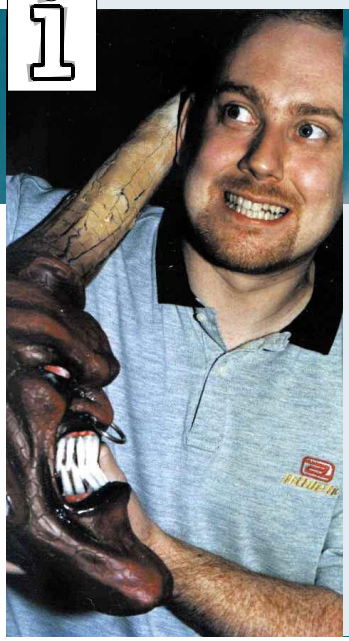
Hier sehen Sie einen einfach ausgestatteten Trainingsraum, in dem einige Skelettkrieger versuchen, ihre Kampferfahrung zu steigern. In der Bildmitte läßt sich eine Scherenfalle erkennen, deren rotschimmernde Messer beim Übertreten aus den Wänden schnellen.

Allianz mit dem mächtigsten der Unterweltler eingehen, dem Horned Reaper. Er rückt mit seinem dämonischen Wesen im zweiten Teil noch weiter in den Mittelpunkt. Nur mit seiner Hilfe kann es Ihnen nämlich gelingen, die magischen Edelsteine zu finden, die die Tore zur lichten Welt dort oben öffnen können. Aber je mehr das Sensen-schwingende, rothäutige Ungetüm unter den Einfluß der Edelsteine gerät, umso unberechenbarer wird es. Die 22 Levels des Einzelspieler-Modus sind eng an die Hintergrundhandlung geknüpft, die mit 20 hochauflösend gerenderten Videosequenzen fortgesponnen wird. Wie Sie so einen Level erfolgreich absolvieren, bleibt Ihrem Geschick als Dungeon Keeper überlassen, jedenfalls gibt es mehrere Lösungswege. Außerdem bieten die Missionen auch optionale Nebenziele an.

Noch mehr Echtzeit-Strategie

Dungeon Keepers zweiter Teil soll sich noch mehr dem bekannten Spielablauf eines Echtzeit-Strategie-Spiels annähern. Sie werfen nicht mehr nur einfach eine Handvoll Kreaturen in die Schlacht und hoffen, daß deren Kampferfahrung schon ausreichen wird, um den Eindringling zu besiegen. Da die Einheiten jetzt einen bestimmten Platz auf den Feldern beanspru-

INTERVIEW MIT NICK GOLDSWORTHY - PRODUCER





Wir haben uns mit dem verantwortlichen Produzenten Nick Goldsworthy über Bullfrog und Dungeon Keeper 2 unterhalten. Goldsworthy, der mit der Produktion von Warhammer: Dark Omen über ausreichend Erfahrung im Fantasy-Strategie-Genre verfügt, stand uns dafür bereitwillig Rede und Antwort.

PC ACTION ***Hi Nick, der „Horned Reaper" wirft seinen Schatten bereits voraus. In welcher Entwicklungsphase befindet Ihr Euch und wann wird Dungeon Keeper 2 nun denn erscheinen?***

Nick: *Wir haben gerade die Pre-Alpha-Phase erreicht. Das heißt, alle Spielmechanismen sind funktionsfähig, aber es braucht noch einiges an Zeit, um das Spiel auszutarieren und vor allem so hinzukriegen, wie es sich für ein Bullfrog-Spiel gehört. Hand auf mein schwarzes Herz: Dungeon Keeper 2 wird irgendwann im Mai oder Juni 1999 herauskommen.*

PC ACTION ***Soso! Und was wird die genaue Hintergrundgeschichte des Spiels sein?***

Nick: *Da hat sich eigentlich nicht viel geändert. Letztlich ist es das Ziel, die Oberwelt zu erreichen. Dorthin zu gelangen, wo die strahlenden Helden leben. Um das zu erreichen, geht der Dungeon Keeper (der Spieler, Anm. der Redaktion) eine gefährliche Partnerschaft mit dem Horned Reaper ein. Mit ihm zusammen gilt es eine Reihe geheimnisvoller Edelsteine einzusammeln, die im Untergrund verborgen liegen und das Tor zum Licht öffnen können. Aber natürlich gibt es da auch konkurrierende Keeper und eine Reihe tapferer Recken, die den Spieler und seine bösen Horden lieber in der Unterwelt belassen wollen.*

chen, um gesetzt werden zu können, verlegt sich der Schwerpunkt mehr auf die richtigen Angriffs- und Verteidigungs-Strategien. Zugleich können damit die Zaubersprüche und Fernwaffen viel überlegter und effektiver eingesetzt werden. Ein dicker Bile Demon eignet sich jetzt bestens dazu, einen ganzen Durchgang zu versperren, während dahinter plazierte Elfen in Ruhe heranstürmende Horden mit Pfeil und Bogen unter Beschuß nehmen können. Inzwischen sind auch einige neue Charaktere bekannt geworden, wie beispielsweise der Dieb. Er hat die nützliche Eigenschaft, sich lautlos und fast unerkannt durch die Labyrinthe bewegen zu können, um Gold oder Technologien zu stehlen. Mit seiner Fähigkeit, auch die sichersten Türschlösser zu knacken, kann er zudem unbemerkt in fremde Dungeon-Gebiete vordringen, zumindest so lange, bis der Gegner mit der Maus auf ihn klickt oder er in einen Kampf verwickelt wird. Natürlich werden Sie auch eine Reihe anderer, neuer Kreaturen in Ihrem Dungeon beherbergen dürfen. So zum Beispiel den Schwarzen Ritter, der ein Meister des Nahkampfes ist. Einst ein prächtiger Held, ist er der schwarzen Magie verfallen und hat sich in ein seelenloses Geschöpf verwandelt. Der Dunkel-Elf





Der Horned Reaper gilt mit seiner todbringenden Sense als die fürchterlichste Kreatur der Unterwelt. Im neuen Dungeon Keeper spielt er eine ganz besondere Rolle.



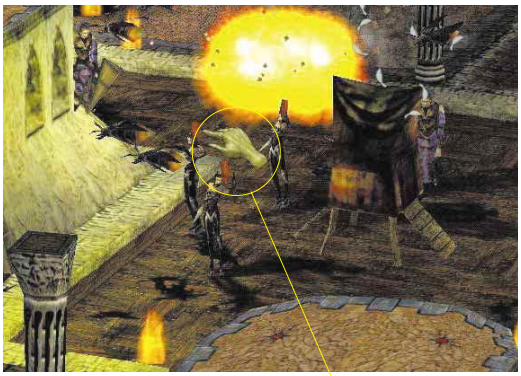
PC ACTION ***Ok, welche spielerischen Unterschiede werden sich denn im Vergleich zum Vorgänger ergeben? Wie wird sich Dungeon Keeper 2 denn nun spielen?***

Nick: *Es gibt mehr Unterschiede, als der Reaper jemals Helden abgemurkst hat. Manche haben ja das erste Dungeon Keeper als eine Art Rollenspiel mit ein bißchen Einheiten-Management und einer Prise Echtzeit-Kampf angesehen. In Dungeon Keeper 2 muß man sich immer noch um alle seine Kreaturen kümmern, aber es gibt nun ein vollständig neues Kampfsystem, das spielerisch dem Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele sehr nahekommt. Der Spieler kann seine Monster nach wie vor einzeln bewegen und beeinflussen, aber muß sich bei der Plazierung während eines Kampfes immer über alle Vor- und Nach-*

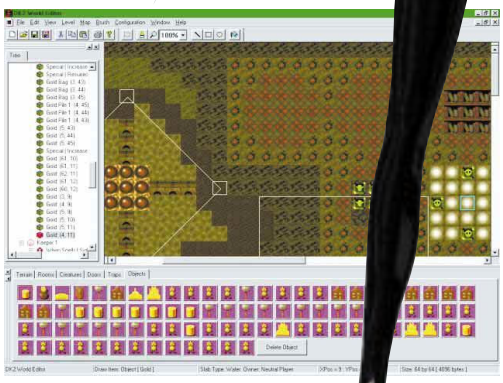
▶▶▶



Da steht sie in ihrer ganzen Polygonpracht, die Dark Mistress, und wird gerade von einem Hünen inmitten der Speisekammer angegriffen. Sogar die recht knappen Lackklamotten sind noch gut zu erkennen.



In der Bildmitte ist die „göttliche" Hand zu sehen, die Sie dazu benutzen, um Kreaturen aufzunehmen und zu plazieren oder Ihre Armeen mit zu einigen kräftigen Backpfeifen antreiben.



Ob dieser komfortable Dungeon-Editor der Verkaufsversion beiliegen wird, ist leider noch nicht entschieden.

hingegen vereint die Pfeil und Bogen-Fähigkeiten mit seiner Schnelligkeit. Die Salamander gelten zwar als niedere Geschöpfe, spielen jedoch eine wichtige Rolle in einem funktionierenden Untergrund. Kommt es dann einmal zur unterirdischen Auseinandersetzung, steht der dickleibige Bile Demon in erster Linie vor seinem Herrn. Der träge, störrische und Gastritis-geplagte Kerl stürzt sich mit Gasausdünstungen und seinen beiden Morgenstern-behangenen Hörnern auf jeden fackeltragenden Helden und ist noch wirkungsvoller als sein Vorgänger aus dem ersten Teil. In Acht nehmen sollten Sie sich allerdings vor dem eigenen Dieb. In null Komma nichts haben es sich die wankelmütigen Gesellen anders überlegt und wechseln die Seite, wenn nur der Preis stimmt. Neben den bekannten Räumlichkeiten wie der Bibliothek und der Werkstatt erhält der Trainingsraum eine grundlegende Renovierung und wird um eine echte Kampfarena erweitert, die ein viel effektiveres Training Ihrer Monster ermöglicht. Ganz neu ist

INTERVIEW MIT NICK GOLDSWORTHY - PRODUCER



teile im Klaren sein. Beim Vorgänger konnte man noch so viele Monster, wie man wollte, packen und ohne Probleme auf ein und dieselbe Stelle im Dungeon fallen lassen. Jetzt bleibt jede Einheit erst einmal kurz benommen sitzen, was sie natürlich in diesen Sekunden sehr verwundbar macht. Jedes Monster ist durch über 30 Eigenschaftswerte charakterisiert, unter anderem durch seine Angriffsfähigkeiten, d. h. ob es zum Beispiel gut in der Abwehr, im Nahkampf, der Spurensuche oder dem Zaubern ist. Aber auch Mut- und Furcht-Werte gibt es. Das heißt, ein schwächeres Geschöpf wird vor einem gefährlichen Feind eher davonlaufen als anzugreifen. Wenn es aber auf einige Kumpane stößt, deren summierte Werte den des Gegners übersteigen, wird es zurückkommen und ihn seinerseits in die Flucht schlagen. Das hat uns viel Spaß gemacht, dieses System mit seinen Formationen und Taktiken, die sich die Monster aneignen, zu programmieren. Auf die Frage, was sich noch alles geändert hat, muß ich aber noch einiges sagen: Da wären die komplett neue, Hardware-beschleunigte 3D-Engine und die neuen Monster-Fähigkeiten, die besonders in der Ich-Perspektive zum Tragen kommen. Außerdem das Multiplayer- und Internetspiel mit bis zu 13 Keepern, neue Räume, neue Fallen, neue Kreaturen, über 200 Spezial-Effekte und so weiter und so weiter...

PC ACTION ***Das war ausführlich! Aber wie viele Levels wird es geben und wie funktioniert der Einspieler-Modus?***

Nick: *In der Kampagne werden wir 22 Levels haben, dazu gibt es ca. 40 Multiplayer-Karten. Jede Kampagnen-Mission ist in die Hintergrundgeschichte eingebunden, außerdem werdet Ihr die Möglichkeit haben, einen individuellen Weg durch die Kampagne zu nehmen.*

PC ACTION ***Die Sicht aus der Ich-Perspektive war ja durchaus ein Manko am ersten Teil. Wird es denn jetzt einen etwas klareren Blick auf das Geschehen geben?***

Nick: *Mit der neuen 3D-Engine haben wir eine phantastische Optik geschaffen, schaut Euch nur die Screenshots an. Echte DK-Fans mochten*

das Casino, in dem die Horden ihre sauer verdienten Almosen gleich wieder auf den Kopf hauen können. Das sorgt für Stimmung und motiviert die dunklen Spießgesellen.

Die Zauber-Energie, das Mana

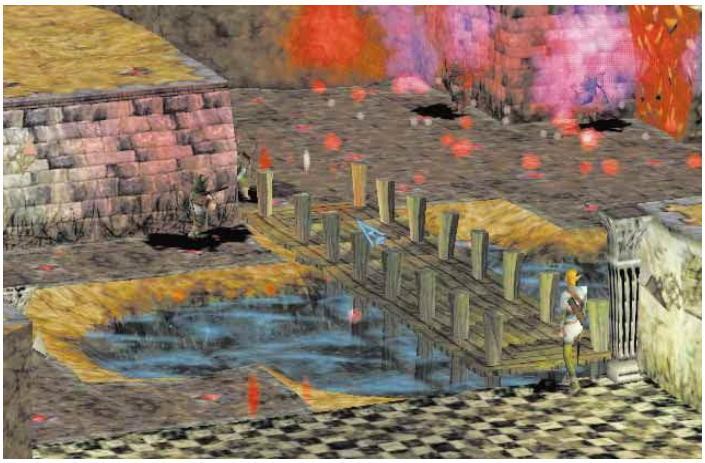
Die Landgewinnung unter Tage wird mit der Einführung der Zauber-Energie „Mana“ zum elementaren Bestandteil. Denn je größer das unterirdische Areal ist, das Sie kontrollieren, desto größer werden Ihre Manavorräte, die sich im Herz des Dungeons sammeln. Und über je mehr Mana Sie verfügen können, umso mächtiger werden Ihre Zaubersprüche und Fallen sein. Unter den Fallen und Türen findet sich jetzt unter anderem ein Schiebetor, bei dem sich mit gewaltigem Getöse riesige Steinplatten verschließen. Vielleicht ziehen Sie aber auch die tückischen Fallgitter vor, die aus der Decke plötzlich nach unten rasseln. Ganz neu auch die magischen Fallen, die nur mit ausreichend Zauber-Energie funktionieren. Wenn beispielsweise eine „Angstfalle“ durch Bodenplatten ausgelöst wird, läßt sie alle Feinde in Scharen davonlaufen, während neuartige „Wachfallen“ bei Gegnerkontakt tödliche Projektile abfeuern. Mit der gesamten Menagerie lassen sich treffliche Hinterhalte bauen. Dank der Auslöse-

20 Zwischensequenzen werden die Hintergrundgeschichte weitererzählen. Hier sehen Sie die peitschenschwingende Dark Mistress in Aktion.



die Sicht aus der Ich-Perspektive, aber wir wollten wirklich mehr daraus machen. Jetzt gibt es eine eigene Monster-Eigenschaft, von der der Spieler Gebrauch machen kann, wenn er in ihnen steckt. Man muß darauf aufpassen, daß man nicht zuviel Zeit in der Ich-Perspektive verbringt, da dadurch das Management des Dungeons vernachlässigt wird. Manche Monster kann das sehr ärgerlich machen...

PC ACTION ***Also wie wichtig wird die Ich-Perspektive im Spiel sein? Wird man gezwungen sein, sie zu benutzen?***



Ein mit Pfeil und Bogen ausgestatteter Elf schickt sich an, die Brücke zu überqueren, vor ihm zwei der kräftigen Zwerge. Im Hintergrund erkennen Sie zwei Imps bei der Befestigung der Dungeon-Wände.



Auf dem Friedhof kämpfen ein Mönch und ein Zwerg gegen einen Helden, der in den Dungeon eingedrungen ist. Eindrucksvoll tauchen die schwirrenden Feuerbälle die Szenerie in ein unwirkliches Licht.

Mechanismen lassen sich Fallen so aufbauen, daß ganze Kettenreaktionen entstehen und beispielsweise eine Reihe rollender Felskugeln oder Spießfallen aktiviert werden.

Schon alleine durch die neue Grafik-Engine gewinnt die Darstellung der Zaubersprüche an Reiz. Transparenz- und Licht-Effekte tauchen die dunklen Gänge in ein unheimliches Licht. Ein neuer Erdbebenzauber läßt das gesamte Monitorbild erschüttern, wirft alle Figuren um und läßt Decken und Wände einstürzen. Eine der Lieblings-Ideen des Bullfrog-Teams ist der sogenannte „Turncoat". Dieser Zauberspruch benötigt zwar eine Menge Mana-Energie, aber erlaubt es dem Spieler, jede feindliche Einheit auf seine Seite zu ziehen. Einmal „umgedreht", kann die betreffende Figur unerkannt mit ihren ehemaligen Kumpanen wieder ins heimische Dungeon zurückzukehren und dann dort reichlich Unruhe stiften. Nicht neu, aber einzigartig ist der „Possession"-Zauber. Er gibt dem Spieler die Möglichkeit, in die Haut jedes Monsters zu schlüpfen, den Dungeon aus der Ich-Perspektive zu erleben und sich so auch an den Kämpfen zu beteiligen. Wie in einem 3D-Action-Spiel steuern Sie dann einen Salamander, Drachen oder Zauberer und setzen dessen Fähigkeiten ein.

Neues Gameplay durch 3D

Gerade bei der Darstellung der Ich-Perspektive wurde eine der Schwächen des ersten Teils besonders deutlich: die Grafik-Engine. War die Dungeon-Umgebung noch dreidimensional, zoom- und rotierbar, staksten die Spielfiguren als zweidimensionale Bitmap-Animationen durchs Bild. Die veraltete Optik war der Preis, für die das damalige Molyneux-Team den vielen Verzögerungen bis zur Fertigstellung zahlen mußte. Eine 3D-Beschleunigung wurde gar erst via Patch nachgeliefert. In diesem Zusammenhang haben die jetzigen Designer sämtliche Altlasten über Bord geworfen und komplett neue Grafik-Routinen gestrickt. Neben den technischen Leistungsmerkmalen wie Farbtiefe und Auflösung (16 Bit, bis 1.024x768), die allen Elementen zugute kommen, fallen nun besonders die dreidimensional aufgebauten Polygon-Charaktere auf. Diese sind natürlich auch viel weicher und realistischer animiert, als es mit den Bitmap-Darstellungen überhaupt möglich war. Über



INTERVIEW MIT NICK GOLDSWORTHY - PRO CE



Nick: *Wir zwingen keinem Spieler etwas auf, aber es gibt Situationen, da bringt die Ich-Perspektive einfach Vorteile. Wenn man zum Beispiel in die Haut des neuen Dieb-Charakters schlüpft, kann man dessen Tarneigenschaften viel besser nutzen, sich in den dunklen Ecken des Dungeons verstecken und wird schwerer zu entdecken sein.*

PC ACTION ***Ist es wahr, daß man nicht mehr beliebig viele Monster auf eine Stelle im Dungeon fallen lassen kann?***

Nick: Also, jedes Geschöpf nimmt einen gewissen Raum ein. Das bedeutet: Auf die Stelle, auf der zum Beispiel vier Goblins Platz haben, könnt Ihr einen Bile Demon hinstellen.

PC ACTION ***Wir haben ja schon von einem neuen Raum erfahren, dem Casino. Welche neuen Inneneinrichtungen gibt es außerdem?***

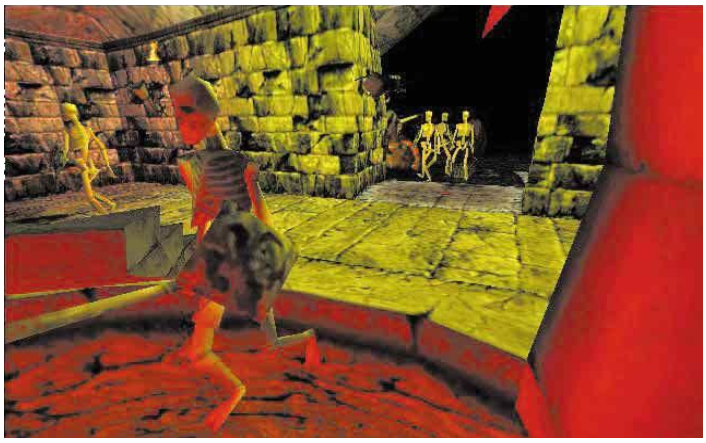
Nick: *Eine Menge Räume haben weiterentwickelte Eigenschaften. Der Trainingsraum hat jetzt zum Beispiel auch die Funktion einer Kampf-Arena. Der Spieler kann dort Monster plazieren, die gegeneinander oder gegen gefangengenommene Helden kämpfen. Wie im Trainingsraum steigern die Kreaturen so ihre Erfahrung, nur eben effektiver.*

PC ACTION ***:Ist denn die Vorgehensweise bei der Forschung nach neuen Technologien und der Erfindung neuer Zaubersprüche beim Alten geblieben?***





Die Speisekammer eines jeden Dungeons ist die Hühnerzucht. Dort ernährt sich Ihre Monsterhorde. Gerade lassen es sich dort ein paar Bile Demons und Goblins gut gehen. Aus der Ich-Perspektive einer Kreatur ein besonderer Spaß, wenn die aufgescheuchten und wild gluckenden Hühner durcheinandergewirbelt werden.



Eines der neuen Geschöpfe ist der Dunkle Engel und diese Skelettkrieger sind seine Ausgeburten. Mit ausreichend Mana versorgt, ist er in der Lage, gefallenen Kriegern ein seelenloses Leben einzuhauchen.



Nick: Die Bibliothek und die Werkstatt funktionieren genauso wie früher. Irgendwelche Geschöpfe sorgen dort dafür, daß effizientere Möglichkeiten entwickelt werden. Aber die Zaubersprüche können jetzt weiterentwickelt werden. Zum Beispiel der Blitzschlag: Im Level 1 elektrisiert er die Getroffenen nur, im Level 2 richtet 30% Schaden an und in Level 3 50%, auf eine Wasserfläche angewendet ist er sogar noch wirkungsvoller.

PC ACTION ***Sind denn die kleinen Imps wieder das Rückgrat eines erfolgreichen Dungeons?***

Nick: *Ja klar, genauso wie gutes Labyrinth-Design und reichlich Mana-Energie.*

PC ACTION ***Welche Bildschirmauflösungen wird Dunegon Keeper 2 denn unterstützen?***

Nick: *Wir haben 16 Bit-Farbtiefe und Auflösungen bis zu 1.024x 768 Bildpunkten vorgesehen.*

PC ACTION ***Was sind denn genau Eure Vorhaben für das Multiplayer-Spiel?***

▶▶▶



Inmitten des Quells allen Wissens: In den Bibliotheken werden von den Zauberern alle magischen Spruchformeln ersonnen. Sehr gut zu erkennen in dieser Einstellung sind die reichhaltigen Texturen, die Bullfrog in der neuen Grafikdarstellung unterbringt, wie z. B. die Perser-Teppiche oder die Seiten der aufgeschlagenen Bücher.

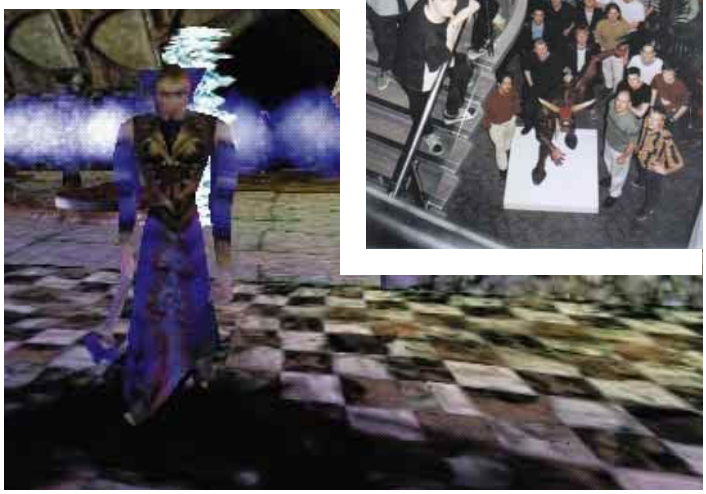
30 Bewegungs-Abläufe hat Bullfrog hier jeder Kreatur spendiert. Das Ergebnis ist ein überzeugendes Schauspiel, gerade bei einem reich bevölkerten Dungon und vor allem in den Kampfszenen. Und damit macht das Spiel aus der Ich-Perspektive jetzt erst auch wirklich Sinn. Denn nun können Sie sich wie in klassischen 3D-Shootern mit Feuerbällen, Schwertern oder Pfeil und Bogen ins Getümmel stürzen, ohne die Übersicht zu verlieren. Ein Heidenspaß!

Wir werden Bullfrogs Weg in Sachen Dungeon Keeper 2 auf jeden Fall weiterhin begleiten, denn noch viele Fragen sind ungeklärt. Wie sehen die Benutzer-Menüs aus? Was versteckt sich hinter den Bonus- und Geheim-Levels? Wird der Karten-Editor mit dem Spiel zusammen ausgeliefert? Wir bleiben dran.

Christian Müller

Noch nie in seiner Firmengeschichte hatte Bullfrog ein so großes Team an nur einem einzigen Spiel sitzen. Über 35 Personen helfen mit, daß Dungeon Keeper 2 sich an den geplanten Veröffentlichungstermin hält.





Mit genug Mana-Energie und in hohen Erfahrungsstufen gehören die Zauberer zu den mächtigsten Geschöpfen. Dank der neuen 3D-Grafik ist der Einsatz von Magie immer ein besonderes Schauspiel.

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Multiplayer:	13 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
Erscheint:	Mai/Juni 1998

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

INTERVIEW MIT NICK GOLDSWORTHY - PRODUCER



Nick: *Bis zu 13 Leuten können an einem Spiel teilnehmen. Das kann aber auch eine Kombination aus zum Beispiel sieben menschlichen und sechs Computerspielern sein. Die Spielkarten werden gesondert für jede mögliche Anzahl von Spielern gestaltet, für zwei, für vier Spieler und so weiter. Unterstützt werden TCP/IP (Internet, Anm. der Redaktion), lokale Netzwerke, Modem- und serielle Verbindungen. Außerdem wird es einen speziellen Multiplayer-Server auf der Dungeon Keeper 2-Homepage im Internet geben.*

PC ACTION ***Dungeon Keeper hat ja eine riesige Fangemeinde. Konntet Ihr denn im neuen Design auf deren Vorschläge eingehen? Was haltet Ihr von Ideen wie einer versteckten Rennstrecke à la Mario Kart?***

Nick: *Wir haben unseren treuen Fans viel Aufmerksamkeit geschenkt, ein Großteil der neuen Ideen ist den Wünschen und Anregungen der Spieler entsprungen. Ja, wir haben auch ein paar geheime Bonus-Levels versteckt, aber was Ihr dort finden werdet, müßt Ihr schon selbst herausfinden. Hehe... (grinst teuflisch).*

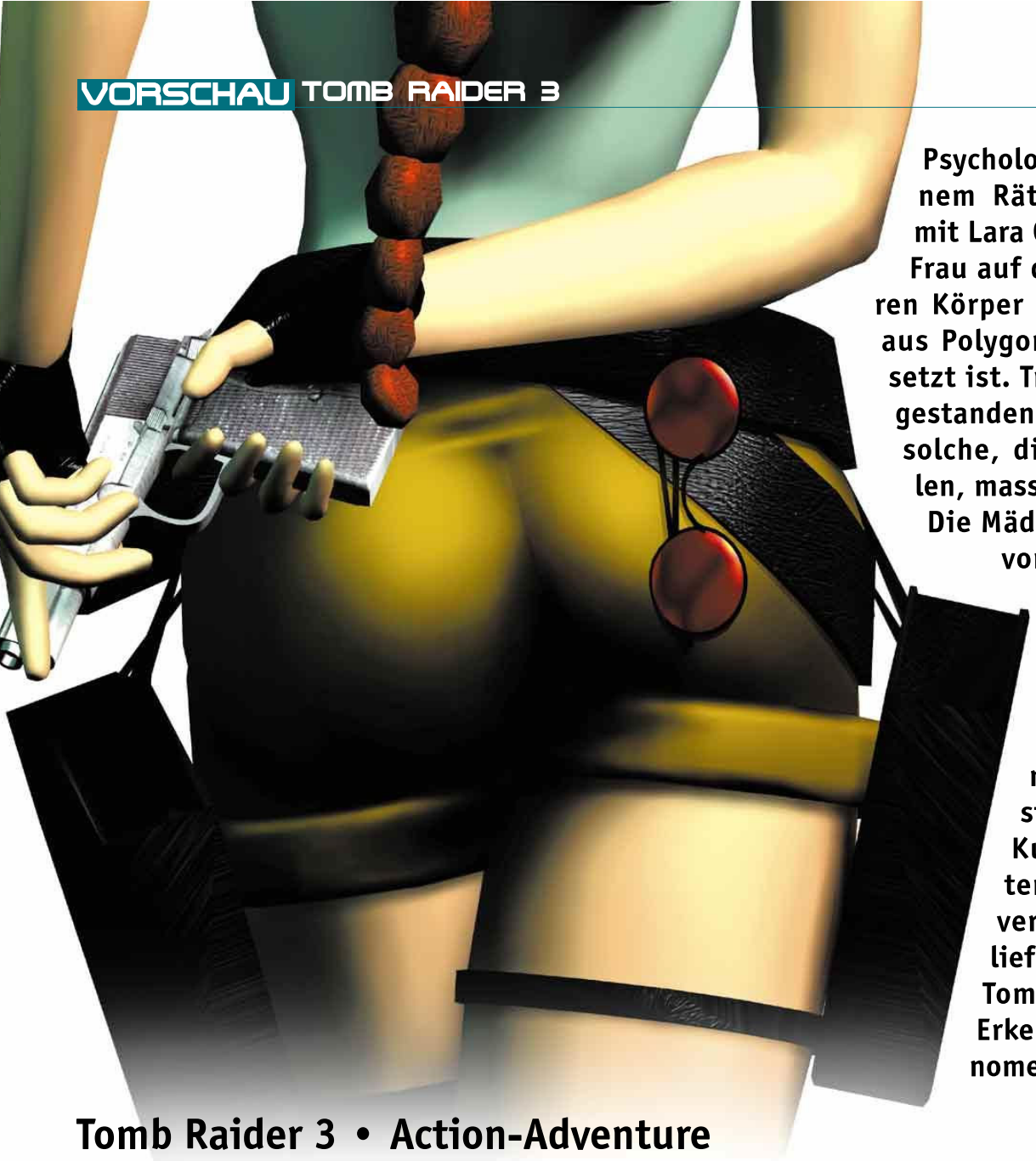
PC ACTION ***Was ist denn eigentlich Dein Lieblingscharakter im Spiel?***

Nick: *Natürlich die weiße Elfe mit ihrem unschuldigen Sex-Appeal.*

PC ACTION ***Stell Dir mal vor Hollywood würde aus dem Dungeon Keeper 2-Stoff einen Film drehen wollen. Was wären denn dann Deine bevorzugten Schauspieler für die Hauptrollen?***

Nick: *Jack Nicholson als der Horned Reaper, Uma Thurman als die Dark Mistress und ich als der Bile Demon.*

PC ACTION ***: Genau, herzlichen Dank für das Gespräch, Nick, und bitte, könnt Ihr zusehen, daß sich Dungeon Keeper 2 nicht so lange verzögert wie der erste Teil?***



Psychologen stehen vor einem Rätsel: Da erscheint mit Lara Croft plötzlich eine Frau auf der Bildfläche, deren Körper etwas unbeholfen aus Polygonen zusammengesetzt ist. Trotzdem liegen ihr gestandene Mannsbilder und solche, die es werden wollen, massenweise zu Füßen. Die Mädels sind fasziniert von Laras starker Persönlichkeit und ihren coolen Klamotten. Wie in aller Welt konnte es soweit kommen, daß Core Designs kurvenreiches Kunstweib den Leuten derart den Kopf verdreht? Vielleicht liefert uns ja in Kürze Tomb Raider 3 neue Erkenntnisse zum Phänomen Lara Croft...

Tomb Raider 3 • Action-Adventure

DIE WAFFEN EINER FRAU

Früher zierten die Bildbände von Reinhold Messners Berg-Eskapaden den weihnachtlichen Gabentisch, heute sind es die digitalen Abenteuer der Lara Croft – auch in diesem Jahr ereilen uns die halsbrecherischen Expeditionen der schönen britischen Archäologin wieder pünktlich zum Fest. Nachdem die Neuerungen, die das letztjährige Sequel gegenüber dem originalen Tomb Raider aufwies, nicht gerade bahnbrechend waren, darf man gespannt sein, was sich Core Design für den dritten Teil hat einfallen lassen, um ihr Tomb Raider-Konzept noch weiter voranzubringen. Spätestens seit der E3 wissen wir, daß die Grafik von Tomb Raider 3 mit allerlei netten Effekten auf Hochglanz poliert werden soll, daß Frau Croft mittlerweile noch mehr akrobatische Kunststückchen auf Lager hat und daß sie wieder in regelmäßigen Abständen ihre Garderobe wechseln wird. Über die Einzelheiten der Story und Veränderungen im Gameplay hüllten sich die Entwickler jedoch lange in beharrliches Schweigen. Inzwischen können wir uns etwas genaueres Bild von Tomb Raider 3 machen – die erste spielbare Vorabversion der 20 Levels, die uns Eidos zur Verfügung stellte, ist zwar noch weit davon entfernt, perfekt zu sein, vermittelt aber bereits einen guten Eindruck, wie das fertige Produkt in etwa aussehen wird.

Kosmopolitische Heldin

In Tomb Raider 1 verschlug es Lara ins sagenumwobene Atlantis, der zweite Teil führte sie auf der Suche nach einem ganz besonderen Dolch bis an die Chinesische



Auch unter Wasser lauern Gefahren. Hier fiel Lara innerhalb von wenigen Sekunden einem blutdurstigen Schwarm Piranhas zum Opfer.



Vor unliebsamen Begegnungen ist Lara auch in U-Bahnstationen nicht gefeit. Ein schneller Finger am Abzug bewahrt sie vor dem Tod.

Mauer und nun ist sie in Indien einem geheimnisvollen Artefakt auf der Spur. Noch weiß Mrs. Croft selbst nicht, was es mit dem Teil genau auf sich hat, aber die sensationellen Entdeckungen einer antarktischen Forschungs-Expedition bringen es an den Tag: Insgesamt existieren – in alle Winde verstreut – auf der Welt vier Artefakte, die ursprünglich in der Antarktis beheimatet waren. Vor vielen Millionen Jahren sorgte dort der Einschlag eines gigantischen Meteoriten für mysteriöse Veränderungen der Umwelt. Während die Antarktis zunehmend vereiste, blieb eine kleine Insel als fruchtbarer Lebensraum erhalten; die von dem Meteoriten ausgehende Strahlung verursachte bei Flora und Fauna jedoch überproportionales Wachstum und genetische Mutationen. Geologen, die Jahrtausende später die Antarktis kartograhisch erfaßten, stießen auf die Überreste der Insel und rissen die vier Artefakte an sich. Daraufhin wurden die Männer vom Pech verfolgt – nur einer überlebte, um die Geschichte an nachfolgende Generationen weiterzugeben. Als sich in unserer Zeit wieder ein Forschertrupp in die Antarktis aufmacht, findet er durch Zufall das Grab eines jener Geologen. Die Inschrift auf dem Gedenkstein gibt Aufschluß über die Katastrophe und liefert erste Anhaltspunkte für die



Beim Schwimmen kräuseln sich nun realistisch die Wellen um Laras Körper. Durch das transparente Wasser haben Sie freien Blick auf herumziehende Fisch-Schwärme und die Fauna am Grund des Sees.



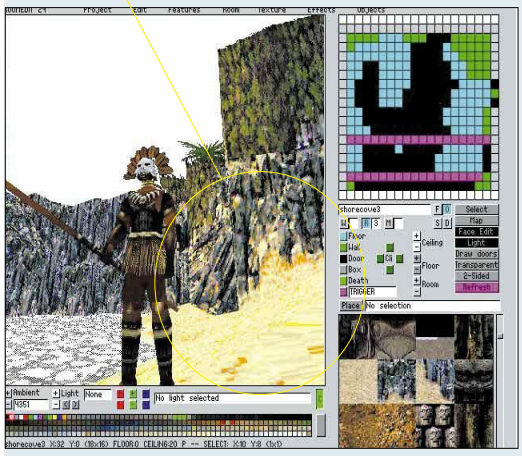
Für ihren Ausflug in die Londoner City wählte Lara einen hautengen schwarzen Catsuit.

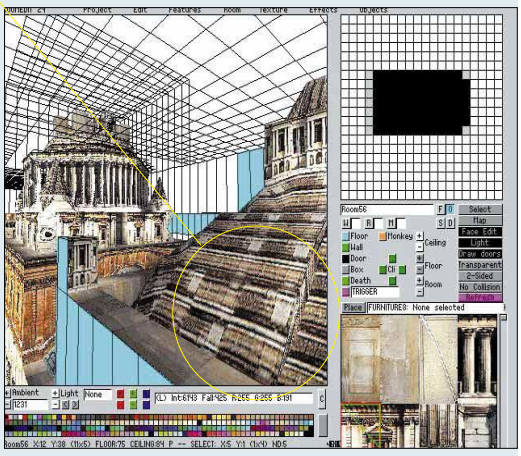


In Sachen Interface müssen sich Tomb Raider-Veteranen in TR 3 nicht umgewöhnen.

ORGANISCHE WELT

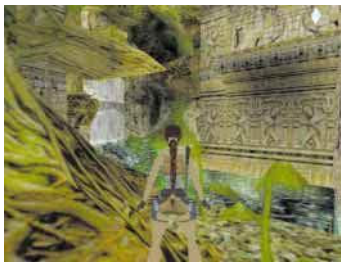
Der Level-Editor, den Core für das Design der Tomb Raider-Landschaften und -Räume verwendet, wurde für Teil 3 einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Während man sich für Tomb Raider und Tomb Raider 2 eines Gitternetz-Systems bediente, mit dessen Hilfe unterschiedlich große Blockelemente in den Levels plaziert werden konnten, erlaubt der „neue" Editor auch die Einbindung von Dreiecken. Dadurch wirken die Landschaftsoberflächen etwas weniger kantig als in den Vorgängern und bei Gebäuden werden u. a. aufwendige Kuppelkonstruktionen möglich.







Bewegt sich Lara Croft in eiskalter Umgebung, wird sogar ihr Atem als kleines, semitransparentes Nebelwölkchen sichtbar.



Die Dschungellandschaften der Indien-Levels erinnern an den Urwald aus Tomb Raider 1.



Lara kann nun auch enge Felsspalten erforschen und dort nützliche Items bergen.

Existenz der vier Artefakte. Im Grunde hört sich die Story von Tomb Raider 3 nur wie eine leicht variierte Version der beiden Vorgänger an. Dennoch ist diesmal einiges anders: Laras Suche nach den vier verschollenen Artefakten wird nämlich nicht in einer linearen Reihe mehr oder weniger eigenständiger Levels präsentiert, sondern in Form von fünf „Mini-Adventures". Lara beginnt ihr Abenteuer in jedem Fall in Indien; hat sie dort das erste Artefakt aufgestöbert, reist sie nacheinander in die südpazifische Region, nach London und in die Wüste von Nevada, um die restlichen drei Teile zu finden. In welcher Reihenfolge sie die einzelnen Schauplätze aufsucht, bleibt dem Spieler überlassen – angeblich soll die gewählte Abfolge sogar direkte Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Den Abschluß von Tomb Raider 3 bildet dann eine fünfte, in der Antarktis angesiedelte Episode. Jedes Mini-Adventure ist für sich noch einmal in mehrere Unter-Levels aufgeteilt, von denen sich jeder auf mindestens zwei verschiedene Arten lösen läßt. Mit solchen Maßnahmen will Core Design die Wiederspielbarkeit von Tomb Raider 3 erhöhen – tatsächlich könnten die verschiedenen vorgesehenen Lösungsansätze für den Spieler den einen oder anderen Überraschungseffekt mit sich bringen: Schlägt man den „bequemen" Weg ein, kommt man vielleicht zunächst mal schneller ans Ziel, läßt sich aber die zahlreichen Goodies entgehen, die die waghalsigeren Spieler unterwegs einsacken können. Wurde im ersten Tomb Raider-Spiel dem Erforschen der Levels höhere Priorität eingeräumt als dem Action-Aspekt, verhielt es sich im Sequel genau umgekehrt. Beide Lösungen fanden keine ungeteilte Zustimmung, weswegen Core Design bei Tomb Raider 3 nun einen Kompromiß anstrebt: Der Action-Anteil ist immer noch bedeutend höher als im ersten Teil, wurde aber gegenüber dem zweiten Tomb Raider-Spiel etwas zurückgenommen.

Grenzenlose Reiselust

So abwechslungsreich wie die verschiedenen Orte, die Lara im Lauf ihres Abenteuers besucht, gestalten sich auch die Aufgaben, denen sie sich gegenübersieht, und die mehr oder minder freundlich verlaufenden Begegnungen mit anderen Wesen. Erinnern die tropisch angehauchten Dschungel-Landschaften des Südpazifiks noch am ehesten an die peruanischen Schauplätze des ersten Tomb Raider-Spiels, darf sich die Heldin im nebligen London auf den Dächern der nächtlichen Großstadt herumtreiben. Bei der grafischen Realisierung von Stadtteilen wie Aldwych, dem Themse-Ufer oder den typischen Londoner U-Bahnstationen orientierten sich die Designer sehr stark an den realen Vorbildern und garantieren so einen reizvollen Wiedererkennungs-Effekt. In der Wüste Nevada er-











Würde Lara in der Wüste Nevada Anzeichen von Erschöpfung an den Tag legen, wäre sie schnell ein Opfer der lauernden Aasgeier. Die Kerle sind ziemlich hartnäckig und greifen gern zu mehreren aus unterschiedlichen Richtungen an. Bleibt Lara jedoch ständig in Bewegung, kann sie sich die Gesellen leicht mit ihren normalen Pistolen vom Leib halten.



Die Menschen, denen Lara beispielsweise in der Area 51 begegnet, sehen viel natürlicher aus als im Vorgängerspiel, bewegen sich jedoch immer noch etwas unbeholfen.



Die Bewohner eines Eingeborenendorfes an der südpazifischen Küste sind Lara nicht gerade freundlich gesinnt und attackieren sie mit stachelbewehrten Stöcken.

warten Sie die charakteristischen, rötlichen Sand- und Felsformationen – eine karge, trockene Landschaft, die nur von einigen Kakteen-Arten und anspruchslosen Gräsern belebt wird. Hier dürfen Sie auch einen Abstecher in die scharf bewachten Sicherheitstrakte der Area 51 unternehmen – kalte, abweisende Bunker mit Alarm- und Selbstschußanlagen, klaustrophobischen Luftschächten und flackerndem Neonlicht.

Geballter Widerstand

Kaum zu glauben, wie viel Feindschaft man als Archäologin auf sich ziehen kann. Für Lara Croft jedenfalls lauern überall in der Welt tödliche Gefahren. Durchstreift sie das nächtliche London, warten aggressive Schlägertrupps in Jeans und Bomberjacken nur darauf, der zierlichen Forscherin in einer finsteren Ecke eins überbraten zu können. Ähnlich bedrohlich sind die bulligen Wächter der Area 51, die im Zweifelsfall zur Waffe greifen, ohne mit der Wimper zu zucken – immerhin kann Lara die Konfrontation mit diesen Kerlen gelegentlich ein wenig steuern, indem sie sich erst dann offen zeigt, wenn sie wirklich zum Kampf bereit ist. Nicht nur die Menschen, auch eine ganze Reihe von Tieren macht Lara immer wieder das Leben schwer: Kleine flinke Affen haben es im Dschungel auf ihre Ausrüstung abgesehen, im tiefen Gras lauern Kobras und Klapperschlangen, über ihrem Kopf kreisen hungrige Aasgeier. Auch ernstzunehmendere Gegner wie der bengalische Tiger oder der bereits aus Tomb Raider 1 bekannte T-Rex trachten der holden Lara immer wieder nach dem Leben. Im Unterschied zu den beiden Vorgänger-Spielen verhalten sich besonders die tierischen Gegner in Tomb Raider 3 um einiges intelligenter: Einige greifen an, wenn sie sich im Schutz des Rudels befinden, und fliehen, wenn man ihnen alleine gegenübertritt. Zuweilen erlebt man auch erstaunliche Überraschungen: So kann es passieren, daß Lara in der Area 51 einen fliehenden Wächter verfolgt und ihn plötzlich aus den Augen verliert – wo der Kerl abgeblieben ist, wird ihr einige Sekunden später schmerzlich bewußt: Er hat ihr die Wachhunde auf den Hals gehetzt!

Turnen am Gamepad

Selbstverständlich begibt sich eine intelligente Frau wie Lara Croft nicht unvorbereitet auf einen derart gefährlichen Trip. Zunächst einmal trainiert sie ihren agilen Körper auf dem riesigen Übungs-Parcours ihres englischen Landsitzes und eignet sich dabei prompt jedes Jahr ein paar zusätzliche Kniffe an. Neuerdings kann sich Lara ducken, auf allen Vieren durch enge Schächte kriechen, kurze Sprints hinlegen und sich mit den Händen an Gittern und Seilen entlanghangeln. Besonders häufig macht Lara in Tomb Raider 3 von ihren neuen Kriechfähigkeiten Gebrauch, um sich beispielsweise vom Gegner unbemerkt durch Luftschächte voranarbeiten zu können oder aus versteckten Höhlen nützliche Items zu bergen. Als überaus praktisch erweist sich auch der Sprint, mit dessen Hilfe Lara vor übermächtigen Gegnern die Beine in die Hand nehmen oder bei Sprüngen größere Distanzen überwinden kann.

Typische Ausrüstung einer Archäologin

Wie kaum anders zu erwarten, hat Lara für ihr drittes Abenteuer auch ihr Waffenarsenal aufgestockt. Sie verfügt zwar immer noch über ihre Standardpistolen mit unbegrenztem Munitionsvorrat und die wirkungsvollen Uzis, kann aber nun im Notfall auch auf

LARAS KLEIDERSCHRANK

War Lara in Tomb Raider 1 selbst in eisiger Kälte noch unerschrocken mit Shorts unterwegs, kleidet sie sich jetzt so, wie es ihrer Umgebung angemessen ist.



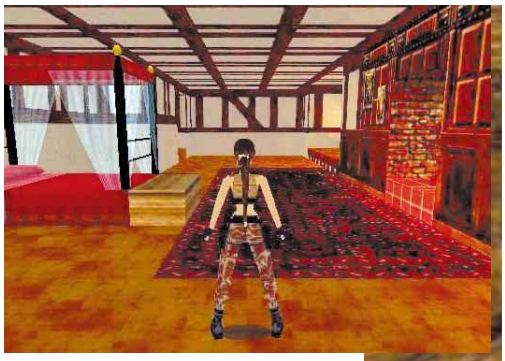
Die militärische Sperrzone der Wüste Nevada betritt Mrs. Croft stilecht in dunklen Tarnhosen – das knappe Oberteil ist ein Zugeständnis an das heiße Klima.



In der sengenden Hitze des südpazifischen Dschungels kann Lara auf ihr traditionelles Outfit zurückgreifen: kurzes Top und hautenge Ledershorts.



Mit einer hellen Tarnhose und einer warmen, gefütterten Jacke ist die abenteuerlustige Britin für die Eiseskälte der Antarktis bestens gerüstet.



Wer bereits Tomb Raider 1 oder 2 gespielt hat, wird sich in Laras englischem Landsitz sofort wieder zuhause fühlen. Hier kann die agile Heldin in aller Ruhe ihre Moves trainieren, bevor sie sich ins richtige Abenteuer stürzt.



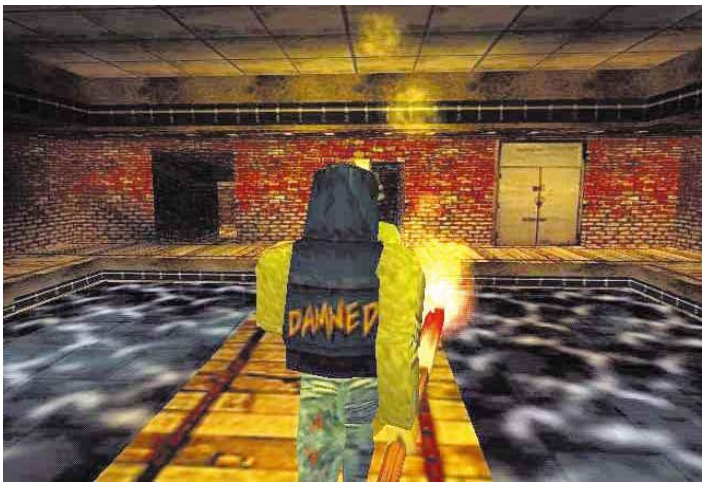
Wie schon in Tomb Raider 2 wird Lara auch in ihren neuen Abenteuern diverse Gefährte benutzen. Mit dem geländegängigen Quad-Bike schafft sie es sogar, springend steile Felsabgründe zu überwinden.

Granaten- und Raketenwerfer sowie auf Desert Eagle-Pistolen und die Heckler & Koch MP5 Maschinenpistole zurückgreifen. Recht souverän geht die vielseitige Heldin ferner mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln um, die in den Tomb Raider 3-Levels so in der Gegend herumstehen: Ob es sich nun um ein Wildwasser-Kanu, eine Minen-Lore, ein Quad-Bike oder ein Unterwasser-Propulsion-Unit handelt, Lara macht mit jedem Vehikel eine gute Figur. Hatte man in Tomb Raider 2 noch das Gefühl, die Fahrzeuge seien vornehmlich Effekthascherei nach dem Motto „Schaut mal, wir können Lara auch Motorboot fahren lassen“, sind die neuen Vehikel nun viel besser ins Leveldesign integriert und werden dort eingesetzt, wo es auch tatsächlich Sinn macht.

Aufgebohrte Technik

Gameplay und Optik von Tomb Raider 3 setzen konsequent den in den beiden Vorgängern eingeschlagenen Weg fort: Sie steuern Lara nach wie vor komfortabel per Tastatur oder Gamepad. Die gründlich entrümpelte, etwas flinker gewordene Tomb Raider-Engine besteht nun zwar zu etwa 80% aus neuem Code, trotzdem hat sich am grundlegenden Look nur wenig geändert. Neu hinzugekommen sind vor allem hübsche Lighting-Effekte, die den Levels deutlich mehr Atmosphäre verleihen. So können Sie jetzt im glasklaren Wasser vorbeischwimmende Fisch-Schwärme bewundern und sehen, wie sich die Pflanzen in der Strömung wiegen. Semitransparente Explosionen und Mündungsfeuer gehören mittlerweile ebenso wie farbige Lichtquellen und Dynamic Lighting fast schon zum Standard – eine witzige Idee war es jedoch, in der Eiseskälte Laras Atem als kleine Nebelwolke sichtbar zu machen. Überhaupt muß sich Lara in Tomb Raider 3 immer wieder mit den Widrigkeiten des Wetters herumschlagen – Regen, Wind, Schnee oder Nebel geben den Locations atmosphärisch immer wieder den letzten Schliff.

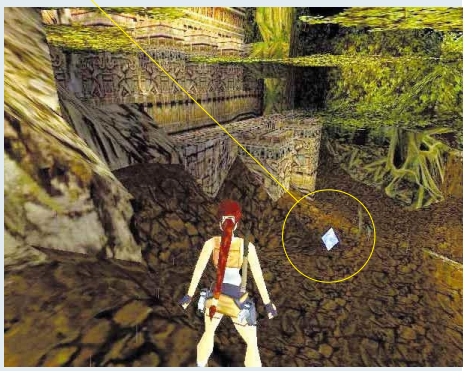
Herbert Aichinge



Aufmarsch der Schläger in Londons Untergrund: Wenn Lara einen Moment unachtsam ist, wird sie von den Typen systematisch eingekreist und mit brennenden Fackeln attackiert.

SAVE-KRISTALLE

Gegenüber den beiden (PC-)Vorgängern weist Tomb Raider 3 ein neuartiges System zum Speichern von Savegames auf, das die Herausforderung für den Spieler noch steigert. Neben der „einfachen“ Option, Spielstände jederzeit nach Belieben zu speichern, wird es auch die schwierigere Variante geben, beim Abspeichern auf sogenannte Save-Kristalle zurückzugreifen, die in den einzelnen Levels versteckt sind. Man darf die Kristalle nicht nur am Fundort, sondern an jeder beliebigen Stelle zum Speichern verwenden – sind jedoch einmal alle Kristalle im Inventory aufgebraucht, gilt es, vor dem nächsten Abspeichern erst einen neuen zu finden.



Voraussichtlich:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Core Design/Eidos
Erscheint:	Dezember 1998

[X] Action ■ [X] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■



Merkwürdig sehen sie ja aus, die Vehikel aus Rollcage. Dank des Designs konnte ein sehr eigenes Fahrmodell entworfen werden.



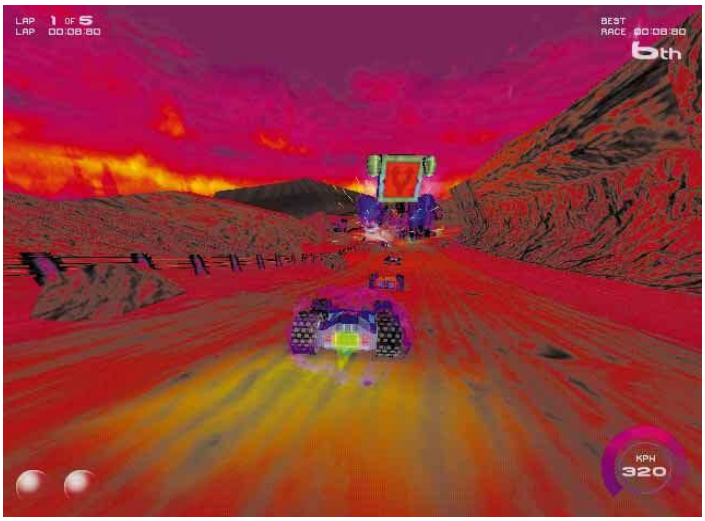
Im Bildhintergrund zerbröselt gerade ein Gebäude. Der Wagen im Vordergrund wird einige Trümmer umkurven müssen.

Rollcage • Rennspiel

RADSCHLAG

Action-Racer gibt's wie Sand am Meer, aber sind Sie schon einmal mit rollenden Bügelbrettern um die Wette gerast? Was verrückt klingt, fährt sich auch genau so. Psygnosis lädt Sie ein zu einer rasanten Spritztour mit 360°-Vehikeln, für die Überschläge die normalste Sache der Welt sind.

Tatsächlich erinnern die Fahrzeuge von Rollcage an rechteckige Tetris-Blöcke, an die aus lauter Verzweiflung vier überdimensionierte Ballonreifen geschraubt wurden. Hier hat der Wahnsinn allerdings Methode: Die „Autos" erlaubten es Psygnosis, ein faszinierendes Fahrmodell zu entwerfen, mit dem zum Beispiel Tunneldurchfahrten auch an der Decke möglich sind oder schnelle Überschläge – an der richtigen Stelle ausgeführt – Geschwindigkeitsvorteile verschaffen. Den Vehikeln ist es nämlich vollkommen gleichgültig, ob Sie Ihre Fahrt mit dem Cockpit nach oben oder unten fortsetzen, Hauptsache, die Richtung stimmt.



Auf dem Mars fährt sich's „leichter". Zig Grafik-Effekte, in Highspeed-Tempo auf den Monitor gebracht, sorgen für Kurzweil im Rennen.

Reif für die erste Liga?

Sechs Bügelbretter treffen sich auf elf Outdoor-Pisten zu den Wettfahrten, wobei die üblichen Spielmodi angeboten werden. Drei Rennklassen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades gilt es zu meistern, Auf- und Abstiege halten die Spielmotivation aufrecht. Vier Landschafts-Layouts beinhalten auch vier Schwerkraft-Modelle. Während auf der Erde die üblichen Kräfte wirken, können Sie bei allzu derben Sprüngen auf dem Mars schon mal Richtung Weltall verschwinden, was mächtig Zeit und Positionen kostet. Sie treten gegen sechs wahlweise auch menschliche Konkurrenten an, wobei die Computerfahrer ihr Handwerk durchaus beherrschen. Eine neue KI-Routine sorgt dafür, daß die PC-Piloten aus einmal begangenen Fahrfehlern „lernen" und daher immer besser werden.

Wer nervt, muß weichen

Reicht Ihr Können einmal nicht aus, müssen Sie zu fiesen Tricks greifen. Diverse Waffen wie Suchraketen, Elektroschocker oder „Zeit-Verlangsamer" bremsen die Konkurrenz auf die unsanfte Art. Die Grafik-Maschine von Rollcage leistet dabei Schwerstarbeit und zaubert die gesamte Palette der verfügbaren 3D-Effekte in Höchstgeschwindigkeit auf den Bildschirm. Egal ob Sie gerade ein Gebäude am Streckenrand in seine Einzelteile zerlegen oder im Deathmatch-Duell des Netzwerk-Modus' einen Widersacher vom Dach eines Hochhauses blasen – es kracht, blitzt, blinkt und strahlt an allen Ecken und Enden. Im März können Sie sich selbst vom Spaßfaktor von Rollcage überzeugen.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound, CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen, 6 Sp. LAN, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis
Erscheint:	März 1999

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Baldurs Gate • Rollenspiel

SERIENSTART

Der bedauerliche Mangel an Rollenspielen nimmt demnächst ein Ende. Mit Schaudern erinnern sich vermutlich noch einige Veteranen an die Rollenspiel-Serien von SSI, die einst mit Pool of Radiance begannen. Die begehrte AD&D-Lizenz von TSR liegt nun in den Händen Interplays sowie der Programmierer-teams Bioware und Black Isle. Schon jetzt hat das Trio angekündigt, mit Baldurs Gate eine neue Serie zu starten.



Wer sich in den sog. „Vergessenen Königreichen" ein bißchen auskennt und mit Namen wie Elminster, Khelben Blackstaff, Drizzt Do' Urden oder Volo etwas anfangen kann, ist auch bestens über die Schwertküste informiert. In diesem berüchtigten Landstrich zwischen Baldurs Gate und Nashkell herrscht Chaos. Die Eisenminen fördern kein Erz mehr, Händler werden überfallen und an allen Orten beginnt der sonst so verläßliche Stahl zu zerfallen. Kurzum, neue Helden braucht das Land, die den merkwürdigen Geschehnissen auf den Grund gehen und die Ursache des Ganzen beseitigen. Da kommt der junge Recke aus Candle Keep gerade recht. Die kleine Burg an der Küste hat ihm sowieso nicht mehr gefallen, speziell seitdem Meuchelmörder nach seinem Leben trachten. Vielleicht hängen diese Ereignisse ja sogar irgendwie mit den anderen Begebenheiten zusammen...

Starker Charakter

Wie von AD&D-Lizenznehmern gewohnt, erstellt der Spieler zu Beginn seinen Charakter. Baldurs Gate schöpft hier nahezu alle Möglichkeiten des Regelsystems aus. Die bis zu fünf Partymitglieder jedoch sind sog. NSCs (Nichtspieler-Charaktere), die der Hauptperson erst im Lauf der Story begegnen und auch mal ihren eigenen Kopf durchsetzen. Alternativ dazu steht der Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Hauptcharaktere kann der Spieler auf Wunsch ex- und importieren. Für zukünftige Abenteuer nach Baldurs Gate steht also wieder der gleiche Held zur Verfügung und im enthaltenen Mehrspieler-Modus müssen Sie nicht die kompletten fünf (!) CDs gemeinsam



Eine Horde Skelette, Kobolde und anderer Monster lauerten dem Helden auf. Zufallsbegegnungen wie diese sind aber relativ selten.

durchstehen. Schon allein die reine Datenmenge ist beachtlich, für die breite Story mit vielen kleineren Quests aber unvermeidlich. Nach einigen Stunden fühlt man sich in die Zeiten des Amiga zurückversetzt (Bitte legen Sie Diskette 9 ein!). Keine Angst, es stehen zwei Auswege offen, um dem CD-Wechselkrampf zu entgehen: 1. Baldurs Gate erscheint auch auf DVD. 2. Falls Sie eine SEHR große Festplatte besitzen, können Sie eine Vollinstallation mit ca. 2.200 MB durchführen.



Spezifikationen

Dem alten Problem Rollenspiele und zeitgemäße Technik kann leider auch Baldurs Gate nicht entkommen. Bei einer Auflösung von 640x480 und dem deutlich kleineren Sichtfenster geht der durchaus positive Eindruck der Grafikqualität leicht verloren. Sämtliche Hintergründe sind nicht aus einzelnen Feldern wie beispielsweise in Diablo zusammengesetzt, sondern gezeichnet und gerendert. Die Locations aus einem Guß sehen also dementsprechend realistisch aus. Zur Verbesserung der Atmosphäre dienen zudem Wettereffekte sowie der Wechsel zwischen Tag und Nacht. Fackeln und Laternen bringen Licht ins Dunkel; eventuell besitzt Ihr Hauptcharakter aber auch die nützliche Fähigkeit der Infravision und kann darauf verzichten. Untermalt wird das Ganze von dynamischer MIDI-Musik sowie der üblichen Geräuschkulisse mit Kämpfen, zwitschernden Vögeln, brausendem Wasser etc. Zudem verfügt jeder Charakter über eine Sprachausgabe mit eigener Stimme und einem passenden Repertoire an Sätzen. Obwohl all dies auch auf langsamen Rechnern problemlos läuft, ist vermutlich ein P 200 mit 32 MB RAM nötig, um eine passable Geschwindigkeit zu erreichen und Wartezeiten gering zu halten.

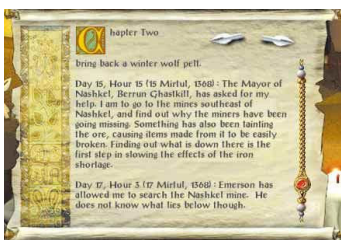
Schlachtenlärm

Baldurs Gate wird aller Voraussicht nach nicht so kampflastig wie die alten Serien von SSI, sondern legt mehr Wert auf Story, Konversationen im Multiple-Choice-Verfahren und knackige Rätsel. Etliche Schlachten sind trotzdem unumgänglich. Da das Rollenspiel in Echtzeit stattfindet, kein Mensch aber eine ganze Party mit Einsatz von Zaubersprüchen im Kampf steuern kann, gibt es eine nützliche Pause-Funktion. Per Tastendruck bleibt die Zeit stehen, der Spieler gibt seine Befehle und beobachtet dann wieder in Echtzeit das Ergebnis. Beim Wechsel ins Inventory läuft jedoch die Zeit automatisch weiter. Nützliche Gegenstände sollten Sie daher vorher in Taschen stecken, auf die man auch in der Hektik schnell zugreifen kann. Der Kampf bietet etliche Möglichkeiten für strategisches Vorgehen. Glück spielt nur eine untergeordnete Rolle. Im Mehrspieler-Modus greifen alle Mitspieler gleichzeitig auf die gesamte Party zu, aber nur der Spielführer hat die Möglichkeit, die Echtzeit zu unterbrechen. Baldurs Gate verspricht somit ein Rollenspiel-Epos mit hohem Unterhaltungswert, langem Spielvergnügen und etlichen guten Features zu werden. Schon für die Lösung des ersten Teils mit fünf CDs soll man angeblich mehr als 100 Stunden benötigen.

Alexander Geltenpoth



Zwei Hobgoblins attackieren die Party. Der Dieb deckt die Monster mit Pfeilen ein, während der Krieger sich schützend vor ihn stellt.



Die Story unterteilt sich in mehrere Kapitel. Das Spiel protokolliert jedes Geschehen.



Auf der großen Übersichtskarte werden nach und nach die einzelnen Locations eingezeichnet.

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Multiplayer:	6 Sp. LAN, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Interplay
Erscheint:	1. Quartal 1999

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Black & White • Echtzeit-Strategie

GOTT UND DIE

Gott zu sein ist ein Fulltime-Job. Das neueste Projekt von Kult-Designer Peter Molyneux dürfte diese These im nächsten Jahr wieder untermauern. Mittlerweile gibt es zu Black & White neue Informationen und Screenshots. Und die deuten einmal mehr darauf hin, daß das Echtzeit-Strategie-Spiel zu Recht sehnsüchtig erwartet wird.



Bislang noch kaum vorstellbar: So wie auf diesem gerenderten Bild soll Black & White aussehen, wenn es Ende 1999 erscheint.

Bereits vor vier Monaten berichteten wir ausführlich über den neuen Gott-Simulator des Mannes, der Klassiker wie Populous, Dungeon Keeper und Magic Carpet schuf: Black & White handelt von einer paradiesischen Welt namens Eden, auf der zehn Völker in Frieden und Eintracht nebeneinander leben. Dann aber kommt ein gottgleicher Zauberer ins Spiel, der in das perfekte System eingreift. Er wählt eine Rasse, um sie nach seinem Willen zu lenken. Von einer Perspektive über den Wolken kann er ganz nahe in das Dorf zoomen und die dort lebenden Menschen, Kühe, Hasen, Schweine, Vögel und anderen Tiere beobachten. Er hat aber keinen direkten Einfluß auf die Bevölkerung, weil diese ihrer eigenen Künstlichen Intelligenz gehorcht.

Der Computer lebt

Der Computer simuliert die physikalischen Abläufe, selbst komplexe Bewegungen und Kettenreaktionen werden bis ins Detail berechnet. Und so gehen die Menschlein ihrer Arbeit nach, treffen sich zu einem Schwatz, frönen ihren Hobbys, verlieben





Vergleich: Links ist zu sehen, wie ein Löwen-Titan derzeit aussieht. Der rechte Shot zeigt, was Molyneux erreichen will.

WELT



Ob Peter Molyneux diese verrückte Idee ernst meint? Der Titan auf diesem Bild ist jedenfalls eine kickboxende Kuh.

DER PSYCHOTEST

Black & White soll nicht nur ein Spiel, sondern auch eine Art Psychotest werden. Je nachdem, wie der Spieler handelt, entwickelt sich seine Welt. Mimt er eher den bösen Zauberer, sehen auch seine Kreaturen entsprechend aus. Zudem wird sein Land in Dunkelheit gehüllt und die Zitadelle, das Zentrum der Macht, erscheint als düstere Trutzburg. Gutmütige Magier dagegen leben in einer sonnigen Welt. Ihre Zitadellen erstrahlen wie prächtige Märchenschlösser. „Deine Güte oder Boshaftigkeit spiegelt sich im Spiel wider, grafisch und in der Künstlichen Intelligenz", sagt Peter Molyneux.

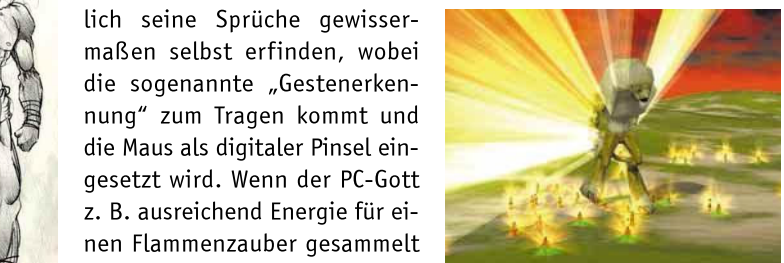


Je nachdem, ob man ein böser, neutraler oder guter Zauberer ist, entwickeln sich die Titanen. So sind beispielsweise bei den menschenähnlichen Riesen Varianten möglich, die vom verwachsenen Oger bis zum strahlenden Siegfried-Typen reichen.

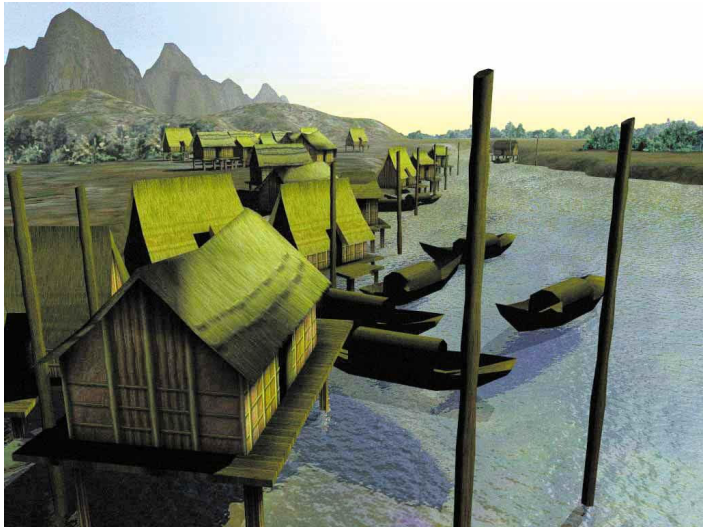
sich, heiraten und bekommen Kinder. Allerdings: Zaubersprüche, egal ob guter oder böser Prägung, bringen die schwachen und naiven Wesen verständlicherweise dazu, an ein mächtiges Überwesen zu glauben. Wenn sie daraufhin eine Zitadelle bauen und ihren Gott zu preisen beginnen, hat der Spieler sein erstes Ziel erreicht. Denn religiöse Feierlichkeiten bescheren ihm Lebenskraft, woraus er neue, gewaltigere Zaubersprüche generieren kann.

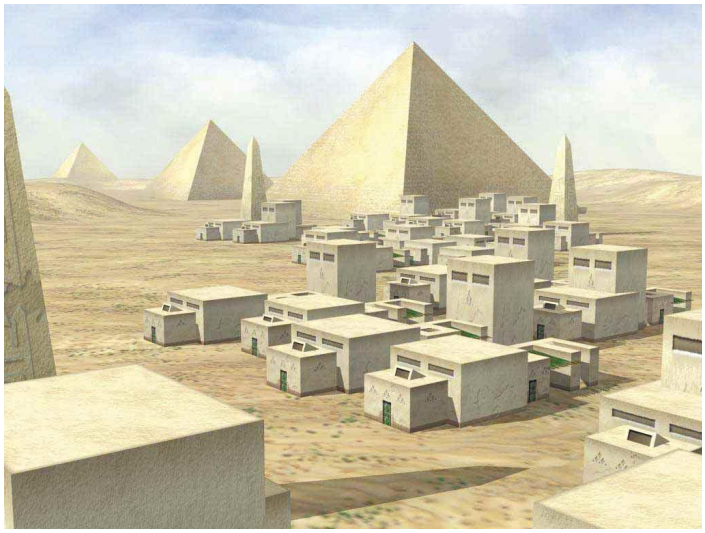
Zaubersprüche im Eigenbau

Die Entstehung von Magie soll mit Black & White revolutioniert werden. Der Spieler kann nämlich seine Sprüche gewissermaßen selbst erfinden, wobei die sogenannte „Gestenerkennung" zum Tragen kommt und die Maus als digitaler Pinsel eingesetzt wird. Wenn der PC-Gott z. B. ausreichend Energie für einen Flammenzauber gesammelt hat, kann er auf zwei Arten vorgehen. Möchte er eine runde Feuerwand erstellen, bewegt er die Maus in einem Kreis. Soll es eher ein Blitz werden, zieht er eine Linie. Die „Gesture-Recognition-Technologie" erkennt den Spruchtyp und legt – abhängig davon, wie exakt die Bewegung ausgeführt wurde – die Stärke des Zaubers fest. Warum der junge Magier alles daransetzt, möglichst schnell dazuzulernen? Nun, dahinter verbirgt sich natürlich so etwas wie Eroberungssucht. Denn über kurz oder lang trifft er auf andere Zauberer, die andere Völker leiten. Logisch, daß das Ziel lautet, die gesamte Menschheit zu beherrschen. Black & White soll ein offenes System werden. Das heißt: Die Welt entwickelt sich je nach Spielweise immer wieder anders und bietet neue Mutationen und Verhaltensweisen unter den Lebewesen (lesen Sie dazu auch den Kasten „Der Psychotest").



Dieser Titan spricht einen zerstörerischen Flammenzauber.





Siedlungen werden ein charakteristisches Aussehen haben. Die Bilder zeigen ein japanisches und ein ägyptisches Dorf.



*Der Spieler kann von der Vogelperspektive aus in sein Dorf hineinzoomen. Liebe zum Realismus: **Die Schatten der Bäume** sind in Echtzeit berechnet und an Berghängen länger als im Tal.*

Zuckerbrot und Peitsche

Ein weiteres wichtiges Machtinstrument des Zauberers sind die Giganten. Der Spieler kann sich im späteren Verlauf ein Lebewesen (egal, ob Tier oder Pflanze) schnappen, es in die Zitadelle stecken und trainieren. Diese unglückliche Kreatur macht dort eine magische Transformation durch und wächst und wächst und wächst – bis es rund 30 Meter groß ist. Der Spieler muß es bestrafen, wenn es z. B. einen Menschen des eigenen Volkes verspeist. Tritt es dagegen aus Versehen einen Gefolgsmann einer anderen Rasse tot, wird es gelobt. Zum Einsatz kommt zu diesem Zweck die Hand des Magiers, mit der er ähnlich wie bei Dungeon Keeper oder Creatures zuschlagen oder streicheln kann.

Der Titan lernt, was er darf, was nicht und was er ausdrücklich tun soll und wird so zu einer gefürchteten Kampfmaschine. Sie können das Monster auf andere Dörfer hetzen, die eigene Siedlung bewachen lassen oder als Heiler einsetzen – je nachdem, was Sie ihm beigebracht haben. Offensichtlich gibt es auch hier keine Grenzen – anders ist Molyneuxs Idee von einer kickboxenden Kuh kaum zu erklären. Früher oder später tummeln sich in Eden die unterschiedlichsten Giganten: z. B. Löwen, Zyklopen, Engel, Oger, Gorillas und Eisbären.

Spaß für Mehrspieler-Fans

Gerüchten zufolge ist es sogar möglich, in die Haut des Titanen zu schlüpfen und aus der Ich-Perspektive zu spielen. Außerdem ist im Gespräch, daß der Spieler seinen Riesen offline trainieren und über das Internet wie bei einem Boxkampf gegen Monster anderer Spieler antreten lassen kann. Sicher indes scheint, daß Black & White für Mehrspieler-Fans eine geniale Möglichkeit parat hält: Man kann mit bis zu 199 anderen PC-Besitzern um einen gigantischen Planeten wetteifern. Dazu exportiert man einfach die eigene Siedlung auf den im Netz befindlichen Cyber-Himmelskörper.

Harald Fränkel

VÖLKER UND ZAUBERSPRÜCHE



Mittlerweile gibt es zu Black & White detailliertere Informationen, was die Völker und Zaubersprüche betrifft. Wie es aussieht, kann der Spieler aus zehn Rassen wählen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und menschlichen Völkern nachempfunden sind. Kosaken beherrschen defensive und Zulu offensive Kampfzauber. Griechen haben sich auf zivilsationsfördernde Sprüche der Lebenserhaltung und Intelligenz spezialisiert. Ägypter setzen vorwiegend auf die Baukunst. Pygmäen können andere Völker bekehren. Indianer sind in der Lage, das Wetter zu beeinflussen und mit den Toten zu sprechen. Tibetaner haben mentale Kräfte und die Bevölkerung der Karibik frönt dem Voodoo-Kult. Noch nicht bekannt ist, welche magischen Fähigkeiten die Afrikaner und Japaner besitzen. Welche Sprüche es konkret geben wird? Es ist die Rede von Erdbeben, Flammenbällen, Feuerwänden, Sintfluten, Gewitterstürmen, Tornados, Skelettkriegern sowie Schutz-, Heil- und Gebäudezaubern. Insgesamt soll es über 100 Sprüche geben.





So sieht Black & White momentan aus: Der Zauberer kontrolliert das Spiel nur mit der mausgesteuerten „Hand Gottes“. Vom Berghang steigt gerade ein Riesenaffe ins Tal. Links oben eingeblendet ist die Übersichts-Karte.

Voraussichtlich:	mind. P 200, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	n.n.b.
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 200 Sp. TCP/IP
Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Lionhead Studios/EA
Erscheint:	Weihnachten 1999

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

System Shock 2 • Action-Rollenspiel

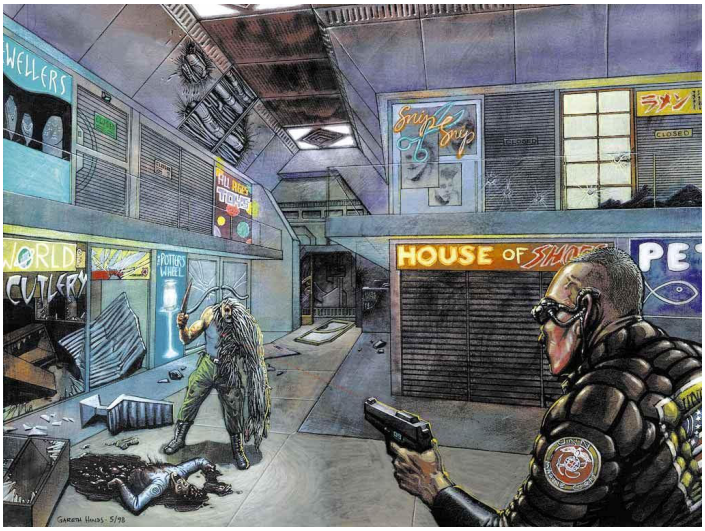
SHOCK 'N' ROLL

Sie lieben Science-Fiction? Sie wünschen sich ein Action-lastiges 3D-Rollenspiel im Stil der Alien-Filme, bei dem man z. B. selbst Waffen bauen, sich in Computersysteme hacken, Psi-Kräfte einsetzen und im Netzwerk mit drei Freunden eine Abenteurergruppe bilden kann? Da gibt's nur eins: Behalten Sie die Entwicklung von System Shock 2 im Auge...



Dies ist der erste Screenshot, den Looking Glass zu System Shock 2 veröffentlicht hat: Wie schon beim Vorgänger, der vor rund vier Jahren erschien, wird der Spieler in eine düstere Science-Fiction-Welt versetzt. Diesmal aber sollen deutlich mehr Rollenspiel-Elemente einfließen. Das deutet die Benutzeroberfläche bereits an.

Obwohl die Firmen Looking Glass und Irrational Games bereits im November 1997 mit der Entwicklung begonnen haben, fließen die Informationen zum Nachfolger des Kultspiels äußerst zäh. (Stellen Sie sich einfach die Konsistenz eines Kaugummis vor, den ein Cowboy im Jahre 1898 an eine Pferdetränke gepappt hat, dann haben Sie eine ungefähre Vorstellung.) PC Action hat trotzdem bereits jetzt eine Menge interessanter Fakten zusammengetragen.



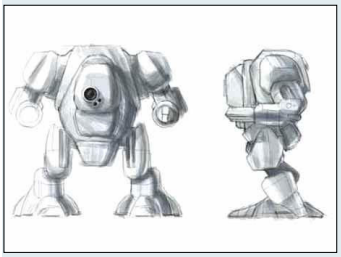
Bei System Shock 2 treibt sich der Spieler nicht nur in einem Raumschiff herum. Dieses Artwork zeigt ein Einkaufszentrum.

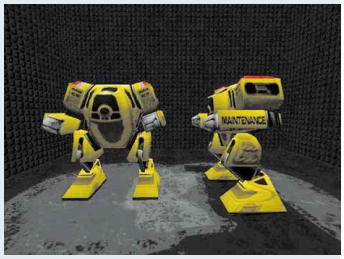
SHODAN ist zurück

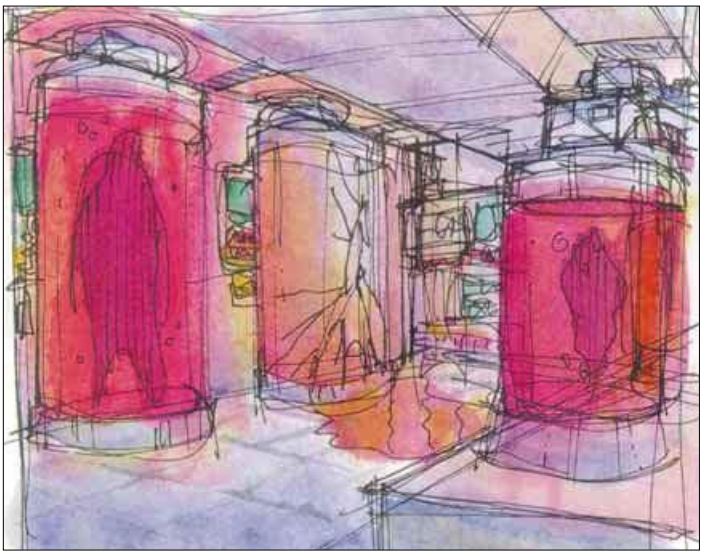
Über die Hintergrundgeschichte von System Shock 2 ist noch nicht allzu viel bekannt. Der zweite Teil orientiert sich aber stark am Vorgänger, der 1994 erschien. Damals schlüpfte der Spieler in die Rolle eines Cyborgs, der in eine riesige Raumstation eingeschleust wurde. Er hatte die Aufgabe, die dort herrschende Computerintelligenz SHODAN zu deaktivieren. Dieser Großrechner mag einen weiblichen Touch besessen haben, war aber alles andere als lieb und nett. Im Gegenteil: Offensichtlich waren einige Schaltkreise durchgebrannt, so daß die Künstliche Intelligenz alles ausmerzen wollte, was nur nach menschlichem Lebewesen

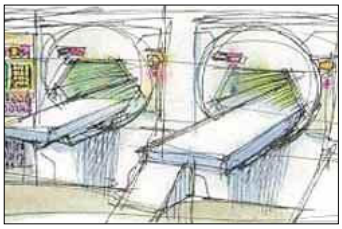
ENTWURF UND ERGEBNIS

Die Roboter wurden zunächst auf Papier gebannt und dann aufwendig gerendert. Licht- und Schatten-Effekte lassen sie plastischer wirken. Unser Beispiel zeigt Reparatur-Droiden im Entwurf und wie sie im Spiel aussehen werden.

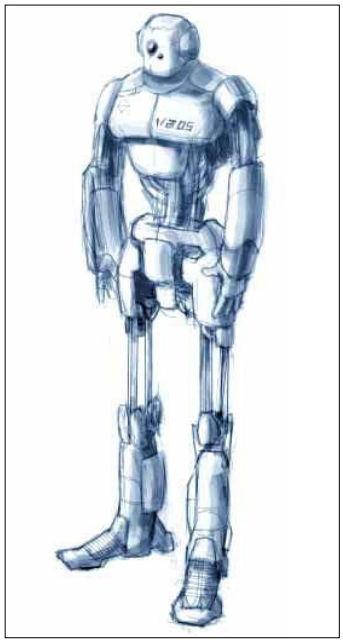












System Shock 2 steckt noch in den Kinderschuhen. Das Konzept aber steht: Unsere Bilder zeigen Entwürfe von zwei Charakteren und Räumlichkeiten (Labor und Krankenhauszimmer).

aussah. Bei System Shock kehrt SHODAN nun zurück. Sie wird laut Chef-Programmierer Rob Fermier mindestens so bösartig sein wie damals und den Spieler mit ihren grausamen Kommentaren einige Gänsehaut-Effekte bescheren. „Die ständige Präsenz vermittelt das Gefühl, daß SHODAN fürchterlich nahe, aber nicht greifbar ist."

Waffen und Köpfchen

Im Vergleich zum ersten Teil wird das System Shock des Jahrgangs 1999 noch wesentlich Rollenspiel-lastiger sein. Zunächst generiert der Spieler seinen Charakter, der einer Militäreinheit angehört. Es existieren auch so etwas wie Berufe: Zum Beispiel kann man einen Hacker spielen, der sich eher auf sein Köpfchen verläßt. Oder einen reinrassigen Soldaten, der lieber mit Waffen herumhantiert. Das Thema „Wummen und anderes Handwerkszeug" scheint besonders interessant zu werden: Wer will, kann seine Knarren nach Belieben umbauen und reparieren. „Waffen sind konfigurierbar, modifizierbar und können mit unterschiedlichster Munition verwendet werden. Je nachdem, wie regelmäßig der Spieler seine Babys wartet, fällt deren Leistungsfähigkeit aus. Natürlich spielen die Fähigkeiten des Charakters ebenfalls eine Rolle, wie effizient die Geräte einsetzbar sind", erklärt Chef-Designer Ken Levine. Auch das Computer-Hacking bauen die Macher im Vergleich zu System Shock 1 aus. Was dort noch eher als rudimentär zu bezeichnen war, soll beim Nachfolger einen realistischeren Charakter bekommen. Auch der Sprung in den Cyberspace soll wieder möglich sein – der Spieler loggt sich also zeitweise in eine virtuelle Welt innerhalb der virtuellen Welt ein. Levin: „Noch kann ich nichts Genaues verraten. Aber ich denke, was der Spieler dort erlebt, hat er bislang in keinem anderen Spiel gesehen."



Können Sie sich an das böse Computerwesen SHODAN aus System Shock erinnern? Es wird auch in Teil 2 eine Rolle spielen.

Mentale Kräfte

Im Lauf des Spiels entwickelt sich der Held weiter, sucht sich eine bessere Ausrüstung zusammen, feilt an seinen Fähigkeiten oder bekommt neue dazu. Unter anderem gibt es Psi-Kräfte: Der Cyborg ist z. B. mit Hilfe dieser mentalen Macht in der Lage, Gegenstände zu bewegen, Kreaturen zu beeinflussen oder Energiewände aus dem Nichts entstehen zu lassen. Anders als im ersten Teil treibt sich der Spieler nicht nur in einer Raumstation, sondern in unterschiedlichen Örtlichkeiten herum, wobei er hin und wieder Fahrzeuge benutzen darf. Außenszenarien wird es aber nicht geben. Das Spiel wird zwar in mehrere Levels unterteilt sein, soll aber trotzdem das Gefühl vermitteln, sich in einer großen Welt frei zu bewegen.

Optisch umgesetzt wird dies mittels einer verbesserten Version der sogenannten Dark-Engine, die bereits bei Thief: The Dark Project verwendet wurde. Dieses 3D-Programm-Tool macht eine Darstellungen mit 16 Bit Farbtiefe, transparenten Objekten und Farblicht-Effekten möglich. Damit will der Hersteller eine düstere, Alptraum-ähnliche Horroratmosphäre schaffen. Während der Cyborg in der Ich-Perspektive durch die futuristische Welt schleicht, muß er immer wieder mit feindlichen Robotern oder Mutanten rechnen. Ihre Künstliche Intelligenz erlaubt es unter anderem, auch mal Verstärkung zu holen. Glücklicherweise ist der Held in der Lage, sich seiner Haut zu wehren: Er kann nicht nur schießen, sondern auch kriechen, sich ducken und vorsichtig um Ecken schauen, indem er seinen Körper biegt. Das eingesetzte Motion-Capturing-Verfahren soll möglichst realistische Bewegungsabläufe der feindlichen Einheiten garantieren. Und ein besonderes Schmankerl könnte der Mehrspieler-Modus werden: Bis zu vier PC-Besitzer gleichzeitig können beispielsweise als Gruppe gegen SHODAN vorgehen.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mind. P 200, 32 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound3D		
Multiplayer:	LAN, TCP/IP, Modem	Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Looking Glass/Irrational	Erscheint:	1999

[X] Action ■ [X] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■

Seven Kingdoms 2 • Echtzeit-Strategie

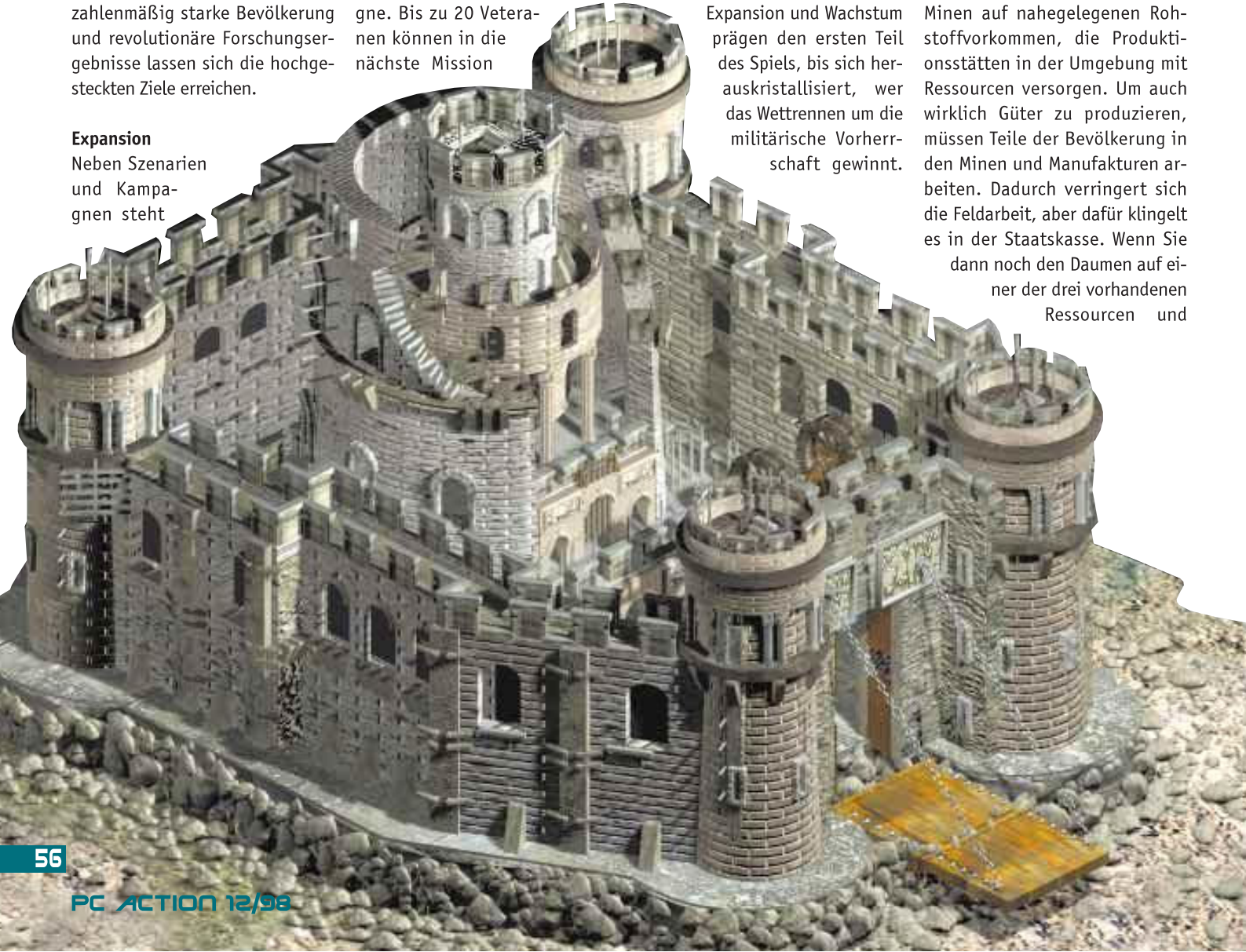
EIN LAND, EIN KÖNIG

Die Mischung aus Forschung, Wirtschaft, Militär und Diplomatie in Echtzeit konnte schon letztes Jahr etliche Spieler voll überzeugen. Am erfolgreichen Grundprinzip hat Interactive Magic relativ wenig verändert, aber das grafisch eher häßliche Entlein mausert sich im Nachfolger zum stolzen Schwan.

Die sieben großen Könige konnten den Fryhtan, einer wilden und mächtigen Rasse, deren einziges Ziel in der Versklavung der Menschheit steht, gerade noch Einhalt gebieten. Doch das Blatt hat sich gewendet. Kämpften die Fryhtan früher noch unkoordiniert und allein, gehen sie jetzt gemeinsam gegen die schwächeren Menschen vor. Zudem entstanden neue Königreiche: Kelten, Wikinger und Normannen, Römer, Griechen und Karthager, Ägypter, Perser und Inder sowie Japaner, Chinesen und Mongolen bilden die vier mal drei mittelalterlichen Staaten. Als König eines dieser Reiche steht dem Spieler eine schwierige Aufgabe bevor: Er muß nicht nur die Angriffe der Fryhtan zurückschlagen, sondern auch seine Machtansprüche über alle anderen Könige geltend machen. Mit rein militärischer Macht ist dies nicht umzusetzen. Nur durch eine starke Wirtschaft, eine zahlenmäßig starke Bevölkerung und revolutionäre Forschungsergebnisse lassen sich die hochgesteckten Ziele erreichen.

Expansion

Neben Szenarien und Kampagnen steht auch in Seven Kingdoms 2 neben einigen nützlichen Tutorials wieder das Custom-Game zur Auswahl. Außerdem integrierte Interactive Magic ein allseits beliebtes Element in die Kampagne. Bis zu 20 Veteranen können in die nächste Mission übernommen werden. Alle Einheiten gewinnen an Erfahrung, so daß nach einigen Missionen richtige Elitesoldaten entstehen. Wie im Vorgänger beginnt der Spieler mit einem Dorf und einer Burg. Expansion und Wachstum prägen den ersten Teil des Spiels, bis sich herauskristallisiert, wer das Wettrennen um die militärische Vorherrschaft gewinnt. Alternative Zielsetzungen beinhalten große Bevölkerungszahlen oder eine florierende Wirtschaft, es muß schließlich nicht immer ein martialisches Ende geben. So errichten einzelne Untertanen Minen auf nahegelegenen Rohstoffvorkommen, die Produktionsstätten in der Umgebung mit Ressourcen versorgen. Um auch wirklich Güter zu produzieren, müssen Teile der Bevölkerung in den Minen und Manufakturen arbeiten. Dadurch verringert sich die Feldarbeit, aber dafür klingelt es in der Staatskasse. Wenn Sie dann noch den Daumen auf einer der drei vorhandenen Ressourcen und





Gegen diese Masse an Belagerungsgerät haben die Infanteristen keine Chance.

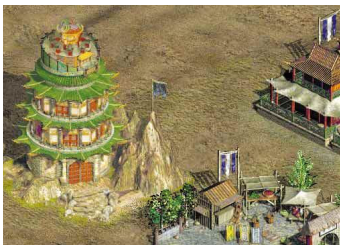


Die Burg schützt den Turm des Wissens und die Kriegsmanufaktur vor Angriffen.



Mine, Manufaktur, Stadt und Marktplatz sorgen für hohe Steuer- und Handelseinkommen.

den zugehörigen veredelten Gütern haben, die den Gegnern fehlen, können Sie mit einem Marktplatz regen Handel treiben und noch mehr Gold verdienen. Die beste Anlage für den neuen Reichtum stellen Militär und Spione dar, um potentielle Neider abzuschrecken und zu beobachten.



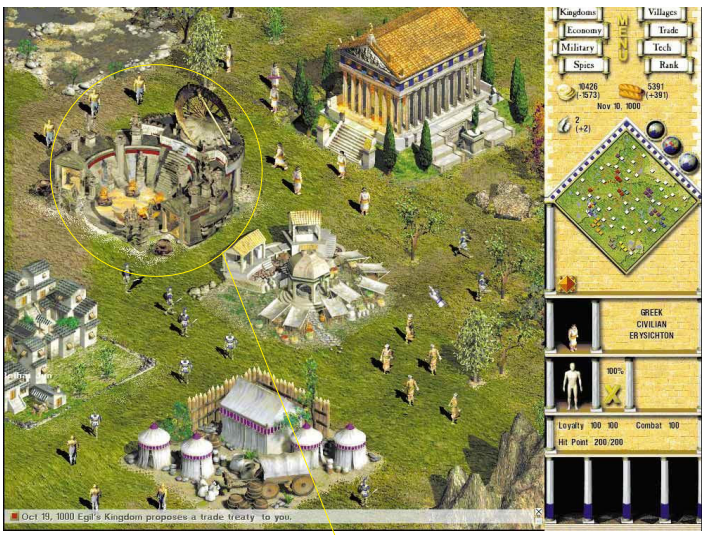
Der asiatische Turm des Wissens: Die Gebäude der vier Kulturgebiete unterscheiden sich optisch.



Die Bevölkerung ganzer Städte zieht in Karawanen weiter.

Spionage und Militär

Söldner und Spione lassen sich in Kneipen rekrutieren. Während es langfristig preiswerter und effektiver ist, keine Söldner anzuwerben, sondern Soldaten lieber selbst auszubilden, sind Spione nahezu unverzichtbar. Als Agenten schleichen Sie sich unbemerkt in feindliche oder neutrale Dörfer und wiegeln dort die Bevölkerung auf. Mit etwas Glück und viel Geduld erreicht man so mehr als mit einem kostspieligen Heer. Angezettelte Revolten schädigen zudem nicht den eigenen Ruf, eine große Schlacht gegen neutrale Dörfer oder einen Gegner schon. Ohne großes Ansehen macht man sich viele Feinde. Den letzten beißen die Hunde. Der Spieler mit dem schlechtesten Ruf findet sich schnell einer geschlossenen Reihe verbündeter Feinde gegenüber, die sich bestenfalls durch gewiefte Diplomatie und großzügige Geschenke aufbrechen läßt. Besonders effizient ist dieses Vorgehen aber selten.



Die Römer haben schon ihren Tempel errichtet und dürfen von nun an auf Unterstützung des Kriegsgottes Mars hoffen.



Eine Armee Fryhtan greift den blauen Spieler an, der ohne Hilfe gegen diese stärkeren Einheiten kaum eine Chance hat.

Einfach anspruchsvoll

Am Spielprinzip hat sich wie bereits erwähnt wenig geändert. Allerdings ist Seven Kingoms 2 zugänglicher und einfacher zu spielen, ohne daß Interactive Magic die Komplexität der Zusammenhänge in irgendeiner Weise eingeschränkt hätte. Optisch kann der neue Eindruck überzeugen: Auflösungen bis 1.024x768 bei 16 Bit-Farben rücken die 3D-Gebäude und gerenderten Hintergründe ins passende Licht. Ansonsten sind die Neuerungen relativ gering, schließlich läßt sich ein so ausgefeiltes System nur in kleinen Schritten weiterentwickeln und verbessern. Erstmals treten Helden im Spiel auf, die über spezielle Angriffe oder magische Fähigkeiten verfügen. Jedes Volk kann mit den richtigen Gebäuden außerdem eine Sondereinheit bauen. Ägyper setzen auf Streitwagen, Karthager schicken Kriegselefanten ins Feld, aus Japan kommen die gefürchteten Ninjas und Chinesen begegnen diesen Gefahren mit Shao-Lin-Mönchen. Ein besonderes Novum in dieser Art von Spiel sind die Formationen für größere Armeen. Per Tastendruck stellen sich die aktivierten Einheiten in Keilform, Reihe, Kreis oder Quadrat auf. So lassen sich individuelle Fähigkeiten sowie Kavallerie, Nah- und Fernkämpfer effektiver einsetzen. Damit die strategische Tiefe voll erhalten bleibt, darf der Spieler die Geschwindigkeit in 10 Stufen einstellen.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	P 120, 32 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer:	Modem, LAN, TCP/IP		deutsch
Hersteller:	Interactive Magic	Erscheint:	1. Quartal 1999

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☒ Wirtschaft ■

StarCraft Broodwars • Echtzeit-Strategie

VERSTÄRKUNG

Natürlich stehen etliche Kampagnen und Einzel-Szenarien im Internet und auf so mancher CD der Spielergemeinde zur Verfügung, aber die Qualität des Originals erreichte keiner dieser Zusätze. Von der offiziellen Mission-CD von Blizzard, die sich derzeit im Beta-Test befindet, darf man natürlich Besseres erhoffen.

Broodwars enthält wieder jeweils eine neue Kampagne für Menschen, Zergs und Protoss. Die Terraner treten erstmals wieder in Kontakt mit der Erde, die allerdings nicht ganz so glücklich über die Machenschaften des Kaisers Mengsk ist. Der zerschlagene Schwarm der Zergs sammelt sich unter zwei neuen Anführern. Die Königin der Klingen versucht, ihren Einfluß auf alle Zergs auszudehnen, und hat zudem noch eine Rechnung mit den Menschen zu begleichen. Dark Templar und Protoss vereinigen sich wieder. Neben diesen noch recht vagen Vorgaben kann Blizzard bestimmt mit einigen überraschenden Wendungen in der Story aufwarten. Davon abgesehen ändert Blizzard das bewährte alte System leicht ab. StarCraft gehört zwar zu den zweifellos am besten ausbalancierten Echtzeit-Strategie-Spielen, aber weit über eine Million Spiele im Battle.net haben gezeigt, daß die eine oder andere Rasse doch leichte Vorteile besitzt. Zu Broodwars nutzt deswegen Blizzard nicht nur die Gelegenheit, sieben neue Einheiten in das Spiel zu integrieren, sondern auch die Eigenschaften der altbekannten geringfügig nachzubessern. Unter anderem besitzen Protoss-Träger eine größere Reichweite, Dragoner sind etwas preiswerter und Scouts können mehr einstecken. Brutstätten der Zergs sind teurer, Tiefenkolonien richten mehr Schaden an und Zerg-Königinnen können ihre Parasiten nicht mehr ganz so weit verschießen... Grundsätzlich werten diese Änderungen Protoss und Terraner leicht auf, während Zergs ihre Taktik den neuen Gegebenheiten anpassen müssen.

Alexander Geltenpoth



Gegen diesen kombinierten Verband haben die Zerglings keine Chance.


Mit seiner PSI-Kraft kontrolliert der Dark Archon den Panzer.


Eine ganze Horde Zergs stürzt sich auf diese Basis der Terraner.


Schon ein Dark Templar kann verheerende Schäden anrichten.

NACHSCHUB

Terraner

Medic



Die Medics können sämtliche Organismen heilen. Außerdem entfernen sie Parasiten und setzen Blendgranaten ein, die den Sichtradius des Gegners reduzieren.

Valkyrie



Der neue Luftüberlegenheitsjäger der Menschen eignet sich ausgezeichnet dazu, um größere Flotten zu besiegen. Als Extra besitzt er einen Afterburner.

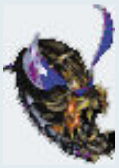
Zergs

Lurker



Der Lurker ist der einzige Zerg, der vergraben seine Gegner angreift. An der Oberfläche ist er dafür völlig schutzlos.

Devourer



Devourer sind der ideale Begleitschutz für Guardians und unterstützen die Mutalisken im Kampf gegen fliegende Gegner.

Protoss

Dark Templar



Diese reinen Bodenkämpfer sind unsichtbar und können gewaltigen Schaden bei ihren ahnungslosen Opfern anrichten.

Corsair



Der neue Protossjäger verfügt nur über Luft-Luft-Waffen. Bodenangriffe kann er mit seiner Spezialfähigkeit „Disruption Web“ unterbinden.

Dark Archon



Der dunkle Archon setzt nur seine PSI-Fähigkeiten ein, mit denen er andere Einheiten kontrollieren und Gegner mit Spezialfähigkeiten zerstören kann.

Voraussichtlich:	P 60, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard/Cendant
Erscheint:	Dezember 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Excessive Speed • Rennspiel

SPIELZEUGAUTOS

Nein, wie niedlich, es gibt sie also doch noch! Die Rede ist von den Action-Rasern im Micro Machines-Format. Mit Excessive Speed parkt solch ein seltener Genre-Vertreter bereits Ende November in die Händlerregale ein. Grund genug für uns, mehr als nur einen Blick auf die spielbare Beta-Version zu werfen.



Hier zünden wir den Turbo, der nicht nur unseren Wagen ordentlich in Fahrt bringt, sondern auch den dahinterliegenden gegnerischen Fahrzeugen mächtig „einheizt".

Für das polnische Entwicklerteam Chaos Works ist Excessive Speed nach dem Action-Flieger Fire Fight (1996) bereits das zweite Projekt im Bereich der PC-Spiele. Das Spielziel ist das gleiche wie bei vergleichbaren Konkurrenzprodukten: Aus der Vogelperspektive gilt es so schnell wie möglich mit kleinen Autos über einen beliebigen Rundkurs zu heizen und dabei Power-Ups in Form von Bomben, Raketenwerfern und Energieschilden einzusammeln, um einerseits die Gegner aus dem Weg zu räumen und andererseits nicht selbst durch einen Ausfall zu viel Zeit zu verlieren.

Klein, aber oho

Zur Auswahl stehen drei verschiedene Spielmodi: Trackfighter, Grand Prix und Championship. Letzterer ist der härteste Modus. Sie fangen bei der ersten Strecke an – wenn Sie gewinnen, bekommen Sie ein zusätzliches Bildschirmleben und fahren den nächsten Kurs. Wenn Sie alle Leben verloren haben, ist das Spiel vorbei. Beim Grand Prix-Modus wird auf fünf beliebigen Strecken gefahren, wenn Sie erfolgreich fahren, schalten sich neue Autos und Kurse frei. Der Trackfighter-Modus unterteilt sich noch einmal in drei Spielvarianten. Grundsätzlich haben Sie hier die Möglichkeit, ein Rennen auf einer beliebigen Strecke Ihrer Wahl zu fahren. Sämtliche Rundkurse sind bereits freigeschaltet. Die drei Spielvarianten sind das Einzelrennen, das Zeitfahren sowie ein spaßiger, aber höllisch schwerer Dynamite Trial, bei dem Sie weder andere Fahrzeuge geschweige denn die Streckenbegrenzung berühren dürfen. Andernfalls fliegt Ihr Vehikel drei Sekunden später in die Luft.

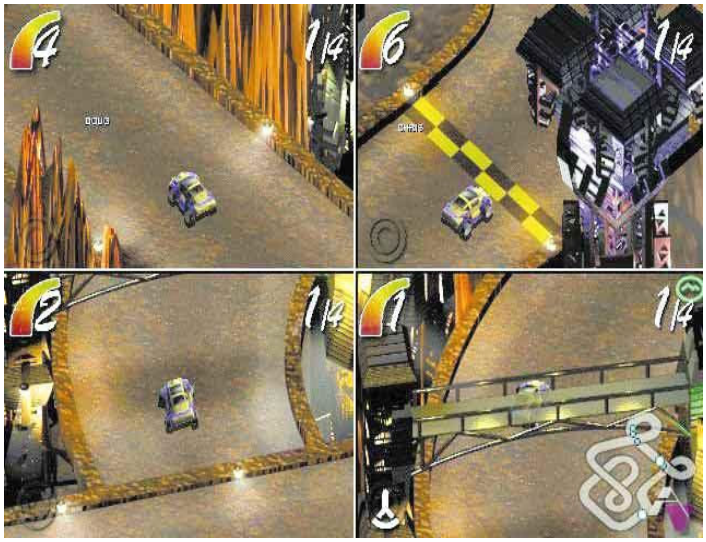
Qual der Wahl

Insgesamt sieben Wagen, die so einfallsreiche Namen wie Lutus oder Yotoya haben, können gewählt werden. Sämtliche Fahrzeuge unterscheiden sich in ihren Fahreigenschaften. So ist beispielsweise der Lutus das schnellste Vehikel im Feld, hat aber die geringste Bodenhaftung von allen. Gefahren werden darf mit bis zu vier Spielern im lokalen Netzwerk auf 14 unterschiedlichen Strecken, die sich zusätzlich auch in entgegengesetzter Richtung befahren lassen und musikalisch von 14 Club- und Techno-Audiotracks untermalt sein werden.

Christian Sauerteig

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectX, CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. LAN
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Iridon Interact./Chaos Works
Erscheint:	November 1999

[X] Action ■ [ ] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■



Im lokalen Netzwerk können bis zu vier Spieler gleichzeitig im Splitscreen-Mode über eine der 14 Strecken heizen.



Einer der abwechslungsreichen Rundkurse. Selbst unter Wasser darf unser „Yotoya" ordentlich Gas geben – nichts ist unmöglich.

Kurt • WiSim (2. Teil - Die Benutzerführung)

GLAUBENSFRAGE

An der Benutzerführung und dem Stil eines Fußballmanagers scheiden sich die Geister. Die einen bevorzugen eine sachlich unterkühlte Spielumgebung samt dazugehörigen Zahlenkolonnen, andere mögen Comic-Ambiente und die Steuerung über selbsterklärende Icons. Für Kurt beschritt Heart-Line sehr konsequent den zweiten Weg.



Buchung leicht gemacht: Das angewählte Trainingslager ziehen Sie mit der Maus einfach auf freie Tage im Terminkalender – schon dürfen Ihre Kicker schwitzen.

Sie kennen das Problem: Soll ein Fußballmanager möglichst komplex werden, müssen zahlreiche Bereiche durch Menüs abgedeckt werden. Ein großer Funktionsumfang bedingt dabei nicht selten eine überfrachtete Benutzerführung. Beide Verkaufsrenner unter den deutschen Managern, Ascarons Anstoss 2 und der Bundesliga Manager 98 von Software 2000, setzen bei der Steuerung auf ein bedienerfreundliches Iconsystem. Diese Lösung hat jedoch einen Haken: Aufgrund der Komplexität beider Programme müssen Sie pro Spieltag sehr viele Icon-Menüs aufrufen, bevor es endlich auf den Platz geht.



Alles auf einen Blick

Doch das geht auch anders: Obwohl Ihnen Kurt alle wichtigen und gewohnten Facetten eines Fußballmanagers anbietet, kommt er grundsätzlich mit vier Hauptmenü-Ebenen aus. Den Punkten Verwaltung, Finanzen, Ligen und Team sind dann noch maximal fünf Untermenüs zugeordnet – das reicht und funktioniert! Heart-Line bediente sich dazu eines einfachen Tricks. Ausgehend von der Frage, welche Informationen der Spieler ständig im Blickfeld haben möchte, teilte man die Hauptmenü-Bildschirme horizontal. So haben Sie im Team-Menü in der oberen Hälfte des Monitors z. B. stets Ihre Kicker samt Stärken und Eigenschaften im Blickfeld, die untere Hälfte zeigt wahlweise die Aufstellung samt Taktik, das Training oder z. B. den Transfer-Markt. Wollen Sie nun etwa die Aufstellung ändern, ziehen Sie das Spieler-Icon einfach per Drag & Drop an die gewünschte Position auf dem Feld. Bei Verkäufen reicht ein kurzer Schubser des Icons auf den Transfermarkt, Einzeltrainings oder Tranferverhandlungen ordnen Sie kurzerhand mit einem Rechtsklick an, denn dann erscheint prompt ein Kontextmenü.

Open BL

Was sich kompliziert anhört, geht nach ein paar Spieltagen wie von selbst von der Hand. Der Vorteil: Ihre Konzentration bleibt auf das Wesentliche gerichtet, Menüsprünge sind tatsächlich kaum noch notwendig. Damit Sie gerade zu Beginn einer Kurt-Partie die Kontrolle über Ihre zahlreichen Icons und Schieberegler behalten, integrierte Heart-Line zusätzlich ein zweistufiges Hilfesystem. Streifen Sie mit dem Mauszeiger über einen Schaltknopf, erscheint prompt die Information dazu, verweilen Sie länger auf

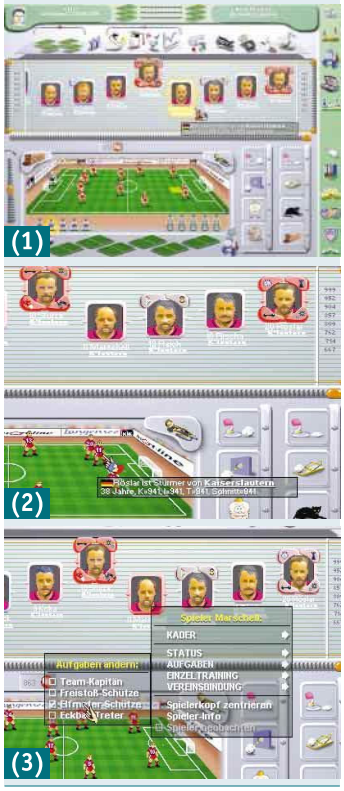




Bei guten Plazierungen stehen die Sponsoren Schlange. Die Angebote ziehen Sie dann per Drag & Drop auf die Werbeflächen.

OBJEKT-IV!

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Spieler-Gesicht, erscheint nicht nur ein Hilfetext mit Zusatzangaben, auf dem Spielfeld werden auch die aktuelle Position und der bevorzugte Aufenthaltsort des Kickers angezeigt (1). Bei gedrückter linker Maustaste können Sie den Spieler einfach auf eine beliebige Position des Feldes ziehen (2). Ein Druck auf die rechte Maustaste über dem Spieler-Portrait öffnet ein Kontext-Menü für weitere Einstellungen (3).



DIE MACHER VON KURT (2) - JENS ONNEN

PC ACTION Hallo Jens, könntest Du uns kurz über Deinen Werdegang als Spieleprogrammierer aufklären?

Jens: *Es gab ganz früher, vor etwa 15 Jahren, auf dem Apple – naja – so eine Art Liga-Simulation. Man hatte halt ein paar Vereine, konnte mit denen etwas herumdoktern und gegeneinander spielen. Trotz der Einfachheit hat mich das Spielkonzept so fasziniert, daß ich es auf den C64 konvertierte; ohne Grafik, mit dem Multiplikationszeichen als stilisiertem Ball, der zwischen zwei torartigen Gebilden hin und her sprang. Zu der Zeit bin ich mit Werner Krahe in Meckenheim zur Schule gegangen. Zusammen haben wir das Programm auf mehrere Systeme konvertiert und sind irgendwie auf Software 2000 gestoßen, die das Ding dann veröffentlichen wollten. Daraus entwickelte sich trotz der Schlichtheit ein großer Verkaufserfolg und Werner und ich machten schließlich noch den BM Professional und den BM Hattrick zusammen.*



Vor seinem Einstieg bei Heart-Line designte Jens Onnen zusammen mit Werner Krahe die Bundesliga Manager-Serie von Software 2000.

PC ACTION Wieso bist Du danach ausgestiegen und warum dann später wieder bei Heart-Line „gelandet"?

Jens: *Ich habe danach erst mein Studium der Wirtschaftsinformatik beendet und wollte etwas Ernsthafteres angehen. Ich habe dann auch drei Wochen als Programmierer gearbeitet, doch irgendwie fehlte mir die Kreativität bei dem Job. Was dann kam, war eigentlich ziemlich filmreif. Ich saß in meinem Büro und wußte plötzlich: `Das ist es nicht!' Zu dem Zeitpunkt befand sich Heart-Line gerade in der Gründungsphase. Ich habe dann bei Werner angerufen und ihn gefragt, ob ich noch einsteigen kann. Noch am selben Abend haben wir uns zu dritt in einer Raststätte bei Frankfurt getroffen, die Sache gefixt und am nächsten Tag habe ich meiner alten Firma gekündigt. Heart-Line bietet uns die Möglichkeit, kreativ tätig zu sein und für die Zukunft planen zu können, ohne auf die Programmierarbeit beschränkt zu sein. Das hat mich besonders gereizt.*

PC ACTION Kurt ist ziemlich komplex und wir wissen inzwischen, daß jeder von Euch Dreien spezielle Bereiche des Programms betreut. Wo liegen Deine Aufgaben?

Jens: *Im Wesentlichen beim Spieldesign, der Benutzerführung und diversen Hintergrund-Routinen, z. B. für die wirtschaftlichen Komponenten beim Kaufen und Verkaufen von Spielern, Bandenwerbung, Kalkulation usw. Zusammen kümmern wir uns um das Internet-Design.*

PC ACTION Wenn Du wenige Eckpunkte von Kurt hervorheben müßtest, welche wären das?

Jens: *Neben dem besonderen Flair der Spielszenen würde ich die Benutzerfreundlichkeit hervorheben wollen. Der Spieler weiß eigentlich schon nach geringer Spielzeit, wie Kurt funktioniert, weil er viele Bedienelemente aus Windows kennt. Wir nutzen Drag and Drop und Kontextmenüs, Kurt ist konsequent Objekt-orientiert. Du greifst Dir in irgendeinem Menü einen Spieler und kannst ihn von dort aus problemlos transferieren, Trainingseinstellungen vornehmen oder etwa Vertragsverhandlungen führen. Diese Einfachheit ist ein großer Pluspunkt von Kurt.*

PC ACTION Wie geht man denn an ein solches Programm heran, hattet Ihr erst die Objekt-orientierten Icons im Kopf oder das gesamte Bildschirm-Layout?

Jens: *Es ist eine Art Baukastenprinzip. Das grundsätzliche Screen-Layout entwirfst Du zuerst, dafür haben wir etwa drei bis vier Monate gebraucht. Später weist Du dann jedem Icon bestimmte Eigenschaften zu und verknüpfst die einzelnen Elemente miteinander.*

PC ACTION Mit der offenen Struktur inklusive Editor kann jeder Spieler auf reale Regeländerungen reagieren, sich seine eigenen Ligen basteln und damit Kurt auf dem neuesten Stand halten. Damit nehmt Ihr Euch doch die Option auf einen Nachfolger. Soll Kurt der Fußballmanager für die nächsten 50 Jahre werden?

Jens: *Haha, natürlich wird sich Kurt auch weiterentwickeln. Aber es wäre sehr inkonsequent, zu sagen, wir machen jetzt ein offenes, flexibles System, ohne dem User die Möglichkeit zu geben, seine Liga-Bedingungen auch zu variieren.*

PC ACTION Ihr wollt eine Internet-Variante von Kurt anbieten. Wie soll die aussehen?

Jens: *Kurt soll sich im Netz zum Pendant der richtigen Bundesliga entwickeln. Es ist doch toll, wenn man am Samstag die Schlappe seines Lieblingsvereins wenigstens in der Online-Liga korrigieren kann.*

PC ACTION Was ist denn Dein Lieblingsverein?

Jens: *Werder Bremen, da besteht also Nachbesserungsbedarf!*

PC ACTION Da hast Du wohl recht, vielen Dank für das Interview!



Die Anzahl der Bälle bestimmt hier die Trainingsintensität. Die einzelnen Icons veranschaulichen die Trainingsbereiche.

dem Button, wird Ihnen auch noch erklärt, wie Sie mit dem Knopf umgehen müssen. Absolut einzigartig im Genre ist auch die Leistungsfähigkeit des Kurt-Editors. Hier können Sie nicht nur kinderleicht Team- und Spieler-Namen verändern, sondern konfigurieren gleich Ihr bevorzugtes Ligasystem. Sie wollen keine Zweite Liga, sondern vier Regionalligen, die nach dem alten Zwei-Punkte-System zocken? Kein Problem, Kurt macht's möglich. Doch die innovative Benutzerführung dient nur als Grundlage für das eigentliche Prunkstück des Spiels – das in Echtzeit berechnete Geschehen auf dem Rasen. Doch dazu erfahren Sie mehr in der nächsten Ausgabe der PC Action – und glauben Sie uns: Es lohnt sich!

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95, NT 4.0
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Multiplayer:	18 Sp. PC, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Heart-Line
Erscheint:	Januar 1999

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☒ Wirtschaft ■

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax.: 0180 / 5959513
eMail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Christian Sauerteig

Redaktion Hardware
Thilo Bayer, Bernd Holtmann (Assistenz)

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Redaktion Spieletips
Florian Weidhase

Freie Mitarbeiter Spieletips
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Andreas Krumme (ak), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programmen entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.

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

Titel:
© Blue Byte Software
Bei einem Teil der Auflage:
© COMPUTEC MEDIA AG
(Foto: Harald Loos, Model: Luciana Gimenez)

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-100
Telefax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung V.i.S.d.P.)

Anzeigedisposition
Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
Susanne Szameitat

Anzeigenassistenz
Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-100
Telefax: 0911 / 2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
PC Action kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 (Ausland DM 118,80), zusätzlich mit Vollversion DM 168,-(Ausland DM 192,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 780,-
PC-Action Plus ÖS 1.308,-

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebszeichen zugeteilt:

	PC Action CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0946-6290	1433-6561	1432-4466
VKZ	B 41045	B 43249	B 41910

Die PC Action 1/99 erscheint am 16. Dezember 1998

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 156.792 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre“, d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: DIE SIEDLER 3



Christian M.:
Endlich wuseln sie wieder. Blue Bytes Digi-Völkchen präsentieren sich dabei putziger als je zuvor. Hand aufs Herz, mein Ding sind die zahlen- und managementlastigen Spiele ja nicht gerade, aber gerade im toll umgesetzten Multiplayerspiel gegen die Kollegen entwickeln Die Siedler 3 für mich ihre Stärke.



Christian B.:
Jetzt dürften Die Siedler 3 sowohl die Liebhaber klassischer Echtzeit-Strategiespiele als auch die typischen Siedler-Fans erfreuen, die lieber nur zusehen, wie sich ihr putziges Völkchen entwickelt. Dank Kampagnen und Einzelmissionen kann Blue Byte beide Spielertypen zugleich bedienen.



Alex.:
Die Siedler 3 besitzen einen ganz eigenen Charme, der begeistert. Das Spiel mausert sich langsam von der reinen WiSim zu einer Mischung aus Echtzeit-Strategie und Wirtschaft. Für mich sind die taktischen Möglichkeiten aber noch zu gering, um mich länger als einige Stunden zu fesseln.



Herbert:
Schon die ersten beiden Teile der Siedler hatten es mir sehr angetan, aber die aktuelle Neuauflage setzt dem Ganzen noch die Krone auf: ein Suchtspiel, in dem man sich völlig verlieren kann! Wer sich an die etwas unglücklich gelöste Steuerung gewöhnt hat, kann vom Siedeln nicht mehr lassen.



Harald:
Die Siedler des Jahrgangs 1998 sind fraglos genial – zumindest für Genre-Fans. Mir gefällt besonders, wie Blue Bytes Hit beweist, daß auch WiSims richtig klasse aussehen können. Mich als Sport- und Actionsüchtiger hat allerdings die Menüführung genervt.



Christian S.:
Es darf wieder gewuselt werden! Auch wenn man zu Beginn förmlich von der Optionsvielfalt erschlagen wird, hat man doch nach einiger Spielzeit den Dreh raus und die Siedler bauen Häuser, fällen Bäume und ziehen in die Schlacht – und das Ganze knuffiger denn je!

Die Siedler 3 • WiSim/Strategie

SIEG UND FR

Puh! Lange schien es so, als würden sich Blue Bytes „Über-Siedler“ auch für diese Ausgabe nicht aus ihren frisch gerenderten Häusern trauen. Fast im Tagesrhythmus sägten, schmiedeten und hämmerten die Mühlheimer bis zum Termin im CD-Preßwerk noch an der Spielbalance, doch schließlich wuselten die Knuddelmännchen doch noch in unsere Redaktion. In einer dreitägigen Gemeinschaftsaktion fühlte beinahe das gesamte PCA-Team den Frischlingen auf den Zahn - und stieß dabei auf hochkarätiges Spielegold.



IEDEN



Hier geht die Post ab. Gleich zwei Konkurrenten haben es auf die Minen unserer Asiaten abgesehen, doch der Wachturm oben kann die Grenze noch halten.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: „Er", der oberste aller Götter ist höchst unzufrieden mit Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu, den Gottheiten der Römer, Ägypter und Asiaten, die sich nur noch dem Suff hingeben. Die hohen Herren bekommen aber noch eine letzte Chance: Jeder soll sich einen Mann aus dem Volke schnappen und mit diesem als Führer den Beweis alter Stärke antreten. Nur der Sieger wird seiner Strafe entgehen, die anderen beiden Götter müssen das Universum weiß anstreichen. Na, wenn das keine Motivation ist. Es dürfte klar sein, wer den Trunkenbolden aus der Patsche helfen muß: Sie! Wahlweise als Römer, Asiate oder Ägypter beginnen Sie also Ihr siedelndes Tagwerk, genau wie in den beiden Vorgängern der Blue Byte-Serie. Genau wie in beiden Vorgängern? Oh nein, ein klein wenig anders sind Die Siedler 3 schon, das merken Sie bereits nach ein paar Spielminuten. Zunächst einmal gilt das Augenmerk natürlich dem Augenschmaus. Eine komplett überarbeitete 3D-Grafik verleiht dem Geschehen in 24Bit-Farbtiefe und einer Auflösung von bis zu 1.024 x768 Bildpunkten seinen Glanz. Rund 150 verschiedene Siedler-Figürchen wackeln im

Spiel herrlich animiert über die sattgrünen Landschaften. Bäcker schieben vorsichtig ihr Brot in den Ofen, Schmiede feuern mit Kohle Ihre Esse an und hämmern Roheisen zu kunstvollen Waffen und Werkzeugen und Förster kümmern sich liebevoll um ihre Schößlinge, dazu schütteln die unterschiedlichen Baumsorten wohlwollend ihr Blattwerk. Hach, ist das alles schön in Die Siedler 3, da wird einem doch allein vom Zuschauen ganz warm ums Herz! Nein ehrlich, schon auf den ersten Blick wird deutlich, daß Blue Byte die optischen Meßlatte im Genre ein Stück weit nach oben verschiebt. Dazu schon einmal unseren herzlichen Glückwunsch!



In der Werft bauen Sie Fähren und Handelsschiffe. Der Anlegestelle (Bildmitte) fehlt noch ein Steg, dann kann die Handelsroute zur nächsten Anlegestelle festgelegt werden.

Aller Anfang ist schwer

Doch genug von der Schwärmerei, die Arbeit ruft. Haben Sie sich für eine der drei Kampagnen entschieden, jede beinhaltet acht Missionen der „Fünf-Stunden-sollten-es-schon sein-Kategorie“, gilt es zunächst einmal Baumaterial heranzuschaffen. Zwei Holzfäller werden von einem Förster mit Nachschub versorgt, das Sägewerk sorgt für Kleinholz und ein Steinmetz schnitzt eifrig Quader aus dem herumliegenden Geröll. Sehr schön! Wege brauchen Sie übrigens nicht mehr zu pflastern, dort wo Ihre Männlein mehrfach entlang joggen, entstehen automatisch Trampelpfade. Jetzt wäre es eigentlich an der Zeit, für Nahrung zu sorgen, sich später um den Bergbau zu kümmern, um dann die Werkzeug- und Waffenproduktion in Angriff zu nehmen, schließlich umfaßt die Siedler-Produktpalette gleich 32 Versorgungsgüter. Puh! Wenn Sie jedoch gewohnt forsch vor sich hinsiedeln, werden Sie schon bald in einer Sackgasse landen. Blue Byte verpaßte seiner WiSim diesmal nämlich eine gehörige Portion strategischen Tiefgangs. Ohne einen stetigen Blick auf Ihre Ressourcen verweigern Ihnen die störrischen Untertanen schon bald den Dienst. Ein falsch gesetztes Gebäude am Anfang reißt gleich ein Loch in die Produktionskette und schon kann es sein, daß Ihnen der Computergegner mit seinen Einheiten gehörig auf die Pelle rückt. Land erobern ist nämlich nach wie vor des Siedlers erste Devise und der liebe Nachbar sieht es gar nicht gern,

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

- *komplett neue, gelungene 3D-Grafik*
- *Pioniere erobern Territorium auch ohne Türme*
- *24 religiöse Wunder durch Priestereinheiten*
- *Rangaufstieg der Soldaten, komplexere Steuerung*
- *Lazarete heilen Verwundete*
- *Handels- und Fährenschiffahrt*
- *umfangreiche Mehrspieler-Optionen mit Team-Optionen*
- *höherer Schwierigkeitsgrad durch mehr strategischen Tiefgang*



Ein Turm des Feindes wurde erobert. Der merkwürdige Grenzverlauf erklärt sich aus der guten Absicherung durch andere Türme.



Noch haben sich die zahlreichen Priester der Asiaten nicht voll Mana gesogen, doch bald hagelt es Wunder am laufenden Band.



Aufbauarbeit! Hier entsteht gerade eine komplette Schwerindustrie samt nahegelegener Nahrungsversorgung.



Die Ägypter sind gerüstet. Die Produktionskette steht, das Land wurde bis jetzt verteidigt. In ein paar Minuten darf die Kaserne rekrutieren.

wenn Sie sich direkt vor seiner Haustür breit machen. Also gilt es, zweigleisig zu planen: Einerseits müssen Sie möglichst bald eine ziemlich allumfassende Produktion aus dem noch unberührten Boden stampfen, aber andererseits auch auf die Ausdehnung Ihres Territorium bedacht sein. Letzteres erweitern Sie wie gehabt durch den Bau von Wachtürmen verschiedener Größenordnungen, die nach der Fertigstellung Ihre Staatsgrenze ausdehnen und Ihr Reich sichern. Nur diese Militärgebäude können vom Gegner angegriffen werden, was es zum Beispiel unmöglich macht, einen Konkurrenten durch Anschläge auf dessen Produktion zu schwächen. Gelingt aber die Eroberung eines Turms, ploppen alle im Umkreis befindlichen Gebäude für immer ins Nirwana.

Glanz und Gloria

Damit Sie sich gegen die agressiver vorgehenden Widersacher auch zur Wehr setzen können, wurde das gesamte Militär gründlich überarbeitet und aufgewertet. Steht erst einmal Ihre Waffenproduktion, spuckt die Kaserne wahlweise Bogenschüt-

DIE MENÜFÜHRUNG

Lagerbestand



Der Lagerbestand zeigt Ihnen an, welche Stückzahlen der unterschiedlichen Produkte sich in Ihrem Lager befindet. Dies ist insofern wichtig, um zu wissen, was gerade knapp ist, und wo man eventuell viel zu viel produziert.

Berufswahl



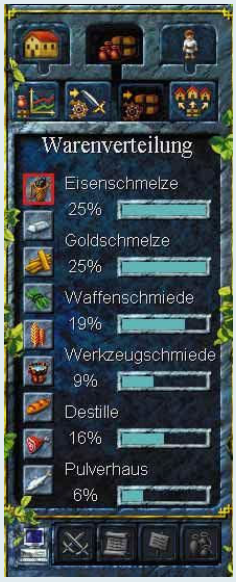
Im Menü Berufswahl stellen Sie ein, wieviel Prozent Ihrer Siedler maximal als Bauarbeiter oder Planierer arbeiten, und wieviel minimal als Träger fungieren müssen. Desweiteren rekrutieren Sie hier Ihre Geologen, Späher und Pioniere.

Warentransport



Der Schlüssel zu einer effizienten Produktion liegt in diesem Menüpunkt. Welche Waren im Zweifelsfalle zuerst transportiert werden, welche im Lager verstaut werden und welche nicht, das bestimmen Sie in diesem Menü. Je weiter eine Ware oben abgebildet ist, umso höher ist deren Transportpriorität. Außerdem können Sie bestimmen, ob ein Produkt zunächst einmal ins Lager gebracht werden soll (grüner Punkt), oder direkt von der Produktionsstätte aus weiterverarbeitet werden soll (roter Punkt).

Warenverteilung



Da bestimmte Waren meist gleich an mehreren Produktionsstätten benötigt werden, kann es des öfteren zu Engpässen und damit verbundenen Verzögerungen kommen. An unserem Beispiel sehen Sie, welche Gebäude mit Kohle versorgt werden. Hat nun beispielsweise die Waffenschmiede einen erhöhten Kohlebedarf, läßt sich dieser mit den Schiebereglern prozentual anheben.

Werkzeuge und Waffen



Die Waffen- und Werkzeugproduktion läuft automatisiert ab, vorausgesetzt, Sie verfügen über eine ausgebaute Schwerindustrie.
Mit diesen beiden Pfeiltasten können Sie bestimmen, welche Stückzahl von welchem Gerät als nächstes produziert wird. In diesem Fall wird Ihr Werkzeugschmied als nächstes drei Spitzhacken zimmern.
Die blauen Balken rechts neben den Pfeiltasten stellen dar, mit welcher Priorität das jeweilige Werkzeug hergestellt wird.

Rekrutierung



Grundvoraussetzung, um Soldaten zu rekrutieren, sind ein paar bislang beschäftigungslose Siedler, eine Kaserne und eine funktionierende Waffenproduktion. Die Zahlen neben den Waffensymbolen zeigen Ihnen an, wie viele, oder ob überhaupt Waffen in der Kaserne bereit liegen. Mit den Pfeiltasten daneben können Sie von Hand einstellen, wie viele Soldaten Sie rekrutieren möchten. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, zwischen manueller oder automatischer Rekrutierung zu wählen.

PC ACTION PRÜFSTAND DIE SIEDLER 3

+ die insgesamt beste Grafik im Genre
+ gut designte Kampagnen
+ hoher Suchtfaktor
+ breites Angebot an Mehrspieler-Optionen
+ sehr detailliertes Warenwirtschaftssytem
+ C&C-kompatible Einheitensteuerung
+ minutenweise Beschleunigung der Spielgeschwindigkeit möglich

- Menüführung gerade zu Beginn unnötig verwirrend
- kein Laden des Spielstands aus der Mission heraus, insgesamt lange Ladezeiten
- alle Gebäude von Beginn an verfügbar, dadurch Spannungsverlust
- Übersicht leidet im Spielverlauf
- Missionbriefings nicht immer korrekt

Ab einem P200 und 32 MB Ram können Sie Die Siedler 3 in der mittleren Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten genießen, die für eine ausreichende Übersicht dringend empfohlen wird. Aber Vorsicht: In höheren Level bewegen Sie mitunter über 200 Soldaten durch den Level, dann ruckelt das Scrolling deutlich. 64 MB RAM lindern dieses Ungemach, beseitigen kann es nur ein leistungstärkerer Prozessor der Pentium II-Klasse, der auch für die höchste Auflösung nahegelegt werden muß. Aufgrund der großen Unterschiede innerhalb der Missionen ersparen wir uns deshalb die Balkendiagramme.

Für die Zwischensequenzen verpflichtete Blue Byte die Creme de là Creme der deutschen Synchronsprecherriege. Den Siedler selbst aber fehlen die Worte, sie quieken oder grunzen nur. Die Musikstücke von der CD variieren von Volk zu Volk und sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

Hier liegt bei den Siedlern der Hund begraben, gerade die Menüs wurden zwar platzsparend in der linken Bildleiste untergebracht, gerieten aber zu unübersichtlich und erfordern einige Eingewöhnungszeit. Ebenfalls ärgerlich: Direkt anwählbar sind nur Siedler mit Sonderberufen, wie etwa Soldaten, Geologen oder Späher. Träger und Bauarbeiter können so z.B. nicht direkt auf ein Schiff geladen werden, was den Aufbau einer neuen Struktur auf einer anderen Insel unnötig erschwert. Apropos Schiffe: Warum das Anlegen einer Handelsroute so kompliziert umgesetzt wurde, ist nicht ersichtlich. Grundsätzlich funktioniert die Steuerung zwar, zunächst müssen Sie sie aber „Erlernen“.

	Die Siedler 3	Anno 1602	K& M*	Die Siedler 2 Gold
Tutorial	ja	ja	ja	nein
Missionen	24	16	20	20
Mehrspieler	20 Sp. LAN, TCP/IP	4 Sp. LAN	TCP/IP	6 Sp. LAN, 2 Sp. Splitscreen
Editor	nein	nein	nein	ja
Spielgeschwindigkeiten	2	4	1	2
Zwischensequenzen	ja	ja	ja	nein
Fog of War	ja	nein	ja	ja
Handel	ja	ja	nein	nein
Militäreinheiten	5	5	9	6
Echtzeitkämpfe	brauchbar	mäßig	gut	automatisch
Seeschlachten	nein	ja	nein	nein
zivile Einheiten	150	ca. 30	12	19
Produkte	32	23	20	25
Gebäudetypen	ca. 45	ca. 60	25	32

*Knights&Merchants

Blue Byte bietet für seine Völkerkunde nur eine Installationsgröße an, die sich mit rund 250 MB noch im Rahmen des Erträglichen bewegt. Die Ladezeiten für die einzelnen Missionen sind allerdings ziemlich hoch. Für einen mittelschweren Level können Sie mitunter schon einmal bis zu drei Minuten warten, bevor sich auf dem Monitor etwas bewegt. Einmal im Spiel brauchen Sie dann aber keine großartigen Nachladezeiten mehr befürchten. Dummerweise erlauben Ihnen die Mühlheimer zwar ein Speichern des Spielstands, zum Laden müssen Sie aber zurück ins Hauptmenü. Ärgerlich!

Ladezeiten, gemessen mit 24x-CD-ROM:
Standartinstallation (253 MB): Erträglich

640x480.bmp



800x600.bmp



1024x768.bmp



Die neuen Siedler präsentieren sich hübscher denn je, wenn man von kleinen Macken wie etwa der fehlenden Bugwelle von Schiffen oder winzigen Animationssprüngen absieht. Verständlich, immerhin mußte Blue Byte 150 Männchen zum Leben erwecken. Richtig wuselig und vor allem übersichtlich wird's mit 1.024 x 768 Bildpunkten, bei 800 x 600 ist Siedler 3 noch gut spielbar, der Bildausschnitt in der niedrigsten Auflösung ist allerdings für eine gepflegte Siedelei zu klein.

VERGLEICH

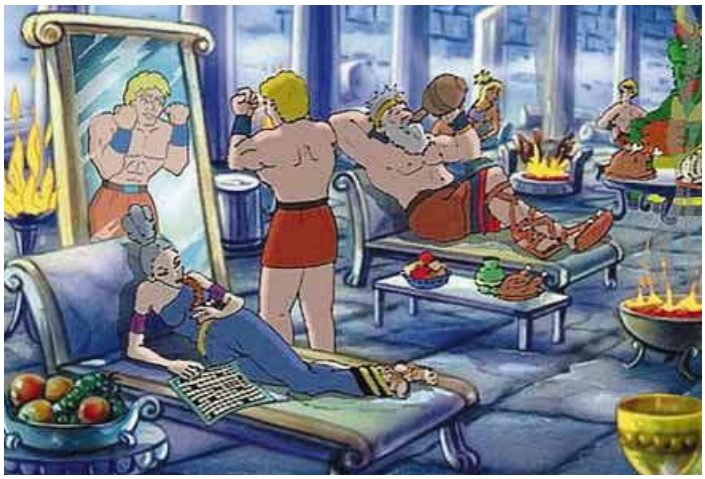
Blue Bytes kleine Leute besitzen mit Abstand den höchsten Grad an Putzigkeit. Das Warensystem ist zwar etwas unübersichtlicher, funktioniert aber genauso gut wie bei Anno 1602. Militärisch hat Die Siedler 3 etwas mehr zu bieten, wenn man die Blue Byte-Regel akzeptiert, daß nur Militärgebäude und -einheiten angegriffen werden können. Caesar III ist als Hardcore-WiSim ebenfalls eine gute Alternative, aber eine echt harte Nuß. Knights & Merchants schließlich kommt optisch fast an die Siedler heran, hier nerven aber die zeitcodierten Computerattacken etwas.

Die Siedler 3 ..... 89%
Anno 1602 ..... 88%
Caesar III 85%
Knights & Merchants 84%
Die Siedler 2 Gold 82%

zen, Schwertkämpfer und Speerträger in drei möglichen Rangstufen aus. Die Einheiten lassen sich dank einer C&C-kompatiblen Steuerung beliebig gruppieren und formieren, was im dichten Kampfgetümmel aber nicht immer reibungslos funktioniert. Je nach gewähltem Volk spendierte man Ihnen zusätzlich Ballisten, Katapulte oder Kanonen als Fernkampfwaffen. Priester warten im Spielverlauf mit acht möglichen Wundern pro Volk auf, womit z.B. eigene Truppen gestärkt werden können oder der eigene Produktionsablauf kurzfristig angekurbelt wird. Der moralischen Stärkung der Truppe dient auch die Anhäufung von Goldreserven, die in Lagern säuberlich aufgeschichtet, die Kampfkraft der Einheiten im Feindesland erhöhen. Strategisch geht es eigentlich bei Die Siedler 3 schlicht darum, die erste Spielstunde unbehelligt zu überstehen, bevor die eigene Streitmacht gewaltig genug ist, um die bis zu drei Kontrahenten zu überrennen. Aber bekanntlich ist der Weg das Ziel und dieser wurde dank eines intelligenten Leveldesigns von den Mühlheimern mit herausfordernden Dornen gepflastert. So ist es z.B.



Nach dem Bau eines Wohnhauses stehen Ihre frisch geschlüpften Untertanen zunächst einmal tatenlos herum. Bauen Sie Wohnhäuser daher abseits der vielbegangenen Hauptwege.



Geschmacksache! Das Intro und die Zwischensequenzen im Comic-Stil erinnern an Zeichentrickserien vergangener Tage. Die Sprachausgabe ist aber über jeden Zweifel erhaben.

nicht selten, daß Sie mit der Hilfe von Fähr- und Handelsschiffen zunächst eine entferntere Insel besiedeln müssen, um dem dort ansässigen Feind dann die Leviten zu lesen. Entgegen vorheriger Ankündigungen gibt es allerdings keine Seeschlachten im Spiel.

Seid fruchtbar und mehret Euch!

So viele Berufe und ein riesiges Gewusel auf dem Bildschirm, sicher werden Sie sich zu Recht fragen, wo sich denn die ganzen Burschen rekrutieren lassen. Die Antwort liegt eigentlich auf der Hand, Sie müssen durch den Bau von Wohnhäusern selbst für den Nachschub sorgen. Drei verschiedene Behausungen stehen zur Wahl, die dann nach der Fertigstellung durch den örtlichen Bautrupp auf der Stelle 20, 50 oder gar 100 der putzigen Figürchen ausspucken und ganze Bildschirme bevölkern. Die neuen

SO SPIELT SICH DIE SIEDLER 3

Der Ablauf jeder Mission ähnelt sich enorm. Nach dem Start muß erst eine Urproduktion entstehen, um alle weiteren Gebäude zu errichten. Ziel ist es, eine möglichst große Streitmacht zu erstellen, die dann alle Computergegner in einem Aufwasch aus dem Land vertreibt. Bis zu diesem Punkt müssen Sie sich je nach Mission mal mehr oder weniger stark Ihrer Haut erwehren.



Zuerst bauen Sie zwei Holzfäller mit einem Forsthaus, dazu ein Sägewerk und einen Steinbruch. Einige Wachtürme erweitern Ihre Grenzen.



Als nächstes gilt, es die Nahrungsproduktion mit Getreidefarmen, Schweinezucht, Metzgerei, Mühle und Bäcker für die Bergwerke aus dem Boden zu stampfen.



Unweit der Metzgerei und Bäckerei entstehen ein Kohlenbergwerk und eine Erzmine. In der Nähe findet auch die Eisenschmelze gerade noch Platz.



Sobald die Eisenschmelze in Schwung kommt, errichten Sie in der Nähe jeweils eine Werkzeug- und Waffenschmiede, sowie eine Kaserne.



Mittlerweile dürften Ihre Wachtürme Feindkontakt haben. Sobald genügend Soldaten aus der Kaserne bereitstehen, beginnt der Krieg!



Die Armee schlägt eine Bresche in das Land des Gegners und besetzt seine Wachttürme. Schließlich ist der letzte Feind besiegt und die Mission gewonnen.

PRODUKTIONSINSELN

Genretypisch machen Sie auch bei Die Siedler 3 nur dann Staat, wenn Sie von Beginn an Ihre Gebäudeanordnung richtig planen, um die Transportwege zu verkürzen. Gar nicht so einfach bei 32 Häusertypen und einer starken Ausrichtung zum Gebirge hin, wo die Bauplätze immer knapper werden. Hier zeigen wir Ihnen die lebenswichtigen Produktionsinseln:



Bretter, Steinmetz, Träger
Das Gelingen jeder Siedlung steht und fällt mit einer großzügigen Versorgung von Baumaterialien. In Siedler 3 sind das Bretter und Steine, sowie ausreichend Bevölkerung, um den Transport und die Bauvorhaben auch schnell umzusetzen.

Holzfäller
In einem wählbaren Umkreis schlägt der Holzfäller ausgewachsene Bäume. Träger bringen die Stämme dann ins Sägewerk.



Forsthaus
Der Förster pflanzt in einem wählbaren Umkreis genügend junge Bäume, um damit zwei Holzfäller komplett auszulasten.



Wohnhäuser
Die Wohnhäuser in drei Größen sorgen für neue Siedler (20, 50 oder 100), die als Bauarbeiter, Träger, Planierer und Spezialisten arbeiten. Ohne die nötigen Arbeitskräfte funktioniert die gesamte Wirtschaft nicht. Sobald keine untätigen Siedler mehr bei den Wohnhäusern stehen, ist ein Mangel an Arbeitskräften vorhanden.



Sägewerk
Das Sägewerk schnitzt aus angelieferten Stämmen Bretter, die für jedes Bauvorhaben und auch vom Köhler benötigt werden.



Steinbruchhütte
Der Steinmetz bricht in einem wählbaren Umkreis aus den Geröllfeldern Steine. Eine Weiterverarbeitung ist nicht nötig.





Soldat, Schwein, Säge
Eisen und Stahl sind unverzichtbare Ressourcen für neue Werkzeuge, die jeder Handwerker, Steinmetz, Planierer usw. benötigt. Außerdem gäbe es ohne Eisen und Stahl keine Waffen und somit auch keine neuen Soldaten.

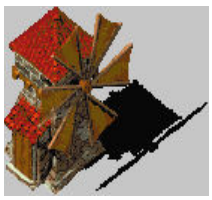
Schweinefarm
Hier werden Schweine mit Getreide gemästet. Sobald sie fett genug sind, bringt sie ein Träger in die Schlachterei.



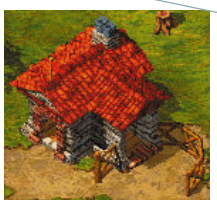
Getreidefarm
Hier wird Getreide geerntet, mit dem die Schweinefarm mästet und die Mühle mahlt. Pro weiterverabeitendem Betrieb reicht eine Getreidefarm.



Mühle
Angeliefertes Korn von der Getreidefarm wird hier zu Mehl weiterverarbeitet, das dann die Träger zur Bäckerei schaffen.



Schlachterei
Die Schlachterei produziert aus Schweinen Schinken. Eine Delikatesse für alle Arbeiter in den Erzbergwerken.



Wasserwerk
Diese Brunnenhäuser liefern Wasser für Schweinefarmen und Bäcker, um so fette Schweine und Brot zu produzieren.



Bäckerei
Aus Wasser und Mehl wird hier Brot gebacken. Speziell die Kumpel in den Kohlenminen schätzen das gute Gebäck.



Eisenerzmine
Das gewonnene Eisenerz transportieren die Träger automatisch in die nächstbeste Eisenschmelze. Bergleute in den Erzminen essen hauptsächlich Schinken.



Eisenschmelze
Mit genügend Kohle wird in der Eisenschmelze das rohe Eisenerz in Barren zur Weiterverarbeitung gegossen.



Kohlenmine
Die hier geförderte Kohle dient als Brennstoff in den Erz- und Goldschmelzen, sowie den Werkzeug- und Waffenschmieden. Die Kumpel hier verlangen nach Brot.



Kaserne
In der Kaserne werden Siedler zu Soldaten ausgebildet und mit dem nötigen Handwerkszeug aus der Waffenschmiede ausgerüstet.



Waffenschmiede
Aus Roheisen und Kohle fertigt der Waffenschmied die Ausrüstung für die Soldaten: Bögen, Schwerter und Speere.



Werkzeugschmiede
Je nach Bedarf erstellt der Werkzeugschmied aus Roheisen und Kohle neue Hämmer, Sägen, Äxte, Sensen usw.



Bürger stehen jetzt erst einmal faul herum, bis Sie durch die Errichtung weiterer Betriebe für Arbeitsplätze gesorgt haben. Ist z.B. soeben eine Getreidefarm vollendet worden, wird sich sofort ein freier Siedler an die Bestellung der Felder machen, sofern Sie an die Herstellung einer Sense gedacht haben. Weitere Faulenzer können Sie z.B. als Träger oder Bauarbeiter einteilen. Wichtig sind auch die altbekannten Geologen, die für Sie die Berge nach Rohstoffen umpflügen oder die neuen Pioniere, die ganz ohne den Bau von Wachtürmen Ihre Grenzen etwas erweitern. Schließlich müssen ja auch noch Soldaten rekrutiert werden und die wachsen leider auch nicht auf Bäumen. Sie sehen, es gibt viel zu tun im Besiedlungsgebiet und schon bald werden Ihre einst scheinbar nutzlos herumgammelnden Gesellen Schwielen an den Händen haben. Bis auf wenige Ausnahmen finden sich in allen Völkern übrigens die identischen Berufsgruppen, lediglich das Erscheinungsbild der Gesellen ändert sich logischerweise. Dennoch sind beim Handling der drei Stämme feine Unterschiede auszumachen. So verbuchen die kopftuchbedeckten Ägypter z.B. leichte wirtschaftliche Vorteile, während die mandeläugige Gefolgschaft Ch'ih Yu's sich glänzend auf den Umgang mit der Waffe versteht. Zudem benötigen die Tempelanlagen unterschiedliche Gebräue bis zur endgültigen Funktionsreife. Ägyptische Priester laben sich am Bier, Asiaten bevorzugen Reisschnaps und die Römer sind für ihren Wein berühmt.



Gut aufgestellt ist noch nicht halb gewonnen. Zwar lassen sich die Siedler-Einheiten problemlos formieren, allerdings ist davon nach dem Beginn des Kampfes selten noch etwas zu sehen.







Das Katapult der Römer (1), die Kanone der Asiaten (1) und die Ballista der Ägypter (3) haben annähernd die gleiche Durchschlagskraft. Die benötigten Baumaterialien variieren allerdings.

MEHRSPIELER-IDYLLE

Eines der neuen Features ist ein stark verbesserter Multiplayer-Modus. Durfte beim Vorgänger lediglich via Spiltscreen gesiedelt werden, haben Sie nun die Gelegenheit, mit Siedler-Fans aus der ganzen Welt gemeinsam zu spielen. Der Mehrspieler-Modus bietet 24 sehr abwechslungsreiche Level, die Sie mit bis zu 20 (!) Spielern im lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet spielen können. Zusätzlich wird eine vollständige Internet-Unterstützung durch einen eigens eingerichteten Siedler 3–Server geboten. Dort können Sie sich nicht nur mit Spielern rund um den Globus in die Schlacht ziehen, sondern zusätzlich mit anderen Mitspielern Teams bilden und ganze Turniere spielen. Als zusätzliches Schmankerl wird es eine spezielle Internet-Rangliste geben. Informieren können Sie sich auf der Webseite www.bluebyte.de oder gleich auf www.siedler3.de.





Das interaktive Tutorial führt Sie durch eine Einstiegsmission und macht Sie mit den wichtigsten Bedienelementen vertraut, leider aber nicht mit allen.



Nach dem Bau eines Wohnhauses stehen Ihre frisch geschlüpften Untertanen zunächst einmal tatenlos herum. Bauen Sie Wohnhäuser daher abseits der vielbegangenen Hauptwege.

A là Carte

Dummerweise gibt das Programm kaum Rückmeldung über aus dem Ruder laufende Produktions- oder Personalentwicklungen, was wirklich fatale Folgen haben kann. Zum Glück können Sie kurzfristige Fehlentwicklungen aber mit Hilfe der Iconmenüs korrigieren, doch das ist leider nicht so einfach. Zwar läßt sich hier beinahe alles regeln, von der Zuteilung und Priorität der zu befördernden Güter bis hin zur Anordnung von Eilaufträgen, die Menüführung präsentiert sich jedoch gerade für Einsteiger zunächst als Buch mit sieben Siegeln. Nach einer Einarbeitungszeit leisten die vielen Schalter und Schieberegler schließlich doch gute Dienste, ein bißchen einfacher hätte Blue Byte aber hier strukturieren können. Asylsuchenden sei hiermit ein Blick in das hervorragende und mit fast 400 Seiten überdimensionierte Online-Handbuch empfohlen. Genausowenig lumpen ließen sich die Mühlheimer auch bei den Spieloptionen. Neben den 24 Kampagnenlevel stehen dank zufallsgenerierter Karten weitere unzählige Einzelmissionen zur Verfügung. Außerdem spendierte man noch 24 Mehrspieler-Maps, über die Sie mit bis zu 20 Mitspielern im Internet oder Netzwerk herfallen können. Genial! Ebenso überragend präsentiert sich übrigens die Soundkulisse, wobei besonders die Sprachausgabe in den Briefings, dem Intro und den Zwischensequenzen heraussticht. Hier hat sich die Verpflichtung markanter Stimmen, wie etwa der von Mr. Schwarzenegger oder Jim Carrey absolut bezahlt gemacht. Leider bleiben die Knuddelmännchen im Spiel selber stumm. Die CD-Musikstücke sind allerdings atmosphärisch gut auf die verschiedenen Völker zugeschnittet und nerven zum Glück auch nach längerer Spielzeit nicht. Trotz der leicht veränderten Gewichtung hin zu mehr strategischem Tiefgang hat Blue Byte es verstanden, auch dem dritten Teil der Siedler das mitzugeben, was die Vorgänger so auszeichnete: einen sehr hohen Suchtfaktor, dem auch Sie sich nicht entziehen sollten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Nach über zwei Jahren Abstinenz erobern endlich wieder kleine Wuselmännchen aus dem Hause Blue Byte die Bildschirme. Die phantastische Grafik mit hohem Niedlichkeitsfaktor dürfen nicht nur romantische Spielernaturen sofort in ihr Herz schließen. Dahinter lauert aber nach wie vor eine knallharte WiSim, bei der Fehler schnell zu einem Zusammenbruch der Produktionskreisläufe führen und somit den Sieg kosten. Militärisch sind die Siedler diesmal etwas aktiver. Fünf Einheitentypen erlauben immerhin rudimentäre Taktiken, die das emsige Treiben auf dem Monitor allerdings nicht selten wieder durchkreuzt. So schlimm ist das nicht, denn trotz gestiegenem Anspruch bleibt die Aufbauarbeit auch im dritten Teil der Serie Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Wenn der Icon-Dschungel erst durchschaut und die Steuerung gemeistert ist, steht dem wochenlangen Spielspaß nichts mehr im Weg. «



KOMMENTAR

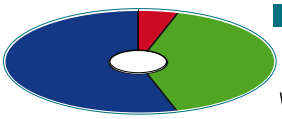
» Alle Achtung Blue Byte! Mit dem dritten Teil der Siedler purzelt zum wiederholten Male ein Spielspaß-Garant aus den Mühlheimer Werkstätten. Der Platz würde kaum ausreichen, wollte man alle überzeugenden Spielfeatures aufzählen. Herausragend sind vor allem die herzige Wusel-Grafik, das komplexe Warenwirtschaftssytem, die stark verbesserten, wenn auch nicht optimalen Kampfoptionen, der Mehrspieler-Modus und - man höre und staune - der gestiegene strategische Anspruch der Kampagnen dank eines ausgefeilten Leveldesigns. Hiermit seien alle Fans der Serie also gewarnt, Die Siedler 3 ist deutlich schwieriger als alle seine Vorgänger. Kleine Mankos gibt's dennoch, und die haben letztendlich die 90er-Wertung gekostet. So geriet die Menüführung z.B. zu kompliziert, ein paar Untermenüs weniger hätten es schon sein können. Leider wächst die eigene Ansiedlung auch auf Kosten der Übersicht heran, einzelne Einheiten verlieren sich im 3D-Wirrwarr und die Wegfinderoutinen der großen Militäreinheiten sind auch nicht gerade vorbildlich. Kritikpunkte, mit denen sich leben läßt und die nichts daran ändern, daß die frisch geschlüpften Siedler insgesamt genau zu dem Weihnachtskracher geworden sind, den sich jeder Spielefan erhofft hatte. «

Mindestens:	P100, 32 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio, Circle Surround
Multiplayer:	20 Sp. LAN, TCP/IP, IPX	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	700 MB/253 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Blue Byte	Veröffentlichung:	13. November

Grafik: 90%	Sound: 84%	Genre: WiSim/Strategie

89% Einzelspiel

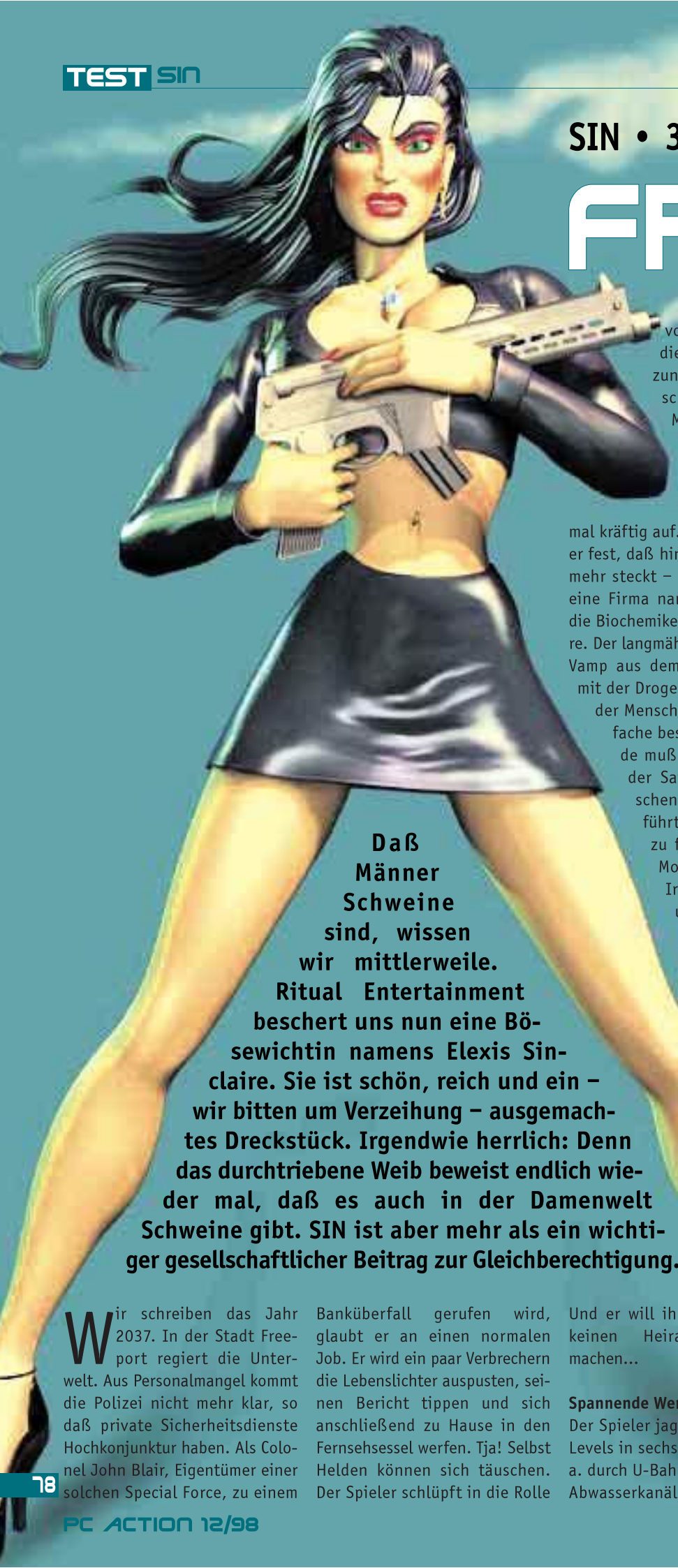
92% Multiplayer



» Die besten Blue Byte-Knuddelmännchen, die es je gab. «

SIN • 3D-Action

FRAUEN



Daß Männer Schweine sind, wissen wir mittlerweile. Ritual Entertainment beschert uns nun eine Bösewichtin namens Elexis Sinclaire. Sie ist schön, reich und ein – wir bitten um Verzeihung – ausgemachtes Dreckstück. Irgendwie herrlich: Denn das durchtriebene Weib beweist endlich wieder mal, daß es auch in der Damenwelt Schweine gibt. SIN ist aber mehr als ein wichtiger gesellschaftlicher Beitrag zur Gleichberechtigung...

Wir schreiben das Jahr 2037. In der Stadt Freeport regiert die Unterwelt. Aus Personalmangel kommt die Polizei nicht mehr klar, so daß private Sicherheitsdienste Hochkonjunktur haben. Als Colonel John Blair, Eigentümer einer solchen Special Force, zu einem Banküberfall gerufen wird, glaubt er an einen normalen Job. Er wird ein paar Verbrechern die Lebenslichter auspusten, seinen Bericht tippen und sich anschließend zu Hause in den Fernsehsessel werfen. Tja! Selbst Helden können sich täuschen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Blade, deckt die Bankräuber zunächst vom Hubschrauber aus mit MG-Salven ein, dringt dann zu Fuß ins Gebäude ein und räumt erst einmal kräftig auf. Doch dann stellt er fest, daß hinter dem Überfall mehr steckt – genaugenommen eine Firma namens Sintek und die Biochemikerin Elexis Sinclaire. Der langmähnige, grünäugige Vamp aus dem Bilderbuch will mit der Droge U4 die Evolution der Menschheit um das Vielfache beschleunigen. Blade muß feststellen, daß der Satansbraten Menschenversuche durchführt, wobei die Opfer zu furchterregenden Monstern mutieren. Irgendwie findet unser Recke das nicht so gut und macht sich auf, die langbeinige Giftschlange zu finden. Und er will ihr sicher keinen Heiratsantrag machen...

Spannende Wendungen

Der Spieler jagt durch 24 Levels in sechs Welten, u. a. durch U-Bahn-Schächte, Abwasserkanäle, Lagerhallen, Fabriken und Labors, taucht durch zerklüftete Korallenriffe und stöbert in Elexis Villa herum. Neben den üblichen Action-Elementen bekommt der Spieler etliche Besonderheiten geboten (lesen Sie dazu auch den Kasten „So spielt sich SIN“). Bevor Blade z. B. eine Bohrinsel erklimmt, dezimiert er von einem fahrenden Motorboot aus per Heckenschützengewehr die Wachmannschaft. Mit von der Partie ist Kumpel JC – ein Computer-Genie, das über Funk Tips gibt. Es geht mal nicht weiter? Null Problemo, der Kollege weiß vielleicht, wo der eine oder andere Belüftungsschacht verläuft... Der Held selbst muß schon mal irgendwo ein Modem anstöpseln, damit sein Kollege sich in ein System einhacken kann. Dafür ist Blade immer bestens informiert, weil JC ihm genaue Instruktionen in Form von Primär- und Sekundärzielen gibt. Klasse: Hin und wieder gibt es Atmosphäre-fördernde Wendungen. SIN ist überhaupt gespickt mit Überraschungen: Soldaten springen plötzlich aus

VERGLEICH

SIN präsentiert gegenüber 0815-Shootern einige neue Ideen, wirkt aber inhaltlich nicht ganz so innovativ und gehaltvoll wie Half-Life, das es dem PC-Besitzer z. B. erlaubt, die Hintergrundgeschichte förmlich zu spielen. Technisch zieht SIN im Vergleich mit Unreal den Kürzeren. Trotzdem ist es klar besser als z. B. das lieblos designte Klingon Honor Guard.

Half-Life	92%
Unreal	92%
SIN	86%
Jedi Knight	85%
Klingon Honor Guard	74%

SIND SCHWEINE



SIN ist auch in der sogenannten Tomb Raider-Perspektive spielbar. Das ist aber auf Dauer nicht empfehlenswert.



Überraschung! Plötzlich taucht ein Hubschrauber auf und ballert los. Das Stahlmonster vom Himmel zu holen ist hart.

Mülltonnen oder durch Dachfenster und riesige Robotspinnen brechen durch die Wand. Von fiesen Fallen und der „Erstens-kommt-es-anders-und-zweitens-als-man-denkt"-Schlußphase ganz zu schweigen.

Sarkasmus und Intelligenz

Kletterpuzzles existieren ebenso wie die berühmten Schalter- und Schlüsselrätsel, wobei man aber höchst selten durch dröges Herumprobieren auf die Lösung kommt. Beispiel: Blade sitzt in einer Schleuse fest, die sich mit Wasser füllt. Ihm drohen folglich mehr als nasse Füße. Unser Macker loggt sich aber schnell in den Kontrollcomputer ein. Dort erfährt er: Die Schleuse läßt sich per Handmechanismus öffnen. Einfach Schalter eins, drei und vier nach unten drücken und das



Ein Beispiel für grafisch bessere Spielabschnitte: Elexis' Nobelhaus wird sehr detailliert und lebendig dargestellt.



Das Scharfschützengewehr gehört zu den interessanten Waffen in Blades Arsenal. Dieser Soldat ist so gut wie tot.

DER TRAININGS-MODUS

Der Trainings-Modus ist ein Spiel im Spiel. Der PC-Besitzer kann durch das Hauptquartier von Blade laufen und fünf Übungsräume betreten. Dort werden Punktelisten geführt, was unterhaltsame Wettbewerbe mit Freunden möglich macht. Eine Disziplin: Tontaubenschießen. Außerdem gibt es ein Areal, indem der Spieler auf Papp-Terroristen ballert, die hinter Fenstern einer Häuserfassade hochklappen. Ähnlich funktioniert die Schießbahn, wobei die Bösewichte auf einem Band hereinfahren. Bei diesen Varianten werden auch Passanten eingestreut, die logischerweise nicht umgenietet werden dürfen. Bei der vierten Disziplin hat der Schütze ebenfalls eine Häuserfassade vor sich, allerdings ist diese weit entfernt, so daß der Umgang mit Heckenschützengewehr und Zielfernrohr geübt werden kann. Trainingseinheit fünf ist das Bot-Match. Dabei tritt der Spieler in unterschiedlichen Umgebungen gegen Horden von Computergesteuerten Kämpen an.



Witzig: Im Training darf auf Tontauben geschossen werden.



Schießbahn: Schnelligkeit und ein gutes Auge sind Pflicht.



Übungskampf gegen Bots: Wir testen unseren Raketenwerfer.

PC ACTION PRÜFSTAND SIN

Urban Assault läuft bereits auf einem P 200 mit 32 MB RAM weitgehend ruckelfrei, sofern im PC eine 3D-Karte steckt. Wer gezwungenermaßen nur im Software-Modus spielen kann, sollte ein schnelleres Gerät besitzen. Erst ab einem PII 300 mit 64 MB RAM sieht die nicht beschleunigte Version komplett flüssig aus. Die Werte der untenstehenden Tabelle beziehen sich auf Testrechner, in denen Grafikkarten mit Voodoo-Chipsatz werkelten.

Auflösung: 640x480 (Beste Spielbarkeit = 100%)

P 166	OpenGL (Riva 128)	20%
P 166	3DfxOpenGL (Voodoo1)	25%
P 200	OpenGL (Riva 128)	40%
P 200	3DfxOpenGL (Voodoo1)	55%
PII 333	3DfxOpenGL (Voodoo2)	100%

Auflösung: 800x600

P 166	OpenGL (Riva 128)	5%
P 200	3DfxOpenGL (Voodoo2)	50%
PII 333	3DfxOpenGL (Voodoo2)	95%

+ *Missionen mit überraschenden Wendungen*
+ *Logische und gute Rätsel*
+ *Hintergrundgeschichte mit spannender Dramaturgie*
+ *Tips durch Blades Kumpel JC (toll auch für Anfänger!)*
+ *Viel (auch schwarzer) Humor*
+ *Benutzung von Fahr- und Flugzeugen*
+ *Trainings-Modus als Spiel im Spiel*
+ *Coole Hauptcharaktere*
+ *Grafik im überzeichneten Comicstil*
+ *Körpertreffer wirken sich unterschiedlich aus*
+ *14 Multiplayer-Levels*

- *Nervige Ladezeiten*
- *Kantiger Levelaufbau*
- *Armselige Flüssigkeitseffekte*
- *Leblose Nichtspielercharaktere/keine Interaktion*
- *Überwiegend übliche Waffenarten*
- *Multiplayer nur Deathmatch*

Bei der deutschen Version sind lediglich Packungstext und Handbuch übersetzt worden. Entschärfungen im Spiel: Es fließt kein Blut und getötete Gegner lösen sich auf. In einigen Levels finden sich Kisten mit der Aufschrift „censored" (zensiert) – in der Originalfassung lagen an diesen Stellen u. a. Körperteile herum.

SIN basiert auf der Quake 2-Grafik-Engine, unterstützt über OpenGL alle gängigen 3D-Grafikkarten und bietet Versionen für Riva, Rendition, Voodoo, PowerVR und ATI. Es ist auch möglich, im Software-Modus zu spielen. Im Vergleich zu Unreal ist die Grafik schwächer. Zu notieren wären die kantigere Levelstruktur, die nur selten verwendeten Licht-, Schatten- und Transparenz-Effekte und das Design mit vielen großen, glatten und wenig strukturierten Flächen. Einige der auf Polygonen basierenden Monster wirken außerdem grobschlächtig. Alles in allem sieht SIN aber ordentlich aus, ein bißchen wie ein animierter Comicstrip. Richtig armselig sind nur die Flüssigkeits-Effekte. Fließende Kloakenpampe (in der Kanalisation) sieht z. B. wie erstarrter Kunststoff aus.



Der Unter-Wasser-Effekt ist schwach: Fliegt dieser Gegner?



Flüssigkeiten sehen alles als flüssig aus sondern sehr starr.



Manche Monster wirken ziemlich grobschlächtig.

Die Ladezeiten zwischen den Levels erwiesen sich während des Tests fast als Zumutung. Der größte Witz: Selbst die Funktion „Quickload" benötigte bei einem Testrechner mit PII 333-CPU und 64 MB RAM und einer Vollinstallation (600 MB) deutlich über eine Minute.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

90 MB-Installation: Langsam
300 MB-Installation: Langsam
470 MB-Installation: Langsam
600 MB-Installation: Langsam

Multiplayer:
Für Netzwerkspiel nur eine CD nötig.

Tor flutscht wieder auf. Untermalt werden die Szenarien von technoartigen, spacigen Musikstücken, die je nach Situation variieren. Die Dialoge zwischen Blade und JC sind ebenso spritzig wie die mit Grabesstimme vorgetragenen, zutiefst sarkastischen, markig-harten Sprüche des Helden, wenn er mal wieder ein Untier aus dessen Sandalen pumpt. Durchschnittlich ist die Künstliche Intelligenz der Computergegner. Einerseits wäre da der Soldat, der schnell einen Tisch umkippt, um dahinter Deckung zu finden, oder der Wissenschaftler, der zum Alarmknopf rennt. Andererseits begegnet uns ein grimmiger Bauarbeiter mit Vorschlaghammer, den wir gefahrlos ausschalten können, weil er gegen eine kniehohe Mauer rennt. Den Gipfel der Genüsse stellte eine Begegnung mit zwei kartenspie-



Zwischensequenzen spinnen die Story um die Machenschaften von Elexis hervorragend weiter.



Häufig ist es möglich, Überwachungskameras zu benutzen.



Hier ist das ganze Können eines harten Mannes gefragt: Ein besonders gefährliches, riesiges Monster attackiert Blade.



Durch JCs Tips entsteht häufig eine besondere Dynamik. Diese Sin-Tek-Angestellte will den Alarm betätigen...

lenden Sicherheitsbeamten dar. Einem der beiden verdarben wir per Heckenschützengewehr den Spaß. Der andere zockte ungerührt weiter. Als ob es so spannend wäre, alleine zu pokern...

Wie Salzsäulen

Noch mehr für die gute Atmosphäre hätten die Entwickler tun können, wenn sie manche Nichtspielercharaktere (Penner, neutrale Wissenschaftler etc.) nicht nur wie Salzsäulen herumstehen hätten lassen. Auch die Tatsache, daß Blade nicht mit ihnen sprechen kann, wie es in Half-Life der Fall ist, mag störend wirken. Daß ich einer befreiten Geisel mal sagen kann, daß sie jetzt nicht mehr benötigt wird, und diese daraufhin mit den Worten „Gott sei Dank" panisch entfleucht, ist eben nicht das Maß aller Dinge.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» SIN kommt optisch nicht im güldenen Gewand wie Unreal daher und erreicht beim Sound nicht die „Ich-mach-mir-gleich-in-die-Hose"-Schockeffekte von Half-Life. Es gehört aber trotzdem zu den 3D-Shootern der neuen Generation, die beim Spieler mehr ansprechen als nur den Killerinstinkt. Am meisten haben mich die Ladezeiten genervt, bei denen das Tempo einer Schnecke mit Gipsfuß simuliert wird. ABER: Ich stellte mit Befremden fest, wie dank der spannend aufgebauten Hintergrundgeschichte vor allem die Neugier auf das schöne Luder Elexis Sinclaire erschreckend wuchs. Rasta-Locke Blade wurde mir wegen seiner Coolness ebenso immer sympathischer wie sein offenbar kaum aus der Pubertät entronnene, aber sprücheklopfende Milchbubi-Helfer. Ich genoß es, den humorvollen Dialogen zu lauschen, mich in Computersysteme einzuloggen und mit Gabelstablern und anderen Gefährten rumzuheizen. Außerdem hatte ich nie das Gefühl, daß die Entwickler Rätsel und Schalter eingebaut haben, weil „halt welche rein müssen". «



KOMMENTAR

» Da hat er schon recht, der Harald. SIN ist wirklich sündhaft gut. Von Power-Vamp Elexis Sinclaire will ich erst gar nicht sprechen. Adrenalin-treibende Action-Szenen am laufenden Band werden gerade im passenden Moment von Geschicklichkeits-Aufgaben oder Schalter-Rätseln unterbrochen – Zeit zum Verschnaufen, die man auch braucht. Die Optik stimmt, der Sound ist hervorragend, das Gameplay macht seinem Genre alle Ehre. Und dennoch, einmal abgesehen von den – dank ID Software – tollen Mehrspieler-Möglichkeiten bleibt nach dem Durchspielen der Eindruck, daß es eben ein weiteres Action-Spiel war. Gerade im Vergleich zu Valves Half-Life vermisse ich etwas den Nachhall von Spannung und Drama einer miterlebten Geschichte. Geht es Ihnen aber um den reinen Thrill wilder Schußwechsel, wird Activisions HighEnd-Shooter Ihnen mehr zu bieten haben. «

SO SPIELT SICH SIN

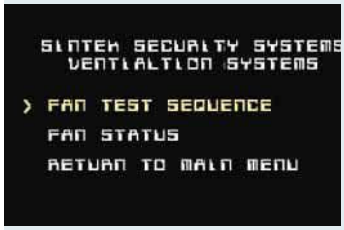
SIN spricht in erster Linie den Action-Fan an. Das bedeutet: Im Vordergrund steht das Geballere, wobei sich für die Steuerung eine Kombination aus Maus und Tastatur empfiehlt. SIN bietet ferner auch einige nette Rätsel und Besonderheiten, die wir anhand von Screenshots erläutern wollen...





Blade kommt nicht aus einer Grube heraus – der Versuch, das Erdloch zu wässern, schlägt fehl, weil das Drehventil (1) klemmt. Er entdeckt über sich einen Kran (2). Blade setzt einen gezielten Schuß an, woraufhin sich der Stahlträger löst. Er knallt herunter, Wasser fließt (3). Blade wartet, bis der Pegel steigt, und kann die Grube schwimmend verlassen.







Oft hackt sich der Spieler in Computersysteme (links). In unserem Beispiel schaltet er für 30 Sekunden einen Ventilator aus. Blade muß nämlich durch den Belüftungsschacht hindurch. Würde er die Turbine nicht stoppen, würde sie ihn zerstückeln.



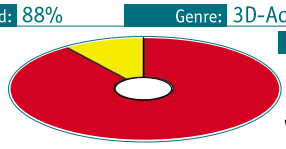


Blade darf diverse Fahrzeuge benutzen. Mit dieser Planierraupe z. B. bricht er durch eine Wand, um weiterzukommen.

Mindestens:	P 133, 32 MB, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, Voodoo2, HD: 600 MB		
Grafik:	DirectDraw, OpenGL		
Sound:	DSound, DSound3D, Aureal3D	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	32 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Mod.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick	Sprache:	englisch
CD/HD:	656 MB/90-600 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision/Ritual Entertainment	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound:	88%
Genre:	3D-Action		

86% Einzelspiel

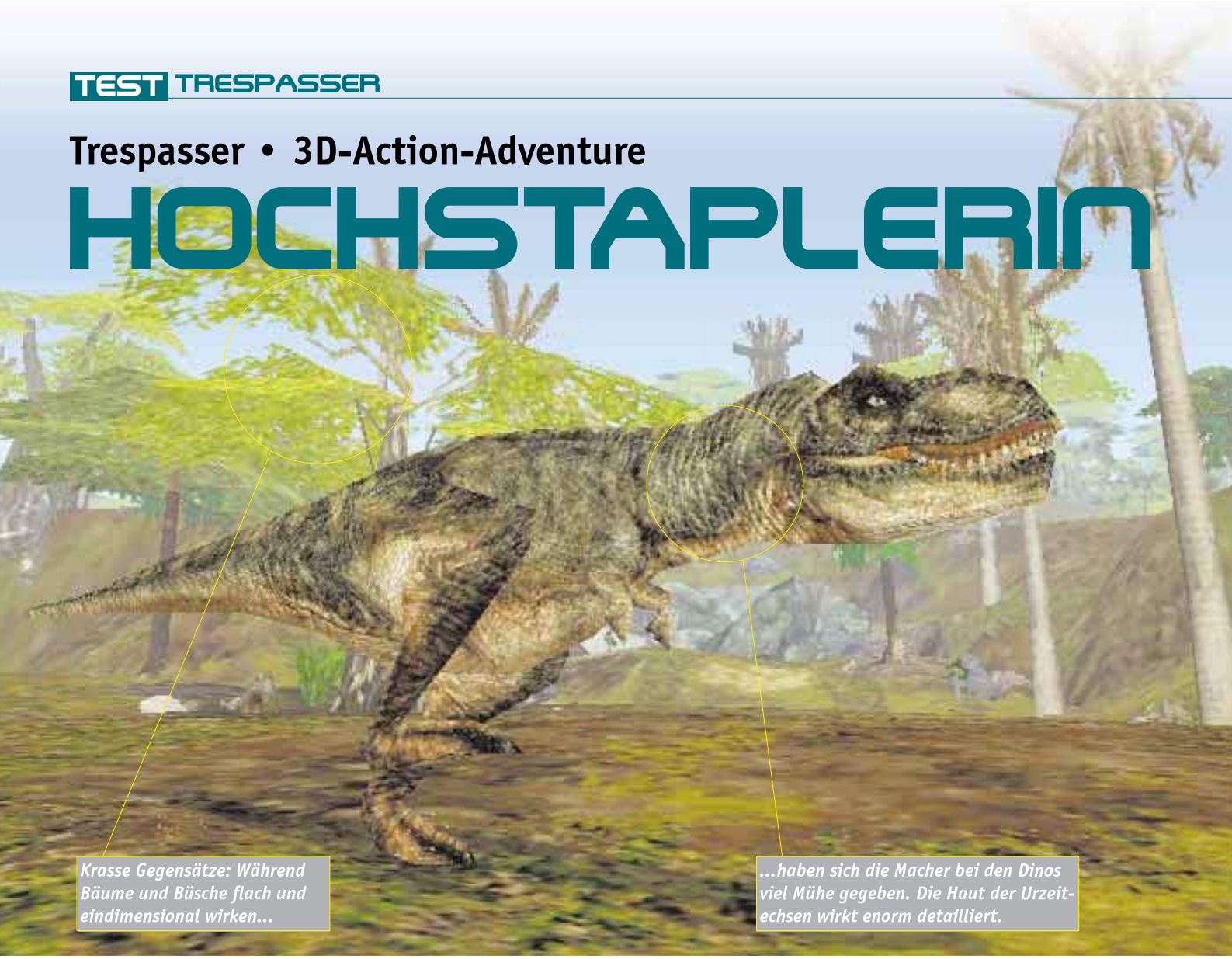
88% Multiplayer



» Elexis ist für Actionfans sicher eine Sünde wert «

Trespasser • 3D-Action-Adventure

HOCHSTAPLERIN



Krasse Gegensätze: Während Bäume und Büsche flach und eindimensional wirken...

...haben sich die Macher bei den Dinos viel Mühe gegeben. Die Haut der Urzeitechsen wirkt enorm detailliert.

Trespasser ist anders. Es ist das erste Spiel, bei dem ein Mann einer Frau in den Ausschnitt gucken darf, ohne hinterher als schmieriger Macho zu gelten. Es ist eines der Adventures, bei dem Sie für die Lösung eines Rätsels keine seltsamen Aktionen wie „Hol' die Zuckerwatte aus der Badewanne und verwende sie mit dem Lötkolben" starten müssen. Es ist aber auch ein Spiel, das eine Grafik-Engine besitzt, die diese hochtrabende Technik-Bezeichnung aber kaum verdient.



Die Tätowierung der Heldin verrät uns den Gesundheitszustand: „Je roter, desto toter", könnte das Motto lauten.

Trespasser ist die digitale Fortsetzung der Jurassic-Park-Kinofilme von Steven Spielberg. Anne will sich bei einem Costa-Rica-Urlaub eigentlich nur die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Als sie sich kurzfristig für eine Tour zu den umliegenden Inseln entscheidet, weiß sie natürlich nicht, daß ihre Faulpelz-Ferien zu einem Abenteuertrip werden, wogegen sich die Camel-Trophy wie ein Seniorenausflug mit Heizdeckenverkauf ausnimmt. Ihr Flugzeug schmiert ab und stürzt in den Pazifik. Die junge Frau erwacht am Strand einer tropischen Insel. Sie weiß natürlich noch nicht, daß sie sich auf Site B befindet – wo noch immer Dinosaurier hausen. So kommt es, daß der Spieler in die Rolle von Anne schlüpft. Ziel ist es, die rund 15 Quadratkilometer große Insel zu verlassen. Alles, was Anne braucht, ist ein Telefon. Nun ja, genaugenommen ein funktionstüchtiges Telefon. Dreamworks hat die Levels geschickt designt: Obwohl der Spieler nicht auf eine Karte zurückgreifen kann, hat er eine „Verlaufen unmöglich"-Garantie. Trampelpfade, markante Wegpunkte, Annes Selbstgespräche im Stil von „Vielleicht sollte ich mal dort hingehen..." und manch' unerklimmbare Hügelkuppe halten den PC-Besitzer in der Bahn.

Einarmige Banditin?

Zunächst einmal muß der Spieler sich an die Steuerung gewöhnen. Ein bißchen rumlaufen und schießen? Ist nicht! Die große Besonderheit: Die Heldin kann mit ihrem rechten Arm all das, wozu ein Mensch auch in Wirklichkeit fähig

ist (Randnotiz: Der Hersteller begründet Annes einseitigen Aktionismus übrigens damit, daß sie sich das linke Greiforgan gebrochen hat). Der Spieler sollte kräftig üben – schließlich muß er bei Trespasser mit den 15 Waffentypen richtig zielen; nämlich über Kimme und Korn. Weil dafür z. B. auch das Handgelenk korrekt ausgerichtet sein will, kommen Fehlschüsse anfangs häufiger vor. Außerdem ist es wichtig, Gegenstände aufnehmen oder Türklinken drücken zu können. Die Welt, in der sich der Spieler bewegt, ist absolut interaktiv. Ihr liegt ein physikalisches Modell zugrunde, das einen beachtlichen Realismus besitzt. Jedes Objekt reagiert auf Reibung, Gravitation, Beschleunigung und Stöße (werfen Sie dazu auch einen Blick auf unser Video-Interview auf der Cover-CD).

Viel Kritik...

Man kann an Trespasser viel kritisieren: Anne schleicht derart lahm durch die Gegend, als trage sie trotz des unwegsamen Geländes Stöckelschuhe. Ihr Arm schlingert einerseits wie ein geprügeltes Gummihuhn und zeigt dann wieder zirkusreife Verrenkungen, um schließlich bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen, nämlich beim Auftürmen von Kisten, über die Grazie eines Gabelstaplers nicht hinauszukommen. Gewehre hält die leidenschaftliche „Hochstaplerin“ grundsätzlich wie ein Brotmesser und die kantige Landschaftsgrafik könnte aus dem Horrorbuch „Bugs im Dutzend“ stammen (Texturfehler, schwachbrüstiger Bildaufbau, durchsichtige Wände, unsauber „zusammengeklebte“ Oberflächenstrukturen usw.). Dinos beweisen, daß ihr Hirn tatsächlich nur walnußgroß war – die Gattung T-Rex jedenfalls ist so blond, daß man mit ihr gefahrlos eine Viertelstunde Fangen spielen kann. Häufig fällt Anne die Waffe aus der Hand, weil sie versehentlich gegen eine Mauer oder einen Baum stößt (die manchmal auftretenden, unsichtbaren Bug-Wände sind diesbezüglich freilich noch tückischer). Und manche Geschicklichkeitsübung mutiert wegen überzogener physikalischer Reak-

PC ACTION PRÜFSTAND TRESPASSER

+ Bahnbrechendes physikalisches Modell
+ Gutes Leveldesign
+ Abwechslungsreiche, realistische Rätsel
+ Puzzles auf mehrere Art lösbar
+ Packende Atmosphäre
+ Besonders Saurier sind sehr detailliert
+ Spieler wird geschickt durch die Levels geführt
+ Sparsamer, aber guter Sound

- Schlampig programmierte Grafik-Engine
- Schwache Landschaftsgrafik
- Lahmes Gameplay
- Inflation an Grafik-Bugs
- Physik hat „Aussetzer“
- Heldin ist steif; Armhaltung oft kurios
- Fragwürdige Künstliche Intelligenz der Saurier

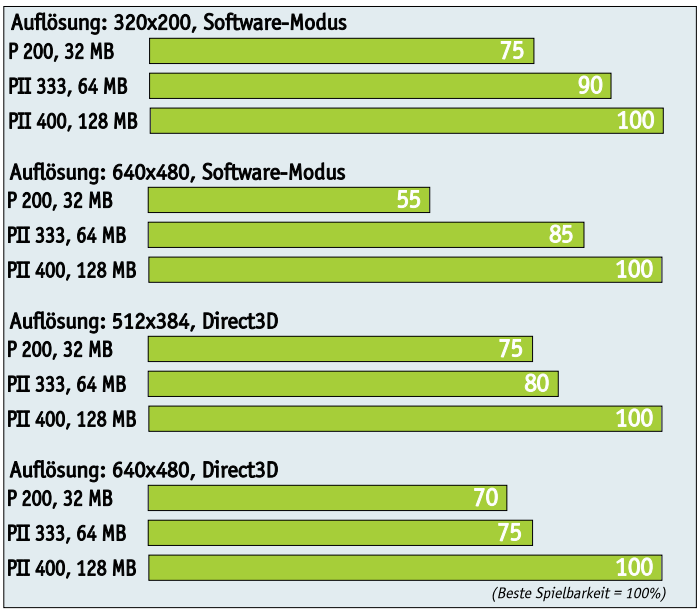
Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Minimalinstallation (121 MB):
Langsam

Normale Installation (194 MB):
Langsam

Maximalinstallation (373 MB):
Langsam

Wer auf den ersten Blick glaubt, Trespasser fresse Hardware wie ein T-Rex süße Mädels, täuscht sich. Daß das Spiel selbst auf einem PII 333 noch Ruckelgefühle vermittelt, liegt einfach an der schlampigen Programmierung, die nur im verhältnismäßig geringen Umfang von der Prozessorleistung abhängig ist – sofern im Rechner eine leistungsstarke 3D-Karte werkelt. Im Software-Modus sieht alles schon ein wenig anders aus. Bei vollen Details und 100 Prozent Bildschirmgröße ergaben sich während unseres Leistungstests folgende Werte:

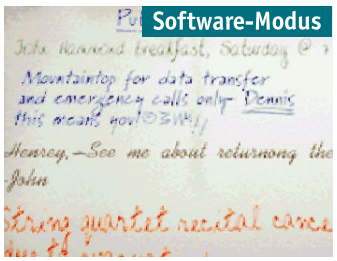


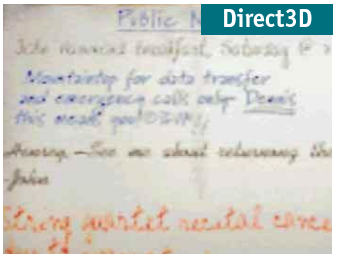












Allgemein gilt: Im Software-Modus läuft Trespasser höchstens geringfügig langsamer, ist deutlich pixeliger, hat aber sattere Farben. Wer die Hardware-Beschleunigung zuschaltet (Direct3D), bekommt eine blasse Optik, dafür aber weichere Kanten. Dieser „Weichspüler-Effekt“ hat einen Nachteil, der sich erheblich auswirken kann: Schriftstücke sind wegen der Unschärfe häufig schwierig oder gar nicht lesbar (vergleichen Sie dazu unsere beiden Screenshots). Wenn es um wichtige Informationen geht, kann dies ärgerlich sein.



Wer die Taste F1 drückt, bekommt den einen oder anderen Tip. Hier muß Anne die Monorail erklimmen, um weiterzukommen.



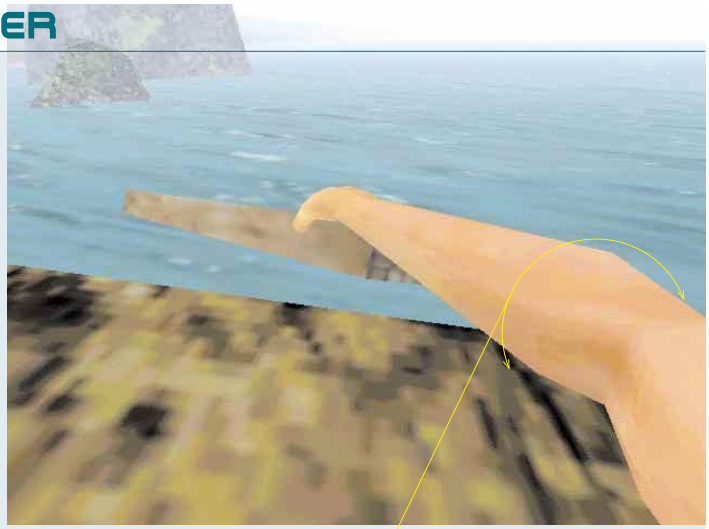
Sind Dinosaurier doof? Dieser Raptor rennt ständig gegen die Wand, was Mängel bei der Künstlichen Intelligenz beweist.



Hindernisse können überwunden werden, indem man eine Treppe aus Kisten baut. Dies bedeutet aber manchmal viel Schlepperei.

SO SPIELT SICH TRESPASSER

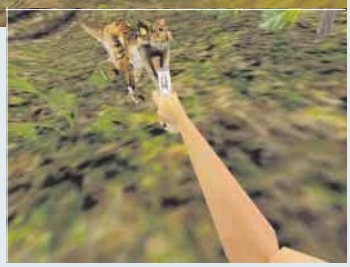
Wer Trespasser zum ersten Mal spielt, dürfte sich wie ein Baby fühlen, das lernen muß, wie es nach seiner Rassel greift. Die Steuerung von Annes Arm ist gewöhnungsbedürftig. Wenn der Umgang mit dem digitalen Körperteil einigermaßen klappt, wartet auf den Spieler zunächst ein umfangreicher Erkundungsmarsch durch den Jurassic Park. Rätsel gibt es in unterschiedlichsten Variationen. Bei den Kletterpuzzles geht es um die Frage „Wie komme ich von A nach B?“. Hier ist auch Geschicklichkeit gefragt, weil etliche Balance-Akte und Sprungübungen zu bewältigen sind. Hin und wieder fließt das physikalische Modell verstärkt in die Kletteraufgaben mit ein: Um zum Beispiel eine Wippe überqueren zu können, muß Anne schon mal einen Stein schleppen und diesen so ablegen, daß für einen Gewichtsausgleich gesorgt ist. Köpfchen braucht der Spieler, wenn er Nummerncodes knacken muß oder anhand eines Lageplans herausfinden will, welche Keycard er für welche Tür benötigt. Es gibt immer mehrere Lösungen für ein Problem. Wenn der Spieler zum Beispiel nicht auf dem normalen Weg in ein umzäuntes Gelände gelangt, kann er aus Kisten eine Treppe bauen und über die Mauer steigen.



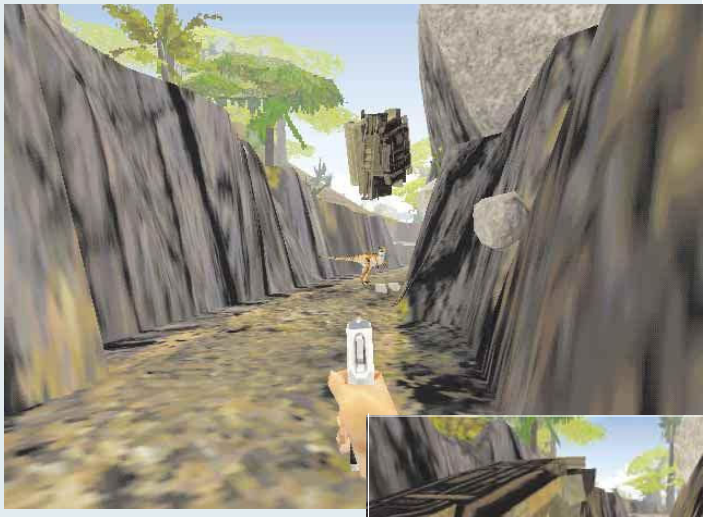


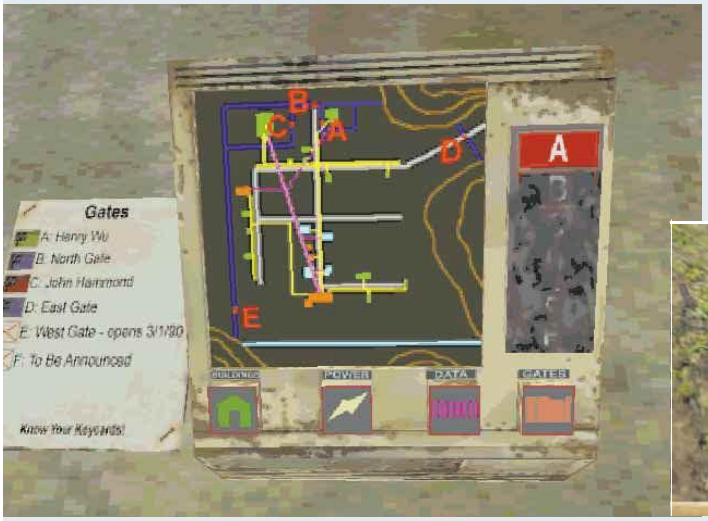
Steuerung: Annes Arm läßt sich nicht nur nach oben, unten, rechts und links bewegen. Der Spieler muß zudem richtig greifen, wenn er einen Gegenstand aufheben möchte. Außerdem kann er das Handgelenk abknicken und den Arm drehen.





Schock-Effekte: Atmosphäre ist Trumpf. Wenn zum ersten Mal ein 6,3 Tonnen schwerer T-Rex auf den Spieler zustürmt, steigt der Adrenalinspiegel. Und nicht selten läßt einen ein Knurren herumfahren – wenn ein Raptor sich von hinten anpirscht.







Puzzles: Anne muß unter anderem anhand von Lageplänen die üblichen Rätsel à la „Finde den richtigen Schlüssel“ lösen (links). Bei Kletterpuzzles ist oft Geschicklichkeit gefragt, wenn es z. B. über schmale Planken und tiefe Abgründe geht (rechts).



Action: Als in einer Schlucht ein Raptor auf uns zustürmt, entdecken wir ein Autowrack, das wacklig an der Felswand hängt (oben). Wir schießen auf den Wagen, der sich daraufhin löst und das mordlustige Monster unter sich begräbt.



Jagdszenen: Dieser T-Rex wird zum Glück kurz von einem Parasaurolophus abgelenkt. Das gibt uns Zeit, zu verschwinden...



Einer von vielen Grafik-Bugs: In diesem Fall schwebt ein Vorhängeschloß rund drei Meter über dem Erdboden.



Wenn der Spieler durch solche Geisterstädte streift, wird ihm klar: Er ist verdammt allein.

tionen zur Geduldsprobe, die fast zum Wahnsinn führen kann. Tja, und irgendwie wird man nie das Gefühl los, sich unter Wasser zu befinden – alle Gegenstände reagieren zwar weitgehend realistisch, aber auch irgendwie zu träge.

...viel Atmosphäre

Warum Trespasser trotz allem fesseln kann? Zum einen liegt das an der Atmosphäre. Der Verfasser dieser Zeilen gesteht, daß er zweimal so etwas wie einen halben Herzstillstand erlitten hat. Einmal, als zum ersten Mal ein T-Rex auf ihn zurannte. Und ein weiteres Mal, als er einen Raptor gekillt, sich heftig gefreut und dann vom Kumpel der fiesen Echse in den Hintern gebissen wurde. Der Sound mit zwitschernden und gurrenden Vögeln, plätscherndem Wasser, knisternden Pflanzen und knurrenden Urzeitechsen und die spärlich, aber effektiv einsetzenden, monumentalen Musikstücke erzeugen echte Dramatik. Außerdem erzählt Trespasser per Sprachausgabe eine spannende Geschichte. John Hammond, der ambitionierte Billionär und Schöpfer der Neuzeit-Saurier, liest mit prägnanter Stimme aus seinen Memoiren über den Aufstieg und den Fall der Firma In-Gen. Und Anne macht sich regelmäßig selbst Mut. Punkt zwei: Die Saurier wirken lebensecht. Ein aufwendiges Skelettmodell sorgt für typisch echsenartige Bewegungen. Die Urviecher hinken, wenn sie getroffen wurden. Oder straucheln auch mal einfach so, wenn sie sich auf unebenem Gelände bewegen. Außerdem: Den gierigen Blick, wenn ein Raptor die süße Anne entdeckt, muß man gesehen haben. Dazu gesellen sich Rätsel, die realistischer kaum sein könnten, womit wir bei Punkt drei sind: Die Frage „Was würde ich machen, wenn ich wirklich in dieser Situation wäre?“ hilft meistens weiter. So sollten Rätsel in einem Adventure sein...

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Wenn mir nach diesem Test ein Entwickler von Dreamworks Interactive in die Quere kommen würde, wüßte ich nicht, was ich mit ihm machen sollte. Ihn abknutschen, weil er eine so atmosphärisch dichte Cyberwelt geschaffen, der Spiele-Szene so viele neue Impulse verliehen und sich Rätsel ausgedacht hat, die gänzlich auf das an den Haaren herbeigezogene Kombiniere-Bürste-mit-Bunsenbrenner-Prinzip verzichten? Oder ihm einfach eine reinhauen, weil die Grafik-Engine prähistorischer wirkt als ein Dino? Mich hat Trespasser trotz allem gefesselt. Das Flair entfaltet sich aber wohl nur bei solchen Leuten, die sich ganz auf das Spiel einlassen, keinen 3D-Shooter erwarten und die Macken ignorieren können. «

KOMMENTAR



» Wem bitte soll man Trespasser empfehlen? Sicher nicht den 3D-Action-Spielern, dafür sind einfach zu viele Puzzles eingebaut. Den Adventure-Freunden aber auch nicht, dafür wird viel zuviel geballert. Gelegenheitsspieler dürfen erst recht nicht in den Dschungel, schließlich wollen die ihre kostbare Freizeit nicht mit ruckelnden Bildern verbringen. Ach Quatsch, wer eine unzeitgemäße Grafik-Engine in Kauf nimmt, für die Dreamworks eigentlich zur Strafe in Bernstein gegossen werden müßte, der kann zubeißen, egal welches Genre er sonst bevorzugt. Durch einen grandiosen Soundtrack, spannende und logische Rätsel und die Dino-Thematik bietet Trespasser einfach Spannung und Atmosphäre satt. Und jetzt sammle ich schon einmal das Harz von den Bäumen... «

VERGLEICH



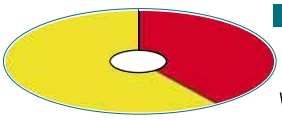
Trespasser paßt in keine Schublade – Da es für einen reinrassigen Shooter einerseits viel zu wenig Action-lastig ist und andererseits sehr von Rätselelementen lebt, gehört es wohl am ehesten in die Kategorie 3D-Action-Adventure und damit in die gleiche Klasse wie Tomb Raider 2. Eigentlich hinkt aber auch dieser Vergleich...

Tomb Raider 2 . . . . . 91 %
Trespasser . . . . . 78 %
Deathtrap Dungeon . . . . . 70 %

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 350, 128 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, AGP		
Sound:	DirectSound3D, Aureal 3D	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Mehrspieler-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	623 MB/121-373 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Dreamworks Interactive/EA	Veröffentlichung:	November
Grafik:	68%	Sound:	82%
Genre:	3D-Action-Adv.		

78% Einzelspiel

- % Multiplayer



» Eine Gratwanderung zwischen Genialität und Wahnsinn «

Delta Force • 3D-Action

KRIECHSPIELE



Sie halten Rambo für einen tollen Hecht, weil er im Alleingang ganze Armeen ausschaltet? Dann sollten Sie mal darüber nachdenken, daß er eigentlich so dumm wie ein Stück Erdbeerkuchen ist und sein „taktisches Verhalten“ in Wirklichkeit so erfolgreich wäre wie der Auftritt von Schlagerschnulli Patrick Lindner in einer Heavy-Metal-Disco.

Bei Delta Force schlüpft der Spieler in die Rolle eines Elitekämpfers der gleichnamigen US-Spezialeinheit, die seit 1979 gegen Terroristen und andere Verbrecherorganisationen eingesetzt wird. Fünf Kampagnen und 40 Missionen warten auf den Söldner, der u. a. im winterlichen Sibirien, in der Wüste des Tschad und im Hochland von Peru zum Einsatz kommt. Er sprengt Brücken, stoppt Konvois, mopst Laptops mit wichtigen Daten, holt Hubschrauber vom Himmel, zerstört Satellitenanlagen oder macht Raketenstellungen ausfindig, damit diese per Luftschlag dem Erdboden gleichgemacht werden können. Unterstützt wird der Hauptdarsteller zeitweise von einer Handvoll „Arbeitskollegen“, die aber selbständig operieren und nicht befehligt werden können.

Auf und nieder

Bei Delta Force geht es heftig zur Sache: Weil Mitglieder dieser Spezialeinheit sich im allgemeinen nicht so liebreizend wie Eisballerinas benehmen, machen sie selten Gefangene. Töten ist ihr Handwerk. Eher selten schnappen sie sich beispielsweise mal einen feindlichen Kommandanten, damit dieser verhört werden kann. Das Spiel ist demzufolge alles andere als ein fröhlicher Sackhüpf-Wettbewerb beim Sommerfest der Grundschule Hintertupfingen – die moralische



Per Zielfernrohr setzt man Gegner problemlos außer Gefecht.



Kurz und knapp: Missionbriefings gibt es nur in Textform.

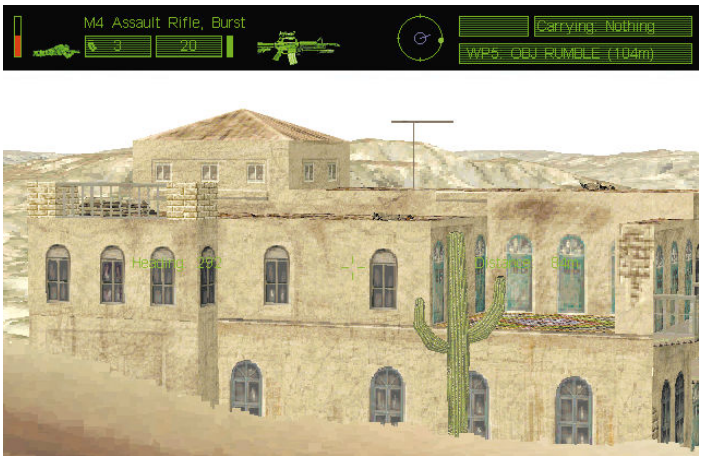


In einer Mission muß man einen Laptop aus einem Zelt stehlen.

VERGLEICH

Wenn es um die 3D-Action-Simulation eines Sondereinsatzkommandos geht, ist Rainbow Six erste Wahl. Wer jedoch keine Lust hat, vorher einen ausgefeilten Plan auszuarbeiten, findet möglicherweise das Action-lastige Delta Force besser. Am ehesten vergleichbar ist es mit Spec Ops: Diese Soldaten-Simulation setzt stärker auf Realismus, vernachlässigt aber etwas das Gameplay (z. B. kein Wegpunktsystem oder Karte zur Orientierung), ist fast zu schwierig und scheint für Otto-Normalspieler deshalb weniger geeignet.

Rainbow Six 82%
Delta Force 78%
Spec Ops.....75%



Mit dem Fernglas verschafft sich der Spieler den perfekten Überblick. Die Gebäude werden sehr detailliert dargestellt.



Bei Nachteinsätzen sind Gegner noch schwieriger zu erkennen.



Wer so nahe an den Feind herankommt, spart Munition...

KOMMENTAR



» Etwas gedämpft wird der Spielspaß hauptsächlich durch diese drei Schwächen: Dauernde Fernduelle wirken vielleicht ähnlich wie der wissenschaftlich belegte „Schokolade-schmeckt-lecker-aber-muß-ich-fünf-Kilo-auf-einmal-essen?"-Effekt. Die Gegner-Intelligenz bewegt sich zeitweise auf dem Niveau einer Volksmutantensendung mit Karl Moik. Und technikverwöhnten Jungzockern, die gewissermaßen mit einer Voodoo2-Karte aus dem Mutterleib geschlüpft sind und die Bedeutung des Schlagworts „grobe Auflösung" normalerweise im Lexikon nachschlagen müßten, erläutert das Spiel eindrucksvoll den Begriff „Pixel". Als Zielfernrohr-Fetischist, der bei der Heckenschützen-Mentalität des Wild-West-Shooters Outlaws in Schnurrstimmung verfiel, war ich aber bei Delta Force bestens aufgehoben. Da es während des Einsatzes in einer Eliteeinheit außerdem darauf ankommt, sich an den Feind heranzupirschen, unterscheidet sich NovaLogics Killer-Sim wohltuend von anderen Ego-Shootern. Kurz gesagt: Ich fühlte mich wie Chuck Norris, ich fühlte mich gewieft, gefährlich, ich fühlte mich toll. «

Frage muß aber jeder für sich selbst beantworten. Delta Force lebt davon, daß sich der Held im Gelände taktisch vorsichtig vortastet, von Deckung zu Deckung huscht und sich bei Beschuß schnell in die nächste Mulde, hinter einen Kaktus, einen Baum oder ein Autowrack wirft und kriecht. Das ist spannend, fast nervenaufreibend! Wer wie bei einem Nachmittagsspaziergang mit seinem Hund Lumpi über offenes Terrain tippelt, macht schnell Bekanntschaft mit dem Sensenmann. Die große Stärke des Spiels ist die weitläufige Umgebung, in der sich der der PC-Besitzer frei bewegen kann. Noch spannender wäre es gewesen, hätten die Entwickler mehr Überraschungsmomente integriert. Missionen wie die Geiselbefreiung beim letzten Auftrag im Tschad sind klasse: Nachdem man den gefesselten Mann nach einem aufreibenden Häuserkampf gefunden und aus seiner mißlichen Lage befreit hat, steht dieser auf und rennt zum einen Kilometer entfernten Punkt, wo ihn ein Hubschrauber aufnehmen soll. Zwischendurch wirft sich der Gerettete immer wieder verängstigt in den Dreck. Der Job des Spielers: Er übernimmt den Part des Bodyguards, begleitet seinen Schützling auf Schritt und Tritt und sichert die Flucht mit dem Maschinengewehr im Anschlag ab.

Auf Distanz bleiben

Meistens ist der Spieler damit beschäftigt, zahlreiche Feinde aus der Distanz umzunieten. Stellenweise artet dies etwas aus: Hey, da hinten bewegt sich ein Pünktchen... draufhalten! Aus diesem Grund kommen Nahkampfwaffen wie Handgranaten oder besonders Pistolen mit Schalldämpfer sehr selten zum Einsatz. Schade! Nicht mehr ganz zeitgemäß ist die Grafik von Delta Force – die verwendete Voxel-Technik erlaubt es zwar, meilenweit zu sehen. Jedoch wird dies mit einer verhältnismäßig pixeligen Optik erkauft. Außerdem läuft das Spiel bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 16 Mio. Farben selbst noch auf einem PII 333 nicht ganz flüssig. Fragwürdig ist die Künstliche Intelligenz der Computersöldner. Oder was soll man davon halten, wenn die Typen manchmal locker wie an einer Bushaltestelle rumstehen, obwohl überall todbringende Geschosse einschlagen?

Harald Fränkel

SO SPIELT SICH DELTA FORCE

Die Steuerung von Delta Force ist schnell lernbar. Wie es sich für ein 3D-Action-Spiel gehört, bestimmt man mit der Maus die Blickrichtung. Knopf 1 ist zum Schießen da, mit Knopf 2 schaltet man – falls vorhanden – das Zielfernrohr ein. Bewegt wird der Soldat per Pfeiltasten. Die Waffe wechselt der Spieler mit den Tasten 1 bis 0. Darüber hinaus benötigt man eigentlich nur noch drei weitere Tasten: eine für das Fernglas und zwei, um den Krieger in die Knie gehen oder robben und wieder aufstehen zu lassen. Die restlichen Funktionen (z. B. springen, Kamera-Perspektiven, Wegpunkte wechseln, Karte aufrufen usw.) werden für ein erfolgreiches Abschneiden nicht zwingend benötigt, machen das Leben manchmal aber leichter.

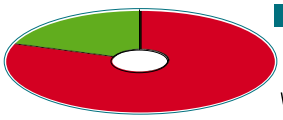


Mindestens:	P166 MMX, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P II 333, 64 MB RAM, Maus		
Grafik:	DirectDraw, MMX		
Sound:	3D Positional	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 32 SP. TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur und/oder Maus	Sprache:	deutsch/englisch
CD/HD:	680 MB/146 oder 318 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	NovaLogic	Veröffentlichung:	November

Grafik: 68%	Sound: 76%	Genre: 3D-Action

78% Einzelspiel

83% Multiplayer



» Der etwas andere 3D-Shooter: Robben statt Rumrennen «

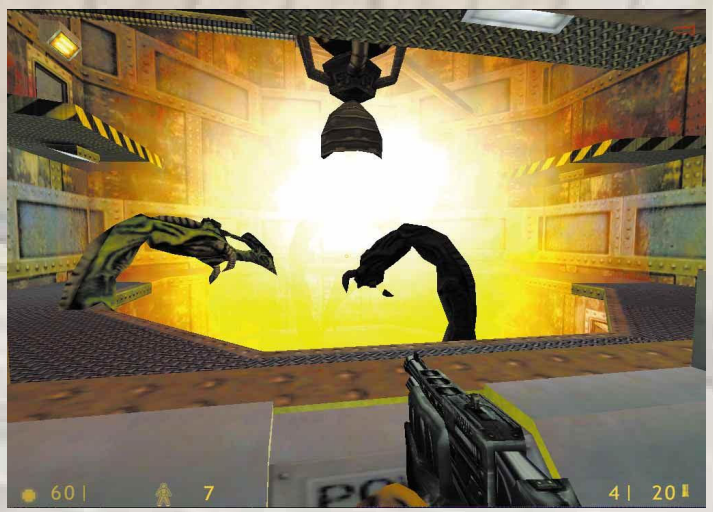
Half-Life • 3D-Action

VOLL

Achtung, wenn Sie dies lesen, hat sich die Spielewelt bereits verändert. Bisher waren die Rollen in den Genres klar verteilt: Adventures sind interaktive, spannende Geschichten mit zahlreichen Charakteren und einer reichhaltigen Umwelt. Ein 3D-Action-Spiel ist dem völlig entgegengesetzt. Es handelt sich um virtuelle Schießbuden, in denen Sie alles, was sich bewegt, über den Haufen schießen. Bis jetzt...

Seit über zwei Jahren in der Entwicklung und seit einem Jahr überfällig, zeigt sich Half-Life in vielerlei Hinsicht von überraschender Seite. Es beginnt schon mit der Hintergrundgeschichte, die in ihren Grundzügen auf der Stephen King-Kurzgeschichte „The Mist" beruht. Gordon Freeman ist Quanten- und Astrophysiker aus Passion. Sein Spezialgebiet: Experimentelle Teleportation. Sein Arbeitsplatz: ein stillgelegtes Raketensilo in der Wüste New Mexikos. Das Spiel beginnt, als Sie in seiner Rolle Ihren Arbeitstag beginnen und in einer Untergrundbahn in das Silo einfahren. Im hochgesicherten Zentrum der Forschungsstation angekommen, tauschen Sie sich mit Kollegen aus und bereiten sich auf das erste Experiment vor. Unter der Anleitung zweier Wissenschaftler bringt Gordon Freeman eine Probe unbekannten Materials in einen Reaktor ein. Wie soll es anders sein, das Experiment geht gründlich schief, die halbe Forschungsstation fliegt in die Luft, nur wenige Kollegen überleben und irgendetwas hat eine Art Dimensionstor aufgestoßen, durch das widerliche Geschöpfe klettern. Freeman ist auf sich allein gestellt. Sein erstes Ziel ist es, zu überleben, sein zweites, die Ursachen der Katastrophe herauszufinden

Sie sind die wirkliche Herausforderung in Half-Life. Die Elite-Soldaten sind mit hervorragender KI ausgestattet und entwickeln überraschende Kampftaktiken.



Ein typisches Puzzle: Nur wenn Treibstoff, Kühlung und Zündung des Raketenantriebs aktiviert werden, ist das Alien-Tentakel besiegt.

DAS LEBEN

und die ungebetenen Besucher mit deutlicher Sprache wieder nach Hause zu schicken. Aber der Alptraum hat erst begonnen. Und bald wird klar, daß der Weg, den Sierras Entwicklungsstudio Valve dafür beschreitet, sich deutlich von allen bisherigen 3D-Action-Spielen unterscheidet. Freeman kämpft nicht nur gegen die außerirdischen Geschöpfe, sondern muß sich auch gegen die Elite-Einheiten des Militärs zur Wehr setzen. Die Regierungstruppen haben nämlich die Aufgabe, den großen Mantels des Schweigens über den Unfall zu legen, d. h. neben den Aliens sollen auch alle Zeugen eliminiert werden. Was folgt, erinnert in vielerlei Hinsicht an eine Mischung aus einem Bruce Willis- und einem Alien-Film.

SO SPIELT SICH HALF-LIFE


Überraschung: Sie rutschen einen Schacht hinunter und werden von Aliens angegriffen.


Verzweifelte Szenen: Der Wissenschaftler wird gleich in den Fahrstuhlschacht stürzen.


Geschick ist gefragt: Nur fünf todesmutige Sprünge über die Kisten bringen Sie weiter.


Schockeffekte: Ein schmatzendes Monster verspeist vor Ihren Augen einen Zivilisten.


Überlegung: Nur mit Hilfe der loyalen Wachleute lassen sich einige Türen öffnen.


Erleichterung: Aaah, erst einmal frische Luft, doch der nächste Alptraum lauert schon.

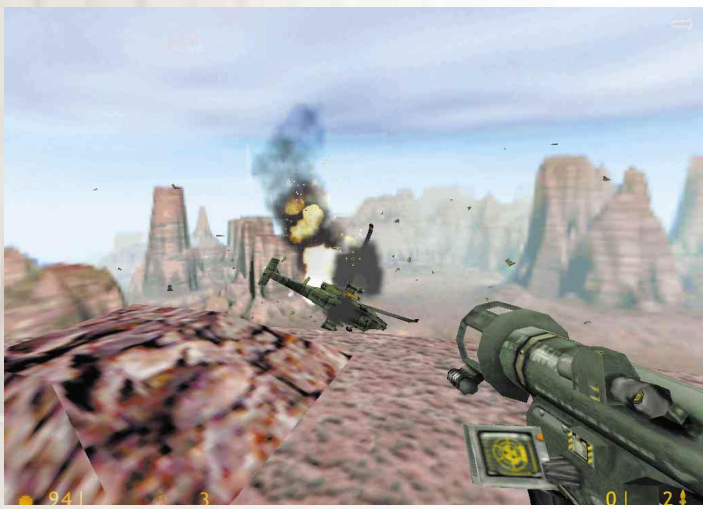
Liebe zum Detail

Obwohl es über alle Merkmale eines klassischen 3D-Shooters verfügt, entwickelt Half-Life schon während der ersten Spiel-Minuten mehr das Gefühl, daß man sich in einem Adventure befindet. Valve macht endlich konsequent Schluß mit fest in Levels plazierten Monstern. Half-Life läßt Sie nicht von Punkt A nach B durch die Levels rennen und alles umnieten, was sich bewegt. Es sind die Details, die ein ums andere Mal überraschen und sich zu einem beeindruckenden Ganzen zusammenfügen. An manchen Stellen ist der Untergrund extrem glitschig und man kann nur vorsichtig darübergehen und Gegenstände und Wände zeigen Kampfspuren wie Einschußlöcher. Sprechende Personen bewegen ihre Lippen und drehen sich in die Richtung des Spielers, Kisten und Möbel können bewegt werden oder zerspringen in ihre Einzelteile. Einstürzende Decken und Wände zerbröckeln und können den Spielercharakter auch verletzen. Sie dürfen mit Transportbahnen fahren oder hinter großkalibrigen Haubitzen oder in Panzern Platz nehmen. Auch können Sie alle Levelabschnitte beliebig oft wieder aufsuchen.

Neben dem fünfminütigen, nicht interaktiven Intro verfügt Half-Life über eine Reihe von Zwischensequenzen, die in der Spiel-Grafik-Engine dargestellt werden. Deshalb setzen diese auch unmittelbar im aktuellen Spielgeschehen ein, wenn Sie z. B. einen Gang entlanggehen und plötzlich von einem Wissenschaftler angesprochen werden oder mit ansehen müssen, wie ein Sicherheits-Offizier von einem Monster in einen Lüftungsschacht gezogen wird. Diese Sequenzen sind aber Teil des Spiels, da sie beeinflußt werden können. Den Wissenschaftler können Sie unter Flüchen einfach stehen lassen, den Wachmann können Sie retten, indem Sie blitzartig das Feuer auf das Ungeheuer eröffnen.

Wegweisende KI & Animation

Die Computergegner haben die Fähigkeit, sich selbständig in den


Die waffenstrotzenden Apache-Helikopter sind harte Brocken. Aber nach vier vollen Raketentreffern gehen auch sie spektakulär zu Boden.


Die Quelle allen Übels: Durch ein offenes Dimensionstor gelangt Freeman auf den Alienplaneten Xen. Dort wartet das grandiose Finale.

PC ACTION PRÜFSTAND HALF-LIFE

Multiplayer

Die Mehrspieler-Optionen waren in der uns vorliegenden Testversion noch nicht implementiert. Half-Life soll aber in der Verkaufsfassung via LAN, TCP/IP und Direktverbindungen verfügen. Einen entsprechenden Multiplayer-Test werden wir nachliefern.

Steuerung

Für Spiele aus der Ich-Perspektive hat sich die kombinierte Maus-Tastatur-Steuerung als am besten geeignet erwiesen. Half-Life läßt Sie aber alle Tasten individuell mit allen Aktionen konfigurieren. Hier bleiben keine Wünsche offen.

Installation

Half-Life läßt sich in drei Installations-Stufen auf die Festplatte packen. Zwischen den einzelnen Kapiteln halten sich die Ladezeiten nur bei maximaler Installation (400 MB) in Grenzen. Da es sich dabei nicht um einen typischen Levelwechsel handelt, sondern der nächste Abschnitt jeweils recht unvermittelt in einem Gang oder Raum geladen wird, empfiehlt sich in jedem Fall die Maximal-Installation.

Pro & Contra

+ *Spannend präsentierte Abenteuer-Story*
+ *Situationsabhängige Sound-Effekte*
+ *Hervorragende Gegner-Intelligenz*
+ *Offenes System dank mitgeliefertem Editor*
+ *Abwechslungsreichtum*
+ *Realistische Waffen*

- *Eckiger Levelaufbau*
- *Wenige Licht-Effekte*

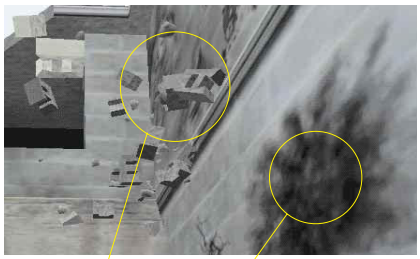
Performance





Mit 16,7 Mio. und hohen Auflösungen Farben zeigen sich tolle Chrom-Effekte.

Grafik



Detailarbeit: In Echtzeit berechnet werden herabfallende Bruchstücke und Kampfspuren an den Wänden.

In manchen Bereichen merkt man Half-Life an, daß es auf Basis der drei Jahre alten ID-Software-Engine programmiert wurde. So fehlt es an spektakulären Licht-Effekten und an weichen Rundungen in der Modellierung der Levels. Auf der anderen Seite haben die Valve-Programmierer dennoch Erstaunliches erreicht. Der größte Verdienst ist sicherlich die hohe Farbtiefe und Detailgenauigkeit.

SKELETT-ANIMATION

Eine spezielle Technologie verhilft Half-Life zu den weichen und detaillierten Animationen. Dabei entwickelten die Designer die Skelett-Animation zu Beginn nur aus Speicherplatz-Gründen. Die Bewegungs-Informationen für ca. 30 Knochen benötigen weniger Speicherplatz als für die gesamte Polygonzahl einer Figurenoberfläche. Diese werden auf der Grundlage der anatomischen Knochenbewegungen in Echtzeit berechnet. Dadurch gelingen mehr Animationen bei höheren Frame-Raten und weniger Speicherbelegung. Stehen Sie beispielsweise einem Wissenschaftler gegenüber, der sich mit Ihnen unterhält, wird er den Mund bewegen und seinen Kopf drehen, wenn Sie einen Schritt zur Seite machen.





Der Soldat bringt aus vollem Lauf die Waffe in Anschlag. Half-Lifes Animationen kennen keine abgehackten Bewegungen.



An diesen Ladestationen können Sie sich heilen und den Schutzanzug mit Energie versorgen.



Sie regeln die Geschwindigkeit dieser Trambahn und legen per gezieltem Schuß die Weichen um.

Levels zu orientieren, Türen zu öffnen, eigenständige Wege zu gehen und sich untereinander abzusprechen – manche können sogar die „Witterung" des Spielers aufnehmen. Sie verhalten sich lebensnaher als alle bisher bekannten NSC (Nicht-Spieler-Charaktere), Unreals Geschöpfe mit eingeschlossen. Half-Lifes Computergegner fordern Sie als Spieler mehr durch ihr cleveres Verhalten als durch ihre große Anzahl. Oftmals gleichen die Auseinandersetzungen einem Katz-und-Maus-Spiel. Sie kommen beispielsweise in einen Raum und sofort eröffnen drei Elite-Soldaten das Feuer, bewegen sich seitwärts und zwei von ihnen springen in Deckung, während der dritte mit Granaten nach Ihnen wirft und zu seinen Kollegen rennt. Die Gegner werden versuchen, Sie von rechts und links einzukreisen. Einen schalten Sie zwar aus, aber sofort fliegen zwei Handgranaten über die Deckung hinweg und die beiden rennen in Richtung Ihrer Position (siehe Künstliche Intelligenz). Aufgrund des Skelett-basierten Animations-Systems (siehe Skelett-Animation) sehen Half-Lifes Ausgeburten zudem auch noch besser aus und bewegen sich natürlicher und weicher. Dank der speichersparenden Skelett-Animation sind alle Figuren in anatomische, voneinander unabhängige Bereiche aufgeteilt (Kopf, Rumpf, Gliedmaßen etc.)

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Half-Lifes KI-System stützt sich nicht auf vordefinierte „Wenn-Dann"-Entscheidungen, sondern benutzt flexible Module, die eine breitere Palette an Verhaltensweisen ermöglichen. Solche Module sind zum Beispiel spielerabhängiges Verhalten, Kooperation, Gruppenbildung und unterschiedliche Sinnesorgane. Im Zusammenspiel dieser Elemente liegt die Stärke der KI. Zeigt der Spielercharakter beispielsweise eine Schwäche, greifen die kleinen Headcrabs mit Vorliebe in der formierten Gruppe an. Die Regierungstruppen können ihre Bewegungen sogar aufeinander abstimmen, um sich z. B. gegenseitig Feuerschutz zu geben. Es ist ziemlich überraschend, wenn man bemerkt, daß sich einer der Elite-Soldaten davongeschlichen hat, um plötzlich von hinten anzugreifen.



Eine typische Szene: Sie erreichen gerade einen neuen Abschnitt und werden Zeuge, wie sich Aliens und Regierungstruppen bekämpfen.

und können aus bis zu 6.000 Polygonen bestehen.

Technologie nicht Selbstzweck

Überhaupt mag man kaum glauben, daß Half-Life auf der Basis von ID Softwares Quake 1-Grafik-Engine programmiert wurde. Was die Valve-Entwickler hier geleistet haben, kann sich wirklich sehen lassen. Schon die Software-Engine bietet 32.000 Farben (16 Bit), mit einer 3D-Beschleunigerkarte und entsprechender Rechenpower aber gibt es echte 16 Millionen TrueColor zu sehen. Die Folge sind farbige Lichtquellen, Transparenz-Effekte, Rauch, glimmende Energiefelder und vor allem metallisch schimmernde Oberflächen. Insgesamt wirkt Half-Life wesentlich heller und klarer und damit übersichtlicher als alle anderen 3D-Shooter. Einen hervorragenden Eindruck hinterläßt die Soundkulisse. Die Sprachausgabe ist klar und die Waffengeräusche sehr realistisch. Natürlich bietet Half-Life auch auch dreidimensionale Sound-Effekte, d. h. Sie können die Richtung der Lärmquelle bestimmen bzw. verändert sich bei Bewegungen der Spielfigur deren Herkunft. Schrittgeräusche sind abhängig von der Oberfläche, über die gelaufen wird, und auch das Volumen eines Raumes beeinflußt den Klang der Umgebungsgeräusche. Während unter Wasser alles sehr gedämpft klingt, schallt es in großen Hallen umso mehr.

Bei den 18 verschiedenen Waffen darf man sich wirklich fragen, wie Valve es geschafft hat, diese breite Palette in eine vernünftige Benutzerführung zu integrieren. Die Designer haben diese Auswahl in fünf verschiedene „Waffen-Tasten" aufgeteilt: das Brecheisen, Pistolen (z. B. 44er Magnum), Automatische Waffen (z. B. Heckler & Koch Maschinengewehr), Schwere Waffen (z. B. Raketenwerfer mit Laserzielvorrichtung) und Sonderwaffen (z. B. Handgranaten). Drücken Sie die betreffende Taste mehrmals, schalten Sie durch das entsprechende Untermenü. Manche Waffen müssen Sie auch nachladen – entweder nachdem sie leergeschossen sind oder auf Tastendruck.

Neben der richtigen Bewaffnung ist Freemans Spezialanzug sein wichtigstes Utensil. Er gibt ihm in doppelter Hinsicht Schutz und ist zudem mit einer Lampe ausgerüstet. Der Spielercharakter kann sich damit nämlich durch an den Wänden aufgehängte „Ladestationen" heilen sowie die Schild-Energie auffrischen.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Sicher, Half-Lifes Animationssystem sieht toll aus, die Künstliche Intelligenz überrascht mit unberechenbarem Verhalten und auch Valves Versprechen, eine spannende Geschichte zu erzählen, ist mehr als erfüllt, aber macht das alles schon ein gutes Spiel? Ja, denn eigentlich ist es ganz einfach: Half-Lifes herausragende Stellung beruht auf einem sehr gut spielbaren und überzeugenden 3D-Action-Part, der von Valve in perfekter Manier mit Adventure-Elementen angereichert wurde. Die packenden Bilder und die Hintergrundgeschichte geben immer wieder Anlaß, doch noch um die nächste Ecke zu sehen, den Geheimnissen auf der Spur zu bleiben. Half-Life macht Spaß, weil es gut zu kontrollieren ist, bleibt spannend, weil es abwechslungsreich ist, und bietet dank der cleveren Gegner reichlich Action. Valve hat es geschafft, mit Half-Life der Spielewelt neue Impulse zu geben. Wenn Sie dieses Spiel gespielt haben, wollen Sie mehr davon: mehr Spannung, mehr Interaktion, mehr Spaß. Nicht nur für Genre-Spezialisten mehr als eine Empfehlung. «

KOMMENTAR



» Mir hat Half-Life besonders deshalb gefallen, weil ich mit meinem Helden perfekt identifizieren konnte. Denn ein Gefühl läßt den Spieler von Anfang an nicht mehr los: Ich bin ein Wissenschaftler, der gewaltig Mist gebaut hat. Jetzt muß ich schauen, daß ich die Suppe auch auslöffle... Da neben den übel gesonnenen Monstern und Soldaten überall noch Forscher-Kollegen umherwuseln, mit denen ich mich gewissermaßen unterhalten darf, wird dem Szenario richtig Leben eingehaucht. Wenn meine Wenigkeit dann noch dicke Waffen in die Hand gedrückt bekommt, die so schön Krach machen, fehlt mir kaum noch etwas zur absoluten Glückseligkeit. «

VERGLEICH

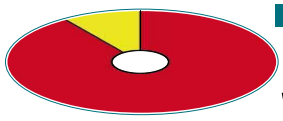
Bei Half-Lifes geballter Ladung Spiel treten die grafischen Schwächen im Vergleich zu Unreal in den Hintergrund. Wo Epics 3D-Shooter seine Anziehung fast nur aus der Optik bezieht, bringt die gelungene Verbindung von Adrenalin-reicher Action mit einem dramatisch inszenierten Spielverlauf Half-Life auf den gleichen Spielspaß-Level und damit an die Spitze des Genres.

Half-Life 92%
Unreal 92%
Jedi Knight.....85%
Klingon Honor Guard 74%

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII233, 64 MB RAM, Open GL-Grafikkarte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Open GL		
Sound:	DirectSound3D, Aureal3D	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Noch nicht bekannt	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick	Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/150-400 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Valve/Sierra	Veröffentlichung:	November

Grafik: 86% | Sound: 94% | Genre: 3D-Action

92% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Meisterlich: Ein Spiel gewordener (Alp-)Traum «

Leisure Suit Larry VII, Police Quest VIII, Quest for Glory VII, King's Quest VIII – unbeirrt reiht Sierra in seinen legendären Adventure-Serien Sequel an Sequel und ruft damit immer wieder die Spötter unter den Spielern auf den Plan. Im Fall von King's Quest ist Lästern jedoch fehl am Platz: Der mittlerweile achte Ausflug in die Fantasy-Welt von Daventry zeigt, daß aus der Reihe die Luft noch lange nicht raus ist...

King's Quest VIII • Action-Adventure

RITTER-SCHLAG

Traditionsbewußtsein und Fortschritt sind durchaus miteinander vereinbar, das stellte Roberta Williams mit ihrer Adventure-Serie King's Quest schon mehrfach unter Beweis: Mag vielleicht mancher Spieler die Geschichten, die sich um König Graham und sein Reich Daventry ranken, etwas verstaubt und altväterlich finden, so leistete King's Quest in technischer Hinsicht trotzdem wiederholt Pionierarbeit: Der erste, 1983 erschienene Titel der Reihe läutete mit vierfarbigen CGA-Bildern das Zeitalter der Grafik-Adventures ein und King's Quest IV wartete anno 1988 erstmals mit Stereo-Soundkarten-Unterstützung auf. Vor mittlerweile vier Jahren löste Teil VII unter den King's Quest-Fans heftige Kontroversen aus: Zwar ließ das Programm mit seiner trickfilmreifen Aufmachung technisch keine Wünsche offen, aber der Disney-Stil der Grafik und die allzu brave, süß-



Mit den geflügelten Gryphen, die die Eiswelt der Frozen Reaches am Gipfel eines alten Vulkans bevölkern, sollte sich der Held Connor möglichst nicht anlegen: Sie schlagen blitzschnell zu und können ihrem Gegner mit raffinierten Angriffstaktiken das Leben zur Hölle machen.



In einem magischen Spiegel des Schlosses von Daventry erscheint dem Helden Connor erstmals sein mächtiger Widersacher Lucreto.



Bringt man dem verletzten Einhorn sein abgeschlagenes Horn zurück, revanchiert sich das Tier mit ein paar Tips.

liche Story um das Schicksal der glupschäugigen Klischee-Prinzessin Rosella fand nicht überall Gefallen. Mit King's Quest VIII schlagen die Sierra Studios nun die genau entgegengesetzte Richtung ein: Das Spiel, das den Untertitel Mask of Eternity trägt, kommt im modischen 3D-Look daher und ist stärker als jemals zuvor mit deftigen Action-Elementen angereichert. Mit Edelmut allein ist es in King's Quest VIII jedenfalls nicht getan – richtige Helden müssen eben auch mit Schwert und Bogen umgehen können...

Zerstörte Idylle

Zunächst scheint in Daventry alles seinen gewohnten Gang zu gehen – der gütige König Graham hat Frieden und Wohlstand über sein Reich gebracht, alle Bürger sind mit ihrem Schicksal zufrieden und pflegen im täglichen Umgang ein harmonisches Miteinander. Der strahlende junge Connor, Traum aller heiratswilligen Damen Daventrys, scherzt gerade mit seiner Angebeteten, als plötzlich ein ungewöhnlich heftiger Sturm die Blätter von den Bäumen fegt. Die Welt verdunkelt sich und direkt vor Connors Füßen landet ein Fragment der Mask of Eternity, die bislang als heiliges Symbol für Wahrhaftigkeit, Licht und Ordnung verehrt wurde. Just in dem Moment, als Connor das Teil vom Boden aufhebt, verwandelt ein böser Zauber alle Einwohner von Daventry zu Stein. Nur Connor bleibt dank des Maskenfragments von diesem Schicksal verschont. Geschockt blickt er sich um und versucht, eine Erklärung für das schreckliche Ereignis zu finden. Am Ufer des nahegelegenen Sees trifft er auf einen alten Zauberer, der immerhin noch Kopf und Arm bewegen kann – der Greis klärt Connor darüber auf, welche Bewandtnis es mit der Mask of Eternity hat. Spontan entschließt sich der junge Held, die restlichen Fragmente

DER BEWEGTE HELD

Connor lassen sich ganz simpel per Tastatur oder mit kombinierten Keyboard/Maus-Befehlen verschiedene Bewegungsmuster entlocken. Natürlich ist der Recke bei weitem nicht so agil wie seine Action-Adventure-Kollegin Lara Croft (er beherrscht leider nicht einmal Sidesteps), aber das würde bei einem Helden in schwerer Rüstung auch etwas unglaubwürdig wirken...



Gehen: <Cursortasten>



Laufen: <Ende>, <Cursortasten>



Sprung aus dem Stand: <Einfg>



Sprung nach vorne: <Einfg> + <Cursortaste oben>



Backflip: <Cursortaste unten> + <Einfg>



Schieben von Objekten: <Cursortaste oben>



Normal zuschlagen: <linker Mausklick> auf Gegner bei gezückter Waffe

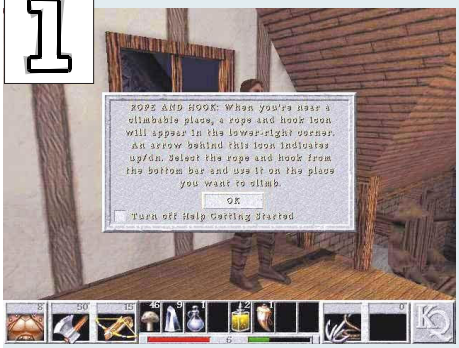


Heftig zuschlagen: <Shift> + <linker Mausklick> auf Gegner bei gezückter Waffe



Klettern: <linker Mausklick> auf Wand + <Cursortaste oben/unten> bei aktiviertem Kletterseil

SO SPIELT SICH KING'S QUEST VIII



Eine (abschaltbare) Pop-Up-Hilfefunktion gibt Ihnen bei Ihren ersten Schritten mit Connor nützliche Hinweise zur Handhabung des Benutzer-Interfaces.



Die meisten Spieler werden in King's Quest VIII sicherlich der Tomb Raider-ähnlichen 3rd Person-Perspektive mit frei positionierbarer Verfolgerkamera den Vorzug geben.



Gelegentlich lohnt sich das Umschalten in die 1st Person-Perspektive, um die Details der Gegend aus dem Blickwinkel des Helden Connor in Augenschein zu nehmen.



Mit gedrückter rechter Maustaste kann die Kamera nach Belieben um die Spielfigur gedreht und gezoomt werden, um den bestmöglichen Überblick zu erhalten.



Mit Hilfe der zuschaltbaren magischen Karte und der Teleporter ist es möglich, bei Bedarf relativ schnell zwischen den einzelnen Welten hin- und herzuwechseln.



Sowohl die Benutzung von Items aus dem Inventory als auch die Initiierung von Dialogen geht mit einem simplen Mausklick vonstatten.



Jeder besiegte Gegner bedeutet für Connor ein Plus an Erfahrung, abzulesen an der kleinen Zahl in der Mitte und dem grünen Balken.



Für Kämpfe mit starken Gegnern steht Connor ein Arsenal an kraft- und schutzspendenden Zaubertränken zur Verfügung, die ihn über sich selbst hinauswachsen lassen.



Bei hitzigen Gefechten sollte man immer den roten Gesundheitsbalken im Auge behalten und notfalls rechtzeitig einen heilenden Pilz, Kristall oder Trank zu sich nehmen.



Eine der wenigen, aber scheinbar unvermeidlichen Jump&Run-Einlagen: Es gilt, über die Holz- und Steinblöcke den einzig möglichen Weg auf die andere Seite zu finden.



In den meisten Abschnitten wird unser Held mit einem stärkenden Zauber belohnt, wenn er für gewisse Personen Aufträge erfüllt und eine Reihe gewünschter Gegenstände anschleppt.



Manchmal ist es erforderlich, im richtigen Moment auf Zaubersprüche zurückzugreifen, um beispielsweise eine unsichtbare Truhe mit einem wichtigen Item wahrnehmen zu können.

der Maske, die über alle Welt verstreut sind, wiederzufinden, um die Bewohner Daventrys aus ihrer Versteinerung befreien und den alten Frieden im Königreich wiederherstellen zu können.

Monströse Odyssee

Schon auf seinem ersten Streifzug durch Daventry muß Connor feststellen, daß seine Mission alles andere als einfach sein wird. Immer dort, wo er es am wenigsten erwartet, lauern ihm seltsame Gestalten auf und haben es auf sein Leben abgesehen. Von wegen Friedhofsruhe: Auf dem Kirchhof graben sich faulige Zombies an die Erdoberfläche und attackieren Connor, selbst das stille Örtchen eines Bauernhofs wird von einem aggressiven buckligen Schlägertypen bevölkert. Mit seinem lumpigen Dolch kann unser Held da auf die Dauer wenig ausrichten – bessere Waffen müssen her: ein Brustpanzer, Stiefel, Handschuhe! Nachdem sich Connor notdürftig für sein Abenteuer gerüstet hat, führt ihn sein nächster Abstecher durch die Krypta eines verstorbenen Ritters ins Totenreich. Schon von weitem kündigen sich mit gespenstischem Knochengeklapper die Horden der enorm flinken Skelettkrieger an, die das Territorium der Toten gegen Eindringliche aus Fleisch und Blut zu verteidigen trachten. Doch nicht nur Connors Geschick im Umgang mit Axt, Schwert und Armbrust wird auf eine harte Probe gestellt, auch seine schnelle Auffassungsgabe ist gefordert – andernfalls würde er schon an den skurrilen Schutzvorrichtungen des Totenreichs mit ihren Trittplatten, Schaltervorrichtungen, Geheimtüren und Warp-Toren kläglich scheitern.



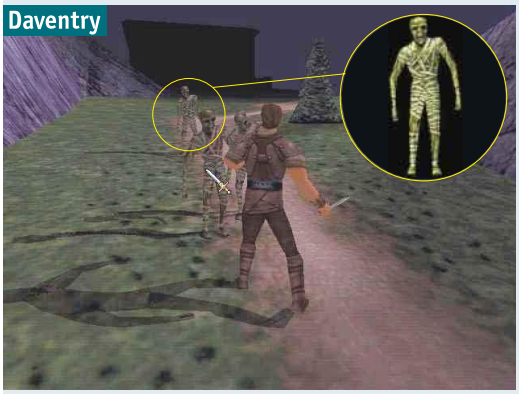
Realistische, echtzeitberechnete Schattenwürfe bei Connor, Monstern und Objekten nehmen enorm Rechenpower in Anspruch und sollten erst ab einem PII 266 mit 64 MB RAM vollständig aktiviert werden.

Das Totenreich ist nämlich erst der Anfang; insgesamt sieben Welten muß Connor besuchen, um seine Mission glücklich zu Ende bringen zu können, und jede davon bietet ihre eigenen Herausforderungen: Im tückischen Sumpf warten behende, spinnenartige Geschöpfe, aggressive Wasserpflanzen und eine bösartige Hexe auf den wackeren Recken, während ihm niedliche kleine Elfen hilfreich zur Seite stehen. Von den Zwergen unter Tage muß sich der arme Kerl mit Steinen bewerfen lassen und im anschließenden Abschnitt gilt es, sich u. a. vor glühender Lava und wildgewordenen Riesenameisen zu hüten. Als ob dies noch nicht genug der Strapazen wäre, verschlägt es

WELTENBUMMLER

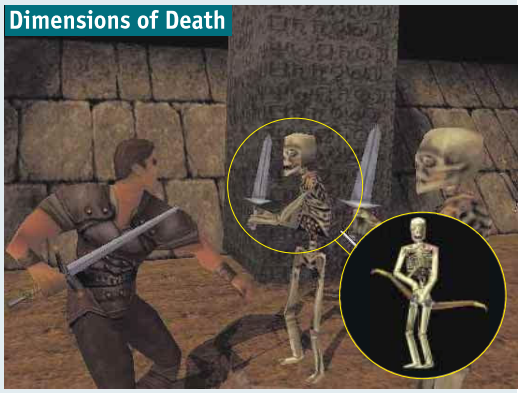
Im Laufe seines Quests durchstreift Connor insgesamt sieben verschiedene Welten, die jeweils ihre ganz eigenen Gefahren, Herausforderungen und Monster bieten. Im folgenden haben wir eine kleine Auswahl zusammengestellt, damit Sie einen ersten Eindruck vom Abwechslungsreichtum der verschiedenen Levels bekommen. Beachten Sie auch, wie sich Connors Kampfausrüstung im Lauf des Spiels immer weiter verbessern läßt.

Daventry



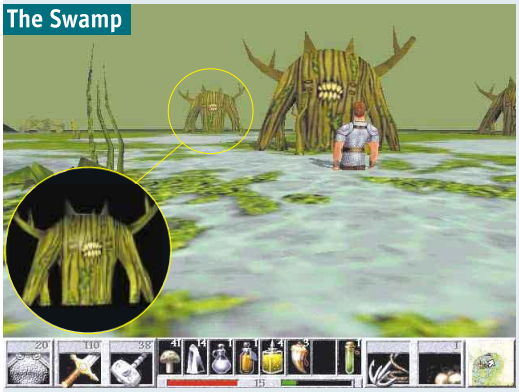
Auf dem Friedhof von Daventry steigen ekelerregende Zombies aus den Gräbern hervor und können dem zu diesem Zeitpunkt noch ziemlich dürftig mit einem Dolch bewaffneten Connor durchaus ernsthaften Schaden zufügen.

Dimensions of Death



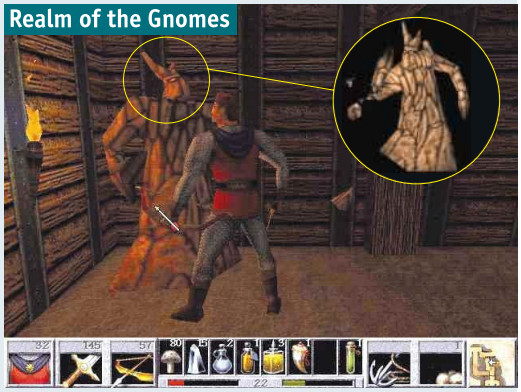
Skelettkrieger bevölkern das Totenreich. Eine echte Gefahr stellen sie eigentlich nur dar, wenn sie Connor in Massen gegenübertreten. Besiegt er sie, fallen sie zu einem erbärmlichen Knochenhäuflein in sich zusammen.

The Swamp



In den Sümpfen wachsen Bäume, denen Connor mit seinen Waffen überhaupt nichts anhaben kann – seine Attacken quittieren sie allenfalls mit einem dreckigen Lachen und verpassen ihm schmerzhafte Schläge mit ihren Wurzeln.

Realm of the Gnomes



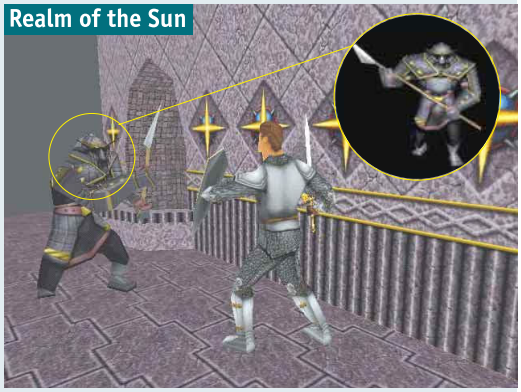
Recht tückisch sind die Felsdämonen, die sich im Zwergenreich farblich hervorragend an ihre Umgebung angepaßt haben. Sie bombardieren unseren Helden aus schlecht einsehbaren Ecken mit Steinsalven.

The Barren Region



In der glühend heißen Vulkanwelt der Barren-Region nimmt Connor den Kampf mit dem Basilisken auf, der nicht nur über einen sehr kräftigen Kiefer verfügt, sondern auch Energieblitze aus seinen Augen aussenden kann.

Realm of the Sun



Bereits in Daventry fordert einer der bis an die Zähne bewaffneten Schergen Lucretos von Connor das Maskenfragment zurück. Im Sonnenreich, dem letzten Level von King's Quest VIII, werden die Kerle nun richtig penetrant.

VERGLEICH

Am ehesten läßt sich King's Quest VIII in Sachen Gänsehaut-Atmosphäre und Spieltiefe mit Gremlins Realms of the Haunting vergleichen – Action- und Puzzle-Elemente halten sich in beiden Programmen in etwa die Waage. Tomb Raider II ist Sierras Titel technisch leicht überlegen, setzt mehr auf Jump&Run-Elemente und kann eine Protagonistin mit deutlicherem Profil aufbieten.

Tomb Raider II 91%
King's Quest VIII 86%
Realms of the Haunting* 80%
King's Quest VII* 78%

* abgewertet

Connor auch noch in eine unwirtliche Eiswelt, bevor er schließlich im Reich der Sonne dem ultimativen Bösewicht Lucreto gegenübertritt.

Wüstes Land

Man merkt King's Quest VIII an, daß sich die Entwickler bemühten, das harte Los, das der Einzelkämpfer Connor zu tragen hat, für den Spieler unmittelbar erfahrbar zu machen: Anders als im bonbonbunten Vorgänger herrschen in King's Quest VIII eher düstere Farben vor, die Landschaften der einzelnen Levels wirken oft schroff, abweisend und grob. Grafischen Feinschliff wie in Unreal oder Half-Life dürfen Sie bei Mask of Eternity nicht erwarten, statt dessen bieten sich Ihnen klobige, monumentale Polygon-Landschaften dar, die jedoch ihren ganz eigenen Reiz haben – kultiviert Unreal einen beinahe schon photorealistischen Grafikstil, kommt Mask of Eternity fast wie ein expressionistisches Gemälde daher. Was ich damit sagen will: 3D-Beschleuniger-Effekt-Fetischisten werden in King's Quest VIII sicher nicht auf ihre Kosten kommen, trotzdem ist der Look dieses Adventures der Thematik vollkommen angemessen. Der Verzicht auf spektakuläre optische Spielereien hat noch eine weitere positive Nebenwirkung: Die Grafik-Engine ermöglicht je nach Bedarf blitzschnelle Wechsel des Kamerawinkels, ohne daß

PC ACTION PRÜFSTAND KING'S QUEST VIII

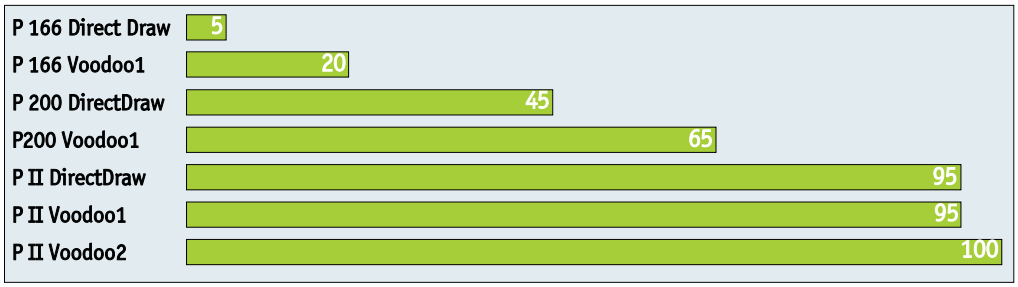
+ Enorme Spieltiefe
+ Fesselnde Story mit packender Atmosphäre
+ Hervorragend durchdachtes Interface
+ Sehr abwechslungsreiche Locations
+ Blitzschnelle Wahl des optimalen Kamerawinkels per Maus
+ Freie Wahl zwischen 1st- und 3rd-Person-Perspektive
+ Bombastischer, atmosphärisch dichter Soundtrack
+ Professionelle Sprachausgabe (weitestgehend lippensynchron)
+ Dezente, aber effektive Hilfestellungen für den Spieler
+ Kaum frustrierende Jump&Run-Einlagen
+ Faire, durchschaubare Puzzles
+ Spielabschnitte und Zwischensequenzen basieren auf der selben Engine und gehen nahtlos ineinander über
+ Einsteigerfreundlich und trotzdem herausfordernd

- Klobiger, etwas altbackener Grafikstil mit Pop-Up-Effekten am Horizont
- Möglichkeiten von 3D-Hardware-Beschleunigern nicht voll ausgenutzt
- Etwas hölzerne Animationen der Spielfiguren
- Lange Ladezeiten zwischen den Levels und beim Laden von Spielständen

King's Quest VIII verfügt über ein intuitives und genial einfach zu handhabendes Interface: Gespielt wird mit einer Kombination aus Tastatur und Maus, wobei Sie Ihrem Charakter mit dem Keyboard in erster Linie die Richtung vorgeben und Gespräche, Kämpfe sowie die Benutzung von Gegenständen über die linke Maustaste abwickeln. Auf Tastendruck können Sie blitzschnell zwischen 1st- und 3rd-Person-Perspektive umschalten und mit der rechten Maustaste stellen Sie sich selbst während eines hektischen Kampfes nullkommanichts den optimalen Kamerawinkel ein. Mit der (fast) frei positionierbaren Kamera schafft King's Quest VIII ein Problem aus der Welt, an dem ähnlich geartete Programme von Tomb Raider bis O.D.T. immer wieder krankten.

Die von den Sierra Studios angegebenen Mindestanforderungen (P 166, 32 MB RAM) sind etwas zu niedrig angesetzt. Halbwegs spielbar ist King's Quest VIII erst auf einem P 200 mit 64 MB RAM und 3Dfx-Karte – betreibt man das Programm auf einem solchen Rechner ohne 3D-Beschleunigerkarte im DirectDraw-Modus, muß man immer noch mit starkem Ruckeln rechnen. Weitestgehend flüssig läuft das Spiel auf einem PII 333 mit 64 MB RAM im DirectDraw- und 3Dfx-Modus bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten.

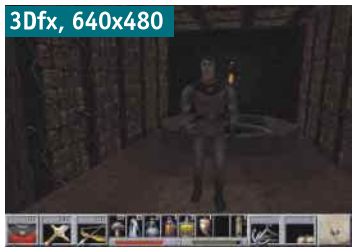
Auflösung 640x480:



Auflösung 800x600:



(Beste Spielbarkeit = 100%)





Speziell unterstützt werden von King's Quest VIII die Modi DirectDraw, Direct3D und 3Dfx, d. h. auch an Spieler, die noch nicht über eine 3D-Beschleunigerkarte verfügen, wurde bei den Sierra Studios gedacht. Alle drei Modi laufen in etwa gleich flüssig ab, mit Performance-Einbußen bei DirectDraw ist also nicht zu rechnen. Die King's Quest VIII-Engine ist übrigens in der Lage, selbständig Ihr System zu analysieren und dementsprechend den Detailgrad der Grafik festzulegen. Um das Spiel mit allen Details genießen zu können, sollten Sie über einen PII 266 mit 64 MB RAM verfügen, optimal läuft das Programm auf einem PII 333 mit 64 MB RAM. Die meisten Spieler werden King's Quest VIII wohl in der Auflösung 640x480 betreiben; Besitzer einer Voodoo2-Beschleunigerkarte haben auch Zugriff auf die feinere Variante mit 800x600 Bildpunkten. Wer eine „exotischere" Beschleunigerkarte sein eigen nennt, sollte darauf achten, daß sie auch wirklich alle von King's Quest VIII unterstützten Direct3D-Features umsetzen kann. Ist dies nicht der Fall, kann King's Quest VIII nur im DirectDraw-Modus betrieben werden.

dadurch der Spielfluß irgendwie ins Stocken geraten würde. Einen wichtigen Beitrag zu der ungeheuer dichten, packenden Atmosphäre von King's Quest VIII leistet darüber hinaus der abwechslungsreiche Soundtrack: Je nach Situation bekommen Sie von lyrischen Gitarrenweisen bis hin zu bombastischen Orchester-Passagen und aggressiven Schlagzeug-Tiraden die ganze Bandbreite musikalischen Ausdrucks zu hören, und das in wirklich hervorragender Klangqualität.

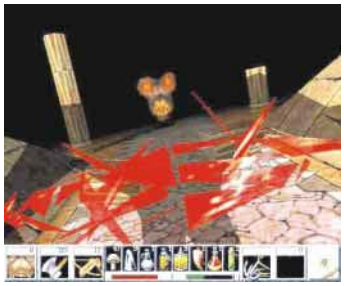


Die Gryphen der Eiswelt sind sehr wendig und gewitzt – mit ihnen sollte man besser nicht die Konfrontation suchen.

Der Spieler ist König

King's Quest VIII ist ein Spiel ohne Lens Flares, ohne realistische Darstellung der Transparenz von Wasser und ohne spektakuläre Explosionen. Es nimmt zugunsten der Performance sogar gelegentlich unschöne Pop-Up-Effekte am Horizont in Kauf. Statt auf vordergründige Mätzchen setzten die Entwickler lieber auf optimales Gameplay und erzielten dabei ganz erstaunliche Ergebnisse: Kaum eine der Schwächen, die einen in anderen Action-Adventures immer wieder zur Weißglut bringen, hat sich in King's Quest VIII einschleichen können. Weder wird man mit Denk-Puzzles





Realistische Explosionen? Fehlanzeige. Die Optik, die die King's Quest-Entwickler für ihre Effekte wählten, hat aber ebenfalls durchaus Stil.

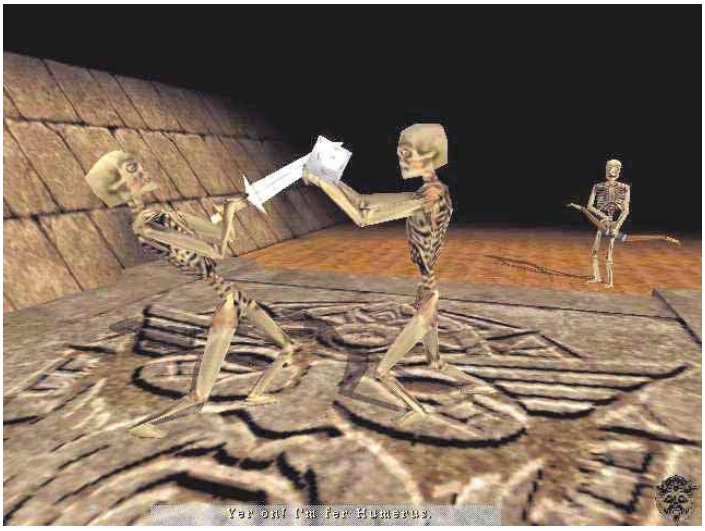


Im Waffenshop der Zwerge legt sich Connor einen Warhammer zu.



Je tiefer Connor im Wasser watet, desto langsamer ist er.

gefoltert, bei denen der Spieler „riechen" soll, was den Designern bei der Ausarbeitung durch den Kopf gegangen ist, noch müssen sich Leute, die Adventures primär wegen der Rätsel spielen, mit übertrieben schweren Action-Sequenzen herumschlagen – wer jedoch auch in den Kämpfen eine echte Herausforderung sucht, kann deren Schwierigkeitsgrad im Optionen-Menü jederzeit nach oben schrauben. Die ebenfalls als Adventure-Bestandteil umstrittenen Jump&Run-Elemente à la Tomb Raider sind zwar gelegentlich auch in King's Quest VIII vorhanden, doch ihr Schwierigkeitsgrad ist derart moderat, daß wohl niemand ernsthaft daran Anstoß nehmen dürfte. Dank einer ausgezeichnet gelösten Automapping-Funktion ist es auch kaum möglich, daß sich ein Spieler in den umfangreichen, frei begehbaren Levels „verläuft" und seine Aufgaben aus den Augen verliert. Dezente Hilfestellungen sorgen dafür, daß auch der Einsteiger zu jeder Zeit weiß, wo's für ihn lang geht und was er als nächstes zu tun hat. Selbst völlig unterschiedlich geartete Spielernaturen kommen in King's Quest VIII gleichermaßen zu ihrem Recht: Das Programm läßt sich zum einen wie ein traditioneller 3D-Shooter aus der 1st Person-Perspektive spielen und zum anderen aus dem Verfolger-Blickwinkel, wie man ihn beispielsweise aus Tomb Raider gewohnt ist. Wer will, kann auch mitten im Spiel jederzeit zwischen beiden Modi mit einem einzigen Tastendruck hin- und herwechseln. Sogar das größte Manko, das Spielen der Alone in the Dark-Tradition in den meisten Fällen anhaftet, haben die Sierra Studios in den Griff bekommen: Während man in anderen Programmen dieser Art immer wieder extrem ungünstige Blickwinkel der automatischen Kamera in Kauf nehmen muß, kann der Spieler in King's Quest VIII die Kamera mit der rechten Maustaste selbst kontrollieren und in Sekundenbruchteilen ganz nach Wunsch positionieren.



Humor spielt eine wichtige Rolle in King's Quest VIII: Hier treten im Totenreich zwei Skelette zum Schaukampf an und werden von den umstehenden Knochenmännern mit derben Sprüchen angefeuert.



KOMMENTAR

» Nachdem ich den ultrasüßen siebten Teil der King's Quest-Reihe nur widerwillig mit der Beißzange anfaßte, bin ich nun wieder versöhnt! The Mask of Eternity bietet genau die richtige Mischung aus Fantasy, vielseitigen Rätseln, Action und Humor, um einen ambitionierten Helden nächtelang vor den Monitor zu bannen. Wer hier angesichts der nicht eben spektakulären (aber dennoch stilvollen) 3D-Grafik noch Bedenken anmeldet, sollte mal einen Level probespielen: Sie werden erstaunt sein, wie leicht Ihnen alle Aktionen mit dem genial ausgetüftelten Interface von der Hand gehen, wie dicht die Atmosphäre rüberkommt und wie abwechslungsreich die Puzzles strukturiert sind. Noch ein Wort zu unserer Test-Version: Die Sierra Studios stellten uns die englische Version 1.0 zur Verfügung, mit der komplett deutsch lokalisierten Fassung ist laut Cendant im Januar oder Februar 1999 zu rechnen. «



KOMMENTAR

» Also mal ehrlich, ich bin ja nicht der begnadetste Riddler der Spielegeschichte. Deswegen haben mich die Grafik-Abenteuer der letzten Jahre eher kalt gelassen, King's Quest VIII aber bannt auch einen wie mich vor den Monitor. Sierra und Roberta Williams haben es nämlich entgegen vieler Zweifel geschafft, ein klassisches Adventure vernünftig in eine 3D-Engine zu packen. Und da kommen meine Vorlieben wieder ins Spiel. Von der hervorragenden Steuerung und dem Kamerasystem können sich so manche 3D-Action-Spiele eine Scheibe abschneiden. Die Rätsel überfordern niemanden, ohne jedoch als zu leicht zu erscheinen, die epischen Ausmaße der erkundbaren Welt sorgen für die richtige Atmosphäre und wen es wie mir nach mehr Action-Anteil dürstet, der kann sich optional die Gegner-Intelligenz nach oben schrauben. Mit King's Quest VIII ist die Verschmelzung von Adventure- und Action-Spiel wieder ein Stückchen mehr vollzogen. «

An der Aufgabe wachsen

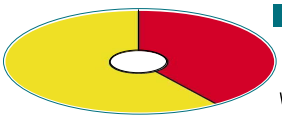
Ähnlich wie in Diablo sorgen auch in King's Quest VIII grundlegende Rollenspiel-Elemente dafür, daß man als Spieler „bei der Stange" bleibt: Ist man zu Beginn relativ schwach und verfügt nur über eine bescheidene Ausrüstung, hat man im Laufe des Spiels die Möglichkeit, durch Konfrontationen mit Gegnern und schwierigen Situationen die eigene Erfahrung zu steigern und sich schrittweise mit immer effektiveren Waffen auszustatten. Mit jedem besiegten Gegner steigt Connors Erfahrungslevel an – nach und nach kann man sich also an zunehmend härtere Brocken herantrauen. Je weiter der Spieler außerdem in seinem Abenteuer fortschreitet, desto spektakulärer werden die Ausrüstungsgegenstände, die er findet. Die Motivation zum Weitermachen erhält auf diese Weise ständig neuen Antrieb.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, 3DFX		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	englisch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	englisch
CD/HD:	631 MB/430 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sierra Studios	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik:	84%	Sound:	90%
Genre:	Action-Adventure		

86% Einzelspiel

– % Multiplayer



» Teil VIII haucht der King's Quest-Serie neues Leben ein «

Rent-a-Hero • Adventure

WIENER PUPPENK

Wenn von österreichischen Spiele-Designern die Rede ist, fällt nach kürzester Zeit unweigerlich das Stichwort Neo. Das Team um Hannes Seifert und Niki Laber hat sich in den fünf Jahren seit seiner Gründung u. a. mit Klassikern wie Whale's Voyage und Der Clou einen hervorragenden Ruf erworben. Rent-a-Hero, Neos aktueller Ausflug ins Adventure-Genre, bestätigt erneut, daß die Firma mit ihrem Know-how der internationalen Konkurrenz locker Paroli bieten kann.

Rodrigo hat nichts zu lachen: Mühsam schleppt er sich als Held zum Mieten durchs Leben und wartet sehnsüchtig, aber vergebens auf den Bombenauftrag, der ihm den großen beruflichen Durchbruch bringt. Ab und zu mal eine Prinzessin retten, das ist Rodrigos trister Alltag, und lukrativ ist das auch nicht gerade: Meist erweisen sich die hohen Herrschaften nach ihrer Rettung als ziemlich undankbar und löhnen statt mit Barem lieber mit freiem Eintritt bei Schloßbesichtigungen. Doch eines Tages verschlägt es einen kleinen Zwerg in Rodrigos Büro. Auf den ersten Blick scheint sein Anliegen nichts Außergewöhnliches zu sein: Die Menschenfrau des kleinen Wichts wurde gekidnappt und soll von Rodrigo heil zurückgebracht werden. Der Haken an der Sache: Hinter der Entführung stecken Piraten, die in der Gegend um Rodrigos Heimatinsel Tol Andar in letzter Zeit verstärkt ihr Unwesen treiben.

Eine heiße Geheimwaffe

Seit einer Weile verfügen die Piraten über fortschrittliche Gerätschaften wie künstliche Gliedmaßen, die ihnen die Überlegenheit gegenüber ihren Opfern sichern sollen. Mit Hilfe der energiereichen, glühend heißen Gloomsteine, die die Bewohner von Tol Andar gerade mal zum Teekochen benutzen, ist es den Piraten sogar gelungen, ihren Schiffen das Fliegen beizubrin-



ISTE

gen. Die ganze Insel steht Kopf, und Rodrigo muß sich etwas einfallen lassen, um den üblen Seeräubern ihr zerstörerisches Handwerk zu legen. Zunächst sieht es so aus, als ob sich das Problem sehr einfach lösen ließe, indem man auf irgendeine Weise die Gloomsteine lahmlegt. Dazu jedoch muß Rodrigo erst in die unendlichen Tiefen des Zwergen-Bergwerks auf Tol Andar hinabsteigen. Als es ihm tatsächlich gelingt, das Rätsel um die Macht der Gloomsteine zu lösen, springt er vor Freude im Kreis und merkt nicht, daß damit die Probleme erst richtig anfangen...

Spielen wie im Film

Die Geschichte vom armen Schlucker Rodrigo, der erst mehr oder weniger unfreiwillig in sein großes Abenteuer stolpert und

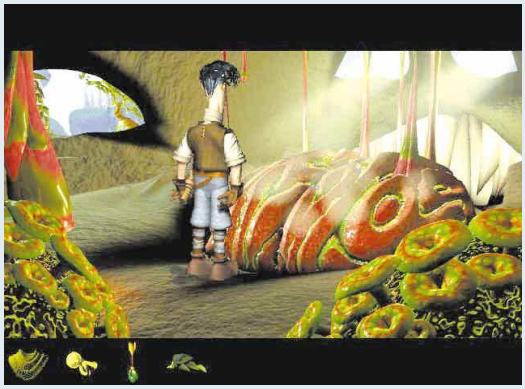
SO SPIELT SICH RENT-A-HERO



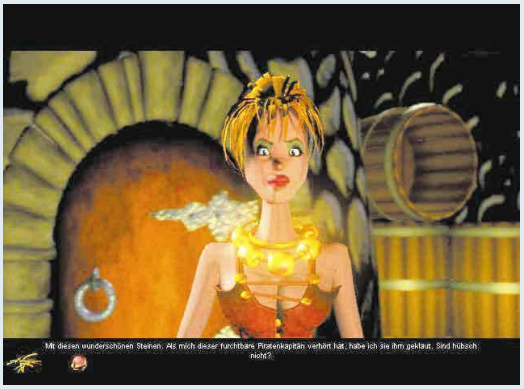
Kommen Sie auch nach mehreren Anläufen mit einem Puzzle nicht zurecht, erscheint nach einer gewissen Zeit in der oberen rechten Ecke des Bildschirms das Icon für die Online-Hilfe.



Zunächst mit seinem futuristisch anmutenden Gleiter und später auf dem Rücken eines gutmütigen Drachen steuert Rodrigo die verschiedenen Örtlichkeiten auf Tol Andar an.



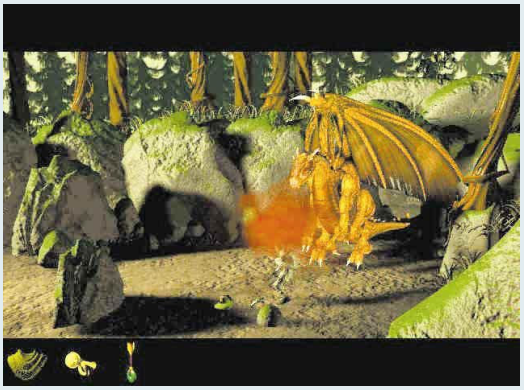
In den meisten Puzzles von Rent-a-Hero geht es schlicht und einfach darum, vorher an anderer Stelle gefundene Gegenstände am richtigen Ort zum Einsatz zu bringen.



Die meisten wichtigen Gegenstände – wie hier die Halskette ;-) – springen einem förmlich ins Auge, andere muß man erst in mehreren Anläufen mit Spaten oder Spitzhacke freilegen.



Die hervorragend synchronisierten Dialoge sind wichtig fürs Verständnis aller Hintergründe. In Rent-a-Hero wird dabei völlig auf Multiple-Choice-Unterhaltungen verzichtet.



Die liebevoll gestalteten Zwischensequenzen sind in Rent-a-Hero absichtlich recht kurz gehalten, um den Spielfluß nicht unnötig ins Stocken geraten zu lassen.

Das Design-Team von Neo wollte mit Rent-a-Hero ein Spiel schaffen, das eine ganz ähnliche Atmosphäre aufbaut wie ein Kinofilm. Daher basieren die effektvollen Cutscenes auf der selben Engine wie die Spielabschnitte und ermöglichen völlig nahtlose Übergänge.



Der große Showdown: Wer die Insel Tol Andar aus der allumfassenden Dunkelheit befreien will, muß sechs finstere Magier besiegen.



Eine von mehreren Reverenzen an die Star Wars-Filme: Rodrigo und Jasmin treten auf ihrem Gleiter die Flucht vor den Piraten an.

schließlich als heldenhafter Retter der Insel Tol Andar ganz groß rauskommt, wurde von Neo ganz im Stil eines Films umgesetzt. Wie „echte" Schauspieler verfügen die Rent-a-Hero-Charaktere über eine sehr reiche Mimik und Gebärdensprache – nicht nur an Rodrigos Gesichtsausdruck kann man ablesen, wie sich der Held gerade fühlt, nein, seine ganze Körperhaltung spiegelt in jedem Moment das Empfinden des Helden wider. Die sogenannte Facial Expressions-Technologie sorgt zudem für eine weitestgehend lippensynchrone Sprachausgabe, wie man sie in einem guten Cartoon-Film erwarten würde. Auch in der Kameraführung wird immer wieder das Vorbild Kino offenbar: Sie erleben die einzelnen Szenen des Abenteuers nicht permanent aus der Totalen, sondern der Blickwinkel paßt sich dynamisch an die Dramatik des Geschehens an – mal schauen Sie aus der isometrischen Perspektive auf einen Ort herab und im nächsten Moment zoomt die Kamera vielleicht ganz nah an Rodrigos Gesicht heran. Gelegentlich gewinnt die Optik durch filmübliche Verzerrungstechniken noch zusätzlich an Würze, wenn beispielsweise die Gesichter zwielichtiger Piraten durch eine simulierte Weitwinkel-Einstellung zu grotesken Fratzen verkommen. Übergänge von einer Location zur nächsten werden des öfteren nahtlos mit Hilfe von kurzen Kameraschwenks vollzogen. Die märchenhafte Atmosphäre von Rent-a-Hero unterstützt ferner der kontextsensitive Soundtrack, der sich durchweg sehr dezent im Hintergrund hält. Ein raffinierter Trick soll dabei verhindern, daß der Spieler durch endlose Wiederholungen ein und derselben Phrase „in den Wahnsinn getrieben" wird: Hängt man bei der Lösung eines Rätsels ein-

VERGLEICH

Antiheld Rodrigo hat in Guybrush, Floyd und Simon drei Seelenverwandte im Adventure-Sektor. Sowohl Floyd als auch Simon the Sorcerer 2 weisen eine wesentlich höhere Spieltiefe als Rent-a-Hero auf, bringen einen aber oft mit reichlich obskuren Puzzles zur Weißglut. Rent-a-Hero ist in etwa so schnell durchgespielt wie Monkey Island 3 und sorgt mit seinen fairen Rätseln auch bei Einsteigern nicht so schnell für Frust. Grafisch wirkt Simon 2 mittlerweile veraltet, während Floyd und Rent-a-Hero hier ungefähr gleichziehen. In Sachen Benutzerfreundlichkeit hat Rent-a-Hero die Nase vorn, der abgedrehte Monkey Island-Humor bleibt allerdings nach wie vor unerreicht.

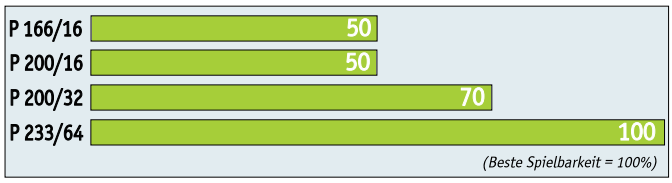
Monkey Island 3 .....88%
Floyd 83%
Rent-a-Hero 82%
Simon the Sorcerer 2 .....75%

PC ACTION PRÜFSTAND RENT-A-HERO

+ *Gelungene Hintergrundstory*
+ *Origineller Grafikstil*
+ *Ausdrucksstarke „Körpersprache" bei den Animationen der Charaktere*
+ *Lippensynchrone, professionelle Sprachausgabe*
+ *Witzige Dialoge*
+ *Intuitive Point & Click-Steuerung*
+ *Autosave-Funktion bei Beenden des Programms*
+ *Dezenter, kontextsensitiver Soundtrack*
+ *Sensitive Online-Hilfe*
+ *Sehr einsteigerfreundlich*

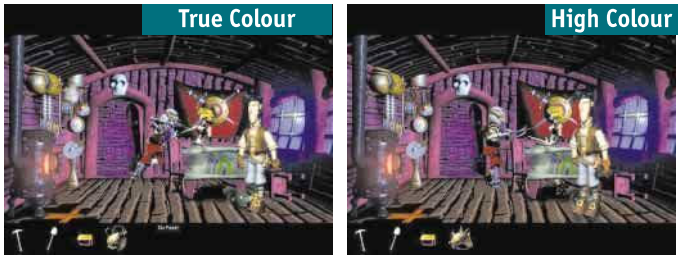
- *Sehr linearer Spielverlauf*
- *Puzzles bieten wenig Herausforderungen für fortgeschrittene Adventure-Fans*
- *Stellenweise längere Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenen*
- *Hohe Hardware-Anforderungen (Arbeitsspeicher)*

Lauffähig ist Rent-a-Hero ab einem P133 mit 16 MB RAM. Wenn Sie das Programm wirklich genießen wollen, sollten Sie jedoch über eine weitaus üppigere Hardware-Ausstattung verfügen. Die folgenden Performance-Tests wurden im High Colour-Modus (64.000 Farben) durchgeführt.



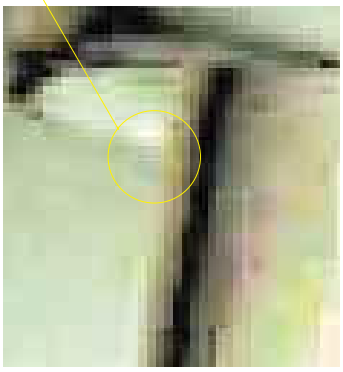
Für die Installation wird auf der Festplatte ein freier Speicherplatz von 200 MB benötigt. Während des Installationsvorgangs erhalten Sie in anschaulichen Grafiken erste Hinweise zur Bedienung des Programms.

In Sachen Klang ist Rent-a-Hero auf dem neuesten Stand: das Programm unterstützt neben normalem Stereo-Sound auch 3D-Sound, wie ihn beispielsweise die neue Soundblaster Live-Technologie ermöglicht.



Rent-a-Hero läßt sich bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten in 16 Bit- und auf MMX-fähigen Rechnern sogar mit 32 Bit-Farbtiefe betreiben. Auch die „abgespeckte" Variante sieht sehr gut aus, die Besitzer schwächerer Rechner müssen somit keine augenscheinlichen Qualitätseinbußen in Kauf nehmen. Für die Performance spielt die RAM-Ausstattung Ihres PCs die größere Rolle als die Geschwindigkeit der CPU – Neo empfiehlt 64 MB Arbeitsspeicher. Der vorliegende Test wurde abwechselnd auf einem PII 333 MHz mit 64 MB und 128 MB RAM durchgeführt – zwischen den beiden Konfigurationen waren jedoch keine spürbaren Performance-Unterschiede mehr zu erkennen. Auch auf einem High-End-PC müssen Sie zwischen den einzelnen Szenen zuweilen mit kürzeren Ladezeiten (max. 5 Sek.) rechnen. 3D-Beschleunigerkarten sind für Rent-a-Hero nicht erforderlich und werden auch nicht unterstützt. Achtung: Im True Colour-Modus kann es auf manchen Rechnern zu Fehlern in der Grafik-Darstellung kommen, was sich laut Neo auf das Zusammenspiel von DirectX 6 und Intel Indeo 5 zurückführen läßt. Im Grunde ist dieses Manko jedoch bedeutungslos, da die Unterschiede zwischen High- und True Colour bei Rent-a-Hero kaum mit bloßem Auge wahrzunehmen sind.





Um der Grafik ein möglichst organisches Aussehen zu verleihen, bedienten sich die Entwickler der Technik des Alpha-Blending: Für jedes Bildelement wird zusätzlich eine Transparenzmaske angelegt, die durch Anti-Aliasing verhindert, daß Objekte an den Kanten pixelig wirken. An der Vergrößerung können Sie sehr gut erkennen, wie die einzelnen Pixel durch Farbmischung weichere Übergänge erzeugen.

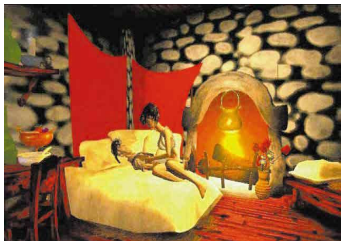


Daß mit diesen verschlagen dreinblickenden Gesellen nicht zu spaßen ist, merkt Rodrigo spätestens, wenn er sich von ihnen zu einem kleinen Umtrunk einladen läßt.

mal für längere Zeit an einer Stelle fest, reduziert das Programm selbständig die Lautstärke und Wiederholungsrate der Musik.

Familienfreundliches Heldenleben

Neo hat sich offensichtlich bemüht, dem Rent-a-Hero-Spieler das Leben so einfach wie möglich zu machen: Das kinderleicht zu handhabende Point & Click-Interface des Programms dürfte auch blutige Anfänger kaum vor Probleme stellen, so daß man sich vom ersten Moment an ganz auf die Geschichte um Rodrigo konzentrieren kann. Mit wenigen Mausklicks durchläuft man die Dialoge zwischen den Charakteren und versucht sich an den ausnahmslos fairen, logisch strukturierten Puzzles. Selbst der Umgang mit den Gegenständen im Inventory am unteren Bildschirmrand gestaltet sich denkbar einfach: Klicken Sie in der richtigen Situation ein Objekt an, wird es Rodrigo auf dem Bildschirm selbständig seiner Bestimmung zuführen – Sie brauchen dem Helden im allgemeinen keine weiteren Anweisungen zu geben, wie er den Gegenstand zu verwenden hat. Adventure-Neulinge werden zu schätzen wissen, daß Neo ganz bewußt auf genretypische Puzzles der Marke „Kombiniere alles mit allem, dann wird schon irgendwas Sinnvolles dabei herauskommen“ verzichtet hat; es ist nicht nötig, Items miteinander zu verbinden, um sie dann weiterverwenden zu können. Die Einfachheit des Interfaces hat jedoch auch ihren Preis: Wirklich komplexe Aufgabenstellungen sucht man in Rent-a-Hero vergebens und geübte Abenteurer werden die Endsequenz schon relativ schnell zu Gesicht bekommen. Schwierigkeiten entstehen meist allenfalls durch gut in der Szenerie versteckte Items oder durch nicht sofort richtig interpretierte Hinweise. Doch auch für all jene, die mit einem Puzzle mal partout nicht zurande kommen, hat Neo vorgesorgt: Eine Online-Hilfe wird automatisch immer dann anwählbar, wenn der Spieler mit seinen Lösungsversuchen längere Zeit im Dunkeln tappt.



Nachdem Rodrigo beim Auslösen der großen Dunkelheit selber Schaden genommen hat, läßt er sich von Jasmin erst einmal in aller Ruhe gesund pflegen.



Kleine Gags wie das Begrüßungsritual zwischen Rodrigo und seinem Freund Sancho sorgen neben der eigentlichen Handlung immer für Abwechslung.

Herbert Aichinger



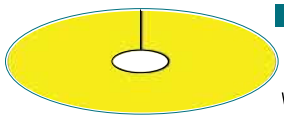
KOMMENTAR

» Miethold Rodrigo verfügt über einen Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann: Er zeigt Schwächen, macht Fehler, will immer nur das Gute und ist überhaupt ein sagenhaft netter Kerl. Allein wegen ihm lohnt es sich schon, einmal einen Blick auf Rent-a-Hero zu werfen. Dabei stellt man schnell fest, daß auch alle anderen Figuren des Abenteuers überaus markant charakterisiert sind, selbst wenn ihnen nur eine klitzekleine Nebenrolle zugedacht ist. In der märchenhaften Story und ihren Protagonisten liegt sicher eine der größten Stärken von Rent-a-Hero – sehr positiv macht sich außerdem bemerkbar, wie intensiv die Entwickler versuchten, sich in die Bedürfnisse der Spieler „hineinzudenken“. Herausgekommen ist dabei ein Adventure, das man nicht zuletzt wegen seiner Benutzerfreundlichkeit gerade Einsteigern wärmstens empfehlen kann. Eltern, Großeltern, Tanten und Onkels, die für den hoffnungsvollen Nachwuchs noch ein Weihnachtsgeschenk suchen, sind mit Rent-a-Hero ebenfalls gut bedient: Das Programm zeugt nicht nur von der überschäumenden Phantasie seiner Entwickler, sondern ist darüber hinaus noch gewaltfreier als so manches Märchen der Gebrüder Grimm. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw, MS DirectMedia, Intel Indeo 5		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.100 MB/170 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Neo/Magic Bytes	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik:	84%	Sound:	82%
Genre:	Adventure		

82% Einzelspiel

-% Multiplayer



» ***Sympathisches Märchen für die ganze Familie*** «

Populous – The Beginning • Echtzeit-Strategie

ZAUBERKUGEL



Während viele Software-Schmieden nur einen Klon nach dem anderen produzieren und kaum innovative Spielinhalte entwickeln, gilt das nicht für Bullfrog. Eine abgefahrene Spielidee jagt die nächste. Auch wenn diese den Geschmack der breiten Masse nicht immer ganz treffen, die Qualität kann sich sehen lassen. Mit Populous – The Beginning könnte Bullfrog nun wieder ein Hit gelingen, der das gesamte Genre für die nächsten Jahre prägt.

Dank ihrer seherischen Fähigkeiten ist die Schamanin eines steinzeitlichen Volkes gewarnt. Mit Feuer und Schwert fallen weiter entwickelte Stämme über ihr Sonnensystem her, verwüsten die Planeten und versklaven die Bevölkerung. Die einzige Rettung liegt in den magischen Fähigkeiten der Schamanin. Das gesamte Wissen besiegter Stämme läßt sich zudem einfach aneignen, so daß sich das ehemals wilde Naturvolk immerhin zu einer primitiven Kultur mausert. Nur die Schamanin verfolgt noch höhere Ziele: Die Gebete zahlloser Untertanen sollen ihr genügend Macht verleihen, um ihre sterbliche Hülle abzulegen und ein Gott zu werden. Damit ist Populous – The Beginning inhaltlich der Vorgänger zu den Echtzeit-Strategie-Klassikern Populous 1 und 2. Einen kleinen Vorgeschmack auf die göttliche Kraft gibt es aber erst in der 25. und letzten Mission.

Globales Denken

Das neue Populous bietet nicht nur 3D-Terrain mit allen Auswirkungen, sondern spielt zudem auf einem Globus. Ebenso innovativ ist der Aufbau der eigenen Basis sowie das kaum vorhandene Ressourcen-Management. Bis zu 200 Arbeiter, Krieger, Priester, Feuerkrieger und Spione gehören zum eigenen Gefolge. Dabei hängt die Geburtenrate direkt von der Anzahl der Arbeiter, Wohnhäuser und der Anhänger insgesamt ab. Dadurch ergibt sich schon ein Hauptunterschied im Vergleich zu allen anderen Echtzeit-Strategie-Spielen. Selbst größte Verluste gleichen sich nämlich nach wenigen Minuten automatisch durch die Geburtenrate aus. Es ist ein Kunststück, dem Gegner den Todesstoß zu versetzen. Oftmals kann es einige Stunden dauern, bis in der einen oder anderen Mission die richtige Strategie gefunden wird. Ein Neustart oder das Laden eines Spielstandes ist dabei unnötig, es reicht völlig, wenn der Spieler zwei Minuten wartet. Für neue Gebäude, Reparaturen an alten und die Produktion von neuen Fahrzeugen ist zu-

PC ACTION PRÜFSTAND POPULOUS

+ *Kugeloberfläche sorgt für innovatives Spielgefühl*
+ *3D-Terrain mit Terraforming*
+ *Einfaches, aber effektives Einheitensystem nach dem Schere-, Stein-, Blatt-Prinzip.*
+ *Angemessener Anstieg der Schwierigkeit für maximale Motivation*
+ *Enorme strategische Tiefe mit zahlreichen Möglichkeiten für den Spieler*
+ *Intuitive Steuerung*
+ *Durchdachte Benutzeroberfläche*
+ *Niedrige Hardware-Anforderungen*
+ *Erhalt der Übersicht durch die Pause-Option*
+ *Gutes Routefinding und selbständige Einheiten*
+ *Niedliche Animationen der Anhänger, hervorragende grafische Umsetzung der Zauber*
+ *Genialer Spielspaß im Multiplayer-Modus durch Erhalt der Gewinnchancen nach Niederlagen*

- *Nur ein Schwierigkeitsgrad*
- *Zwischensequenzen fehlen größtenteils*
- *Hintergrundstory ist zu flach, Atmosphäre könnte dichter sein*
- *Kleinere Grafikfehler bei manchen 3D-Karten*
- *Zu wenige Missionen mit besonderen Voraussetzungen*
- *Nur 25 Missionen: durchschnittliche Spielzeit ca. 40 Stunden*

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM:

Minimalinstallation: 100 MB
Mittel
Normale Installation: 115 MB
Mittel
Vollinstallation: 400 MB
Schnell

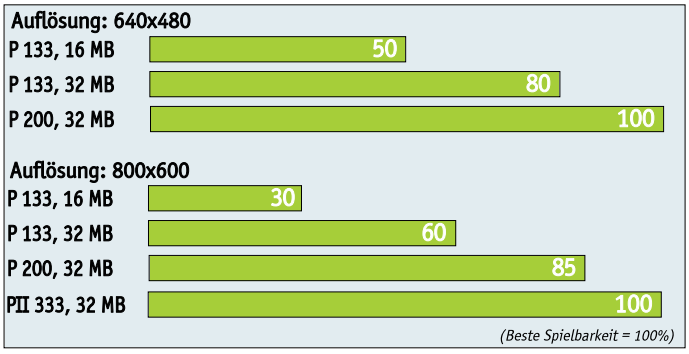
Eine höhere Auflösung bedeutet nicht mehr Details, sondern einfach eine Vergrößerung des Bildausschnitts. Im Mehrspieler-Modus hat man mit 800x600 einen klaren Vorteil. Im Einzelspieler-Modus wird dies durch die Pause-Funktion ausgeglichen. Details lassen sich auf Wunsch abschalten, wodurch das Spiel eventuell flüssiger läuft und auch in der höheren Auflösung spielbar bleibt.







Populous – The Beginning benutzt nur Direct3D, d. h. jede beliebige 3D-Karte ist ausreichend. Allerdings benötigen Sie mindestens 4 MB Bildspeicher, um die höhere Auflösung von 800x600 zu nutzen. Eine höhere Auflösung bringt automatisch einen größeren Bildausschnitt mit sich, der berechnet werden muß. Die Geschwindigkeit jeder 3D-Grafikkarte sorgt in Populous – The Beginning für akzeptable Frame-Raten. Diverse Details lassen sich abschalten, wodurch sich die Performance auf langsamen Rechnern mit wenig RAM und langsamer 3D-Karte steigern läßt, so daß Populous – The Beginning eigentlich immer spielbar bleibt, aber dann eben nicht mehr so gut aussieht.



Mittlerweile ist die Kombination aus Maus und Tastatur die Standard-Eingabe für Echtzeit-Strategie. Populous – The Beginning greift auf das bekannte und praktische Menü von Dungeon Keeper zurück. Unterschieden wird in die Untermenüs Zauber, Gebäude und Einheiten.

VERGLEICH

Populous – The Beginning ist kein gewöhnliches Echtzeit-Strategie-Spiel und läßt sich nur schwer mit anderen Genre-Vertretern vergleichen. Fehlendes Ressourcen-Management, echtes 3D-Terrain und die Kugel als Karte machen Populous zu einem einzigartigen Spiel. Einige der strategischen Elemente sind aus Dark Omen und Myth bekannt, aber durch Basisbau, Einheiten-Produktion und Terraforming überzeugt Populous hier mit einem klaren Vorsprung an interessanten Spielinhalten. Dungeon Keeper besitzt annähernd die gleiche Steuerung und zeigt auch im Kampf deutliche Parallelen auf, aber Populous besitzt eine schönere Grafik und ist auch aufgrund der 3D-Features einfach eine Generation weiter.

Populous – The Beginning 90%
Dungeon Keeper 87%
(abgewertet)
Myth 85%
Dark Omen 84%

dem Holz notwendig. Dazu fällen die einfachen Arbeiter Bäume, die jedoch recht zügig nachwachsen. Letzte und wichtigste Ressource ist das Mana. Jeder Anhänger generiert abhängig von seiner Ausbildung und momentanen Tätigkeit Zauberkraft für die Schamanin. Dadurch präsentiert sich Populous – The Beginning als ein völlig neues Spielkonzept, das mit seinen Vorgängern kaum noch etwas gemeinsam hat.

Steile Lernkurve

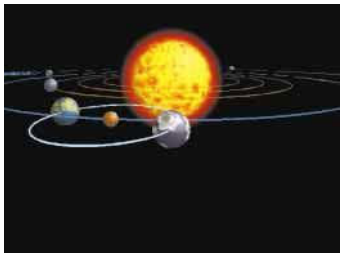
Natürlich dauert es einige Zeit, bis man mit jedem Detail vertraut ist und es auch wirklich zu seinem Vorteil nutzt. Bullfrog hat es meisterlich verstanden, den Spieler an die Thematik heranzuführen. Obwohl acht von zehn Missionen nach einem ähnlichen Schema ablaufen, ändert sich immer gerade so viel, daß der Spieler voll gefordert wird, aber die gestellte Aufgabe nach ein bis zwei Anläufen lösen kann. Während das Tutorial die Steuerung erklärt und notwendiges Basiswissen vermittelt, besitzen die ersten zehn Missionen noch deutlichen Tutorial-Charakter. Dies fällt jedoch erst auf, wenn man längst geschaffte Missionen erneut spielt und in Rekordgeschwindigkeit lösen kann. Nicht etwa, weil der Level schon bekannt ist, sondern Populous enthält eine sehr praktische Pause-Option. Zwar lassen sich in der Pause keine Befehle geben, aber Aktionen der Gegner und die momentane Sachlage bleiben sichtbar. Der Nebel des Krieges tritt nämlich erst ab Mission 18 von 25 sporadisch auf. Der vollständige Globus ist also jederzeit und von Anfang an sichtbar. Bis etwa Mission 15 integriert Bullfrog ständig neue Gebäude, Zauber und Einheiten, die alle unterschiedliche Strategien verlangen. Erst nach und nach erlernt der Spieler den Umgang mit den neuen Spielelementen und deren kombinierten Einsatz.



Auf eine Ansammlung Gegner hat der einfache Blitz eine verheerende Wirkung. Er schleudert die Männchen über den halben Globus.

Aus der Schußlinie

Vier rivalisierende Völker treffen aufeinander, die grundsätzlich über die gleichen Eigenschaften verfügen. Die meisten Missionen laufen nach dem gleichen Schema ab: Der Bau von einigen Wohnhütten führt zur nötigen Zahl Arbeiter und sichert die Manaproduktion. Je nach Strategie stampfen die Arbeiter dann den Tempel und die Feuerkriegerhütte aus dem Boden. Einige Wachttürme befestigen die Basis, so daß die Schamanin ihre Gegner angreifen kann, ohne fürchten zu müssen, bei der Rückkehr nur noch Trümmer vorzufinden. Die bis zu drei feindlichen Völker bekämpfen sich auch untereinander. Mit etwas Terraforming kann man sich diesen Umstand zunutze machen. Landbrücken zwischen den Geg-



25 Planeten umkreisen diesen Stern. Auf jedem findet eine Mission statt.



Der Todesengel hat sich diesen Gegner geschnappt. Die anderen flüchten in Panik.



Was aussieht wie Superman, ist nur ein Arbeiter, der feindlichen Feuerkriegern zu nahe kam und aus seinem Boot geschleudert wurde.



Der Zauber „Armageddon" versetzt alle Schamanen mit Gefolge in diese Arena. Kurz darauf beginnt das letzte Gefecht.



Der Wirbelsturm hat diesen Arbeiter erfaßt und in die Luft geschleudert. Die anderen Arbeiter können nur machtlos zusehen.



Hinter diesen Wachttürmen ist die eigene Basis halbwegs sicher. Die Gegner-KI reicht nicht aus, um eine solche Verteidigung zu durchbrechen. Im Mehrspieler-Modus wäre ein so defensives Vorgehen sinnlos.

nern führen schnell zu einem Krieg, man selbst bleibt der lachende Vierte. Ist die eigene Basis erst richtig mit Wachttürmen und Feuerkriegern befestigt, sind die meisten Missionen so gut wie gewonnen. Die Computergegner sind nämlich nicht sonderlich clever: Angriffe erfolgen in Wellen immer an gleicher Stelle mit ähnlichen Einheiten. Zerstörte Gebäude baut der Computer nicht sofort wieder auf. Es ist also nur eine Frage der Zeit. In dieser Situation ist Populous zwar nicht mehr ganz so spannend, dient aber zum Training für spätere, Action-reichere und schwierigere Levels.

Weniger ist mehr!

Nur acht Gebäude, sechs Einheiten und zwei Fahrzeuge? Soll das alles sein? Ja! Dieses simple System erlaubt nämlich mehr Kombinationen und Möglichkeiten als so manches andere Spiel mit der fünffachen Menge (siehe auch Thema des Monats in PC Action 9/98). Bullfrog ist es zudem gelungen, die Zaubersprüche gut ausbalanciert in Populous zu integrieren. Mächtige Zauber lassen sich nicht so oft hintereinander anwenden, kosten mehr Mana und haben geringere Reichweiten. So raffen beschworene Vulkanausbrüche gewöhnlich die eigene Schamanin gleich mit hinweg, es sei denn, sie sitzt sicher in einem Ballon. Im Mehrspieler-Modus über Modem, Netzwerk oder Internet – Bullfrog stellt hierfür ähnlich wie Blizzard einen eigenen Server ohne zusätzliche Kosten für die Spieler – dürften bald die unterschiedlichsten Strategien Anwendung finden. Jedes Geschehen ist passend durch Soundeffekte und eine Art Sprachausgabe untermalt. Obwohl Populous nur Direct 3D nutzt, ist die Grafik mit 16 Mio. Farben von erstaunlich hoher Qualität und läuft selbst auf langsamen Rechnern noch flüssig.

Alexander Geltenpoth



KOMMENTAR

» Populous? Ich erinnere mich dunkel an Zeiten, in denen ich als Früh-PC-Besitzer (Intel 8088 mit 12" Bernsteinmonitor und CGA-Karte) meine neiderfüllten Blicke auf die 4.096 Farben des Amigas von Freunden lenkte. Ein Volk wuselte auf einer Insel herum und plötzlich geschahen überirdische Dinge: Vulkane brachen aus, Wasser ergoß sich über die Täler und Erdbeben verwüsteten ganze Landstriche. Und heute? Der dritte Populous-Teil erklärt eigentlich erst, wie es zu den beiden anderen gekommen ist. Die einfache Steuerung erlaubt trotzdem komplexe Taktiken und der Mix aus Siedeln, Kämpfen und Zaubern hat nichts von seinem Flair verloren. Ein tolles Spielprinzip mit guter Grafik, was will man mehr – besonders in Zeiten, in denen oft mit grafischem Blendwerk mangelnde Spieltiefe übertüncht wird. Strategiefans sollten hier unbedingt zugreifen. «



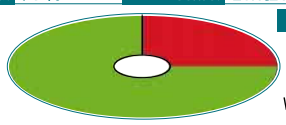
KOMMENTAR

» Strategisch ist Populous – The Beginning ein Traum. Die wenigen Einheiten und Gebäude sind einfach aufgebaut, klar strukturiert und bergen eine ungeahnte Fülle an taktischen Möglichkeiten. Die enorme Auswirkung des 3D-Terrains und der Kugel-Aspekt bringen weitere Strategien ins Spiel. Trotz der geringen Zahl dieser Elemente bietet Populous vielfältigen und innovativen Spielspaß. Weitere Pluspunkte hätte Populous durch eine dichtere Atmosphäre sammeln können. Die seichte Story und die spärlichen Zwischensequenzen bilden jedoch nur eine konturlose Hintergrundgeschichte, in der sich Mission an Mission reiht. Die ausgeklügelte Steuerung liegt jedem Echtzeit-Strategen im Blut, besitzt aber auch Feinheiten für komplexere Befehle. Exzellente Grafik und niedliche Animationen sorgen für eine durchwegs gelungene Optik. Trotz fehlender Schwierigkeitsgrade bleibt Populous dank des Tutorials auch für Anfänger gut spielbar. Die Krönung ist die Mehrspieler-Option. Während sich nämlich die Gegner-KI in Grenzen hält, darf man sich bei Gefechten gegen Spieler aus Fleisch und Blut auf durchdachte Manöver einstellen. Populous – The Beginning ist die neue Referenz im Genre Echtzeit-Strategie, muß sich diese Spitzenposition aber mit StarCraft teilen, dessen Stärken in ganz anderen Bereichen liegen. Lassen Sie sich also nicht von den für Bullfrog typischen eigenwilligen Ideen und Features abschrecken, sondern greifen Sie zu! «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 266, 32 MB RAM		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	2 Sp. Mod., 4 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	500 MB/100-400 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Bullfrog/EA	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	83%	Sound:	79%
Genre:	Echtzeitstrategie		

90% Einzelspiel

93% Multiplayer



» Echtzeit-Strategie erobert neue Sphären «

SO SPIELT SICH POPULOUS 3

Die meisten Missionen in Populous – The Beginning sind ähnlich aufgebaut. Nur mit einigen Arbeitern und der Schamanin soll der Spieler sämtliche Gegner vom Erdboden tilgen. Welche Strategien er dabei anwendet und in welcher Reihenfolge er vorgeht, bleibt dem Spieler überlassen. Die bis zu drei anderen Völker besitzen oftmals ein größeres Wissen über Bauwerke, Einheiten und Zauber. In späteren Missionen sind die Grundvoraussetzungen zunehmend ungünstiger, wodurch die Schwierigkeit langsam ansteigt. Einige der 25 Missionen besitzen jedoch eine richtige Story: Die eigene Schamanin ist in Gefangenschaft und der Spieler muß sie nur mit den normalen Einheiten befreien. Oder in der feindlichen Basis steht eine Statue, die einen mächtigen Zauberspruch verheißt. Diese Levels sind schöner und anspruchsvoller und setzen den Spieler teilweise unter Zeitdruck. Anhand einer solchen Mission stellen wir die Spielweise von Populous – The Beginning vor. Die gewöhnlicheren Missionen ohne Story bieten teilweise auch besondere Ereignisse, aber eben nicht so geballt.



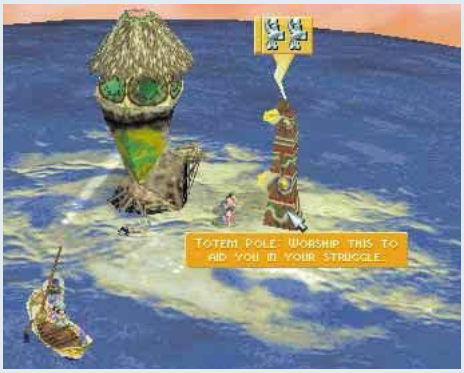
Die eigene Basis befindet sich gleich neben dem feindlichen Stamm, der zudem das höhere Gelände mit Soldaten und Türmen hält. Eine sehr ungünstige Startposition! Aber das dicke Ende kommt noch...



Schon nach wenigen Sekunden senkt die gegnerische Schamanin das Land der eigenen Basis ab. Die meisten Leute ertrinken elend. Nur vier Anhänger können sich mit der Schamanin in das fertige Boot retten.



Noch besetzt der Gegner diese kleine Insel. Die zwei Soldaten fliegen nach einem Feuerball der Schamanin ins Meer. Zum Glück sitzen auch Priester im Rettungsboot, die den gegnerischen Prediger im Turm besiegen.



Auf der Insel steht dieser Totempfahl. Sobald ihn einige Anhänger längere Zeit anbeten, wird automatisch ein Wunder ausgelöst, das dem Spieler immer einen Vorteil bringt. Danach verschwindet das Totem.



In diesem Fall hebt sich eine große Insel aus dem Meer, auf der schon fertige Gebäude stehen! Einige Wilde bevölkern das Dorf. Die Schamanin konvertiert diese mit dem zugehörigen Zauber.



Es ist höchste Zeit, eine Strategie auszutüfteln, denn das eben erschaffene Zuhause versinkt in wenigen Minuten wieder im Meer. Mit aktivierter Pause untersucht man die gegnerische Basis auf Schwachstellen.



Mit einigen Priestern und der Schamanin allein beginnt die Fahrt zur Insel des Gegners. Das mittlerweile große Volk sorgt für ausreichend Mana, um einen Unsichtbarkeitszauber anzuwenden. Der Zauber wird noch im Boot ausgeführt. Das sollte reichen.



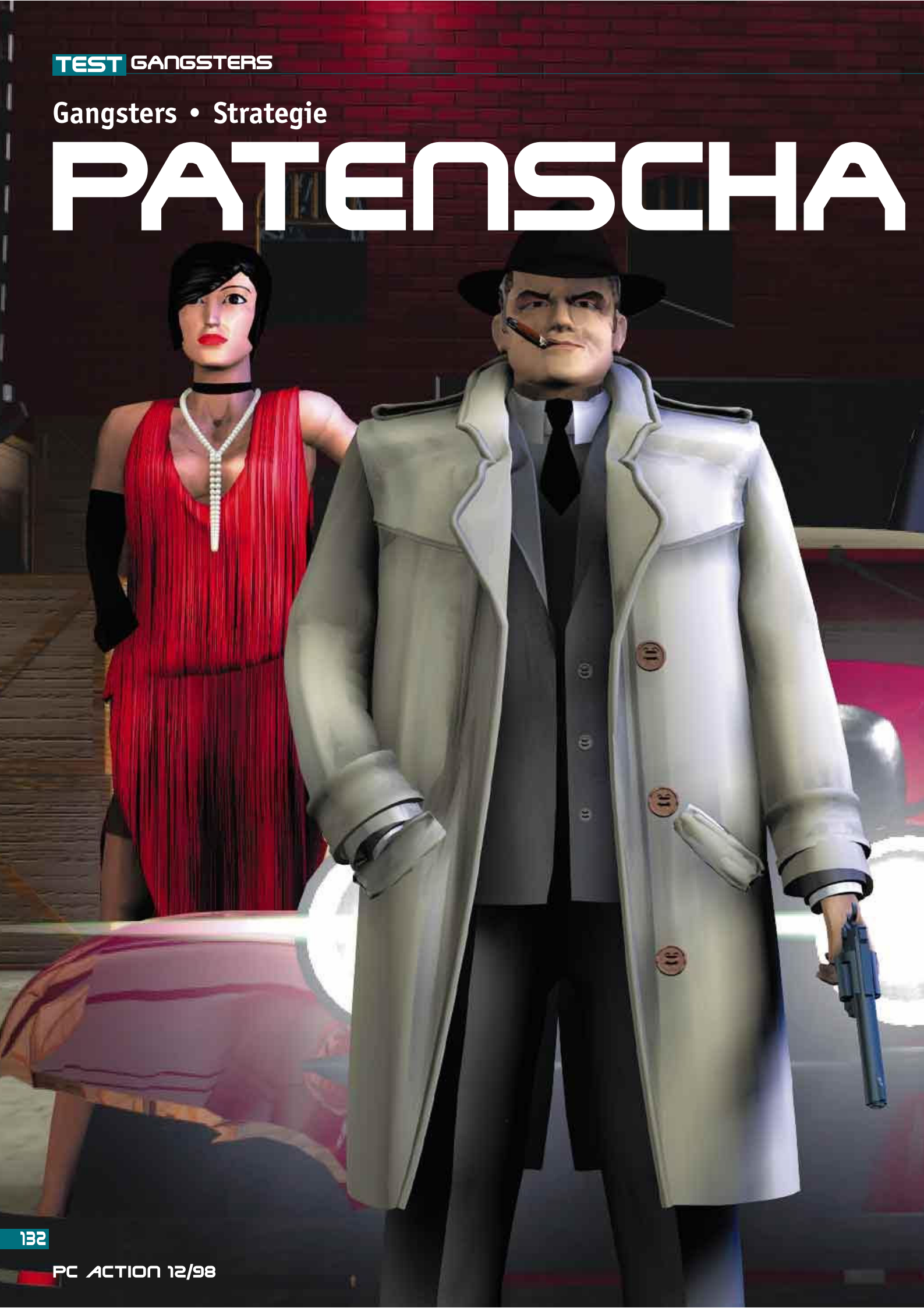
Die Priester steigen unsichtbar aus dem Boot und wandern zu den Feuerkriegern. Sie werden bald sichtbar und konvertieren die Feuerkrieger, Krieger und Arbeiter auf diesem Teil der Insel! Die neuen Untertanen zerstören die Hütten automatisch.



Während Feuerkrieger und Prediger weitere Gegner an der schmalen Landbrücke abhalten, beten einige Arbeiter dieses Totem an. Daraufhin versinkt der gegnerische Teil der Insel im Meer. Alle Feinde samt Schamanin saufen ab. Die Mission ist geschafft.

Gangsters • Strategie

PATENSCHA





FTEN

Hehehe, es ist soweit! Keine Macht dem Bösen? Von wegen, wie bereits im August angekündigt, packt Eidos pünktlich zum Fest der Liebe die blauen Bohnen aus. Überlegen Sie sich gut, ob die Gangsters auch von Ihrem PC Besitz ergreifen sollen, denn so schnell werden Sie sie dann nicht mehr los...

Vorweggenommen: Was dem britischen Newcomer-Label mit ihrem Erstlingswerk Gangsters geglückt ist, hat wahrscheinlich das Zeug zum Strategie-Klassiker. Verstehe, Sie haben die Screenshots zuerst betrachtet und denken sich jetzt: „Die spinnen, die Action-Jungs!“ Hey, Tetris schon vergessen? Und so schlecht sieht die Grafik nun wirklich nicht aus, oder? Aber beginnen wir da, wo es auch Sinn macht, nämlich von vorn. Sie sind ein Fan von Hollywood-Streifen wie Der Pate, Es war einmal in Amerika und The Untouchables? Dann heißt Sie Gangsters herzlich willkommen, denn es entführt Sie in die „gute“ alte Zeit des Verbrechens, in das Amerika der 20er Jahre. Hervorgebracht durch Prohibition, Rezession und Erfindungsreichtum, wurde hier die Legende des Tellerwäschers geboren, der es in Windeseile zum Millionär bringt. Treten Sie also in die Fußstapfen von „Scarface“ Capone und „Lucky“ Luciano und werden Sie der reichste und gefürchtetste Mann von – nein, nicht von Chicago. New Temperance heißt Ihr Jagdrevier, aber keine Sorge, Chicago diente als Vorbild für die amerikanische Phantasie-Metropole.

Machtkämpfe

Jetzt zu den Dimensionen: New Temperance ist eine Stadt mit über 5.000 Digi-Einwohnern, zusammengesetzt aus etwa 2.000 Zivilisten, 2.500 Geschäftsleuten, 400 Polizisten, 100 FBI-Agenten und – genau – 400 latent kriminellen Kreaturen. Die Kontrolle über diesen Moloch – und eben darum geht es Ihnen schließlich – können Sie auf unterschiedlichen Wegen gewinnen. Da Sie es zu Beginn eines jeden Spiels immer mit drei rivalisierenden Banden zu tun haben, wäre eine Möglichkeit, diese Widersacher einfach komplett auszuradieren. Einfacher gesagt als getan, denn es reicht keineswegs, einfach nur die Bandenchefs „beiseite zu schaffen“. Verfügt die Gang nämlich über genügend Personal, rückt



Hier ist eine Schlacht mit der Polizei in vollem Gange. Die weißen Linien stellen bereits gefallene Polizisten und Gangster dar. Unterdessen nehmen die unbeteiligten Passanten panikartig Reißaus.

SO SPIELT SICH GANGSTERS

Während Sie sich anfangs aus dem vermeintlich langweiligen Runden-Modus möglichst schnell in die Echtzeit-Welt sehnen, werden Sie im Spielverlauf die mannigfaltigen Möglichkeiten der strategischen Planung schätzen lernen und immer mehr Zeit dort verbringen. Der eigentliche Ablauf des Spiels ist allerding identisch: Zuerst tüfteln Sie in Ruhe an der Zusammensetzung Ihrer Teams und den Einsatzplänen, dann wird's hektisch in der Stadt.



Zunächst wählen Sie Ihre Leutnants, die Gang-Leader aus. Diese sollten über viel Intelligenz und Organisationstalent verfügen. Eleonara ist etwas zu blöd, also ab mit ihr in den Mannschaftsraum. Stellen Sie Spezial-Teams auf, z. B. einen besonders starken und einen schlauen Trupp. Das bringt's.



Schauen Sie sich danach die Stadtkarte an, um potentielle Ziele zu sichten. Da Sie die blaue Gang betreuen, ist Ihr Gebiet hier blau umrandet. Andersfarbige Umrandungen deuten auf gegnerische Aktivitäten hin. Einzelgebäude finden Sie mit Hilfe von Filtern, genau wie z. B. besonders reiche Stadtviertel.



Nun geht's zur Einsatzbesprechung. Ihren Leutnants weisen Sie mit Hilfe der Karte detaillierte Aufträge zu, der rote Farbkreis deutet an, wieviel Zeitreserven die jeweilige Gruppe noch hat. Es bietet sich an, Spezialteams wie z. B. „die Schlauen" oder „die Geldeintreiber" zu etablieren.



Auf in die Stadt! Mal sehen, neben den üblichen Erpressungen, Bestechungen und Überfällen steht in dieser Woche ein Bombenanschlag auf dem Programm. Fein, scheint geglückt zu sein. Alle beteiligten Gangster haben sogar überlebt – besser geht's kaum.



Hehehe, dank geschickter Bestechungen der Presse prangt eine milde Gabe auf der Titelseite – und nicht die Bombenaktion. Sehr gut, dann braucht die Bevölkerung nicht auf den schüchternen Gangsterboß sauer zu sein. Die nächsten Wahlen kommen bestimmt...



Eine erfolgreiche Woche! Die Machtkurve zeigt wieder nach oben, der zweite Platz wurde souverän verteidigt. Die Graphen bieten Analysen in sieben Kategorien. Frisch motiviert kann so die Planungsphase für die nächste Woche beginnen...

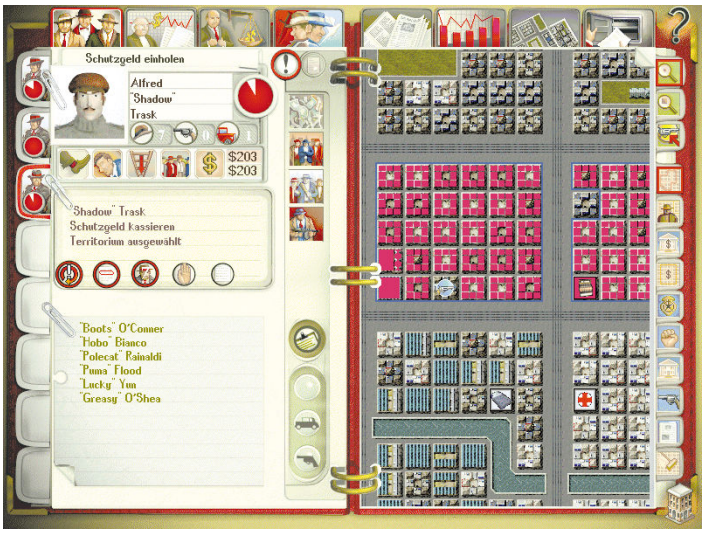
einfach einer der Anführer aus dem zweiten Glied in die Spitzenposition. Dumm gelaufen, aber so funktioniert organisierte Kriminalität nun einmal. Ok, dann also der zweite Weg: Werden Sie doch einfach Bürgermeister! Ein toller Job, bei dem alle Fäden zusammenlaufen, da ist der Rest doch ein Kinderspiel. Stimmt, doch leider hat New Temperance bereits einen Bürgermeister. Den können Sie zwar auch „von einer anderen Aufgabe überzeugen", aber den Chefsessel haben Sie dann noch lange nicht unter dem Hintern. So hohe Herren werden auch in Amerika gewählt und dazu muß Ihnen das gemeine Fußvolk zunächst gewogen sein. Etwas schwierig, wenn Sie Ihren bisherigen Lebensunterhalt mit Verbrechen finanziert haben und von irgendetwas muß der Mensch schließlich leben. Bleibt der dritte Weg und der heißt profan: Werden Sie halt reich und kaufen Sie sich das Städtchen!

Button für Button Qualität

Na gut, Sie sehen, Gangsters ist sehr komplex, also folgen auch wir in diesem Test der Politik der kleinen (Erklärungs-)Schritte. Auch wenn Sie meinen, in Ihnen schlummere ein lange verkannter Pate: Bevor Sie sich in das Endlos-Spiel oder in eines der 10 Szenarios verbeißen, sollten Sie sich dem Tutorial widmen. Gleich zwei Modi stehen hier zur Auswahl: Zunächst können Sie sich in einer kurzen Slideshow mit den wichtigsten Bedienelementen des Spektakels vertraut machen, danach sorgen vier kurze Einführungs-Missionen für Durchblick. Geben Sie es zu! In der Zwischenzeit haben Sie sich den einen oder anderen Screenshot angeschaut und werden vielleicht mit Schaudern festgestellt haben, daß Gangsters zumindest auf den ersten Blick eine der abschreckendsten Iconwüsten der letzten Monate beherbergt. Doch keine Sorge, nach rund einer halben Stunde Spielzeit werden Sie mit den zig Buttons prima klarkommen, die einfach notwendig waren, um die schier unendlichen Möglichkeiten der Spielwelt auszuschöpfen. Sie wissen inzwischen, daß Sie als recht unterbelichtete Ganovengestalt zusammen mit drei anderen Gangs in New Temperance herumlungern. Um nicht gänzlich am Hungertuch zu nagen, müssen möglichst bald ein paar Scheinchen organisiert werden. Also schicken Sie ein paar Gestalten wie Sherman „Desperate" Stout oder Jude „The Knife" Sampson um die Blocks, damit endlich die Schutzgelder fließen und etwas Diebesgut die Vereinskasse schriller klingeln läßt.

Was geht ab, Mann?

So dehnen Sie Ihr Territorium im Spielverlauf immer weiter aus,



Im Personalbildschirm treffen Sie die wichtigsten Entscheidungen. „Shadow" Trask wird soeben zur Schutzgeld-Erpressung stadtfein vorbereitet. Zwei weitere Leutnants haben Ihre Befehle bereits erhalten.



So wird's schön übersichtlich: zwei Gangster in Nahansicht, die Stadt in der zweiten Zoomstufe. Ein Doppelklick auf eines der kleinen Bilder zentriert die große Karte auf den entsprechenden Aufenthaltsort.

immerhin besteht New Temperance insgesamt aus 1.280 Häuserblocks, jeder davon beherbergt bis zu neun Geschäfte, die sich wiederum auf etwa 400 Geschäftszweige verteilen. Was wäre schließlich eine Banditen-Simulation ohne Falschgelddruckereien, Spielhöllen, Freudenhäuser oder Schnapsbrennereien. Damit Sie später solche lukrativen „Wirtschaftszweige" auch selbst betreiben können, müssen Sie stets für Nachschub an Gangmitgliedern sorgen, die sich vorzugsweise in Hafenspelunken, Billard-Cafés oder Sportstudios herumtreiben. Damit wären wir beim Personal-Management, einem der ganz entscheidenden Gangsters-Features. Jeder vom Programm verwaltete Ganove verfügt über elf Eigenschaftswerte: Intelligenz, Organisationstalent, Geschäftssinn, Fähigkeiten für die Bereiche Schußwaffen, Faustkampf, Messerkampf, Brandstiftung, Drohungen, Autofahren, Unauffälligkeit und den Umgang mit Sprengstoff. Als Boß bestimmen Sie selbst Ihre Führungskräfte, die Leutnants. Es empfiehlt sich, für diese Positionen halbwegs intelligente Personen auszuwählen, denn jeder Leutnant verwaltet danach bis zu zehn Gangmitglieder nach bestem Wissen und ohne Gewissen. Das Ganze läuft also so ab: Nachdem Sie Ihre Leutnants gewählt und „Hilfs-Gangster" zugewiesen haben, legen Sie mit Hilfe der Stadtkarte die strategischen Ziele für die nächste Woche fest. Ihre netten Kollegen können auf Anweisung legale Läden übernehmen, illegale etablieren, Schutzgeld erpressen und eintreiben, Streife laufen, erkunden, neue Mitglieder werben, bestechen, einschüchtern, überfallen, kidnappen, verwüsten, eine andere Gang angreifen, Brände stiften und Bomben legen, morden und Hinterhalte planen. Warum weniger umsetzen, wenn auch die ganze Palette an Verbrechen zur Verfügung steht, schien sich Hothouse hier gedacht zu haben.

Ich mach' Dich Kickbox!

Je nach Manpower können Ihre Leutnants samt Gang auch mehrere Befehle innerhalb einer Woche für Sie ausführen. Natürlich müssen Sie vorher auf dem Schwarzmarkt für die entsprechenden Waffen und fahrbaren Untersätze sorgen, außerdem darf Ihr Anwalt ein paar Polizisten oder Stadtoffizielle bestechen, das schafft wichtige Freunde. Verlief diese Planungsphase noch rundenbasiert, gelangen Sie nun per Knopfdruck in die Echtzeit-Simulation. In der isometrischen 3D-Perspektive begeben Sie sich in den Staub der Straße, können aber auch zur besseren Übersicht eine von zwei entfernteren Zoomstufen nutzen. Zunächst einmal befolgen Ihre Gangster die voreingestellten Befehle, wuseln mächtig drauflos und erstatten Ihnen Bericht. Ihre wichtigsten

VERGLEICH

Eigentlich läßt sich Gangsters mit keinem anderen Spiel so richtig vergleichen, denn eine solch gelungene Kombination von Echtzeit-Elementen und rundenbasierter Planung hat es zuvor noch nicht gegeben. Commandos spielt sich etwas ähnlich, da Sie auch hier meist Zeit haben, Ihre Vorgehensweise zu planen. Die Soldaten-Sim sieht zudem besser aus und läßt sich einfacher bedienen, ist aber nicht so komplex. In die Commandos-Kerbe wollte auch 101st Airborne schlagen, was sowohl technisch als auch spielerisch mißlang. Thematisch kommt Bullfrogs Syndicate Wars aus dem Jahre 1996 noch am dichtesten an Gangsters heran und kann sogar technisch mithalten, bietet aber nicht so viel Tiefgang.

Commandos 92%
Gangsters 83%
Syndicate Wars....(abgewertet) 77%
101st Airborne 61%



Diesen Gangster aus dem ganz stilecht in Schwarzweiß gehaltenen Intro des Spiels scheint seine Verhaftung nicht zu stören. Vielleicht hat er einen guten Anwalt, das verschafft Pluspunkte vor Gericht.



Wieder ist ein Bandenkrieg im vollen Gange. Damit Sie auch jede (unblutige!) Szene genau verfolgen können, blenden sich in Sichtlinie stehende Gebäude automatisch stockwerkweise aus.

PC ACTION PRÜFSTAND GANGSTERS

+ Tolle Atmosphäre durch Thematik und Soundtrack
+ Die Personalisierung der Spielewelt sorgt für einen hohen Identifikationsgrad mit den Ereignissen in der Stadt
+ Suchtfaktor
+ Durch Zufallsgenerator immer neue Städte, kein Spiel gleicht dem nächsten
+ Gute Spieleinführung durch Slideshow-Tutorial, Online-Hilfe und Einstiegs-Szenarios
+ Viele Spieloptionen ermöglichen ein breites Handlungsspektrum
+ Im Echtzeit-Modus darf eingegriffen und jederzeit pausiert werden
+ Autosave vor jeder Echtzeit-Runde

- Zunächst abschreckende, sehr komplexe und etwas umständliche Bedienung
- Der Echtzeit-Modus wird mit vielen geöffneten Bildfenstern unübersichtlich
- Grafik zweckmäßig, aber nicht spektakulär
- Mitunter Abstürze bei der Testversion (Status: Final Beta)

Selbst für ein traditionell klick-lastiges Strategie-Schwergewicht verlangt Gangsters Ihnen in puncto Steuerung einiges ab. Bis Sie sich mit allen Schaltflächen vertraut gemacht haben, vergeht trotz Hilfefunktion und Tutorial einige Zeit. Einige Automatik-Funktionen verhindern die totale Klickorgie: Einmal getätigte Einstellungen verbleiben je nach Bedarf über längere Dauer im Spiel und müssen nicht jede Woche aufs Neue durchexerziert werden. Gute Arbeit verrichten auch die etwa zwanzig Hotkeys, die für beide Spielmodi doppelt belegt wurden, was natürlich ebenfalls zunächst einmal Nerven kostet, später aber enorm Zeit spart.

Zum Glück entpuppt sich Gangsters keineswegs als Hardware-Fresser, was aufgrund der 8 Bit-Farbtiefe auch kaum verwundert. 3D-Karten werden nicht unterstützt, dennoch können Sie ab einem P 200 mit 32 MB locker Ihre Karriere starten. Lediglich im späteren Spielverlauf, wenn mehr als 300 Ganoven zielsicher durch die Echtzeit-Stadt wackeln, kommt das Scrolling auf so einem System schon einmal ins Stocken, was allerdings den Spielspaß kaum beeinträchtigt. Erstaunlich ist allerdings der große Leistungsabfall auf Systemen ohne MMX-Technologie. Empfohlen sei hier auf jeden Fall eine Auflösung von mindestens 800x600 Bildpunkten, sonst leidet die Übersicht zu stark.

P 166, 32 MB	P 200 MMX, 32 MB	PII 333, 64 MB
640x480 85	640x480 100	640x480 100
800x600 75	800x600 95	800x600 100
1.024x768 65	1.024x768 85	1.024x768 100

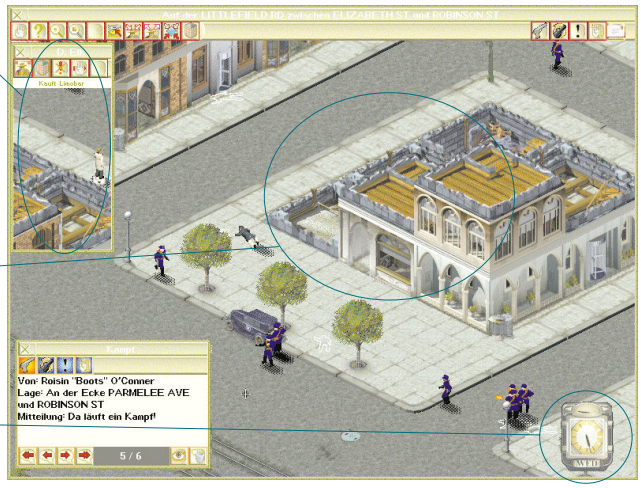
Gangsters kommt mit einer Installationsgröße aus, die mit 137 MB moderat ausgefallen ist und während des Spiels keinerlei CD-Ladezeiten von Ihnen verlangt. Lediglich bei der Generierung einer neuen Stadt und beim Betreten und Verlassen des Echtzeit-Modus nach jeder Spielrunde entstehen Wartezeiten, weil der Prozessor die neuen Ereignisdaten erst verarbeiten muß.
Installation (137 MB): *Gut*
(Gemessen mit einem 12x-CD-ROM)

Durch die Screenshots könnte der Eindruck entstehen, Gangsters sähe immer und überall gleich aus. Glauben Sie uns, diese Annahme täuscht etwas. Zwar müssen die Ganoven mit nur 256 Farben auskommen, die Gebäude sind dennoch ziemlich unterschiedlich geraten, wenn Sie sie in der höchsten Zoomstufe betrachten. Haben Sie sich erst einmal ein paar Stunden in Ihrer aktuellen Spielwelt bewegt, können Sie sogar ohne Übersichtskarte problemlos navigieren, weil Sie gewisse Ecken einfach wiedererkennen.

In beliebig vielen Fenstern beobachten Sie Ihre Leute.

Übersicht: Häuser blenden sich stockwerkweise aus.

Mit der Uhr beschleunigen Sie die Zeit oder springen sofort zum Wochen-Ende.



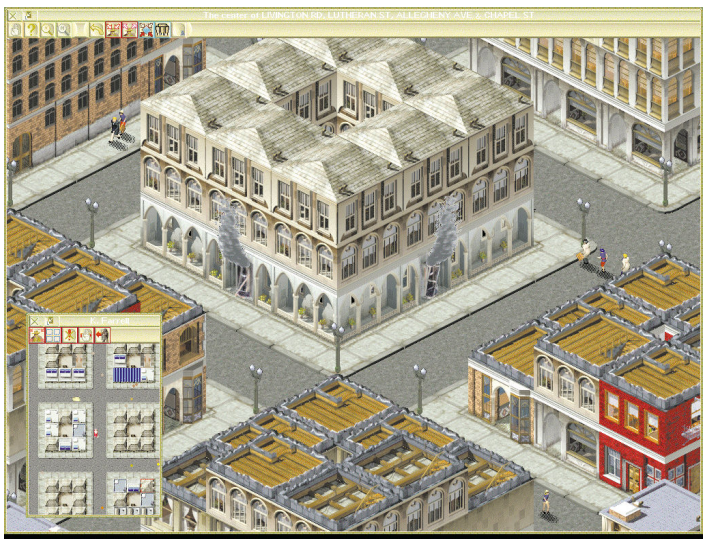
Gauner klicken Sie einmal an, schon poppt ein zweites Fenster auf, in dem das Früchtchen fortan sichtbar bleibt. Bei mehr als vier geöffneten Fenstern führt dieses Feature aber schon einmal zum Verlust der Übersichtlichkeit, aber selten sind auch mehr Info-Fenster notwendig. Läuft in der Echtzeit etwas schief, können Sie jederzeit eingreifen. Der grundsätzliche Auftrag kann zwar nicht geändert werden, das wäre später bei mehr als 90 eigenen Gangstern auch kaum noch machbar, kurze Befehle wie das Verfolgen eines Verdächtigen oder natürlich die Waffenbenutzung sind jederzeit drin, was nicht selten regelrechte Bandenkriege auslöst. Die gesamte 3D-Welt ist Ihnen natürlich von Beginn an unbekannt, Sie müssen sie erst für sich entdecken, was übrigens auch für die Computerspieler oder wahlweise drei menschliche Kontrahenten via Netzwerk oder Internet gilt. Besonders klasse: Bei jedem Neustart generiert das Programm für Sie eine völlig neu zusammengewürfelte Spielwelt mit unterschiedlichen Voraussetzungen, so daß Langzeit-Motivation garantiert ist.

Ein Spiel will nach oben

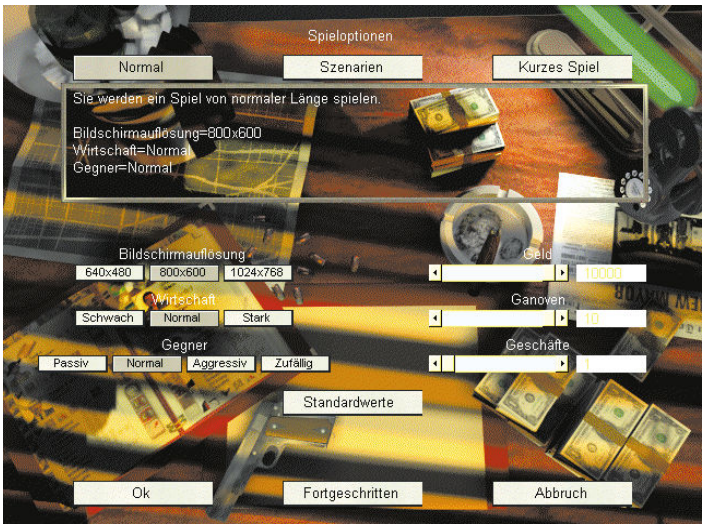
Trotz einer wenig spektakulären, nicht 3D-beschleunigten Optik geht das Konzept voll auf. Alle Einwohner verfolgen ihre eigenen Ziele, das Wirtschafts-System ist hochkomplex, aber einfach zu begreifen. Ein Beispiel: Sie wollen



Im Diplomaten-Bildschirm stellen Sie Ihr momentanes Verhältnis zu den Gegnern ein. Bündnisse sind ebenso möglich wie Kriegserklärungen.



Dieses Warenhaus raucht bereits bedenklich. Ob hier wohl einer Ihrer Ganoven ganz zufällig seine Brandfackel nicht festgehalten hat?



In den Spiel-Optionen können Sie sich Ihr eigenes New Temperance zusammenschustern. Sogar das Wirtschafts-System läßt sich verändern.





Auf dem Schwarzmarkt können Sie Ihre Jungs mit allem ausrüsten, was das Verbrecherherz begehrt. Das Maschinengewehr wäre wohl am stilechtesten, oder?

einen Alkoholschmuggel aufziehen und benötigen eine Brennerei. Dazu kaufen Sie sich zunächst etwa in eine Milch- oder Limobar ein, weil der Polizei dann die Flaschenlieferungen nicht so auffallen. Im Hinterhof errichten Sie Ihre getarnte Brennerei und knüpfen Kontakte zu Kneipen oder Häfen, die den fertigen Fusel dann abnehmen. Umso besser, wenn Sie sich den eigenen Absatzmarkt dann auch noch unter den Nagel reißen. Hehehe, das macht Laune! Verstehen Sie dieses Beispiel aber nicht falsch. Gangsters verfügt zwar über ein funktionierendes Wirtschaftssystem, ist aber beileibe keine WiSim. Hier kommt es wirklich auf strategische Personal- und Zeitplanung an, auch die Action-Komponente im Echtzeit-Modus hält sich selbst bei Bandenkriegen in engen Grenzen, weil Sie die fortlaufende Zeit jederzeit anhalten können, um dann Ihre Befehle in Ruhe geben zu können. Gleichermaßen läßt sich der Wochen-Uhrzeiger übrigens vorstellen, wenn gerade Ruhe herrscht. Die anfangs vor allem im Runden-Modus fast unglaublich überladene Mausbedienung gewinnt mit zunehmender Spieldauer immer mehr an Profil und erscheint später fast konsequent logisch. Aber nur fast, denn mit ein wenig mehr Feintuning hätte Hothouse Ihnen und uns vielleicht doch den einen oder anderen Klick ersparen können. Was zählt, ist aber letztlich die Spiel-Atmosphäre – und davon vermittelt Gangsters reichlich, nicht zuletzt auch getragen durch den zwar kleinen (vier CD-Stücke), aber groovigen Jazz-Soundtrack.

Christian Bigge



Die Karte können Sie mit gehaltener rechter Maustaste scrollen. Zahlreiche Filterfunktionen zeigen Ihnen z. B. Einzelgebäude oder den Wert eines ganzen Viertels an.

KOMMENTAR



» Auch wenn das Spielprinzip nicht ganz neu ist – schließlich gab es schon einige Strategie-Spiele mit gleichem Inhalt – besticht Gangsters durch seine Fülle an Optionen. Nach der etwas langwierigen Eingewöhnung ist das Mafioso-Leben zumindest am Computer ein Heidenspaß, bei dem sowohl bedächtige Strategen als auch hektische Taktiker auf ihre Kosten kommen. Die angemessene Atmosphäre zeichnet ein hübsches Bild der alten Tage und zieht den Spieler sofort in ihren Bann. Optisch hätte Hothouse aber noch sehr viel mehr herausholen können. Die Grafik ist eher zweckmäßig und dem Gesamteindruck nicht gerade förderlich. Trotzdem bleibt nur eines zu sagen: Willkommen in der Familie! «

KOMMENTAR

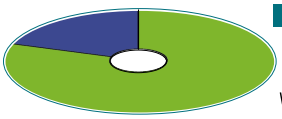


» So, nur noch eben die neue Schnapsbrennerei in Betrieb nehmen, dann ist Schluß! Ach Mist, Seymore Blake hat schon wieder nicht sein Schutzgeld bezahlt, dem schicke ich jetzt meine Schläger auf den Hals, das wäre ja noch schöner. Ah, da kommt ja mein Anwalt! Hat der den Bürgermeister schon bestochen? In der nächsten Runde brauche ich dringend wieder Verstärkung, mit den „Grünen" droht wohl ein Bandenkrieg... Jaja, dieser Disput mit mir selbst setzte sich in ähnlicher Form noch etwa drei Stunden fort, bis ich merkte, daß mich aus der Fensteröffnung plötzlich wieder Tageslicht umflutete. Merken Sie was? Genau, Gangsters macht süchtig und läßt einen schnell alles um sich herum vergessen. Hothouse gelingt es, das klischeehafte, in zahlreichen Filmen zitierte Ganoven-Ambiente des Amerikas der 20er Jahre wachzurufen und über lange Zeit aufrecht zu halten – und das auch ohne herausragende 3D-Effekte und trotz einer sehr komplexen Mausbedienung. Schenken Sie sich einen Whiskey ein, stellen Sie Ihre Hutkrempe aufrecht und tauchen Sie für eine halbe Stunde nach Klein-Chicago ab. Aber Vorsicht, die Gangsters könnten Sie allzuschnell gefangen nehmen. «

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	358 MB/137 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Hothouse/Eidos	Veröffentlichung:	Anfang Dez. 1998
Grafik:	74%	Sound:	80%
Genre:	Strategie		

83% Einzelspiel

79% Multiplayer



» Trotz schwächerer Technik ein Motivations-Hammer! «

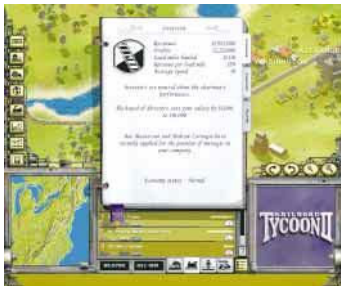
Railroad Tycoon 2 • WiSim

BAHNHOFSMI

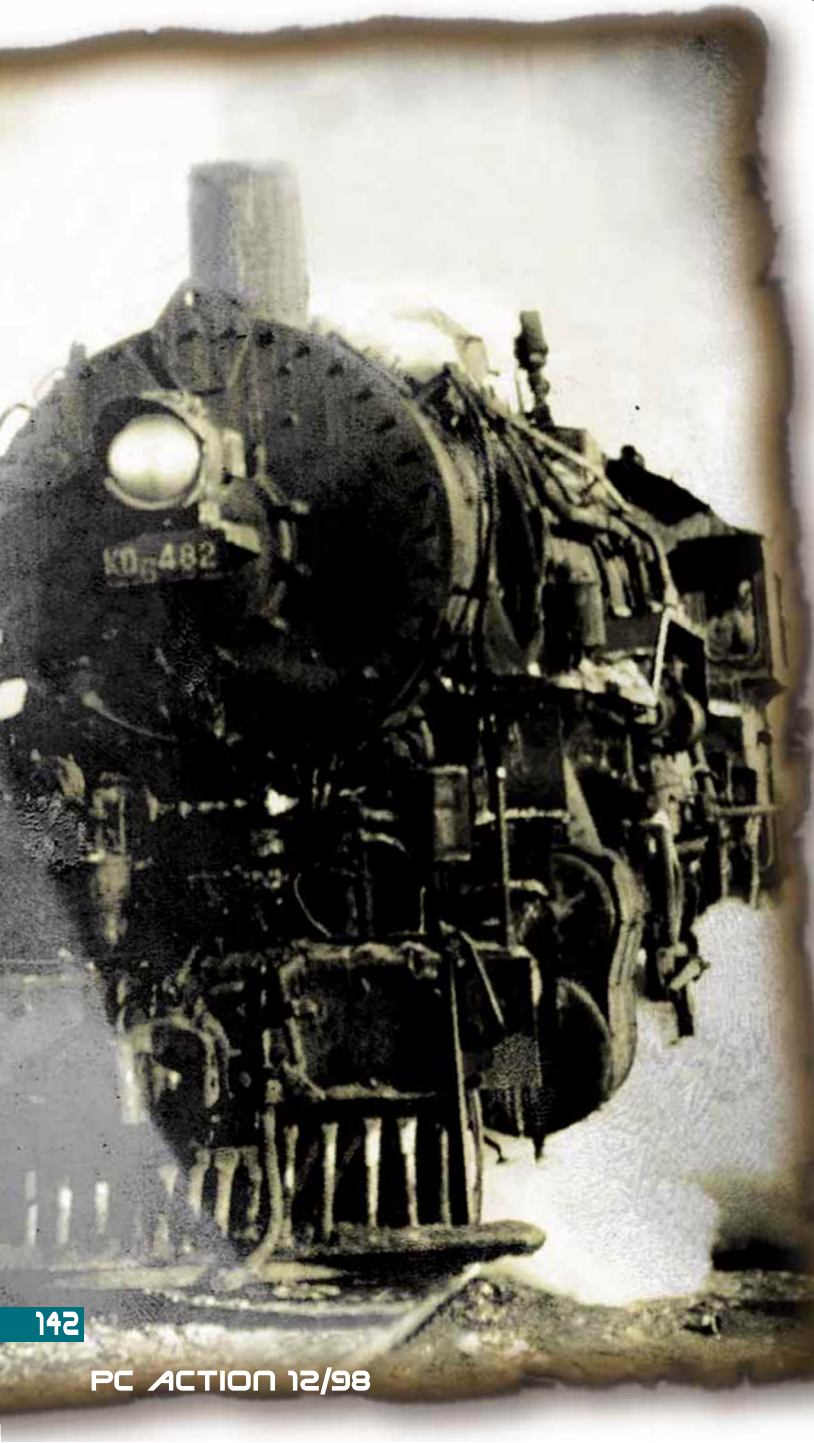
Im Dampflok-Zeitalter der PC-Spiele sorgte Sid Meier für einen Meilenstein, der zu Recht als einer der Vorväter moderner Aufbau-Strategie-Spiele gehandelt wird. Phil Steinmeyer zählte damals ebenfalls zu den zahllosen Hobby-Weichenstellern, die dem Charme von Railroad Tycoon erlagen. Fast neun Jahre später hat er sich einen besonderen Traum erfüllt...



Im Hauptmenü basteln Sie sich Ihre persönlichen Bedingungen für ein Endlos-Spiel zusammen.



Nach jedem Spieljahr wird Ihnen die Bilanz präsentiert. Zufriedene Aktionäre stocken Ihr Gehalt auf.



Als Chef von PopTop Software erwarb er für wenig Scheinchen die Namensrechte des Klassikers und machte sich daran, den Nachfolger seines eigenen Lieblingsspiels zu programmieren. Als Vorstandsvorsitzender einer Eisenbahnlinie verfolgen Sie ein Ziel: Sie wollen reich und mächtig werden und eventuelle Konkurrenten ausstechen. Ganz nebenbei durchleben Sie mit Railroad Tycoon 2 die gesamte Geschichte der Eisenbahn, denn die Simulation erstreckt sich von den Pioniertagen des Jahres 1829 bis zum ICE-Zeitalter im Jahr 2000. Geld verdienen Sie, indem Sie zwei Orte miteinander verbinden, Bahnhöfe bauen und erweitern, Loks kaufen und dann Waren befördern. Jeder Bahnhof hat ein Einzugsgebiet, welches das Produkt-Portfolio und die Nachfrage bestimmt. Rund 35 verschiedene Waren können dank eines komplexen Wirtschaftssystems in 30 Industriezweigen verarbeitet werden.

Auf Gleis 1 ist soeben eingelaufen...

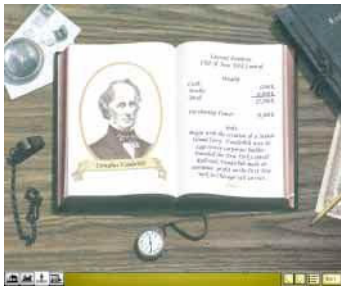
Besonders gewinnträchtig ist der Aufbau von Produktionsketten. Ein Beispiel: In Chicago warten viele Passagiere und Post auf die Beförderung, außerdem liefert ein Hafen Erz und wartet auf Güter. Im nur wenige Kilometer entfernten Gary steht eine Fabrik, die Erze zu Gütern verarbeitet, genügend Häuser liefern ebenfalls Passagiere und Post. Wenn die Finanzmittel reichen, bauen Sie also gleich eine zweigleisige Strecke und kaufen zwei Züge. Der eine pendelt mit Fahrgästen und Postsäcken hin und her, der andere nimmt in Chicago Erze auf und transportiert in Gary hergestellte Güter wieder zurück nach Chicago. Bei jeder Lieferung klingelt die Kasse. Um zusätzlich abzusahnen, können Sie den Hafen und die Raffinerie auch gleich kaufen, da beide ja in Kürze profitabel arbeiten. Außerdem lohnt sich der Ausbau des Bahnhofes. Hotels, Saloons und Restau-

VERGLEICH

Gedränge im oberen Wertungsbereich der WiSims, die mit Elementen der Aufbau-Strategiespiele aufwarten können. Bei Anno und Caesar führen Sie gleich ganze Völker zu Ehre und Reichtum, der Rest begnügt sich mit der Simulation des Transportwesens. Railroad Tycoon 2 profitiert von seiner moderneren Grafik-Engine, denn optional bieten Transport Tycoon und Industriegigant mehr. Keines der Programme erreicht aber ganz das Flair des „Originals“.

Anno 1602 .....88%
Caesar III 85%
Railroad Tycoon 2 .....82%
Industriegigant Gold Edition..79%
Transport Tycoon 75%

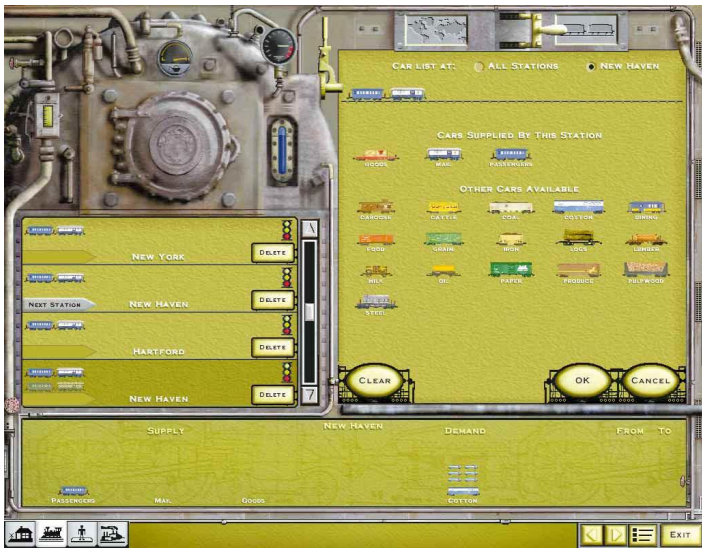
SSION



35 historische Persönlichkeiten können Sie als Geschäftsführer Ihrer Bahnlinie anheuern.



Die Ehrung für ein erfolgreiches Szenario: Entscheiden Sie, ob Sie dennoch weiterspielen wollen.

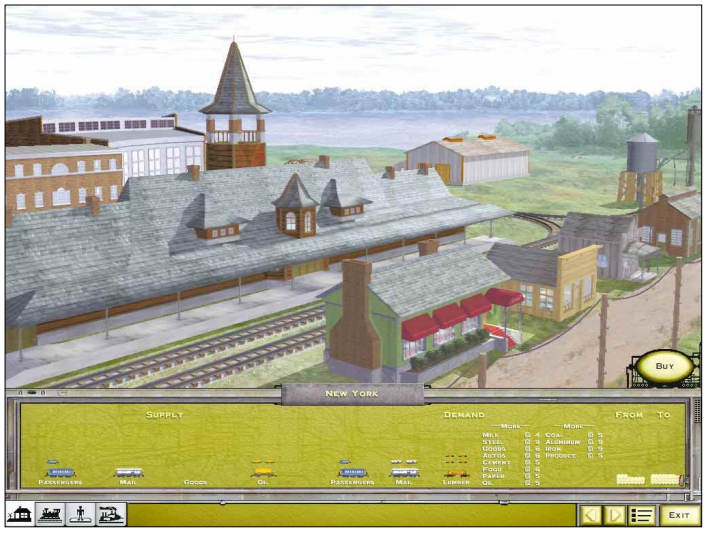


Mit Hilfe des Zugbildschirms planen Sie Routen, weisen den Loks die richtigen Waggons zu und wechseln gegebenenfalls die veralteten Zugmaschinen gegen modernere Loks aus.

rants vergolden Ihnen die Wartezeiten der Fahrgäste, Stellwerke und Telegraphenmasten beschleunigen die Zugabwicklung. Als Manager kümmern Sie sich natürlich nur um den Neubau von Anlagen und Loks sowie um die Fahrpläne – einmal auf die Schiene gebracht, funktioniert die Abwicklung des Transports automatisch. Manchmal lohnt sich aber ein Eingriff, denn durch Wirtschaftskrisen, Überfälle oder wechselnde Nachfragesituationen kann eine ehemals florierende Verbindung schnell zum finanziellen Abstellgleis mutieren. Alte Züge sind nicht nur sehr teuer bei der Wartung, sondern noch dazu Schnecken-langsam und müssen immer wieder durch die kontinierlich auf den Markt kommenden, moderneren Modelle ersetzt werden. Bis zum Jahr 2000 werden Ihnen so 53 Loks präsentiert, alle natürlich mit den historisch korrekten Fahreigenschaften ausgestattet.

Zeit ist Geld

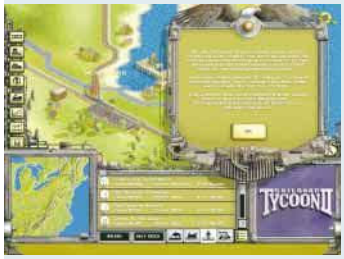
Am grundsätzlichen Spielprinzip des Klassikers hat PopTop also nichts geändert, das war auch gar nicht notwendig. Der Funktionsumfang wurde aber deutlich erweitert. So erfaßt Railroad Tycoon 2 mit über 30 Landkarten beinahe jeden Winkel des Erdballs, Sie können also Ihre Schienen durch Amerika und Europa legen, in Afrika Pionierarbeit leisten oder sich in Asien als Gipfelstürmer betätigen. Neben dem Endlos-



Im Zeitverlauf stehen immer mehr Gebäude zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Bahnhöfe ausbauen können. Das ist zwar teuer, lohnt sich aber langfristig doch.

SO SPIELT SICH RRT 2

Egal ob Sie eine Kampagne, ein Einzelszenario oder den Endlos-Modus wählen, der grundsätzliche Spielablauf ist immer gleich. In Szenarios und Kampagnen müssen Sie allerdings ein Ziel – meistens eine Bauvorgabe – unter Zeitdruck erfüllen. Schaffen Sie das, werden Sie je nach Geschwindigkeit und Vermögen mit Medaillen behängt.



Zu Beginn eines Szenarios bekommen Sie Ihre Aufgabenstellung. Hier soll innerhalb von 17 Jahren New York mit Chicago verbunden werden. Sie etablieren Ihre erste Strecke, bauen Bahnhöfe und kaufen Züge, um an Geld zu kommen.



Ein paar Jahre später orientiert sich das Gleisnetz bereits nach Westen in Richtung Chicago, das sich am linken Bildrand der Karte befindet. Fahrpläne müssen profitabel gehalten werden, damit die Mittel für den weiteren Ausbau fließen.



Geschafft! Bereits nach neun Jahren ist das Ziel Chicago erreicht, das langt zumindest locker für eine Silbermedaille. Sie können jetzt entscheiden, ob Sie das Spiel beliebig lange fortsetzen wollen oder lieber gleich eine neue Mission in Angriff nehmen.



Wenn Sie weitermachen, widmen Sie sich nach dem Aufbau eines gewinnbringenden Netzes der Konkurrenz. Mit viel Bargeld können Sie versuchen, die Aktienmehrheit zu erlangen. Haben Sie die Firmenkontrolle, können Sie genauso schalten und walten wie bei Ihrer ersten Bahnlinie.



Zur Zeit arbeitet man in München bei Take 2 mit Hochdruck an der deutschen Version. Die Zeitungsmeldungen wurden schon übersetzt.



Klicken Sie einzelne Objekte mit der rechten Maustaste an, erscheint sofort ein Info-Fenster. Auf diese Weise können Sie auch Gebäude auf ihre Warenangebote überprüfen.

Spiel erwarten Sie drei Kampagnen à sechs Missionen und weitere zwölf Einzel-Szenarios, die sich auch für den Mehrspieler-Modus für bis zu 32 (!) Tycoone eignen. Wem das noch nicht reicht, dem bietet das Programm einen leistungsstarken Editor, mit dem sich in einigen Stunden nagelneuer „Lok-Stoff“ basteln läßt. Um Sie nicht ausschließlich nach dem schnöden Mammon streben zu lassen, spendierte PopTop allen Szenarien zusätzliche Spielziele. Diese sind sehr unterschiedlich gestrickt. Mal müssen Sie zwei Städte miteinander verbinden, ein anderes Mal eventuell die Firma eines Konkurrenten übernehmen, aber schon vorher können Sie einfach mit Ihren Bimmelbahnen dessen Gleisnetz mitnutzen. Erreichen Sie das Missionsziel innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne nicht, gilt das Szenario als verloren, ansonsten winken je nach Schnelligkeit Gold-, Silber- oder Bronze-Medaillen. So werden Sie gezwungen, nicht immer nur „frei nach Schnauze“ zu bauen, sondern auch einmal unbequemere Wege zu wählen. Die zahlreichen Zwischenziele halten die Motivation aufrecht.

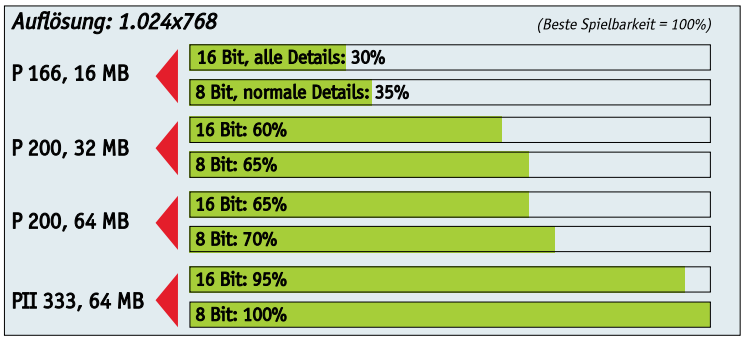
PC ACTION PRÜFSTAND RAILROAD TYCOON 2

+ *Nach wie vor geniales Spielkonzept*
+ *Zahlreiche Spielziele in gut designten Szenarios*
+ *Endlos-Spiel auch in den Szenarios*
+ *Komplexe Industrien*
+ *Karten sechsstufig zoom- und drehbar*
+ *Editor*

- *Keine Tunnels, Weichen und Eilaufträge*
- *Hohe Hardware-Anforderung*
- *Übersicht geht im Spielverlauf verloren*
- *Animationen wenig geschmeidig, gesamte Optik immer gleich*
- *Computergegner etwas schwachbrüstig*

Historisch angehauchte Country- und Western-Klänge dudeln von der CD aus Ihren Lautsprechern, während Sie Ihr Imperium aufbauen. Was anfangs noch ganz unterhaltsam ist, nervt auf Dauer dann doch, läßt sich aber abschalten. Bei den Hintergrund-Sounds orientierte sich PopTop ziemlich am Original. Noch immer verkündet eine impertinente Bimmelei die Zugankünfte, was vergessen geglaubte Erinnerungen wachruft. Gelegentliche Industriegeräusche in der höchsten Zoomstufe runden die Soundkulisse ab.

Ab einem P 200 läßt sich Railroad Tycoon 2 einigermaßen spielen, richtig flüssig wird's aber erst ab einem 333 MHz Pentium II. Das liegt natürlich vor allem an der hohen Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, die das Spiel zwingend vorschreibt. Selbst auf leistungsstarken Systemen müssen Sie mit ruckeligem Scrolling rechnen, wenn sich mehr als 10 Züge gleichzeitig im Bildausschnitt befinden.



Eine Multiplayer-Anbindung für 32 Spieler im Netzwerk gab's bisher noch nicht. Auch die 16 Spieler-Internet-Option ist gut gemeint. Aber ganz ehrlich: RRT 2 bleibt eine Einzelspieler-Bastion, unsere Testverbindungen waren allesamt zu langsam.

Ladezeiten, gemessen mit einem 12xCD-ROM:
Railroad Tycoon 2 bietet nur eine Installationsgröße an, die etwa die Hälfte der benötigten Dateien auf die Festplatte schaufelt, was für eine gute Spielbarkeit auch vollkommen ausreicht.
Installation (132 MB): Gut

	Railroad Tycoon 2	Der Industriegigant	Transport Tycoon	Railroad Tycoon Deluxe
				
Erschienen:	*November ´98*	*August ´97*	*Dezember ´94*	*April ´90*
Auflösung:	*1.024x768, 16 Bit*	*bis 1.024x768, 16 Bit*	*640x480, 8 Bit*	*320x200, 4 Bit*
Simulierte Verkehrsmittel:	*1*	*2*	*4*	*1*
Zeit:	*1829 – 2000*	*1960 – 2060*	*1930 – 2030*	*1830 – 2000*
Industrie:	*Komplex*	*Komplex*	*Einfacher*	*Komplex*
Spielmodi:	*Endlos-Spiel, Szenarien, Kampagnen, Multiplayer*	*Endlos-Spiel, Szenarien, Kampagnen*	*Endlos-Spiel, Szenarien*	*Endlos-Spiel, Multiplayer*
Editor:	*Ja*	*Ja*	*Nein*	*Nein*

An der Maussteuerung gibt es wirklich kaum etwas auszusetzen, lediglich das in der Spielansicht stets sichtbare Bedienpaneel ist vielleicht einen Hauch zu groß geraten und stört die Übersichtlichkeit. An der Grafik stört, daß die Spielwelt von Rairoad Tyccoon 2 mit einem einzigen Grafik-Set auskommen muß und daher immer gleich aussieht. In der höchsten Zoomstufe gefallen die 3D-Objekte, die Zug-Animationen gerieten jedoch abgehackt, winkende Passanten, Straßen usw. fehlen ganz, was eine gewisse Sterilität erzeugt.



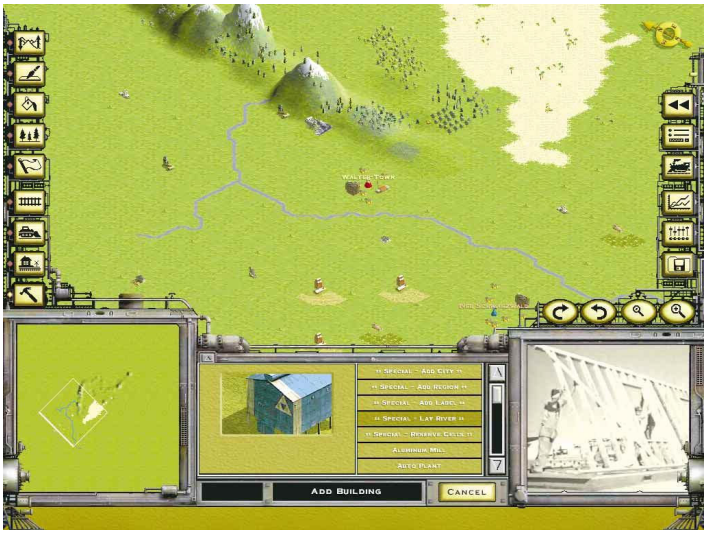
Bahnbrechend?

Dank der durchdachten Maussteuerung verfügen Sie schon nach kurzer Spielzeit über ein paar Strecken und wuselige Züge, die in sechs Zoomstufen begutachtet werden können. Die Gleise pflastern Sie per Drag & Drop in die Landschaft, den Bau von Weichen und Tunnels läßt PopTop aber nicht zu, so daß so mancher Zug quälend langsam die Berghänge hinaufächzen muß. Ärgerlich und unnötig! Dafür strahlt die Grafik in der stolzen Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten, übrigens die einzige, die RRT 2 anbietet, da Phil Steinmeyer bei seiner eigens für das Spiel entwickelten Software-Engine keine Kompromisse eingehen wollte. Die Hardware-Anforderungen sind hoch, aber akzeptabel (siehe Prüfstand), lediglich im Multiplayer-Modus fällt die Spielgeschwindigkeit ab. Das Gesamt-Styling trägt zur besonderen Atmosphäre bei, die perfekt vom Vorgänger eingefangen wurde. Sogar das Klingelzeichen bei Zugankünften wurde 1:1 übernommen, der neue Blues- und Country-Soundtrack nervt aber auf Dauer etwas. Dies sollte Sie dennoch nicht davon abhalten, sich schnellstmöglich in die S-Bahn zu schwingen und den nächsten Software-Händler zu belagern. Endlich gibt's den Märklin-Bausatz auch für den PC – und hier ist er wesentlich billiger.

Christian Bigge



Oh weh! Diesen Zug hat es erwischt. Wenn Ihre Loks in den Bahnhöfen nicht regelmäßig gewartet und mit Wasser und Bremssand versorgt werden, droht der Zusammenbruch auf der Strecke.



Mit Hilfe des Editor stampfen Sie komplett neue Landschaften aus dem Boden oder modifizieren eine bestehende Karte.



KOMMENTAR

» Nicht alles ist Gold, was hier so glänzt. Verflucht noch mal, zu einer Modelleisenbahn für den PC gehören für mich einfach Tunnels, Weichen und Eilaufträge. Die hatte doch der Vorgänger schon! Noch immer kämpft der gestandene Manager nach einigen Spielstunden verzweifelt darum, die Übersicht zu behalten, vor allem bei den Zugmeldungen im Sekundentakt versteht man später nur Bahnhof. Warum läßt man mich nicht entscheiden, welche Infos ich bekommen möchte? Außerdem hätte ich mir aggressivere Computergegner gewünscht, selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind die vorhandenen kaum eine Bedrohung. Die Kritikpunkte beeinträchtigen die fast heilige Atmosphäre dieses Spiels aber kaum. PopTop Software tat gut daran, am Nobelpreis-verdächtigen Spielsystem des Vorgängers nur wenig zu rütteln. Getuned wurde da, wo es nötig war, in erster Linie bei der Grafik, der Definition von Spielzielen und der Steuerung. Auch der zweite Teil des Klassikers birgt dadurch den vielzitierten Suchtfaktor in sich und ist nicht nur für Hobby-Lokführer eine Empfehlung wert. «



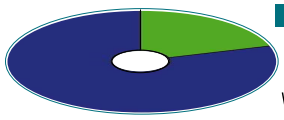
KOMMENTAR

» Hach, wie ist das schön! Als Anhänger des ersten Teils habe ich sofort den inoffiziellen Nachfolger von PopTop Software in mein Herz geschlossen. Sinnvoll, daß das bewährte Spielprinzip beibehalten und um einige nützliche Neuerungen ergänzt wurde. Was mich genauso wie den Kollegen Bigge ein klein wenig ärgert, sind die fehlenden Tunnels und Weichen. Auch die Computergegner hätten ein bißchen intelligenter und konsequenter in ihrer Vorgehensweise sein können, nur im höchsten Schwierigkeitsgrad gehen sie geringfügig aggressiv zu Werke. Ansonsten ein würdiger Nachfolger eines genialen Spiels! «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 333, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. ser., 32 Sp. LAN, 16 Sp. TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	245 MB/132 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	PopTop Software/Take 2	Veröffentlichung:	Ende November
Grafik:	75%	Sound:	70%
Genre:	WiSim		

82% Einzelspiel

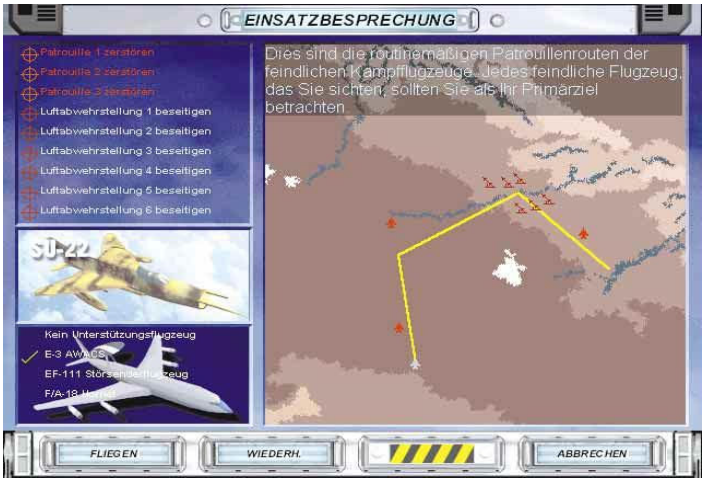
76% Multiplayer



» Klassiker im frischen Gewand. Wenig Neues, aber spaßig «

Fighter Pilot • Action-Flieger

BILLIG-FLIEGER



Die Einsatzbesprechung: Mit Texteinblendungen und Sprachausgabe werden Sie auf die Missionsziele eingestimmt.

Electronic Arts in Spendierlaune? Scheint zumindest so, denn ein funkelnagelneues Produkt für weniger als schlappe 50 Märker unters Volk zu werfen, ist sehr großzügig. Ein Grund mehr, den preiswerten Düsenjäger genauestens unter die Lupe zu nehmen.

Eines gleich vorweg: Fighter Pilot versteht sich keinesfalls als eine Flugsimulation, sondern vielmehr als Arcade-orientierter Action-Flieger mit schnell erlernbarem Gameplay und zweckmäßiger Grafik. Kurzum, ein einfaches Spiel ohne großartiges Drumherum, welches sich auf das Wesentliche beschränkt. Die erste Ernüchterung wartet dann aber auch schon im Hauptmenü – lediglich zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Entweder heben Sie bei einer der über 20 Einzelspieler-Missionen ab oder aber Sie treten im Multiplayer-Modus wahlweise im Netzwerk, per Modem oder via Internet (siehe auch http://www.fighter-pilot.com) gegen menschliche Luftikusse an. Geflogen wird mit vier Kampfflugzeugen (F-22, F/A-18, F-117 und der russischen Su-35), die sich zwar optisch unterscheiden, vom Flugverhalten her aber keineswegs – die NATO macht's scheinbar möglich.



Nett anzuschauen, aber wenig abwechslungsreich: die Grafik.

Biedere Sichtverhältnisse

Die optional 3D-beschleunigte Grafik mitsamt den weichgezeichneten Bodentexturen schwingt sich nur mühsam über den Durchschnitts-Level, die Flugzeuge im Bauch bleiben bei diesen Anblicken aus. Die Landschaft ist wenig originell und auf Dauer daher schlicht und ergreifend langweilig: Flachland, Berge, Fluß, Flachland, Berge, Fluß, Flachland... etwas mehr Vielfalt hätte hier sicher nicht geschadet. Anlaß zur Kritik bietet auch das Design der Flugzeuge. So sieht beispielsweise die russische Su-35 wie die grau bepinselte Papierschwalbe eines Erstklässlers aus, weniger wie ein hochmodernes, schwerbewaffnetes Kampfflugzeug des 20. Jahrhunderts.



Kawumm – Volltreffer!! Splitter fliegen durch die Luft und gleich wird das feindliche Kampfflugzeug Richtung Boden sinken.

Paarflug

Wer einige der leicht zugänglichen Einzelspieler-Missionen gespielt hat, wird merken, daß diese lediglich als schmückendes Beiwerk dienen. Hauptaugenmerk des Spiels ist nämlich der gelungene Multiplayer-Modus. Mit bis zu acht menschlichen Mitspielern darf wahlweise mit- oder gegeneinander Jagd auf feindliche Flugzeuge gemacht werden. Hier kommt die einfache und zweckmäßige Grafik richtig zur Geltung: Selbst bei einem prall gefüllten Luftraum kommt es nicht zu störenden Lags.

Christian Sauerteig



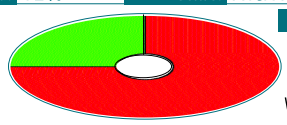
KOMMENTAR

» *Der Einzelspieler-Modus mitsamt seiner Grafik ist, vorsichtig ausgedrückt, eine Enttäuschung. Selbst Anfänger werden mit den einfachen und wenig abwechslungsreichen Missionen kaum Schwierigkeiten haben und an einem Tag sämtliche Kampagnen durchgespielt haben. Der Multiplayer-Modus hingegen verbucht Pluspunkte, so daß das Spiel in erster Linie für Online-Spieler interessant ist. Solo-Spieler lassen besser die Finger von Fighter Pilot.* «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98		
Empfohlen:	P 233, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct 3D, Glide		
Sound:	DirectSound, dig. Samples	Musik:	Keine Musik
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp.Modem	Controller:	Tastatur, Joystick
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch/engl.
CD/HD:	399 MB/70-245 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik:	65%	Sound:	62%
Genre:	Action-Flieger		

58% Einzelspiel

70% Multiplayer



» *In erster Linie für Online-Spieler empfehlenswert* «



Mit bis zu zehn Stahlkugeln gleichzeitig kann man in einem der zahlreichen Bonusspiele auf Punktejagd gehen.



„Shoot the Taxi!" Ein gezielter Treffer in den geöffneten Kofferraum des gelben Taxis bringt bis zu 10 Millionen Bonuspunkte.

Pro Pinball – Big Race USA • Flipper

TAXI DRIVER

Das lange Warten hat ein Ende: Nachdem im Sommer letzten Jahres die Flipper-Referenz Timeshock! die PC-Spieler begeisterte, veröffentlicht Empire nun mit Big Race USA den dritten Teil der erfolgreichen Serie. Ob dieser an die Qualitäten des Vorgängers anknüpfen kann?

Nachdem Sie beim Vorgänger Timeshock! eine verrückte Zeitreise kreuz und quer durch die verschiedenen Dimensionen machen durften, bleibt Big Race USA im wahrsten Sinne des Wortes bodenständiger: Mit Hilfe eines Taxis veranstalten Sie eine wilde Rallye durch die Vereinigten Staaten. Insgesamt 16 Städte – von Boston bis nach San Francisco – gilt es zu „durchfahren", wobei sich die zurückgelegte Strecke und die damit durchquerten Städte aus der Anzahl der erreichten Punkte berechnen.

Altbewährtes in neuem Glanz

Wie man es von der Pro Pinball-Serie gewohnt ist, findet das Spiel nur auf einem einzigen Tisch statt, der es dafür aber in sich hat. Begeisterte Timeshock!-Spieler mögen vielleicht beim Anblick des Tisches ein klein wenig enttäuscht sein, auf den ersten Blick wirkt das Abenteuer im Gegensatz zu seinem spektakulären Vorgänger eher etwas konservativ: Vier Flipper,

vier Rampen, zwei U-Turns sowie zahlreiche Leuchten und Blinklichter sind eigentlich nichts Besonderes, sondern Altbewährtes. Die zahlreichen Neuerungen entdeckt man erst nach einiger Spielzeit: Neben den immer präsenten Polizeiwagen und dem gelben Taxi tauchen auch noch andere Autos „aus dem Untergrund“ auf. Ein Sportwagen, ein Mini-Beetle, ein Hot-Rod und ein Monster-Truck klappen bei entsprechenden Aktionen (Rampenfahrten, Treffer) ihren Kofferraum oder ihre Motorhaube auf und „schlucken“ den Ball, wodurch eines von zahlreichen Bonus-Spielen gestartet wird. So gilt es beispielsweise, so schnell wie möglich den offenen Kofferraum des Taxis zu treffen, um 10 Millionen Punkte einzusacken, oder so viele Rampenfahrten wie nur irgend möglich in einer bestimmten Zeit zu schaffen oder eine Verfolgungsjagd mit der Polizei zu veranstalten. Wie bei den beiden Vorgängern gibt es auch bei Big Race USA einen Video-Mode, bei dem Sie mit den beiden Flippertasten versuchen müssen, Ihr Taxi auf der Straße zu halten und andere Fahrer von dem Asphalt zu drängeln, was in der Regel mit Bonuspunkten im siebenstelligen Bereich belohnt wird.



Der Punktestand wird auf zwei verschiedene Weisen gezählt: Zum einen im oberen LED-Display, zum anderen in Form des eingenommenen Fahrgeldes im Taximeter.

Wilde Verfolgungsjagden, aber auch massig Bonuspunkte kann man mit dem Polizeiwagen bestreiten.

Das Taxi dient nicht nur dazu, um Fahrgäste aufzunehmen. Auch zahlreiche Bonusspiele lassen sich mit ihm gewinnen.

Eine Rampenfahrt öffnet den Airbag, eine zweite, eine sogenannte „Combo“, bringt bis zu fünf Millionen Punkte.

Der Airbag verhindert das Durchrutschen des Balls und läßt sich unter anderem durch eine rechte Rampenfahrt (Magno Charger) aktivieren.

Lustige Städtereise

Der Clou bei dem Abenteuer ist, daß sich das Regelwerk in jeder Stadt nahezu komplett ändert. So gibt es ein bestimmtes Bonusspiel auch nur in einer bestimmten Stadt, in einer anderen Stadt werden die erreichten Punkte verdoppelt oder es gibt zahlreiche Extra-Bälle zu gewinnen. Aber nicht nur die Spielregeln verändern sich von Stadt zu Stadt, auch die digitalen Sprachsamples und die Musik wechseln sich ab. Dadurch ist es Empire hervorragend gelungen, das Flair amerikanischer Großstädte auf den heimischen PC zu bringen. Wem die Musik des Vorgängers Timeshock! ein bißchen zu fetzig gewesen ist, der wird an dem abwechslungsreicheren und passenderen Sound des Nachfolgers Gefallen finden.

Bei der ganzen Raserei sollten Sie aber darauf achten, das Tagesgeschäft eines Taxifahrers nicht zu vernachlässigen: Indem man die Flipperkugel zielsicher im gelben Taxi am oberen Bildrand versenkt, werden Fahrgäste aufgesammelt und durch die Gegend kutschiert. Hat man vier Fahrgäste im Wagen, startet eines der lukrativsten Bonusspiele: „Passenger Frenzy“. In den Anfangsstädten flippt man hier mit vier Kugeln, bei ähnlichen Bonus-Spielen in anderen Städten mit bis zu zehn Kugeln gleichzeitig um Bonuspunkte und Extra-Bälle.

Pädagogisch wertvoll

Wer im Physikunterricht immer gut aufgepaßt hat, weiß, daß die Gravitationstheorie und die Newtonschen Gesetzmäßigkeiten für den freien Fall und die mechanische Bewegung der Kugel verantwortlich sind. So sieht es jedenfalls in der Praxis aus. An dem Versuch, diese physikalischen Gegebenheiten aber nun so realistisch wie nur möglich in einem Flipperspiel unterzubringen, sind schon viele Konkurrenz-Produkte gescheitert. Nichtsdestotrotz ist es den Programmierern gelungen, die realistische Ballphysik des Vorgängers noch einmal ein klein wenig zu verbessern und so erneut Maßstäbe zu setzen. Vom Vorgänger übernommen wurden auch die acht verschiedenen Blickwinkel sowie die Möglichkeit, den Automaten ganz nach seinen eigenen Wünschen, beispielsweise durch Verändern der Flipperstärke und des Neigungswinkels, zu gestalten. Neu hingegen sind die Dolby Surround-Effekte sowie eine witzige Option, mit der man die Beschaffenheit des Tisches (von neu über gepflegt bis zu vernachlässigt) verändern kann. Erstmalig wird auch eine spaßige Head-to-Head-Multiplayer-Variante des Spiels geboten. Über LAN oder Internet treten Sie hierbei gegen einen menschlichen Kontrahenten an.

Christian Sauerteig



KOMMENTAR

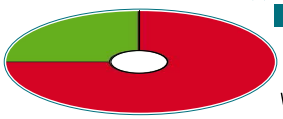
» Big Race USA fügt sich nahtlos in die erfolgreiche Pro Pinball-Serie ein. Bewährtes Tischdesign, eine an Realismus kaum zu überbietende Ballphysik sowie zahlreiche Spielmodi garantieren lang anhaltenden und hohen Spielspaß. Einziger Kritikpunkt ist der teilweise verzwickte Schwierigkeitsgrad: Denn lediglich absolute Flipper-Profis werden in den Genuß aller 16 Städte kommen, dem Rest wird unterwegs der Sprit, beziehungsweise der letzte Extra-Ball ausgehen. «

Mindestens:	P90, 16MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	P2-233, 32MB RAM		
Grafik:	Direct 3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. LAN, TCP/IP/4 Sp. an einem PC	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	659 MB/235 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik:	84%	Sound:	88%	Genre:	Flipper

85% Einzelspiel

86% Multiplayer



» *Ein absolutes Muß für Pinball-Enthusiasten* «

Scotland Yard • Brettspielumsetzung

FAHNDUNGSERFOLG

Nebel über London – ideale Bedingungen für Mr. X, um wieder einmal ungeniert seinen kriminellen Geschäften nachzugehen und mit der Polizei ein wenig Katz und Maus zu spielen. Spezial-Agenten von Scotland Yard werden angefordert, um den wandlungsfähigen Übeltäter endlich hinter Schloß und Riegel zu bringen.

Mehr als vier Millionen mal konnte Ravensburger Scotland Yard, das (Brett-) Spiel des Jahres 1983, mittlerweile weltweit unters Volk bringen. Das Grundprinzip der Verbrecherhatz mit mehreren Agenten scheint wie geschaffen für eine PC-Umsetzung mit extensiven Multiplayer-Möglichkeiten, und so tat sich jetzt der württembergische Spiele-Spezialist mit den Grafik-Könnern von Cryo Interactive zusammen, um Scotland Yard auch in digitaler Form zum Erfolg zu verhelfen.



Immer wenn sich die Möglichkeit bietet, sollte Mr. X die zahlreichen Shops von London aufsuchen, um seine Ausrüstung zu vervollständigen. So mancher nützliche Gegenstand läßt sich dabei auch ohne Bezahlung abgreifen.



Zufallsereignisse wie Unfälle oder überflutete U-Bahnschächte zwingen Räuber und Gendarm immer wieder, ihre Strategien neu zu überdenken.

Die Fahrkarte bitte!

Das Spiel gliedert sich in zwei verschiedene Levels, von denen der erste in Regelwerk und Aufmachung weitgehend dem Brettspiel entspricht: Auf einem Stadtplan von London, der aus der Vogelperspektive dargestellt wird, sind Sie rundenbasiert mit Taxi, U-Bahn oder Bussen unterwegs, um entweder als Mr. X Ihren Verfolgern zu entkommen oder diesen als Mitglied einer Agenten-Truppe einzukreisen und letztendlich dingfest zu machen. Für jeden Spielzug mit einem dieser öffentlichen Verkehrsmittel wird eine spezielle, nur in begrenzter Menge verfügbare Fahrkarte fällig. Während für Mr. X alle Züge seiner Verfolger zu jeder Zeit sichtbar sind, darf der Schurke über weite Strecken im Verborgenen operieren und muß seinen Standort nur alle paar Züge einmal offenlegen. Konsequenz für den Multiplayer-Modus: Agenten sind gezwungen, per Chatfenster laufend ihr weiteres Vorgehen miteinander abzusprechen, wenn sie eine Chance gegen Mr. X haben wollen.

Erweiterte Ermittlungen

Völlig neue Seiten gewinnt der zweite Level dem Scotland Yard-Spielkonzept ab: Alle Beteiligten führen hier ihre Züge simultan in Echtzeit aus, und eine ungeheure Fülle neuer Elemente sorgt bei der Verbrecherjagd immer wieder für überraschende Wendungen. So wird Mr. X im zweiten Level nicht weit kommen, wenn er lediglich von einer Haltestelle zur nächsten weiterzieht – nein, er braucht Geld, um seine Flucht zu finanzieren: Helfer wollen bezahlt werden, die Mr. X an strategisch wichtigen Punkten plaziert, um die Arbeit von Scotland Yard zu behindern. Darüber hinaus benötigt der Gauner Waffen, Betäubungsmittel, Verkleidungen und vieles mehr. Also geht er in Läden und Kneipen auf Diebestour, raubt arglose Passanten auf der Straße aus und scheut auch vor Einbrüchen nicht zurück. Scotland Yards Agenten arbeiten ebenfalls mit neuen Mitteln: Befragungen der Bevölkerung spielen eine wichtige Rolle, um Aufenthaltsort und Identität von Mr. X herauszufinden. Leider werden die Leute aber meist erst dann redselig, wenn man ihnen Bares in die Hand drückt. In den über



Mr. X kommt langsam ins Schwitzen: Die perfekt aufeinander eingespielten Agenten von Scotland Yard kreisen den Bösewicht systematisch ein und die Verhaftung steht unmittelbar bevor.



Im zweiten Level von Scotland Yard dürfen Sie die belebten Straßen von London auch aus der isometrischen Sicht betrachten. Leider sind Grafik und Steuerung in diesem Modus ziemlich schwerfällig.

ganz London verteilten Polizeistationen stehen außerdem die verschiedensten Fahndungs-Hilfsmittel vom Spürhund bis zum Einsatzfahrzeug zur Verfügung. Möglich werden diese neuen Elemente durch zusätzliche isometrische Stadtansichten, die die beiden Zoomstufen des „Spielbretts" ergänzen: Hier kann man als Spieler mit den Leuten auf der Straße interagieren und diverse Gebäude betreten.

Technisch solide

Nicht nur als Multiplayer-Spiel, sondern auch im Einzelspieler-Modus weist Scotland Yard beachtliche Qualitäten auf: Die KI der Computergegner ist derart ausgereift, daß die CPU-Agenten auch einen sehr gewitzten menschlichen Mr. X ganz schön in die Enge treiben können. Wer den Computer gar zu „stark" findet, kann ihn übrigens „dümmer" machen, indem er ihm die Zeit für die Berechnung des nächsten Spielzuges herabsetzt. Ein paar kleine Schönheitsfehler hat Scotland Yard dennoch: Die Entwickler dachten bei ihrem Spiel wohl primär an Multiplayer-Partien übers Internet und statteten das Programm deshalb mit TCP/IP-Support aus. Hierzulande dürfte aus Kostengründen jedoch immer noch das Spiel im lokalen Netzwerk im Vordergrund stehen, aber das dort verbreitete IPX-Protokoll wird von Scotland Yard leider nicht unterstützt. Schwächen zeigt auch die Grafik in den Stadtansichten, die selbst auf leistungsfähigen PII-Systemen noch sehr zäh vor sich hinruckelt. Zudem sind mit der Maus oft erst mehrere „Anläufe" nötig, bis sich Ihre Spielfigur dazu bequemt, ein Gespräch mit einem Passanten zu beginnen. Schließlich noch ein Kuriosum am Rande: Mr. X kann auf einer belebten Kreuzung, auf der es vor Bobbies nur so wimmelt, einen Fußgänger erschießen, ohne von den Gesetzeshütern irgendwelche Konsequenzen befürchten zu müssen. Das hat zwar mit dem eigentlichen Spielablauf von Scotland Yard rein gar nichts zu tun, wirkt aber doch irgendwie unlogisch...

Herbert Aichinger



Die Londoner Polizei unterstützt Scotland Yard tatkräftig und stellt ihre kriminaltechnische Ausrüstung zur Verfügung.

KOMMENTAR



» Warum soll ich mir Scotland Yard für den PC kaufen, wenn ich das Brettspiel schon habe?", wird sich mancher vielleicht fragen. Nun, zum einen macht die Verbrecherjagd mit Freunden im Internet enorm Laune und fordert stark den Teamgeist der beteiligten Agenten. Zum anderen erweitert der zweite Level des Spiels das ursprüngliche Konzept um einige nette Features, die dem Ganzen noch einen wesentlich Strategie-lastigeren Anstrich geben. Technisch kann Scotland Yard gerade im etwas schwerfälligen isometrischen Stadt-Modus nicht immer ganz überzeugen. Trotzdem: Verglichen mit den vielen anderen Brettspielumsetzungen, die momentan auf dem Markt sind, macht Scotland Yard eine verdammt gute Figur. «



In der isometrischen Stadtansicht können die Agenten Londoner Bürger ansprechen, um Hinweise auf den Verbleib von Mr. X zu erhalten.



Bei Einbrüchen läßt sich oft dicke Beute einfahren. Zuweilen gelingt es Mr. X auch, belastendes Material verschwinden zu lassen und so die Ermittlungen von Scotland Yard zu behindern.

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	6 Sp. TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	387 MB/112 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ravensburger	Veröffentlichung:	November 1998

Grafik: 65% Sound: 68% Genre: Brettspielumsetz.

70% Einzelspiel **73%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ehrgeizige Umsetzung des Kult-Brettspiels «

Bundesliga 99 – Der Fußballmanager • WiSim

SCHNELLSCHUSS

EA Sports veröffentlicht einen Fußballmanager mit DFB-Lizenz und simulierten 3D-Spielszenen, mit Hilfe der FIFA 98-Engine auf den Monitor gezaubert. Normalerweise sollte diese Meldung ein Garant für gute Wertungen sein, wäre da nicht der bescheidene Vorgänger FIFA Soccer Manager gewesen. Erfüllt der zweite Versuch die hochgesteckten Erwartungen?





Im Aufstellungs-Screen (1) können Sie Ihre Kicker in 16 vorgegebenen Segmenten plazieren, „EA-Mails“ (2) informieren Sie über alle wichtigen Vereins-Angelegenheiten.

Auf den ersten Blick auf jeden Fall. Der Funktionsumfang des Programms wurde erweitert und die Kader der Bundesliga-Vereine exakt erfaßt. Sogar die Spielstärken der Kicker entsprechen der Realität, bis zur Regionalliga wird fleißig simuliert und die gängigen internationalen Wettbewerbe sind natürlich auch enthalten. So weit, so gut, doch nach einem Blick hinter die schöne Fassade legt sich die Kicker-Stirn in Falten. Manager-Karriere nur bei einem Verein der ersten Liga? Hmm! Außer einer prozentualen Einstellung von Ausdauer, Technik und Erholung keine Trainings-Optionen? Hmm! Nur ein Hauptsponsor, keine Bandenwerbung, kein Editor zur Nachbesserung von Teamkadern, keine Nationalmannschaften, keine Interviews nach dem Spiel und keine Mehrspieler-Option? Puh!

Schein und Sein

Immerhin: Die vorhandenen Optionen glänzen durch eine einprägsame Benutzerführung, die wenige Mausklicks erfordert, und decken den fußballerischen Grundbedarf. Über alle Vorgänge im Verein informiert Sie das „EA-Mail“-System. Geniale Idee, da Sie vor jedem Spieltag genau wissen, was noch zu tun ist, lediglich bei Transferverhandlungen nerven die ständigen Hin- und Herbietereien auf Dauer etwas. Besonders gelungen ist der Stadionausbau, bei dem Sie Ihre Arena und das Umfeld genau planen können. Bleibt die 3D-beschleunigte Darstellung der in Echtzeit berechneten Spiele und die läßt jeden Genre-Konkurrenten alt aussehen. Mit Hilfe der FIFA-Engine generieren kunstvoll animierte Ball-Atlethen Stadion-Atmosphäre, wenn da bloß nicht die Spielzüge wären. Tore entstehen fast nur nach Weitschüssen, selbst Weltstars leisten sich Fehlpaßorgien und gäbe es einen Holzhacker-Sonderpreis, EAs Grätschenkönige hätten ihn verdient. Unverzeihlich sind die Nachladezeiten, die bei jedem Kommentar von ZDF-Schwadroneur Wolf-Dieter Poschmann entstehen. Schade, denn die Arienklänge in den Menüs wären für eine höhere Sound-wertung gut gewesen. Bundesliga 99 ist kein schlechtes Programm und bleibt für Jung-Manager empfehlenswert, gemessen an den Erwartungen werden Profis aber enttäuscht.

Christian Bigge





Simuliertes 3D-Spiel (etwa 10 Minuten pro Spiel), schnellere 2D-Darstellung (2) oder die Berechnung des Sofort-Ergebnisses bietet Bundesliga 99 an. Die 3D-Variante sieht sehr schick aus, die Spielzüge sind aber selten abwechslungsreich.



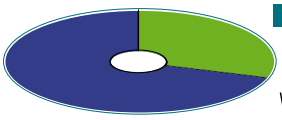
KOMMENTAR

» Schnellschüsse führen selten zu Volltreffern, das gilt auch für Fußballmanager. Die kurze Entwicklungszeit merkt man Bundesliga 99 deutlich an, viele Menüs und Optionen wirken unausgereift. Ärgerlich ist besonders, daß die simulierten Bolzereien einfach nicht wie Fußball aussehen, dafür wird zu wenig Abwechslung geboten. Dennoch ist EA mit Bundesliga 99 auf dem richtigen Weg. Schon im nächsten Jahr könnte aus dem Rohdiamanten ein Wertgegenstand geworden sein. Noch empfiehlt sich das Programm aber nur denjenigen, die im Schnellverfahren etwas Kickerluft schnuppern wollen. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM		
Empfohlen:	P233, 32 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DSnd., CD-Audio
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	497 MB/100-250 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	Mitte November

Grafik: 85%	Sound: 74%	Genre: WiSim

70% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Gutes Konzept, aber viele Detailfehler. Für Einsteiger. «

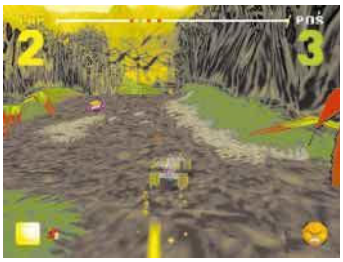
BATTLE ARENA



Was auf der PlayStation ein Erfolg war, wird bestimmt auch den prügelnden PC-Spielern gefallen, dachten sich die Programmierer, fügten noch schnell 3Dfx-Support hinzu und änderten am Spiel sonst gar nichts. Was übrigbleibt, ist ein mittelprächtiges Gameplay, eine veraltete und vor allem in den Menüs miserable Grafik sowie ein schlechter Sound mitsamt quäkender Sprachausgabe. Wer 3D-Prügelspiele mag, greift besser zu Virtua Fighter 2 für den PC. **cs**

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	60%
Technik:	D3D, DS, 3Dfx, TCP/IP	Sound:	61%
Hersteller:	GameBank		
Preis:	ca. DM 80,-	60% Einzelspiel	64% Multiplayer
Genre:	Action		

BUGGY



Mit zwölf Spielzeugbuggys donnern Sie über 16 verschiedene Strecken. Zeitfahren, Meisterschaften und ein Netwerk-Modus sind die verfügbaren Spiel-Modi. Die optional 3D-beschleunigte Grafik in den Rennen ist ganz nett, in den Menüs allerdings, durch welche man ebenfalls mit seinem Buggy kurvt, miserabel. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise recht happig, was aber mehr an der schlechten und unpräzisen Steuerung als an der Intelligenz der Gegner liegt. **cs**

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	59%
Technik:	D3D, DS, 3Dfx, LAN	Sound:	42%
Hersteller:	Gremlin		
Preis:	ca. DM 70,-	54% Einzelspiel	58% Multiplayer
Genre:	Action		

EQUES



Mit kleinen Ritterfiguren zieht man über ein virtuelles Spielbrett und setzt sich mit Fragen aus zwölf Wissensgebieten auseinander. Beantwortet man eine der teilweise sehr geistreichen Fragen („Was heißt Zukunft auf Englisch?“ oder „Wann beginnt die Tagesschau?“) richtig, kriegt man eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten gutgeschrieben, liegt man falsch, wird eine Runde ausgesetzt. Eine Frage haben die Programmierer jedoch vergessen: „Was ist Eques?“ – ein ödes Computerspiel! **cs**

Mindestens:	P 75, 16 MB, Win95	Grafik:	33%
Technik:	DDraw, DSound	Sound:	15%
Hersteller:	Innonics		
Preis:	ca. DM 50,-	26% Einzelspiel	29% Multiplayer
Genre:	Denkspiel		

MANHATTAN



Als Immobilienhändler ist es Ihre Aufgabe, ein Wirtschaftsimperium aufzubauen. Sowohl legale Mittel wie Mieteinnahmen oder Börsenspekulationen als auch illegale Mittel wie Strohmänner oder die Mafia können dabei eingesetzt werden. Klingt ganz interessant, ist es aber nicht. Altbackene Grafik und mickrige Animationen mitsamt einem extrem nervigen Sound sorgen für Frust und die Motivationskurve geht rasch in den Keller. Gerade in diesem Genre gibt es besseres! **cs**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win 95/98	Grafik:	42%
Technik:	SVGA, TCP/IP, IPX, LAN	Sound:	36%
Hersteller:	Lemon Labs		
Preis:	ca. DM 70,-	40% Einzelspiel	42% Multiplayer
Genre:	WiSim		

PINBALL ARCADE



Anhand von sieben Flipperautomaten, von „Baffle Ball“, dem allerersten Flipper aus dem Jahr 1932, bis hin zu „Cue Ball Wizard“ (1993), kann man die Geschichte der Flipperautomaten im 20. Jahrhundert nacherleben. An den originalgetreuen Nachbildungen der Automaten mögen Flipper-Nostalgiker eine Zeitlang ihren Spaß haben, auf Dauer bieten die Tische aber viel zu wenig Abwechslung. Pro Pinball – Big Race USA ist eindeutig die bessere Alternative. **cs**

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	72%
Technik:	D3D, DS, 3Dfx, TCP/IP, IPX	Sound:	61%
Hersteller:	Microsoft		
Preis:	ca. DM 60,-	48% Einzelspiel	49% Multiplayer
Genre:	Action		

REVENGE OF ARCADE



Spiele wie Ms. Pac-Man, Rally-X, Xevious, Mappy und Motos fesselten Anfang der 80er Jahre zahlreiche Menschen vor dem heimischen Computer und in den Spielhallen. Die Original-Versionen dieser fünf Spiele hat Microsoft mit Hilfe eines Emulators auf dem PC wieder zum Leben erweckt. Trotz ihres für Computerspiele fortgeschrittenen Alters haben die Spielautomaten-Klassiker nichts von ihrer Faszination verloren. Wem Klötzchengrafik und Piep-Piep-Sound nichts ausmachen, der kann hier zugreifen. **cs**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	5%
Technik:	DDraw, DSound	Sound:	5%
Hersteller:	Microsoft		
Preis:	ca. DM 70,-	60% Einzelspiel	– % Multiplayer
Genre:	Arcade		

DIE BY THE SWORD ADD ON



Die Die by the Sword-Expansion Disk Das Schwert des Schicksals bietet neben vier neuen Kampf-Arenen und diversen neuen Multiplayer-Varianten auch einen zusätzlichen Quest mit neuen Überraschungen, Monstern und Waffen. Es ist nun möglich, Dungeons zu zweit im kooperativen Modus zu durchstreifen oder im schwarzhumorigen Ogre Hockey mittels eines wuchtigen Schlägers einen armen Kobold ins gegnerische Tor zu bugsieren. Für Fans eine lohnende Anschaffung. **ha**

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	80%
Technik:	Direct 3D, DirectSound	Sound:	88%
Hersteller:	Interplay/Acclaim		
Preis:	ca. DM 40,-	80% Einzelspiel	83% Multiplayer
Genre:	Action		

SURVIVAL



Bereits die dilettantische Soundqualität bei den Briefings des Ballerspiels läßt Fürchterliches ahnen, außerdem trägt der Sprecher seinen Part à la „Die Aliens überrollen uns“ mit so viel Inbrunst vor wie eine Maus, die mit einem Schlafmittel für Elefanten betäubt wurde. Der erste Eindruck bestätigt sich: Die rund 30 Levels unterscheiden sich eigentlich nur durch die Farbgebung. Alle Gegner wegzubuttern ist Maß aller Dinge. Prädikat: schnarch! **hfr**

Mindestens:	P200, 16 MB RAM, Win95, Direct 3D	Grafik:	50%
Technik:	D3D, Glide, FF, PCdash	Sound:	35%
Hersteller:	Enjoy Entertainment		
Preis:	ca. DM 80,-	22% Einzelspiel	– % Multiplayer
Genre:	3D-Shooter		

Moto Racer 2 • Rennspiel

HEISSE ÖFEN

Die Anzahl der Motorräder auf Deutschlands Straßen nimmt witterungsbedingt langsam ab. Allerhöchste Zeit, die Motorrad-Saison auf dem heimischen PC einzuläuten. Mit Moto Racer 2, dem Nachfolger des besten Biker-Spektakels aus dem Vorjahr, will Electronic Arts zur kalten Jahreszeit die Mattscheiben zum Glühen bringen.



Leise rieselt der Schnee! Die Wettereffekte sind sowohl grafisch als auch hinsichtlich der Auswirkungen auf die Fahrphysik fantastisch.

Auffälligste Neuerung ist der Simulations-Modus, der den altbekannten Arcade-Modus sinnvoll ergänzen und das ganze Spiel wirklichkeitsgetreuer machen soll. Ein Feature, welches Moto Racer 2 nicht nur für Action-Raser interessant macht, sondern auch für simulationsbegeisterte Zweirad-Anhänger.

Kick Start

Im aufgeräumten Hauptmenü haben Sie drei Spielmodi zur Auswahl. Neben dem Training und einem freien Rennen auf einer beliebigen Strecke läßt sich auch eine Meisterschaft starten, bei der es eine wählbare Anzahl von Strecken zu fahren gilt. Klingt nicht sonderlich spektakulär, ist es aber. Unterschiedliche Wetterbedingungen und intelligente Computergegner sorgen vor jedem Rennen für neue Voraussetzungen. Gefahren werden darf auf 32 Kursen, von denen die eine Hälfte für reinrassige Motocross-Maschinen designt wurde, die restlichen 16 Strecken, darunter auch klassische Grand Prix-Pisten, für Rennhobel. Die Rundkurse führen Sie um die halbe Welt, gerast wird auch an so abenteuerlichen Schauplätzen wie dem Amazonas-Becken und in der Sahara.

Heiter bis wolkig, vereinzelt Regen oder Schneefall

Die Grafik-Engine von Moto Racer 2 hat gegenüber dem Vorgänger mächtig zugelegt. Nicht nur die Motorräder wirken extrem realistisch, vor allem die Bewegungen der Fahrer, die sich butterweich in die Kurven fallen lassen oder beim Kick-Start ruckartig nach hinten lehnen, sehen exzellent aus und setzen in dieser Hinsicht Maßstäbe im Genre. Absoluter grafischer Höhepunkt sind die Wettereffekte. In den Einzelrennen und beim Training können Regen, Schneefall, strahlender Sonnenschein sowie ein wolkenverhangener Himmel hinzugeschaltet werden: Regentropfen, Schneeflocken und Matschklumpen verkleistern die Sicht. Neben den Tag- und Nachtfahrten fehlen natürlich auch Rennen bei dichtem Nebel nicht. Die Witterungsbedingungen wirken sich auch auf die Fahrphysik der einzelnen Motorräder aus. So haben Sie bei Schnee akute Probleme, Ihr Bike in der Spur zu halten, um dann in den Kurven nicht völlig die Bodenhaftung zu verlieren. Bei Regen hingegen ist die Steuerung weniger schwammig und das Handling der Maschine wiederum ein ganz anderes. In Echtzeit berechnete Lichteffekte, wie beispielsweise der Schattenwurf auf dem Asphalt beim Durchfahren sonniger Streckenabschnitte, sorgen zusätzlich für Atmosphäre.

Reifenpanne

Fünf verschiedene Blickwinkel stehen zur Auswahl. Desweiteren lassen sich optional Streckenführung



Nicht nur tagsüber dürfen Sie nach Herzenlust über eine der 32 Strecken kacheln, auch nachts darf ordentlich Gas gegeben werden.

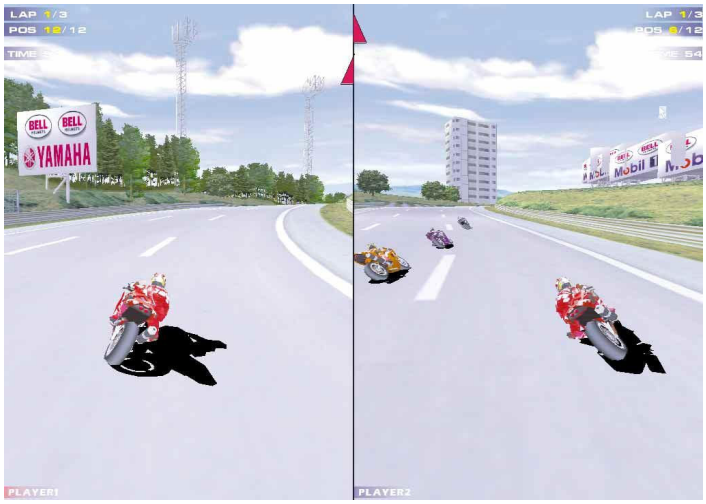


Die Grafik des zweiten Teils hat noch einmal mächtig zugelegt. Die Bewegungen der Fahrer sowie die Lichteffekte sind sehr realistisch.

und Geschwindigkeitsanzeige in Form des Tachometers einblenden. Anlaß zur Kritik bietet allerdings das Streckendesign der Motocross-Strecken, welche leider wenig abwechslungsreich und grafisch sowie fahrtechnisch kein Feuerwerk sind. Sollte es den Cross-Maschinen überhaupt in den Sinn kommen, nach einem größeren Hügel abzuheben, wird daraus nicht mehr als ein Alibi-Hüpfer – kein Vergleich mit der Flugakrobatik eines Motocross Madness. Auch grafisch hat man hier wohl versucht, den Weltrekord in Eintönigkeit zu knacken. Schade, EA, das ist tatsächlich gelungen! Völlig gegensätzlich präsentieren sich da die absolut sehenswerten Grand Prix-Strecken. Im Unterschied zur Motocross-Variante stimmt hier neben dem Streckendesign auch die Fahrphysik. Am Ende eines jeden Rennens dann noch ein besonderer Aha-Effekt: Wer möchte, kann sich sein Rennen im Stil einer Fernsehübertragung mit dynamischen Kamera-Perspektiven noch einmal zu Gemüte führen.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Spätestens wenn Sie einmal eine Grand Prix-Strecke zunächst im Arcade- und danach im Simulations-Modus gefahren sind, wird Ihnen der riesige Unterschied der beiden Spielmodi auffallen. Wer mit dem relativ einfachen Arcade-Modus Bestzeiten am Stück gefahren ist, wird mit dem Simulations-Modus häufiger vom Motorrad fliegen, als ihm lieb ist. Dennoch hat EA hier nicht übertrieben. Durch das Ruckeln der Maschine werden Sie vor Abflügen gewarnt. Das mag zwar unrealistischer sein als etwa bei GP 500ccm, der Fahrspaß entwickelt sich aber unmittelbarer.



Der Mehrspieler-Modus erlaubt es bis zu vier Spielern, an einem Computer via Splitscreen gegeneinander zu spielen.





Neben den klassischen Renn-Motorrädern dürfen Sie nun auch mit Motocross-Maschinen über die verschiedenen Kurse rasen.

Mitfahrzentrale

Gelungen ist auch der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Spieler können an einem Computer gegeneinander via Splitscreen antreten, auch wenn bei mehr als zwei Spielern die Übersicht z. T. flöten geht. Im lokalen Netzwerk oder im Internet können Sie dann gemeinsam mit bis zu acht Mitspielern wahlweise über rutschige Laubböden oder unberechenbaren Wüstensand oder aber auch im Stile eines Ralf Waldmann über den nackten Asphalt kacheln.

Techtelmechtel

PS-wütige Rennspielanhänger mit kleineren Systemen unterhalb von 200 MHz sollten den Motorradhelm besser im Schrank liegen lassen. In den vollen Grafikgenuß kommen Sie erst mit einem Pentium II-Prozessor und einer Voodoo2-Karte, und selbst ein solches System reicht teilweise noch nicht für spritzige Multiplayer-Duelle aus. Unterstützt werden neben Microsofts Force Feedback-Technologie auch alle gängigen 3D-Beschleuniger-Karten, mit einer Voodoo-Banshee-Karte sind selbst Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten kein Problem mehr, wenn dem Monitor nicht die Zündkerzen verglühen. Nette Zugabe der Programmierer ist der neue 3D-Kurs-Editor, der es Ihnen erlaubt, selbst eigene Kurse zu erstellen und bestehende Strecken zu editieren. Vielleicht bekommen Sie ja bessere Cross-Kurse hin.

Christian Sauerteig



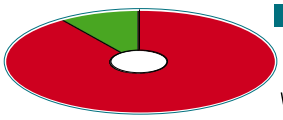
KOMMENTAR

» Klasse, Electronic Arts! Moto Racer 2 knüpft nahtlos an seinen erfolgreichen Vorgänger an. Traumhafte Grafik, geniale Fahrphsyik und bis auf einige Ausnahmen sehr detail- und abwechslungsreiche Strecken sorgen für Langzeitmotivation und Spielspaß pur. Einziger Kritikpunkt sind die Motocross-Strecken, die sowohl vom Design als auch von der Fahrphysik der Zweiräder her bei weitem nicht an den Konkurrenten Motocross Madness von Microsoft heranreichen. Dem gegenüber stehen die exzellenten Grand Prix-Strecken, die mit das Beste sind, was das Genre zu bieten hat. Die beiden Spielmodi (Simulation und Arcade) unterscheiden sich gravierend, so daß sowohl Arcade-Spieler als auch Simulationsexperten ihren Spaß haben werden – allerdings vermisse ich schmerzlich eine Tuning-Option für die Rennmaschinen. «

Mindestens:	P 200, 16 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	PII 333, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte		
Grafik:	Direct 3D, DirectDraw, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC/ 8 Sp. TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	259 MB/145 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik:	84%	Sound:	75%
Genre:	Rennspiel		

83% Einzelspiel

85% Multiplayer



» *Fahrspaß pur, noch besser als der Vorgänger* «

Grand Prix 500ccm • Rennsimulation

SCHRÄGLAGE

Immer mehr Motorrad-Rennspiele buhlen um die Gunst des PC-Rasers, die Branche hat offensichtlich ihre Liebe zum Zweirad entdeckt. Gut so, doch haben Sie unter all den Titeln bereits eine Simulation ausmachen können? Genau! Gehören Auto-Sims längst zum Genre-Establishment, klafft hier bei den Motorrädern eine riesige Lücke. Diese will Ascaron nun mit Grand Prix 500ccm zufahren.

Ziehen Sie aber anhand des Spiele-Titels keine voreiligen Schlüsse, denn neben der Königsklasse hat Ascaron auch noch die hochgezüchteten 125er- und 250er-Bikes im Simulations-Gepäck. Auf 16 originalgetreu nachgebildeten Grand Prix-Strecken dürfen Sie am Gasgriff kurbeln, wobei sämtliche Genre-üblichen Spielmodi wie Testlauf, Einzelrennen, Rennwochenende und Weltmeisterschaft abgedeckt wurden. Ursprünglich sollten sogar die Original-Namen aller 78 WM-Piloten im Programm enthalten sein, doch aus lizenzrechtlichen Gründen mußte Ascaron dann doch darauf verzichten. Macht aber nichts, denn zum einen wurden die Fahrernamen nur wenig verändert, zum anderen kann ein Editor hier Abhilfe schaffen. Wie es sich für eine waschechte Simulation gehört, dürfen Sie natürlich nach Herzenslust an Ihrem Gefährt herumfrickeln. Angefangen bei klassischen Schrauber-Metiers wie etwa der Reifenwahl oder Federhärte lassen sich auch Veränderungen auf Ingeneursniveau vornehmen. Wüßten Sie etwa auf Anhieb, wie für ein optimal getrimmtes Motorrad Zündzeitpunkt, Gemisch und Verdichtung eingestellt werden müssen?

Fakten, Fakten, Fakten

Durch einleuchtend gezeichnete Kurven, etliche Statistiken nach Testläufen und – bis dato einzigartig – eine zentimetergenaue Analyse Ihres Fahrstils in einzelnen Streckenabschnitten basteln



Alex Hofmann ist der einzige „echte" Fahrer in GP 500ccm. Er wird nächstes Jahr in der 250er-WM starten. Die Menüs wirken allesamt sehr aufgeräumt, besser geht's kaum.

Für die Fahrer-Animationen nutzte Ascaron nur wenige Polygone, entsprechend steifbeinig wirken die Piloten auch. Ebenfalls trist präsentieren sich die Streckenhintergründe. Klasse dagegen die dynamische Cockpit-Perspektive. Zusätzlich gibt's noch zwei Außenansichten.



Vor dem Rennstart präsentiert sich das 26-köpfige Starterfeld.



Setups ohne Ende, Bei GP 500 können Sie unbegrenzt tüfteln.

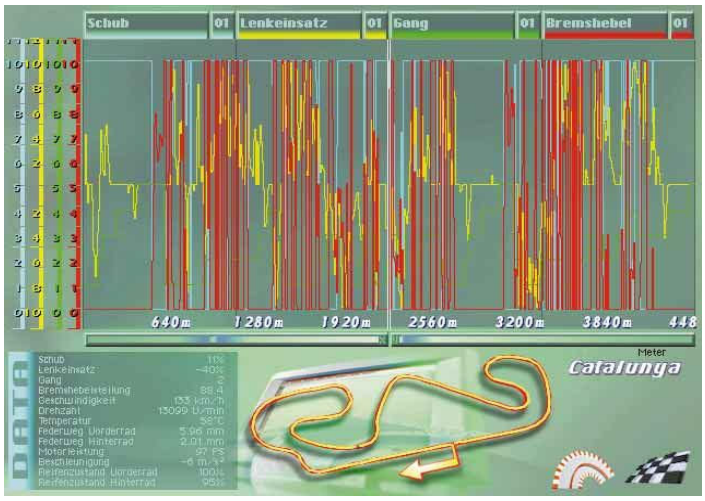
Sie sich im Laufe der Zeit ein Gefährt zusammen, das perfekt auf Ihre Steuerkünste abgestimmt ist. Tatsächlich zeigen selbst minimale Veränderungen des Setups mitunter große Wirkung. Der trockenen Materie wird durch eine gelungene Menüführung ein großer Teil ihres „Das-schaffe-ich-ja-doch-nicht-Effektes" genommen. Die Klasse dieses Programmteils beweist: Es schadet auch einem Rennspiel keineswegs, wenn sich der Entwickler zuvor schon einmal durch die komplexen Routinen von Manager-Titeln wie Anstoss 2 oder Pole Position gewühlt hat.

Übers Ziel hinaus?

Im Rennen werden Sie auch mit unterschiedlichen Wetterbedingungen und Stürzen konfrontiert. Erstere wirken sich deutlich auf das Fahrverhalten aus, nach zweiteren werden Sie gutmütig wieder auf der Piste plaziert, verlieren aber viel Zeit. Die Fahrphysik wurde zusammen mit dem Rennteam Racing Factory des frischgebackenen 250er-Europameisters Alex Hofmann entwickelt, man darf also davon ausgehen, daß Ascaron auch hier der Realität sehr nahe kommt. Computerspieler werden aber das Feedback der Maschine nach kleineren Fehlern vermissen. Die Motorräder versetzen nicht nach Verbremsern, geraten nicht ins Schlingern und Highsider wurden auch nicht gesichtet. Dadurch merken Sie häufig zu spät, wenn Sie einen Fehler gemacht haben, und werden dafür jedes Mal grausam durch den Verlust mehrerer Positionen bestraft. Eigentlich verhilft nur das sture Auswendiglernen der Kurse auf Dauer zu Grand Prix-Siegen. Erschwerend hinzu kommt, daß Sie die Strecken aufgrund der Unterschiedlichkeit der drei Hubraumklassen völlig unterschiedlich befahren müssen, was noch mehr „Kopfarbeit" erfordert. Zwar bietet Ascaron etliche Fahrhilfen sowie drei Schwierigkeitsgrade an, diese wurden allerdings ziemlich sprunghaft abgestuft, so daß Sie bis zur „Profi-Reife" schon fast so viel Trainingszeit wie ein echter Rennfahrer einplanen sollten.

Der Zahn der Zeit

Bei der 3D-Streckengrafik ist GP 500 zum Opfer der schnell fortschreitenden technischen Entwicklung geworden. Was vor einem halben Jahr noch zu einem Platz in der optischen Spitzengruppe getaugt hätte, gilt dank der Grafikprachten eines Need For Speed 3 oder Motor Racer 2 inzwischen als hausbacken. Die Strecken wirken aufgrund der sparsamen Texturierung etwas steril, die Animationen der Fahrer zu steif. Dafür wird das Tempogefühl selbst auf schwächeren Rechnern gut transportiert. Bereits ab einem P200 mit 3Dfx-Karte kommen Sie in den Genuß fast ruckelfreier Weitsicht. Klasse präsentiert sich der Sound: Das hochfrequente Pfeifen der zweirädrigen Dampfhämmer kommt bei entsprechender Lautstärke fast so gut rüber wie bei einem Live-Rennen auf dem Nürburgring. Dank der Netzwerk-Funktion können Sie ein solches Spektakel auch am Monitor erleben, tatsächlich können bis zu 26 menschliche Piloten gleichzeitig gegeneinander antreten. Dank einer angepaßten Fahrerlogik und eigener KI-Profile sorgt sonst aber auch das Feld der PC-Fahrer für packende Überholmanöver und rasante Zweikämpfe.



Da bleibt kein Wunsch unerfüllt: Was wie eine Fieberkurve anmutet, entpuppt sich als erstklassiges Analyse-Tool des eigenen Fahrstils.

Christian Bigge

VERGLEICH

Zugegeben, dieser Vergleichskasten hakt ein wenig, da es kein Motorrad-Renner in Sachen Realismus mit GP 500ccm aufnehmen kann. Allein Castrol Honda Superbike präsentiert sich etwas Simulations-Lastiger und wird dann auch prompt von Ascaron in den Keller gedrückt. Redline Racer muß sich dank Motocross Madness und Moto Racer 2 mit einer niedrigeren Wertung begnügen. Fahrspaß vermitteln alle fünf Programme, keines kommt hierbei allerdings an Microsofts Crossern vorbei.

Motocross Madness 87%
Moto Racer 2 .....83%
Grand Prix 500ccm 76%
Castrol Honda Superbike* 73%
Redline Racer* 73%

*abgewertet

KOMMENTAR

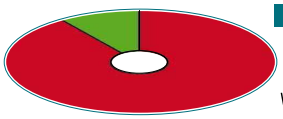


» Die ersten Betas ließen Großes erwarten, heraus kam am Ende ein gutes Spiel, aber kein brillantes. Beginnen wir mit dem Positiven: Die Menüs sind nicht nur ein optischer Leckerbissen, sondern auch kinderleicht zu bedienen. Den Vogel schießt Ascaron mit den Telemetrie-Daten und der Fahranalyse ab – noch nie wurden mir eigene Fehler so schön unter die Nase gerieben. Am Optionsumfang gibt's auch nicht zu rütteln, aber leider rüttelt eben auch nichts während der Fahrt. Auf Deutsch: Ascaron gestaltete den fahrerischen Grenzbereich zu schmal, kein Rutscher oder Wackler warnt vor Fahrfehlern. Häufig sind Sie entweder zu schnell und landen im Kiesbett oder zu langsam und werden überholt. Hmmpf! Was nützt der pure Realismus, wenn dabei der Fahrspaß zum Teil auf der Strecke bleibt? Ich bin selbst Motorrad-, wenn auch beileibe kein Rennfahrer, aber bei GP 500ccm fehlt mir einfach der „Kontakt" zur Maschine. Wer damit leben kann und bereit ist, sich richtig in das Spiel hineinzuknien, erhält von Ascaron nicht nur das mit Abstand anspruchsvollste Zweirad-Spiel, sondern auch reichlich Grand Prix-Flair. «

Mindestens:	P 166, 16 MB, 3D-Beschleuniger, Win95		
Empfohlen:	P II 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Musik:	DirectSound , CD-Audio	Sound:	DirectSound
Multiplayer:	26Sp.LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Joystick, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	400 MB/55-220 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ascaron	Veröffentlichung:	Mitte November

Grafik: 72% Sound: 76% Genre: Rennsimulation

76% Einzelspiel **76%** Multiplayer



» Sim-Schwergewicht mit gewöhnungsbedürftiger Fahrphysik «





Die Cockpits wirken etwas farbarm, dafür bieten die ausreichend großen Rückspiegel viel Übersicht, ohne daß die Schnelligkeit der Darstellung darunter leiden müßte (oben). Gewöhnungsbedürftig, aber optisch spektakulär sind die automatischen Perspektiven-Wechsel der Spielgrafik nach Unfällen und Drehern (links).

Newman Haas Racing • Rennspiel

JUMPSTART

Spurten ohne Gurten: Newman Haas Racing von Psygnosis entführt Sie ohne große Umwege auf die Pisten der amerikanischen IndyCar-Meisterschaft. Leichte Simulations-Anleihen sorgen für den Hauch von Authentizität, stören die Regentschaft des Gasfußes aber kaum.



Der „Los"-Button in der Bildschirm-Mitte steht stellvertretend für den Charakter des Spiels: Schnell, schneller, Newman Haas! Gut: Zu allen Strecken und Fahrern gibt's jede Menge Datenmaterial und Statistiken.

Elf Originalstrecken und vier weitere Pisten finden sich auf dem Silberling. IndyCar-typisch rasen Sie über wenig abwechslungsreiche Ovale, temporäre Rennkurse und winklige Stadtstrecken ohne Auslaufzonen. Dank der Daten von 16 aktuellen Piloten dürfen Sie sich in ein Original-Cockpit zwängen, wahlweise werden auch mehrere Außenansichten für die Raserei angeboten. Dank der einfachen Menüs läuft der Motor bereits nach wenigen Mausklicks, egal für welchen der klassischen Spielmodi Einzelrennen, Übungslauf oder Meisterschaft Sie sich entscheiden. Die wenigen Setup-Möglichkeiten erfüllen Ihren Zweck und wirken sich auf das Fahrverhalten aus, sind aber nicht von großer Bedeutung. Newman Haas Racing ist ein fixer Arcade-Renner, hier können Sie ohne Aufhebens munter drauflos rasen, am besten gleich im Netzwerk gegen bis zu sieben menschliche Piloten. Aber Vorsicht: Ein kleiner Rempler von hinten läßt Sie wunderschön von der Piste segeln. Es folgt ein unfaires, aber ungeahndetes Überholmanöver, das auch gern von den PC-Fahrern eingesetzt wird. Unverständlich und zudem Spielspaß-hemmend ist die lasche Bremsverzögerung der Autos, die dafür ziemlich viel aushalten. Die saubere 3D-Grafik überzeugt durch ihre Geschwindigkeit, den nervtötenden und oft dem Geschehen hinterherhinkenden Kommentar hätte sich Psygnosis allerdings schenken können.

Christian Bigge



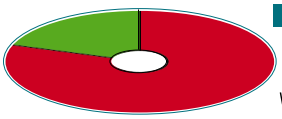
KOMMENTAR

» Für Temporausch in Reinkultur sorgen die fixe Grafik-Engine und die leicht zugänglichen Menüs. Dezente Kollisionen werden ebenso gnädig verziehen wie kleinere Fahrfehler, allein im Schwierigkeitsgrad Superstar deuten die PC-Piloten ihr Können an. Zugegeben, in einem IndyCar habe ich noch nie gesessen, aber sind die Dinger wirklich mit den Bremsen eines Dreirades ausgestattet? Egal, man gewöhnt sich daran und spaßig ist die muntere Raserei für zwischendurch allemal. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM		
Empfohlen:	PII 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Spieler LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Lenkrad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	638 MB/38-333 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Studio 33/Psygnosis	Veröffentlichung:	Mitte November
Grafik:	80%	Sound:	75%
Genre:	Rennspiel		

71% Einzelspiel

73% Multiplayer



» Klick and Drive in Reinkultur, für Speed-Puristen «

Dethkarz • Rennspiel

CRASHPARCOURS

Die Motoren brüllen auf, endlich fällt der Startschuß. 20 futuristische Wagen setzen sich in Bewegung. Karambolagen gehören zur Tagesordnung, die Menge jubelt. Höchstgeschwindigkeiten und spektakuläre Crashs sind eben wichtiger als eine sportliche Auseinandersetzung, zumindest in Dethkarz.



Steilkurven und flache Begrenzungen rahmen die ansonsten schwebenden Strecken ein. Ein Sturz in die Tiefe kostet nur wenig Zeit.



Der blaue Schutzschild absorbiert sämtliche Schäden.



Jede Meisterschaft besteht aus vier mal drei Rennen.

Dethkarz ist der Rennsport der Zukunft. Vier Wagenhersteller versorgen die jeweils fünf Fahrer dreier Klassen mit geeigneten Vehikeln. Diese Flitzer müssen nicht nur schnell sein, eine gute Bodenhaftung besitzen und unter zwei Sekunden auf 100 km/h beschleunigen, sondern auch noch über geeignete Panzerung und Waffen verfügen. In Dethkarz gibt es keine Regeln. Jeder noch so schmutzige Trick ist erlaubt. Zu diesem Zweck liegen auf den Strecken zusätzliche Extras aus, die aufgesammeltwerden und einen besonderen Angriff, Schutz oder kurzen Turbo-Boost erlauben.

Heißer Reifen

So realitätsfern der Hintergrund auch ist, Beam Software gelang es, eine relativ wirklichkeitsnahe Fahrphysik für das Spiel umsetzen. Das Fahrzeugverhalten ist, von einigen speziellen Fällen abgesehen, nachvollziehbar. Durch verwinkelte, dreidimensionale Rennstrecken und eine schnelle Grafik entsteht ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. Zwölf verschiedene Strecken, die sich je nach gewähltem Fahrzeug ganz unterschiedlich spielen, sorgen für Abwechslung. Dethkarz unterstützt Gamepads, Lenkräder und Joysticks, wahlweise auch mit Force Feedback, aber es läßt sich auch problemlos mit der Tastatur steuern. Nach jedem Rennen sind Statistiken, Wiederholungen, Kamerafahrten und vieles mehr geboten. Einzelrennen mit oder ohne Computergegner und Meisterschaften stehen in drei Schwierigkeitsgraden zur Auswahl. In Meisterschaften müssen immer drei oder vier Rennen hintereinander gefahren werden, weil zwischendurch leider keine Speichermöglichkeit existiert.

Alexander Geltenpoth



Mit dem Nitro-Extra erreichen die Flitzer Geschwindigkeiten weit über 400 km/h. Effektiv ist dieses Extra nur auf den Geraden.



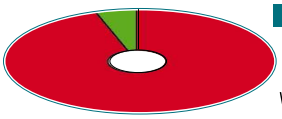
KOMMENTAR

» Noch akzeptable Grafik, gute Spielbarkeit und rasanter Rennspaß mit allen erdenklichen Extras sind die großen Vorzüge von Dethkarz. Im Mehrspieler-Modus ist stundenlanger Spielspaß garantiert. Alleine gegen den Computer ist es frustrierend, denn die Speicher-Möglichkeiten sind zu eingeschränkt und der Schwierigkeitsgrad selbst unter leichter Einstellung zu hoch. Das absolute Gegenteil einer Rennsimulation, pure Action steht im Vordergrund. «

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Direct3D, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Voodoo2		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell	Handbuch:	englisch
Controller:	Tastatur, FFB-Joystick, FFB-Lenkrad	Sprache:	englisch
CD/HD:	120 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Beam/Infogrames	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	73%	Sound:	75%
Genre:	Rennspiel		

69% Einzelspiel

78% Multiplayer



» Actionlastiger Renn- und Ballerspaß «

BONN OUVERT



Etwas spät – gerade noch zur Wahl – ist Bonn Ouvert von Ikarion fertig geworden. In dem Skatspiel treten die bekanntesten Politiker gegeneinander an. Professionelle Sprecher sorgen für eine gelungene Imitation der Fraktionsmitglieder von Schwarz, Rot, Grün und Gelb. Abgesehen von ganz exotischen Varianten wie Spitzen legen kann der Spieler die Skatregeln modifizieren. Die KI ist mangelhaft. Ein Tutorial fehlt. So ist Bonn Ouvert weder für Skatspieler noch für Einsteiger empfehlenswert. **ag**

Mindestens:	P 90, 16 MB, Win95	Grafik:	50%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	80%
Hersteller:	Ikarion	30%	– %
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Kartenspiel		

ENEMY ZERO



Die Story erinnert an die Alien-Filme: Ein Raumschiff befindet sich auf dem Rückweg zur Erde und wird von einer Horde unsichtbarer Außerirdischer heimgesucht. Die ganze Besatzung außer Ihnen, Laura Lewis, ist der mordenden Brut bereits zum Opfer gefallen und Sie nehmen nun den Kampf auf. Ihre Gegner können Sie dabei nur anhand von akustischen Signalen orten. Enemy Zero arbeitet extensiv mit gerenderten Filmsequenzen und läßt dem Spieler nur wenig Handlungsfreiheit. **ha**

Mindestens:	P 75, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	52%
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound	Sound:	50%
Hersteller:	Sega	48%	– %
Preis:	ca. DM 70,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Adventure		

MADDEN NFL 99



Ausgestattet mit der offiziellen NFL-Lizenz, bietet EA Sports den Freunden des US-Volkssports Nr. 1 wieder einmal eine exzellente Football-Simulation. Herrliche Grafik, zahlreiche Spielmodi sowie ein multimediales Video-Lehrbuch sorgen für massig Spielspaß. Die für Anfänger gewöhnungsbedürftige, aber sehr variantenreiche Steuerung erlaubt ein präzises und vor allem realistisches Spiel. Unterm Strich ist NFL 99 das derzeit beste Football-Spiel für den PC und allemal empfehlenswert. **cs**

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	86%
Technik:	DDraw, DSound	Sound:	83%
Hersteller:	EA Sports	86%	87%
Preis:	ca. DM 70,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Sport		

TITANIC



Eigentlich ist Expedition zur Titanic mehr Edutainment als Spiel: Unter Anleitung des Titanic-Entdeckers R. Ballard begeben Sie sich auf einen Forschungstrip zu drei berühmten Schiffwracks. In 6 Missionen erkunden Sie den römischen Handelssegler Isis, das deutsche Schlachtschiff Bismarck und eben die Titanic. Nebenbei erhalten Sie eine Fülle von ansprechend präsentierten Informationen zu den drei Schiffskatastrophen. Die Umsetzung des Spieleteils ist allerdings eher mäßig. **ha**

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, Win 95	Grafik:	51%
Technik:	Direct3D, MMX, DirectSound	Sound:	50%
Hersteller:	United Soft Media	33%	– %
Preis:	ca. DM 49,95	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Simulation		

European Air War • Flugsimulation

DER PATHETISCHE



Mit ihrer nächsten historischen Flugsimulation haben sich die MicroProse-Entwickler lange Zeit gelassen. Zuletzt erschien 1994 Pacific Air War, an B-17 Flying Fortress muß man sich sogar noch zwei weitere Jahre zurückerinnern. Während die halbe Welt immer noch auf MicroProses Aushängeschild Falcon 4.0 wartet, entstand hinter den Kulissen ein Flugsimulator, der sich in diesem Winter starker Konkurrenz gegenübersieht. Muß er sie auch fürchten?



European Air War (EAW) begrüßt Sie gleich beim Start mit schmissiger Marsch-Musik aus den 40er Jahren und zeigt ein farbenfrohes Menü im Reklamestil der Zeit. Neben dem Schnellstart in eine zufällig generierte Mission stehen hier konfigurierbare Einzel-Missionen und das Kampagnen-Menü zur Auswahl. 1940 dürfen Sie in den Kampf um England und 1943 oder 1944 in den Europäischen Luftkrieg einsteigen, und das auf jeder Seite der beteiligten Parteien. Diese Pilotenkarrieren basieren auf einem dynamischen Kampagnen-System, d. h. Ihre Erfolge oder Fehlschläge haben eine unmittelbare Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf. Zerstören Sie beispielsweise sehr früh feindliche Produktionsstätten, werden diese keinen Nachschub mehr liefern können, der Gegner wird geschwächt. In der Entwicklung Ihres digitalen Alter egos werden Sie befördert und bekommen reichlich Orden verliehen. Wenn Sie einen bestimmten Rang erreicht haben, wird Ihnen sogar die Befehlsgewalt über Ihre Staffel gegeben. Dann dürfen anderen Piloten bestimmte Aufträge zugewiesen und mehr Einfluß auf die Einsatzbewaffnung ausgeübt werden. Einmal gestartet, können Sie über eine Pilotenkarte den Flug über alle Wegpunkte beobachten, die maximal achtfache Zeitbeschleunigung zuschalten oder gleich zum nächsten Wegpunkt springen. Vier verschiedene Missionsarten werden geboten:

VERGLEICH

Es tut sich was im Genre der historischen Flugsimulationen. Gleich zwei Vertreter des Genres rangen in diesem Monat um die Spielergunst. Dank des herausragend vermittelten Flairs kann sich Europan Air War bei guten technischen Leistungen vor den Mitbewerbern behaupten.

European Air War 84%
Red Baron 2 3D 82%
Combat Flight Simulator 80%
Flying Corps 78%



Das virtuelle Cockpit ist leider nicht frei schwenkbar, erfüllt aber durch die Kombination von acht Blickwinkeln und den sogenannten Padlocks (zielverfolgende Blickwinkel) durchaus seinen Zweck.





Ein Geschwader viermotoriger B-17 durchfliegt schweres Flak-Feuer. Alle Flugzeuge besitzen 16 festgelegte Schadenspunkte. Diese Maschine hat es am linken Propeller erwischt und dürfte bald ein leichtes Spiel für die heranbrausenden Abfangjäger werden.



Vollgestopft mit Instrumenten, scheitert die gute und schnelle Lesbarkeit der Cockpit-Instrumente hauptsächlich an der Limitierung der Bildauflösung auf 640x480 Bildpunkte.

Abfang-Jagden, Eskortierungs-Flüge, Feindsuche und Bombardierungs-Aufträge. „Etwas wenig Abwechslung“, mag man denken, aber das macht EAW mit der eindringlichen Inszenierung der Luftkämpfe wieder wett.

Pathos und Adrenalin

Das hervorragende Flair, das MicroProses Simulation bietet, ist in der Lage, Sie mitten in das Kriegsgeschehen zu versetzen. Heiße Duelle über Europa, aussagekräftige Einsatznachbesprechungen, Ordensdekorationen und Beförderungen sorgen für eine gleichbleibend hohe Motivationskurve. Über alle Parteien hinweg können Sie insgesamt 20 verschiedene Flugzeuge fliegen, darunter solche Exoten wie den ersten militärisch eingesetzten Jet, die ME 262 oder die zweimotorige P38h. Einmal hinter dem Steuerknüppel Platz genommen, gibt's Adrenalin pur. Selten hat man ein derart dicht bevölkertes Firmament bestaunen dürfen. In manchen Missionen begegnen Ihnen Bombergeschwader aus über 20 fliegenden Festungen, um die herum sich die fast doppelte Anzahl an Jägern verbissen Dogfights liefert – grandiose Bilder! Etwas getrübt wird der positive Eindruck durch das völlige Fehlen einer Flugschule, die Neueinsteigern den Umgang mit den Maschinen vertraut macht. Zwar haben die Designer eine Menge Informationen über Maschinen, Bewaffnung, Ziele und fliegerisches Verhalten in HTML-Menüs untergebracht, dies kann eine spielerische Heranführung an eine Flugsimulation jedoch nicht ersetzen.

Zwiespältig: Bild und Ton

In Sachen Grafik-Darstellung zeigt sich EAW zwiespältig. Auf der einen Seite stehen die trotz Glide- und Direct3D-Unterstützung starre Auflösung von maximal 640x480 Bildpunkten und die nahezu immer gleichen Landschafts-Texturen ohne topographische Erhebungen. Auf der anderen Seite kann EAW mit einer sehr detaillierten Flugzeug-Optik und spektakulären Explosions-Effekten aufwarten. Die Cockpit-Instrumente sind nicht immer auf den ersten Blick gut abzulesen, dafür können optional die wichtigsten Flugdaten in der freien Sicht zugeschaltet werden. Die Zielerfassung geschieht über ein kleines farbiges Kreuz, das um den Bildschirmrand wandert. Eine seiner Stärken spielt EAW wiederum in der Kommunikation mit den Staffel-Mitgliedern aus. Über ein Befehls-Menü können die Flügelmänner gesteuert werden, was sich in den Duellen oftmal als überlebenswichtig erweist. Die je nach gespielter Piloten-Nationalität variierende Sprachausgabe kann sich bis auf die deutsche Version hören lassen. Die Soundkulisse hingegen ist ohne Tadel.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Auch wenn European Air War grafisch nicht ganz mit dem Konkurrenzprodukt von Microsoft mithalten kann, macht es jede Menge Spaß. Besonders beeindruckt war ich von dem Ausmaß der Luftschlachten: Gut und gerne 20 Bomber samt Geleitschutz füllen den Himmel, Flakgranaten explodieren und man selbst ist mittendrin. Nach kurzer Zeit ziehen die ersten Bomber tiefschwarze Rauchfahnen hinter sich her, andere stürzen ganz aus dem Verband und spucken Fallschirme statt Bomben. Die taktischen Funkkommandos geben mehr Handlungsspielraum und verdichten die Atmosphäre weiter. Auch wenn man an der Übersichtlichkeit und dem Bedienkomfort gespart hat, vermittelt European Air War das Gefühl, wirklich dabei zu sein. «



Alle Flugzeuge bestechen durch eine tolle Außendarstellung und sogar die abgefeuerten Patronenhülsen hat MicroProse ins Bild gesetzt.



Mit dem HTML-Browser dürfen Sie sich in der „Flugschule“ allerhand Informationen beschaffen. Ein echtes Tutorial fehlt.

HISTORISCHES LUFTDUELL

Was ist wichtig für eine akkurate Flugsimulation, die auch Spielspaß bringt? Wir nutzen in diesem Monat die Gelegenheit, zwei Kontrahenten hinsichtlich der relevanten Punkte direkt gegenüberzustellen. So können Sie sich genauer über die Ihnen persönlich wichtigen Elemente informieren.

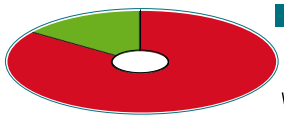
	European Air War	Combat Flight Simulator
Flair	++	●
Briefing/Debriefing	+	●
Explosionen	+	–
Flak	+	●
Flugmodell	+	++
Flugzeuge	+	●
Kampagnen	+	●
Wingman-Befehle	+	–
Grafik	●	+
Steuerung	●	+
Flugschule	–	+
HUD	–	+

++ = Herausragend + = Sehr gut ● = In Ordnung – = Mit Mängeln

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 333, 64 MB RAM, Direct3D-Grafikkarte		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound3D	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	FF-Joystick, Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	540 MB/2-540 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	November
Grafik:	81%	Sound:	85%
Genre:	Flugsimulation		

84% Einzelspiel

84% Multiplayer



» Viel Atmosphäre am Boden, reichlich Action in der Luft. «

MS Combat Flight Simulator • Flugsimulation

DER GERADLINIGE

Während der zivile MS Flug-Simulator unzählige Anhänger in aller Welt hat, die ihren PC ansonsten nur zur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation benutzen, wurde der Klassiker in der echten Spielergemeinde weitestgehend belächelt. Mit dem Combat Flight Simulator jedoch führt Microsoft jetzt endlich auch den Feuerknopf des Joysticks seiner Bestimmung zu. Aber reicht das aus, um Spielspaß zu garantieren?



CFS's Cockpit-Instrumente sind hervorragend ablesbar. Hier sehen Sie eine Darstellung in 1.024x768 Bildpunkten.

Vorneweg, um vielleicht einige Leser gleich bei der Stange zu halten: Zwar nutzt der Combat Flight Simulator (CFS) viele Routinen des „normalen" Flugsimulators, aber die Grafik-Darstellung wurde komplett neu programmiert. In erster Linie haben die CFS-Designer auf die anerkannt hervorragenden physikalischen Flugmodelle zurückgegriffen. Aber der Reihe nach: CFS bietet mit Freiflug ohne Gegner, konfigurierbarem Schnelleinstieg, Einzelmissionen, Kampagnen und Muliplayer-Spiel zahlreiche Optionen. Zwei historische Kampagnen stehen im Mittelpunkt: zum einen der Kampf um England mit der Royal Air Force und der Luftwaffe als Parteien, zum anderen der Luftkrieg über Europa, in den die amerikanische Air Force eingreift. Fliegen dürfen Sie nach Wahl in Diensten eines der drei Kriegsgegner mit acht verschiedenen Jagdflugzeugen. Dazu schlüpfen Sie in die Rolle eines Piloten und begleiten seinen Weg durch die Missionen, den Kriegsverlauf und die Ordensdekorationen. Leider wirken die Menüs und die gesamte Kampagnen-Präsentation etwas unpersönlich und nüchtern.

Viel Grafik, wenig Action

Microsofts neue Grafik-Engine bietet besonders aus großer Höhe ein nahezu fotorealistisches Bild der Landschaft. Im Niedrigflug löst sich die Pracht allerdings in schmieriges Wohlgefallen auf, ein Problem, das alle Simulatoren gemein haben. Auch mangelt es an einer ausreichenden Menge von 3D-Objekten. Gerade einmal die Missions-relevanten Ziele und einige Sehenswürdigkeiten heben sich derart vom Untergrund ab. Auf der Habenseite stehen die sich nicht wiederholenden Oberflächenstrukturen mit Städten, Hafenanlagen und ländlichen Gebieten, die ein immer neues Bild zaubern, und die Berücksichtigung von Höhenniveaus. Überzeugend auch das detaillierte Cockpit, in dem alle Instrumente problemlos abzulesen sind. Im guten virtuellen Cockpit oder in der optionalen freien Sicht können alle wichtigen Flugdaten eingeblendet werden. Wenn auch nicht gerade



Der grüne Kegel in der Bildmitte über dem Fadenkreuz gibt die Position des anvisierten Flugzeugs an. Bei abgeschaltetem Cockpit sind rechts oben alle wichtigen Daten der Fluginstrumente eingeblendet.

HISTORISCHES LUFTDUELL

Zwei Spiele mit nahzu identischem Spielinhalt in einem Monat nebeneinander begutachten zu können, ist selten. Deswegen stellen wir den Combat Flight Simulator und European Air War einmal hinsichtlich der spezifischen Anforderungen, die das Flugsimulations-Genre stellt, direkt gegenüber.

	Combat Flight Simulator	European Air War
Flugmodell	++	+
Flugschule	+	–
Bodentexturen	+	●
HUD	+	–
Steuerung	+	●
Briefing/Debriefing	●	+
Flair	●	++
Flak	●	+
Flugzeuge	●	+
Kampagnen	●	+
Explosionen	–	+
Wingman-Befehle	–	+

++ = Herausragend + = Sehr gut ● = In Ordnung – = Mit Mängeln



ALARMSTART: Sie müssen mit Ihrer Bf109-Staffel so schnell wie möglich in die Luft kommen, sonst wird Ihr Flugfeld von den heranna-henden Spitfires in Schutt und Asche gelegt.



Sondereinsatz in den Alpen: Gut läßt sich die Berücksichtigung von Höhneniveaus an den entfernten Gebirgszügen erkennen.



Etwas spärlich geben sich die Explosionen. Zuweilen passiert es auch, daß getroffene Objekte einfach nur verschwinden.



Angriff über London: Eine Hurricane im Visier, fegt die Bf109 über Themse, Tower und Tower-Bridge hinweg. Im Hintergrund sind die St. Pauls Cathedral und der Buckingham Palace zu erkennen. Leider finden sich 3D-Objekte wie diese nur sehr selten.



Die geheime deutsche Radarstation ist leicht zu identifizieren. Außer den Zielobjekten finden sich nämlich weit und breit keine anderen Gebäude oder 3D-Objekte.

realistisch, so doch zumindest sehr hilfreich ist die Zielerfassung gelöst. Ähnlich wie in Motocross Madness wird die Richtung eines anvisierten Flugzeugs durch einen dreidimensionalen Pfeil angezeigt, mit dem eine sehr gute Orientierung gelingt. Einmal in der Luft, können Sie auf Tastendruck zur nächsten Aktion springen, ohne erst lange über halb Europa hinwegfliegen zu müssen. Daß die Missionen sehr kurz geraten können, liegt aber nicht daran, sondern vielmehr an der geringen Beschäftigung, die Sie im Zielgebiet vorfinden. Meist handelt es sich nur um wenige Bomber, Abfangjäger, Schiffe oder Gebäude, die auf Ihrer Abschußliste stehen. Ansonsten bleibt der Himmel weitestgehend leer. Etwas mehr Betätigung hätte den über 70 Kampagnen-Missionen gut getan. Ebenfalls ein Kritikpunkt ist der völlige Verzicht auf den Funkverkehr. Weder mit der Bodenkontrolle noch mit den Flügelmännern in der Staffel können Sie sich austauschen, sondern fliegen ganz alleine auf sich gestellt. Damit hat Microsoft leider ein interessantes strategisches Element versäumt, das in anderen Simulatoren für Spannung und Abwechslung sorgt.

Ergiebiges Flugtraining

Klasse gelöst, gerade für Neueinsteiger, ist das Flugtraining. Mit einem vorausfliegenden Instruktor per Funk verbunden, erlernen Sie interaktiv alle wichtigen Flugmanöver und sind bald in der Lage, die komplexen Flugmodelle auch ohne zuschaltbare Hilfen zu fliegen. Gerade in Sachen physikalischer Simulation macht dem CFS kein anderer Simulator etwas vor. Sogar auf die unterschiedliche Leistungsfähigkeit der Maschinen, abhängig von der Flughöhe, wurde geachtet. Bemerkenswert! Dank der programmtechnischen Verwandtschaft mit dem zivilen Flug Simulator 98 können dessen Szenarien und Flugzeuge in den CFS importiert werden. Eine Cessna wird dann automatisch mit einer Bordkanone bestückt und kann über dem Himmel Londons auf die Jagd gehen.

Christian Müller

VERGLEICH

Mit dem CFS gelingt Microsoft mit einer Flugsimulation in Sachen Spielspaß erstmals der Sprung über die 80%-Grenze. Dafür sorgen insbesondere die realistischen Landschaftsoberflächen und das überzeugende Flugmodell. European Air War und Red Baron 3D jedoch verbuchen für sich die deutlich bessere Atmosphäre und Spielmotivation durch eine mitreißend inszenierte Pilotenkarriere.

European Air War 84%
Red Baron 2 3D 82%
Combat Flight Simulator 80%
Flying Corps 78%

KOMMENTAR

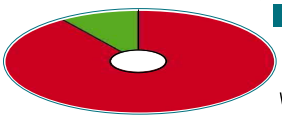


» Microsoft hat sich technisch wirklich ins Zeug gelegt. Meine Hurricane zieht beim Start kräftig nach links und droht zu kippen, weil sogar das Drehmoment des Rotors simuliert wird. Einmal in der Luft, sorgen die extrem detaillierten Bodentexturen für ein ganz neues Fluggefühl. Das übersichtliche HUD und die radarähnliche Taktikanzeige helfen ungemein, sich im Wirrwarr der Luftschlacht zurechtzufinden. Schade nur, daß die Spieltiefe nicht genauso ausgereift ist wie die Technik. Gegner und Bodenziele explodieren und verschwinden. Da fliegt man in einer Staffel von 6 Flugzeugen und ist trotzdem alleine, da man die Kollegen nicht per Funk um Hilfe bitten kann. Schade, aus dem Combat Simulator hätte ein erstklassiges Spiel werden können, aber Technik ist nun mal nicht alles. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, Direct3D-Grafikkarte		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound3D	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 SP. TCP/IP, Modem, seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Joystick, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	386 MB/160-200 MB	Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Microsoft	Veröffentlichung:	November
Grafik:	84%	Sound:	65%
Genre:	Flugsimulation		

80% Einzelspiel

85% Multiplayer



» Tolles Flugmodell, tolle Landschaften, aber wenig Esprit «

PC ACTION

SPIELETIPS 12/98



Im Werbefernsehen schneit es bereits und der Supermarkt um die Ecke bietet schon Weihnachtsmänner aus Schokolade an. In der Konsumindustrie weihnachtet es, daß es nur so rappelt. Der Spielemarkt macht da (zum Glück) keine Ausnahme. Schon diesen Monat dürfen sich Strategen mit Caesar III und den Add-Ons zu Age of Empires und Anno 1602 die langen Abende verkürzen, während Motorsportfreunde sich wahlweise auf zwei oder vier Rädern mit GP 500ccm bzw. F1RS2 die Zeit versüßen. Auch Adventure-Fans kommen durch Rent-a-Hero endlich wieder zum Zug. Und wenn's mal nicht weitergeht, helfen Ihnen unsere Spieletips und Komplettlösungen wie immer aus der Klemme. Wenn Sie diese Zeilen lesen, bereiten unsere Tips-und-Tricks Profis schon Lösungen zu den kommenden Spielehits Populous III, Siedler III und dem lang erwarteten Grim Fandango vor.

Florian Weidhase



TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

INHALT

Spieletips

Age of Empires – Der Aufstieg Roms
Komplettlösung, 1. Teil 181
GP 500ccm
Allgemeine Tips 189
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer
Komplettlösung 193
Caesar III
Komplettlösung 199
Rent-a-Hero
Komplettlösung 209
Rainbow Six
Allgemeine Spieletips 213
F1 Racing Simulation 2
Allgemeine Spieletips 215
Thema Technik 225

Kurztips

Dune 2000 221
Knights & Merchants 221/222
Heretic 2 (Demo) 222
Turok 222
Motocross Madness 222
Rainbow Six 222
Shogo M.A.D. 222
Unreal 223
Red Baron 2 223
Monster Truck Madness 2 223
Warbird 223
Heroes of Might & Magic II 223
Colin McRae Rally 224
Klingon Honor Guard 224
H.E.D.Z. 224
Motocross Madness 224
Powerslide (Demo) 224
Escape - Or Die Trying (O.D.T.) 224

INDEX

Spielename	Art des Tips	Teil	Seite	Monat	Genre
Age of Empires	Allgemeine Tips	-	203-210	Jan 98	Strategie
Age of Empires - Der Aufstieg R.	Komplettlösung	Teil 1	181	Dez 98	Strategie
Anno 1602	Allgemeine Tips	-	161-164	Juli 98	WiSim
Anno 1602	Kurztip	-	157	Juni 98	WiSim
Anno 1602 - N. Inseln, N. A.	Kopmplettlösung	-	193	Dez 98	WiSim
Anstoss 2	Komplettlösung	Teil 2	178-182	Okt 97	WiSim
Baphomets Fluch 2	Komplettlösung	-	152-158	Okt 97	Adventure
BattleZone	Komplettlösung	-	101-108	Mai 98	Echtzeit-Act./Strategie
Blade Runner	Komplettlösung	-	119-124	Feb 98	Adventure
Bundesliga Manager 98	Komplettlösung	-	169	Okt 98	WiSim
C&C Gold	Komplettlösung	-	197-200	Nov 98	Strategie
C&C 2 – Vergeltungsschlag	Komplettlösung	-	225-232	Jan 98	Strategie
Caesar III	Komplettlösung	-	199	Dez 98	Aufbaustrategie
Colin McRae	Allgemeine Tips	-	171-174	Nov 98	Rennspiel
Comanche Gold	Cheat	-	165	Juli 98	Flugsimulation
Commandos	Komplettlösung	Teil 2	117-124	Aug 98	Strategie
Dark Omen	Allgemeine Tips	-	125-130	Mai 98	Strategie
Dark Reign	Komplettlösung	Teil 2	211-218	Jan 98	Strategie
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	-	139-144	Juli 98	Rollenspiel
Deeper Dungeons	Komplettlösung	-	115-120	März 98	Strategie
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	-	135-138	Mai 98	Action-Rollenspiel
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	-	145-150	Juli 98	Strategie
Dune 2000	Profi-Multiplay Tips	-	177	Okt 98	Strategie
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	Teil 2	85-92	März 98	Rennspiel
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	-	215	Dez 98	Rennspiel
FIFA 98	Allgemeine Tips	-	101	Feb 98	Sportspiel
Forsaken	Komplettlösung	-	147-156	Juni 98	3D-Action
Frankreich 98	Allgemeine Tips	-	139-142	Aug 98	Sportspiel
GP 500ccm	Allgemeine Tips	-	189	Dez 98	Rennspiel
Gran Prix Legends	Allgemeine Tips	-	193-196	Nov 98	Rennspiel
Grand Theft Auto	Allgemeine Tips	-	139-140	Mai 98	Renn-Action
Incubation	Komplettlösung	Teil 2	232-242	Dez 97	Strategie
Jedi Knight	Komplettlösung	Teil 1	192-206	Dez 97	3D Action-Adventure
Lands of Lore 2	Komplettlösung	Teil 2	218-228	Dez 97	Adventure
Knights & Merchants	Komplettlösung	Teil 1	145	Okt 98	Strategie
Knights & Merchants	Komplettlösung	Teil 2	185-192	Nov 98	Strategie
Mech Commander	Allgemeine Tips	-	125-128	Aug 98	Strategie
Might & Magic 6	Allgemeine Tips	-	155-160	Juli 98	Rollenspiel
Might & Magic 6	Codes	-	160	Aug 98	Rollenspiel
Monkey Island 3	Kurztip	-	157	Juni 98	Adventure
Motocross Madness	Allgemeine Tips	-	141	Okt 98	Rennspiel
NBA Live 98	Allgemeine Tips	-	125-130	Feb 98	Sportspiel
Need For Speed III	Komplettlösung	-	181-184	Nov 98	Rennspiel
NHL 99	Allgemeine Tips	-	165-170	Nov 98	Sportspiel
Pandemonium 2	Cheat	-	168	Juli 98	Jump&Run
Rainbow Six	Allgemeine Tips	-	213	Dez 98	3D-Action/Strategie
Red Baron 2	Allgemeine Tips	-	107-110	März 98	Flugsimulation
Rent-a-Hero	Allgemeine Tips	-	209	Dez 98	Adventure
Riven	Komplettlösung	-	111-114	März 98	Adventure
Seven Kingdoms	Cheat	-	129	März 98	Strategie
Sid Meier's Gettysburg	Cheat	-	166	Juli 98	Strategie
Spec Ops	Cheat	-	165	Juli 98	Action
Star Fleet Academy	Kurztip	-	168	Juli 98	Adventure
Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	-	141-146	Juni 98	Strategie
StarCraft Multiplayer	Allgemeine Tips	-	131-134	Juni 98	Strategie
StarCraft – Editor	Allgemeine Tips	-	151-154	Juli 98	Strategie
StarCraft	Komplettlösung	-	121-130	Juni 98	Strategie
StarCraft	Profi-Tips	-	143-152	Aug 98	Strategie
StarCraft	Veteranen-Kamp.	-	153-156	Aug 98	Strategie
TOCA	Cheat	-	130	März 98	Rennspiel
Tomb Raider 2	Komplettlösung	Teil 2	121-128	März 98	Adventure
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	-	125-130	Juli 98	Adventure
Total Annihilation	Komplettlösung	Teil 2	113-118	Feb 98	Strategie
Unreal	Cheats	-	158	Aug 98	3D-Action
Unreal	Komplettlösung	Teil 1	129-138	Aug 98	3D-Action
Uprising	Cheat	-	142	Mai 98	Echtzeit-Act./Strategie
Urban Assault	Komplettlösung	Teil 1	161	Okt 98	Action/Strategie
Urban Assault	Komplettlösung	Teil2	175-180	Nov 98	Action/Strategie
Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	-	99-106	März 98	Action
X-COM: Interceptor	Cheats	-	158	Aug 98	Strategie
X-Files The Game	Komplettlösung	-	153	Okt 98	Adventure

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig 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 Tips & 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 Spieletips (sogenannte „Kurztips“) finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder **e-Mail** an **tips@pcaction.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
10. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
11. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per e-Mail an:
tips@pcaction.de

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Action-Tips 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

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag • Leserservice • Postfach • 90 327 Nürnberg

Name .....
Straße .....
PLZ, Wohnort .....
Datum/Unterschrift .....

JETZT SAMMELN!



Komplettlösung

AGE OF EMPIRES

- DER AUFSTIEG ROMS -

So soll eine Add-On-CD aussehen: neue Einheiten, Völker, Technologien und natürlich Missionen. Für alle Age of Empires-Fans haben wir jetzt schon die ersten beiden Kampagnen gelöst.

Karthager

Eigenschaften:
- Transportschiffe sind 30% schneller
- Feuergaleeren sind 25% angriffsstärker
- Zenturio, Phalanx, Hoplit und Elefanten besitzen 25% mehr HP

Infanterie	++
Bogenschützen	●
Kavallerie	●
Elefanten	+++
Belagerungstechnik	●
Verteidigungsanlagen	+
Flotte	●

Die Karthager sind gut für Landkriege geeignet. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf die Ausbildung von Infanterie-Einheiten. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie unbedingt Elefanten rüsten.

Mazedonier

Eigenschaften:
- Keine Tempel
- Alle Einheiten haben vierfache Resistenz gegenüber Bekehrungsversuchen
- Hoplit, Phalanx, Zenturio erhalten +2 Rüstungsklasse gegen Steinschleuderer, Balliste, Helepolis, Pfeile
- Nahkämpfer besitzen +2 Sichtradius
- Balliste kosten die Hälfte

Infanterie	+
Bogenschützen	+
Kavallerie	++
Elefanten	+
Belagerungstechnik	-
Verteidigungsanlagen	+
Flotte	+

Die Mazedonier besitzen die vielleicht schlagkräftigsten Einheiten aller Völker und sind für Land- und Seegefechte bestens gerüstet. Sie haben die freie Auswahl unter allen Waffengattungen.
Ihr Nachteil liegt in der fehlenden Priesterausbildung. Zwar sind ihre Einheiten nur sehr schwer zu bekehren (Schiffe sind praktisch immun), aber durch das neue Feature Märtyrertum kann der Gegner dies unter Opferung seiner Priester dennoch tun. Hier ist demnach Vorsicht geboten, wenn sich Spiele lange hinziehen und Sie mit einer gegnerischen Priesterarmee rechnen müssen.
Daneben macht sich natürlich die fehlende Heil-Möglichkeit der Truppen negativ bemerkbar.

Palmyrer

Eigenschaften:
- Keine Tributkosten
- Kamelreiter sind 25% schneller
- Handelsschiffe liefern doppelt soviel Gold
- Arbeiter kosten 75 Nahrung statt 50, haben Rüstungsklasse 1 und arbeiten 20% schneller

Infanterie	●
Bogenschützen	+
Kavallerie	+
Elefanten	+
Belagerungstechnik	+
Verteidigungsanlagen	++
Flotte	●

Die Truppen der Palmyrer besitzen durchschnittliche Stärke, sind jedoch für Seekriege weniger geeignet. Die Vorteile dieses Volkes liegen bei den schnelleren Arbeitern und den unübertroffenen Handelsgewinnen.

Römer

Eigenschaften:
- Gebäude außer Wall, Weltwunder und Turm kosten nur 85%
- Turm kostet nur die Hälfte
- Schwertkämpfer greifen 33% schneller an

Infanterie	++
Bogenschützen	- -
Kavallerie	-
Elefanten	- -
Belagerungstechnik	++
Verteidigungsanlagen	+
Flotte	++

Erklärung: + gut ● Durchschnitt - schlecht



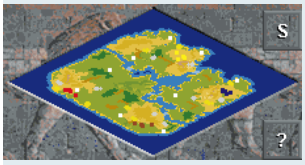
Alles auf einen Blick:

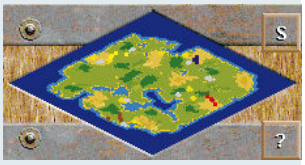
- **Die neuen Kartentypen**
- **Die neuen Technologien**
- **Cheats**
- **Komplettlösung 1. Kampagne:**
  - **Mission 1: Birth of Rome**

DIE NEUEN KARTENTYPEN

Kontinental

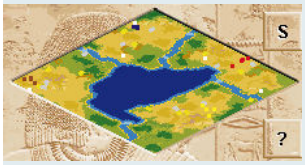
Hier ist stets eine einzige Landmasse vom Ozean umgeben. Die Entfernungen zwischen den Startpositionen der Spieler sind nicht allzu groß, daher sollten Sie mit Überraschungsangriffen rechnen. Klären Sie schnell auf und sichern Sie sich rechtzeitig Ressourcen-Quellen, ehe ein Gegner sie für sich beansprucht. Seestreitkräfte brauchen Sie hier nur, um Ihre Fischer zu schützen.

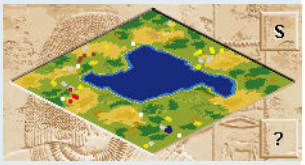




Mediterran

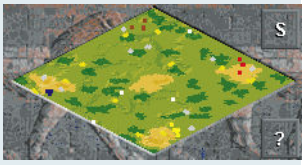
Bei diesem Typ ist das Land um ein großes, zentrales Meer verteilt. Daher können Sie schon beim Spielstart erahnen, wo sich Ihre Mitstreiter befinden. Setzen Sie vordringlich auf Kriegsschiffe und versuchen Sie, die Seeherrschaft an sich zu reißen. Gelingt Ihnen dies, haben Sie wegen der immensen Fischvorkommen Nahrung im Überfluß und damit einen entscheidenden Vorteil.





Hügelig

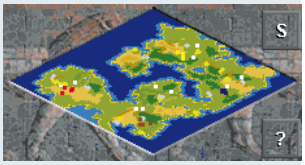
Hier gibt es überhaupt kein Wasser und nur wenige natürliche Hindernisse als Ausgangspunkt für Verteidigungsanlagen. Wegen der Größe der Landmasse sind Sie zu Spielbeginn aber meist vor Überraschungsangriffen gefeit. Setzen Sie verstärkt auf Aufklärung und errichten Sie an strategischen Stellen Außenposten.



Schmale Landmasse

Eine oder mehrere Landzungen sind an zwei oder drei Seiten von Wasser umgeben. Dieser Kartentyp bietet relativ wenig Land zur Ausbreitung. Seien Sie vor Angriffen in der frühen Phase des Spiels auf der Hut. Eine gute Verteidigung mit Türmen und Wällen ist hier lebenswichtig. Klären Sie „Ihre" Küstenlinie auf, ehe Sie eine Kriegsmarine rüsten. Möglicherweise haben die Gegner nur Zugang zu einem anderen Meer.





Gigantisch

Gigantische Karten sind mehr als 50% größer als die bisherigen größten Karten. Die Wahl dieser Größe für einen Kartentyp verstärkt noch die Eigenschaften, die dieser besitzt. So wird ein bisher überproportional hoher Wasser- bzw. Landanteil noch einmal vergrößert.

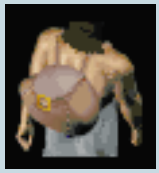
Die alten Römer besitzen Vorteile bei der Infanterie und der Flotte. Ebenfalls sehr gut entwickelt sind die Verteidigungsmöglichkeiten und die Belagerungstechnik. Mit Pfeil und Bogen sowie mit Pferden können Römer weniger gut umgehen – Elefanten sind ihnen gänzlich unbekannt.

Die neuen Technologien

Logistik:



Regierungsgebäude



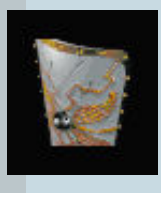
Kosten: 180 Holz, 100 Gold
Ort der Erforschung: Regierungsgebäude
Zeitalter: Bronzezeit

Bei der Berechnung der Bevölkerungszahl zählen nach Erforschung dieser Technologie diejenigen Einheiten, die in Kasernen ausgebildet wurden, nur zur Hälfte. Dadurch können Sie bei gleichem Bevölkerungslimit doppelt soviele dieser Infanterie-Einheiten besitzen. Dies ist insbesondere für Kulturen interessant, die in verstärktem Maße auf Infanterie angewiesen sind, da sie keine starken Kavellerie-Einheiten ausbilden können.

Turmschild:



Lagergrube



Kosten: 250 Holz, 400 Gold
Ort der Erforschung: Lagergrube
Zeitalter: Eisenzeit
Voraussetzungen: Bronze- und Eisenschild

Einheiten, die Sie in Kasernen und Akademien ausbilden, verteidigen sich mit dieser Technologie um eine Rüstungsklasse besser gegen die Belagerungswaffen Balliste und Helepolis sowie gegenüber Pfeilangriffen.

Märtyrertum:

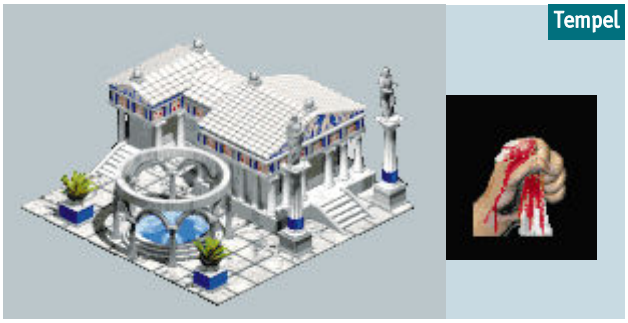
Kosten: 600 Gold
Ort der Erforschung: Tempel
Zeitalter: Eisenzeit
Voraussetzung: Keine

Das Märtyrertum erlaubt die augenblickliche Bekehrung jeder feindlichen Einheit.

CHEATS

Die Cheat-Codes von AoE behalten auch in der Erweiterung ihre Gültigkeit.
Hier sind die wichtigsten (und witzigsten):

COINAGE	*1000 Gold*
PEPPERONI PIZZA	*1000 Nahrung*
QUARRY	*1000 Steine*
WOODSTOCK	*1000 Holz*
KILLx	*Beseitigt Spieler Nummer x*
DIEDIEDIE	*Vernichtet alle Gegner*
HOME RUN	*Szenario wird erfolgreich beendet*
HARI KARI	*Szenario wird verloren*
REVEAL MAP	*Deckt Landkarte auf*
NO FOG	*Deaktiviert Fog of War*
STEROIDS	*Bauten sind sofort fertig*
BIG BERTHA	*Schwere Katapulte schießen weiter und stärker*
ICBM	*Ballisten haben Reichweite 100*
HOYOHOYO	*Priester sind schneller und haben 600 HP*
JACK BE NIMBLE	*Katapulte feuern Arbeiter und Kühe*
MEDUSA	*Dorfbewohner werden zu Medusen*
PHOTON MAN	*Erzeugt Fighter mit Laserkanone*
E=MC2 TROOPER	*Erzeugt besseren Photon Man*
GAIA	*Tiere statt Menschen sind steuerbar*
FLYING DUTCHMAN	*Schwere Kriegsschiffe werden zu fliegenden Holländern*
BIGDADDY	*Erzeugt Auto mit Raketenwerfer*
BLACK RIDER	*Berittener Bogenschütze wird zu schwarzem Reiter, nach dem Tod zu schwerem Katapult*



Wählen Sie dazu einen Priester und starten Sie einen Bekehrungsversuch.
Opfern Sie nun den Priester (mittels Entf-Taste) und die Bekehrung ist erfolgreich.
Interessant ist dies vor allem gegen teure Feind-Einheiten (Kriegselefant!).

Medizin:

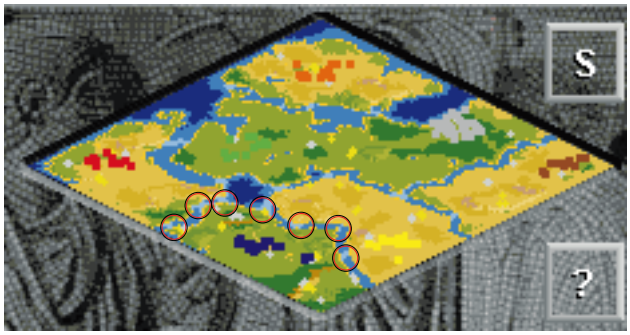
Kosten:	150 Gold
Ort der Erforschung:	Tempel
Zeitalter:	Eisenzeit
Voraussetzungen:	Keine



Die Erforschung der Medizin erlaubt es Ihren Priestern, verwundete Einheiten in wesentlich kürzerer Zeit zu heilen. So können Sie wertvolle Einheiten (mit vielen HP) länger am Leben halten und dadurch einen taktischen Vorteil erzielen.

1. Kampagne: Rise of Rome

Mission 1: Birth of Rome
(Trainingsmission, 7 Gegner, Bronzezeit)



Ziel: Errichten Sie 10 Abwehrtürme auf den mit Fahnen markierten Orten.
Situation: Sie werden von einer Übermacht an Gegnern bedrängt, die Ihnen jedoch technologisch unterlegen sind.

1. Bilden Sie acht bis zehn Arbeiter aus und beginnen Sie umgehend mit dem Steinabbau.
2. Die Anordnung der Fahnen um Ihre Siedlung herum legt den Bau einer Befestigungsanlage nahe. Damit würden Sie sich aber von wichtigen Ressourcen abschneiden. Sichern Sie stattdessen die vier Furten im Norden und Osten Ihrer Siedlung durch je zwei Wachtürme und ergänzen Sie diese durch Wälle. Später wehren Sie auf die gleiche Weise Angriffe der Gegner aus dem Westen ab.
3. Erweitern Sie die Siedlung um Marktplatz, Bauernhöfe und Stall.
4. Bilden Sie zehn bis 12 Kavalleristen und Infanteristen aus und bauen Sie unter deren Schutz die geforderten Abwehrtürme an den weiter entfernten Orten.



Der Übergang ist durch eine Befestigungsanlage gesichert. Dahinter warten einige Soldaten auf Ihren Einsatzbefehl.



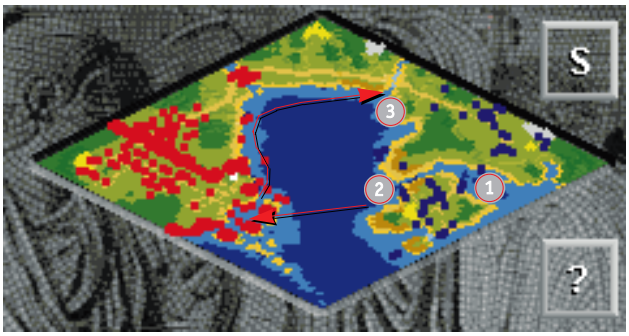
Der letzte Turm wird errichtet. Reiter und Schwertkämpfer überwachen die Arbeit.



Alles auf einen Blick:

- **Komplettlösung 1. Kampagne:**
  - **Mission 2: Pyrrhus of Edirus**
  - **Mission 3: Syracuse**
  - **Mission 4: Metaurus**
  - **Mission 5: Zama**

Mission 2: Pyrrhus of Edirus (Aufbaumission, 1 Gegner, Altsteinzeit)



Ziel: Zerstören Sie das Lager des Pyrrhus.

Situation: Der Gegner besitzt zu Beginn schon alle Gebäude und Technologien. Hüten Sie sich daher vor voreiligen Angriffen.

1. Bauen Sie zwei bis vier weitere Fischerboote und setzen Sie sie im Kanal zwischen Festland und Insel ein (1). Die Fischvorkommen dort sind derart groß, daß Sie auf Bauernhöfe weitgehend verzichten können.
2. Bilden Sie zehn bis 12 weitere Arbeiter aus und konzentrieren Sie sich auf die Gewinnung von Holz und Gold.
3. Ziehen Sie alle Erkundungsboote zusammen und schützen Sie damit den nördlichen Eingang des Kanals (2). Hier werden die Mazedonier wiederholt versuchen, durch Tiremen unterstützt eEinheiten auf der Insel anzulanden. Dies müssen Sie um jeden Preis verhindern!

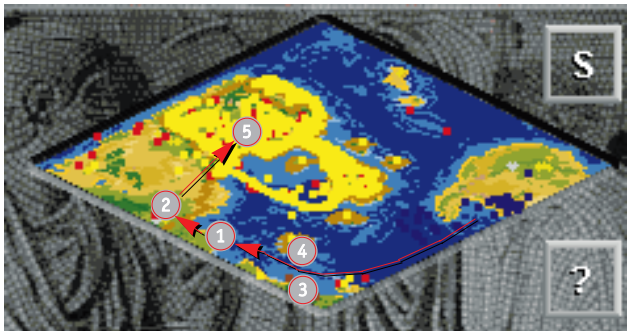


4. Entwickeln Sie zügig Kriegsgaleere und Tireme. Vergessen Sie nicht, Ihre Schiffe nach jeder Schlacht zu reparieren.
5. Bauen Sie acht bis zehn Katapult-Tiremen und setzen Sie Ihre Seemacht nach Westen in Marsch. Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen und beide Häfen der Mazedonier. Wenn Sie auch deren Transportschiffe versenken, droht Ihrer Siedlung von See her keine Gefahr mehr.
6. Ziehen Sie mit Ihrer Flotte nach Norden und sichern Sie die Furt (3) im NW Ihrer Stadt.
7. Rüsten Sie nun in Ruhe Ihre Landstreitkräfte auf und fallen Sie in Edirus ein.



Eine heftige Seeschlacht ist im Gange. Die Geschütztürme werden mit Katapult-Tiremen zerstört.

Mission 3: Syracuse (Aufbaumission, 3 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Bringen Sie zehn Legionäre zum Forum. Dort hält sich Archimedes auf, dem kein Haar gekrümmt werden darf.

Situation: Sie haben nur wenige Ressourcen zur Verfügung und müssen in eine extrem stark befestigte Stadt eindringen.

1. Verladen Sie alle Einheiten in die Boote und schicken Sie sie nach SW (1). Die Kriegsmarine gibt Ihnen Feuerschutz.



Die Kriegsschiffe eskortieren die beiden Transportschiffe mit unseren Landungseinheiten. Ein heißes Seegefecht ist entbrannt.

2. Errichten Sie einen Außenposten (2) und sichern Sie ihn mit Türmen und Wällen.
3. Bauen Sie in beiden Siedlungen Ressourcen ab, konzentrieren Sie sich jedoch auf die Neugründung.
4. Erforschen Sie alle Upgrades für Infanterie und Belagerungswaffen sowie Medizin und Fanatismus.
5. Sollte Ihnen das Gold ausgehen, können Sie mit dem südlichen Volk (3) Handel treiben. Dazu schalten Sie den Spiegelturm (4) aus, indem Sie ihn mit Tiremen angreifen. Wird ein Schiff getroffen, ziehen Sie es unverzüglich zur Reparatur ab.
6. Rüsten Sie schwere Katapulte (gegen Türme), Balliste (gegen Bogenschützen und Kavallerie) und Phalangen. Ziehen Sie dann



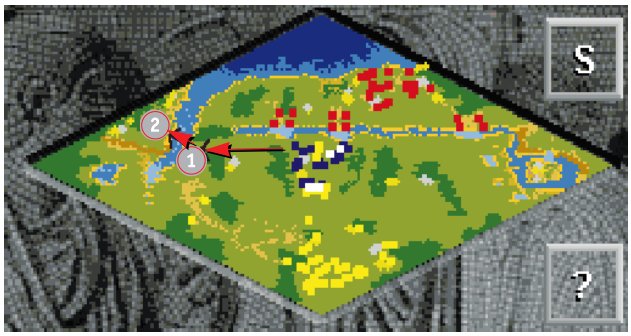
Das Forum ist erreicht. Achten Sie auf Archimedes, denn Ihre Soldaten sehen ihn als Feind an und attackieren ihn.



Das Weltwunder ist vollendet. Hierhin kommen die Karthager wegen fehlender Schiffe nicht.

in mehreren Wellen gegen die Stadt. Es reicht, wenn sich die zehn Legionäre in die ungefähre Nähe des Forums (5) durchschlagen.

Mission 4: Metaurus
(Aufbaumission, 2 Gegner, Bronzezeit)



Ziel: Vernichten Sie die Karthager oder bauen Sie ein Weltwunder.
Situation: Sie sind in einen Zweifrontenkrieg mit den Karthagern verwickelt.

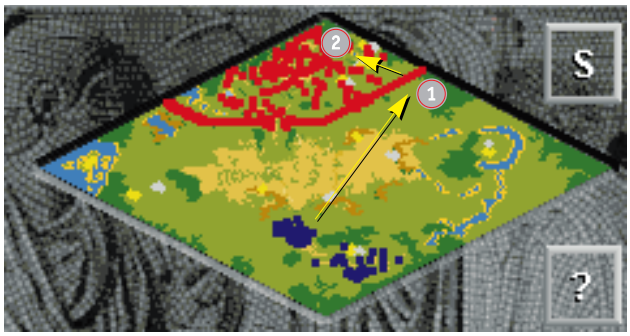
1. Sichern Sie Ihre Siedlung im Norden und Süden mit Türmen, um den ersten Ansturm der Gegner abwehren zu können, und schreiten Sie schnellstmöglich zur Eisenzeit voran.
2. Errichten Sie im Westen Ihrer Siedlung einen Hafen (1) und setzen Sie mit Axtkämpfern und Arbeitern auf die Halbinsel (2) im NW über.



In Kürze wird zur Halbinsel übergesetzt. Die Kämpfer benötigen Sie dort nur gegen die Löwen.

3. Wenn der Druck der beiden Gegner zu groß wird bzw. alle Ressourcen abgebaut sind, holen Sie Ihre restlichen Arbeiter auf die Halbinsel nach.
4. Dort haben Sie nur die Löwen zu fürchten und können in Ruhe ein Weltwunder errichten.

Mission 5: Zama
(Taktikmission, 1 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Vernichten Sie die Karthager.
Situation: Sie sehen sich einer stark befestigten Stadt gegenüber, in der nach kurzer Zeit mit dem Bau eines Weltwunders begonnen wird. Sie verfügen Ihrerseits schon über eine gut gerüstete Armee.

1. Bilden Sie so viele Arbeiter aus, wie es Ihr Nahrungsvorrat zuläßt, und lassen Sie sie gerade die Ressourcen abbauen, die für ein Weltwunder nötig sind. Lassen Sie anschließend alle Arbeiter an dessen Vollendung mitwirken. Unter Umständen müssen Sie auch einige Soldaten opfern, um weitere Arbeiter ausbilden zu können.
   Wenn Ihr Timing optimal ist, werden Sie vor Hannibal mit dem Bau fertig und müssen sich anschließend nur noch um die Verteidigung kümmern. Dazu sichern Sie Ihre Stadt mit Türmen und Wällen, wobei Sie die Wälder als natürlichen Schutz nutzen können.
2. Oder aber Sie wählen die schwierigere, offensive Variante. Dazu ziehen Sie mit Ihrer gesamten Start-Armee an die nordöstlichste Stelle (1) der Stadtmauer der Karthager. Reißen Sie diese ein und dringen Sie bis zum im Bau befindlichen Weltwunder (2) vor. Auf dem Weg dorthin müssen Sie die beiden Dorfzen-



Alles auf einen Blick:

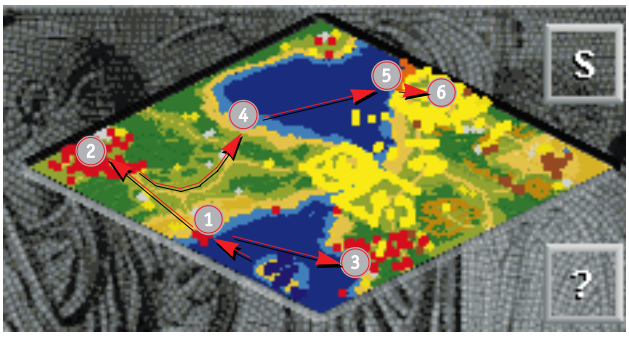
- Komplettlösung 1. Kampagne:
  - Mission 6: Mithridates
- Komplettlösung 2. Kampagne:
  - Mission 1: Caesar vs Pirates
  - Mission 2: Britain



Das Kolosseum ist vollendet. Nun gilt es, feindliche Attacken abzuwehren.

tren zerstören. Alle gegnerischen Arbeiter sind am Bau beteiligt. Wenn es Ihnen gelingt, diese zu töten, haben Sie die Mission ebenfalls so gut wie gewonnen.

Mission 6: Mithridates
(Aufbaumission, 3 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Zerstören Sie das Weltwunder.
Situation: Sie müssen Ihre Truppen an einem geeigneten Ort anlanden, um zunächst einmal eine Siedlung aufzubauen.

1. Landen Sie Ihre Truppen im Westen an (1) und marschieren Sie auf die Stadt zu.
2. Ignorieren Sie die Wachtürme und fallen Sie ins Herz der Feindbasis (2) ein. Dabei sollte Ihre schwere Kavallerie die Vorhut bilden. Töten Sie alle Arbeiter ganz im Westen der Siedlung und beseitigen Sie dann die restlichen Truppen.
3. Holen Sie Ihre Arbeiter nach und errichten Sie eine Basis. Sichern Sie deren Eingang mit Türmen und Soldaten, denn Sie werden regelmäßigen Kavallerie-Überfällen ausgesetzt sein. Dank der idealen Lage Ihrer Stadt sollten Sie diese Angriffe jedoch gut abwehren können.
4. Währenddessen säubern Sie das südliche Meer mit Ihrer Flotte und greifen die zweite Siedlung im Osten von See her an. Zerstören Sie unbedingt die drei Häfen (3), sonst werden Sie in endlose Seeschlachten verwickelt und müssen zusätzlich gegen angelandete Truppen kämpfen.
5. Durchqueren Sie die Halbinsel in nördlicher Richtung und errichten Sie an der Küste einen Hafen (4). Bauen Sie acht bis zehn Katapult-Tiremen und zwei bis drei Transporter.
6. Zerstören Sie die Geschütztürme an der Ostküste (5) mit Ihren Tiremen und landen Sie anschließend Infanterie, Katapulte und Priester an. Sie stoßen nur auf mäßigen Widerstand und können das Kolosseum (6) niederreißen.



Die Legion fällt in die Stadt ein. Auch der Pfeilhagel der Türme kann Sie nicht aufhalten.



Die Häfen im Osten werden zerstört, bevor die Mazedonier eine Flotte rüsten können.

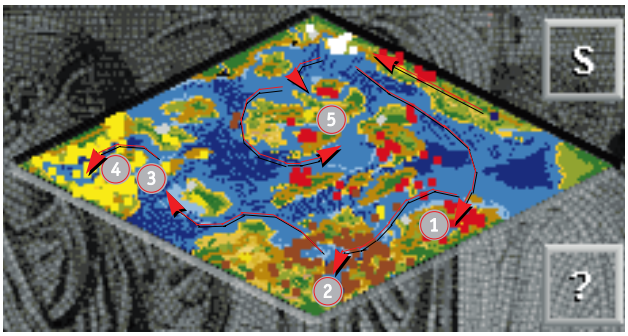


Die Katapult-Tiremen räumen den Weg frei. Anschließend werden Truppen angelandet.

2. Kampagne: Ave Caesar

Bei allen Missionen dieser Kampagne steht Ihnen der Kaiser persönlich zur Verfügung. Obwohl er unter allen Umständen zu schützen ist, sollten Sie sich nicht scheuen, ihn dennoch aktiv einzusetzen. Die einzigen Feinde, die er zu fürchten hat, sind gegnerische Priester mit ihren Bekehrungsversuchen.

Mission 1: Caesar vs Pirates
(Aufbaumission, 3 Gegner, Eisenzeit)



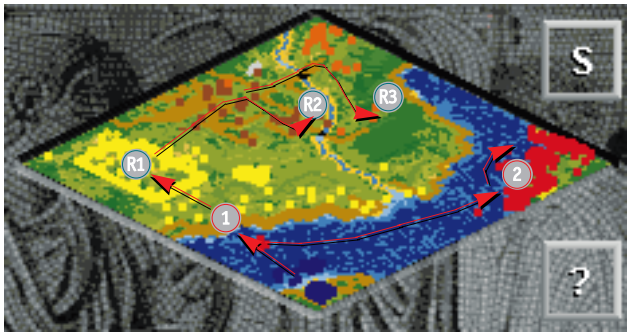
Ziel: Zerstören Sie alle Häfen der Piratennester.
Situation: Sie müssen eine große Flotte aufbauen, um den überlegenen Piraten Paroli bieten zu können.

1. Bewegen Sie Caesar nach NW und nehmen Sie die Siedlung in Besitz. Bauen Sie ausschließlich Häuser und Lagergruben und konzentrieren Sie sich auf die Holzfällerei. Die Nahrungsversorgung übernehmen vier bis fünf Fischkutter.
2. Sichern Sie den Hafen und die Küste unterhalb des Goldvorkommens mit Wachtürmen, während Sie die Tireme erforschen.
3. Halten Sie ständig vier bis sechs Tiremen zum Schutz Ihrer Siedlung bereit.
4. Beginnen Sie Ihren Feldzug, wenn Sie acht bis zehn Tiremen zusätzlich gebaut haben. Verfahren Sie wie auf der Karte eingezeichnet, indem Sie mit dem schwächsten Gegner beginnen. Das erste Piratennest (1) eignet sich außerdem gut zur Errichtung eines Außenpostens, falls der Holzvorrat Ihrer Hauptsiedlung erschöpft ist.



In dieser Bucht haben uns die Piraten aufgelauert. Vorsicht vor den Feuergaleeren!

Mission 2: Britain
(Taktikmission, 4 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Nehmen Sie die drei Ruinen in Ihren Besitz.
Situation: Sie müssen nach Britannien übersetzen und sich Zugang zu den Ruinen verschaffen.

1. Stoßen Sie mit Ihren schweren Kriegsschiffen zur SW-Küste Britanniens vor (1). Gegen die Türme dort können Sie die größere Reichweite Ihrer Schiffe ausnutzen. Verladen Sie Ihre Truppen und setzen Sie auf die Insel über.
2. Währenddessen zerstört Ihre Kriegsmarine die Häfen und alle Transportschiffe des Gegners im Osten (2), der Ihnen sonst sehr bald in den Rücken fallen würde.
3. Wenden Sie sich wieder der Insel zu und marschieren Sie in nördwestlicher Richtung auf die erste Ansiedlung zu. Halten Sie Cäsar stets im Hintergrund und schützen Sie Priester und Katapulte mit Zenturios und Bogenschützen. Die Legionäre bilden die Vorhut, sobald die Katapulte die gegnerischen Türme zerstört haben.
4. Lassen Sie zwei bis drei Legionäre bei der ersten Ruine (R1) zurück und marschieren Sie weiter nach Osten und Süden bis zur zweiten Ruine (R2).
5. Bewegen Sie Cäsar durch die feindlichen Linien hindurch bis (R3), wo er die britische Infanterie ausschaltet und die dritte Ruine besetzt.



Der letzte korsiche Hafen ist erreicht. Zunächst müssen die Türme neutralisiert werden.



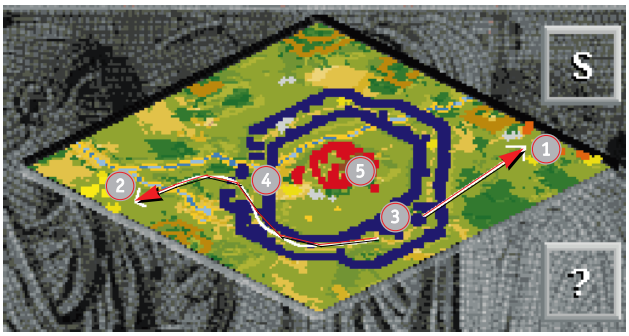
Cäsar stößt alleine zur letzte Ruine vor. Axtkämpfer und Steinschleuderer stellen keine echte Bedrohung für ihn dar.



Alles auf einen Blick:

- Komplettlösung 2. Kampagne:
  - Mission 3: Alesia
  - Mission 4: Caesar vs Pompey

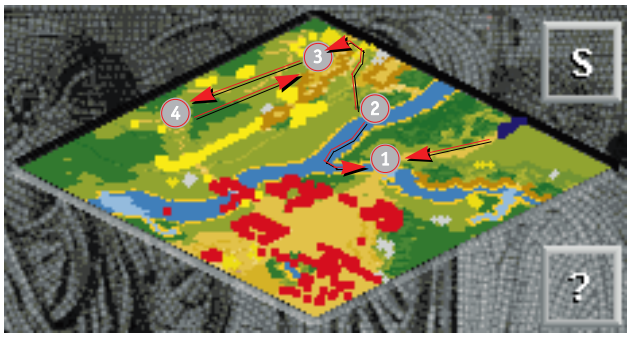
Mission 3: Alesia
(Aufbaumission, 4 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Der gallische Heerführer Vercingetorix soll getötet werden.
Situation: Sie kommandieren eine Festungsanlage inmitten der gallischen Stämme.

1. Caesar bewegt sich sofort nach Osten und greift die Arbeiter der dortigen gallischen Siedlung (1) an. Ziehen Sie zwei Arbeiter nach und errichten Sie Türme. Ist der Widerstand gebrochen, kehrt Caesar unverzüglich zum Dorfzentrum zurück.
2. Zeitgleich mit dieser Operation beordern Sie die Legionäre und vier Bogenschützen nach Westen zur zweiten Siedlung (2). Auch hier töten Sie zunächst die Arbeiter, ehe Sie Türme errichten und Ihre Fußtruppen wieder abziehen können.
3. Bauen Sie in beiden Außenposten Lagergrube und Kornspeicher und beginnen Sie mit dem Ressourcen-Abbau.
4. Verstärken Sie den inneren Verteidigungsring durch weitere Türme. Richten Sie Ihr Hauptaugenmerk dabei auf die Befestigung nördlich Ihres Dorfzentrums (3), da dort der Schwerpunkt der gallischen Ausbruchsversuche liegt. Wenn Sie östlich des Goldvorkommens bei (4) zusätzliche Türme errichten, können Sie den Goldabbau des einzig verbliebenen Gegners empfindlich stören.
5. Bauen Sie die Siedlung um Ihr Dorfzentrum herum aus und rüsten Sie Katapulte sowie schwere Infanterie. Stoßen Sie dann zu Vercingetorix (5) vor.

Mission 4: Caesar vs Pompey
(Taktikmission, 2 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Die Stadt Pompey muß zerstört werden.
Situation: Sie sehen sich mit einer kleinen Streitmacht zwei gut befestigten Städten gegenüber.

1. Errichten Sie vier Häuser und einen Hafen bei (1). Bauen Sie ein Transportschiff und setzen Sie Cäsar, die beiden Katapulte und Hoplite nach (2) über.
2. Marschieren Sie eng am Waldrand nach Norden und nehmen Sie die ergiebigen Rohstoffvorkommen bei (3) in Besitz. Holen Sie anschließend die restlichen Einheiten nach. Cäsar reitet nach SW durch die Stadt (4) und tötet alle Arbeiter. Lassen Sie sich dabei auch durch die Türme nicht abschrecken.
3. Damit haben Sie den Hauptgegner handlungsunfähig gemacht. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad reicht Ihre Streitmacht auch schon aus, um die Stadt vollständig zu zerstören. Anderenfalls errichten Sie an Ort und Stelle eine Siedlung und rüsten weitere Truppen. Bauen Sie dazu zuerst eine Lagergrube, um genügend Holz für ein Dorfzentrum fällen zu können.

Andreas Krumme



Ganz im Norden entsteht die neue Siedlung. Rohstoffe sind reichlich vorhanden.



Gallische Reiter haben die Mauer durchbrochen. Die Verteidigungsanlage muß dringend verstärkt werden.



Unsere Streitmacht nimmt die Stadt unter Beschuß. Zunächst werden die Türme zerstört.

Allgemeine Spieletips

GP 500CCM

Noch nie war ein Motorrad-Rennspiel am PC so komplex wie Ascarons Grand Prix-Sim und noch nie konnten Sie mit den richtigen Setups so viel aus Ihrem Bike herauskitzeln. Wir zeigen, wie es geht.

Zwei statt vier

In den letzten Monaten wurde der PC-User mit vierrädrigen Rennsimulationen überschwemmt. Endlich kommt – dazu noch aus deutschem Haus – eine Motorrad-Simulation, die sich technisch nicht hinter den F1-Boliden zu verstecken braucht.
Wer allerdings glaubt, auf zwei Rädern und breiten Pisten fahre es sich leichter als in Formel 1-Fahrzeugen, irrt gewaltig. Schon ein kleiner Fehler kann Sie bei einer Motorradmeisterschaft mühsam erkämpfte Plätze kosten. Schließlich sind Sie auf den schmalen Maschinen leichter zu überholen als Frentzen und Verstappen!

Politik der kleinen Schritte

Das A und O lautet: Lernen Sie die Kurse in- und auswendig. Um Ihnen den Lernprozeß zu vereinfachen, können Sie verschiedene Hilfen in Anspruch nehmen. Machen Sie es sich nicht gleich zu Beginn schwer und nehmen Sie das gesamte Angebot an. Trotz automatischer Bremse und angezeigter Ideallinie werden Sie den Parcours häufig verlassen!
Da Ihnen die Vogelkamera einen besseren Blick auf die Straße gönnt als die Sicht durchs Visier, sollten Sie nicht gleich mit der Ich-Perspektive üben. Zwar geht Ihnen dadurch ein Großteils des Flairs verloren, aber dafür erleben Sie weniger frustierende Momente. Später, wenn Sie sich genug Erfahrung angeeignet haben, sollten Sie auf die Visierkamera umschalten.



Auf die Knie! Schräglagen stellen den besonderen Reiz einer Motorrad-Simulation dar! Das Fahrgefühl wird damit gut eingefangen.



In Suzuka befahren Sie einen abwechslungsreichen Kurs mit engen Biegungen, herausfordernden Kurvenkombinationen und kurzen Geraden!

Natürlich müssen Sie auch das Motorrad-Handling verinnerlichen. Das können Sie nur, wenn Sie die Strecke, die Sie befahren, bereits im Schlaf kennen. Denn erst wenn Sie sich nicht mehr auf den Pistenverlauf konzentrieren müssen, haben Sie alle Augen und Ohren für die Maschine übrig. Suchen Sie sich also eine Teststrecke aus, die so abwechslungsreich wie möglich ausfällt. Dazu gehören enge und weite Kurven, verschiedene Kurvenkombinationen und natürlich ein oder zwei spannende Schikanen! Einen Kurs, der all diese Kriterien erfüllt und der zudem mit einem gut haftenden Bodenbelag ausgelegt ist, finden Sie in Suzuka.

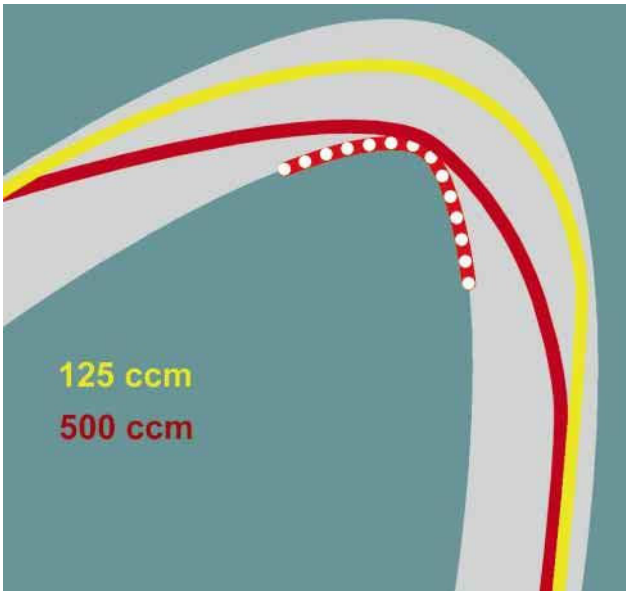
Wahl der Waffen

Der Unterschied zwischen einer 125ccm-, einer 250ccm- und einer 500ccm-Maschine liegt nicht nur in der differenzierten Motorleistung oder dem Gewicht, sondern auch in einer unterschiedlichen Kurventaktik! Da die 125ccm-Motorräder weniger stark beschleunigen als die großen Geschwister, versucht der Pilot in den Biegungen so wenig Geschwindigkeit wie möglich zu verlieren, auch wenn er dabei die Kurve oftmals nicht im Scheitelpunkt durchfährt! Je weniger Kubik Ihnen zur Verfügung stehen, desto weiträumiger müssen Sie die Kurven nehmen.
Da die kleineren Maschinen mit weniger Leistung ausgerüstet sind, haben Sie vor Kurven auch etwas mehr Zeit, um sich auf die Biegung einzustellen. Sollte Ihnen das Tuning widerstreben, sind Sie bei der kleinen Klasse sowieso besser aufgehoben. Das Setup der Maschinen spielt bei 125ccm eine weit weniger tragende Rolle als bei den 500ccm-Geschossen. Vor allem bei den großen Brüdern müssen Sie eine Menge Zeit ins Feintuning investieren, um bei einer Meisterschaft mithalten zu können.



Alles auf einen Blick:

- Setup
- Bremstaktiken
- Setup-Hilfen



Je geringer die Motorleistung, desto weniger Zeit dürfen Sie in der Kurve verlieren! Die rote Linie symbolisiert die Ideallinie einer 500er-, die gelbe dagegen die einer schwächlichen 125er-Maschine.

Setup

Im Setup können Sie an fast jeder Schraube drehen. Was Sie dabei alles verstellen und damit auch verpfuschen können, ist schier grenzenlos. Spätestens, wenn Sie einen Blick in das heikle Menü werfen, müssen Sie erkennen, daß das Motorradtuning dem der Formel 1 in nichts nachsteht! Im Anfänger-Modus können Sie auch ohne Setup-Tuning eine Meisterschaft gewinnen. Schraubfaule Fortgeschrittene und Profis sollten in erster Linie das Feintuning auf Reifen, Getriebeübersetzung und Gänge beschränken.

1. Einen der wichtigsten Faktoren für ein erfolgreiches Rennen stellen die Reifen dar. Dazu stehen Ihnen elf Sorten zur Verfügung, die in drei Kategorien unterteilt sind. Lediglich bei feuchtem Wetter wählen Sie zwischen Regenreifen und Intermediates, bei trockener Piste greifen Sie zu den Slicks. Je weicher Sie die Schlappen wählen, desto griffiger sind sie und desto schneller können Sie Kurven durchfahren. Leider nutzen sich die Weichlinge sehr schnell ab, so daß Sie sehr behutsam damit umgehen müssen. Sie haben auch die Möglichkeit, vorne und hinten verschiedene Reifen aufzuziehen. Da der Hinterreifen in der Regel stärker beansprucht wird, empfiehlt es sich, für das Rennen hinten eine robustere Variante zu wählen. Der Verschleiß hängt natürlich sehr stark von Ihrer Fahrweise und der Bodenbeschaffenheit ab. Während des Qualifys müssen Sie zu einer weichen Sorte greifen, um eine gute Plazierung zu erfahren.
2. Mit falsch eingestellten Bremsen sorgen Sie für Heiterkeit bei der Konkurrenz. Aber nicht die Balance müssen Sie festlegen, sondern das gesamte System und die Verzögerungswerte! Eine Aufgabe, die selbst reale Mechaniker überfordern könnte! Bei Kursen, die Ihnen nicht besonders liegen oder die Sie noch nicht gut kennen, sollten Sie das dynamische System einbauen. Um den Bremspunkt aber so weit wie möglich in die Kurve zu legen, eignet sich das träge Bremssystem. Dies erfordert auch, daß Sie den Bremspunkt so exakt wie möglich treffen. Viel Spielraum läßt Ihnen die träge Wahl leider nicht! Bei der Verzögerung müssen Sie besondere Vorsicht walten lassen. Je größer die Verzögerung ausfällt, das heißt, je später die volle Bremskraft eintritt, desto feindosierter und damit sicherer



Realitätsnähe auf Kosten der Spielbarkeit. Es gibt fast nichts, was Sie nicht verstellen können.

BREMSTAKTIKEN

Ihr Zweirad reagiert sehr nervös, wenn Sie in der Schräglage bremsen. Daher sollten Sie das Abbremsen in Kurven vermeiden. Reduzieren Sie bereits vor dem Eintritt in die Biegung den Speed. Sollten Sie trotzdem mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve hineinrauschen, behelfen Sie sich mit kurzen Stotterbremsern!



In der Königsklasse sind Millimeterarbeit und Risikobereitschaft gefragt. Beim Überholvorgang in Kurven bewegen Sie Ihr Motorrad stets am Ausbruchslimit.



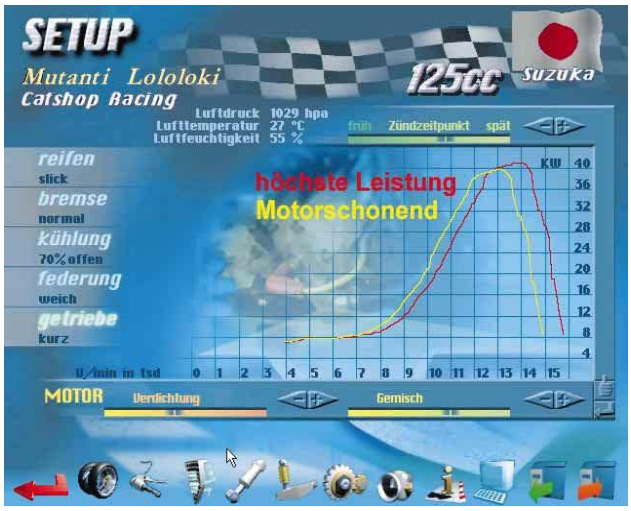
Na, alles klar? Ehrlich gesagt, man kann's auch übertreiben!

SETUP-HILFEN

Um in der 250ccm-Klasse gleich bei sonnigem Wetter Erfolge auf den Asphalt zaubern können, probieren Sie doch einmal folgende Einstellungen aus:

Kurs	Übersetzung	1. Gang	2. Gang	3. Gang	4. Gang	5. Gang	6. Gang	Slicks
Nürburgring	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Mittel
Mugello	15:35	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Hart
Le Castelet	16:38	2.214:1	1.813:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Phillip Island	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Mittel
Brünn	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Weich
Shah Alam	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Jerez	15:37	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Suzuka	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Austria-Ring	15:38	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Weich
Assen	15:39	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Hart
Imola	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Weich
Rio	15:37	2.214:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr weich
Donington	15:36	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.227:1	1.083:1	Mittel
Catalunya	15:36	2.267:1	1.882:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Sentul	15:38	2.438:1	1.933:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Sehr hart
Hexagon-Ring	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Sehr hart
Mt. Elisabeth	16:38	2.214:1	1.813:1	1.588:1	1.368:1	1.200:1	1.045:1	Mittel
Lake Vermeer	15:37	2.438:1	1.933:1	1.988:1	1.368:1	1.174:1	1.045:1	Sehr hart

Da im Anfänger-Modus die Reifen nicht verschleißen und stets optimalen Zustand haben, sollten Sie sich mit den weichen Schlappen auf die Jagd nach Punkten begeben. Weiterhin können Sie im Anfänger-Modus die Übersetzung ein wenig kürzer wählen, da den Maschinen ein paar Pferdchen abgezogen werden.



Bei der roten Kurve arbeitet Ihre Maschine am Maximum und geht dabei verstärkt das Risiko eines Motorplatzers ein. Bei der gelben Linie verzichten Sie auf die Höchstgeschwindigkeit zugunsten der Haltbarkeit.

können Sie bremsen. Sollte sich bei einem starken Bremsvorgang das Hinterrad vom Boden lösen, müssen Sie eine größere Verzögerung wählen! Dies geschieht hauptsächlich bei der 500er-Klasse.

3. Die Federung ist verantwortlich dafür, wann und ob Sie den Bodenkontakt verlieren. Je weicher Sie die Federgabel einstellen, desto besser ist die Bodenhaftung in Kurven oder über kleinere Fahrbahn-Unebenheiten. Das ständige Nachwippen, das hierbei entsteht, geht auf Kosten der Geschwindigkeit und der Haltbarkeit der Reifen. Auch kann Ihnen bei einem zu weichen Setup die Maschine in einer steilen Kurve leichter wegrutschen. Daher sollten Sie lieber zu einem härteren als einem zu weichen Dämpfer greifen! Als ob das nicht schon genug wäre, müssen Sie auch noch die Elastizität des Öls bestimmen. Machen Sie sich damit keinen Streß und greifen Sie zu einem Öl, das zu 70% zäh ist. Damit sind Ihre Federn ausreichend gedämpft, behalten aber noch die nötige Federwirkung.
4. Beim Übersetzungs-Menü hat sich Ascaron selbst übertroffen. Während Sie bei F1RS2 oder GP2 überschaubare Schieberegler verstellen, kriegen Sie hier Grafiken und Leistungskurven um die Ohren gehauen, daß Ihnen Hören und Sehen vergehen! Schreiben Sie sich schon mal in der Uni im Fachbereich Maschinenbau ein! Dieses Studium benötigen Sie dafür! Bevor Sie sich auf Ihr glückliches Pokerhändchen bei den Einstellungen verlassen, sollten Sie sich an folgende Regeln halten: Je weniger Kurven ein Kurs aufweist und je mehr Geraden er beinhaltet, desto weiter müssen die Zahnräder auseinanderliegen. Das heißt, die Kurvengrafiken werden langgezogen. Bei langsamen Strecken hingegen werden sie gestaucht. Mit den Plus- und Minuspfeilen am unteren Bildschirmrand (Ritzel/Kettenrad) ändern Sie diesen Wert. Beim Übersetzungsverhältnis muß der Weg vom ersten zum zweiten Gang größer ausfallen als vom zweiten zum dritten. Dasselbe gilt vom dritten zum vierten und vom vierten zum fünften, bis hin zum letzten Gang. Orientieren Sie sich hierzu an den Endpunkten der Kurven und schämen Sie sich nicht, ein Lineal an den Monitor zu halten. Besitzer von 21-Zoll-Röhren sind Usern mit 14-Zoll-Monitoren gegnüber leicht im Vorteil! Die optimale Einstellung für den ersten Gang finden Sie, indem Sie die engste Kurve durchfahren und am langsamsten Punkt auf den Drehzahlmesser schauen. Ihre Maschine muß sich im ersten Gang befinden und ungefähr im mittleren Drehzahlbereich arbeiten. Danach bestimmen Sie die Einstellung für den letzten Gang. Rasen Sie hierfür auf der längsten Geraden entlang und werfen Sie am schnellsten Punkt einen Blick auf den Drehzahlmesser. Ihr Getriebe sollte im sechsten Gang arbeiten und die



Alles auf einen Blick:

- **Vorsicht, Falle**
- **Platzkämpfe**
- **Ascaron-Homepage**

VORSICHT, FALLE!

Sie haben Zeit und Mühe investiert, um ein optimales Setup für Ihre Maschinen zu finden? Damit meinen Sie nun gut gerüstet den Anfänger-Modus verlassen zu können? Dann machen Sie sich auf eine unangenehme Überraschung gefaßt. Im Anfänger-Modus haben die Maschinen weniger Motorleistung oder Reifenabrieb als in den höheren Levels, so daß Ihr mühsam erarbeitetes Setup nicht mehr die optimale Wirkung erzielt.

Drehzahl fast vollständig ausnutzen. Anschließend stellen Sie die dazwischenliegenden Gänge nach dem zuvor beschriebenen Schema ein.

5. Bei der Motorabstimmung begrüßt Sie eine ähnliche Grafik. Diesmal dürfen Sie Ihre Aufmerksamkeit dem Zündzeitpunkt, dem Gemisch und der Verdichtung schenken. Ein Zitat aus dem Handbuch: „Die Sauerstoffmenge pro Kubikzentimeter Luft nimmt bei geringem Luftdruck, höherer Temperatur und höherer Luftfeuchtigkeit ab." Beherzigen Sie dies! Die höchste Motorleistung erreichen Sie, wenn die Spitze der Grafik so weit oben und so weit rechts wie möglich steht. Sollten Sie dadurch aber mit einem Motorschaden bestraft werden, verschieben Sie die Regler, bis die Kurve etwas tiefer und weiter links liegt.

Platzkämpfe



Sehr ärgerlich. Um eine Kollision mit dem aggressiven Kollegen zu vermeiden, mußten wir ins Kiesbett ausweichen. Glücklicherweise donnerte er mit soviel Geschwindigkeit in die Biegung, daß ihn dasselbe Schicksal ereilte.

Wer zuerst über die Ziellinie fährt, gewinnt das Rennen. Um in diesen Genuß zu kommen, müssen Sie die essentiellsten Überholvorgänge kennen und risikofreudig zu Werke gehen. Im Gegensatz zur Formel 1, wo ein Überholvorgang nur selten stattfindet, können Sie beim Motorradsport mehrmals pro Runde überholen und überholt werden. Die Ausnutzung des Windschattens spielt nur eine untergeordnete Rolle, da die Fahrzeuge sehr leicht sind und aufgrund der Form nur wenig Luft verdrängen. Versuchen Sie keinesfalls, vor Kurvenkombinationen einen Angriff zu starten. In Passagen, in denen zwei und mehr Kurven angrenzen, sollten Sie die Ideallinie nicht verlassen. Sie würden dabei zuviel Zeit verlieren und die Aussicht auf Erfolg schwände rapide. Lediglich die Ausgangsgeschwindigkeit nach einer Kurve und die Geschwindigkeit beim Eintritt in eine Kurve entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg (von einem Fahrfehler des Vordermanns einmal abgesehen)!

1. Die günstigste Gelegenheit bietet sich Ihnen in einer engen Kurve, an die eine lange Gerade anschließt. Versuchen Sie, in der Biegung einen weiten Bogen zu fahren (125ccm), um möglichst wenig Geschwindigkeit einzubüßen. Sobald Sie in die Gerade einsehen können, beschleunigen Sie maximal. Mit etwas Glück und gutem Timing sind Sie stets ein paar km/h schneller als Ihr Vordermann und können so mühelos auf der Geraden an ihm vorbeiziehen.
2. Als etwas heikler, dafür aber spektakulärer erweist sich ein Positionskampf vor einer Kurve. Sobald Ihr zukünftiger Ex-Vordermann bremst, lenken Sie Ihre Maschine in die Kurvenmitte. Bremsen Sie vorsichtig ab, da starke Bremsmanöver in der Schräglage leicht einen Abflug bedeuten können. Nun können Sie den Kollegen auf der Innenbahn überholen. Vergessen Sie nicht, frühzeitig zu beschleunigen, um den gewonnenen Platz nicht wieder zu verlieren. Da Sie eine etwas engere Kurvenlinie fahren, hat der neue Hintermann die Möglichkeit, etwas früher zu beschleunigen! Sobald Sie ihn aber vor dem Scheitelpunkt der Kurve kassiert haben, droht Ihnen keine unmittelbare Gegenattacke mehr! Lassen Sie sich also mit diesem Überholvorgang nicht zuviel Zeit!

Peter Gunn
haegar@pop-hannover.de







Am Ausgang der Biegung sollten Sie bereits schneller sein als die Piloten vor Ihnen, so daß Sie den Pulk auf der angrenzenden Geraden mühelos nach hinten verweisen können.







Zwei entscheidende Sekunden: Sobald Sie sich zum Überholen vor oder in der Kurve entschlossen haben, muß alles sehr schnell gehen. Ihr Gegner kann zum Gegenschlag ausholen, wenn Sie im Scheitelpunkt der Biegung noch nicht die Nase vorn haben!

ASCARON-HOMEPAGE

Möchten Sie Ihre Meinung zu GP500ccm loswerden oder suchen Sie Infos zu weiteren Ascaron-Produkten? Dann sollten Sie die Homepage der deutschen Softwareschmiede unter http://www.ascaron.com/german/index.htm aufsuchen. Schauen Sie doch mal rein, was Ascaron sonst noch zu bieten hat...

Komplettlösung

ANNO 1602

NEUE INSELN, NEUE ABENTEUER

Mit dem ersten offiziellen Add-On zu Anno 1602 gibt es jetzt massig Nachschub für alle siedelwütigen Seeleute. Die sechs neuen Kampagnen haben es in sich. Wir haben alle Inseln für Sie erforscht und geben Tips zu den einzelnen Szenarien.

Was ist neu?

1. Sie können statt der normalen Getreidemühle jetzt auch eine Wassermühle bauen. Sie hat die gleiche Funktion, kann aber auf Inseln mit Flüssen zwei Quadrate Platz einsparen.
2. Ihre Gegner lassen sich nicht mehr von Bäumen und Wäldern den Weg versperren. Wer also bis jetzt seine Verteidigung auf Forstwirtschaft gegründet hat, muß ein für allemal umdenken.
3. Taste M: Mit einem Tastendruck markieren Sie Ihre Truppen. Dies dient besonders einer verbesserten Übersicht im Kampf. Ein Kasten auf der Minimap und die Aktivierung des Kampfmenüs bei der Auswahl einer Truppe vereinfachen die Handhabung weiter.





Neuerdings können Ihre Siedlungen von verherenden Vulkanausbrüchen heimgesucht werden. Seien Sie gewarnt!

4. Neuerdings gibt es Inseln, deren Größe auch dem erfahrensten Kapitän die Sprache verschlägt. Der größte Inseltyp ist mehr als doppelt so groß wie bei der Anno 1602-Vollversion. Sollte sich ein Konkurrent vor Ihnen auf diesem kostbaren Land niederlassen, können Sie mit ihm auf der Insel siedeln. Aber Vorsicht: Sehr erfreut wird Ihr Gegner nicht sein.
5. Schneller im Kontor und Marktplatz: Sie müssen nicht mehr die Kiste im Kontor/Marktplatz-Menü anklicken, um sich den Warenbestand der Stadt anzusehen. Ein Doppelklick genügt.
6. Vulkanausbrüche: Ab und zu bricht ein Vulkan aus! Seien Sie darauf gefaßt, daß Sie Gebäude am Fuße eines Vulkans verlie-

AUFSTIEGSKRITERIEN FÜR DIE BEVÖLKERUNG

Hier können Sie schnell nachschauen, was Ihr Volk benötigt, um die nächsthöhere Zivilisationsstufe zu erreichen. Die nachgefragten Bedarfsgüter aus der vorangegangenen Stufe werden weiterhin nachgefragt, aufgelistet sind die neuen Bedürfnisse. Die Spalte „Bewohner" gibt die Anzahl der Personen pro Haus (!) in der neuen Stufe an. Die Materialkosten beziehen sich auf die Aufwertung eines Gebäudes.

Von	zu	BEWOHNER	Soziale Einrichtungen	Nachgefragte Bedarfsgüter	Materialkosten
Pioniere	Siedler	6	Kapelle Marktplatz	Tuch	1 3 0
Siedler	Bürger	15	Wirtshaus Schule	Alkohol Tabak Gewürze	2 2 6
Bürger	Kaufleute	25	Badehaus Kirche	Kakao	3 3 9
Kaufleute	Aristokraten	40	Theater Hochschule	Schmuck Kleidung	3 3 12

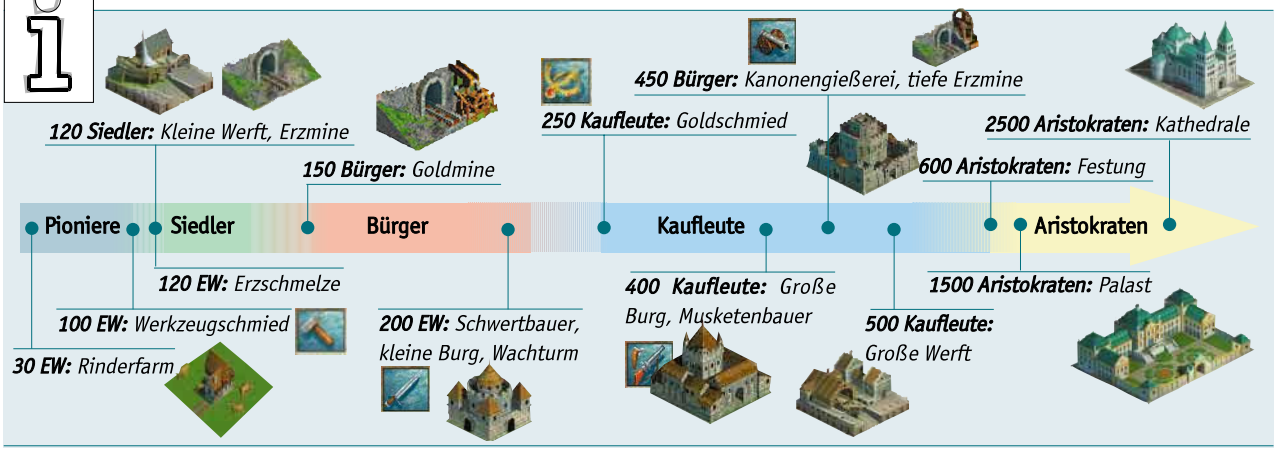
Spitzen-Steuersätze:

Mit Steuern läßt sich gutes Geld verdienen. In der folgenden Tabelle sehen Sie, wie viel Sie Ihren Einwohnern abverlangen können. Diese Werte gelten nur, wenn der rote Bedarfsbalken voll ausgefüllt ist und Ihr Volk nicht hungert. Besonders in ersten Stufen können Sie so ordentlich absahnen.

Pioniere:	***48%***
Siedler:	***45%***
Bürger:	***36%***
Kaufleute:	***35%***
Aristokraten:	***34%***

Wenn Sie eine Kathedrale und einen Palast errichtet haben, sind Ihre Aristokraten so glücklich, daß Sie sogar 40% und mehr an den Fiskus löhnen.

DIE WICHTIGSTEN BEVÖLKERUNGSMEILENSTEINE





Neues Gebäude: Wassermühlen erfüllen die gleiche Funktion wie die normalen Windmühlen, sparen aber Platz.

ren. Die Lavabrocken fliegen ziemlich weit und können weite Teile Ihrer Siedlung in Brand stecken. Sorgen Sie mit Feuerwehren vor! Gold und Erzvorkommen in Vulkanen sind vernichtet, sobald der Berg ausbricht!

7. Eines Ihrer Schiffe ist gesunken? Damit Sie möglichst schnell für Ersatz sorgen können, zeigt Ihnen ein Klick auf die Trümmer im Wasser, welche Ladung Sie verloren haben.
8. Abrüstung: Der Krieg ist vorbei, die letzte Schlacht gewonnen? Nun liegen Ihnen womöglich ganze Armeen auf der Tasche, leben fröhlich in den Tag hinein und kosten jede Menge Sold. Wenn Sie eine einzelne Einheit anklicken, können Sie diese Einheit auflösen. Auf die gleiche Weise können Sie auch eigene Schiffe versenken.





Die neuen Kampagnen

Wir haben für Sie alle 20 Szenarien der sechs neuen Kampagnen unter die Lupe genommen. Für fast jedes Szenario finden Sie eine Tabelle, aus der Sie die Verteilung der Rohstoffe auf die einzelnen Inseln ablesen können. In einigen Szenarien werden die Inseln zufällig generiert, eine tabellarische Aufzählung der Rohstoffe ist dann nicht möglich.

Die Tabelle

In den Tabellen finden Sie in der obersten Zeile die verschiedenen Rohstoffe. Darunter befinden sich Zahlen, die die jeweiligen Inseln markieren. Jetzt können Sie anhand der grünen (100%/großes Vorkommen) und der gelben Markierungen (50%/kleines Vorkommen) feststellen, welcher Rohstoff wo wächst. Dank dieser Tabelle sparen Sie sich das ewige Herumfahren und Erkunden der Inseln. Sie können mit einem Blick herausfinden, wo Sie Tabak anpflanzen können oder welche Rohstoffe auf der Insel X gut gedeihen.

Außerdem haben wir noch einen Lösungsansatz für die jeweilige Mission beigefügt, um die Besonderheiten der Aufgabenstellung kurz zu umreißen. Zahlen in Klammern hinter dem Punkt Piraten (z. B. **Piraten:** Ja (7, 9)) zeigen die Inseln, auf denen sich die Freibeuter häuslich niedergelassen haben.

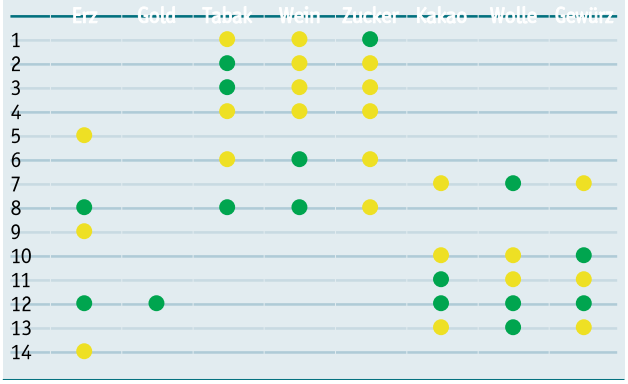
▼ Auf zu neuen Ufern

AUF HALBEM WEGE

Gegner: *1*
Piraten: *Ja*
Eingeborene: *Nein*



Sie haben zu Anfang ein überlegenes Schiff. Versenken Sie sofort das gegnerische Schiff und sorgen Sie dann dafür, daß Ihr Widersacher keine neuen Schiffe baut. Sie können dann ganz in Ruhe vor sich hin siedeln, bis Landtruppen verfügbar werden.



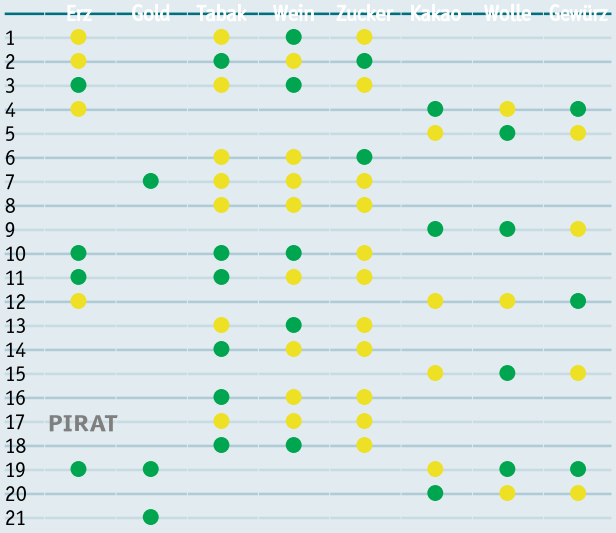
Legende: ● 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen) ● 100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen) ? Ergiebigkeit zufällig PIRAT Piratensiedlung

DER SCHEIN TRÜGT

Gegner: 1, ein Verbündeter
Piraten: Ja (17)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich

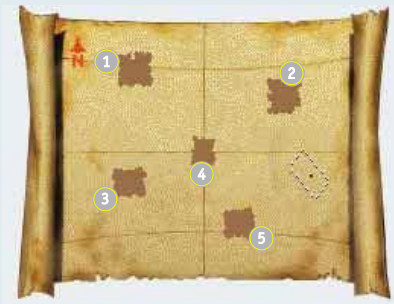


Mit zwei Steinmetzen, Schulhaus und ein paar neuen Häusern haben Sie in Ihrer anfänglichen Stadt im Handumdrehen 450 Bürger (30 Häuser!) und können Kanonen gießen. Mit drei oder vier kleinen Kriegsschiffen können Sie dann die Flotte des blauen Gegners besiegen. Tip: Errichten Sie ein Kontor auf Insel 19 in Reichweite der Goldader. Um Ihren Feldzug gegen den blauen Spieler zu beschleunigen, sollten Sie hier eine Werft, Baumwollplantagen und Holzfäller errichten. So können Sie Ihre Schiffe direkt an der Front reparieren.



JEDEM SEIN EILAND

Gegner: 0
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein
Spezial: Keine Freien Händler



Fangen Sie mit einer Stadt auf der mittleren Insel an. Sie müssen mit Ihren anfänglichen Ressourcen 120 Siedler, ein Erzbergwerk und eine Werkzeugproduktion aufbauen. Wenn Sie für genügend Geld und Ressourcen sorgen, können Sie die beiden anderen Städte sehr schnell aufbauen. Beachten Sie, daß 500 Aristokraten nur 13 Wohnhäuser benötigen!



HARTE ZEITEN

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein

Es gibt nur eine Insel und Ihr Gegner hat sich schon mächtig darauf breit gemacht. Sie müssen sehr vorsichtig taktieren, damit Ihr Geld reicht. Bis Sie 120 Siedler haben, müssen Sie Werkzeug importieren. Danach sollten Sie nur noch Erz importieren. Sparen Sie bei positiver Bilanz einige tausend Goldstücke an. Ab 450 Bürger können Sie die Kanonengießerei errichten und Kanonen produzieren. Rüsten Sie 3 bis 4 kleine Kriegsschiffe mit Kanonen aus und versenken Sie immer wieder die gegnerischen Schiffe. So schwächen Sie den Feind. Säubern Sie das gegnerische Kontor von Türmen. Dann haben Sie so gut wie gewonnen!

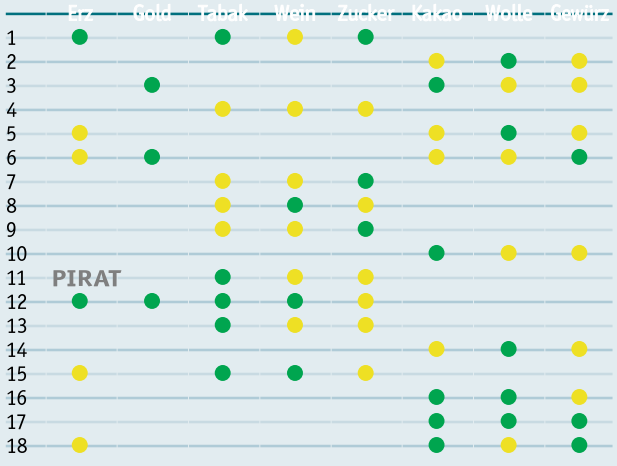
▼ Traue nur Dir selbst

VERBLENDUNG

Gegner: 2
Piraten: Ja (11)
Eingeborene: Ja (17)
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich



Auf Ihren beiden anfänglichen Inseln sollten Sie schleunigst für Werkzeuge und Ziegel sorgen. Bringen Sie Ihr Volk auf die Stufe Bürger, um Kanonen herstellen zu können. Tip: Sichern Sie sich das Goldvorkommen auf der Insel des Gegners auf Insel 12, indem Sie ein Kontor in Reichweite des Berges errichten.



SELBSTÜBERWINDUNG

Gegner: 2
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja
Spezial: Zufallsinseln

Ihr Siedlungsgebiet im Nordwesten der Karte besteht ausschließlich aus Nord-Inseln (Tabak, Wein, Zucker). Siedeln Sie zuerst auf der großen Insel des gelben Gegners im Nordosten, und zwar in Reichweite der Goldader. Sichern Sie diese Position mit einem Marktplatz. So beschränken Sie den gelben Gegner und haben später Zugang zu einer Goldmine. Der Gegner ist über Ihre Siedlung überhaupt nicht erfreut und erklärt Ihnen den Krieg! Meiden Sie Gefechte und ziehen Sie sich schnell nach Nordwesten zurück, um dort Ihre Siedlung aufzubauen.

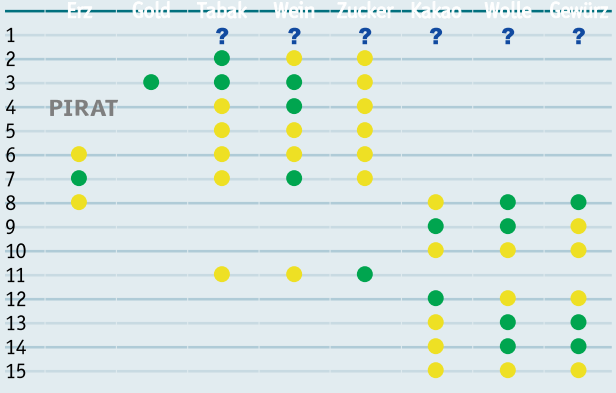
Legende: ● 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen)
● 100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen)
? Ergiebigkeit zufällig
PIRAT Piratensiedlung

DER DIEB

Gegner: 3
Piraten: Ja (4)
Eingeborene: Nein



Gegen den weißen und den gelben Spieler haben Sie zunächst keine Chance! Erobern Sie die Inseln des blauen Widersachers. Während Sie mit drei Schiffen den Angriff starten, sollten Sie Ihr leeres Schiff zu den Piraten auf Insel 4 schicken, um Schutzgeld zu zahlen. Greifen Sie zuerst Insel 10 an. Dort wird der Gegner eine Werft errichten, die Sie kurzerhand erobern (nicht zerstören!). Wenn Sie sich auf dem Inselgürtel in der Mitte eingenistet haben, können Sie es mit den anderen Gegnern aufnehmen.



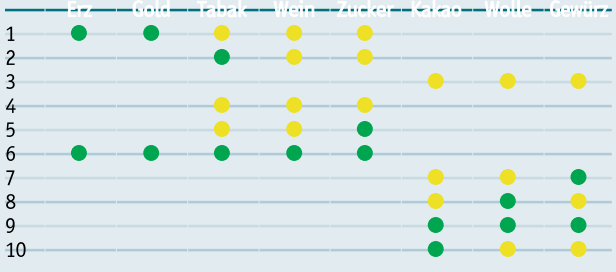
▼ Der Magnat

GEWÜRZMONOPOL

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



Lassen Sie sich auf Insel 3 nieder. Mit dem Erlös aus dem Verkauf des Goldes finanzieren Sie Ihre Siedlung. Sie können alle Bedarfsgüter vom Gegner einkaufen und Ihre Siedlung langsam ausbauen oder selber für die nötigen Güter Sorge tragen. Sichern Sie sich frühzeitig Insel 7. Um das Gewürzmonopol zu erreichen, müssen Sie Insel 9 gewaltsam in Ihren Besitz bringen.



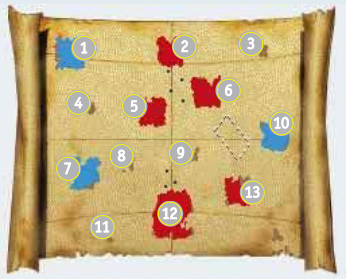
GOLDRAUSCH

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja
Spezial: Zufallsinseln

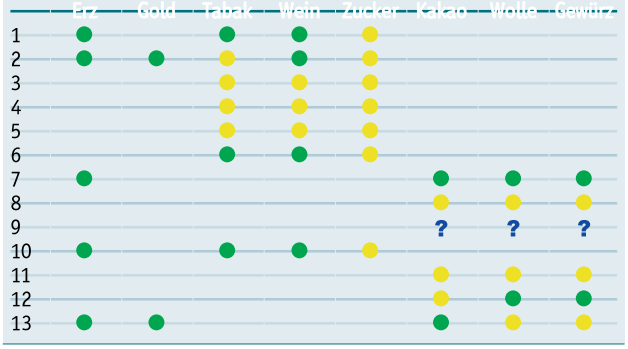
Um die Vorgabe von 50 Tonnen Schmuck erfüllen zu können, müssen Sie unten links auf der Insel der Eingeborenen ein Kontor und eine Markthalle errichten. Schließen Sie vorher unbedingt Frieden mit dem weißen Konkurrenten. Danach lassen Sie sich im Nordosten nieder und bauen Ihre Siedlung aus. Sie müssen per Landhandel 25 Tonnen Gold von den Eingeborenen kaufen. Um das Gold zu Schmuck verarbeiten zu können, müssen Sie die Stufe „Kaufleute" erreichen. Tip: Die Konkurrenten werden die Eingeborenen angreifen! Beschützen Sie diese unbedingt!

GEFÄHRLICHES FAHRWASSER

Gegner: 1
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



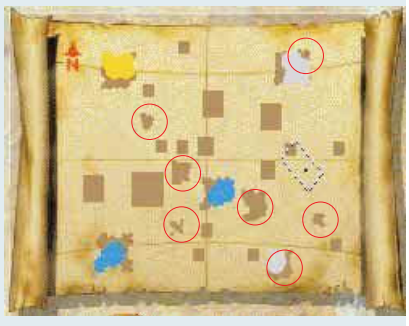
Diese Mission überwältigt zunächst durch die großflächig besiedelten Inseln. Als allererstes müssen Sie Handelsrouten für Ihre Schiffe festlegen. Bringen Sie zunächst alle Güter zu der Hauptinsel (2). Als Rückfracht können die Schiffe dann die für die anderen Siedlungen benötigten Güter mitnehmen. Zwei oder drei Schiffe sollten Sie abstellen, um die gegnerische Flotte zu versenken.



▼ Pirata

DER RETTER

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja
Spezial: Zufallsinseln



Insgesamt gibt es 13 Eingeborenen-Dörfer, von denen jedoch nur 7 fest verteilt sind (siehe Karte). Speichern Sie zu Beginn des Szenarios ab und erkunden Sie die ganze Karte. Sie sollten ein Auge auf die Konkurrenten haben, während Sie Ihre Siedlung aufbauen. Suchen Sie sich sechs Dörfer aus, die Sie beschützen wollen. Am besten errichten Sie neben den Eingeborenen eigene Kontore. Tip: Meiden Sie Dörfer an Vulkanen. Wenn dieser ausbricht, kann die Siedlung zerstört werden!

Legende: 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen) ? Ergiebigkeit zufällig
100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen) PIRAT Piratensiedlung

Feindliche Nachbarn

DIE RACHE

Gegner: 3
Piraten: Ja (6, 7, 8, 10)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich



Auf Insel 12 hat der weiße Konkurrent seine Waffenproduktion. Diese sollten Sie in einem schnellen Schlag vernichten und sich gleich wieder zurückziehen. Widmen Sie sich dann dem blauen Gegner: Dieser verfügt nur über 2 kleine Schiffe und ist leicht zu besiegen. Lassen Sie sich auf den Inseln 1, 3 und 5 nieder. Als nächstes sollten Sie den gelben Gegner vernichten. Sorgen Sie zwischendurch immer wieder dafür, daß der weiße Konkurrent nicht zu mächtig wird.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			●	●	●			
2	?	?	?	?	?			
3			●	●	●			
4	?	?	?	?	?			
5			●	●	●			
6	PIRAT					●	●	●
7	PIRAT		●	●	●			
8	PIRAT		●	●	●			
9	?	?	?	?	?			
10	PIRAT					●	●	●
11			●	●	●			
12	●					●	●	●
13						?	?	?
14	●		●	●	●			
15	●	●				●	●	●
16			●	●	●			
17			●	●	●			

DIE SUCHE NACH FRIEDEN

Gegner: 3
Piraten: Ja (9, 16)
Eingeborene: Ja
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich



Greifen Sie den weißen Gegner sofort an und schwächen Sie ihn immer wieder. Die gegnerische Flotte ist sehr schwach. Auf der anfänglichen Insel können Sie eine Stadt mit Bürgern errichten. Starten Sie dann immer wieder Angriffe gegen die Pirateninseln. Sobald der Pirat vernichtet ist, erscheint er nicht mehr. Sie können dann in aller Ruhe den weißen Widersacher vernichten.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			●	●	●			
2			●	●	●			
3			●	●	●			
4			●	●	●			
5						●	●	●
6	●		●	●	●			
7			●	●	●			
8			●	●	●			
9	PIRAT		●	●	●			
10						●	●	●
11		●				●	●	●
12						●	●	●
13						●	●	●
14	●					●	●	●
15						●	●	●
16	PIRAT		●	●	●			
17			●	●	●			

ZERBRECHT DAS MONOPOL

Gegner: 1, 1 Verbündeter
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja
Spezial: Zufallsinseln

Lassen Sie sich auf den großen Inseln nieder. Es ist nicht ratsam, von Anfang an mit Gewalt gegen den blauen Konkurrenten vorzugehen, da Ihr Verbündeter regen Handel mit ihm treibt. Um den gelben Spieler zu unterstützen und nebenbei noch gutes Geld zu verdienen, sollten Sie eine Nahrungsinsel aufbauen und per Autoroute zum gelben Spieler transportieren.

DAS NEUE IMPERIUM

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja
Spezial: Zufallsinseln

Sie müssen sich zunächst eine solide Siedlung aufbauen, da der blaue Gegner viel zu stark ist. Um die große Werft (für große Kriegsschiffe und eine mächtige Flotte) bauen zu können, brauchen Sie 500 Kaufleute. Verteidigen Sie Ihre Inseln gut! Wenn der Gegner Ihnen den Krieg erklärt, müssen Sie auf Invasionen vorbereitet sein. Schützen Sie insbesondere Ihre Kontore mit Schiffen und Kanonentürmen. Versuchen Sie, Truppentransporte schon auf dem Meer zu versenken. Erst wenn Sie eine starke Flotte haben, können Sie zum Angriff übergehen.

ERNENNUNG ZUM KAISER

Gegner: 3
Piraten: Nein
Eingeborene: Nein



Ihnen untersteht eine riesige Kriegsflotte. Diese Mission ist ohne Siedlung zu schaffen. Sicherer ist es jedoch, sich häuslich niederzulassen. Den weißen und gelben Gegner können Sie gleich zu Beginn vernichten. Gründen Sie eine Siedlung und errichten Sie einen Außenposten auf Insel 3 oder 7. Hier sollten Sie später eine Werft errichten, um Ihre Flotte in Schuß zu halten. Sorgen Sie für große Mengen Tuch und Holz.
Gleich zu Anfang des Szenarios können Sie die feindliche Flotte (blau) versenken, indem Sie einen kleinen Trick anwenden: Die feindlichen Schiffe patrouillieren um die Insel herum. Warten Sie, bis ein Schiff alleine kommt, und versenken Sie es. So müssen Sie sich auf keine großen Schlachten einlassen und können beschädigte Schiffe zurückziehen. Behalten Sie die Seeherrschaft und greifen Sie dann die Verteidigungsanlagen, Marktplätze und Holzfäller im Außenring an.

	Erz	Gold	Tabak	Wein	Zucker	Kakao	Wolle	Gewürz
1			●	●	●			
2			●	●	●			
3			●	●	●			
4						●	●	●
5						●	●	●
6						●	●	●
7			●	●	●			
8			●	●	●			
9						●	●	●
10						●	●	●
11						●	●	●
12						●	●	●

Legende: ● 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen)
● 100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen)
? Ergiebigkeit zufällig
PIRAT Piratensiedlung

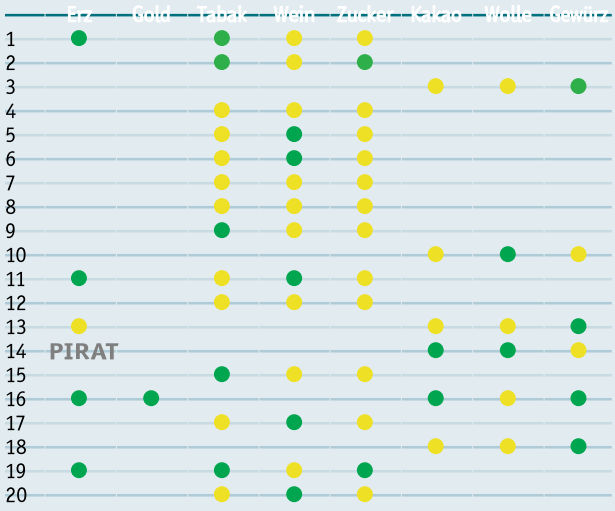
▼ Im Auftrag des Königs

PLATZMANGEL

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein
Spezial: Große Erzvorkommen unerschöpflich

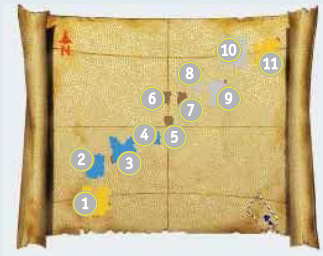


Bauen Sie die Anfangssiedlung aus. Sie können dort die Stufe Bürger erreichen. Sichern Sie sich die großen Inseln 10, 11 und 14 und errichten Sie auf der Insel 16 Ihre zweite Siedlung. Dort können Sie die Goldader mit einem Marktplatz in Ihre Reichweite bringen.

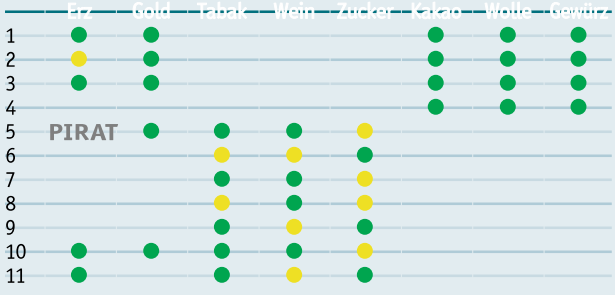


UM JEDEN PREIS

Gegner: 3
Piraten: Ja
Eingeborene: Ja

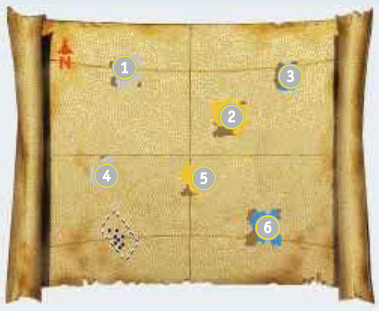


Fahren Sie mit Ihrer Flotte zu Insel 11. Im Norden der Insel finden Sie eine Bucht mit einer kleinen, vorgelagerten Sandbank. Dort können Sie am besten anlanden, da die feindlichen Schiffe außen patrouillieren und Ihre Schiffe in dieser Bucht sicher sind. Vorsicht: Von der anderen Insel holt der Gegner noch während Ihrer Invasion frische Truppen! Ist die Insel erst einmal erobert, haben Sie eine gute Ausgangsposition für Ihre Siedlung.

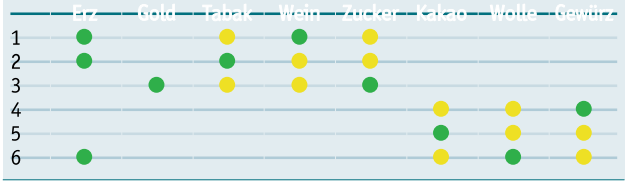


VENI, VIDI, VICI

Gegner: 3
Piraten: Nein
Eingeborene: Ja



Erobern Sie die Insel 3 und errichten Sie dort eine Siedlung mit 20 Häusern, die Sie möglichst schnell auf die Stufe Bürger Bringen. Sie können Erz importieren und zu Werkzeugen verarbeiten. Um eine positive Handelsbilanz zu bekommen, sollten Sie Gold verkaufen.

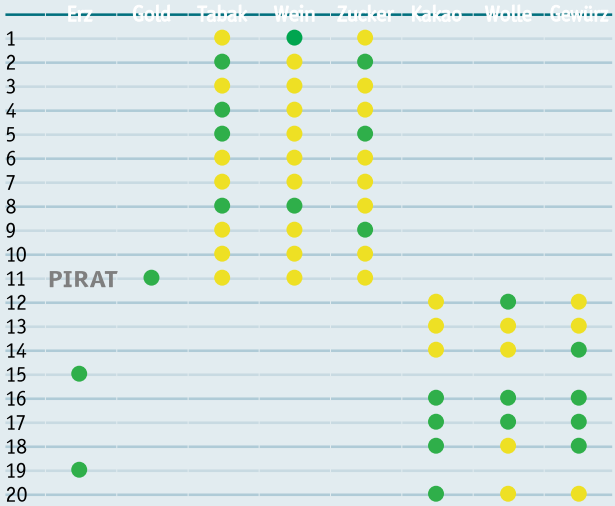


SINTFLUT

Gegner: 0
Piraten: Ja
Eingeborene: Nein



Zu Anfang muß alles sehr schnell gehen: Bauen Sie auf der Hauptinsel Mühlen und Bäckereien und überprüfen Sie das Straßennetz. Um eine Straße an der Küste bauen zu können, müssen Sie anstelle von Wegen Anlegestellen verwenden. Schaffen Sie Tuch von der Baumwollinsel herbei. Auf Insel 17 sollten Sie die Baumaterialien Holz und Ziegel abbauen Wenn Sie es schaffen, schnell genug für ausreichend Tabak und Alkohol zu sorgen, können Sie den Verfall Ihrer Siedlung auf der Stufe Bürger stoppen. Meist degenerieren die Häuser jedoch zu Siedlern. Um das ehrgeizige Ziel von einer Siedlung mit 1.000 Aristokraten zu erreichen, müssen Sie auf den vielen kleinen Inseln sehr platzsparend Versorgungsgüter anbauen und Handelsrouten einrichten.



Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung der Firma Sunflowers.

Florian Weidhase

Legende: 50% Ergiebigkeit (Erz: kleines Vorkommen) ? Ergiebigkeit zufällig
100% Ergiebigkeit (Erz: großes Vorkommen) PIRAT Piratensiedlung

Spieletips

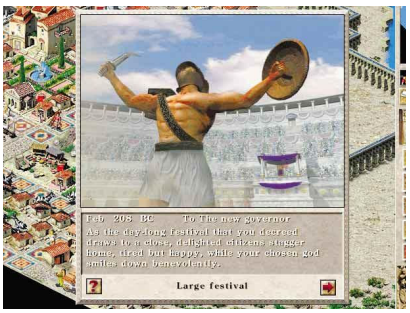
CAESAR III

In Caesar III von Sierra müssen Sie sich als würdiger und fähiger Gouverneur im Dienste Roms bewähren. Auf zehn Seiten erfahren Sie alles, was zum Aufbau einer prunkvollen und mächtigen römischen Siedlung nötig ist.

Spielstrategien

Die Bevölkerung und ihre Stimmung

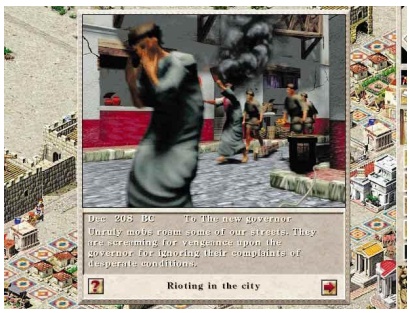
Die Hauptfaktoren für eine gute Stimmung unter den Bürgern sind große Nahrungsvorräte, freie Arbeitsplätze, ein niedriger Steuersatz und hohe Löhne. Solange Sie Einwanderern in Ihrer Stadt solch ein einladendes Umfeld bieten können, werden sich zahllose von ihnen in Ihrer Stadt niederlassen. Werden die Nah-



Ein großes Fest ist zwar ein kurzfristiges Mittel gegen eine verstimmte Bevölkerung, kann aber nicht die Ursache des Problems bekämpfen.



Diebstahl in den Straßen der Stadt ist ein Anzeichen für ernstzunehmende Probleme. Ihr Volk ist unzufrieden! Handeln Sie jetzt schnell!



Wer nicht hören will, muß fühlen! Wenn aufgebrachte Bürger in offener Revolte durch die Straßen ziehen, haben Sie ein ernstes Problem.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

In dieser Liste finden Sie wertvolle Informationen über die einzelnen Gebäude, wie zum Beispiel den Effekt auf umliegende Wohnsiedlungen.

Bezeichnung:	Akademie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigen Arbeiter:	30
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Apotheke
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	2
Baukosten:	25 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit

Bezeichnung:	Amphitheater
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	12
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Schauspieler und Gladiatoren

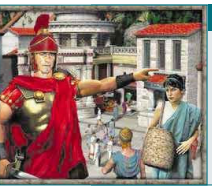
Bezeichnung:	Brücke, niedrig
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	40 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; verhindert die Durchfahrt für Schiffe

Bezeichnung:	Aquädukt
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	8 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Wasser; verbindet Reservoirs miteinander

Bezeichnung:	Bibliothek
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Badehaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; benötigt Wasserversorgung

Bezeichnung:	Brücke, Schiff
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	100 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; erlaubt Schiffen die Durchfahrt



Alles auf einen Blick:

- **Arbeit und Arbeitslosigkeit**
- **Wasserversorgung**
- **Nahrung**
- **Industrie**
- **Handel**
- **Alphabetische Liste der Gebäude**

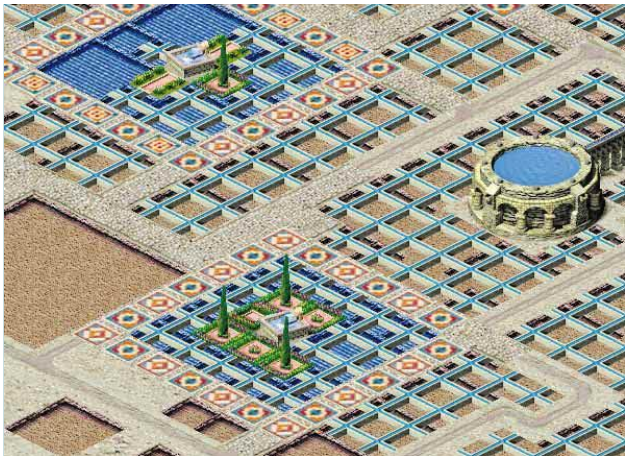
rungsvorräte jedoch knapp, erhöhen Sie die Steuer oder kürzen die Löhne, so wird die Stimmung schlechter, die Kriminalitätsrate steigt, die Bürger wandern aus und Einwanderer lassen sich nicht mehr von Ihrer Stadt anziehen – bis Sie wieder einen lebenswerteren Zustand hergestellt haben.
Wird Ihnen von einer Verschlechterung der Stimmung berichtet, veranlassen Sie sofort ein Fest. Die Bürger werden sich immer erinnern, selbst an das kleinste Fest, und das wirkt sich positiv auf ihre Stimmung aus. Sind die Bürger zunächst wieder unter Kontrolle, können Sie in Ruhe das zugrundeliegende Problem beheben.

Arbeit und Arbeitslosigkeit

Fast jedes Gebäude benötigt Angestellte, um zu funktionieren: die Wasserversorgung, die Farmen, die Industrie und der Handel. In der Idealvorstellung kommt auf jeden Arbeitsplatz ein Arbeiter, jedoch überwiegt meist eines der Probleme: zu wenig Arbeitsplätze oder zu wenig Arbeiter. Gibt es mehr Arbeiter als Arbeitsplätze, bleibt der Rest arbeitslos und dies wirkt sich negativ auf die allgemeine Stimmung unter den Bürgern aus. Zuviele Arbeitsplätze bewirken, daß sich die Arbeiter auf die Gebäude aufteilen und jedes nur mit halber Kraft betrieben werden kann. Produktionsstätten werden dadurch erheblich in der Förderung und Weiterverarbeitung gehemmt.
Die Anzahl der Einwohner ist allerdings immer größer als die der Arbeiter, da lediglich die Bevölkerungsschicht im Alter von 20 bis 50 Jahren arbeitet. Der Rest ist zu jung oder zu alt.

Wasserversorgung

Häuser können sich nicht weiterentwickeln, wenn sie keine Anbindung an das städtische Wassernetz haben. Brunnen versorgen



Benutzen Sie die Spezialkarten oft, um die Ursache für Probleme ausfindig zu machen. Hier sehen Sie, wie weit die Wasserversorgung des Reservoirs reicht.

ein kleines Gebiet mit Wasser, sind aber weniger attraktiv als Springbrunnen. Gebäude der Wasserversorgung stürzen nicht ein und brauchen keinen Zugang zur Straße. Sie stellen jedoch ein beliebtes Ziel für Ausschreitungen, Feinde, Naturkatastrophen und den Zorn der Götter dar.

Nahrung

Die Bürger können sich eine kurze Zeit lang von den Nahrungsmitteln, die sie auf dem Feld oder im Wald finden, selbst ernähren. Ohne Farmen und eine funktionierende, leistungsfähige Versorgung der Stadt werden die Stimmung und der Gesundheitszustand der Bevölkerung schlechter. Je mehr unterschiedliche Nahrungsmittel Sie den Einwohnern anbieten können, desto besser fühlen sie sich und das wirkt sich auf die ganze Stadt aus. Die Ernährung muß auf folgende Weise erfolgen: Nahrungsmittel müssen erst produziert und dann an die Häuser verteilt werden. Silos beziehen Nahrungsmittel von den Farmen und Fischereibetrieben und leiten sie an Marktplätze weiter. Durch diese werden sie an die Bevölkerung weiterverteilt. Fehlen den Silos genügend Angestellte, so

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	*Brunnen*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Nein*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*4*
Baukosten:	*15 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Wasser; die beliebteste Form der Wasserversorgung*

Bezeichnung:	*Dock*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Sehr negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*12*
Baukosten:	*100 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; macht Seehandelsrouten möglich*

Bezeichnung:	*Eisenmine*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*50 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; fördert Rohstoffe für die Waffenproduktion*

Bezeichnung:	*Farm, Gemüse*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; Nahrungsmittelquelle*

Bezeichnung:	*Farm, Obst*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; Nahrungsmittelquelle*

Bezeichnung:	*Farm, Ölsaat*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; baut Rohstoffe für die Ölproduktion an*



Über 3.000 Einwohner verlangen nach jeder Menge Nahrung. Die etlichen Fischereibetriebe sorgen für frischen Fisch und jede Menge Arbeitsplätze.



In Griechenland dürfen Sie erstmals Fischerei betreiben. Achten Sie auf kurze Transportwege und eine ausreichende Versorgung mit Arbeitskräften.

werden die Nahrungsmittel kurzerhand an Warenhäuser verteilt, sofern solche existieren. Aber Achtung: Von Warenhäusern aus werden keine Nahrungsmittel an Marktplätze verteilt! Daran sollten Sie denken, wenn Sie Nahrungsmittel importieren. Es passiert außerdem allzu leicht, daß man beim Auf- und Ausbau der Stadt die Nahrungsmittelproduktion aus den Augen verliert, so daß man sich plötzlich mit einer Hungersnot konfrontiert sieht. Behalten Sie daher immer die Silos im Auge: Gefüllte oder leere Kammern verraten Ihnen, wieviele Nahrungsmittel noch vorhanden sind. Errichten Sie in Wohngegenden zusätzliche Silos, um die Wege von und zum Marktplatz möglichst kurz zu halten: Die Versorgung wird effizienter und schneller. In Szenarien mit Farmgegenden an entlegenden, schwer zugänglichen Plätzen benutzen Sie den Befehl „Nahrungsmittel erhalten“, um auch die entfernteren Silos mit Nahrung zu versorgen.

Industrie

Das Verhältnis der rohstoffffördernden und weiterverarbeitenden Werkstätten liegt bei 1:2. Denken Sie daran, um nicht unnötig Arbeitsplätze zu verschwenden. Was sollten Sie außerdem mit so vielen Rohstoffen anfangen? Exportieren lohnt sich nur bei fertigen Gütern. Eine Stadt, mit der Sie Handel betreiben, kauft und verkauft pro Jahr nur eine bestimmte Menge an Gütern. Sollten Sie genügend Güter produziert haben, legen Sie diesen Industriezweig still. Dadurch können Arbeitsplätze für einen gewissen Zeitraum besser verteilt werden.

Handel

Steuergelder sind eine nicht zu verachtende Geldquelle, der Handel mit anderen Städten bringt jedoch wesentlich mehr Geld ein. Sobald die Nahrungsmittelproduktion sichergestellt ist und Grundbedürfnisse erfüllt sind, wenden Sie sich dem Handel zu. Im Seitenmenü unter den industriellen Gebäuden finden Sie heraus, welche Rohstoffe Sie fördern und welche Werkstätten Sie errichten können. Die Karte des Imperiums gibt Aufschluß über die Städte, die mit Ihnen handeln wollen, und welche Güter sie an- und verkaufen. Jetzt gilt es eine Handelsroute zu einer Stadt zu eröffnen, mit der sich der Handel lohnt, und Rohstoffe zu fördern

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	*Farm, Reben*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; baut Rohstoffe für die Weinproduktion an*

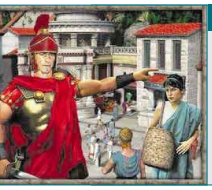
Bezeichnung:	*Farm, Schweine*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; Nahrungsmittelquelle*

Bezeichnung:	*Farm, Weizen*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; Nahrungsmittelquelle*

Bezeichnung:	*Fort*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Extrem negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*1.000 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Schutz*

Bezeichnung:	*Forum*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*6*
Baukosten:	*75 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Verwaltung; treibt Steuern ein*

Bezeichnung:	*Garten*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*12 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Bauwesen; erhöht die Lebensqualität*



Alles auf einen Blick:

- **Geld**
- **Unterhaltung**
- **Bildung**
- **Alphabetische Liste der Gebäude**



Ein Blick auf den Senat erspart Ihnen oft einen Besuch bei Ihren Beratern. An den Flaggen vor dem Gebäude können Sie sofort wichtige Werte ablesen.

bzw. Werkstätten zu errichten. Bei Ihrem Handelsberater müssen Sie festlegen, welche Güter importiert und welche exportiert werden sollen. Rohstoffe können, wenn sie zu fertigen Gütern verarbeitet worden sind – z. B. zu Geschirr oder Möbeln –, zu einem wesentlich höheren Preis verkauft werden als unverarbeitete Rohstoffe. Klicken Sie dazu auf die Preisliste bei Ihrem Handelsberater. Es ist sogar von Vorteil, wenn Sie z. B. keine Möglichkeiten haben, Ton zu fördern, diesen zu importieren und in Werkstätten daraus Geschirr zu machen, als die fertigen Güter zu importieren. Ort des Handels ist das Warenhaus. Schiffe landen am Dock und werden von den Dockarbeitern mit Gütern aus dem Warenhaus beladen, Händlerkarawanen kommen direkt zum Warenhaus.

Geld

Die beiden einzigen Geldquellen sind Steuern und Handelserträge. Vor allem in den ersten Jahren sind die Steuereinnahmen sehr gering, da die Qualität der Häuser eine entscheidende Rolle für die Höhe der Steuern spielt: Luxuriöse Villen zahlen mehr Steuern als Zeltbehausungen. Die Steuer-Rate gleich zu Anfang hochzusetzen ist daher nicht ratsam, da sonst die Einwanderer ausbleiben. Mit der Steuer-Rate läßt sich auch die Stimmung unter den Einwohnern verbessern. Stehen Ausschreitungen kurz bevor, setzen Sie die Steuer-Rate auf 4 bis 5% herunter. Das hebt die Stimmung und die Einwohner revoltieren nicht mehr. Um die Steuern einzutreiben, müssen Sie Foren aufstellen. In ihnen arbeiten Steuereintreiber, die durch die Straßen laufen und von den Einwohnern Geld einfordern. Wie flächendeckend die Foren arbeiten, sagt Ihnen Ihr Finanzberater. Ist die Prozentzahl weit unter 100, so sollten Sie mehr Foren aufstellen. Die Spezialkarte zeigt Ihnen, welche Häuser nicht besucht werden. Aber Achtung: Zu Anfang des Jahres hat noch kein Einwohner Steuern gezahlt, sie werden erst im Laufe des Jahres eingesammelt. Der Handel sollte allerdings in jedem Fall Ihre Haupteinnahmequelle sein.

Unterhaltung

Die Bürger Ihrer Stadt haben ein fortwährendes Bedürfnis nach Unterhaltung in Form von Theatern, Amphitheatern, Kolosseen

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Elementare Schule
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	8
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt Amphitheater und Kolosseum mit Gladiatoren

Bezeichnung:	Haus des Gouverneurs
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung

Bezeichnung:	Ingenieurwesen
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; wartet Gebäude

Bezeichnung:	Hippodrom
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	150
Baukosten:	2.500 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Wagen

Bezeichnung:	Kai
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	60 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; betreibt Fischerboote

Bezeichnung:	Kaserne
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; rekrutiert Soldaten für Forts

Bezeichnung:	Klinik
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; hilft, Krankheiten zu verhindern

Bezeichnung:	Kolosseum
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	25
Baukosten:	500 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; benötigt Gladiatoren und Löwenbändiger

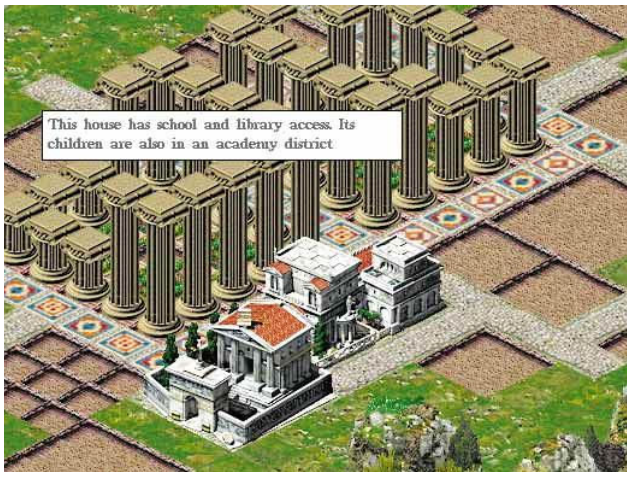


Die Spezialkarten helfen Ihnen bei der Stadtplanung. Hier wird die Versorgung der Bevölkerung mit Unterhaltung angezeigt.

und Hippodromen. Theater sind sehr effizient, da sie klein und damit auf schwer zugänglichem Terrain gut zu plazieren sind – und billig noch dazu. Stücke können allerdings nur aufgeführt werden, wenn die nötigen Schauspieler vorhanden sind. Diese werden in Schauspielschulen ausgebildet. Ist der Unterricht abgeschlossen, laufen die Schauspieler zu Ihren Theatern und machen auf ihrem Weg die Einwohner auf das Theater aufmerksam. Achten Sie deshalb darauf, die Schauspielschule nicht gleich neben dem Theater aufzustellen, sondern in einem anderen Viertel. Wohngegenden mit mehreren Theatern entwickeln sich weiter. Damit sich ein Haus zu einer luxuriösen Villa weiterentwickelt, braucht es Zugang zu einem Theater, einem Amphitheater, einem Kolosseum und einem Hippodrom. Sie haben weiterhin die Möglichkeit, Ihre Bürger durch Feste zu unterhalten. Diese werden einem der Gottheiten gewidmet und bis zum frühen Morgen wird auf den Straßen gefeiert. Je besser sich die Einwohner unterhalten fühlen, desto höher steigt die Kulturwertung.

Bildung

Es gibt drei Einrichtungen, die die Einwohner Ihrer Stadt bilden und sie zu mündigen Bürgern machen: die Schule, die Akademie und die Bücherei. In der Schule werden Kinder bis zum Alter von 13 unterrichtet. Gelehrt wird Lesen, Schreiben und Rechnen. Ab einem Alter von 14 bis 21 können die Jugendlichen ihren Bildungsweg an der Akademie fortsetzen. Ruhige Bibliotheken und Regale, gefüllt mit griechischen und lateinischen Schriftrollen, sind immer eine willkommene Bildungseinrichtung und machen



Auf der Spezialkarte Bildung können Sie erkennen, wo Mangel an Bildungseinrichtungen besteht. Wenn Sie Ihrem Volk die nötige Bildung vorenthalten, steigt es nicht auf.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Krankenhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	30
Baukosten:	300 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Gesundheit; hilft, Krankheiten zu bekämpfen

Bezeichnung:	Markt
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verteilt Güter an Häuser

Bezeichnung:	Amphitheater
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	5
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt Theater und Amphitheater

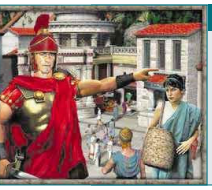
Bezeichnung:	Akademie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; mit Marmor lassen sich Orakel und große Tempel bauen

Bezeichnung:	Lagerhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	70 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; lagert Güter des Im- und Exports

Bezeichnung:	Mauer
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Nein
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	12 dn. pro Segment
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; hält Eindringlinge ab

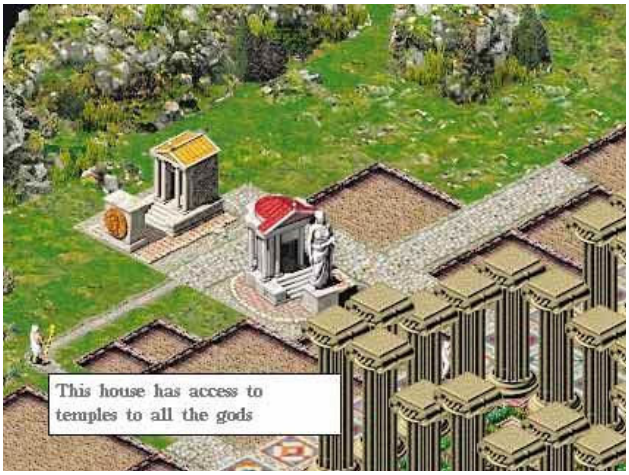
Bezeichnung:	Löwenhaus
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	8
Baukosten:	75 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Unterhaltung; versorgt das Kolosseum mit Löwen

Bezeichnung:	Militär-Akademie
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	1.000 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; verbessert den Kampf der Soldaten



Alles auf einen Blick:

- Religion
- Krieg und Frieden
- Gesundheit
- Kriminalität
- Wertungen
- Alphabetische Liste der Gebäude

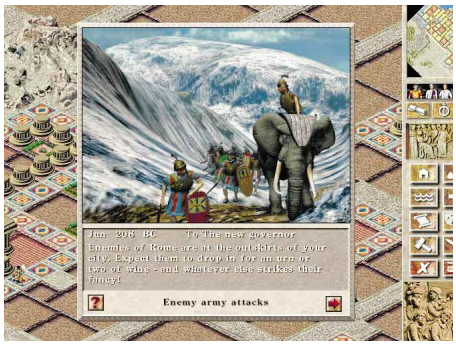


Religion spielt eine große Rolle im römischen Reich. Sorgen Sie dafür, daß die Götter Ihnen gewogen sind und daß Ihre Bevölkerung Zugang zu Tempeln hat.

das Wohnviertel attraktiver. Je größer die Stadt wird, desto stärker wird der Zugang zu diesen drei Bildungsstätten verlangt. Achten Sie darauf, daß die Schulen nicht überfüllt werden, sondern bauen Sie in jeder neuen Wohngegend weiter Schulen und Büchereien. Gebildete Bürger heben die Kulturwertung an. In einigen Szenarien treffen Sie auf Einheimische. Der Spezialkarte können Sie entnehmen, welche Gebiete sie für sich beanspruchen. Errichten Sie am Rande dieser Gebiete Missionsposten, wenn nötig, mehrere. Erlischen in der Spezialkarte diese Gebiete, so dürfen Sie dort nach Belieben bauen.

Religion

Fünf Gottheiten bestimmen über das Wohl oder den Untergang Ihrer Stadt. Stimmen Sie sie mit Tempeln und Festen Ihnen gegenüber wohlgesonnen, so helfen sie Ihnen: Ceres beschleunigt das Wachstum auf den Farmen; Neptun segnet die Schiffahrtswege, Merkur tut verborgene Nahrungsmittel im Silo auf und veranlaßt, daß Händler Ihnen den doppelten Preis zahlen; Mars hilft Ihnen bei Angriffen von feindlichen Truppen und Venus sorgt für die Zufriedenheit der Bürger. Feste sind zwar eine geeignete Maßnahme, wenn einer der Gottheiten zornig ist, am besten stellen Sie sie jedoch dadurch zufrieden, daß Sie genügend Tempel bauen. Achten Sie allerdings darauf, jedem Gott in gleichem Verhältnis Ihr Interesse zu bekunden, da sonst die anderen argwöhnisch werden. Häuser mit Zugang zu allen fünf Göttern haben die Möglichkeit, sich zu luxuriösen Wohngebäuden zu entwickeln. Außerdem steigt die Kulturwertung. Orakel dienen allen fünf Gottheiten gleichzeitig, haben aber keine Priester, die durch die Straßen laufen und Ihren Bürgern Zugang verschaffen.



Nahende Feinde werden Ihnen rechtzeitig angekündigt. Stellen Sie sich gut mit Mars und bilden Sie ein Heer aus.



Der Feind marschiert auf Ihre Stadt zu. Mit Legionären, Mauern und Wachtürmen setzen Sie sich zur Wehr.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung	Unterkünfte
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	20
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; schafft Frieden mit Einheimischen

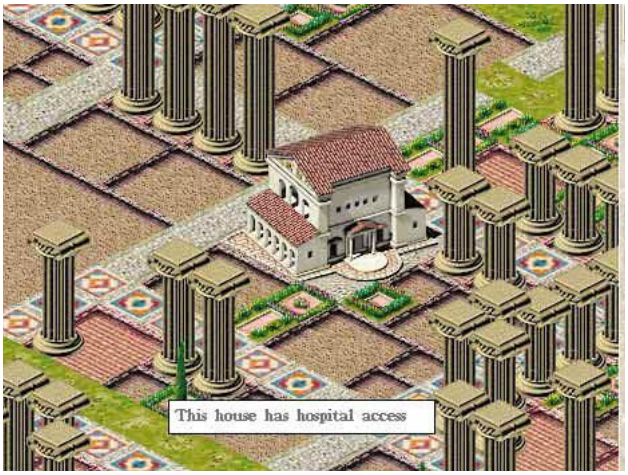
Bezeichnung	Orakel
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Sehr positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	200 dn. und 2 Einheiten Marble
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Religion; erhöht die Kulturwertung; besänftigt alle Gottheiten

Bezeichnung	Palast/Villa/Anwesen
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	700 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung

Bezeichnung	Platz
Straßenanbindung nötig?	Wird auf Straßen gebaut
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	15 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bauwesen; attraktiv

Bezeichnung	Präfektur
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	30 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Schutz; hält Kriminalität und Feuer unter Kontrolle

Bezeichnung	Druidenhäuschen/Geschirr
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	40 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; verarbeitet Lehm zu Geschirr



Halten Sie Ihr Volk gesund. Neben einer guten Nahrungsversorgung brauchen die Menschen Zugang zu Ärzten und Krankenhäusern.

Krieg und Frieden

In vielen Szenarien marschieren feindliche Truppen ein, um das zu zerstören, was Sie mühsam aufgebaut haben. Sichern Sie Ihre Stadt mit Mauern, Toren und Türmen ab, um gelegentlich einfallende Feinde abzuwehren. Achtung: Türme können nur auf doppelten Mauern gebaut werden! Damit sie besetzt werden, müssen Sie eine Kaserne errichten, in der Wachposten ausgebildet werden. Die Kaserne arbeitet nur, wenn sie mit Waffen aus eigener oder fremder Produktion versorgt wird. In Szenarien mit mehr Feindaktivitäten sollten Sie ein Fort errichten. Plazieren Sie es möglichst außerhalb der Stadt, da in der Nähe eines Forts nur unfreiwillig Einwanderer siedeln. Sie haben die Möglichkeit, zwischen drei Arten von Forts zu wählen: für Legionäre, für berittene Hilfstruppen und für Hilfstruppen mit Wurfspeeren. Legionäre sind langsam, aber gut gepanzert und im Nahkampf überlegen. Berittene Hilfstruppen sind nur leicht bewaffnet und gepanzert, aber sehr schnell. Wurfspeer-Truppen verlieren jeden Nahkampf, sind aber aus der Distanz gefährliche Gegner. Um die Angriffs- bzw. Verteidigungsaufstellung zu verändern, klicken Sie Ihre Truppen mit der rechten Maustaste an. Offene Truppenverbände sichern eine größere Fläche ab, sind aber schwächer in Verteidigung und Angriff als geschlossene Formationen. Eine Militärakademie trainiert Ihre Soldaten zusätzlich.

Gesundheit

Die beste Strategie, um Ihre Bürger gesund zu halten, ist, ihnen genügend Nahrungsmittel zur Verfügung zu stellen und jedem Wohnviertel Zugang zu einer Klinik zu verschaffen. Darüber hinaus sollte Ihre Stadt mindestens ein Krankenhaus besitzen, je nach Größe der Bevölkerung ist es ratsam, ein zweites zu bauen. Auskunft über die Versorgung mit Krankenhäusern gibt der Gesundheitsberater. Auch bei einer exzellenten medizinischen Versorgung kann es zu Seuchen und Rattenpest kommen. Manchmal ist Venus dafür verantwortlich, wenn sie zornig ist. Je mehr Einwohner aufgrund einer medizinischen Unterversorgung dabei sterben, desto schlechter ist die Stimmung. Barbiere und Badehäuser tragen zwar nicht wirklich zur Gesundheit der Bürger bei, werden aber immer mehr verlangt, wenn eine Wohngegend sich weiterentwickelt.

Kriminalität

Die Kriminalitätsrate kann so schnell und unüberschaubar ansteigen, daß Sie sich ganz plötzlich mit Überfällen auf Steuereintreiber und Horden von Aufrührern konfrontiert sehen! Diese Gefahr ist nicht zu unterschätzen. Jede größere Stadt braucht eine Unmenge an Präfekturen, die die Kriminalität unter Kontrolle halten. Aber das allein verhindert Ausschreitungen nicht. Hohe Arbeitslosigkeit, hohe Steuersätze und niedrige Löhne wirken sich negativ auf die Stimmung unter den Bürgern aus. Schnelle Abhilfe bei Arbeitslosigkeit bieten Gebäude mit hohen Angestelltenzahlen, wie z. B. Krankenhäuser oder Kolosseen.

Wertungen

Cäsar berechnet Ihren Erfolg als Gouverneur Ihrer Stadt in Punkten und beurteilt Sie nach Bevölkerung, Kultur, Wohlstand, Frieden und Gunst. Erst wenn Sie seine Vorgaben erreicht haben, ist das Szenario gewonnen.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	*Produktionsstätte, Möbel*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; verarbeitet Holz zu Möbeln*

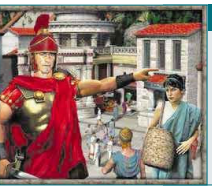
Bezeichnung:	*Produktionsstätte, Öl*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*50 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; verarbeitet Oliven zu Öl*

Bezeichnung:	*Produktionsstätte, Waffen*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*50 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; verarbeitet Eisen zu Waffen*

Bezeichnung:	*Produktionsstätte, Wein*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*45 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; verarbeitet Reben zu Wein*

Bezeichnung:	*Reservoir*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Sehr negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*80 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Wasser; schafft unterirdische Wasserversorgung*

Bezeichnung:	*Sägewerk*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; stellt Rohstoffe für die Möbelproduktion bereit*



Alles auf einen Blick:

- Häuserbau
- Das Wohnviertel
- Cäsar
- Spezialkarte
- Berater
- Lösungsstrategien zu den Szenarien
- Alphabetische Liste der Gebäude

Allgemeine Tips

Häuserbau

Jedes bewohnte Haus benötigt Straßenanbindung und Wasserversorgung, möglichst noch einen Garten im Hinterhof und Plätze als etwas bessere Straßen. In den ersten drei Szenarien reicht ein Quadrat von 3x3 Feldern, in dessen Mitte lediglich ein Brunnen oder ein Springbrunnen steht. Für Szenarien mit Populationen von über 5.000 Einwohnern empfiehlt sich ein Quadrat von 5x5, in dessen Mitte ein Springbrunnen und darum herum Gärten plaziert werden. Plätze wirken sich positiv auf die Häuser aus. Wenn Sie genügend Geld besitzen, bessern Sie die Straßen damit auf. Sie werden sehen, wie sich nach kurzer Zeit die Häuser weiterentwickeln.



Die gute Versorgung mit Nahrung, Unterhaltung, Bildung sowie mit religiösen und medizinischen Einrichtungen läßt diese Siedlung aufblühen.

Das Wohnviertel

In einem Wohnviertel sollte jedes Haus Zugang zu allen Einrichtungen haben, die die Bürger für wünschenswert halten und ihre Lebensqualität verbessern. Das ist vor allem nicht einfach, wenn ein Szenario nur schwer zugängliches Terrain bietet, z. B. durch viele Flüsse und Felsen. Kompromißlösungen sind der einzige Ausweg. Oft ist es akzeptabel, eher ärmliche Wohngegenden zu haben, die die nötige Arbeit in rohstoffördernden und weiterverarbeitenden Industrie-Betrieben verrichten. Um ein Wohnviertel herum sollten auf jeden Fall Marktplatz, Badehaus, Forum, Präfekturen, Ingenieursposten und Tempel verteilt sein. Silos, Büchereien, Akademien und Kolosseen müssen nicht direkt am Wohnviertel stehen, sollten aber in der näheren Umgebung liegen.

Cäsar

Cäsar fordert von Zeit zu Zeit eine bestimmte Menge Güter an. Sie erhalten meist 12 bis 24 Monate Zeit, um diese Anfrage zu erfüllen. Wenn Sie erst nach Erhalt der Meldung rohstoffördernde und weiterverarbeitende Betriebe errichten, müssen Einwanderer die neuen Arbeitsplätze besetzen und die Produktion in Gang bringen. Die Zeit, die dafür notwendig ist, übersteigt allerdings oft die gegebene Zeit. Bauen Sie daher zumindest von allen rohstoffördernden Einrichtungen und Farmen mindestens eine. Cäsar gewährt Ihnen allerdings bei Aufträgen über 12 Monaten meist einen Aufschub über die doppelte Zeit.

Spezialkarte

Die Spezialkarte zeigt Ihre Stadt unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien, z. B. der Wasserversorgung. Alle Quadrate, die blau unterlegt erscheinen, werden mit Wasser versorgt. In anderen Spezialkarten sieht man römische Säulen, die für den Zugang zu Bildungsstätten oder die Gefahr eines Gebäude-Einsturzes stehen. Benutzen Sie die Spezialkarte häufig, so können Sie Mißstände rechtzeitig erkennen und die flächendeckende Arbeit der Steuereintreiber und ähnliches sicherstellen. Mit der Spezialkarte kann die Ursache für fast jedes Problem lokalisiert werden.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	Schule
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	10
Baukosten:	50 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Bildung; erhöht die Kulturwertung

Bezeichnung:	Statue, klein
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Leicht positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	12 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

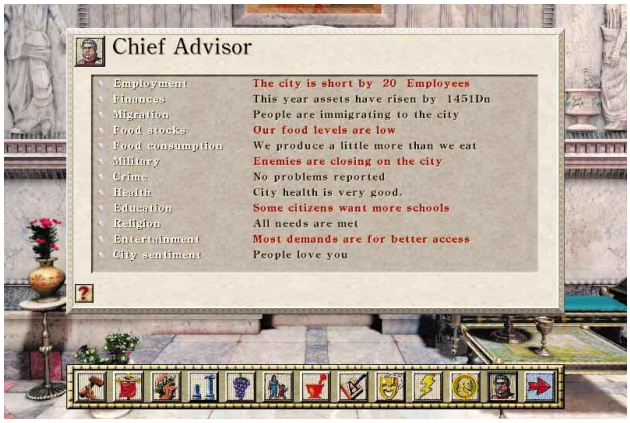
Bezeichnung:	Senat
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	30
Baukosten:	400 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Verwaltung; treibt Steuern ein

Bezeichnung:	Statue, mittlere
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	60 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Administration; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

Bezeichnung:	Silo
Straßenanbindung nötig?	Ja
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Mittelmäßig negativ
Anzahl der benötigten Arbeiter:	6
Baukosten:	100 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Industrie; speichert Nahrungsmittel

Bezeichnung:	Statue, große
Straßenanbindung nötig?	Nein
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	Extrem positiv
Anzahl der benötigten Arbeiter:	Keine
Baukosten:	150 dn.
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	Administration; erhöht die Attraktivität benachbarter Wohnhäuser

Berater:
Besuchen Sie Ihre persönlichen Berater häufig, um von ihnen zu erfahren, was die Bürger von Ihnen verlangen, was Cäsar von Ihnen hält und wie die Götter zu Ihnen stehen. Der oberste Berater faßt alle Probleme und Anmerkungen zusammen, so daß Sie einen generellen Überblick über die aktuelle Situation in Ihrer Stadt bekommen.



Ein Besuch bei Ihrem Berater Stab ist unerläßlich, um Probleme frühzeitig zu erkennen und für Abhilfe zu sorgen. Der Chef Berater faßt für Sie alle wichtigen Daten zusammen.

Lösungsstrategien zu den Szenarien

1. Szenario
Zu Anfang wird lediglich von Ihnen verlangt, Häuser für eine Population von 150 Einwohnern bereitzustellen. Errichten Sie in 3x3 Quadraten mit Brunnen und Straßen ein kleines Wohngebiet.

2. Szenario – Brundisium
Die Anforderungen beschränken sich auf eine Bevölkerung von 650 Einwohnern und einen ansteigenden Wohlstand. Errichten Sie für jeden Gott je einen Tempel. Am Flußufer bauen Sie zwei Tongruben und Produktionsstätten für Geschirr und über die Stadt verteilt zwei Marktplätze und ein Theater.

3. Szenario – Capua
Errichten Sie den Stadtkern nahe beim Farmland und bauen Sie ihn zum Ufer hin aus. Eröffnen Sie Handelsrouten. Als Exportgüter eignen sich am besten Öl, Möbel und Geschirr. Seien Sie darauf vorbereitet, daß Cäsar von Zeit zu Zeit Öl und Obst verlangt.

4. Szenario – Tarraco
Errichten Sie die ersten Viertel am Ufer gegenüber der Insel mit dem Farmland und bauen Sie eine Brücke. Auf diese Weise verschwenden Sie kaum kostbares Farmland. Ein Viertel müssen Sie jedoch auf dieser Insel plazieren, um genügend Arbeiter für die Farmen bereitzustellen. Um das Jahr 268 herum zerstört ein Erdbeben die halbe Insel und teilt sie in zwei Teile. Erbauen Sie Brücken zum abgeschnittenen Farmland und zu der anderen Insel, über die mehr Einwanderer Farmland bestellen und besiedeln können. Nahe dem Kern Ihrer Stadt befinden sich einige Felsen. Bauen Sie dort Marmor ab. In Tarraco fragt Cäsar nach Obst und Geschirr. Als Exportgüter empfehlen sich Marmor und Geschirr.

5. Szenario – Miletus
Erbauen Sie den Stadtkern zwischen Farmland und Ufer. Der Anfang gestaltet sich wegen der effizienten Versorgung mit Nahrungsmitteln schwierig. Sind die Kais jedoch mit genügend Arbeitsplätzen besetzt, so brauchen Sie sich vorerst um die Nahrungsmittelproduktion nicht mehr zu kümmern. Stellen Sie in diesem Szenario vor allem den Gott Mars mit Tempeln und Festen zufrieden. Den ersten Angriff der feindlichen Truppen schlägt er nieder. Exportieren Sie Geschirr, Waffen und Öl und bauen Sie rechtzeitig Mauern, einige Türme und ein Fort für Legionäre. Wie nahe sich der Feind an Ihrer Stadt befindet, zeigt Ihnen die Karte des Imperiums. Die Mauern sollten Sie großzügig ziehen und höchstens einmal erweitern, wenn Ihnen der Platz für neue Gebäude und Häuser fehlt. Cäsar verlangt in diesem Szenario nach Möbeln und Waffen.

ALPHABETISCHE LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	*Tempel, klein*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*2*
Baukosten:	*50 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Religion; erhöht die Kulturwertung; dient einem der fünf Götter*

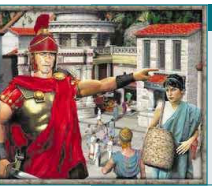
Bezeichnung:	*Tempel, groß*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Extrem positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*5*
Baukosten:	*150 dn. und 2 Einheiten Marmor*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Religion; erhöht die Kulturwertung; dient einem der fünf Götter*

Bezeichnung:	*Theater*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*8*
Baukosten:	*50 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Unterhaltung; benötigt Schauspieler; erhöht die Kulturwertung*

Bezeichnung:	*Tongrube*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*40 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; fördert Rohstoffe für die Geschirr-Produktionsstätte*

Bezeichnung:	*Triumphbogen*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Extrem positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*Keine*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Verwaltung; wird von Cäsar verliehen*

Bezeichnung:	*Turm*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Sehr negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*6*
Baukosten:	*150 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Schutz; stellt Wächter und Ballista bereit*



Alles auf einen Blick:

- **Lösungsstrategien zu den Szenarien 6-10**
- **Alphabetische Liste der Gebäude**

6. Szenario – Lugdunum

Auf einer der Inseln gibt es Farmland. Bauen Sie Brücken und errichten Sie dort einen vorläufigen Stadtkern. Besiedeln Sie anschließend das Land, das von den Einheimischen bewohnt wird. Allerdings müssen Sie sich erst der Wölfe entledigen: Sie fallen Ihre Bürger an und töten sie. Es gibt verschiedene Möglichkeiten: Zäunen Sie die Wölfe mit Mauern ein. Oder Sie trennen ein Stück Land mit Mauern ab und errichten Wachtürme. Präfekte und Gladiatoren kämpfen ebenfalls gegen Wölfe, wenn sie welche erblicken. Errichten Sie nach und nach Missionsposten, um sich das Land der Einheimischen zugänglich zu machen. Nehmen Sie sobald wie möglich den Handel mit Waffen und Marmor auf. Für die hohe Wohlstandsrate ist ein großes Industrieviertel mit Geschirr- und Möbelproduktionsstätten unumgänglich.

7. Szenario – Tingis

Beginnen Sie in Tingis mit Ihrer Stadt am Ufer jenseits des kleineren Stückes Farmland. Auf dem schmalen Landstreifen selbst sollten Sie nur so viele Bürger ansiedeln, wie für das Bestellen der Felder notwendig ist. Auf der andern Seite errichten Sie weitere Kornspeicher, um eine lückenlose Versorgung sicherzustellen. Handeln Sie mit Geschirr und Möbeln. Breiten Sie sich dann in Richtung des größeren Farmlandes aus und stellen Sie überall Warenhäuser und Kornspeicher auf. Unterhalb des großen Farmlandes greifen die gegnerischen Truppen häufig an. Errichten Sie dort ein Fort und sichern Sie das Gelände mit Mauern und Wachtürmen.



Tingis: Auf diesen Farmen werden die nötigen Nahrungsmittel angebaut, um Ihre stetig wachsende Stadt zu versorgen.

8. Szenario – Valentia

Errichten Sie Ihren Stadtkern am Ufer, etwa in der Mitte der Karte, mit der Absicht, die Stadt in Richtung Farmland auszubauen. Bauen Sie eine Reihe von Kais für die Nahrungsmittelversorgung, ein Dock und in der Nähe ein Warenhaus. Als Exportgüter eignen sich am besten Geschirr und Öl. In dieser Mission sollten Sie das 5x5-Schema für den Bau eines Wohnviertels aufgeben. Errichten Sie Blöcke von 6x6 und setzen Sie jeweils Amphitheater, Theater, Tempel, Badehaus oder sonstige Gebäude, die Bürger gerne in ihrer Nähe haben, hinein. Die direkte Nachbarschaft zu diesen Gebäuden wirkt sich sehr positiv auf die Qualität der Häuser aus. Ihr Fort sollten Sie in der Nähe des Farmlandes am Ufer des Sees erbauen: Von dort fallen die meisten Feinde ein.

9. Szenario – Damascus

Wählen Sie als Ausgangspunkt die Oase, die von Felsen umgeben ist. Kultivieren Sie Gemüse: Es wächst am schnellsten. Exportieren Sie Öl und Möbel. Nutzen Sie die Schlucht vor Ihrer Stadt als Verteidigungspunkt und errichten Sie dort zunächst ein Fort, später ein zweites. Schwierig gestaltet sich die Versorgung mit Geschirr. Ton kann nur importiert werden, also sind Sie auf Lieferungen angewiesen, die nur selten optimal auf die Warenhäuser verteilt werden. Wählen Sie ein Warenhaus für die Anlieferung des Tons und bauen Sie Produktionsstätten für Geschirr außen herum. Verteilen Sie dann das Geschirr an andere Warenhäuser. Ist das Land innerhalb der Felsen bebaut, so halten Sie sich an die Oase auf der anderen Seite der Felsen.

10. Szenario – Sarazegetusa

Bevor Sie anfangen, Ihre Stadt zu errichten, zäunen Sie alle Wolfsrudel ein. Ihren Stadtkern legen Sie dann an das Ufer, nahe dem Farmland. In diesem Szenario müssen Sie Ihre Stadt von allen Seiten mit Forts, Mauern und Wachtürmen absichern. Die gotischen Fußtruppen in blauer Kleidung stellen in größeren Zahlen ein Problem dar: Sie lassen sich von Ihren Soldaten nicht aufhalten, sondern stürmen an ihnen vorbei ins Zentrum der Stadt. Doppelte bis dreifache lückenlose Mauern sind daher ein entscheidendes Kriterium für Sieg oder Niederlage. Als Exportgüter eignen sich Möbel und Waffen.

Silke Menne

ALPHAB. LISTE DER GEBÄUDE

Bezeichnung:	*Villa des Gouverneurs*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Extrem positiv*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*400 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Verwaltung*

Bezeichnung:	*Wachturm*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*100 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Schutz; läßt Einwanderer passieren*

Bezeichnung:	*Wagenbauer*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Mittelmäßig negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*75 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Unterhaltung; versorgt das Hippodrom mit Wagen*

Bezeichnung:	*Werft*
Straßenanbindung nötig?	*Ja*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Extrem negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*10*
Baukosten:	*100 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Industrie; baut Fischerboote*

Bezeichnung:	*Zisternen*
Straßenanbindung nötig?	*Nein*
Einfluß auf benachbarte Wohnhäuser:	*Leicht negativ*
Anzahl der benötigten Arbeiter:	*Keine*
Baukosten:	*5 dn.*
Strukturzugehörigkeit/Anmerkung:	*Wasser*

Allgemeine Spieletips

RENT-A-HERO

Aus Österreich kommt endlich Nachschub für den äußerst kargen Adventure-Markt. In unserer Komplettlösung zu Rent-A-Hero führen wir Sie von Anfang bis Ende durch Rodrigos Abenteuer.

ALLGEMEINE TIPS

1. *Unterhalten Sie sich stets mit allen Personen so lange, bis diese nichts Neues mehr zu berichten haben.*
2. *Benutzen Sie bei Unterhaltungen und dem Untersuchen von Gegenständen beide Maustasten, um ggf. nachzufragen bzw. genauer untersuchen zu können.*
3. *Verleihen Sie Rodrigo durch einen Doppelklick Siebenmeilen-Stiefel, damit die oft langen Wege ein wenig zügiger zurückgelegt werden können.*
4. *Beachten Sie bitte, daß Rodrigo nur etwas finden bzw. nach etwas fragen kann, wovon er vorher schon gehört bzw. was er gesehen hat. z. B. wird das Mädchen im Wald das Seil erst gegen den Teddy eintauschen, wenn Rodrigo weiß, daß er ein Seil braucht.*
5. *Das Spiel ist weitestgehend linear. Die Lösung ist so gestaltet, daß Sie jedes Puzzle lösen können, wenn Sie den angegebenen Abschnitt genau befolgen.*

Smashville

Wie erhalte ich einen Auftrag?

1. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und besuchen Sie dort Louis. Mit ihm besprechen Sie die Piraten-Problematik.
2. Wieder zurück im Büro erscheint Ramil mit einem Auftrag für unseren Hero. Nachdem dieser gegangen ist, nehmen Sie den Goldsack aus der Schublade und verlassen das Büro.

Wie bekomme ich Zugang zur Kanalisation?

3. Sprechen Sie mit dem Arbeiter, bis dieser über seine Arbeit redet.
4. Fliegen Sie in Sanchos Kneipe. Nach einer kurzen Unterhaltung gehen Sie auf die andere Seite der Kneipe und zanken ein wenig mit dem Fremden. Nach einem Griff an sein Bierglas verschwindet dieser und hinterläßt seinen Umhang.
5. Nochmals bei Sancho angelangt unterhalten Sie sich über dessen Marketing-Konzept. Anschließend fragen Sie ihn nach seiner Tröte.
6. Stellen Sie sich auf die Ebene über dem Arbeiter und benutzen Sie die Tröte. Der Zugang zur Kanalisation ist nun frei.

Wie finde ich den Goldsack?

7. Gehen Sie in der Kanalisation ganz nach rechts, dann nach links. Bei dem Versuch, den Sack aufzuheben, wird dieser weggeschwemmt.

Wie repariere ich den Seilzug?

8. Versuchen Sie, durch Betätigen der Kurbel das Gitter zu öffnen.
9. Verlassen Sie Smashville und fliegen Sie zum Wald. Dem Weg nach unten folgend, finden Sie im nächsten Bild rechts einen Busch. Durchsuchen Sie diesen nach dem Teddy.

Im Gebüsch liegt der alte Spielkamerad versteckt.



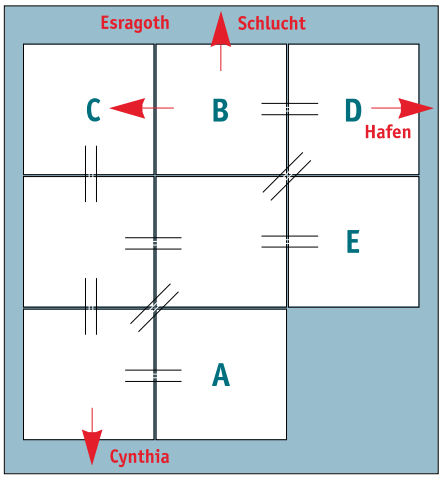
10. Gehen Sie zwei Bilder nach oben. Dort tauschen Sie bei dem Mädchen den Teddy gegen das Springseil.
11. Zurück in der Kanalisation reparieren Sie mit dem Seil den Kurbelzug und öffnen dann das Gitter. Folgen Sie dem Weg. Nach einem Gespräch mit dem Drachen dürfen Sie den Drachenfriedhof betreten.

Wie beseitige ich die Aasfresser?

12. Schieben Sie den Dornenbusch an der rechten Seite des Drachenschädels weg und klettern Sie in den Schädel. Untersuchen Sie dort das Drachenhirn.
13. Jetzt geht es über den nun zugänglichen Fußweg zurück in den Wald. Dort ein Bild nach rechts gehen und den kleinen Fliegenpilz rechts am Baum pflücken.

Wald:
A Teddy,
B Mädchen,
C Giftiger Busch,
D Fliegenpilz,
E Baum/Jasmin

Anmerkung: Nicht alle auf der Karte eingezeichneten Wege sind von Spielbeginn an begehbar.





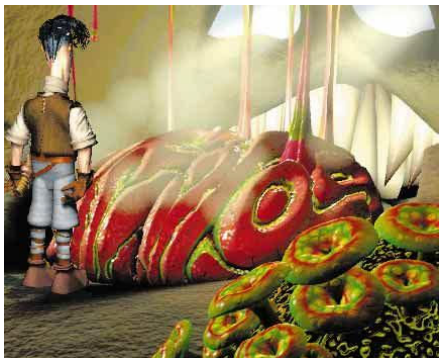
Alles auf einen Blick:

- Endavin
- Esragoth
- Useful Things
- Tol Andar in der Dunkelheit

14. Gehen Sie zurück, ein Bild runter, eines nach links und eines nach oben zum giftigen Busch. Reiben Sie den Fliegenpilz an dem Busch. Nehmen Sie nun die giftigen Blätter mit.

15. Wieder im Drachenschädel angelangt, vergiften Sie mit den Blättern das Drachenhirn. Öffnen Sie nun von innen das Drachenmaul – die Aasgeier sind Vergangenheit. Der Drache wird Ihnen zum Dank den angreifenden Piraten vom Hals halten. Nehmen Sie dessen Überreste, einen Hut und eine Cyberhand, mit.

Ist die Gehirnmasse erst einmal vergiftet, sind die Aasfresser bald keine Plage mehr.



Woher erfahre ich die Parole für Endavin?

16. Fliegen Sie nach Endavin und versuchen Sie dort, durch das Stadttor zu gehen. Verlassen Sie Endavin und kehren Sie mehrmals dorthin zurück, bis der Fremde aus der Kneipe auftaucht und die Parole vorführt.

Gehen Sie immer wieder vor der Stadtmauer in Position, bis der Fremde auftaucht und Sie die Zutrittsparole erfahren können.



17. Mit dem Gleiter geht es zu Ranamas Kloster. Nach kurzer Unterhaltung verlassen Sie ihn und kehren sofort wieder zurück.

Woher bekomme ich einen Ohrring?

18. Nun nicht mehr ganz so spiritistisch, ist Ranama zu einem Gespräch bereit. Unterhalten Sie sich mit ihm, sprechen Sie ihn auf seinen Ohrring an. Wenn er zu seinem Sitzkissen hochschaut, schnappen Sie sich schnell den Ohrring.

Endavin

Wie finde ich Jasmin?

1. Fliegen Sie nach Endavin. Dort verkleiden Sie sich als Pirat und betreten die Stadt. In der Kneipe trinken Sie nicht ganz freiwillig einen Krug Irgendwas und landen geradewegs im Kerker.

2. Schauen Sie aus dem Fenster heraus und belauschen Sie das Piratengespräch bis zum Ende. Jetzt können Sie mit der Frau sprechen, die sich als Jasmin zu erkennen gibt.

Bevor Sie das Gespräch außerhalb des Kerkerfensters belauscht haben, werden Sie aus Jasmin kein vernünftiges Wort herausbekommen.



Wie gelange ich nach Esragoth?

3. Nehmen Sie das Stroh und fliehen Sie durch den Geheimgang aus Endavin. Im Wald gehen Sie ein Bild nach oben und eines nach links.

Esragoth

Wie erhalte ich den Schlüsselstein von Esragoth?

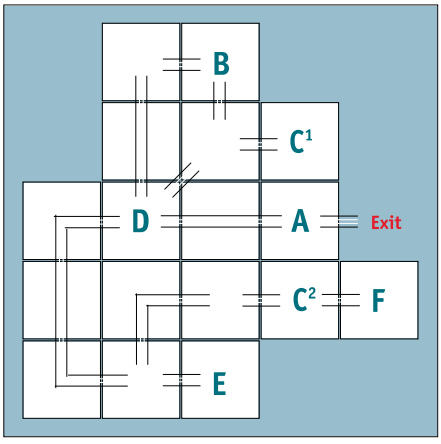
1. Sprechen Sie den Zwerg links, dann Ramil an. Versuchen Sie, das Dorf zu verlassen.

2. Folgen Sie dem nun erscheinenden Tharain in die Bibilothek und sprechen Sie ihn auf das Buch und das Lesezeichen an. Führen Sie das Gespräch solange fort, bis Tharain den Stein übergibt. Sprechen Sie ihn noch auf das Eichenpult an, sonst läßt er Sie nicht aus dem Raum gehen.

Wie finde ich die Kristallhöhle?

3. Versuchen Sie, ins Bergwerk zu gehen. Sprechen Sie Jasmin immer wieder auf die Kette mit den Schlüsselsteinen an, bis sie in den Wald läuft. Folgen Sie ihr, sie sitzt in der Krone des großen Baumes. Alle

Bergwerk:
A Schaufel,
B Bohrer,
C Weiche Mauern,
D Weiche,
E Pausenraum,
Spitzhacke,
heißer Stein,
F Kristallhöhle



USEFUL THINGS

In dieser Tabelle finden Sie den Fundort wichtiger Gegenstände. Achten Sie darauf, daß Gegenstände erst gefunden werden können, wenn Ihr Held von ihnen weiß.

Gegenstand	Ort	Wo zu finden?
Umhang	Sanchos Kneipe	Mit Fremdem zanken
Goldsack	Rodrigos Büro	Von Ramil/in der Schublade
Teddy	Wald	Im Gebüsch versteckt
Seil	Wald	Vom Mädchen im Tausch gegen Teddy
Fliegenpilz	Wald	Rechts vor dem Baum
Giftige Blätter	Wald	Fliegenpilz an giftigem Busch reiben
Cyberhand + Hut	Schlucht	Überreste des Piraten
Ohrring	Ranamas Kloster	Trägt Ranama
Stroh	Endavin	Kerker
1. Schlüsselstein	Esragoth	Bibliothek, von Tharain
Schaufel	Bergwerk	Am Eingang
Spitzhacke	Bergwerk	Pausenraum
Heißer Stein	Bergwerk	Pausenraum, in der Mauer
Zunderbüchse	Bergwerk	Nach erstem Bohrvorgang
Steinkette	Wald	Von Jasmin
Goldsack	Schlucht	Vor Eingang zur Kanalisation
Piratenfahne	Insel	Links neben der Grube
Ego-Projektor	Hafen	Auf dem Piratenschiff

Überredungskünste werden fehlschlagen, trotzdem müssen Sie immer wieder versuchen, sie zu überzeugen.

4. Gehen Sie nun ins Bergwerk. Dort die Schaufel mitnehmen und zum Pausenraum gehen. Untersuchen Sie die Mauer. Mit der Spitzhacke schlagen Sie den heißen Stein aus der Mauer und mit der Schaufel können Sie ihn aufheben.
5. Gehen Sie zum Bohrer, setzen Sie dort den heißen Stein ein und betätigen Sie den Hebel. Folgen Sie dem Bohrer. Lassen Sie ihn zweimal an der Mauer bohren. Beim zweiten Mal fällt eine Zünderbüchse aus dem Mauerwerk, die Sie mitnehmen sollten.

Man muß schon ganz genau hinsehen, um die aus dem Mauerwerk gefallene Zünderbüchse zu entdecken.



6. Gehen Sie zur Weiche und stellen Sie diese mit der Schaufel um. Zurück zum Bohrer lassen Sie diesen zur nächsten weichen Mauer fahren. Dort wieder zweimal bohren lassen. Jetzt können Sie die Kristallhöhle betreten und das Artefakt untersuchen.

Wie bekomme ich die Kette mit den Schlüsselsteinen?

7. Gehen Sie zurück zu Jasmin in den Wald. Legen Sie das Stroh unter den Baum und zünden Sie es an – Jasmin wird Ihnen die Kette zuwerfen. Nett wäre es, wenn Sie nun das Feuer wieder austreten würden.

Ausräuchern ist die einzige Möglichkeit, um die Kette mit den Schlüsselsteinen von Jasmin zu bekommen.



Wie setze ich die Schlüsselsteine in das Artefakt?

8. Gehen Sie nach Esragoth in die Bibliothek. Jedesmal, wenn Sie diese betreten, verraten Ihnen die Bodenfliesen die Position von einem der Steine.
9. Kehren Sie nun in die Kristallhöhle zurück und setzen Sie die Steine der Reihe nach ein: den roten von Tharain zuerst, dann – im Uhrzeigersinn – türkis, blau, gelb, pink und grün.

Setzen Sie zuerst den Stein von Tharain ganz oben ein, dann im Uhrzeigersinn die weiteren Steine.



Tol Andar in der Dunkelheit

Wie verlasse ich Tol Andar?

1. Reden Sie zunächst mit Cynthia, dann mit dem Drachen in der Schlucht. Kehren Sie zu Cynthias Hütte zurück und sehen Sie sich den Brunnen genau an.
2. Holen Sie sich in der Schlucht am Eingang der Kanalisation den jetzt angeschwemmten Goldsack.
3. Opfern Sie das Gold im Brunnen, reden Sie mit dem Orakel und lassen Sie sich dann vom Drachen zur soeben erwähnten Insel bringen.

Wie finde ich Megophias?

4. In der Hütte erst den Fußboden, dann das nördliche Fenster untersuchen und den Geheimraum betreten. Nach einer längeren Unterhaltung mit Megophias gehen Sie hinter die Hütte, entdecken die offene Grube und erstatten Megophias Bericht.



Alles auf einen Blick:

- Fragen und Antworten
- Rodrigo goes Internet

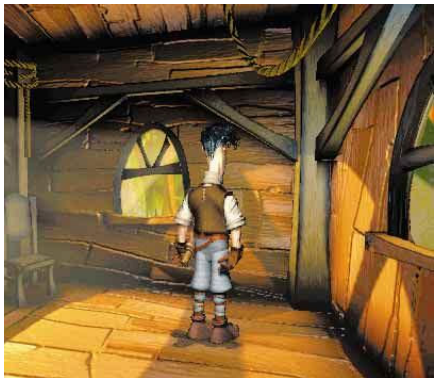
FRAGEN UND ANTWORTEN

Kann Rodrigo im Spiel sterben?
Ganz klar nein – keine Gefahr.
Muß im Spiel regelmäßig gespeichert werden?
Anzuraten wäre es nur, bevor Sie die Schlüsselsteine einsetzen. Ansonsten nicht.
Wieso kann ich Sancho nicht nach der Tröte fragen?
Bevor diese Option möglich ist, müssen Sie mit dem Kanalarbeiter über seine Arbeit gesprochen haben. Ähnliche Haken im Spiel gibt es häufiger, siehe Allgemeine Tips.
Ich stehe schon so lange vor Envadin, erfahre aber die Parole nicht. Wieso?
Wann Sie die Parole erfahren, ist abhängig davon, wie weit Sie im Spiel fortgeschritten sind. Je nachdem müssen Sie unterschiedlich oft Envadin verlassen und wieder anfliegen, bis der Fremde endlich auftaucht.



Erst wenn das Kurbelseil gerissen ist, wird das Mädchen sein Springseil gegen den Teddy tauschen.

Nach intensiver Betrachtung von Fußboden und dem nördlichen Fenster öffnet sich der Zugang zu Megophias' Geheimraum.



Woher bekomme ich den Ego-Projektor?

5. Mit dem Drachen geht es zurück nach Tol Andar und dort durch den Wald zum Hafen. Finden Sie hinter den Fässern die Unbekannte und bitten Sie sie um Hilfe.
6. Am Ruderboot unterhalten Sie sich kurz mit der Unbekannten. Kehren Sie auf die kleine Insel zurück und finden Sie links von der Grube die Piratenfahne. Ist das Ruderboot mit der Fahne erst einmal getarnt, gelangen Sie unbeschadet auf das Schiff.
7. An Deck schieben Sie die Truhe beiseite und lassen sich dann von der Unbekannten die Tür öffnen. Unter Deck schnappen Sie sich schnell den Ego-Projektor.

Wie besiege ich die Magier?

8. Schließen Sie den Ego-Projektor an Megophias Maschine an und sezten Sie ihn sich dann auf.
9. Denken Sie nun nacheinander an Ihre guten Freunde, und zwar dem Alter nach: das Mädchen aus dem Wald, die Unbekannte, Cynthia, Louis, Sancho und den Drachen.

Und wenn sie nicht gestorben sind...

Andrea von der Ohe



Eines der tückischen Rätsel: Achten Sie jedesmal, wenn Sie in Esragoth die Bibliothek betreten, auf die Farbflecken auf den Fliesen. Diese entsprechen der Anordnung der Schlüsselsteine im Artefakt.

Im Kampf gegen die bösen Magier hilft nur noch die Erinnerung an liebe Freunde.



RODRIGO GOES INTERNET

Compuserve: GO DEUSPIEL
- *Tips & Tricks von Usern*

Internet: *http://www.rent-a-hero.com*
- *Story, News, Hintergrund-Infos*
- *Download: Trailer-Video, Screen-Shots, Audio-Files*

eMail: *jester@team42.com* ***(Andrea)***

Spieletips

RAINBOW SIX

Freunde von strategischer Planung und spannender 3D-Action kommen bei Rainbow Six voll auf ihre Kosten. Tips zu der Planung und Ausführung helfen Ihnen im Kampf gegen den Terrorismus.

Schwierigkeitsgrad

Am Anfang einer Kampagne müssen Sie sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade entscheiden. Um ein gutes Gefühl für das Spiel zu bekommen, sollten Sie mit der Anfängerstufe beginnen.

Anfänger

Wenige Gegner. Ihr Team muß nur das Primärziel erfüllen. Viele der Einsätze lassen sich im Alleingang bewältigen.

Veteran

Sie müssen das Primär- und das Sekundärziel erfüllen. Mehr Gegner machen Ihnen das Leben schwer. Wechseln Sie zu dieser Stufe, sobald der Grad „Anfänger“ keine Herausforderung mehr für Sie ist.

Elite

Diese Stufe ist wirklich nur für Profis geeignet. Gegen die große Anzahl von Terroristen kommen Sie nur mit perfekten Plänen und mehreren Teams weiter. Außerdem ist die automatische Zielfunktion hier nicht mehr anwählbar.

Die Teams

Soldaten

Ihr Kontingent an erfahrenen Soldaten ist begrenzt. Sie bekommen zwar im Spielverlauf einige Neuzugänge, aber prinzipiell müssen Sie mit Ihren Leuten sehr sorgsam umgehen. Auf relativ unerfahrene Reserven haben Sie jedoch jederzeit Zugriff. Wiederholen Sie lieber eine Mission, bevor Sie einen wertvollen Mitstreiter verlieren.

DIE WAFFEN

Obwohl Sie ein ansehnliches Arsenal modernster Waffen zur Auswahl haben, brauchen Sie die meisten nicht.

Primärwaffe:

Ihre Standardwaffe ist die HK MP5-SD: Sie ist fast lautlos, sehr genau und handlich. Wenn Sie aus großer Distanz feuern und Lautlosigkeit nicht so wichtig ist, sollten Sie die M16-A2 mitnehmen.

Sekundärwaffe:

Die Sekundärwaffe kommt sehr selten zum Einsatz. Nehmen Sie grundsätzlich eine der Pistolen mit Schalldämpfer mit, vorzugsweise die HK .45 Mark-SD.

AUSRÜSTUNG

Kits:

Die Kits (Demolition, Electronics und Lockpick) beschleunigen die jeweiligen Spezialaufgaben. Das Lockpick-Kit ist oft sehr nützlich.

Granaten:

Blendgranaten sind äußerst effektiv, um den Gegner kurzfristig (ca. 3 Sekunden) außer Gefecht zu setzen. Benutzen Sie Flashbangs in der Nähe von Geiseln.



Wenn weder Geiseln noch Teamkollegen in der Gefahrenzone sind, können Sie Handgranaten einsetzen, um Räume von Terroristen zu säubern. Vorsicht: Sobald Sie eine Granate einsetzen, sind alle Bemühungen, unentdeckt zu bleiben, hinüber!



Door Charge:

Diese Explosivladungen sollten Sie einsetzen, wenn Sie von mehreren Seiten durch geschlossene Türen in ein Gebäude eindringen und Lautlosigkeit nicht von Belang ist. Vorsicht: Setzen Sie keine Door Charges ein, wenn sich Geiseln in unmittelbarer Nähe der Tür befinden.

Munition:

Sie können wahlweise auch zusätzliche Magazine für die Primär- oder Sekundärwaffe mitnehmen. Dies ist völlig überflüssig, da in Rainbow Six nicht wahllos in der Gegend herumgeballert wird. Wenn Sie mit Ihrer Munition nicht auskommen, sollten Sie zurück ins Trainingslager, um besser schießen zu lernen.

Heartbeat Sensor:



Dieses Gerät ist mit Abstand am wichtigsten. Mit dem Sensor können Sie genau feststellen, wo sich Geiseln und Gegner befinden.

Rüstung:

Die vorgegebene Rüstung ist immer an die Umgebung der kommenden Mission angepaßt. In fast allen Fällen sollten Sie die Medium-Variante wählen. In wenigen Missionen ist der Biosuit unerläßlich!

Fertigkeiten

Jeder Ihrer Soldaten hat bestimmte Qualitäten. Die Fertigkeitswerte wirken sich nur aus, wenn der Computer die Team-Mitglieder steuert. Aus diesem Grund sollten Sie immer einen eher schlechten Charakter spielen und die besten Leute dem Computer überlassen. Ihr absoluter Top-Mann ist Ding Chavez, mit drei (!) 100er-Werten.

Teamleader

Lassen Sie die Teams grundsätzlich von Ding Chavez, Jörg Walther und Daniel Bogart anführen.

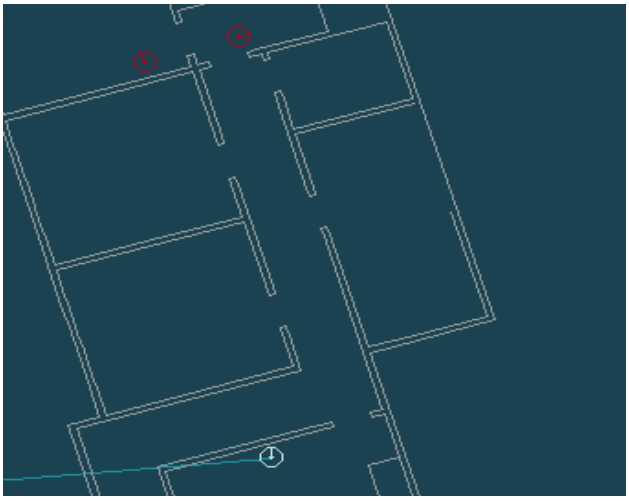
Schützen

Sie haben mehrere Soldaten mit Firearms-Werten von 90 und mehr: Arnavisca, Bogart, Chavez, Raymond, Walther, McAllen, Rakuzanka und Yacoby gehören zu den besten Schützen, die Rainbow zu bieten hat.



Alles auf einen Blick:

- Die Planung
  - Übung macht den Meister
  - Go-Codes
- Der Einsatz
  - Schießen
  - Nachtsicht
  - Fernschüsse
  - Enge Räume
- Cheats



Obwohl Sie hinter einer Wand stehen (weißer Kreis), können Sie mit dem Heartbeat Sensor aus sicherer Entfernung zwei Terroristen am Ende des Ganges ausmachen (rot). Jetzt haben Sie das nötige Überraschungsmoment.

Die Planung

Lesen Sie vor einer Mission grundsätzlich alle verfügbaren Berichte. Im Planungsbildschirm sollten Sie auf jeden Fall die taktischen Eintragungen wie Geisel- und Terroristenpositionen studieren. Üben Sie anfangs mit den vorgegebenen Plänen. So lernen Sie am schnellsten, wie man erfolgreich plant. Konzentrieren Sie sich nur auf Ihre Einsatzziele! Besonders in den niedrigen Schwierigkeitsstufen ist es möglich, viele Gegner zu umgehen.

Übung macht den Meister

Obwohl Cheats oft den Spielspaß verderben, sollten Sie sich jedes Missionsgebiet vorher einmal anschauen. Wenn Sie sich auf „unverwundbar" setzen und die Missionsziele abschalten, können Sie sich in aller Ruhe umsehen. Die Planungskarte zeigt zwar optional auch eine 3D-Sicht des Ziels, kann einen ausführlichen Rundgang aber nicht ersetzen.

Go-Codes

Um die Aktionen Ihrer Teams zeitlich genauer zu planen, müssen Sie Go-Codes einsetzen. Die vier Codes können beliebig oft eingesetzt werden (auch mehrfach). Beispiel: Sie stehen mit drei Teams vor einem Raum mit bewachten Geiseln und einer Bombe. Zwei Teams (rot und blau) sollen den Raum stürmen, wonach das dritte Team (grün) die Bombe entschärft und dann die Geiseln in Sicherheit bringt. Um diese Aktion umzusetzen, müssen rot und blau den gleichen Go-Code (Alpha) bekommen. Das grüne Team bekommt einen anderen Code (Bravo). Wenn Alpha ausgelöst wird, stürmen zwei Teams den Raum. Wenn alle Gefahren beseitigt sind, kann das dritte Team mit Code Bravo gerufen werden.



Dieses Team hat den Befehl, nach dem Go-Code eine Granate in den Raum zu werfen. Beachten Sie, wie der rechte Soldat bereits die Granate bereithält.

Der Einsatz



Über die Feuerleiter gelangt Ihr Team zu Eintrittspunkten im ersten Stock. So können Sie von mehreren Seiten gleichzeitig zuschlagen.

Im Einsatz zeigt sich schließlich, ob Ihr Plan funktioniert. Verluste oder komplette Fehlschläge sind in den meisten Fällen auf einen unzureichenden Plan zurückzuführen.

Schießen

Gehen Sie sorgsam mit Ihrer Munition um. Jeder Schuß sollte genau plaziert sein. Um anfangs nicht zuviel zu schießen, sollten Sie mit 3er-Salven arbeiten. Profis stellen ihr Gewehr auf vollautomatisches Feuer und drücken kurz und gezielt ab, so daß pro Salve nur ein oder zwei Schuß verbraucht werden.

Nachtsicht

Auch in Situationen mit ausreichender Beleuchtung ist die Nachtsicht meist besser. Durch die Reduzierung der Farben werden Bewegungen schneller entdeckt und Ziele stechen deutlicher hervor.

Fernschüsse

Wann immer sich die Gelegenheit bietet, sollten Sie aus größtmöglicher Distanz auf die Gegner feuern. So können Gefahren schon lange im voraus beseitigt werden.

Enge Räume

Bevor Sie mit Ihrem Team in einen engen Raum stürzen, sollten Sie mit dem Heartbeat Sensor checken, wo sich die Gegner befinden. Oft ist es dann möglich, dem Gegner in den Rücken zu fallen oder eine Blendgranate gezielt einzusetzen. So vermeiden Sie, daß Ihr gesamtes Team durch einen ungünstig stehenden Gegner überrascht wird.

Florian Weidhase

CHEATS

Alle Cheats werden im Chatfenster (Eingabetaste) eingegeben. Einige Cheats sind besonders nützlich, um eine Mission zu üben (Unverwundbarkeit und das Abschalten der Missionsziele), andere sind einfach nur lustig.

Cheat	Funktion
teamgod	*Alle Team-Mitglieder sind unverwundbar.*
avatargod	*Nur Ihr Charakter ist unverwundbar.*
explore	*Schaltet die Missionsziele ab.*
5fingerdiscount	*Frischt den Munitionsvorrat wieder auf.*
stumpy	*Tolpatschige Gegner*
clodhopper	*Vergrößert Hände und Füße.*
bignoggin	*Große Köpfe*
meganoggin	*Noch größere Köpfe*
turnpunchkick	*Alle Charaktere werden in 2D dargestellt.*
1-900	*Ihre Männer atmen extrem tief ein und aus.*
silentbutdeadly	*Probieren Sie es aus! Laufen Sie etwas in der Gegend herum. Am Vorabend gab es wohl mexikanischen Linseneintopf!*
nobrainer	*Schaltet die KI im Spiel ab.*

Spieletips

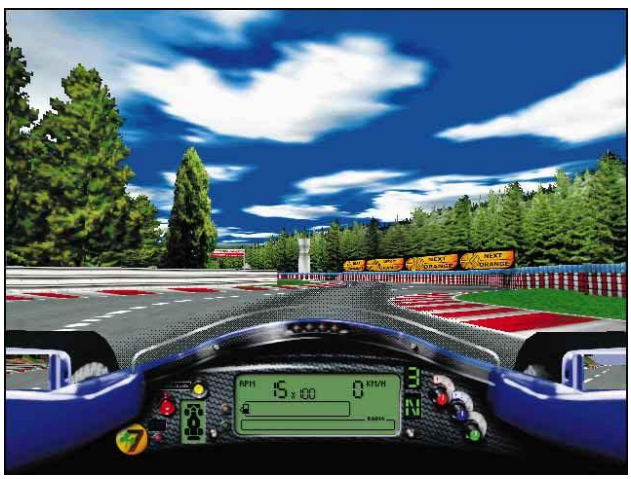
RACING SIMULATION 2

Nachschub für alle Formel 1-Fans! Nach dem Erfolg von F1 Racing Simulation schickt Ubi Soft nun den Nachfolger an den Start. Fahrtips, Setups und eine Beschreibung der beiden neuen Strecken helfen auf dem Weg zum WM-Titel.

Die neue Saison

Umsteiger von F1RS auf RS2 brauchen nicht zu befürchten, daß das bisher Gelernte umsonst war! Die Strecken gleichen dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen! Selbst das Handling der Boliden läßt Unterschiede nur erahnen. Die wichtigsten Neuerungen sind die Kurse in Jerez und Zeltweg. Außerdem erhalten Sie endlich ein „Hauptmenü" statt eines „Hautmenüs". Die Programmierer haben es weiterhin nicht für nötig erachtet, die Editoren einzudeutschen. So müssen Sie mit französischen und englischen Menüs vorlieb nehmen, um Sounds und Grafiken zu ändern!





Ein Blick auf den selben Streckenabschnitt aus verschiedenen Kamerawinkeln. Die realistische Cockpitsicht sollten Sie nur dann wählen, wenn Sie mit dem Kurs bereits vertraut sind!

...wie bei allem im Leben

Formel 1 ist eine Frage der richtigen Entscheidungen! Das hat bereits Teamchef Frank Williams in einer Bierwerbung verkündet. Auch wenn er in der aktuellen Saison dem Feld hinterherfährt, so hat er 1997 bewiesen, daß er richtige Entscheidungen treffen kann. Machen Sie es ihm also nach!

Schöne Aussichten

Da Sie in den Fahrzeugen sehr tief sitzen, können Sie die Streckenführung oftmals nur erahnen. Daher sollten Sie in Kursen, in denen Sie noch unerfahren sind, eine andere Kamera-Perspektive wählen. So haben Sie einen guten Blick auf die Strecke und werden nicht von engen Haarnadelkurven und Schikanen unangenehm überrascht.

Flügel einstellen

Die Aufgabe der Spoiler besteht darin, Ihr Fahrzeug auf den Boden zu pressen, um in Kurven genügend Haftung zu erzeugen. Je steiler Sie die Flügel einstellen, desto schneller sind Sie in den Biegungen und desto weniger häufig wird Ihnen das Fahrzeug ausbrechen. Leider haben hohe Flügel auch erwähnenswerte Nachteile. So verschleißen aufgrund des hohen Anpreßdrucks die Reifen bedeutend schneller und Sie werden auf Geraden nicht die Maximalgeschwindigkeit erreichen.
Generell gilt: Je mehr Kurven ein Kurs hat, desto steiler müssen die Flügel eingestellt werden.

Bremsbalance ermitteln

Da sich beim Bremsen das Gewicht nach vorne verlagert, muß die Bremsbalance stets mehr auf den Vorderrädern als auf den Hinterrädern liegen. Je weniger Bremskraft Sie den Vorderrädern gönnen, desto länger wird der Bremsweg und desto stärker wird das Fahrzeug untersteuert. Die Bremsbalance ermitteln Sie wiederum auf der längsten Geraden. Rasen Sie mit Vollgas und maximaler Geschwindigkeit auf die nächste Biegung zu. Achten Sie nun bei der Vollbremsung darauf, welche Reifen zuerst blockieren! Sind es die Hinterreifen, müssen Sie die Balance ein wenig nach vorne verlagern. Im Idealfall blockieren die Vorderräder einen winzigen Moment vor den hinteren. Mit dieser Methode verschwenden Sie allerdings sehr schnell Ihre teuren Gummis, so daß Sie nur in Ausnahmefällen zu diesem Manöver greifen sollten.



Alles auf einen Blick:

- Gänge einstellen
- Anzahl der Boxenstopps
- Harte oder weiche Gummis
- Setup-Vorschläge
- Künstliche Intelligenz
- Setups zu allen Strecken
- Großer Preis von Österreich

Gänge einstellen

Die Getriebewerte ermitteln Sie auf der längsten Geraden des Kurses. An dem Punkt, an dem Ihr Fahrzeug die höchste Geschwindigkeit erzielt, muß sich das Getriebe im sechsten Gang befinden und mit fast maximaler Drehzahl arbeiten! Gegenteiliges gilt für den unteren Gang. Seine Einstellung ermitteln Sie am langsamsten Punkt der Strecke. Sobald Sie diesen Abschnitt durchschleichen, muß sich der Wagen im ersten Gang befinden, wobei sich die Drehzahl im mittleren bis unteren Bereich befinden sollte. Die Gänge zwei bis fünf ergeben sich rechnerisch und beschreiben eine abfallende Kurve. Der Abstand zum niedrigen Gang ist also stets größer der als zum höheren.

Anzahl der Boxenstopps

Jeder Aufenthalt an der Box kostet Zeit. Aber die Vergangenheit hat gezeigt, daß man auch mit einem zusätzlichen Boxenstopp Rennen gewinnen kann. Der Vorteil eines weiteren Stopps liegt darin, daß Sie die



So sieht die optimale Linie der Übersetzungsverhältnisse aus.

Reifen nicht so stark zu schonen brauchen. Weiterhin gehen Sie leichter an den Start, da Sie weniger Sprit im Tank haben und somit auch schneller fahren können. Ein Zusatzstopp verlangt aber auch, daß Sie Überholmanöver gut beherrschen. Sollten Sie nämlich hinter einem Kollegen festhängen, kann Ihre Rechnung nicht mehr aufgehen. Anfänger sollten daher lieber die Mindestzahl an Boxenaufenthalten wählen.

Harte oder weiche Gummis

Weiche Reifen haben zwei entscheidende Vorteile: Sie sind schneller auf Betriebstemperatur und entfalten ihre gesamte Haftung vor den härteren Mischungen. Ebenso können Sie mit den soften Gummis eine höhere Kurvengeschwindigkeit erzielen, da sie mehr Grip haben. Leider verschleißen die Weichlinge schneller als die harten Reifen, so daß Sie meist einen Zusatzstopp einlegen müssen. Rennrowdys, die mit den Gummis nicht haushalten können und stets die Reifen quietschen lassen, haben nur mit der harten Mischung Chancen auf kostbare Punkte.

SETUP-VORSCHLÄGE

Australien (Melbourne)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	10°, 10°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 38, 42, 45
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.500 U/min

Brasilien (Interlagos)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	13°, 14°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 42, 45	17, 25, 32, 37, 41, 44
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V):	55%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.650 U/min

Argentinien (Buenos Aires)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 12°	12°, 13°
Gänge:	19, 26, 32, 37, 42, 46	19, 26, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V):	58%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.700 U/min

San Marino (Imola)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	9°, 8°	9°, 9°
Gänge:	16, 23, 29, 35, 40, 45	16, 23, 29, 35, 40, 44
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V):	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.000 U/min

Monaco (Monte Carlo)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	19°, 18°	19°, 19°
Gänge:	20, 25, 30, 34, 38, 42	17, 23, 29, 35, 40, 43
Lenkung:	23°	23°
Bremsbalance (V):	60%	55°
Motorleistung:	17.300 U/min	16.500 U/min

Spanien (Barcelona)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 12°	13°, 13°
Gänge:	18, 25, 31, 37, 41, 45	19, 26, 32, 37, 42, 46
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.050 U/min

Kanada (Montreal)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	7°, 6°	8°, 7°
Gänge:	18, 26, 33, 39, 44, 48	18, 26, 34, 40, 45, 49
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.100 U/min

Frankreich (Magny-Cours)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	13°, 13°	13°, 13°
Gänge:	17, 24, 30, 35, 40, 44	17, 24, 30, 36, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V):	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.800 U/min

England (Silverstone)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	8°, 9°	10°, 12°
Gänge:	17, 25, 31, 36, 41, 45	17, 25, 32, 37, 42, 46
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V):	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.600 U/min

Deutschland (Hockenheim)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	1°, 2°	2°, 2°
Gänge:	18, 27, 34, 40, 45, 49	18, 27, 35, 41, 46, 50
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V):	55%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.200 U/min

Ungarn (Hungaroring)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	17°, 17°	17°, 18°
Gänge:	23, 28, 32, 35, 38, 40	22, 27, 31, 35, 38, 41
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V):	50%	50°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.900 U/min

Belgien (Spa-Francorchamps)	Qualify	Rennen
Spoiler (V, H):	6°, 8°	8°, 10°
Gänge:	18, 25, 31, 36, 41, 46	18, 25, 31, 36, 41, 46
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	60%	50°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.100 U/min

Künstliche Intelligenz

Im vergangenen Jahr haben die Kollegen dazugelernt. Mittlerweile lassen sie sich nicht mehr so einfach austricksen und riskieren hier und da schon mal eine kleine Rempelei. Vor allem, wenn Sie vor einer Kurve haarscharf überholen, kann es passieren, daß Ihr neuer Hintermann Ihren Auspuff ein wenig verbeult. Die Fahrer verhalten sich im Schnitt aggressiver, so daß Sie in brenzligen Situationen lieber nicht zuviel riskieren sollten. Vor engen Kurven bremsen die Kollegen immer noch mit ausreichend Sicherheitsabstand und bieten Ihnen hier die günstigsten Überholmöglichkeiten an. Allerdings hat der Computer seinen Fahrern Unterricht in Geometrie erteilt! Mittlerweile erkennt der virtuelle Fahrer den Scheitelpunkt besser und beschleunigt entsprechend cleverer aus den Kurven. Lassen Sie sich hier also nicht mehr abhängen!

Setups zu allen Strecken

Ein Rennen wird nicht nur am Sonntag entschieden, sondern bereits Tage zuvor im Training und beim Qualifying. Was nützt Ihnen ein pfeilschneller Wagen, wenn Sie ihn nicht optimal auf den Kurs eingestellt haben? Gar nichts! Noch wichtiger als das optimale Setup ist aber die Tatsache, daß Sie sich in Ihrem Wagen wohlfühlen müssen. Nichts ist schlimmer, als wenn Sie stets vor den Kurven befürchten, daß Ihnen Ihr Fahrzeug entglei-



Italien (Monza)	Qualifying	Rennen
Spoiler (V, H):	3°, 4°	6°, 7°
Gänge:	18, 26, 33, 39, 45, 50	18, 26, 33, 40, 46, 51
Lenkung:	15°	20°
Bremsbalance (V):	65%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.800 U/min

Österreich (Zeltweg)	Qualifying	Rennen
Spoiler (V, H):	12°, 13°	12°, 14°
Gänge:	18, 25, 31, 35, 40, 45	18, 25, 31, 36, 41, 46
Lenkung:	16°	18°
Bremsbalance (V):	65%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.700 U/min

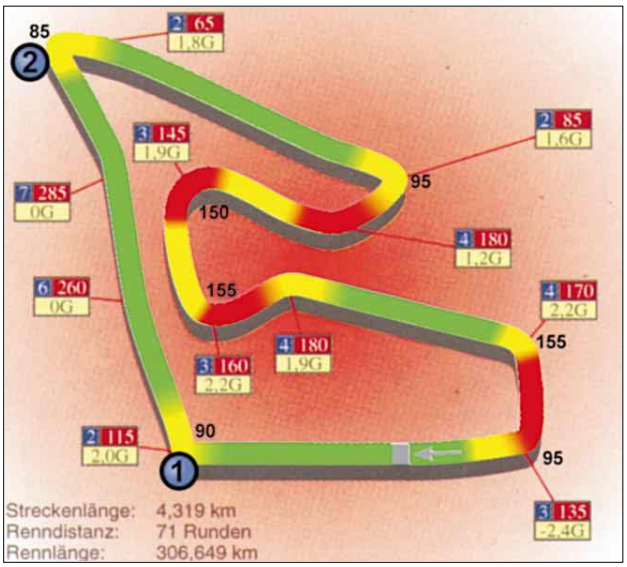
Deutschland (Hockenheim)	Qualifying	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	19°	20°
Bremsbalance (V):	60%	55°
Motorleistung:	17.500 U/min	16.650 U/min

Japan (Suzuka)	Qualifying	Rennen
Spoiler (V, H):	9°, 10°	10°, 11°
Gänge:	18, 25, 31, 37, 42, 46	18, 25, 31, 37, 42, 46
Lenkung:	22°	22°
Bremsbalance (V):	60%	58°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.150 U/min

Europa (Jerez)	Qualifying	Rennen
Spoiler (V, H):	11°, 11°	12°, 14°
Gänge:	18, 24, 30, 35, 39, 42	17, 23, 29, 35, 40, 43
Lenkung:	16°	19°
Bremsbalance (V):	65%	60°
Motorleistung:	17.500 U/min	17.000 U/min

tet. Abschließend erhalten Sie Setup-Vorschläge für alle Rennen. Mit diesen Setups können Sie zwar Rennen und Meisterschaften gewinnen, aber den letzten Feinschliff müssen Sie selbst vornehmen. Jeder Fahrer hat natürlich andere Vorlieben!

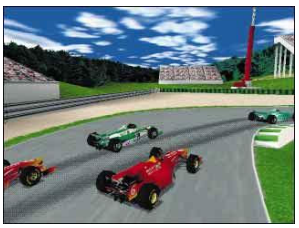
Großer Preis von Österreich



In Zeltweg betreten F1RS-Veteranen erstmals neues Gebiet. Der Kurs beinhaltet zwei lange Geraden, auf denen sich die besten Überholmöglichkeiten bieten. Im Abschnitt zwischen der Niki-Lauda-Kurve und der Power-Hope können Sie die meiste Zeit gutmachen, wenn Sie die Ideallinie nicht verlassen und beherzt fahren.

Eine große Herausforderung stellt Österreich nicht dar und auch der Abwechslungsreichtum fällt eher bescheiden aus. Trotzdem verlangt der Kurs eine hohe Konzentration, da durch die hügelige Landschaft die Aussicht beeinträchtigt wird. So kann auch die erste Kurve, die Castrol, zur Falle werden.

Direkt nach dem Start geben Sie logischerweise Vollgas und lenken Ihren Boliden auf die rechte Streckenseite. Das gesamte Feld wird sich nämlich links einreihen und vor der ersten Kurve stauen!
Da die erste Rechts hinter einem Hügel liegt, können Sie deren Anfang leider nicht sehen. Bremsen Sie stark ab, sobald Sie den Schatten des linken Gebäudes verlassen haben. Bleiben Sie mutig auf der rechten Seite und visieren Sie die grün-weißen Curbs an!
Im Scheitelpunkt der Kurve werden Sie automatisch die Ideallinie erobern. Da Sie nun aber stärker als Ihr Verfolger einlenken müssen, werden Sie ein wenig Vorsprung einbüßen. Ihr Gegner wird also ein paar Meter aufschließen, muß aber ein bißchen nach links ausweichen, so daß er nicht genug Schwung hat, um Sie außen zu überholen!
Beschleunigen Sie nun so früh wie möglich! Falls Sie auch nur einen Wimpernschlag zu spät aufs Gas treten, werden Sie im Profi-Modus



Um Ihren Fans ein spannendes und erfolgreiches Überholmanöver zeigen zu können, sollten Sie bereits vor der Kurve vollständig am Gegner vorbeigezogen sein!



Alles auf einen Blick:

- **Realitätssteigerung**
- **Hart Steuerbord**
- **Großer Preis von Europa**



Freie Fahrt für clevere Fahrer. Während das Feld wie an einer Schnur gezogen fährt, nutzen Sie die rechte Streckenseite, um vor dem Stau an der CASTROL Plätze gutzumachen!

wieder kassiert. Versuchen Sie in diesem Fall aber (noch) nicht, den Hintermann abzudrängen. Da Ihre Reifen noch kühl sind und wenig Grip aufweisen, werden Sie vermutlich ins Schleudern geraten.
Lenken Sie vorsichtig nach links auf die Ideallinie, ohne das Steuer zu hart einzuschlagen. Je früher Sie nun Vollgas geben, desto schneller können Sie auf den neuen Hintermann aufschließen. Es gilt die lange Gerade hinauf zur REMUS zu nutzen, um auch hier wieder eine Positionsverbesserung zu erreichen. Sollten Sie einen ebenbürtigen Gegner vor sich haben, werden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit nicht zum Erfolg kommen. Die REMUS bietet sich nur bei schwächeren Gegnern an. Sie fahren also hinter dem Vordermann auf der Ideallinie her. Die Strecke macht vor der zweiten Rechts einen leichten Linksknick. Sie hingegen fahren geradeaus weiter und leiten an dieser Stelle das zweite und letzte Überholmanöver ein!
Da die Kurve sehr eng ausfallen wird, müssen Sie bereits vor dem Eintritt in die Biegung den Überholvorgang abgeschlossen haben. Sollten Sie womöglich neben dem Gegner in die Biegung einfahren, werden Sie entweder aufs Gras ge-



Jetzt heißt es: Gas geben! Sie müssen noch vor der Kurve den Gegner kassiert haben.



Erst wenn Sie am Gegner vorbeigefahren sind, dürfen Sie bremsen! Vorsicht: Die Kurve wird sehr eng!



Mit diesem Manöver haben Sie alle nennenswerten Überholmöglichkeiten des A1-Rings ausgenutzt.

REALITÄTSSTEIGERUNG

Dank des Editors können Sie die Phantasienamen der virtuellen Piloten gegen die der realen Fahrer austauschen. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie statt zwei Fahrern pro Team deren drei vorfinden. In manchen Teams wurden Ersatzfahrer eingesetzt, wenn der reguläre Fahrer erkrankte. 1997 kämpften folgende Fahrer um Punkte, Positionen und Plätze:

Arrows F.P. International Ltd. (Team 1)

Teamchef:	Tom Walkinshaw
Techn. Direktor:	Frank Dernie/John Barnard (ab GP Spanien)
Fahrer:	Damon Hill, Pedro Diniz

Williams GP Engineering Ltd. (Team 2)

Teamchef:	Frank Williams
Techn. Direktor:	Patrick Head
Fahrer:	Jaques Villeneuve, Heinz-Harald Frentzen

Scuderia Automobili Ferrari S.p.A. (Team 3)

Teamchef:	Jean Todt
Techn. Direktor:	Ross Brawn
Fahrer:	Michael Schumacher, Eddie Irvine

Benetton Formula Ltd. (Team 4)

Teamchef:	Flavio Briatore
Techn. Direktor:	Pat Symonds
Fahrer:	Jean Alesi, Gerhard Berger, Alexander Wurz

McLaren International Ltd. (Team 5)

Teamchef:	Ron Dennis
Techn. Direktor:	Adrian Newey
Fahrer:	Mika Häkkinen, David Coulthard

Team Jordan Formula One Ltd. (Team 6)

Teamchef:	Eddie Jordan
Techn. Direktor:	Gary Anderso
Fahrer:	Ralf Schumacher, Giancarlo Fisichella

Prost Grand Prix (Team 7)

Teamchef:	Alain Prost
Techn. Direktor:	Bernard Dudot
Fahrer:	Olivier Panis, Shinji Nakano, Jarno Trulli

PI Sauber AG (Team 8)

Teamchef:	Peter Sauber
Techn. Direktor:	Leo Ress
Fahrer:	Johnny Herbert, Nicola Larini, Gianni Morbidelli, Norberto Fontana

Tyrrell Racing Organisation Ltd. (Team 9)

Teamchef:	Ken Tyrell
Techn. Direktor:	H. Postlethwaite
Fahrer:	Jos Verstappen, Mika Salo

Minardi Team S.p.A. (Team 10)

Teamchef:	Giancarlo Minardi
Techn. Direktor:	Gustav Brunner
Fahrer:	Ukyo Katayama, Jarno Trulli, Tarso Marques

Stewart Grand Prix Ltd. (Team 11)

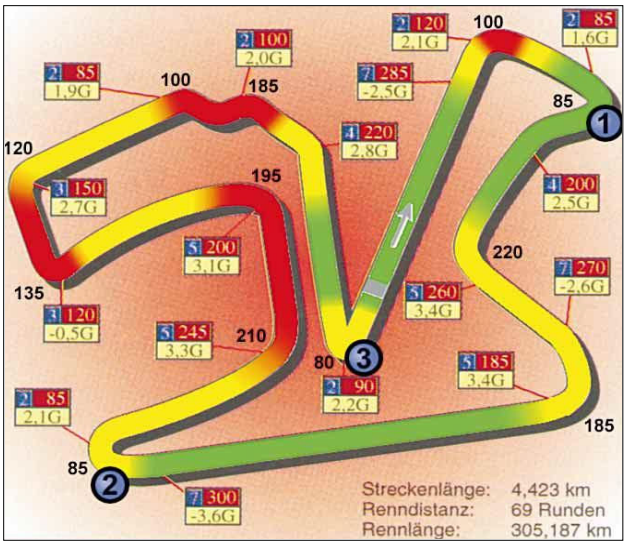
Teamchef:	Jackie Stewart
Techn. Direktor:	Alan Jenkins
Fahrer:	Rubens Barrichello, Jan Magnussen

Lola Cars Ltd. (nicht vorhanden)

Teamchef:	Eric Broadley / Martin Birane (ab GP Brasilien)
Techn. Direktor:	Mike Blanchet
Fahrer:	Vincenzo Sospiri, Ricardo Rosset

HART STEUERBORD

Der Spielspaß steht und fällt mit der Steuerungsmethode. Sollten Sie tatsächlich weder einen Joystick noch ein Lenkrad Ihr eigen nennen, dann laufen Sie schnurstracks zum nächsten Kaufhaus und tauschen ein paar Banknoten gegen die neue Hardware. Mit der Tastatur werden Sie nämlich so kläglich scheitern wie das Lola-Team!
Das optimale Race-Feeling erleben Sie mit einem Lenkrad. Aufgrund des weiten Lenkweges können Sie damit die Einschläge genau dosieren. Beim Joystick hingegen haben Sie nur wenige Zentimeter zur Verfügung, so daß Sie bei dicht aufeinanderfolgenden Kurvenkombinationen extrem konzentriert steuern müssen. Dieser Nachteil mutiert aber schnell zum Vorteil, wenn Sie den Kurs verinnerlicht haben! So können Sie mit dem Stick die Lenkbewegungen schneller vollziehen und somit das eine oder andere Zehntel pro Runde gewinnen. Entscheiden Sie selbst, was Ihnen wichtiger ist: Fahrspaß oder Hundertstel.



drängt oder Sie müssen noch vor den Curbs so weit herunterbremsen, daß sogar zwei Nachzügler an Ihnen vorbeirauschen können. Aber wer nichts riskiert, kann halt auch nichts gewinnen!
Nur wer spät bremst, kann hier seine Position verbessern. Achten Sie auf den Gegner und warten Sie ab, bis er sich zum Bremsen entschließt. Rauschen Sie kurz an ihm vorbei und treten Sie nun Ihrerseits aufs Bremspedal.
Noch während Sie die Geschwindigkeit verringern, lenken Sie Ihren teueren Rennwagen zügig auf die Ideallinie zurück. Sie müssen noch vor dem Eintritt in die REMUS auf die meistbefahrene Linie zurückgefunden haben! Mit schleichenden 80 km/h quälen Sie sich durch die Rechts. Mit einem Lächeln registrieren Sie im Rückspiegel, daß Sie erfolgreich waren.
Auf dem kurzen Stück hinab zur GOSSER, der dritten Rechtskurve, sollten Sie nicht zuviel riskieren. Da die Stecke nun abfällt, können Sie trotz eines starken Motors nicht genug Geschwindigkeitsüberschuß herausfahren. Durchfahren Sie die Gosser mit gemütlichen 90 km/h. Bis hin zur Niki-Lauda-Kurve, einer enger werdenden Links, dürfen Sie Vollgas geben. Die Kurve mit dem Namen des landsmännischen Ex-Piloten ist die riskanteste des gesamten Kurses. Da die Biegung an Schärfe zunimmt, müssen Sie im Kurvenverlauf stets langsamer werden. Da ein Bremsmanöver mit eingeschlagenen Rädern nur die Konkurrenz erfreut, haben Sie nun zwei Möglichkeiten: Entweder Sie bremsen verstärkt ab, um am Anfang der Kurve zu langsam, am Ende aber mit adäquater Geschwindigkeit zu fahren, oder Sie balancieren den Wagen mit leichten Stotterbremsern durch die riskante Biegung. Letzteres sei nur Experten empfohlen! Gegenteiliges gilt bei der POWER HOPE. Diese Links wird im Verlauf weiter, so daß Sie hier bereits vor dem Scheitelpunkt vorsichtig Stottergas geben dürfen.

Der Rest des Kurses ist Routine. Die JOCHEN RINDT-KURVE erlaubt Ihnen 155 km/h, während Sie bei der letzten Biegung, der MOBILCOM, mit schlappen 95 km/h vorlieb nehmen müssen.

Großer Preis von Europa

Das letzte Rennen der Saison findet auf einem schnellen und übersichtlichen Kurs statt. Aufgrund der zahlreichen weiten Kurven artet jeder Überholvorgang zu einem Abenteuer aus. Vor den drei langsamsten Kurven bieten sich Ihnen die besten Chancen, Ihre Plazierung zu verbessern.

Sollten Sie beim Start auf der linken Seite stehen, bleiben Sie beharrlich auf der linken Spur, auch wenn die Ideallinie einen anderen Verlauf beschreibt. Vor der ersten Rechts, einer 100 km/h langsamen Biegung, riskieren Sie lieber nichts und reihen sich in das Gedrängel ein! Sollte sich vor Ihnen wieder eine Prozession gebildet haben, nutzen Sie Ihre Chance vor der CURVA MICHELIN.
Suchen Sie sich gleich am Ausgang der ersten Rechts einen Platz auf der rechten Seite und beschleunigen Sie wieder einmal so früh wie möglich.
Fahren Sie nun an der Schlange vorbei und visieren Sie die weiße Streckenrandbegrenzung in der Kurveninnenseite an. Achten Sie darauf, daß Sie die Ideallinie nicht schneiden, aber halten Sie sich so dicht wie möglich neben ihr. Je dichter Sie auf der idealen Linie fahren, desto schneller können Sie in die Kurve einbiegen!
Der Rest ist Routine. Im Scheitelpunkt wird der Gegner zurückstecken und Sie vorbeiziehen lassen – vorausgesetzt, Sie sind nicht wesentlich langsamer als Ihr Verfolger und treten früh genug aufs Gas. Auf der angrenzenden Geraden haben Sie nun die Möglichkeit, den Positionskampf zu Ihren Gunsten abzuschließen.
Es geht weiter durch eine schnelle Links, die mit 220 km/h durchfahren werden kann. Nutzen Sie den kurvigen Abschnitt bis zur CURVA SITO PONS, um auf Ihren neuen Vordermann aufzuschließen. Manchmal versäumt es der computergesteuerte Pilot, am optimalen Punkt aus der Kurve zu beschleunigen. Das ist Ihre



Auf der extrem kurzen Geraden müssen Sie schon eine gute Portion Mut im Gepäck haben. Frühzeitiges Herausbeschleunigen aus der Kurve ist unumgänglich.



Alles auf einen Blick:

- **Internet**

zweite Chance. Sobald Sie nur einen winzigen Moment früher aufs Gas treten, werden Sie auf der langen Geraden stetig aufschließen! Im folgenden Beispiel hat sich allerdings der Computer dieses Tips bedient! Kurz vor der Kurve verläßt er Ihren Windschatten, um seinen verlorenen Platz zurückzuerobern.

Mit dem gewonnenen Geschwindigkeitsüberschuß quält er sich Stück für Stück an Ihrem Boliden vorbei. Schauen Sie gut zu, damit Sie Ihrem Teamchef in der nächsten Runde beweisen können, daß Sie dieses Manöver auch beherrschen.

Schon vor Eintritt in die Kurve haben Sie das Duell verloren. Seien Sie fair und überlassen Sie dem Kämpfer Ihre Position. Sie können eh nichts mehr dagegen unternehmen. Vor der DRY SACK lenkt Ihr neuer Vordermann sein Fahrzeug auf die Ideallinie und kann somit ohne nennenswerten Geschwindigkeitsverlust die Fahrt fortsetzten. Ein Trost bleibt Ihnen allerdings: So konsequent fahren die Digipiloten nur auf höchster Schwierigkeitsstufe und mit den schnellsten Motoren!



Ohnmächtig müssen Sie zusehen, wie der Computergegner Ihren Windschatten ausnutzt und vor der CURVA DRY SACK zum Gegenschlag ausholt!



Unaufhaltsam zieht der Computer seine Bahn an Ihrem Fahrzeug vorbei. An diesem Beispiel können Sie sehr gut erkennen, wie wichtig es ist, rechtzeitig aus der Kurve zu beschleunigen.

Auch wenn Sie sich auf dem kommenden Abschnitt auf keine Positionskämpfe einlassen können, sollten Sie die Strecke nutzen, um den Abstand zum Vordermann zu verringern. Schließlich wollen Sie Ihren alten Platz zurückerobern! Die enge Rechtskurve mit dem Namen CURVA ANGEL NIETO dürfen Sie höchstens mit 135 km/h durchfahren. Es folgt eine Kurvenkombination, die mit der CURVA AYRTON SENNA endet. Geben Sie nun wieder Vollgas und nutzen Sie die Gerade vor der engen CURVA DUCADOS, um die verlorenen Punkte zurückzuholen!

Verhalten Sie sich genauso, wie es Ihnen der Computergegner vorgemacht hat! Beschleunigen Sie frühzeitig aus der SENNA-Kurve und ziehen Sie auf der Außenbahn am Gegner vorbei! Halten Sie sich wieder so dicht





Wie im Bilderbuch! Vor der Kurve hat der PC seinen neuen Platz eingenommen und kann ohne starke Bremsmanöver die Fahrt fortsetzen!



wie möglich an der Ideallinie, um beim Eintritt in die langsame DUCADOS nicht zuviel Geschwindigkeit einzubüßen. In der Kurvenmitte haben Sie sich nicht nur die Ideallinie wieder zurückerobert, sondern auch Ihren kurzzeitig verlorenen Platz.

Nach der DUCADOS befinden Sie sich wieder auf der Start- und Zielgeraden. Noch 68 Runden haben Sie Zeit, das Rennen und womöglich die Meisterschaft für sich zu entscheiden!



Schlagen Sie den PC mit seinen eigenen Waffen! Auf dieselbe Art, wie er Sie zuvor kassiert hat, lehren Sie nun ihn das Fürchten! Nach diesem tollen Manöver wird Ihnen der Teamchef Ihren Patzer vor der DRY SACK verzeihen.

Peter Gunn
eMail: Haegar@Pop-Hannover.de

INTERNET

Da RS2 sehr jung ist, werden Sie noch keine Internetadressen für Ubi Softs jüngsten Sproß ausfindig machen. Schauen Sie trotzdem regelmäßig auf die Site http://www.f1racingsim.com, da es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch hier Infos, Files und Grafiksets für RS2 angeboten werden. Eine Menge Links hingegen verspricht die Adresse http://www.user.xpoint.at/richard/f1rs1links.htm .



Unter http://www.f1racingsim.com/ finden Sie alles, was schon die F1RS-Gemeinde beglückte!

ERSTE HILFE

Dune 2000

Wenn Sie ein Gebäude des Gegners zerstört haben, sollten Sie als letztes auch den Betonsockel zerstören. Dies funktioniert durch Anklicken des Sockels bei gedrückter Strg-Taste. Der Computergegner repariert nur in Notfällen die Betonsockel.

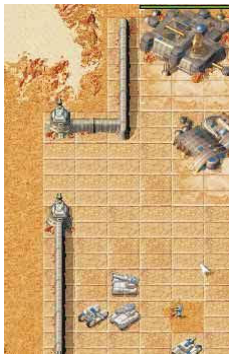
Betonplatte (klein)	5 Sekunden
Betonplatte (groß)	8 Sekunden
Kaserne	23 Sekunden
Upgrade Kaserne	25 Sekunden
Windfalle	28 Sekunden
Schwere Waffenfabrik	67 Sekunden
Upgrade Schwere Waffenfabrik	55 Sekunden
Leichte Waffenfabrik	20 Sekunden
Upgrade Leichte Waffenfabrik	29 Sekunden
Raffinerie	60 Sekunden
Außenposten	27 Sekunden
High-Tech-Fabrik	30 Sekunden
Upgrade High-Tech-Fabrik (Atreides)	100 Sekunden
IX-Forschungszentrum	27 Sekunden
Palast	80 Sekunden
Raketenturm	27 Sekunden
Geschützturm	25 Sekunden
Werkstatt	33 Sekunden
Raumhafen	55 Sekunden
Silo	14 Sekunden
Mauer	5 Sekunden
Upgrade Bauhof	69 Sekunden

Leichte Infanterie	6 Sekunden
Wüstentruppen	7 Sekunden
Pioniere	10 Sekunden
Dröhner	10 Sekunden
Sammler	40 Sekunden
Kampfpanzer	38 Sekunden
Deviator	50 Sekunden
Trike	17 Sekunden
Schallpanzer	50 Sekunden
Quad	25 Sekunden
Raider	15 Sekunden
Belagerungspanzer	33 Sekunden
Raketenpanzer	45 Sekunden
MBF	65 Sekunden
Carryall	70 Sekunden
Devastator	55 Sekunden

Robert Perry

Nervt es Sie auch, daß langsame Fahrzeuge wie der Devastator oder der Belagerungspanzer während eines großangelegten Sturmangriffs immer ewig brauchen, bis sie am Ziel angekommen sind, und dabei auch noch Gefahr laufen, von Sandwürmern aufgefressen zu werden? So können Sie dem vorbauen: Falls Sie es schaffen, eine Stellung des Feindes in der Nähe seiner Basis einzunehmen oder aufzubauen, errichten Sie dort eine Werkstatt. Nun geben Sie Ihren langsamen Fahrzeugen den Befehl, in diese Werkstatt zu fahren und schon werden Ihre Carryalls die Fahrzeuge in Ihren vorgeschobenen Stützpunkt zur Werkstatt fliegen.

Am besten ist es, den Feind von innen heraus zu bekämpfen. Wenden Sie dazu folgende Strategie an: Bauen Sie ein MBF mit einer kleinen Eskorte. Fahren Sie damit vor die feindliche Basis. Nun greifen Sie mit der Eskorte an und ziehen so alle Verteidiger auf sich. Während des Kampfgetümmels stoßen Sie mit dem MBF tief in das Herz des feindlichen Stützpunktes vor, suchen sich einen geeigneten Bauplatz und errichten so schnell wie möglich Ihren Bauhof. Innerhalb der nächsten halben Minute wird dieser jedoch Geschichte sein. Was davon übrig bleibt, sind einige Betonplatten. Darauf brauchen Sie jetzt bloß noch Raketentürme zu errichten und im Nu wird ein Großteil der feindlichen Basis in Schutt und Asche liegen. Falls die gegnerische Verteidigung zu stark sein sollte, errichten Sie zuerst einen kompletten Schutzwall, bevor Sie die Türme dahintersetzen.



Mit Mauern lassen sich gegnerische Einheiten wunderbar „kanalisieren" und in die eigene Verteidigungslinie führen.

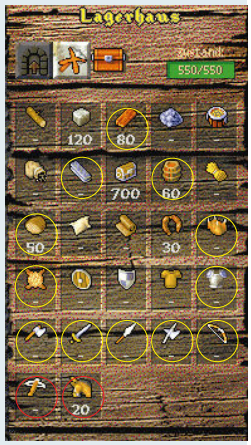
Haben Sie auch manchmal das Problem, daß feindliche Kräfte von allen Seiten auf Ihre Basis einstürmen und Sie nicht wissen, an welcher Flanke Ihrer Basis Sie zuerst Verteidigungsanlagen errichten sollen? So wird die Verteidigung erheblich erleichtert: Bevor Sie mit dem Bau von Abwehrtürmen beginnen, mauern Sie Ihren Stützpunkt fast vollständig ein. Lassen Sie nur einen kleinen Eingang frei und bauen Sie NUR an dieser Stelle Türme. Nun wird der Gegner mit geballter Kraft versuchen, bei diesem kleinen Eingang durchzubrechen. So haben Ihre Verteidigungstürme leichtes Spiel.

Jan und Till Neddermeyer

KNIGHTS & MERCHANTS

CHEAT

Im Lagerhaus können Sie die zwei Cheats von Knights & Merchants aktivieren. Klicken Sie Holz, Wein, Schweine, Eisenrüstung, Langbogen, Pike, Lanze, Schwert, Handaxt, Leder, Brot und Eisen an. Aus den angeklickten Icons entsteht ein Haus (siehe Bild). Wenn Sie nun auf das Pferd klicken, ist die aktuelle Mission nach ca. 10 Sekunden gewonnen. Ein Klick auf die Armbrust gibt Ihnen 10 Einheiten aller Waren mehr ins Lagerhaus. Der Waren-Cheat ist beliebig oft wiederholbar.



Bei den Kurztips handelt es sich um Lesereinsendungen. Eine Gewähr für ihre Funktion kann nicht übernommen werden. Abgedruckte Einsendungen werden nur bei vollständiger Angabe der Bankverbindung honoriert.

HERETIC 2 (DEMO)

Diese Cheat-Codes müssen in der Konsole eingegeben werden. Diese aktiviert man durch Drücken der Taste direkt unter der ESC-Taste.

Cheat	Wirkung
playbetter	Gott-Modus an/aus
twoweeks	Unbegrenzt Power-Ups
aquaticape	Man wird von den Gegnern ignoriert.
victor	Alle Monster werden getötet.
kiwi	Clipping ausschalten (man kann durch Wände gehen)
angermonsters	Die Monster werden wirklich angriffslustig.
crazymonsters	Die Monster drehen durch.
god	Gott-Modus
impulse 9	Waffen und Mana
impulse 10	Gewählte Waffe und maximales Mana
impulse 13	Objekt wird angehoben
impulse 14	Man verwandelt sich in ein Schaf.
impulse 25	Tome of Power
impulse 32	Invisibility, boots, force cube
impulse 35	Keine Monster
impulse 36	Monster werden „eingefroren“
impulse 39	Fliegen
impulse 40	Level-Aufstieg
impulse 41	Mehr Erfahrungspunkte
impulse 43	Alle Waffen, Mana und Gegenstände
impulse 171	Man wird zum Paladin.
impulse 172	Man wird zum Crusader.
impulse 173	Man wird zum Necromancer.
impulse 174	Man wird zum Assassin.
impulse 254	Zeigt den „King Of The Hill“ an
give h <0-999>	Gibt Gesundheitspunkte (0 – 999)
noclip	Clipping ausschalten (man kann durch Wände gehen)
notarget	Man wird von den Gegnern ignoriert.
changelevel	Levelauswahl

Alexander Polak

Turok

Mit einem guten Rechner und einer leistungsstarken Grafikkarte können Sie die Grafikqualität in Turok ein ganzes Stück erhöhen. Öffnen Sie dazu im Verzeichnis DATA des TUROK-Verzeichnisses die Datei „config.ned“ mit einem Texteditor (z. B.: Notepad). Jetzt können Sie sowohl hinter 800x600 als auch hinter 640x480 eine „1“ schreiben. Beim nächsten Spielstart wird das Spiel in 1.024x768 Bildpunkten laufen.

Julian Dornbusch

Motocross Madness

Wenn man bei den „National Race“-Strecken die eigentliche Rennstrecke verläßt, findet man zwei Kopien der Rennstrecke im Gelände versteckt. Die eine davon ist wesentlich flacher als die Original-Strecke und weist keinerlei Bodenmarkierungen auf. Die andere ist dagegen eine gespiegelte Kopie der echten Strecke. Diese beiden Strecken sind auch im Stunt-Modus vorhanden.

Michael Szelwis

Rainbow Six

Um in Rainbow Six die Mission an jeder beliebigen Stelle beginnen zu können, müssen Sie wie folgt vorgehen: In der Planungsphase werden die Wegpunkte festgelegt. Nun löscht man aber vom Startpunkt aus die Wegpunkte wieder, bis man an dem Wegpunkt angelangt ist, an dem der Trupp starten soll. So kann man sehr gut aus dem Hinterhalt angreifen.

Michael Strauss

Shogo M.A.D.

Drücken Sie im Spiel die T-Taste und geben Sie die folgenden Cheats ein:

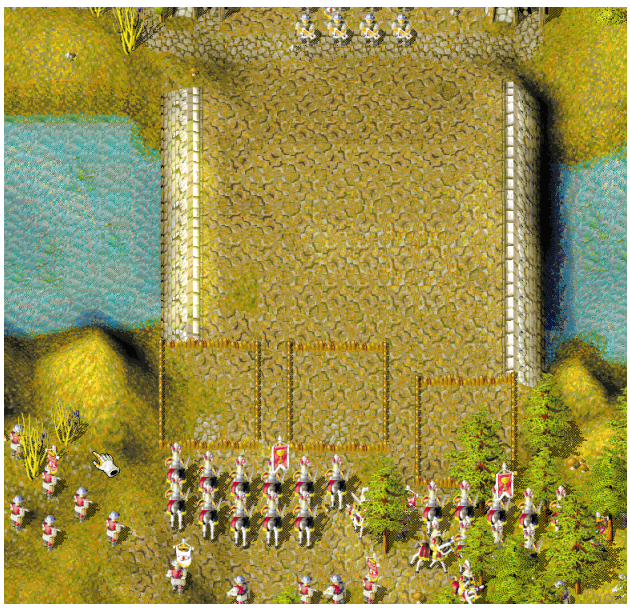
Cheat	Wirkung
MPGOD	Gott-Modus
MPKFA	Maximale Munition, Rüstung und Gesundheit
MPHEALTH	Maximale Gesundheit
MPAMMO	Maximale Munition
MPARMOR	Maximale Rüstung
MPCLIP	Man kann durch Wände gehen
MPPOS	Position anzeigen an/aus
MPCAMERA	Kamera umstellen
MPLIGHTSCAPE	Licht einstellen

Tim Zibell

Knights & Merchants

Mit dem folgenden Trick kann man auch mit zahlenmäßig unterlegenen Truppen Schlachten gewinnen. Wenn man (wie z. B. in Mission 4 oder 20) eine Brücke verteidigen muß, empfiehlt es sich, Gebäude auf Ihrer Seite der Brücke zu bauen. Diese lassen Sie von den Bauarbeitern nur planieren, aber nicht bauen (einfach nicht mit einem Weg verbinden). So können Sie jetzt die Spalte zwischen den Baustellen mit wenigen Männern verteidigen und der Gegner muß mit jeweils einem Soldaten gegen mindestens drei Ihrer Männer kämpfen. Mit dem Einsatz von Bogenschützen kann man jetzt fast jede Armee des Gegners aufreiben.

Patrick Steinig



Wenn Sie Ihre Verteidigungslinie so aufgebaut haben, müssen Sie nur noch auf den Gegner warten oder ihn mit einer kleinen Einheit heranlocken.

UNREAL

Im Wasserloch im „Temple of Vandora" befinden sich – anders als in unserer Komplettlösung angegeben – doch einige Extras. Ungefähr auf halber Höhe ist ein Gang, an dessen Ende sich ein Super Health-Paket und ein Dispersion Pistol-Upgrade findet.

Im Level: *ISV Kran Deck 1 kann man sich die zu Beginn erscheinenden Skaarj-Horden vom Leibe halten, indem man am Anfang des Levels gleich geradeaus durch die Türe geht. Innen dreht man sich um und stellt sich gerade so nahe an die Türe, daß der Öffnungs-Mechanismus nicht betätigt wird. Die Skaarj können nun nur einzeln durch die Türe in den Raum kommen. Bekämpft man die erscheinenden Monster sofort, nachdem sich die Türe öffnet, hat man einen entscheidenden Vorteil. Vor allem mit einer sehr durchschlagskräftigen Waffe schaffen es die Gegner nicht einmal mehr, bis zum Spieler vorzudringen.*

Alexander Nitsch



Zielen Sie direkt auf den Titan und die Gasbags, um sie anzulocken.



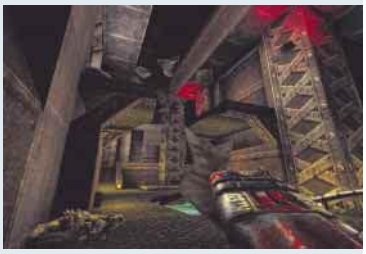
Sobald der Titan die Gasbags getötet hat, können Sie ihn bequem von oben her vernichten.

Level 14: The Trench

Der Titan im 14. Level läßt sich mit einem kleinen Trick gefahrlos ausschalten: Zielen Sie mit Ihrer Flak von der Felsöffnung aus auf den Titan und die schwebenden Gasbags. Daraufhin werden sich alle Feinde zu dieser Öffnung begeben. Sie verschwinden jedoch in der hintersten Ecke. Wenn der Titan anfängt, Steine zu werfen, wird er dabei die Gasbags treffen, die sich dafür gerne bedanken. Die Gasbags eröffnen das Feuer und der Titan erledigt daraufhin alle. Nun sind Sie wieder am Zug. Stellen Sie sich in die Öffnung und bearbeiten Sie den Titan mit Ihren weitreichenden Waffen. Er wird zwar versuchen, Sie mit Steinen zu töten, bleibt jedoch erfolglos, da die Steine an der Felswand abprallen. Sie müssen nur darauf achten, daß Sie nicht aus der Öffnung fallen, wenn der Titan anfängt zu stampfen.

Christian Pfeiffer







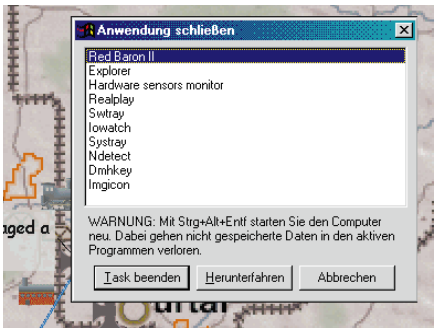
Im Level 4 (Depths Of Rrajigar) kann man ein weiteres Geheimnis knacken: Der brückenartige Übergang am Ende des Levels läßt sich durch schweres Feuer zum Einsturz bringen. Unter lautem Getöse wird dabei der darunterliegende Fußboden durchschlagen und ein Wasserbecken freigelegt (siehe Bilder rechts). Auf dessen Grund lagern zur Erquickung des Helden zwei ASMD-Cores und ein Amplifier.

Andi Hilbig

Red Baron 2

Wenn Sie in einer Feldzug-Mission abgeschossen worden oder mit dem Verlauf der Mission nicht ganz zufrieden sind, können Sie mit diesem Trick die Zeit zurückdrehen. Beenden Sie die Mission und drücken Sie in der Nachbesprechung die Tasten Strg-Alt-Entf. Jetzt können Sie den Task Red Baron schließen und Ihr Tod wird nicht registriert.

Lars Amelung



In der Taskleiste wird Red Baron II angezeigt. Hier können Sie das Programm beenden, ohne daß Ihr Tod gespeichert wird.

Monster Truck Madness 2

Wenn Ihnen bei Monster Truck Madness 2 einmal der Absturz in eine tiefe Schlucht droht oder Sie einer Kollision mit dem Gegner entgehen wollen, müssen Sie einfach nur die Taste „H" drücken. Ihr Truck bleibt wie angewurzelt stehen und läßt sich erst durch ein zweites Betätigen der „H"-Taste wieder bewegen.

Sebastian Dungs

WARBIRD



Mit etwas Ausdauer findet man diesen kleinen Freund, der sich wohl in das falsche Spiel verirrt hat.

Wenn Sie gleich vom Start aus Richtung Süden fliegen, werden Sie auf der Karte eine Insel sehen. Auf dieser Insel findet man an der nördlichen Küste einen Dinosaurier und ein dazu passendes Dinosaurier-Jäger-Camp.

Dieter Steinklopfer

Heroes of Might & Magic II

Wenn Sie die Windows 95-Version von Heroes 2 haben, können Sie mit diesem Cheat ein Debug-Menü aktivieren. Klicken Sie dazu zuerst rechts auf den Verweis auf Heroes 2 und dann auf Eigenschaften. Wechseln Sie jetzt in das Feld „Ziel" und setzen Sie an das Ende der Befehlszeile „/NWC". Starten Sie jetzt ein Spiel und drücken Sie F4, um in den Fenster-Modus zu gelangen. Jetzt finden Sie ein neues Menü mit dem Titel DEBUG, in dem Sie alle Eigenschaften Ihrer Armeen ändern können.

Peter Graf

COLIN MCRAE RALLY

Die folgenden Codes müssen als Spieler-Name eingegeben werden:

HOVERCRAFT	*Hovercraft-Modus*
DIDDYCARS	*Vogelperspektive*
TROLLEY	*Vierradlenkung*
BLANCMANGE	*Grünes Auto*
BACHSEAT	*Beifahrer fährt*
FORKLIFT	*Lenkung ist hinten*
TINFOILED	*Verchromtes Auto*
SHOEBOXES	*4 alte Rallye-Autos*
MOONWALK	*Geringere Erdanziehung*
OPENROADS	*Alle Strecken anwählbar*
NIGHTRIDER	*Alle Strecken bei Nacht*
WHITEBUNNY	*Lenkrad auf der rechten Seite*
SILKSMOOTH	*Schnellerer Bildaufbau*
GHOSTRIDER	*Unfälle werden verringert*
BUTTONBASH	*Nur rückwarts fahren möglich*
PEASOUPER	*Strecken als Nebelfahrten*
DIRECTORCUT	*Andere Kamera bei Replay*



Wenn man mit „FORKLIFT" die Lenkung nach hinten verschiebt, sind die Wagen fast nicht mehr zu steuern.

Es gibt aber auch Versionen des Spiels, in denen zum Freischalten aller Strecken FREEWAY eingegeben werden muß. In dieser Version werden alle Wagen mit dem Code LOTTOWIN freigeschaltet.

Daniel Kramer

Mit diesem Trick können Sie bei die Profi-Führerscheinprüfung in den Abschnitten Etappe, Nacht-Etappe und nasse Etappe etwas leichter bestehen:
Nach dem Start orientieren Sie sich am rechten Zaun, der parallel zur Fahrbahn verläuft. Nach kurzer Zeit kommt nach dem Zaun ein kleines Waldstück, in das Sie rechts einbiegen. Fahren Sie durch das Waldstück hindurch, bis Sie wieder die Fahrbahn sehen, und biegen Sie nach rechts ein. Colin McRae weist Sie zwar darauf hin, daß Sie in die falsche Richtung fahren, doch nach kurzer Zeit kommen Sie über die Ziellinie. So schaffen Sie phantastische Etappenzeiten.

Sebastian Jelitto

Klingon Honor Guard

Die Cheats zu Klingon Honor Guard unterscheiden sich fast nicht von denen von Unreal. Um die einzelnen Kommandos einzugeben, öffnet man mit der „˜"- Taste im Spiel die Konsole.

ALLAMMO	999 Ammo für alle Waffen
FLY	Fliegen
GHOST	Durch Wände gehen
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE	Unsichtbarkeit
KILLPAWNS	Tötet alle Monster
WALK	Stellt „GHOST" oder „FLY" aus
SLOMO #	Verlangsamt oder beschleunigt das Spiel. 1.0 ist normal.
SUMMON	(SUMMON WAFFENNAME)
PLAYERSONLY	Zeit aus
OPEN #	Öffnet Karte (# = Kartenname)
BEHINDVIEW 1	Dritte Person-Ansicht
BEHINDVIEW 0	Normale Sicht

Tim Zibell

H.E.D.Z.

Drücken Sie im Spiel die T-Taste für den Chat-Modus und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes ein:

OH MY GOD	Gott-Modus
TOO HARD FOR ME	Künstliche Intelligenz aus-/anschalten

Martin Bürkl

Motocross Madness

In den Supercross-Rennen muß man nicht unbedingt über die Hügel fahren, sondern kann auch ganz dicht neben ihnen vorbeibrausen. Genauso kann man auch die Bodenwellen umgehen. Somit kann man auf vielen Strecken wichtige Sekunden gewinnen.

Christian Fraedrich

Powerslide (DEMO)

In der Demo von Powerslide wurden zwei (im wahrsten Sinne des Wortes) Cheats gefunden:

Glider: Die Fahreigenschaften ändern sich zu denen eines Paragleiters oder Drachenfliegers, d.h. die Bremse entfällt und ab ca. 200 km/h hebt man vom Boden ab, sobald man nach hinten zieht bzw. die Bremsen-Taste betätigt. Alternativ kann man geeignete Landschaftsstrukturen als Sprungschanzen benutzen, um in die Luft zu steigen.
TimeWarp: Alle anderen Fahrzeuge fahren nur noch ca. 20 km/h schnell.

Die folgende Bilderreihe zeigt, wie man die Cheats im Spiel selbst findet.

Jonas Schild

Escape – Or Die Trying (O.D.T)

Die folgenden Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt zur Bestätigung ein Ton.

LACRIMOSA	Wenn man ein neues Spiel startet, kann man jeden Level und jeden Sektor sofort anwählen.
SOPHIA	Neuer Charakter
KARMA	Neuer Charakter

Die folgenden Codes müssen im Spiel eingegeben werden. Dazu muß man mit der ESC-Taste den Pause-Modus aktivieren.

XUL	Volle Energie
BOZ	Maximales Mana
JBB	Alle Waffen voll
MATH	Waffen sind stärker
GRABO	Rüstung, Waffen und Magie werden stärker
MUMU	Maximale Erfahrung
ALEX	50 Leben
RIK	Alle Sprüche verfügbar
VINCE	Jeder Spruch bekommt einen neuen Stern
CACHOU	Superheld, alle Cheats auf einmal

Richard Schiller



THEMA TECHNIK

Nur wenige PC-Besitzer trauen sich an das Innenleben ihres Rechenknechts. In unsere detaillierten Schritt-für Schritt-Anleitung zeigen wir, wie Sie eine neue Grafikkarte oder Zusatzkarte in den PC einbauen.

Haben Sie sich endlich dazu entschlossen, Ihren Rechner gehörig aufzurüsten? Ist der Hardwarekundige Freund gerade beschäftigt und das Fachchinesisch im Handbuch auch keine große Hilfe? Was machen Sie nun mit der frisch gekauften Zusatzkarte? Anhand einer AGP-Grafikkarte und einer PCI-Add-On-Karte erklären wir Ihnen, was beim Einbau von Grafikkarten zu beachten ist.

Aller Anfang ist schwer

Schalten Sie den Rechner aus. Bevor Sie alle am PC angeschlossenen Kabel entfernen, sollten Sie sich genau notieren, welches Kabel zu welchem Anschluß gehört. Merken Sie sich besonders den Anschluß Ihres Monitors, da Sie die alte Grafikkarte, an der Ihr Monitor angeschlossen ist, ausbauen müssen. Nun ziehen Sie die Kabel ab, aber vorsichtig! Bei einigen Steckern kann es vorkommen, daß Sie erst Sicherheitsschrauben an den Außenseiten lösen müssen. Stellen Sie den Rechner nun auf eine Arbeitsplatte oder einen Tisch. Je nach Gehäusetyp lösen Sie die Schrauben am hinteren Teil Ihres PCs und öffnen das Gehäuse (Bild 1). Einige Gehäuse lassen sich auch sehr komfortabel an der Seite öffnen, ohne etwas aufschrauben zu müssen. Fassen Sie an einen Heizkörper, um sich elektrostatisch zu entladen. Danach legen Sie den PC so hin, daß Sie von oben in den Rechner hineinschauen können. Sie sehen sofort die verschiedenartigen Steckplätze (Slots), in denen schon die eine oder andere Zusatzkarte steckt (Bild 2).



Zuerst lösen Sie alle Kabel und schrauben das Gehäuse Ihres PCs auf.



Ihre alte Grafikkarte: Diese Grafikkarte wird durch ein Add-On-Board ersetzt.

PCI-Bus: Dieser weiße Schlitz ist ein typischer PCI-Steckplatz.

Der AGP-Steckplatz: Hier soll Ihre neue Grafikkarte hinein.



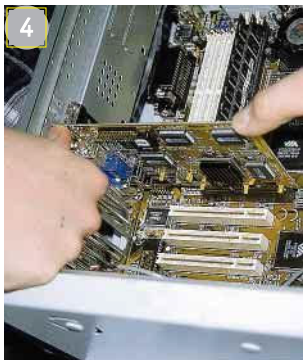
Nachdem Sie die Schraube gelöst haben, ziehen Sie die Karte senkrecht aus ihrem Steckplatz.

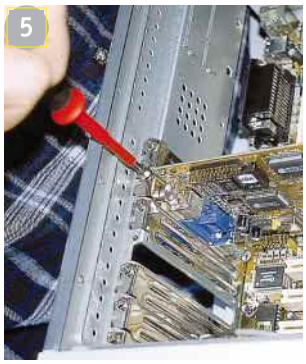
Altlasten

Da Sie nun Einblick in den Rechner haben, erkennen Sie die Karte, an die Ihr Monitor vorhin noch angeschlossen war. Die brauchen Sie nun nicht mehr. Lösen Sie die Schraube, mit der diese Karte an das Gehäuse befestigt ist (Bild 3), und ziehen Sie die Karte dann senkrecht nach oben aus dem Slot heraus.

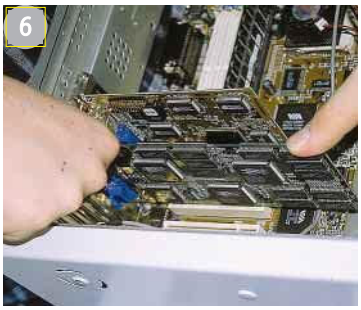
Zur Sache

Jetzt bauen Sie eine AGP-Grafikkarte ein. Den passenden Steckplatz erkennen Sie an der braunen Farbe. An den Kerben der Platine sehen Sie, daß diese Karte nur in den vorgesehenen Slot paßt. Eine Verwechslung ist also nicht möglich, da AGP-Karten ausschließlich in AGP-Slots passen. Schrauben Sie die Metallklappe in der Höhe des AGP-Slots auf und entfernen Sie sie. An die Stelle der alten Grafikkar-





Die AGP-Karte muß richtig im Slot stecken, damit sie funktioniert. Anschließend verschrauben Sie die Karte mit dem Gehäuse.



Die Platinen müssen richtig im Slot stecken, damit sie Grafik-Arbeiten übernehmen können. Anschließend verschrauben Sie sie mit dem PC-Gehäuse.



Hier sehen Sie die Rückseite des Computers nach dem Einbau der zwei Grafikkarten. Das sogenannte Durchschleifkabel muß noch angeschlossen werden.

te bauen Sie später die Add-On-Grafikkarte ein. Fassen Sie die AGP-Karte an den Kanten an. Wenn sich die Karte direkt über dem AGP-Slot befindet, drücken Sie sie an den beiden oberen Kanten hinein (Bild 4). Der Widerstand der Slots kann so groß sein, daß die Karte beim ersten Versuch nicht steckt. Dann drücken Sie die Karte ein wenig fester in den Steckplatz. Wenn das nicht klappt, drücken Sie zuerst die eine und dann die andere Seite in den Slot. Diese Möglichkeit sollte aber nur im Notfall angewandt werden. Wenn sich die Karte fest im Slot befindet, schrauben Sie sie mit der vorher gelösten Schraube an das Gehäuse fest (Bild 5). Die alte Grafikkarte wurde entfernt und durch die neue AGP-Karte ersetzt.

Zusatzarbeiten

Nun wenden wir uns der PCI-Add-On-Karte zu. Sie besitzt ein anderes Steckformat als die AGP-Karte. Die weißen PCI-Slots sind zwar ähnlich groß wie der braune AGP-Slot. Auf einem Motherboard gibt es allerdings mehrere PCI-, aber nur einen AGP-Steckplatz. Suchen Sie sich nun einen freien PCI-Platz aus, in dem die Add-On-Karte ihren Platz finden soll. Bei dem Einbau der AGP-Grafikkarte haben Sie schon einen PCI-Slot dadurch freigelegt, daß Sie die alte Grafikkarte ausgebaut haben. Sie können nun ohne Probleme die neue Karte in den gleichen Slot einbauen. Sollten Sie nur eine Add-On-Karte einrichten, schrauben Sie einfach die Metallklappe eines freien PCI-Slots ab. Zum Einbau führen Sie die Add-On-Karte wieder über den Slot und drücken Sie sie hinein (Bild 6). Schauen Sie nach, ob die Karte wirklich fest im Steckplatz steckt, und schrauben Sie die Karte dann an dem Gehäuse fest.



Das letzte Kapitel stellt die Verbindung der AGP-Karte mit der Add-On-Karte dar. Ihr Monitor wird schließlich am zweiten Stecker der Add-On-Karte angeschlossen.

Add-On

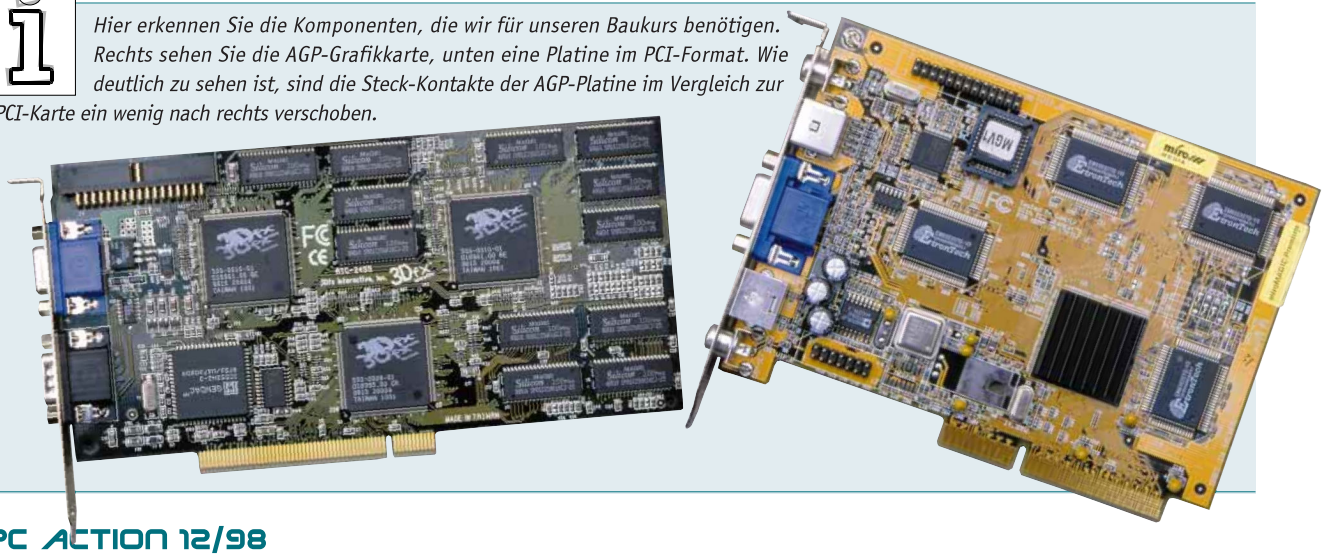
Nach einer erneuten Überprüfung, ob beide neuen Karten auch fest in ihrem Slot stecken, können Sie den Computer wieder schließen und dann zuschrauben. Wenn Sie sich nun die Rückseite Ihres PCs anschauen, sehen Sie drei der üblichen Monitor-Anschlüsse (Bild 7).

Bei Ihrer Add-On-Karte war ein kleines, sogenanntes „Pass-Through-Kabel" (Durchschleifkabel) dabei. Durch dieses Kabel wird das normale Signal Ihrer 2D-Karte zur 3D-Add-On-Karte transportiert. Diese Technik sichert die Verträglichkeit mit den meisten 2D-Karten. Allerdings verliert das 2D-Signal dabei ein wenig an Qualität. Stecken Sie nun das eine Ende dieses Kabels in den oberen Monitoranschluß der AGP-Grafikkarte. Nun sind noch die zwei Anschlüsse an der Add-On-Karte übrig. Das andere Ende des Durchschleifkabels paßt nur in einen der beiden. Schrauben Sie beide Anschlüsse fest zu. Für den Monitor bleibt nun nur noch ein Stecker an der Add-On-Karte übrig (Bild 8).

Wenn Sie einen Monitor mit BNC-Anschluß (Bayonet Nut Coupling) haben (fünf getrennte Stecker für Rot, Grün, Blau sowie horizontale und vertikale Synchronisation), sollten Sie die Add-On-Karte über den normalen VGA-Anschluß mit dem Spiele-Bildschirm verbinden. Die Grafikkarte wird dann mit dem BNC-Kabel an den Monitor angeschlossen, wodurch bei Auflösungen jenseits von 1.024x768 eine verbesserte Bildqualität möglich wird. Schließen Sie nun die restlichen Kabel wieder an Ihren Rechner an und starten ihn. Die den Grafikkarten beigelegten Treiber können Sie bei der Neuerkennung der Karten bei Windows 95 verwenden. Die aktuellsten Treiber der gängigsten Grafikkarten finden Sie auch auf der Cover-CD.

DIE KOMPONENTEN FÜR DEN BASTELKURS

Hier erkennen Sie die Komponenten, die wir für unseren Baukurs benötigen. Rechts sehen Sie die AGP-Grafikkarte, unten eine Platine im PCI-Format. Wie deutlich zu sehen ist, sind die Steck-Kontakte der AGP-Platine im Vergleich zur PCI-Karte ein wenig nach rechts verschoben.



BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Gold Games 3	TopWare Interactive
2	(neu)	Need for Speed 3	Electronic Arts
3	1	Anno 1602	Sunflowers
4	2	Commandos	Eidos Interactive
5	(neu)	Anstoss 2 Gold	Ascaron
6	3	Bundesligamanager 98	Software 2000
7	(neu)	Colin McRae Rally	Codemasters
8	(neu)	Racing Simulation 2	Ubi Soft
9	7	Frankreich 98	EA Sports
10	5	Gold Games 2	TopWare Interactive
11	4	Dune 2000	Westwood/EA
12	11	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
13	9	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
14	(neu)	Grandprix Legends	Sierra
15	6	Knights & Merchants	TopWare Interactive
16	10	Autobahnraser	Davilex
17	(neu)	NHL 99	EA Sports
18	(neu)	Creatures 2	Mindscape
19	(neu)	DSF Fußballmanager 98	Sierra
20	(neu)	X-Files: The Game	Fox Interactive/EA

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Gold Games 3	TopWare Interactive
2	2	Need for Speed 3	Electronic Arts
3	4	Anno 1602	Sunflowers
4	5	Commandos	Eidos Interactive
5	1	Anstoss 2 Gold	Ascaron
6	(neu)	Racing Simulation 2	Ubi Soft
7	8	Bundesligamanager 98	Software 2000
8	3	Dune 2000	Westwood/EA
9	(neu)	Star Trek: Klingon Honor Guard	MicroProse
10	(neu)	Dark Earth	Kalisto
11	(neu)	Colin McRae Rally	Codemasters
12	6	X-Files: The Game	Fox Interactive/EA
13	10	Knights & Merchants	TopWare Interactive
14	7	NHL 99	EA Sports
15	9	DSF Fußballmanager 98	Sierra
16	(neu)	Grandprix Legends	Sierra
17	(neu)	Der Ring des Nibelungen	Cryo Interactive
18	(neu)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
19	13	Age of Empires	Microsoft
20	14	Autobahnraser	Davilex

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Eidos Interactive
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Sunflowers
5	Microsoft
6	Blizzard
7	Westwood Studios
8	Ascaron
9	LucasArts
10	Acclaim
11	Cendant Software
12	Davilex
13	MicroProse
14	GT Interactive
15	Origin
16	Blue Byte
17	3DO
18	Software 2000
19	Activision
20	Philips Media

Betrachtungszeitraum: März '98 bis September '98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	2	Need for Speed 3	Electronic Arts
2	(neu)	Gold Games 3	TopWare Interactive
3	7	NHL 99	EA Sports
4	(neu)	X-Files: The Game	Fox Interactive/EA
5	9	Knights & Merchants	TopWare Interactive
6	(neu)	Racing Simulation 2	Ubi Soft
7	1	Dune 2000	Westwood/EA
8	(neu)	Colin McRae Rally	Codemasters
9	10	Anstoss 2 Gold	Ascaron
10	4	Bundesliga Manager 98	Software 2000

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Gold Games 3	TopWare Interactive
2	(neu)	Need for Speed 3	Electronic Arts
3	2	Commandos	Eidos Interactive
4	3	Anno 1602	Sunflowers
5	(neu)	Racing Simulation 2	Ubi Soft
6	1	Dune 2000	Westwood/EA
7	(neu)	NHL 99	EA Sports
8	5	Bundesligamanager 98	Software 2000
9	4	Knights & Merchants	TopWare Interactive
10	6	Unreal	GT Interactive

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	1	**Commandos** **Eidos Interactive**
2	3	StarCraft/Blizzard
3	2	Anno 1602/Sunflowers
4	5	Unreal/GT Interactive
5	(neu)	C&C: Alarmstufe Rot Westwood/EA
6	7	Might & Magic 6/3DO
7	(neu)	Need for Speed 3 Electronic Arts
8	(neu)	Grand Theft Auto BMG Interactive
9	(neu)	Motocross Madness Microsoft
10	(neu)	NHL 99/EA Sports

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

F. Witt,
Greifswald

erhält das Anno-1602-Add-On „Neue Inseln, neue Abenteuer" (Test des Monats 11/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Baphomets Fluch 2 ..... Revolution
Blade Runner ..... Westwood
Dark Earth ..... Kalisto
Kings Quest 8 ..... Sierra Studios
Little Big Adventure 2 ..... Adeline
The Curse Of Monkey Island .... LucasArts

WISIM

Anno 1602 ..... Sunflowers
Anstoss 2 ..... Ascaron
Bundesliga Manager 98 ... Software 2000
Die Siedler 2 ..... Blue Byte
Elisabeth I ..... Ascaron
Der Industriegigant ..... JoWood

ACTION

Conflict: Freespace ..... Volition
Half-Life ..... Valve
Tomb Raider 2 ..... Eidos Interactive
Unreal ..... Epic Megagames
Virtual Fighter 2 ..... Sega
Wing Commander Prophecy ..... Origin

STRATEGIE

Age of Empires ..... Microsoft
Civilization 2 ..... MicroProse
Commandos ..... Eidos Interactive
Dungeon Keeper ..... Bullfrog
Incubation ..... Blue Byte
StarCraft ..... Blizzard Entertainment

SIMULATION

European Air War ..... Microprose
F-15 ..... Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter ..... Empire
F-22 Raptor ..... NovaLogic
Joint Strike Fighter ..... Eidos Interactive
Red Baron II 3D ..... Sierra

SPORT

FIFA 98 ..... Electronic Arts
Frankreich 98 ..... Electronic Arts
Links LS 98 ..... Access Software
NHL 99 ..... Electronic Arts
NBA 98 ..... Electronic Arts
Triple Play 99 ..... Electronic Arts

ROLLENSPIEL

Diablo ..... Blizzard Entertainment
DSA 3 – Schatten über Riva ..... Attic
Fallout ..... Interplay
Lands Of Lore 2 ..... Westwood
Might And Magic 6 ..... 3DO
Ultima Underworld 2 ..... Origin

RENNSPIEL

Colin McRae Rally ..... Europress
F1 Racing Simulation 2 ..... Ubi Soft
Grandprix Legends ..... Cendant Software
NICE 2 ..... Magic Bytes
Motocross Madness ..... Microsoft
Moto Racer2 ..... Electronic Arts

HIT-COUNTDOWN

ACTION			
Babylon 5	Weltraum-Action	Sierra	1. Quartal '99
Carmaggedon 2	Action-Rennspiel	SCI	Dez '98
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	4. Quartal '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal '98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Dez '98
Giants	3D-Action	Acclaim	4. Quartal '98
Heavy Gear 2	Action	Activision	15. Dez '98
Interstate '82	Action-Rennspiel	Activision	1. Quartal '99
Kingpin	3D-Action	Interplay	2. Quartal '99
Max Payne	3D-Action	3D Realms	1. Quartal '99
MechWarrior 3	Action	MicroProse	4. Quartal '98
Prax War	Action	Rebel Boat Rockers	2. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Feb '99
Requiem	3D-Action	3DO	Dez '98
Return Fire 2	3D-Action	MGM	4. Quartal '98
Slave Zero	3D-Action	Accolade	Mär '99
Space Bunnies Must Die!	3D-Action	Take 2	4. Quartal '98
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Action	Interplay	4. Quartal '98
Star Wars: Rogue Squadron	3D-Action	LucasArts	4. Quartal '98
Starsiege	Action	Sierra	4. Quartal '98
Tomorrow Never Dies	3D-Action	MGM	4. Quartal '98
Turok 2	3D-Action	Iguana	Dez '98
Uprising II	Action-Strategie	3DO	Dez '98
X-COM: Alliance	3D-Action	MicroProse	Dez '98
ADVENTURE			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	4. Quartal '98
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Jan '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal '99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	Nov '98
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	Dez '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	1. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Dez '98
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb '99
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal '98
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Dez '98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	4. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	1. Quartal '99
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass	4. Quartal '98
Tomb Raider III	Action-Adventure	Core Design	Dez '98
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Dez '98
RENNSPIEL			
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	4. Quartal '98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Nov '98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Dez '98
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	1. Quartal '99
ROLLENSPIEL			
Baldur's Gate	Rollenspiel/Strategie	Interplay	1. Quartal '99
Diablo 2	Rollenspiel/Action	Blizzard	2. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	2. Quartal '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Dez '98
Return To Krondor	Action-Rollenspiel	Sierra	Dez '98
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	1. Quartal '99
Wheel Of Time	Action-Rollenspiel	Legend Entertainment	2. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '99
SIMULATION			
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Dez '98
Fighter Legends: Europe 1944	Kampfflugzeug-Sim.	Jane's	Nov '98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4. Quartal '98
SPORT			
Frank Busemanns Zehnkampf	Leichtathletik	Greenwood	Nov '98
Box Champions	Box-Simulation	EA Sports	1. Quartal '99
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	Dez '98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal '99
STRATEGIE			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mär '99
Alpha Centauri	Rundenbasiert	Firaxis	Dez '98
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dez '99
Civilization 3	Rundenbasiert	Activision	Dez '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Mär '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	1. Quartal '99
Earth 2150	Echtzeit	Topware	1. Quartal '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Okt '99
Global Domination	Echtzeit	Psygnosis	1. Quartal '99
Heroes Of Might And Magic III	Rundenbasiert	3DO	1. Quartal '99
Jagged Alliance 2	Rundenbasiert	Sir Tech	1. Quartal '99
Myth 2	Echtzeit	Bungie	1. Quartal '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Rundenbasiert	MicroProse	1. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	1. Quartal '99
StarCraft: Brood Wars	Echtzeit	Blizzard	Dez '98
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	1. Quartal '99
WIRTSCHAFTSSIMULATION			
Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal '98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Dez '98
KURT	Fußballmanager	Heart-line	Jan '99
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal '99
SimCity 3000	WiSim/Strategie	Maxis	1. Quartal '99

HOTLINES

- Acclaim
01 805-33-55 55 24 Stunden am Tag

- Activision
0 18 05-22 51 55 (technischer Support)
01 90-51 00 55 Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen!)

- Art Department
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Ascaron
0 52 41-96 69 0 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Attic
0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}

- Blue Byte
02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}

- BMG Interactive
01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}

- Bomico
0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Capstone
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}

- Disney Interactive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- EF Multimedia
0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}

- Egmont Interactive
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Eidos Interactive
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}

- Electronic Arts
0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}

- Funsoft
0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Greenwood Entertainment
02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- GT Interactive Deutschland GmbH
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro
0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}

- Ikarion Software
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Infogrames
0190-510 550 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- Interactive Magic
01805 - 22 11 26 Mo – Fr 17^{00}-20^{00}, Sa u. So 14^{00}-17^{00}

- Konami
069-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}

- Magic Bytes
0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^{00}-19^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Mindscape
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Navigo
0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}

- NEO
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Nintendo
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- Philips Media
0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Psygnosis
018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Ravensburger Interactive
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}

- Sega
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}

- Sierra Coktel Vision
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Software 2000
01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^{00}-19^{00}

- Starbyte Software
02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}

- TopWare
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}

- Ubi Soft
02 11-3 38 00 33 werktags 9^{00}-16^{00}

- Viacom New Media
01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}

- Virgin
0 40-39 11 13 Mo-Do 14^{00}-18^{00}

- Warner Interactive
0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

LESER BRIEFE

Sprechstunde

Verehrte Leser,



„Grüß Gott. Ich möchte bitte zwei RAM-Bausteine zu je 16 MB." Als ich neulich ein sogenanntes Fachgeschäft betrat, um meinen Privat-PC zu tunen, hätte ich eigentlich sofort mißtrauisch werden müssen. Denn zunächst erntete ich vom Verkäufer einen Blick, den unsereins wohl auch z. B. zu sehen bekommt, wenn er in einer Metzgerei eine Zahnbürste erwerben möchte. Ich Dödel war noch optimistisch, als der Herr in einem Hinterzimmer verschwand und minutenlang irgendwo herumwühlte. Zu Hause stopfte ich die Simms in den Rechner, woraufhin mir beim Hochfahren des PCs direkt proportional die Kinnlade runterklappte. Der Samstag-Vormittag-Aushilfs-Experte hatte mir zwei 4 MB-RAMs mitgegeben. Letztlich bekam ich meine 32 MB, weil ich wegen eines gewissen Grundwissens sämtliche Ausflüchte (Es könnte sein, daß bla bla bla...) abschmettern konnte. „Äh. Naja...", gab der Kerl stammelnd zu, „die Simms sind bei uns nicht beschriftet." Schönen Dank auch, dachte ich mir. Wo man die Dinger äußerlich ja immer soooo prima unterscheiden kann. Was ich Ihnen damit mitteilen möchte? Wenn Sie ein unerfahrener Computerbenutzer sind, nehmen Sie einen informierten Bekannten mit zum Einkaufen - selbst wenn Sie ein Fachgeschäft betreten. Ich wünsche ich Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

FRAUENFRAGE

Gerne hätte ich Eure Artikel über die neuen Star Wars-Spiele gelesen. Aber bei solchen Anblicken daneben war ich einfach geblendet :-)))))) Gibt's im Netz noch weitere Pics dieser jungen, hübschen Dame?

„Liqwarrior" per eMail

Ich wollte doch einmal fragen, was die schwarzhaarige und prallbrüstige Frau in Eurem Star Wars-Artikel zu suchen hatte? Meiner Meinung nach wertet sie weder den Artikel auf, noch hat sie etwas mit Star Wars zu tun. [...]

„Lauber" per eMail

[...] Nun zum Star Wars-Bericht: Bis auf die richtig idiotischen Bilder dieser überschminkten Frauen war er gut. Ab anstatt dieser komischen Tussen hättet Ihr doch ein paar Informationen zu den neuen Filmen oder zumindest Screenshots oder richtige Star Wars-Figuren und Raumschiffe abbilden können. [...]

Manuel Schumacher, Neustadt/Wstr.

[...] Ähm ...noch was, so am Rande... In der Ausgabe PC Action von 11/98 habt Ihr beim Thema des Monats über Star Wars 99 so ein süßes Model dabei... könnt Ihr das öfter machen?

„Furimande" per eMail

PC ACTION Ich hab' meiner Verlobten noch gesagt, daß sie auch mit Kritik leben muß, wenn sie sich für PC Action ablichten läßt, sie wollte aber nicht hören... Wir vertreten die Ansicht, daß wir nicht nur inhaltlich gute Artikel abliefern, sondern diese auch optisch ansprechend verpacken wollen. Schon meine Oma, eine weise Frau, hat immer gesagt: „Das Auge ißt mit". Wir möchten nicht nur informieren, was durch ausführliche Berichte und große Screenshots geschieht, sondern streben ferner an, daß es Spaß macht, unser Heft zu lesen. Ist das irgendwie schlecht? Natürlich könnten wir auf optische Spielereien verzichten. Doch ohne Fotos, hochauflösende Artworks oder Info-Kästen, die für eine zusätzliche inhaltliche Gliederung sorgen, würde PC Action in etwa so aussehen wie die Frankfurter Allgemeine. Will das jemand? Schließlich machen wir ein Magazin zum Thema Computerspiele und teilen der staunenden Bevölkerung nicht die aktuellen Börsennotierungen mit. Ich persönlich finde es jedenfalls gut, auch mal ein bißchen andere Wege zu gehen, und das liegt nicht daran, daß das Fotomodell meine Verlobte ist (was, um endgültig allen wilden Spekulationen entgegenzuwirken, nur ein Scherz von mir war – wer hätte das gedacht?). Okay, vielleicht war's ein bißchen viel Frau auf einmal. Wir werden's künftig bedenken. Manuel Schumacher möchte ich mitteilen, daß uns das Lob bezüglich des Artikels freut. Zu den neuen Filmen gibt es leider eine Nachrichtensperre seitens Lucasfilm und auch zusätzliche Screenshots waren bis zum Redaktionsschluß nicht mehr aufzutreiben. Weitere Meinungen zum Thema sind übrigens erwünscht.

WENIGER IST MEHR

[...] Die Glosse „Ich mein ja nur" ist zu stark vertreten. Nichts gegen ihre Inhalte, doch glaube ich, weniger wäre mehr. Was halten Sie davon, Ihre Redakteure wechselweise, aber umfangreicher als im derzeitigen Einzelumfang, in der angenehmen, da frischen, derzeitigen Form zu ihrem Sachgebiet Stellung nehmen zu lassen? [...] Mir mißfällt, daß Sie einen Teil der Spiele à acht pro Vollseite testen. Die von mir gewünschte Übersicht durch Ihren geschätzten Einblick in die Neuerscheinungen ist mehr gewährleistet. Es ist zwar in unstreitiger Weise so, daß diese Spiele von Ihnen maximal um die 60 Prozent erhalten haben, die Kürze Ihres Tests macht es mir aber unmöglich, zu entscheiden, ob das Spiel nicht trotzdem für mich interessant ist. [...] Zum Thema des Monats der Ausgabe 11/98: Ein gutes Thema. Was mir aber absolut schleierhaft bleibt und mich ernsthaft interessiert, ist, was hat das ausgesprochen hübsche Mädchen dort so zwischen den Zeilen verloren? Nun, nichts gegen ein wenig Auflockerung durch den einen oder anderen optischen Reiz, aber wo ist der Zusammenhang zu Star Wars, zu LucasArts, zu Computerspielen oder überhaupt einer Spielezeitschrift? Und eine Antwort wie „Laserschwert", „Friede im All durch Zärtlichkeit für Vader" oder ähnliche Albernheiten gilt nicht. [...]

Hendrik Härterich, Frankfurt/M.

PC ACTION Ihre Ansichten zum Thema „Ich mein, ja nur" kann man fraglos teilen, genauso wie Ihren zugehörigen Vorschlag. Wir wollen aber trotzdem bei der gegenwärtigen Vorgehensweise bleiben. Das hat vor allem zwei Gründe: Zum einen geschieht in der Branche sehr viel, so daß ein Kommentar pro Monat nicht ausreichen würde, um die Szene rund um das Thema Computerspiele so umfangreich wie möglich zu beleuchten. Das aber haben wir uns zum Ziel gesetzt. Zum anderen soll jede Ausgabe unseres Magazins Informationen aus jedem Genre und damit Lesestoff für jeden Leser bieten. Wenn Sie unsere Kommentare als Angebot sehen, aus dem man je nach Vorliebe seine Wahl treffen kann, dürften Sie unsere Überlegungen verstehen. Zum Thema Kurztests habe ich mich bereits mehrfach geäußert. Wir mußten einfach einen Kompromiß finden: Einerseits sind wir gezwungen, wirtschaftlich zu arbeiten, können also die Seitenzahl nicht unbegrenzt ausweiten. Andererseits wollen wir besonders her-

ausragende Spiele möglichst ausführlich vorstellen. Das haben diese guten Produkte und unsere Leser verdient. Sollten Sie trotz der Wertung nach Grafik, Sound, Spielspaß und Mehrspieler unschlüssig sein, ob ein Spiel nicht trotzdem für Sie geeignet ist, möchte ich Ihnen hiermit weitere Anhaltspunkte zur Entscheidungsfindung geben: 1. Wenn nur ein Kurztest erscheint, können Sie davon ausgehen, daß mindestens ein anderes Spiel des gleichen Genres besser ist. Geben Sie also zuerst dafür Ihr Geld aus. 2. Auf unserer Cover-CDs findet sich häufig eine Demo zum besprochenen Spiel, so daß Sie sich selbst ein Bild machen können. Die Demo kann freilich auch mal eine Ausgabe früher oder später erscheinen. 3. Spiele im 60 Prozent-Bereich dürften Genrefans durchaus noch gefallen. Manfred Mustermann aus Musterhausen an der Muster kann natürlich nie wissen, ob das jetzt auch für ihn zutrifft – daran würde aber auch ein zweiseitiger Test nichts ändern. Ein Spiel, das weder „sehr gut" noch „völlig schlecht" ist, bewegt sich nun mal in einer Grauzone. Kein Mensch der Welt kann einen Artikel verfassen, der es dem Leser ermöglicht, sich endgültig zu entscheiden. Fest steht: Spiele mit 50er-Wertung sind Durchschnitt und deshalb eigentlich schon nicht mehr empfehlenswert. Über den Rest können Sie den Mantel des Vergessens ausbreiten. Was das flotte Jedi-Mädel im Star-Wars-Artikel betrifft: Keine Sorge, ich werde mich nicht irgendwie mit abenteuerlichen Geschichten herausreden. Obwohl mir da schon einiges einfallen würde: 1. Die Dame ist Leias Urgroßmutter in noch jungen Jahren und tritt im neuen Film auf. 2. Darth Vader hatte eine heimliche Geliebte – wir als Journalisten decken alles schonungslos auf. 3. Bei der jungen Frau handelt es sich um die neue Lara Croft-Darstellerin und wir haben sie nur deshalb in einen falschen Artikel eingeschmuggelt, weil ein Gewinnspiel damit verbunden war (Wer die Lösung eingesandt hätte, hätte ein Abendessen mit der Probantin gewonnen). Wenigstens hat Ihnen die Frau gefallen. Meine ernsthafte Meinung finden Sie in der vorhergehenden Antwort.

RECHTSBEISTAND

[...] Der Grund meines Briefs ist folgender Abschnitt aus dem Conflict: Freespace-Lizenzvertrag: „[...] Sie verzichten hiermit auf sämtliche Rechte und Ansprüche auf Missionen und übertragen diese Rechte und Ansprüche an Interplay. [...] Sie gewähren Interplay eine begrenzte Handlungsvollmacht, um in Ihrem Namen Dokumente zu unterzeichnen, [...]". Was sagt Ihr dazu? Darf ich Euch nun eine selbst erstellte Freespace-Kampagne zusenden und dürft Ihr diese dann auf der Cover-CD veröffentlichen? Werden solche Einsendungen eigentlich belohnt (finanziell)?

Thomas Zehetner, Bad Schallerbach/Österreich

PC ACTION Um meine Verlegenheit taktisch klug zu überspielen, pflege ich bei Fragen, die ich mangels Bildung nicht im entferntesten beantworten kann, meinem Gegenüber ein „Man muß nicht alles wissen, man muß nur wissen, wo man nachschauen muß" zu entgegnen. Vereinfacht ausgedrückt: Ich hatte keinen blassen Dunst, was obiges Elaborat bedeuten soll, und leitete die Frage strategisch geschickt an den Kollegen Alex Geltenpoth weiter. Der beglückt uns prompt mit folgender Antwort: „Weil wir in solchen Fragen auch Laien sind, haben wir einen Rechtsanwalt mit genau diesem Spezialgebiet befragt. Allgemein ist wichtig, ob man vor dem Start des Programms bzw. des Programmteils (des Editors) zwangsläufig mit der Lizenzvereinbarung konfrontiert wird und ihr zustimmen muß. Ist das nicht der Fall, sondern liegt diese Vereinbarung nur als Readme-Datei bei, können Sie all diese Vorgaben getrost ignorieren! Ansonsten wären alle Bestandteile (bis auf die Handlungsvollmacht) rechtskräftig. Falls kein rechtskräftiger Vertrag besteht, heißt das noch nicht, daß Sie automatisch die Rechte an selbst erstellten Mission oder ähnlichem besitzen! Hier müssen Sie unterscheiden, ob der Editor ein eigenständiges Programm ist, das nicht fest an das Spiel geknüpft ist. Ist der Editor fester Bestandteil des Spiels (und läßt sich nicht starten, ohne daß man das Spiel startet), überwiegen die Urheberrechte des Herstellers auch bei von Ihnen erstellten Missionen. Ansonsten können Sie sich auf das Urheberrecht berufen und Ihr Recht nach Gutdünken verwenden und zum Beispiel Ihre Missionen zur Veröffentlichung mit Einverständniserklärung an die Redaktion schicken." An dieser Stelle möchte ich mich noch mal kurz einklinken: Für Dinge wie eine eingesandte Kampagne können wir leider keine finanzielle Entlohnung anbieten. Der geistige Vater beziehungsweise die geistige Mutter wird aber namentlich erwähnt und darf sich somit an Ruhm und Ehre erfreuen. Das ist doch weitaus mehr wert als der schnöde Mammon. In Einzelfällen gibt es z. B. bei besonders herausragenden Schummel-Tools eine Bezahlung, falls sie uns exklusiv zur Verfügung gestellt werden. CD-Guru Alex würde sich aber in einem solchen Fall mit dem Programmierer in Verbindung setzen.

KÜRZHILFE

[...] Gibt es eigentlich CDs mit den (gesammelten) Audiotracks von C&C 1 und 2? Ich nehme es ja irgendwie an, denn warum hat Westwood nicht gleich diese Perlen der Computermusik-Geschichte mit auf die Spiel-CDs gebrannt (wie z. B. TopWare bei Earth 2140)? [...] Übrigens, dieser Brief ist sehr liebevoll, nämlich im LOF-Stil geschrieben (LeserbriefOnkel-Freundlich), denn alle Passagen, die Du [...] weglassen kannst, sind mit unterbrochenen Linien gekennzeichnet [...] – für einen alten LO-Haudegen wie Dich wahrscheinlich nichts Neues. [...]

Norbert, Linz/Donau

PC ACTION Doch, ein Brief im LOF-Stil ist für mich gänzlich neu. Ich fand's auch ehrlich nett, es hat aber nur wenig genützt, wie Du an den Kürzungen erkennen dürftest. Das Problem ist nämlich, daß kein Mensch auf der ganzen Welt weiß, was meiner einer für wichtig hält und stehen läßt und andererseits für unwichtig hält und streicht. Damit Du jetzt nicht denkst, ich sei boshaft (was eigentlich ja stimmt), beantworte ich brav Deine Frage: Es gibt eine CD mit dem Soundtrack zu Command & Conquer: Red Alert. Nur zweifle ich daran, daß es die noch zu kaufen gibt. Es war eine Doppel-CD, die zum einen den Original-Soundtrack und zum

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 AG, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.*** *Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an* ***redaktion@pcaction.de*** *schicken. Wer den direkten Kontakt sucht, dem sei der PC Action-Chat unter* ***http://www.pcaction.de*** *empfohlen, wo die Redakteure hin und wieder als Ansprechpartner auftauchen.*

Ihre PC-Action-Redaktion

anderen eine Special Compilation enthielt (Prodigy, Laibach usw.). Publisher war Virgin. Vielleicht wirst Du im Geschäft Deines Vertrauens fündig. Viel Glück! Ach ja: Noch schönen Dank für die Ansichtskarte aus Zypern.

FEHLER?

[...] alles prima mit der PC Action 11/98, nur ein „möglicher" Fehler: Auf Seite 13 verschiebt sich Jagged Alliance 2 um Monate, auf der letzten Seite ist schon groß der Test angekündigt. Genug, es folgt der Hauptteil. [...] 1) Kurze Meinung zu Win95: Für echtes Arbeiten (z. B. Layout entwerfen), Drucken und vor allem Internet ist Win95 ganz klar das beste MS-Betriebssystem. Doch für PC-Spiele... [...]

„Omo Vader" per eMail

PC ACTION Jagged Alliance 2? „Fehler" ist nicht der treffende Ausdruck, „unglückliche Umstände" würde es besser treffen. Zur allgemeinen Erklärung: Unsere News werden während einer Heft-Produktion immer zuletzt gemacht, so daß wir hier immer ganz aktuell sein können. Im genannten Fall heißt das: Als wir erfuhren, daß Jagged Alliance 2 verschoben wird, war die letzte Seite schon komplett fertig und bei der Druckerei. Derlei Widersprüche lassen sich also leider nicht immer vermeiden. Das betrifft z. B. auch Veröffentlichungstermine im Hit-Countdown, die manchmal in den News-Meldungen bereits korrigiert sind. Zu 1.) Nein. Ich werde mich künftig weder auf eine Diskussion im Stil von „Windows 95 ist besser als MS-DOS, MS-DOS ist besser als Windows 98, Windows 98 ist besser als Windows 95 oder ein Amiga 500 ist besser als ein PC" einlassen. Tut mir leid, daß ich Dich so abrupt unterbrechen mußte.

THEMA GURKEN

[...] 1. Habt Ihr vielleicht eine Antwort darauf, warum die Spielemacher heutzutage immer noch 30-Prozent-Spiele rausbringen ? [...] Immerhin gibt es in unserer Zeit eine Menge Konkurrenz. Es gibt Spiele wie C&C 3, die sehnlichst erwartet werden, und manche machen da solche 30-Prozent-Spiele... 2. Ihr bekommt ja wohl meistens Beta-Versionen, die Ihr dann testet. In diesen Tests findet Ihr in allen Spielen irgendwelche Mängel. Greifen die Spielefirmen diese Fehler nicht auf und ändern sie oder warum findet man diese Fehler in der Endversion immer noch? [...]

Viktor Ballon, Hennef

PC ACTION 1. Klar weiß ich, warum Hersteller nach wie vor Gurken herausbringen, die so schlecht sind, daß einem schlecht wird: Sie wollen uns Spiele-Redakteure in den Wahnsinn treiben. Und sie haben nichts besseres tun, als ihre Kunden zu vergraulen. Leide ich im Moment mal wieder an Verfolgungswahn? Im Ernst: Mit Spielen ist es halt wie auch sonst im Leben. Nehmen wir das Beispiel eines Frisörs: Meister Karl Riemenschneider z. B. kann mit Kamm und Schere umgehen und zaubert Dir ein Meisterwerk auf Dein Haupt. Hubert Schnippschnapp dagegen ist im dritten Lehrjahr. Wenn Du den Salon verläßt, hast Du etwas auf dem Kopf, das wie ein Blumenkohl aus Tante Ernas Gemüsegarten aussieht. So ist das Leben. 2. Zunächst einmal gilt es, den Begriff „Beta" zu definieren, es gibt da nämlich mehrere Stufen (z. B. Version 1, 2 oder 3). Wenn wir eine Beta-Version testen, dann nur eine, die zu 99,99 Prozent der Endversion entspricht. Wir müssen davon überzeugt sein, daß das vorliegende Spiel testreif, also praktisch fertig ist. Das Bug-Fixing ist zu diesem Zeitpunkt bereits mehr oder weniger gut erledigt und die Hersteller gehen nicht mehr von aufwendigen Änderungen aus. Da sie gewissen Produktionszwängen unterliegen und das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig sein muß, wird demzufolge nicht mehr groß daran herumprogrammiert. Statt irgendwelche Konventionalstrafen zu riskieren, weil die vertraglich festgelegten Lieferfristen nicht eingehalten wurden, schieben die Spieleschmieden lieber den einen oder anderen Patch hinterher. Manchmal ist das traurig, ich weiß.

LINKSVERKEHR

[...] „Neuheit! Neuheit! Microsoft bringt einen neuen Joystick heraus, der jetzt noch ergonomischer für die Hand geformt ist. Er hat eine verbesserte Daumenablage, in der noch zwei zusätzliche Knöpfe eingebaut sind, dazu kommt eine Ablage für die andere Hand, mit der man den Schubregler bedient." So oder ähnlich ist es doch immer, wenn die führenden Joystickhersteller wieder einen neuen Knüppel [...] auf den Markt werfen. Einziges Problem dabei ist doch lediglich die Tatsache, daß die wundervoll geformten Sticks immer nur für Rechtshänder gebaut wurden. [...] Findet man doch mal tatsächlich einen Joystick, den man mit der linken Hand bedienen kann, so ist er niemals in irgendeiner Weise ergonomisch geformt, da diese Sticks mit beiden Händen bedienbar sind. Ähnlich sieht es mittlerweile auf dem Markt der Mäuse und Trackballs aus. [...]

Marco Fellner, Dexheim

PC ACTION Als ich diesen Brief las, wurde ich zugegebenermaßen nachdenklich. Ist es auch in der heutigen Zeit tatsächlich noch so schlimm, Linkshänder zu sein? Irgendwie gebe ich Dir recht: Normalerweise macht sich kein rechtshändiges Schwein Gedanken über dieses Thema (ich schließe mich da nicht aus). Und es ist wohl wirklich so, daß dies auch viele Joystick-Hersteller nicht tun. Aber ich hätte da einen kleinen Tip: Der Cyborg 3D Digital von Saitek könnte Dein neuer Freund werden. Das ist ein ergonomischer Flight-Stick, der sich nach Belieben umbauen läßt (siehe auch PC Action 6/98). Er besitzt unter anderem eine versetzbare Handablage. Außerdem kann der Hebel des Schubreglers von links nach rechts geschlumpft werden. Ich hoffe, daß ich Dir und ein paar anderen Leidensgenossen helfen konnte.

FRAMES & CHIPS

Der PC-Action-Prüfstand ist gut gelungen. Dennoch wäre es empfehlenswert, noch mehr Grafikchips einzubeziehen. [...] Das würde dann einen größeren Bereich abdecken. Außerdem wäre es vielleicht besser, wenn Sie (wenn möglich) nicht die Prozente, sondern die durchschnittliche Frame-Rate angeben würden.

Axel Habermaier per eMail

PC ACTION Wir arbeiten momentan an einem neuen Konzept, bei dem wir unter anderem die Frame-Rate, also die flüssige Wiedergabe von bewegten Grafiken berücksichtigen wollen. Näheres kann ich leider noch nicht verraten. Aber wie schon oft erwähnt: Anregungen unserer Leser fließen auf jeden Fall in die Überlegungen mit ein.

C&C3-TICK

Das superstarke Doppelposter in Ihrer Zeitschrift PC Action der Ausgabe 10/98 und mein fanatischer C&C3-Tick veranlassen diese Zeilen. Und da ich das Poster nur einseitig bewundern kann, möchte ich es hiermit bitte zehnfach bei Ihnen nachbestellen. Denn auch in meinem Freundeskreis ist die Nachfrage nach C&C3-Postern gestiegen. Porto und Versand würde ich nach Absprache übernehmen.

Name ist der Redaktion bekannt

PC ACTION Es freut mich, wenn ein Poster so gut ankommt, und es freut mich ebenso, daß auch Verwandte, Bekannte, Freunde, Eltern und Nachbarn jeweils einen neuen Wandbehang wünschen. Ich wiederhole mich nur ungern, tu es aber ausnahmsweise: Leider können Poster einzeln nicht nachbestellt werden. Wer ältere Hefte ordern will, wende sich an unseren netten Service unter 09 11/2 87 21 50.

Sound-Check

Logitech SoundMan

Die neue Lautsprecher-Familie von Logitech umfaßt drei Boxensysteme. Der SoundMan besteht aus zwei Boxen mit einem Lautstärkeregler und kostet knapp 100,- Mark. Sein größerer Bruder SoundMan Pro läßt seinen Klang in Lautstärke, Höhen und Tiefen verstellen. Jede Box hat eine Nennleistung von 12,5 Watt und ist wie die restlichen SoundMan-Produkte magnetisch abgeschirmt. Dadurch erzeugt sie keine Störsignale, wenn der Anwender sie direkt an den Monitor stellt. Außerdem hat sie an der Rückseite einen eigenen Audioausgang. Der SoundMan Pro wird 169,- Mark kosten. Für den SoundMan Pro mit zusätzlichem Subwoofer muß der Spieler schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Diese baßlastige Kombination schlägt mit 349,- Mark zu Buche. Der Bassist kann aber auch separat erstanden werden.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)



Durch die magnetische Abschirmung und die kleine Bauform findet der SoundMan Pro neben jedem Monitor Platz.

Guillemot Maxi Booster 640 und Maxi Subwoofer 720 5D



Guillemot will mit seinen neuesten Produkten auch im Lautsprecher-Bereich hörbare Akzente setzen.

Die neuen 2-Wege-Aktiv-Boxen Maxi Booster 640 sind von einem Holzgehäuse umschlossen. Sie haben eine Effektivleistung (RMS) von je 20 Watt. Durch spezielle Hochtöner soll die besonders gute Wiedergabe der Höhen garantiert werden. Alle Einstellungsregler befinden sich an der Boxenfront. Das Boxenpaar ist ab sofort im Handel und kostet 199,- Mark. Als Ergänzung bietet Guillemot den Maxi Subwoofer 720 5D an. Der Subwoofer, ebenfalls in einem Holzgehäuse, wird mit zwei Satellitenboxen geliefert. Cinch-, Klinken- und Bornieranschlüsse sowie der Verstärker befinden sich im Subwoofer. Mit zwei zusätzlichen Front-Boxen, einer Soundkarte mit 4 separaten Ausgängen und entsprechender Spiele-Software können dann durch DirectSound3D alle vier Boxen mit verschiedenen Signalen angesteuert werden. Der Subwoofer hat eine Effektivleistung von 20 Watt, die Satelliten jeweils 10 Watt. Das Subwoofer-Set ist ab sofort für knapp 300,- Mark erhältlich.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

CPU-Ticker

AMD K7

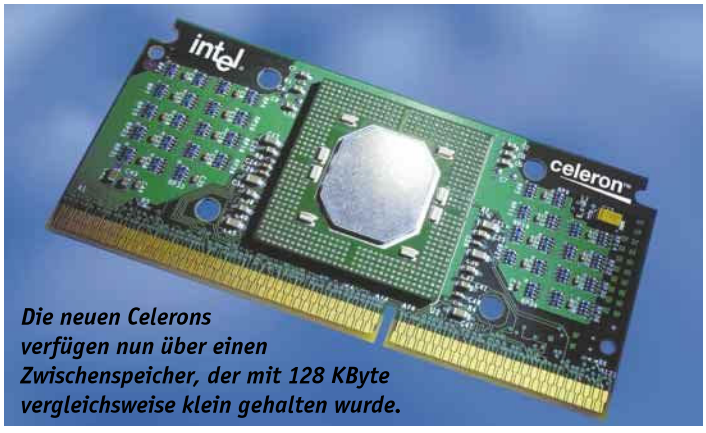
Der K6-3, auch Sharptooth genannt, soll Anfang nächsten Jahres gegen Intels Katmai antreten. Zu einem neuen Schlag gegen den Prozessor-Riesen Intel holt AMD mit dem kürzlich vorgestellten K7 aus. Mit 128 KByte besitzt er den bisher größten Level-1-Cache (64 KByte für Instruktionen und 64 für Daten). Er ist der erste Nicht-Intel-Chip, der es erlaubt, gleich mehrere CPUs in einem System zu betreiben. Den 64 Bit EV6-Bus von Digital will AMD mit einer eigenen Mainboard-Architektur vorantreiben – dem Slot-A. Sein Bus-System ist sehr viel schneller als z. B. das eines Pentium II. Er ist aber weder zu Intels Slot 1 noch zu den Super 7-Boards kompatibel.

Info: www.amd.com

CPUs von Intel

1999 wird Intel seinen Katmai Prozessor ins Rennen schicken. Er verwendet die sogenannten Katmai New Instructions (KNI), eine Erweiterung von MMX. Sie soll ein direkter Angriff auf die 3D-Erweiterung 3DNow! der Prozessor-Konkurrenz werden. 3DNow! benötigt noch die Fließkomma-Einheit der CPU, was andere Fließkomma-Berechnungen ausbremst. KNI hingegen soll einen eigenen, schnelleren Fließkomma-Register verwenden. Zudem verfügt KNI über einen größeren Satz an Befehlen als 3Dnow! und soll leistungsfähiger und schneller werden. Der Katmai wird zuerst mit Taktfrequenzen von 400 und 500 MHz geliefert werden. Intels Coppermine ist eine schnellere, kleinere Variante des Katmai. Er wird erst in der zweiten Hälfte des Jahres 1999 auf den Markt kommen und wahrscheinlich in Versionen ab einer Taktfrequenz von über 500 MHz starten. Beim Celeron sind mittlerweile die ersten Versionen mit integriertem Second Level Cache (128 KByte) aufgetaucht. Sowohl der Celeron 300 A als auch der Celeron 333 werden durch diesen Zusatzspeicher zu mehr Leistung angetrieben.

Info: www.intel.com



Die neuen Celerons verfügen nun über einen Zwischenspeicher, der mit 128 KByte vergleichsweise klein gehalten wurde.

Grafik-Treff

3DMark 99

Der Nachfolger des bekannten Grafikkarten-Benchmarks Final Reality steht nun zum Download im Internet bereit. 3DMark 99 ist dabei in wesentlichen Punkten gegenüber seinem Vorgänger erweitert worden. Neben detaillierten Geschwindigkeitsmessungen lassen sich auch sehr bequem Qualitätsvergleiche zwischen verschiedenen Karten durchführen, da das Programm automatisch Screenshots in bestimmten Szenen durchführt. Als Programmier-Schnittstelle verwendet der Benchmark DirectX 6 und gibt sich damit zukunftsträchtig. Immerhin werden die Test-Kandidaten auf ihre Fähigkeiten in bezug auf Multi-Texturing, Trilineares Filtern und das Verwalten riesiger Texturmengen abgeklopft. Auflösungen bis 1.600x1.200 sowie Farbtiefen bis 32 Bit werden ebenfalls unterstützt. Die Testszenen basieren auf der MAX-FX-Engine, die unter anderem in dem lange erwarteten Max Payne von Remedy Entertainment verwendet wird. Die 15 MB große Lite-Version läßt das Benchmarken im vorgegebenen Rahmen zu, während 3DMark 99 Pro für 15 Dollar Registrierungsgebühr freie Hand bei den Einstellungen läßt und zusätzliche Test-Features anbietet.

Info: Futuremark, www.3dmark.com



Mit dem 3DMark 99 geht ein neuer Stern am großen Benchmark-Himmel auf.

Voodoo2-Referenztreiber

Der neue Voodoo2-Referenztreiber wurde auf DirectX 6.0 zurechtgeschrieben und unterstützt nun auch Multi-Texturing. Die Anpassung an die neueste Direct3D-Version bringt bei DirectX 5-Spielen allerdings kaum Geschwindigkeitsvorteile. Erst Spiele, die für DirectX 6.0 konzipiert sind, können diese nutzen. Die wesentlichen Vorteile der aktuellen Treiberversion sind in der Unterstützung der AMD K6-2-Prozessoren mit 3DNow!-Technologie sowie der 3D-Brillen von H3D zu sehen. Auf unserer Heft-CD finden Sie neben dem Voodoo2-Referenztreiber auch das dazugehörige Control Panel mit erweiterten Einstellmöglichkeiten.

Hercules Terminator Beast SuperCharged

Hercules beehrt den Grafikkarten-Markt Anfang November mit einer detailverbesserten Variante der Terminator Beast. Die Karte soll laut Hersteller schneller sein als die Basis-Version. Der Chiptakt läßt sich durch ein eigenes Utility sogar bis in Regionen um 125 MHz hochtakten. Spezielles SGRAM mit geringer Ansprechzeit ist für diese Tuning-Operation verantwortlich. Der eigene Videoausgang erlaubt den Anschluß an Fernseher oder Videorecorder. Der Preis für die SuperCharged wird bei ca. 280,- Mark liegen.

Info: Hercules, 089-89890573 (www.hercules.com)



Die Terminator Beast SuperCharged läßt sich per Software hochtakten.

HARDWARE-HÄPPCHEN

➜ Die Maxi Gamer Phoenix von Guillemot wird mit einem neuen Spiele-Bundle ausgeliefert. Mit im Paket befinden sich nun neben dem brandneuen Half-Life Day One (OEM) von Sierra noch Tonic Trouble (OEM) und F1 Racing Simulation (Vollversion) von Ubi Soft. Die Banshee-Kombikarte kostet mit dem Spiele-Bundle 299,- Mark.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

➜ STB Systems senkt ab sofort die Preise für die Velocity 4400 und die Black Magic 3D. Die auf dem Riva TNT basierende Velocity kostet ohne Spiele 359,- Mark, während die spielegekrönte Version mit 399,- Mark zu Buche schlägt. Die Black Magic 3D mit Voodoo2 geht mit Spielen und 12 MB Speicher für 399,- Mark über den Ladentisch.
Info: STB, 089-089-42080 (www.stb.com)

➜ Die G200-Familie des Grafikkarten-Spezialisten Matrox wird um eine Video-Variante erweitert. Mit der Marvel G200 steht dem Anwender für 649,- Mark eine umfassende 2D-, 3D- und Videolösung zur Verfügung. Das neueste G200-Produkt überzeugt durch ein dickes Software-Bundle sowie eine zusätzliche Umschaltbox zum problemlosen Verbinden der beteiligten Hardware-Komponenten.
Info: Matrox, 089-6144740 (www.matrox.com)

➜ TerraTec hat endlich den schon seit langem erwarteten Instrumenten-Editor ED!SON fertiggestellt. Mit seiner Hilfe kann der Besitzer einer EWS-Soundkarte nun wesentlich mehr aus seiner Klangplatine herausholen und nach Herzenslust musizieren. Außerdem hat TerraTec den Preis seiner PCI-Karte XLerate deutlich gesenkt. Sie kann mittlerweile schon für 149,- Mark erworben werden.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)

Controller-Mix

Trust Predator Digital 3D

Im November bringt Trust den Predator Digital 3D Joystick auf den Markt. Beim Design des Griffes und des Unterbaus orientierte man sich ganz am Vorbild Microsoft. Der Griff ist nach links und rechts drehbar und fungiert in Spielen als Z-Achse. Zusätzlich verfügt der Predator 3D über eine eigene Schubkontrolle. Seine acht Feuertasten und der Coolie-Hat können per mitgelieferter Software umkonfiguriert werden. Der Predator kostet knapp 70,- Mark und verfügt über eine Garantiezeit von 12 Monaten.

Info: Trust, www.trust.com



Die Designer des Predator Digital 3D haben sich stark an der SideWinder-Reihe von Microsoft orientiert.

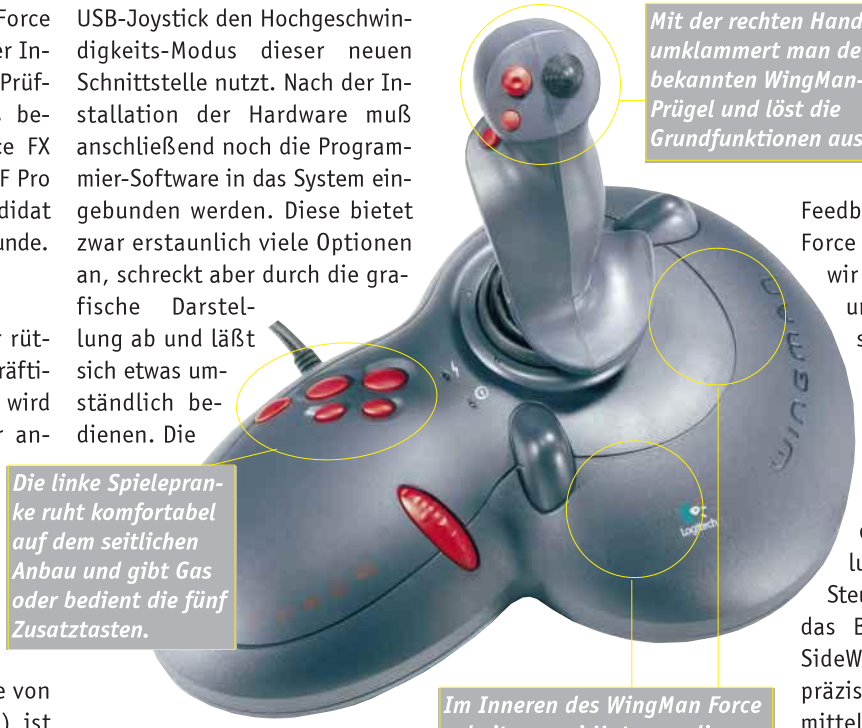
TOUR DE FORCE

Die exklusive FF-Joystick-Schar bekommt endlich kräftigen Nachwuchs. Logitech haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um ihr neuestes Controller-Kind handgerecht fertigzustellen. Lesen Sie weiter, ob mit dem WingMan Force tatsächlich neue Ebenen der Rüttelkunst erreicht werden.

Zum Jahresende will Logitech eine Controller-Großoffensive starten, die eine Vielzahl von Produkten in der Joystick-, Gamepad- und Lenkrad-Abteilung umfaßt. Mit dem WingMan Force steht nun der Vorbote dieser Invasion auf dem PC Action-Prüfstand. Neben den allseits bekannten Joysticks CH Force FX und Microsoft SideWinder FF Pro ist der Logitech-Wackelkandidat dabei erst der dritte im FF-Bunde.

Dicke Packung

Knapp 300,- Mark muß der rüttelsüchtige Zocker für den kräftigen Neuling einkalkulieren, wird dafür aber auch mit einer ansprechenden Ausstattung entschädigt. Im Bundle mit dem eigentlichen Knüppel befinden sich Vollversionen von Redline Racer, Descent: Freespace und Warbirds 2.01. Die tolle Programmier-Software von Immersion (i-force Studio) ist zumindest als Shareware-Version auf der Installations-CD zu finden. Der Aufbau des Wackel-Werkzeuges gestaltet sich relativ unproblematisch. Alternativ läßt es sich an einem seriellen Port (Win95/Win98) oder sogar als USB-Gerät unter Win98 anstöpseln. Im letzteren Fall profitiert der Anwender von einer vergleichsweise riesigen Bandbreite für die Übertragung von FF-Daten, da der WingMan als erster USB-Joystick den Hochgeschwindigkeits-Modus dieser neuen Schnittstelle nutzt. Nach der Installation der Hardware muß anschließend noch die Programmier-Software in das System eingebunden werden. Diese bietet zwar erstaunlich viele Optionen an, schreckt aber durch die grafische Darstellung ab und läßt sich etwas umständlich bedienen. Die lobliche Möglichkeit, Spiele direkt aus dieser Software heraus zu starten, warf in der Praxis einige Probleme auf.



Mit der rechten Hand umklammert man den bekannten WingMan-Prügel und löst die Grundfunktionen aus.

Die linke Spielepranke ruht komfortabel auf dem seitlichen Anbau und gibt Gas oder bedient die fünf Zusatztasten.

Im Inneren des WingMan Force arbeiten zwei Motoren, die über Scheiben die Kräfte direkt übertragen.

Designstudie

Der WingMan Force ist wie der Microsoft-Kollege eindeutig für Rechtshänder ausgelegt. Während die rechte Hand den Steuerknüppel mit vier Feuertasten und Coolie-Hat bedient, hantiert die linke mit Gashebel und den übrigen fünf Knöpfen. Eine Drehachse wurde dem kräftigen Seilzieher nicht beschert. Beim Platzbedarf auf dem Spiele-Schreibtisch verhält sich der WingMan reichlich verschwenderisch. Einerseits ist die riesige Handablage ein Komfort-Argument, andererseits beansprucht der Logitech-Kandidat dadurch eine deutlich größere Stellfläche als der FF Pro. Ein Blick unter die Controllerhaube offenbart die neue FF-Technik, mit deren Hilfe Logitech auch noch sehr feine Rüttel-Effekte an den Knüppel weiterleiten kann. Anstatt Zahnräder zwischen Motor und Griff zu schalten (Microsoft), werden die Effekte über Seilzüge bzw. Scheiben fast unmittelbar weitergegeben. Auf diese Weise sind auch minimale Rüttler noch wahrnehmbar; außerdem ist die Zeitspanne zwischen dem Auslösen und Spüren eines Effektes sehr gering.

Hantelbank

Der WingMan basiert auf der i-force-Schnittstelle von Immersion, ist darüber hinaus aber auch zu den meisten DirectX-Spielen mit FF kompatibel. Prominente Ausnahmen sind Die by the Sword, Extreme Assault und Interstate ´76, die nur mit dem SideWinder von Microsoft rütteltechnisch zusammenarbeiten. Um die Force Feedback-Qualität des WingMan Force zu testen, installierten wir die mitgelieferten Spiele und staunten dabei nicht schlecht. Neben starken Wacklern konnte das Testmuster auch sehr zarte Effekte überzeugend vermitteln. Damit lieferte der Logitech-Controller eindeutig die beste FF-Vorstellung ab. Was die allgemeine Steuerung angeht, wendet sich das Blatt jedoch wieder. Der SideWinder-Stick erlaubt leicht präzisere Bewegungen und vermittelt durch den handlicheren Knüppel ein etwas besseres Spielgefühl. Ein eindeutiger Gesamtsieger an allen Fronten läßt sich deshalb nicht ermitteln – beide Sticks sind sehr gut, haben aber auch ihre Vor- und Nachteile.

Thilo Bayer

Gegenüberstellung

Schnittstelle	i-force/DirectX	DirectX
Funktionstasten	9	2x8
Throttle	Ja	Ja
Coolie-Hat	Ja	Ja
Dreh-Achse	Nein	Ja
Linkshänder	Nein	Nein
Platzbedarf	Hoch	Mittel
DOS	Eingeschränkt	Eingeschränkt
Umsetzung FF	Sehr gut	Gut
Steuerung	Gut	Sehr gut
Preis	DM 299,-	DM 279,-

Stärken:
+ Starke Ausstattung
+ FF-Umsetzung

Schwächen:
- Nur für Rechtshänder
- Platzbedarf

Ausstattung:	1-
Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	1-2

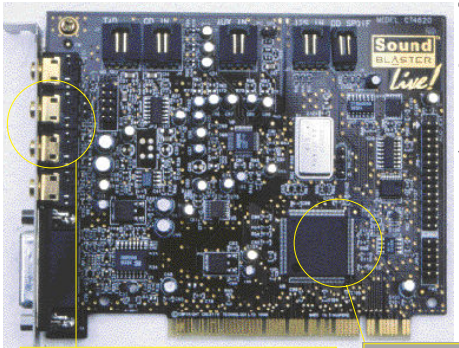
SCHALLMAUER

Von der neuen Sound Blaster-Generation auf PCI-Basis hat man lange Zeit wenig gehört. Nachdem die Karten schon seit einiger Zeit in den USA verkauft werden, dürfen sich nun auch deutsche Akustik-Jünger über neues Klang-Futter freuen. Sind die Sound-Features nur Schall und Rauch oder hat die Live! Thron-Ambitionen?

Nachdem Klangplatinen mit dem Vortex-Chip von Aureal den Markt überschwemmen, hat sich der Akustik-Pionier Creative Labs endlich des zukunftsträchtigen Themas PCI-Sound angenommen. Warum sich der Sound Blaster-Erfinder soviel Zeit gelassen hat, wird angesichts der vielfältigen Möglichkeiten der Live! schnell klar. Grundsätzlich hat der potentielle Käufer dabei die Wahl zwischen zwei lärmigen Karten. Während die Live! Value für 199,- Mark den Spieler anspricht, dürfte der Musiker sich für 399,- Mark auf die normale Live! stürzen. Die auffälligsten Unterschiede sind bei der Software-Ausstattung und einer Zusatzkarte zu sehen. Diese liegt nur der teureren Live! bei und verfügt über Ein- und Ausgänge für MIDI- und Digital-Ambitionen.

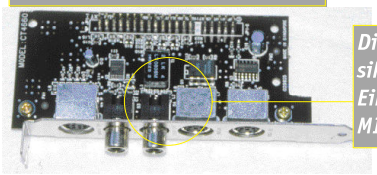
Technik, die begeistert

Bei unserer Test-Version handelte es sich um die echte Live! mit allen Zusatz-Features. Ausstattungsseitig bleiben bei dieser Variante keine Wünsche offen. Die Software überzeugt unter anderem durch Titel wie Unreal, Sound Forge XP oder Cubasis Special Edition. Auch sonst wird der Anwender gut versorgt: CD-ROM- sowie MIDI-Kabel und sogar ein Mikrofon runden den satten Ausstattungs-Eindruck ab. Bei der Klang-Hardware verläßt sich Creative Labs auf den leistungsstarken EMU10K1-Prozessor. Eigenen Sound-RAM hat die Karte PCI-typisch nicht. Wer also mit MIDI-Stücken musizieren will, findet seine Instrumentenbänke im Hauptspeicher des Rechners wieder. Für den Spielebereich ist die Unterstützung von DirectSound3D, Aureal3D (als Emulation) sowie EAX wichtig. EAX stellt eine Erweiterung der DS3D-Schnittstelle dar, die ab DirectX 7 auch von anderen Soundkarten angesteuert werden kann. Im wesentlichen werden Spiele-Entwicklern dadurch zusätzliche Effekte wie Nachhall, Chorus oder Verzerrungen zur Verfügung gestellt.



Die zwei Ausgänge auf der Live! erlauben den Anschluß von vier Lautsprechern und damit die optimale Surround-Dröhnung.

Der leistungsstarke EMU-Prozessor kann die Sound-Effekte fast ohne die Hilfe der Rechner-CPU anwenden.



Die Zusatzkarte ist nur für Musiker interessant, die digitale Ein- und Ausgänge sowie eine MIDI-Connection brauchen.

Weitere technische Spezifikationen umfassen 64 Stimmen-Polyphonie in Hardware (plus 448 in Software), MIDI-Soundbänke bis 32 MByte und 32 DirectSound3D-Ströme.

Effektvolle Praxis

Nach kleineren Hürden bei der Installation (die neueste Treiber-Version auf der nächsten Heft-CD ist unbedingt anzuraten) ertönt die neue PCI-Klangpracht mit einem stimmungsvollen Start-Gewitter unter Win95/98. Der erste Blick in die Sound-Menüs offenbart zahlreiche Einstellmöglichkeiten, die nicht intuitiv durchschaubar sind. Mangels einer vernünftigen gedruckten Dokumentation sollte sich der weniger geübte Anwender mit den Einsteiger-Kursen auf der Demo-CD beschäftigen. Um Spiele mit akustischen Effekten aufzumöbeln, stehen zwei Optionen zur Verfügung. Bei Möglichkeit 1 unterstützt der Zocker-Titel von Haus aus EAX und entfaltet seine klanglichen Fähigkeiten vor allem mit vier Lautsprechern. Auf zwei Brüllwürfeln ist der 3D-Effekt zwar nicht ganz so genial, übertrifft aber trotzdem jede andere Soundkarte. Ohne EAX können Spiele ebenfalls hervorragend musizieren, indem man die Möglichkeiten des Effekt-Prozessors ausnutzt. Die mitgelieferten Spiele-Profile sind dabei per Mausklick anwählbar und polieren die generellen Sound-Einstellungen gehörig auf. Unter DOS emuliert die Live! den SB 16-Standard – bei echten DOS-Spielen ist eine gute ISA-Karte mit Wavetable aber kaum zu ersetzen. Insgesamt stellt die SB Live! die momentan beste Spielerkarte dar und sieht angesichts der angekündigten EAX-Spieletitel klangvollen Zeiten entgegen.

Thilo Bayer

Stärken:
+ Sound-Effekte
+ Zwei Lautsprecherausgänge

Schwächen:
- Menü-Dschungel
- Geringe Zahl von EAX-Spielen

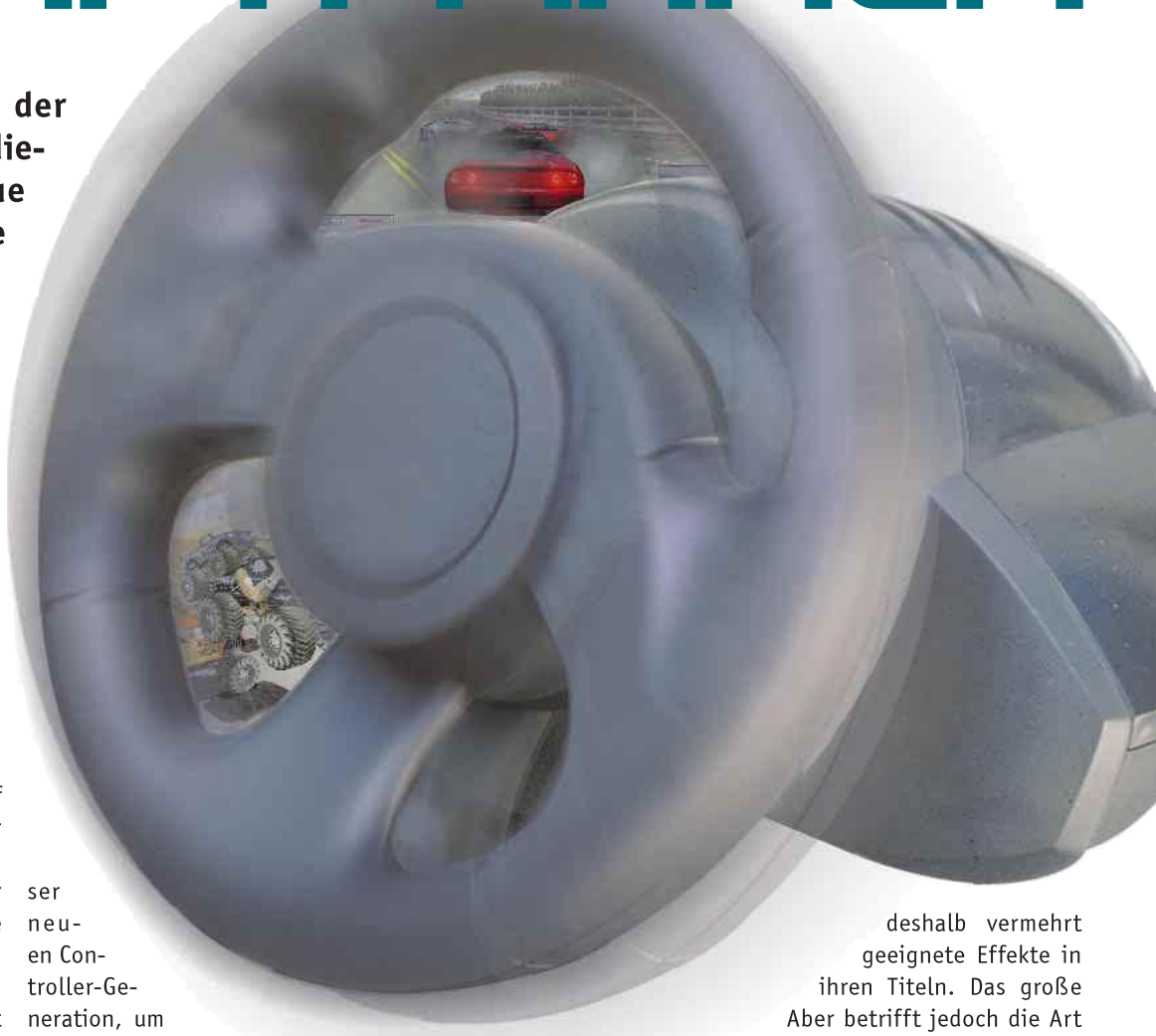
Ausstattung:	**1-**
Features:	**1-2**
Performance:	**1-**
Gesamturteil:	**1-**

EAX-SPIELE

Noch ist die Zahl der EAX-Spiele sehr begrenzt. In Zukunft werden jedoch zahlreiche Spiele erwartet, die das Maximum aus der Sound Blaster Live! herausholen.

Titel	Publisher	Erscheinungstermin
Black & White	Lionhead Studios	Nicht bekannt
Daikatana	Ion Storm	Feb. ´99
Drakan	Psygnosis	Nicht bekannt
Heavy Gear II	Activision	Nov. ´98
Interstate ´82	Activision	Nicht bekannt
Messiah	Interplay	Nicht bekannt
NFS 3	Electronic Arts	Verfügbar
Populous 3	Electronic Arts	Nov. ´98
Shogo	Monolith	Verfügbar
Trespasser	DreamWorks Interactive	Nov. ´98
Ultima: Ascension	Electronic Arts	Nicht bekannt
Unreal	GT Interactive	Verfügbar

KRAFTFAHRER

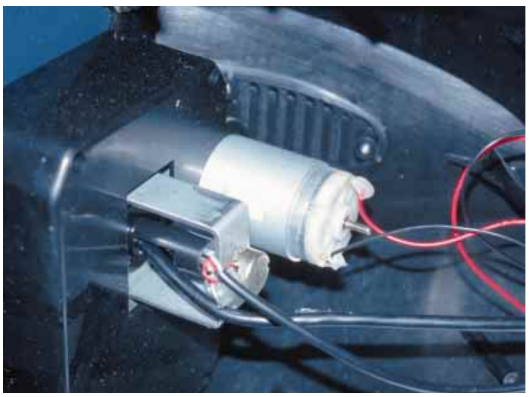


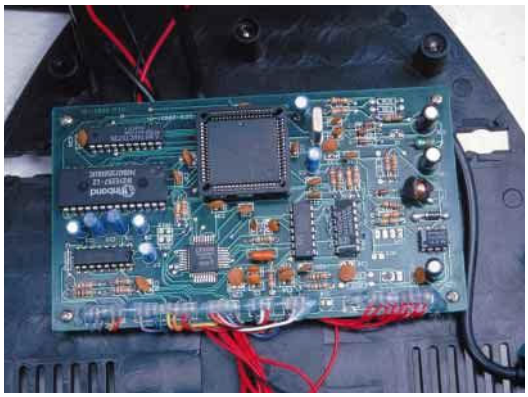
Was bringt wohl der Weihnachtsmann in diesem Jahr? Eine neue Grafikkarte? Eine Soundkarte im praktischen PCI-Format? Wenn es nach dem Willen der Controller-Entwickler geht, steht nur ein Herzenswunsch dick und fett auf der Liste: Lenkradsysteme mit Force Feedback.

Controller-Hardware mit Wackelgarantie ist wieder auf dem Vormarsch. Nach der Veröffentlichung des Force FX von CH Products und des SideWinder FF Pro von Microsoft war lange Zeit absolute Stille im Controllerwald. Während die Joystick-Abteilung bis heute noch dahindarbt und mit dem WingMan Force von Logitech nur einen prominenten Neuzugang vermelden kann, sieht die Welt der Lenkräder schon rosigeren Zeiten entgegen. Bis zum Jahresende werden ein gutes Dutzend kraftverstärkte Steuermänner in den Läden stehen und auf willige Käufer warten. Wir begnügen uns mit sechs Vertretern dieser neuen Controller-Generation, um einen ersten aussagekräftigen Vergleich über die Test-Bühne zu bringen. Schnallen Sie sich an und folgen Sie unserem Test-Marathon durch die wunderbare FF-Welt.

Startaufstellung

Für den potentiellen Lenker-Käufer ergibt sich vorweg ein kleines Problem: Die tollsten FF-Lenkradsysteme sind nur die Hälfte wert, wenn die entsprechende Unterstützung durch Spiele fehlt. Glücklicherweise haben die Spiele-Entwickler rechtzeitig das generelle Potential von Force Feedback erkannt und integrieren deshalb vermehrt geeignete Effekte in ihren Titeln. Das große Aber betrifft jedoch die Art der Rüttel-Effekte: In Ermangelung passender Lenkrad-Hardware sind die erhältlichen Titel allesamt noch für einen Joystick mit zwei Achsen (X und Y) vorgesehen (sogenanntes Joystick-FF). Der Spieler erhält also sowohl beim Steuern nach links und rechts wie auch bei Bewegungen nach vorne oder hinten eine kraftverstärkte Rückmeldung. Ein Wheel hat hingegen nur eine Steuerungs-Achse (die X-Achse), während die zweite Achse für die kraftlosen Pedale benötigt wird. Was passiert nun, wenn der Spieler einen mit Joystick-FF aufgebohrten Titel zockt und dabei ein FF-Lenkrad benutzt? Er spürt natürlich nur die Effekte, die auf die X-Achse programmiert wurden. Pflanzt man hingegen einen FF-Knüppel auf den Tisch, werden beide Achsen mit Schüttelfrost bedacht.





Links sehen Sie einen typischen Elektro-Motor, der den Steuermann zum Wackeln bringt. Rechts daneben ist die Hauptplatine zu sehen, auf der sich der Rechenknecht zur Steuerung der Effekte befindet.

ACHSEN-EFFEKTE

Die wenigsten Spiele berücksichtigen bei ihrer FF-Umsetzung schon den Umstand, daß ein Lenkrad nur auf einer Achse Effekte wiedergeben kann. Erst zukünftige Rennspiele werden diesen Zusammenhang bei der Effektplanung mit einkalkulieren.

Joystick



Lenkrad





Need for Speed 3 überzeugt durch seine zahlreichen FF-Einstellmöglichkeiten. Leider unterstützt es kein Lenkrad-FF und bietet auf einem Wackel-Joystick deshalb mehr Effekte an.

Ausweg in Sicht

Ist nun genereller Katzenjammer angesagt? Glücklicherweise nicht. Auf der einen Seite werden zukünftige Spiele sicherlich berücksichtigen, daß manche Rennfahrer mit einem FF-Lenkrad durch die Lande düsen. Außerdem besteht durchaus die Möglichkeit, schon vorhandene Spiele nachträglich mit einem Patch auf Lenkrad-FF zu trimmen. Microsoft hat es indirekt vorgemacht, indem die Software-Schmiede spezielle FF-Versionen ihrer Titel Monster Truck Madness 2 sowie Cart Precision Racing aus der Taufe gehoben hat. Leider liegen diese Varianten vorerst nur dem hauseigenen FF-Lenkrad bei. Von Microsoft bzw. Saitek stammt eine weitere Möglichkeit, Joystick-FF auf Lenkrädern zu spüren. Per Schalter in der Spielesteuerung werden die Effekte der Y-Achse einfach mit auf die X-Achse gepackt. Das Resultat sind zwar deutlich kräftigere Rüttler, das Gefühl für einzelne Rückmeldungen geht aber aufgrund der Zusammenmischung verloren.

Warm up

Grundsätzlich lassen sich zwei Kategorien von FF-Lenkrädern ausmachen. Die eine Fraktion bilden die Geräte auf i-force-Basis, während die andere Partei auf der FF-Technologie von Microsoft aufbaut und damit DirectInput unterstützt. Die Verbindung zum Spiele-PC kann je nach Lenkrad entweder über die serielle Schnittstelle oder über den MIDI-Port der Soundkarte hergestellt werden. I-force-Controller werden dabei über einen COM-Port angeschlossen, die DirectInput-Lenker dagegen über den Gameport. Die einzige Ausnahme bildet das FX Wheel von InterAct, das auf dem i-force-Protokoll basiert und trotzdem den Weg über den MIDI-Port nimmt. Die Vor- und Nachteile der jeweiligen Schnittstelle sind schnell erklärt.

TEST-PHILOSOPHIE

Die Kandidaten im Starterfeld mußten sich zahlreichen theoretischen und praktischen Leistungstests unterziehen. In der Kategorie „Ausstattung" bewerten wir die Hard- und Softwareseite. Wichtig ist hier der Funktions-Umfang, der durch Aktionsknöpfe, Wippschalter, Schaltknüppel oder Pedale bestimmt wird. Außerdem sind Faktoren wie Garantiezeit, Kabellänge und die Software-Ausstattung wichtig. Im Bereich „Features" werden die Art der Befestigung, die Ergonomie der Controller-Konstruktion und die Möglichkeiten der Software beurteilt. Bei FF-Lenkrädern ist auch der allgemeine Widerstand wichtig, der für ein mehr oder weniger gutes Fahrgefühl sorgt. Die „Performance" betrifft die Qualität und den Umfang der übertragenen FF-Effekte, das Verhalten des Lenkrades in kraftlosen Spielen sowie die eigentliche Spiele-Geschwindigkeit. Bricht die Leistung eines Spieles durch die Aktivierung von Kraft-Effekten ein, so wird dies negativ vermerkt. Als Rüttelspiele kamen dabei Monster Truck Madness 2 in der speziellen FF-Version sowie Need for Speed 3 zum Einsatz. Im kraftlosen Spiele-Alltag mußten sich die Kandidaten mit Grandprix Legends auseinandersetzen.

Wenn die Effekte über den Gameport geschickt werden, muß der Anwender eine Soundkarte besitzen, die über einen richtigen MIDI-Port verfügt. Ältere Billig-Soundkarten geben da relativ schnell den Geist auf. Solche Probleme hat ein Gerät an der seriellen Schnittstelle natürlich nicht. Dafür muß ein entsprechender COM-Port frei sein.

Performance-Fragen

In unseren Praxistests zeigte sich deutlich, daß die Controller auf Basis der Microsoft-Technologie (SideWinder FF und Saitek R4 Force Wheel) die geringsten Per-

KRAFTAKTE

Wie im Grafikkarten-Bereich gibt es auch bei Force Feedback-Geräten verschiedene Software-Schnittstellen, die angesprochen werden können. Zum einen ist DirectInput von Microsoft zu nennen. Es ist Bestandteil von DirectX und wird von Microsoft selbst (Force Feedback Pro/Wheel) wie auch exklusiv vom Saitek-FF-Wheel (R4 Force Wheel) unterstützt. Die restlichen FF-Controller greifen auf eine andere Schnittstelle zu. Diese heißt i-force und wurde von Immersion entwickelt. In der Version 1.5 war sie noch nicht kompatibel zu DirectInput, ab i-force 2.0 trifft dieser Umstand glücklicherweise nicht mehr zu. Jedes auf DirectX basierende Spiel kann also auch einen i-force-Controller zum Rütteln bringen.

KRÄFTESPIEL

Sie wollen spielerische Tatsachen, um Ihren geplanten Lenker-Kauf wirklich durchzuführen? Dann sollten Sie folgende Liste studieren und nach Ihrem Lieblingsspiel suchen.

Name	Hersteller	FF-Ja/-Nein	FF-Art	FF-Beurteilung
Andretti Racing	Electronic Arts	Nein	Joystick	Gut
CART Precision Racing	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Gut
Colin McRae Rally	Codemasters	Nein	Joystick	Sehr gut
Daytona USA Deluxe	Sega	Nein	Joystick	Befriedigend
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	Ja	Joystick	Befriedigend
Interstate ´76	Activision	Nein	Joystick	Gut
Monster Truck Madness 2	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Sehr gut
Need For Speed 2 SE	Electronic Arts	Ja	Joystick	Sehr gut
Need For Speed 3	Electronic Arts	Nein	Joystick	Sehr gut
P.O.D.	Ubi Soft	Ja	Joystick	Gut
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Nein	Joystick	Befriedigend
SODA Off Road	Sierra	Nein	Joystick	Befriedigend
TOCA Racing	Codemasters	Nein	Joystick	Gut
Ultimate Race Pro	MicroProse	Nein	Joystick	Gut



Microsoft bundelt seinen Rüttel-Lenker mit einer speziell optimierten FF-Version von Monster Truck Madness 2. Mit den Schütteleinlagen macht dieses Fun-Rennspiel wesentlich mehr Spaß.



FAZIT

Die erste Welle an FF-Lenkern ist also da. Doch welche wichtigen Schlüsse kann man nun aus den Test-Ergebnissen ziehen? Zum einen bleibt festzuhalten, daß sich Rennspiele offensichtlich vorzüglich für kräftige Wackel-Einlagen empfehlen. Bei Fun-Titeln der Marke Need for Speed 3 sorgt das FF-Element für eine deutliche Belebung im Einzelspieler-Modus. Wer dagegen lieber in echten Rennwagen seine Runden zieht, wird die eher dezente Force Feedback-Unterstützung als Realitätsbonus gerne mitnehmen. Leider müssen sich Käufer eines FF-Lenkers bewußt sein, daß eine spezielle FF-Optimierung erst mit den neueren Spielen umgesetzt wird. Die Kraftmomente bei den bisher erhältlichen Titeln sind zwar ganz nett, kommen aber ironischerweise auf Joysticks besser zur Geltung. Die letzte Erkenntnis betrifft den Wettkampf zwischen i-force-Geräten und Controllern auf Basis der Microsoft-Technologie. Wie es scheint, geht die erste Runde in dieser Schlacht klar an den Software-Giganten. Sowohl das Saitek- als auch das Microsoft-Wheel überzeugen durch eine hervorragende Spielbarkeit in Spielen mit und ohne Kraftrückkopplung.

formance-Einbrüche bei Aktivierung entsprechender Effekte aufweisen. Die Gründe für dieses Verhalten sind wahrscheinlich darauf zurückzuführen, daß die Controller am besten mit der DirectX-Schnittstelle kommunizieren können. Es bleibt abzuwarten, ob Treiber-Optimierungen der i-force-Geräte zu einer verbesserten Performance führen.

Eine andere Lösung dieser Geschwindigkeits-Einbußen sind Geräte mit USB-Unterstützung. Hier halten sich die Hersteller aber sehr bedeckt, da diese Schnittstelle offensichtlich noch nicht voll ausgereift ist. Außerdem verlangt sie zwingend den Einsatz von Windows 98. Ein wichtiges Bewertungskriterium bei FF-Lenkern ist die Spielbarkeit bei Spielen ohne Rüttel-Unterstützung. Die Controller von Microsoft und Saitek haben hier eine elegante Lösung anzubieten, die einen sehr guten Widerstand in solchen Titeln ermöglicht. Dazu wird einfach der FF-Button eingeschaltet, wodurch das Lenkrad eine vorher festgelegte Rückstellkraft produziert. Mit deren Hilfe lassen sich Titel wie Grandprix Legends hervorragend bewältigen. Steuermänner auf i-force-Basis weisen dagegen eine mechanische Federung auf, die nicht separat zugeschaltet werden kann. Bei einigen Controllern reicht diese jedoch nicht aus, um kurvenreiche Strecken ohne ständiges Kurbeln und Gegensteuern zu überstehen.

Thilo Bayer

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel



Schon in der letzten Ausgabe konnte die Hardware-Redaktion das Wheel von Microsoft probefahren. Aus zwei Gründen haben wir das SideWinder-Wheel erneut getestet. Zum einen könnten Sie den Test natürlich verpaßt haben. Auf der anderen Seite wollten wir den Microsoft-Kandidaten aber unter Vergleichsbedingungen erneut auf die Probe stellen, um seine Fähigkeiten abschließend beurteilen zu können. Im Lieferumfang des Kraftpaketes befinden sich dabei der eigentliche Steuermann, Hartplastik-Pedale sowie mit Monster Truck Madness 2 und Cart Precision Racing zwei bekannte Microsoft-Spiele mit speziellem Lenkrad-FF. Diese üppige Ausstattungsseite hat natürlich ihren Preis: Mit knapp 370,- Mark liegt das Wheel in den obersten Preis-Regionen. Die PC-Verbindung wird dabei über den MIDI-Port der Soundkarte aufrecht erhalten, womit ältere Krawallmacher aus dem Rennen sind – eine zukunftsweisende USB-Variante wird es vorläufig nicht geben. Die kompakte Steuereinheit wird dank des kombinierten Schraub- und Anpreß-Mechanismus sehr sicher auf der jeweiligen Unterlage befestigt. Lediglich ruckartige Bewegungen nach oben oder unten bringen das Wheel etwas ins Wanken, werden durch ein drehbares Gelenk aber aufgefangen. Das Steuer ist durch die Gummierung sehr handlich und erlaubt das flotte Auslösen aller Funktionstasten. Auch die mitgelieferten Pedalblöcke passen in das gute Gesamtbild des SideWinder-Neuzugangs. Sie sind sehr stabil gebaut und an der Oberfläche aufgerauht, wodurch sie sich sehr griffig präsentieren. Eine große Stellfläche und die knackig eingestellten Federn sind weitere Pluspunkte der Fußwerkzeuge. Bei der Fahrt mit den FF-Referenzspielen fiel auf, daß das Wheel die Möglichkeiten der DirectInput-Schnittstelle optimal aus nutzt. Die Option, bei Spielen mit Joystick-FF die Effekte zusätzlich auf die Y-Achse zu legen, bringt wesentlich stärkere Rüttler hervor. Dabei artet das Spielen nie in Wackelpudding aus, da das kompakte Design Belastungen der Arme weitgehend verhindert. Außerdem eignet sich das SideWinder Wheel vorzüglich für kraftlose Rennspiele. Der zuschaltbare Widerstand sorgt für sehr gute Rückstellkräfte und optimale Renn-Ergebnisse bei Grandprix Legends. Aus diesem Grund erhält das Microsoft FF Wheel erneut den Gedächtnispreis für optimalen Rüttelspaß.

PC ACTION GOLD

Ausstattung:	1-2
Features:	2+
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-**

Guillemot Race Leader Force Feedback



Der gummierte Lenker verfügt auch in kraftlosen Spielen über einen Grund-Widerstand.

Der massive Unterbau sorgt auch ohne Schraubzwingen für einen guten Halt.

Die Pedale machen aufgrund der zusätzlichen Federung einen etwas klapprigen Eindruck.

Nach den Erfolgen im Sound- und Grafikkarten-Bereich will Guillemot nun auch vermehrt im Controller-Genre Akzente setzen. Als Einstieg in die Welt der kraftverstärkten Spielewerkzeuge wurde der Race Leader FF auserwählt, der mit einem breiten Unterbau im Motorhauben-Look versehen wurde. Wie die meisten Force Feedback-Lenker wird er über die serielle Schnittstelle angeschlossen, um Performance-Probleme über den Gameport auszuschließen. Die Tisch-Befestigung fällt dagegen etwas unentschlossen aus. Einerseits sorgen Saugnäpfe an der Unterseite für Halt auf glatten Oberflächen, andererseits können Schraubzwingen an der Vorderseite zur weiteren Verstärkung angebracht werden. Diese Kombi-Lösung fällt leider nicht ganz so elegant aus wie beispielsweise die Entwicklungen von Saitek oder Microsoft. Der eigentliche Steuermann ist angenehm beschichtet und liegt gut in der Spielehand. Die zahlreichen Knöpfe sind sinnvoll angebracht und problemlos erreichbar. Eine mitgelieferte Programmier-Software lädt zum fröhlichen Programmieren ein und erlaubt das Speichern von Profilen – an den Komfort der SideWinder-Software reicht sie aber nicht heran. Schaltvorgänge führt man am besten mit den digitalen F1-Wippen durch. Wie die meisten der Pedale im Testfeld verfügt die Guillemot-Konstruktion über einen relativ kleinen Fußstellplatz, schmiegt sich durch ein zusätzliches Gelenk aber relativ gut an die Spiele-Treter. Leider hinterlassen die eigentlichen Fuß-Auflagen einen recht klapprigen Eindruck, obwohl die Federung der Pedale knackig ist und der Standfuß einen Metallkern hat. In der Spielesteuerung von Windows lassen sich die Stärke der FF-Effekte und die Rückstellkraft ohne Force Feedback einstellen. Mit voller Effekt-Pulle rütteln NFS 3 oder MTM 2 (FF) munter am Lenker und lassen sich dabei präzise steuern. Etwas schwächer ist der Auftritt bei der kraftlosen Referenz Grandprix Legends – hier neigt das Wheel doch relativ leicht zum Übersteuern. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der Race Leader vor allem ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 259,- Mark dürfen auch Besitzer kleinerer Geldbeutel den Einstieg in die FF-Welt wagen. An die Qualität eines Microsoft- oder Saitek-Flitzers kommt das Guillemot-Produkt aber nicht heran.

Ausstattung:	**2**
Features:	**2-3**
Performance:	**2-**
Gesamturteil:	**2-**

InterAct/Jöllenbeck FX Racing Wheel

Mit dem Spiele-Daumen können die vier Haupttasten bequem bedient werden.

Der Schnellfeuer-Abzug an der Unterseite dient im Analog-Modus zum gefühlvollen Beschleunigen oder Bremsen.

Die Drehscheibe ist an der Seite angebracht und erfordert deshalb eine gewisse Umgewöhnung.

Bevor InterAct mit dem V4 Racing Wheel in die FF-Lenkradbranche einsteigt, wird der FX-Controller für Wackelfreuden sorgen. Obwohl er über keinen richtigen Lenker oder Pedale verfügt, paßt er durch die eingebauten Rüttelmotoren thematisch trotzdem in diesen Vergleichstest. Die erste Auffälligkeit ist selbstverständlich der Preis. Auch die heftigsten FF-Gegner dürften angesichts der zu investierenden 100,- DM nachdenklich werden. Dieser enorm attraktive Preis wird aber unter anderem durch Zugeständnisse bei der Ausstattung erreicht. So wird das FX Wheel ohne Netzteil ausgeliefert, weshalb der Anwender entweder mit Batterien arbeiten oder noch eine entsprechende Zusatzinvestition tätigen muß. Vom Grundprinzip her ist der InterAct-Controller der direkte Nachfahre des UltraRacers, den wir schon zu Jahresbeginn in Ausgabe 2/98 testen konnten. Während die eine Spielehand das FX hält und Aktionen wie Beschleunigen oder Schalten ausführt, steuert man mit der anderen Hand den Drehpuck. Die Connection zum PC wird dabei – für ein i-Force-Gerät relativ untypisch – über den Gameport hergestellt. Insgesamt verfügt das FX über sechs frei programmierbare Tasten, die über die beiliegende Software frei belegt werden können. Der Abzug an der Unterseite wird wahlweise digital oder analog betrieben. Aus Konstruktionsgründen mußte man die Steuerscheibe anscheinend an der Seite anbringen, was durchaus zu anfänglichen Orientierungsproblemen führt. Einen relativ guten Kompromiß erhält der Käufer dadurch, daß er das FX etwas seitlich hält und damit der ungewohnten Steuerung entgegenwirken kann. Im FF-Fronteinsatz zeigen sich erwartungsgemäß relativ moderate Wackel-Effekte. Übertriebenes Rütteln wäre auch fehl am Platze, da sonst die Steuerung unnötig erschwert wird. Durch das Steuerungs-Design wird aber auch klar, daß das FX sehr eingeschränkt für richtige Renn-Simulationen wie Grandprix Legends oder Cart Precision Racing geeignet ist. Das Steuerrad hat lediglich einen Radius von 90° und muß bei solchen Titeln sehr feinfühlig bedient werden. Außerdem kann man nicht gleichzeitig Gas geben und bremsen wie bei normalen analogen Pedalen. So richtig Fahrspaß bereitet das FX deshalb hauptsächlich bei Fun-Rennspielen oder Motorrad-Titeln wie Redline Racer oder Motocross Madness.

Ausstattung:	**2-3**
Features:	**2**
Performance:	**2-3**
Gesamturteil:	**2-**

Saitek R4 Force Wheel



Den Schaltknüppel sollten nur Lenkrad-Profis mit trainierten Spiele-Armen bedienen.

Das schnittige Formel 1-Design ist nicht nur schön anzusehen, sondern garantiert auch enormen Spielspaß.



Bei den Pedalen wurden sogar unterschiedliche Widerstände für Gas und Bremse berücksichtigt.

Das R4 FF-Wheel von Saitek war auf einigen Messen im funktionsfähigen Zustand zu bewundern und hinterließ schon im Vorfeld dieses Vergleichstests einen kräftigen Eindruck. Das endgültige Testmuster enttäuschte dann auch nicht und konnte die Erwartungen noch übertreffen. Mit ca. 375,- Mark Antrittsgeld gehört das Saitek-Lenkradsystem nicht zu den Schnäppchen unter den Force Feedback-Lenkern. Dafür erhält der Käufer aber auch eine Hardware, die einiges unter der Motorhaube hat. Die erste Bastelstunde steht gleich zu Renn-Beginn an, da der Anwender mit dem beigelegten Werkzeug Hand an die Einzelteile des Systems legen muß. Nach dem Puzzle-Spiel wendet sich der Schrauber dem einteiligen Befestigungs-Mechanismus zu. Per Schraubvorrichtung wird die Mittel-Halterung in Position gebracht und dann durch einen Hebel fest angepreßt. Durch diese Technik steht das R4 bombensicher auf dem Spiele-Schreibtisch und trotzt selbst heftigsten Rütteleinlagen problemlos. Ein richtiger Schaltknüppel ziert die Lenker-Karosserie an der rechten Seite und lädt geschickte Renn-Fahrer zum manuellen Kurbeln ein. Der eigentliche Steuermann ist komfortabel gummiert und bietet leicht erreichbare Funktionstasten an. Das Schmankerl bei den Pedalen sind dabei die unterschiedlichen Widerstände von Bremse und Gas. Während das Gaspedal einfach durchgedrückt werden kann, zeigt sich der Bremsblock etwas widerspenstiger – wie im richtigen Fahrerleben. Notfalls wird per Werkzeug einfach die gewünschte Federung manuell eingestellt. Lediglich die Stellfläche für das Schuhwerk hätte etwas großzügiger ausfallen können. Im kraftvollen Spiele-Alltag bewährt sich das R4 Force Wheel ähnlich gut wie der Microsoft-Kollege. Dies kann aber auch kaum verwundern, da Saitek für teures Geld die Force Feedback-Technik vom Software-Giganten lizenziert hat. Ob man nun starke oder schwache Effekte einstellt: Mit dem Saitek-Lenker wird man stets auf angenehme Weise durchgerüttelt. Softwareseitig lassen sich alle Force Feedback-Einlagen auf die X-Achse leiten, womit auch Spiele mit Joystick-Force Feedback einen kräftigen Auftritt haben. Selbst bei kraftlosen Spieletiteln schlägt sich sich das Lenkrad hervorragend, da der einschaltbare Widerstand für ein sehr gutes Fahrgefühl sorgt. Eine fehlende Programmier-Software trübt das hervorragende Bild des R4 Force hingegen nur geringfügig.

Ausstattung:	2+
Features:	2+
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

SC&T Ultimate Per4mer Wheel



Der Lenker ist im Halbkreis gehalten und vermittelt LKW-Feeling.

Die Befestigung des Wheels ist zweckmäßig, kann hohen Ansprüchen aber nicht standhalten.



Eine der Stärken des SC&T-Systems sind die komfortablen Pedalblöcke.

Das Ultimate Per4mer Wheel von SC&T mußte schon in Ausgabe 9 die (undankbare) Rolle des FF-Lenkrad-Pioniers spielen. Kinderkrankheiten bei der Software und das etwas klobige Design verhinderten, daß dem von Pearl angebotenen-Lenkrad große Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Im Rahmen dieser Marktübersicht haben wir den Renn-Boliden erneut in das Trainingslager eingeladen und umfangreiche Praxis-Tests vorgenommen. Beim Aufbau des Lenkradsystems besteht die erste Hürde aus dem nicht zu unterschätzenden Kabelsalat, der unterhalb der Lenkradsäule verlegt wird. Der Anschluß an den Spiele-PC wird über die serielle Schnittstelle hergestellt – außerdem sorgt ein Treiber für die Einbindung in Windows. Die Stärke der Force Feedback-Effekte wird dabei etwas altertümlich über ein spezielles Programm eingestellt, anstatt den normalen Weg über die Spielesteuerung zu gehen. Bei der Frage der Standsicherheit offeriert SC&T mit Saugnäpfen und Klammern ein Doppel-System, das jedoch lediglich eine gewisse Grundbefestigung erlaubt. In puncto Funktionalität läßt das Wheel jedenfalls keine Wünsche offen. Zwölf Funktionsknöpfe stehen für den optimalen Spielspaß zur Verfügung, auch wenn das Design leider keine Wippen für Schaltvorgänge zuläßt. Die mitgelieferten Pedalblöcke sind auf jeden Fall eine Stärke des Lenkradsystems. Auch Spiele-Treter jenseits der Schuhgrößen-Schallmauer 45 finden hier einen komfortablen und sicheren Halt, auch wenn die Federung durchaus härter sein könnte. In der Spiele-Abteilung ließen sich keine Veränderungen zum Test in Ausgabe 9/98 feststellen. Die Force Feedback-Effekte sind zwar recht kräftig, die wenig ausgereifte Treiberversion sorgt aber immer noch für deutliche Performance-Einbrüche. Bei Spielen ohne Kraftrückkopplung schlägt sich der Steuermann aufgrund der Federung recht tapfer, läßt aber gerade auf kurvenreichen Strecken das präzise Fahrgefühl vermissen. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß das Wheel von SC&T eigentlich immer noch mit den gleichen Problemen zu kämpfen hat wie schon in der Vergangenheit. Die wenig überzeugenden Treiber hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack. Das Brummifahrer-Design und der hohe Preis sind weitere Nachteile des Lenkrad-Systems, das sich damit leider nur im Mittelbereich des Testfeldes plazieren kann.

Ausstattung:	2-3
Features:	3+
Performance:	3+
Gesamturteil:	**3+**

Vidis Destiny Force Feedback Wheel





Der FF-Flitzer von Vidis wird im bekannten F1-Design ausgeliefert und besitzt dabei eine ähnliche Karosserie wie der SC&T-Lenker. Um das Renn-Werkzeug sicher auf dem Spieletisch zu montieren, steht eine Doppel-Lösung mit Saugnäpfen und Plastik-Klammern zur Verfügung. Das Resultat kann zwar durchaus überzeugen, erreicht aber nicht die Qualität der Referenz-Entwicklungen von Microsoft oder Saitek. Der Aufbau an sich unterscheidet sich von den meisten Lenkern durch den gekippten Steuermann. Diese ungewöhnliche Konstruktion macht einen erhöhten Spielesessel erforderlich und führt auf Dauer zu einer etwas ungesunden Armhaltung. Das Steuerrad liegt trotz fehlender Gummierung gut in der Hand und erlaubt das flotte Erreichen der zahlreichen Funktionstasten. Ein Blick in die Controller-Steuerung zeigt aber, daß viele Knöpfe der gleichen Funktion zugeordnet sind, so daß nur sechs echte Tasten übrig bleiben. Drei Sensoren, die das Anfassen des Spielewerkzeuges registrieren und damit die FF-Funktionen aktivieren, sind über das Lenkrad verteilt. Läßt man den Steuermann los, werden die Effekte sofort abgeschaltet und damit unkontrollierte Lenkerbewegungen unterbunden. Bei den Pedalen hat man sehr solide Arbeit abgeliefert und eine knackige Federung eingebaut. Eine etwas größere Stellfläche für die Füße hätte aber auch hier nicht geschadet. Im spielerischen Einsatz zeigt das Destiny-Lenkrad vergleichsweise schwache Rüttel-Einlagen, was auch mit einem Test-Tool von Immersion nachgewiesen werden kann. Grobe Effekte vermittelt das Wheel sehr gut, feinere Kräfte sind jedoch kaum wahrnehmbar. Außerdem fehlt eine Option zur Einstellung der Rückstellkraft in FF-losen Rennspielen. Dadurch neigt der Destiny-Renner zum Übersteuern und Ausscheren auf kurvenreichen Kursen, was durch den relativ geringen Grund-Widerstand noch begünstigt wird. Der Hauptgrund für dieses Verhalten ist jedoch in der relativ alten Treiberversion zu sehen – ein Update dürfte hier Abhilfe schaffen. Insgesamt fällt das Urteil etwas zwiespältig aus. Die gute Ausstattungsseite (Spielebundle, Garantiezeit, Kundendienst) wird von einer eher durchschnittlichen Spiele-Hardware flankiert, die ganz offensichtlich noch zum Tuning in die Treiber-Werkstatt muß.

Ausstattung:	**2-**
Features:	**2-3**
Performance:	**2-3**
Gesamturteil:	**2-3**

DIE FORCE FEEDBACK-STEUERMÄNNER IM ÜBERBLICK

Im folgenden finden Sie alle wichtigen Informationen zu den getesteten Widerstands-Lenkern. Neben allgemeinen Punkten wie Preis oder Bezugsquellen erhalten Sie hier weitere Anhaltspunkte für eine eventuelle Kaufentscheidung. Deshalb dürfte vor allem die Kategorie Bewertung für Sie von gesteigertem Interesse sein.

Hersteller	Guillemot	InterAct Joytech	Microsoft	Saitek	SC&T (Pearl)	Vidis Destiny
Modell	Race Leader FF	FX Racing Wheel	SideWinder FF Wheel	R4 Force Wheel	Ultimate Per4mer FF	FF Steering Wheel
Info-Telefon	0211-338000	04287-125113	0180-5251199	089-54612710	0180-55582	040-5148400
Internet-Seite	www.guillemot.com	interact-europe.de	www.microsoft.de	www.saitek.de	www.platinumsound.com	www.vidis.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 99,-	DM 370,-	DM 375,-	DM 399,-	DM 389,-
Ausstattung						
Pedale	Ja	Ja (Fingerpedale)	Ja	Ja	Ja	Ja
Funktionstasten	12 + Coolie-Hat	6	8	6	12	6
Schaltknüppel	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
Wippschalter	Ja (digital)	Nein	Ja (digital)	Ja (digital)	Nein	Ja (digital)
Anschluß	Seriell	Gameport	Gameport	Gameport	Seriell	Seriell
FF-Schnittstelle	i-force/DirectInput	i-force/DirectInput	DirectInput	DirectInput	i-force/DirectInput	i-force/DirectInput
Software	1 Vollversion	Programm.-Tool	MTM 2, Cart Prec.	Demos	Rallye Racing 97	Andretti Racing
Kabellänge	180 cm	250 cm	190 cm	180 cm	210 cm	180 cm
Garantiezeit	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr
Bewertung						
Befestigung	Befriedigend	Keine Angaben	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Pedale	Gut	Keine Angaben	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Performance-Einbruch	ca. 15%	ca. 15%	ca. 10%	ca. 10%	ca. 20%	ca. 15%
Stärke der FF-Effekte	Stark	Mittel	Stark	Stark	Stark	Mittel
Spielsteuerung	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Widerstand	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend



Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter Aktuelles eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	1-2
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	2+
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	2+
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	2
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	2

17-Zoll-Monitore

Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	1-2
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	1-2
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	2+
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	2
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	2

19-Zoll-Monitore

Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	2+
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	2+
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	2
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	2
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	2-

Soundkarten

Creative Labs	Sound Blaster Live!	12/98	089-9579081	1-
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	1-2
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	2+
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	2
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	2
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	2-

2D-/3D-Grafikkarten

Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	1-
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	1-
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	1-2
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	1-2
Elsa	Erazor II	11/98	0241-6065112	1-2
Elsa	Victory II	11/98	0241-6065112	2+
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	2+
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225452	2+
Hercules	Terminator Beast	11/98	089-89890573	2
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	2-

3D-Grafikkarten (Add-on)

Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	4/98	089-9579081	2
Canopus	Pure3D II	10/98	06171-506000	2
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	2
miroMEDIA	HISCORE² 3D	5/98	01805-225452	2
Wicked3D	featuring Voodoo2	9/98	0241-4704116	2
Guillemot	Maxi Gamer 3D²	6/98	0211-338000	2

Joysticks

ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	2+
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	2
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	2
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	2-
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	2-
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	2-
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	2-
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	2-3
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	2-3

Gamepads

Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	2+
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	2+
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	2
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	2
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	2-
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	2-3
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	2-3
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	2-3

Lenkradsysteme

Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	1-
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	1-2
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	1-2
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	2+
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	2-
Guillemot	Race Leader FFF	12/98	0211-338000	2-
InterAct	FX Racing Wheel	12/98	04287-125113	2-
Vidis Destiny	FF Wheel	12/98	040-5148400	2-3
SC&T	Ultimate Per4mer FF Wheel	12/98	0180-55582	3+

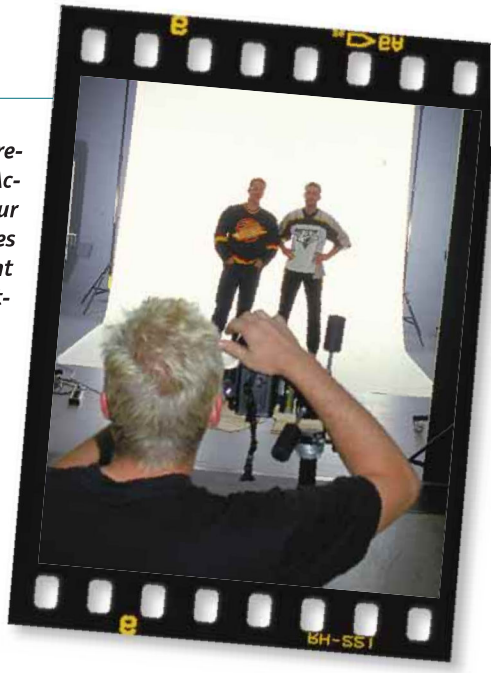
3D-Controller

Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	1-2
Saitek	Cyborg 3D Stick	NEU	089-54612710	1-2
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	2
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	2
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	2-



Was tut man nicht alles für seine Leser: In regelmäßigen Abständen tritt die gesamte PC Action-Redaktion mehr oder minder freiwillig zur Foto-Session fürs Editorial an. Da konnten es sich Christian B. und Harald natürlich nicht verkneifen, wieder mal in ihrem Lieblings-Outfit anzutanzen.

Völlig überraschend schaute Sierra Studios-Project Manager Dan Andur bei uns vorbei und präsentierte voller Stolz den achten Teil der King's Quest-Serie. Damit war für Herbert die folgende Nacht gelaufen: Statt seine Artikel fertigzuschreiben, trieb er sich lieber im Königreich Daventry herum.



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. DEZ.



Christian Müller

Yo! So muß das sein! Action, Adrenalin und Atmosphäre. Von Half-Life und SIN bin ich die nächsten Monate jedenfalls nicht wegzukriegen.

Christian Bigge



Dank der Dinos von Trespasser habe ich kurzzeitig den Genre-Dschungel gewechselt – und dürste fortan nach einem PIII mit 800 Megahertz...



Herbert Aichinger

Yipiiee! Der Test von King's Quest VIII ist noch warm, da liegt schon Grim Fandango auf dem Tisch – nach Monaten des Darbens bin ich wieder voll in meinem Element.

Alexander Geltenpoth



Solange innovative Echtzeit-Strategie-Spiele wie Populous – The Beginning erscheinen, können mir die anderen Genres gestohlen bleiben.



Harald Fränkel

Kann es wirklich sein, daß ich sehnlichst auf Black & White warte? Auf ein Echtzeit-Strategie-Spiel? Langsam fürchte ich mich vor mir selbst...

Christian Sauerteig



Die Knaller des Weihnachtsgeschäftes schon jetzt auf dem Schreibtisch liegen zu haben – traumhaft. Schade nur, daß bei der ganzen Spieleflut kaum Zeit zum Spielen bleibt...

IN LETZTER MINUTE

GRIM FANDANGO



Ganz so tot, wie uns die Lucas-Arts-Werbung weismachen will, scheint Grim Fandango nun doch nicht zu sein. Leider erst kurz nach Redaktionsschluß trudelte bei uns die fertige deutsche Testversion ein und hinterließ beim ersten Probespiel einen sehr lebendigen Eindruck. In der nächsten PC Action erfahren Sie alles über unsere Ausflüge ins Totenreich.

HEAVY GEAR 2

Activisions Mech-Spektakel läßt auf sich warten. Ursprünglich sah es fast schon so aus, als ob wir Ihnen in der vorliegenden Ausgabe einen Heavy Gear 2-Test bieten könnten, aber mittlerweile verschoben die Entwickler den Release-Termin auf Mitte Dezember. Wir sagen Ihnen rechtzeitig Bescheid, wenn es an der Zeit ist, die gepanzerten Kampfkolosse zu besteigen.



STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Während Mr. Spocks Adventure-Zukunft bei Interplays Secret of Vulcan Fury mehr denn je in Frage steht (siehe Aktuelles), dürfen die Strategen unter Ihnen schon bald mit MicroProses Birth of the Federation ins Star Trek-Universum abtauchen. Ganz gegen den aktuellen Trend basiert das Produkt auf einem rundenbasierten Spielkonzept.



AUSSERDEM... Spieletips zu Die Siedler III, Age of Empires: Der Aufstieg Roms, Grim Fandango, Populous 3 und vieles mehr...