COMPUTEC MEDIA AG 1/99 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

TEST DES MONATS

Thief Dark Project

Looking Glass' Meisterwerk im Neun-Seiten-MegaTest

Baldur's Gate

Ein Rollenspiel-Epos der Superlative

THEMA DES MONATS

SIM CITY 3000

Endlich schlüsselfertig? Die Städte-Simulation für das nächste Jahrtausend in der ersten spielbaren Version.

Doppel-A1-Poster zum Sammeln!



Weltpremiere: Lara Croft hautnah!

Spieletips: Tomb Raider 3, Die Siedler 3, Populous 3, Grim Fandango, Nice 2 u.v.m.

Getestet: Star Wars: Rogue Squadron, Heretic 2 ... **Enthüllt:** Alles über Voodoo3!

4 394191 005903 01

Der Meisterdieb • Tomb Raider 3 • Heretic 2 • Grim Fandango • Baldur's Gate • FIFA 99 • NBA 99 • Sim City 3000 98|1 PC ACTION

BESINNLICHES

Immer noch soll es Menschen geben, die meinen, PCA-Redakteure würden sich untereinander wie Kollegen benehmen. Stimmt natürlich nicht. Was sich für Szenen abspielen, wenn es um die Verteilung von Testmustern geht, erfahren Sie diesen Monat in unserem Live-Mitschnitt.



Herbert: Heyyyyy Fränkel! Finger weg von Dark Project! Ein Action-Adventure! Da muß man doch denken. Also definitiv nix für Sie. Außerdem ist es mein Spezialgebiet, ich muß den Test machen.

Harald: Nix! Meins! Wer ist denn für die erste Vorschau zu Dark Project damals in die USA gejettet? Hat sich stundenlang in einen viel zu schmalen Flugzeugsitz gepreßt? Mußte zwischen zwei dicken Amis hocken? Wer denn? Hä? Wer denn? Aber wenn Sie wollen, Herr Aichinger, dürfen Sie zuschauen, während ich teste...

Christian B.: Aber es stimmt schon. Schauen Sie ihn sich doch nur einmal an, den Herrn Croft-inger. Es wird mal Zeit, daß er sich den Zopf abschneidet, die Hot-Pants und Patronengürtel ablegt und sich wieder einem Spiel für echte Männer widmet. Im übrigen steht ihm dieses hautenge, türkisfarbene Oberteil nicht besonders gut. Vielleicht sollte es der Herr Fränkel mal anprobieren?

Alex: Rogue Squadron ist gerade frisch reingekommen. Das wär' doch was für den Aichinger. Was für Männer und nicht für Warmduscher, Weicheier oder Unterhosenwechsler...

Christian M.: Ach´Herr Geltenpoth, hier steht er doch, direkt neben Ihnen. Der einzig wahre Imperiumsbruzzler, der Meister der glimmenden Laserblitze, der Bewahrer der Macht. Oder muß ich Sie erst wieder auf Ihrem Stuhl durchs Zimmer schweben lassen?

Herbert: Daß ich nicht lache, Kollege Müller! Seit Sie sich wegen der zukünftigen Titelgestaltung nur noch im 90-60-90-Rhythmus bewegen, haben Sie sich schon zweimal beim Brotzeitmachen mit dem Laserschwert in den Finger geschnitten. Ich denke, Sie haben eine Formkrise, und ich, Jedi Aichinger, sollte die Rebellen vor dem Untergang bewahren...

Christian M.: Grrrrr!

Christian S.: Mannomann, kommen Sie mal wieder runter´Meister Müller. Was wollen Sie denn eigentlich? Hier, heben Sie lieber mit den beiden fetten Flugsimulationen ab.

Christian B.: Ähem, Herr Sauerteig? Nehmen Sie bitte Ihre Finger aus meiner EA-Sports-Kiste heraus? Aber dalli! Erstens ist alles meins. Und zweitens will ich nicht, daß Ihre Patschehändchen die von mir deponierten Mausefallen auslösen.

Christian S.: Mööööönsch, ich will auch mal. Das ist fies! Aber [grinst] vielleicht kann ich mal einen Blick auf Baldur's Gate werfen...

Alex: Stop! Keinen Schritt weiter! Rollenspiele gibt es sowieso viel zu wenige. Deshalb kommen die Muster ohnehin nur mit einem „Alex-Geltenpoth-Vorwahlrecht"-Stempel hier an. Prügeln Sie sich also ruhig weiter mit „Sporting" Bigge...

An dieser Stelle wollen wir aus Gründen des Jugendschutzes kurz ausblenden und die Szenerie mit dem Mantel der Liebe bedecken. Erst zwei Stunden später haben sich die Wogen geglättet. Wir geben zurück in die Redaktion:

Christian M. (rümpft die Nase und betastet seine blauen Flecken): Oh weia. Wenn unser neuer Kollege Joachim im nächsten Monat hier auch noch mitmischt. .Die Szenen mag ich mir gar nicht vorstellen.

Christian B.: Egal, soeben ist die Auswertung Ihrer geheimen Abstimmungszettel zu den Spielen des Jahres eingetroffen. Wollen Sie wissen, welche Titel unsere andächtige Testgemeinschaft 1998 am meisten beeindruckt haben? Also in alphabetischer Reihenfolge waren das: Anno 1602, Commandos, Dark Project, Grim Fandango, Halflife, NHL 99, StarCraft und Unreal. In diesem Sinne: Ein friedliches Fest und rutschen Sie kräftig aus... ähh, rein!

DIE REDAKTION

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
schleicht nach seiner Ausbildung zum Meisterdieb in Dark Project nur noch von Teppich zu Teppich und schießt im Verlagsgebäude auf Glühbirnen.

ALEXANDER GELTENPOTH,25
Strategie, Rollenspiele
macht nichts lieber, als die völlig in andere Welten entrückten Kollegen beim Spielen von Dark Project ordentlich zu erschrecken.

CHRISTIAN MÜLLER, 31
Actionspiele, Simulationen
besitzt inzwischen die größte Sammlung von Model-Setkarten und blättert sich täglich völlig entrückt durch die Welt von Schein und Sein.

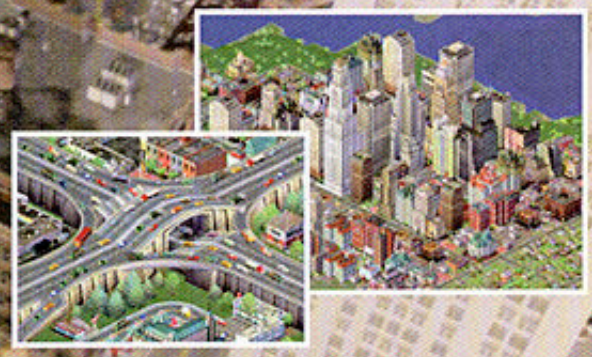
CHRISTIAN SAUERTEIG, 18
WiSims, Rennspiele
wünscht allen ein frohes Fest sowie einen guten Rutsch und verabschiedet sich sogleich in seinen Weihnachtsurlaub. Bis zum nächsten Jahr!

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
mag Menschenmassen nicht und wird auch dieses Jahr wieder einen großen Bogen um den Nürnberger Christkindlesmarkt machen.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Renn,- Sportspiele
ist freudig erregt, weil Dark Project genauso neu und hilfreich für die Branche ist, wie es Joachim für die Redaktion sein wird.

INHALT

Kaum kündigt sich das Frühjahr an, bricht allerorten das Städtebaufieber wieder los – unberührte Landstriche werden umgegraben, neue Metropolen aus dem Boden gestampft, Industrie-Areale und Wohnviertel auf dem Reißbrett entworfen, Straßenzüge geplant. Sie ahnen bereits: Es ist wieder Zeit für Sim City! Mit welchen Verbesserungen und Zusatz-Features Sie in 3000er-Neuauflage rechnen dürfen, erfahren Sie in unserem brandaktuellen Thema des Monats!



SIM CITY 3000

SEITE 38

RUBRIKEN

Auftakt 4
Bestseller 230
Bewertungen 71
Cover-CD-ROM 227
Die letzte Seite 258
Die Redaktion 4
Hardware-Referenzen 256
Hit-Countdown 232
Hotlines 232
Impressum 71
Inhalt Spieletips 179
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 231
Leserbriefe 234
Referenz-Spiele 230

AKTUELLES

Actionspiele 19
Adventures 16
Blockbuster 12
Budgetspiele 28
Gerüchte & Notizen 13
Onlinespiele 30
Rollenspiele 16
Simulationen 24
Sportspiele 22
Strategiespiele 20
Vermischtes 32

GEWINNSPIEL

Software 2000 Pizza Connection 34

VORSCHAU

Drakan 46
Interstate ´82 52
Kurt 66
Lands of Lore 3 62
Machines 68
Panzer Elite 56
Sim City 3000 – THEMA DES MONATS 38
Speed Busters 65

TESTS

3D Ultra Pinball 176
Apache Havoc 152
Asghan 96
Asteroids 176
Axis & Allies 164
MEGATEST Baldur's Gate 118
BattleZone Battle Grounds 164
Centipede 176
Cluedo 127

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

SEITE 72

MEGATEST

Dark Project: Der Meisterdieb



Wer ein echter Meisterdieb sein will, wird wohl kaum mit der Knarre in der Hand zur Tür reinpoltern! Nein, Fingerspitzengefühl, List und Tücke sind bei Dark Project, einem der ungewöhnlichsten Action-Adventures der letzten Jahre, angesagt.

Conflict: Freespace – Silent Threat 176
Crime Killer 176
MEGATEST Dark Project: Der Meisterdieb – TEST DES MONATS .72
Dark Secrets of Africa 127
Darkstone Chronicles 164
Excessive Speed 127
Fallout 2 128
MEGATEST FIFA 99 138
Global Domination 104
Glover 164
Grand Touring 166
MEGATEST Grim Fandango 110
MEGATEST Heretic 2 98
Incoming: Subversion 127
Latex 176
Lords of Magic Add-On 164
Mana – Der Weg der schwarzen Macht 126
Metro-Police 164
MEGATEST NBA Live 99 142
Oddworld: Abe's Exoddus 106
Powerslide 174
Rival Realms 132
S.C.A.R.S. 170
Star Wars: Rogue Squadron 92
Stratego 135
Theatre of Pain 176
Think! 164
MEGATEST Tomb Raider 3 84
VR Baseball 176
War of the Worlds 134
MEGATEST Wargasm 158
Warhammer 40.000 164
MEGATEST World War 2 Fighters 148
XGames ProBoarder 130

SPIELETIPS

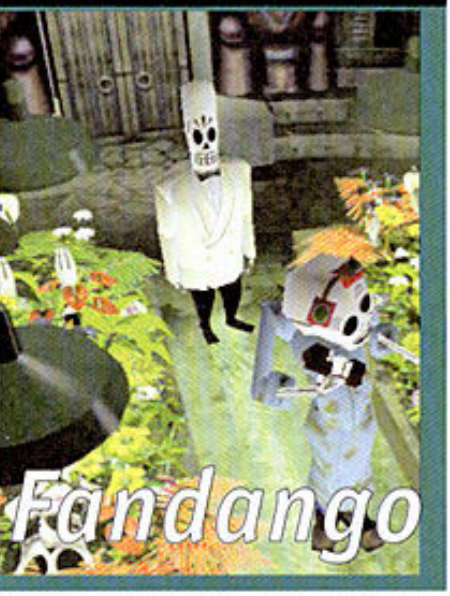
Age of Empires – Der Aufstieg Roms – Komplettlösung, 2. Teil ..219
Die Siedler III – Komplettlösung 187
FIFA 99 – Allgemeine Tips 197
Grim Fandango – Komplettlösung 213
Kurztips 223
Nice 2 – Allgemeine Tips 207
Populous – The Beginning – Komplettlösung, 1.Teil 201
Thema Technik 225
Tomb Raider III – Komplettlösung, 1. Teil 181

HARDWARE

Hardware-News 238
Hardware-Referenzen 256
Voodoo3 240
Test Grafikkarten 242
Test Joysticks 244
Test Soundkarten 246

SEITE 110

Das Adventure soll tot sein? Mit Grim Fandango straft LucasArts all diejenigen Lügen, die bereits den Grabgesang auf dieses Genre angestimmt hatten. Manny Calaveras furiose Abenteuer im Jenseits sind ein Muß für alle Spiele-Freaks!



Grim Fandango

SEITE 197+201



Brandaktuelle Tips zu
FIFA 99,
Populous – The Beginning

SEITE 242+246



Voodoo3: Neues Grafik-Monster?

Klangvolles: PCI-Soundkarten auf dem Prüfstand

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Command & Conquer 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.



Star Trek: Birth of the Federation

Nachdem vor kurzem mit Vulcan Fury von Interplay und First Contact von MicroProse gleich zwei Star-Trek-Spiele wieder eingestellt wurden, können Fans der Serie aufatmen. Mit Birth of the Federation hat MicroProse zumindest noch einen rundenbasierten Strategie-Titel mit Multiplayer-Modus in der Produkt-Pipeline. Erstmals besteht die Möglichkeit, aus einer der fünf größten Fraktionen, der Föderation, dem Klingonischen Imperium, den Romulanern, der Ferengi-Allianz oder der Cardassianischen Union, zu wählen und die Kräfte neu zu verteilen. Jede Rasse verfügt über sehr individuelle Fähigkeiten. Es gilt, Planeten zu besiedeln, neue Technologien zu entwickeln und diplomatische Verbindungen aufzubauen. Der angepeilte Veröffentlichungstermin ist November 1999.



Die Übersichtskarte im typischen Star-Trek-Stil zeigt den bisherigen Fortschritt bei der Eroberung und Besiedelung des Sternensystems. An den Emblemen lassen sich die Zugehörigkeiten ablesen. Am unteren Bildrand wird eine Kurzfassung über den Zustand der jeweiligen Planeten eingeblendet.





Von der Sternenkarte kann in eine detaillierte visuelle Ansicht gewechselt werden. Hier haben wir einen Cardassianischen Zerstörer, der aber ohne direktes Angriffsziel durch den Sektor fliegt. Ganz oben ein Portrait der Ferengi.

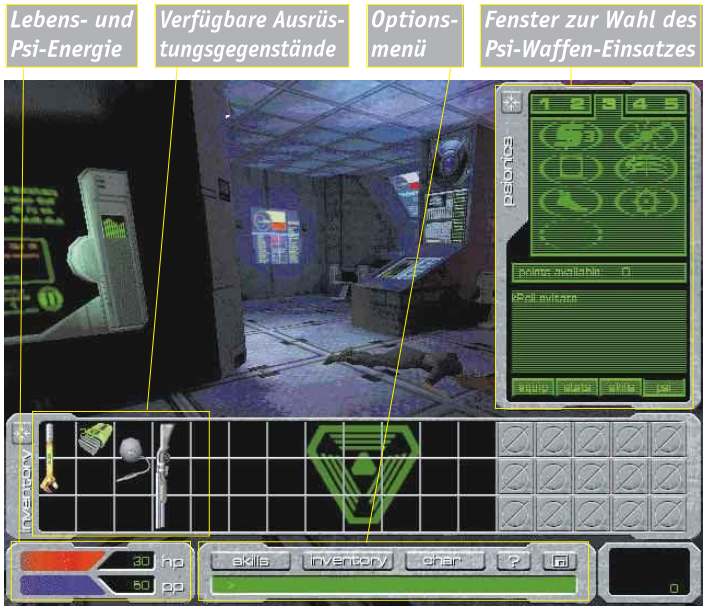
System Shock 2

Die Arbeit an System Shock 2 schreitet unaufhaltsam voran. Jetzt gibt es neue Screenshots, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Nachdem das brillante Dark Project: Der Meisterdieb inzwischen fertiggestellt ist (Test ab Seite 72), konzentrieren sich die Programmierer bei Looking Glass und Irrational Games auf den nächsten potentiellen Meilenstein. Im Stile des beliebten 3D-Klassikers Ultima Underworld bauen die Hersteller das Rollenspielsystem des Vorgängers aus und versehen es mit einer verbesserten Version der 3D-Engine, die sie bereits bei Dark Project verwendeten. Ein besonderes Wiedersehen erwartet uns in dem Action-Adventure mit der bösen Computerintelligenz SHODAN. An Spannung wird es auf der Raumstation „Von Braun" somit wahrscheinlich nicht mangeln.

Info: http://www.lglass.com/p_info/shock2/sshock.html



Die Menüleisten können ausgeblendet werden, so daß der Spieler einen größeren Bildausschnitt erhält.



Ein Ausschnitt aus der Spielgrafik von System Shock 2. In der menschenlehren Kommandozentrale liegt eine kopflose Leiche.

Quake 3 Arena



Endlich gibt es erste Bilder zum kommenden „Erdbeben"-Nachfolger. Zahlreiche Varianten stehen im Mehrspieler-Modus zur Verfügung: angefangen beim bekannten Deathmatch bis hin zu Capture-The-Flag. Arena soll durch ein originelles Level-Design, coole Waffen und natürlich die atemberaubende Grafik überzeugen. Auf den Einspieler-Modus wird scheinbar kaum noch Wert gelegt. Id integriert angeblich nur Ranglistenkämpfe gegen computergesteuerte Gegner, sogenannte Bots. Rätsel, Levels und Story suchen Alleinstehende vergeblich. 3D-Konkurrenten wie Unreal können sich trotzdem schon einmal warm anziehen, wenn Quake Arena 1999 erscheint.

Info:
http://www.gzone.de/previews/quake3arena.htm

Ein blutbesprenkelter Rivale bedroht uns mit seiner Waffe: Besonders auffällig sind die fast schon fotorealistischen Texturen, die für das Gesicht verwendet wurden. Im Hintergrund ist übrigens das neue Quake-3-Logo zu bewundern.

Messiah

Während die Spielerwelt sehnsüchtig auf Messiah wartet, können wir zumindest schon einige brandheiße, neue Screenshots präsentieren. Zwölf Personen arbeiten zur Zeit eifrig an der Fertigstellung. Und dafür, daß Messiah ein 3D-Action-Adventure der besonderen Art wird, garantiert Dave Perry persönlich. Der kleine Engel Bob soll die Kräfte der Hölle davon abhalten, vorzeitig die Apokalypse einzuleiten und das Gute zu vernichten. Zu diesem Zweck kann er Besitz von mehr als 40 Charakteren ergreifen und diese für seine Zwecke mißbrauchen. Die Kreaturen besitzen spezielle Eigenschaften und unterschiedliche Waffen, die über einen standardmäßig integrierten Sniper-Modus verfügen. Wenn Shinys Zeitplan aufgeht, erscheint das Spiel Mitte 1999.

Info: http://www.messiah.com



Der Engel Bob erstrahlt in seiner vollen Grafikpracht und versprüht Lichtstrahlen in alle Richtungen. Dies ist kein(!) Bild aus dem Vorspann.



In Messiah präsentiert sich eine dunkelhäutige Schönheit recht freizügig vor unseren Augen. Das bewundern auch die beiden Herren im Spiegel.

GERÜCHTE & NOTIZEN

➜ ***Gathering of Developers (G.o.d.)*** *will ein Spiel zu einer Comicserie des Spawn-Erfinders Todd McFarlane herausbringen.* ***Psycho Circus*** *soll von der ehemaligen* ***ION-Storm****-Abteilung* ***Bloodshot Entertainment*** *entwickelt werden.*

➜ ***Cendant*** *scheinen für ihre Software-Sparte einen Käufer gefunden zu haben: Einer Meldung der Nachrichtenagentur Reuters zufolge wird die in Frankreich ansässige Medienfirma* ***Havas*** *die Software-Abteilung (****Sierra, Blizzard****) für rund eine Milliarde US-Dollar kaufen.*

➜ *Die Mech-Simulation* ***Heavy Gear II*** *erscheint, wie bereits in Ausgabe 12/98 von uns vermutet, doch nicht mehr in diesem Jahr. Laut* ***Activision*** *gibt es technische Probleme mit der neu entwickelten Dark-Engine. Neuer Veröffentlichungstermin: Ende Januar 1999.*

➜ *Der Internet-Provider* ***AOL*** *will für umgerechnet rund 7,2 Milliarden Mark* ***Netscape*** *übernehmen.*

➜ *Noch kein Weihnachtsgeschenk? Laut* ***Eidos*** *wird rechtzeitig zum Fest eine* ***Lara-Croft-Actionfigur*** *im Handel stehen, die Lara in ihrem* ***Wet-Dress*** *zeigt.*

➜ *Die Software-Schmiede* ***Kesmai*** *sucht nach* ***Beta-Testern*** *für ihr Actionspiel* ***Silent Death****. Infos unter http://www.kesmai.com/closed_beta/join/silentdeath/.*

➜ *Andere Länder, andere Sitten: Als große Freunde der simulierten Jagd erweisen sich die Amerikaner. Dort befinden sich gleich vier Jagdspiele in den oberen Rängen der Verkaufscharts. Platz eins belegt* ***GT Interactive*** *mit* ***Deer Hunter 2.***

➜ *Das Mehrspieler-Spektakel* ***Fire Team*** *soll laut* ***Multitude*** *voraussichtlich schon Mitte Dezember erscheinen. Das Action-Strategiespiel will sich vor allem durch die unterstützte Sprach-Kommunikation via Internet hervortun.*

➜ *Gut unterrichtete Quellen berichten von einem neuen Erscheinungsbild der* ***PC Action*** *ab einer der nächsten Ausgaben. In ausgewählten Gebieten waren bereits einige Testexemplare im Handel erhältlich.*

➜ ***Sinister Games*** *und* ***Interactive Magic*** *haben eine Kooperation angekündigt. Das erste gemeinsame Projekt wird ein Echtzeit-3D-Actionspiel namens* ***Shadow Company*** *sein.*

➜ *Zu* ***Microsofts Combat Flight Simulator*** *gibt es jetzt einen* ***Missions-Editor****. Der Editor steht unter http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm zum* ***kostenlosen Download*** *bereit. Voraussetzung zur Erstellung der Missionen ist* ***Excel 97****.*

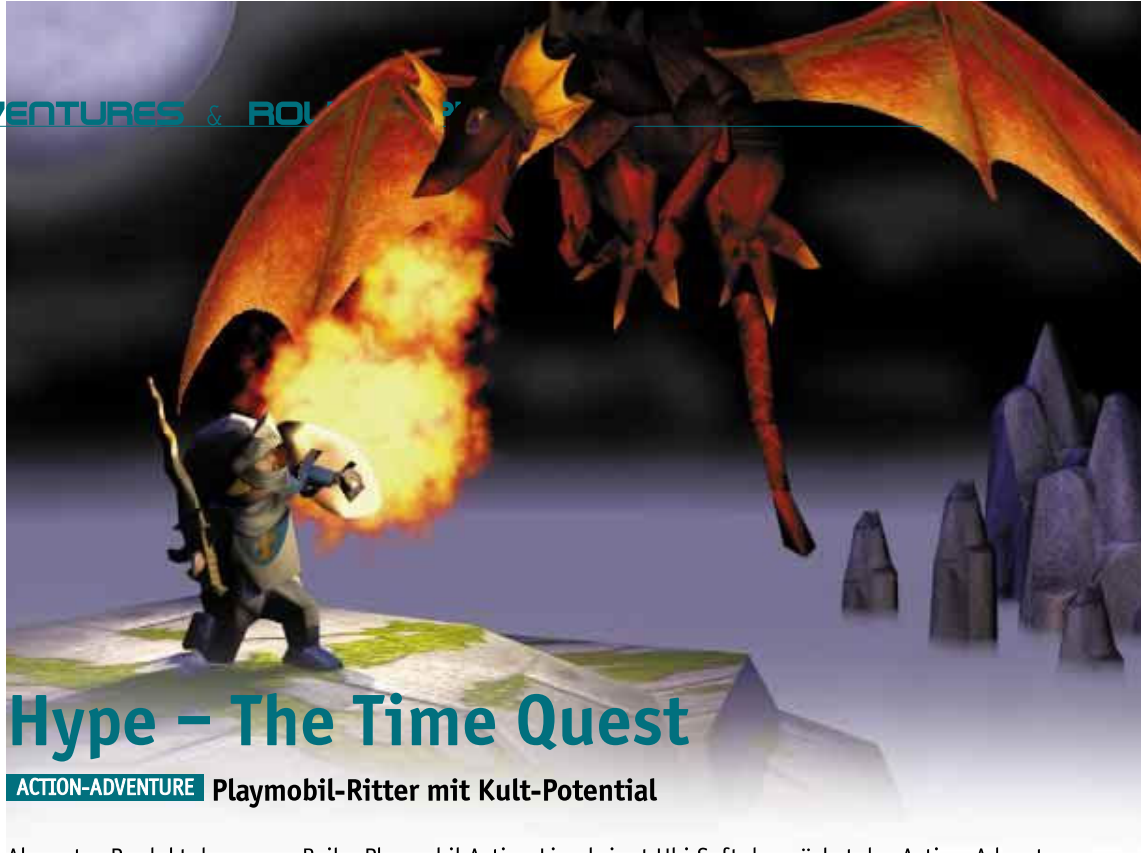
Ich mein' ja nur...

Krieg der Welten



Ich liebe meine Arbeit. Das wird mir jeden Tag aufs Neue bewußt und ganz besonders heute, als ich wieder mal einen bösen Brief von einem typisch deutschen Amt bekam: „Sollten Sie meinem Ersuchen weiterhin nicht entsprechen... Auferlegung eines Zwangsgelds...„ Wie frustriert müssen Menschen sein, die solche Schreiben verfassen?! Warum müssen die immer gleich drohen? Hab' ich ihnen was getan? Nein. Drohen ist auch eine Form von Gewalt. Aber Gewalt ist ja in den Augen weiter Bevölkerungsschichten vor allem ein typisches Phänomen bei Computerspielern. Rammen wir uns hier in der Redaktion also täglich gegenseitig Messer in den Rücken? Lauern wir einander im Treppenhaus mit der Kettensäge auf? Keineswegs. Statt dessen haben wir hier trotz Streß jede Menge Spaß miteinander. Um nichts in der Welt möchte ich meinen Schreibtisch gegen den des oben genannten freundlichen Beamten tauschen! Ich würde ja doch nur seine liebgewonnene Ordnung stören. Wir leben einfach in verschiedenen Welten - aber ich werde das Gefühl nicht los, daß unser angeblich so verrückter Redaktionsalltag weitaus weniger Wahnsinn in sich birgt!

Herbert Aichinger



Hype – The Time Quest

ACTION-ADVENTURE **Playmobil-Ritter mit Kult-Potential**

Als erstes Produkt der neuen Reihe Playmobil Action Line bringt Ubi Soft demnächst das Action-Adventure Hype – The Time Quest heraus, in dem sich alles um die Erlebnisse des tapferen Playmobil-Ritters Hype dreht. Auf seinem Quest gegen den bösen schwarzen Ritter durchquert Hype 14 verschiedene Welten, erlernt machtvolle Zaubersprüche und muß sich im Kampf mit einer Vielzahl hartnäckiger Gegner bewähren. Sämtliche Locations und Spielfiguren wurden den Playmobil-Vorbildern aus Plastik nachempfunden und haben den typischen „Spielzeug-Look". Dennoch wendet sich Hype – The Time Quest nicht nur an Kinder, sondern bietet mit seinem durchaus anspruchsvollen, actionbetonten Gameplay auch eine echte Herausforderung für versierte Spieler. **ha Info: http://www.ubisoft.de**





Sie steuern den wackeren Hype aus der Verfolger-Perspektive durch die Playmobil-Märchenwelt, um das Königreich Taskan IV vor den üblen Machenschaften des schwarzen Ritters zu bewahren.



Vampire

ROLLENSPIEL **Nihilistische Blutsauger**

Bereits im Mai dieses Jahres wurde bekannt, daß Activision von White Wolf die Lizenzrechte für Vampire – neben AD&D eines der beliebtesten Rollenspiel-Systeme – erworben hat. Seit einer Weile werkelt nun schon das Team von Nihilistic Software am ersten Vampire-Titel, der im Herbst 1999 auf den Markt kommen soll. Der Spieler begibt sich in dem Werk auf eine abenteuerliche Reise, die ihn zum einen ins finstere Mittelalter zurückführt und zum anderen in die furchteinflößende Welt der Zukunft versetzt. **ha Info: http://www.activision.de**

Bei Nihilistic Software ist die Entwicklung von Activisions Vampire in kompetenten Händen: Die Mitarbeiter dieses Software-Hauses zeigten in der Vergangenheit schon an Klassikern wie Descent I und II oder Jedi Knight ihr Können.

Beneath

ADVENTURE **Tomb-Raider-Killer?**

Beneath, ein abgefahrenes Action-Adventure, das die Presto Studios (Journeyman Project 1 - 3) gegenwärtig für Activision entwickeln, nimmt langsam Gestalt an. Sie tauchen ein in eine geheimnisvolle Welt unterhalb der Arktis, passieren Eishöhlen und bekämpfen aggressive Morlocks an brodelnden Lavaseen. Sicher dürfen Sie sich eigentlich nie fühlen, denn auch in der fantastisch gestalteten 3D-Umgebung rumort es ständig: Seien Sie auf der Hut vor Erdbeben, herabprasselnden Steinbrocken und ähnlichen Überraschungen! Eines der Highlights von Beneath dürfte die Steuerung der Spielfigur sein, mit der die waghalsigsten Bewegungsabläufe realisiert werden können. **ha**



Die fantastische, unterirdische Welt von Beneath konfrontiert Sie immer wieder mit den skurrilsten Gegnern.



Ohne seine akrobatischen Fertigkeiten wäre der Protagonist von Beneath in der unterirdischen Spielewelt verloren.

Info: http://www.activision.de

Tunguska

ACTION-ADVENTURE **Sektenwahn**



Tunguska, ein Arcade-Adventure des in Deutschland ansässigen Teams Exortus, versetzt den Spieler in die Rolle des Protagonisten Jack, der unversehens für den Massenselbstmord einer fanatischen religiösen Sekte verantwortlich gemacht wird und nun seine Unschuld beweisen muß. Sein Quest führt ihn durch eine Welt voller Monster und düsterer Mönchsgestalten. Tunguska steht in der Tradition von Alone in the Dark und glänzt mit photorealistischen, vorgerenderten Locations, in denen sich die Echtzeit-berechneten 3D-Charaktere bewegen. Allerlei aufwendige, durch 3D-Beschleuniger-Support ermöglichte Licht-, Schatten- und Transparenz-Effekte schaffen in der Spielumgebung eine unheimliche Gänsehaut-Atmosphäre. Versprochen werden außerdem anspruchsvolle, aber dennoch logische Puzzles. **ha**



Als sehr düsteres, Kampf-orientiertes Action-Abenteuer in der Tradition von Alone in the Dark ist Tunguska von Exortus konzipiert.

Info: http://www.exortus.com, http://www.project2.com

Darkstone

ROLLENSPIEL **Konkurrenz für Diablo?**

Das traditionsreiche französische Softwarehaus Delphine (Flashback, Fade to Black, Moto Racer) hat sich mit Darkstone viel vorgenommen: Das Fantasy-Rollenspiel, in dem es darum geht, nach der Erledigung mehrerer Quests einen gigantischen Drachen zu besiegen, knüpft an das Spielprinzip von Blizzards Diablo an und erweitert es um einige interessante Aspekte. So sollen Sie im Einzelspieler-Modus die Möglichkeit bekommen, gleichzeitig zwei verschiedene Charaktere durch die frei begehbaren 3D-Welten zu steuern. Multiplayer-Sessions für bis zu acht Teilnehmer erlauben sowohl die Bildung von Teams als auch kompetitives Gameplay. Mehr als 30 effektvolle Zaubersprüche laden bei den vielfältigen Monsterhorden zum Experimentieren ein. Laut Entwicklerangaben wird Darkstone besonderes Augenmerk auf Adventure-artige Puzzle-Elemente richten und die Möglichkeiten moderner 3D-Beschleuniger voll ausnutzen. **ha**



Info: http://ourworld.compuserve.com/homepages/ramal/dsi_uk.htm

Ähnlich wie in Diablo kehren Sie zwischen Ihren Quests immer wieder aus den Dungeons in die Stadt zurück, um Handel zu treiben oder sich mit den Bewohnern zu unterhalten.



Lilith ist ein gefallener Engel und gegen normale Waffen immun. Deshalb muß Malachi seine himmlischen Fähigkeiten einsetzen.

Requiem: Avenging Angel

EGO-SHOOTER

Himmel und Hölle

Am 30. Januar soll die entscheidende Schlacht zwischen Gut und Böse beginnen: Dann nämlich erscheint Requiem: Avenging Angel, ein Ego-Shooter der Spieleschmiede 3DO. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle des gottestreuen Engels Malachi. Dieser wird vom obersten Boß beauftragt, die Menschheit zu retten, die von einer Gruppe gefallener Engel bedroht wird. Malachi ist das, was man High-Tech-Himmelsdiener nennen könnte. Er will das Böse nicht dadurch zurückschlagen, daß er irgendwelche Überredungskünste anwendet, sondern kann prima mit Maschinengewehr, Granatwerfer & Co. umgehen. Natürlich zeigt er auch klassische Eigenschaften: Er kann fliegen und Wunder wirken. Unter anderem schleudert er Lichtblitze und Feuerkugeln und besitzt Heilkräfte. Sein Auftrag führt ihn in die Hölle, in zerstörte Städte und an Orte, die auf keiner Karte verzeichnet sind. Er kann sich wie in Adventures mit zahlreichen Nichtspielercharakteren unterhalten und Menschen dazu bekehren, ihm bei der entscheidenden Schlacht zu helfen. Requiem soll bereits auf einem P 166 laufen und alle gängigen 3D-Karten unterstützen. **hfr**

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



Wunder gibt es immer wieder: Malachi schleudert Feuer.



Requiem soll nicht nur „biblischen Tiefgang" besitzen, sondern auch religiös anhauchte Szenarien bieten. Man beachte den Detailreichtum dieses Deckengemäldes.

Turok 2

EGO-SHOOTER

Auf dem Kriegspfad

Es wird nun doch Anfang Februar, bis sich der kampferprobte Indianer Turok zum zweiten Mal auf den Kriegspfad begibt. Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle des wackeren Helden. Verbessert haben die Programmierer unter anderem die Grafik. Dynamische Licht-Effekte sorgen für realistisches Feuer und schillerndes Wasser. An den Gegnern sollen selbst Muskelbewegungen zu sehen sein. Die sogenannten „Echtzeit-Körperberechnungen" erlauben es ferner angeblich, Treffer naturgetreu darzustellen. Auf Turok warten sechs riesige Levels, fünf Mehrspieler-Karten für bis zu vier Spieler und über 20 Waffen. **hfr**

Info: http://www.acclaim.de



Über 30 Gegnertypen trifft Turok bei seinem zweiten Abenteuer. Wie auf unserem Bild zu sehen ist, wird der Winnetou der Computergeneration auch diesmal modern ausgerüstet sein. Hier röstet er ein Monster mit der dicken Laserwumme.



Mit der Sniper zoomt man Gegner ganz nahe heran.

Ich mein' ja nur...

Liebes Christkind!



Jetzt muß ich nur noch knapp 740mal schlafen, dann ist Weihnachten 2000. Und weil zwei Jahre nicht viel sind, wenn es um die Entwicklung eines Computerspieles geht, möchte ich mir schon jetzt etwas wünschen. Ich hätte gerne ein ganz besonderes Rollenspiel. Es gibt nämlich noch immer keines, an dem ich länger als fünf Stunden sitzen wollte.
1. Sollte es eine sehr gute Grafik haben, also für künftige Verhältnisse mindestens so gut aussehen wie heute Unreal. Und es muß aus der Ich-Perspektive zu spielen sein, mit witzigen Ideen wie in Dark Project. 2. Ich will meinen Charakter selber generieren wie in Daggerfall. Nur dann kann ich mich mit dem Helden richtig identifizieren
3. Ganz wichtig wäre, daß es in einer Art Herr-der-Ringe-Welt spielt. Es müßten also Elfen, Zwerge und Hobbits vorkommen.
4. Ich habe keinen Bock, irgendwelche Computer-gesteuerten Hirnheinis als Kumpels mitschleppen zu müssen. Wenn ich eine Party bilden möchte, dann nur im Netzwerk. Deshalb ist auch Punkt 5 so wichtig: Ich will die Story mit mehreren Freunden durchzocken können - so wie in Baldur's Gate.
6. Kämpfe sollen unbedingt Action-oriertiert sein. Von mir aus kannst Du auch in diesem Fall von Dark Project klauen. So, das war's. Müßte doch machbar sein? Ach bitte!

Harald Fränkel

Ich mein' ja nur...

Die Versuchung der Grauimporte



Der Großteil aller Spiele steht als deutsche Version mit dazu passender Anleitung hierzulande in den Regalen und das meist zum gleichen Zeitpunkt wie in den USA. Trotzdem sind in bestimmten Kreisen die US-Versionen beliebter. Nicht etwa, weil manche Leute das Original der Übersetzung vorziehen würden. Nein, es geht natürlich immer um die gewissen kleinen Änderungen in der deutschen Version. Die deutschen Vertriebe sehen das natürlich gar nicht gerne, schließlich schmälern Grauimporte ihren Umsatz und so ist es teilweise gar nicht so einfach, ein US-Original zu ergattern. Ich will mich jetzt gar nicht darüber auslassen, ob die US-Versionen überhaupt mehr Spielspaß bringen als die deutschen Übersetzungen. Das ist meist reine Geschmackssache und außerdem von Fall zu Fall verschieden. Eines sollten die Liebhaber der englischen Sprache jedoch immer bedenken: Die Amis nehmen es nämlich nicht ganz so genau mit der Qualitätssicherung. Der Grund: Während in Deutschland der Versand von Updates an registrierte Kunden eine kostspielige Angelegenheit ist, stellen die amerikanischen Vertriebe den Patch einfach ins Internet. „Internet? Hab' ich auch!" Gut, wenn Sie dann noch gewillt sind, regelmäßig Dateien bis zu 20 MB zu saugen (das gibt eine nette Telefonrechnung), haben Sie wirklich kein Problem. Nachbessern kostet Zeit, Geld und Nerven. Wenn Sie also Ihr Spiel nur eine Woche früher haben wollen und deswegen zu Grauimporten greifen, ist das nicht so clever. Normalerweise gibt es nämlich gute Gründe, warum die deutsche Version noch nicht veröffentlicht wurde. Die meisten Spiele verspäten sich über sechs Monate. Da kommt es auf ein paar Tage wirklich nicht mehr an.

Alexander Geltenpoth

Earth 2150

ECHTZEITSTRATEGIE **Apocalypse**



Langsam, aber sicher nimmt Earth 2150 Gestalt an. Die gesamte Grafik wurde erneut überarbeitet und sieht jetzt noch realistischer aus. Mittlerweile ist klar, daß drei unterschiedliche Völker gegeneinander antreten, die über individuelle Einheiten verfügen. Neu in Earth ist damit die Lunar Corporation, die hauptsächlich schwebende und später fliegende Fahrzeuge einsetzt. Als letztes wurden die Wetterverhältnisse implementiert. Top-Ware gab zudem bekannt, daß sich die Veröffentlichung voraussichtlich auf Juni 1999 verschiebt. In der nächsten Ausgabe der PC Action bieten wir Ihnen weitere Hintergrundinformationen zur Entwicklung dieses Anwärters auf den Echtzeit-Strategie-Thron. **ag**

Info: http://www.topware.de



In Earth 2150 spielen Wetterverhältnisse eine große Rolle. Hier schneit es.

Panzersperren schirmen dieses Lager ab und schützen es vor Angreifern.



In dieser Zwischensequenz schießt ein Silo gerade eine Atomrakete ab.

Close Combat 3

ECHTZEITSTRATEGIE **Operation Barbarossa**

Der dritte Teil des realistischen Echtzeit-Strategiespiels befaßt sich mit der deutschen Invasion Rußlands und dem Gegenangriff der Sowjets bis zur Eroberung Berlins. Close Combat 3 soll eine simplere Steuerung enthalten und selbst für Genre-Novizen spielbar sein. Erstmals handelt es sich bei den zwei Kampagnen nicht nur um eine Szenariensammlung. Der Ausgang jeder Mission bestimmt, auf welcher Karte und mit welchen Truppen das folgende Gefecht ausgetragen wird. Geschicktes Taktieren könnte so die Geschichte ändern. Das Spiel soll bereits im Januar in den Regalen stehen. **ag**

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



Linien zeigen wieder die geplante Route der Einheiten an. Gerade im Zusammenhang mit Brücken ist das ein wichtiges Feature.



Die Hintergrundkarten sehen im dritten Teil noch realistischer aus. In der Mitte setzen einige Infanteristen Flammenwerfer ein.



Ein paar Gangster schießen ein gegnerisches Haus in Brand (oben). Die Menüs lassen genügend Platz, um den Spielplan immer im Auge zu behalten (links).

Constructor 2

WISIM **Nette Nachbarn**

Constructor 2 räumt vor allem mit den Hauptmankos des Vorgängers auf: Mit höherer Auflösung, 16-Bit-Farben und einer einfacheren Steuerung lockt die WiSim neue Spieler in den Banden- und Straßenkrieg. War der erste Teil schon ziemlich abgefahren und konnte durch seinen bizarren Humor begeistern, gehen die Designer noch einen Schritt weiter und stellen neue Möglichkeiten zur Verfügung, um dem Gegenspieler die Mieter zu vergraulen. Das Spielprinzip bleibt jedoch fast unverändert. **ag**

Info: http://www.acclaim.de



Die neuen Nachbarn haben ausgefallene Hobbies und sind als Mieter unerwünscht.

Rollercoaster

WISIM **Abgefahren**

Wichtigste Attraktion in jedem Freizeitpark ist und bleibt die Achterbahn. Als Manager eines solchen Fahrbetriebs müssen Sie neue Strecken entwerfen, Sicherheitsstandards einhalten, Kunden anlocken und ein rentables Unternehmen hochziehen. Im Mittelpunkt steht aber die Konstruktion neuer Bahnen. Laut Hasbro Interactive soll Rollercoaster irgendwann 1999 erscheinen. **ag**

http://www.hasbrointeractive.de



In so einem Park strömen die Gäste scharenweise.



In der Zoomstufe behalten Sie einen besseren Überblick.

Die Völker

ECHTZEITSTRATEGIE/WISIM **Fortschrittliche Siedler**



Optisch besitzen auch Die Völker einen hohen Niedlichkeitsfaktor. Die Gebäude lassen sich zudem einfach unterscheiden.

Mit einem halben Jahr Verspätung nähern sich JoWoods Völker der Veröffentlichung. Drei völlig unterschiedliche Rassen bauen, expandieren und forschen um die Wette. Neue Technologien verbessern zivile Einrichtungen oder militärische Einheiten. Letztere gewinnen durch Kämpfe an Erfahrung. Die Völker verspricht ein gelungener Genre-Mix aus WiSim und Echtzeit-Strategie zu werden. Laut JoWood sollen Die Völker bereits im März erhältlich sein. **ag**

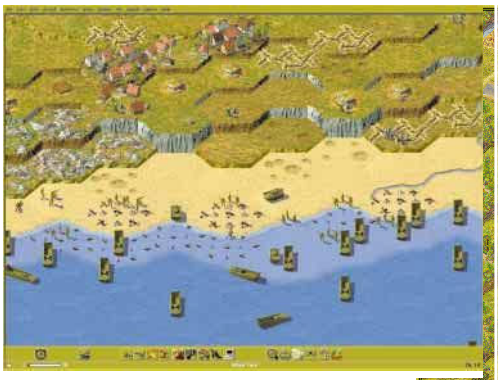
http://www.jowood.at

West Front

STRATEGIE **2. Weltkrieg**

West Front befaßt sich mit dem 2. Weltkrieg von 1940 bis 1945. Dem Spieler stehen in dem rundenbasierten Hex-Strategiespiel zwei dynamische Kampagnen zur Auswahl. Unter anderem vereinfachte Talon Soft für den Nachfolger von East Front die Steuerung, verbesserte die „Line-of-Sight"-Regeln und integrierte neue Einheiten. Eine deutsche Version ist demnächst erhältlich. **ag**

Info: http://www.talonsoft.com



Die Landung in der Normandie läuft in West Front ähnlich ab wie in der Realität oder dem Spielberg-Film. Bei dem schweren MG-Feuer können Sie die Überlebenden der ersten Welle an einer Hand abzählen.



Im Häuserkampf sind Infanteristen besonders wichtig. Ein Panzer kann hier seine Vorteile nicht voll ausnutzen.

Ich mein' ja nur...

Über Bugs in Verkaufs-Versionen



In letzter Zeit häufen sich die (berechtigten) Kritiken an den Versionen, die zum Verkauf in die Händlerregale gelangen. Bittere Bugs sorgten so z. B. bei den Erstkäufern von Die Siedler 3, Nice 2 oder der englischen Importversion von Fallout 2 für mehr Frust denn Lust. Spieler sind vielfach auf das Internet und Cover-CDs angewiesen, um notwendige Patches zu installieren. Wir Magazine befinden uns hier in einer Zwickmühle: Zum einen dürfen wir nicht auf die auch von Ihnen zu Recht eingeforderte Aktualität verzichten, müssen also auch (freigegebene) Beta-Versionen testen. Zum anderen sind viele Bugs zu diesem Zeitpunkt bereits bekannt, die Hersteller versprechen dann, diese bis zur Verkaufsversion zu beseitigen. Meist gelingt das auch, zuletzt leider trotz aller Mühe nicht immer. Ab der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen deshalb mitteilen, auf welcher Versionsgrundlage unser Test basiert. Außerdem werden wir in einer gesonderten Rubrik darauf eingehen, falls sich Test- und Verkaufsversionen im Nachhinein gravierend unterscheiden sollten.

Christian Bigge

Trans-Am Racing '68-'72

RENNSIMULATION **Cruisin' America**

Newcomer-Erfolge sind selten, doch mit Trans-Am Racing könnte dem Entwicklerteam von EAI ein solcher Überraschungserfolg gelingen. Simuliert wird die legendäre Rennserie Trans Am, die in den USA Ende der 60er Jahre für Furore und leider auch für tote Piloten sorgte. Mit aufgebohrten Straßenkreuzern wie Ford Mustangs, Chevys und Camaros liefern Sie sich hier heiße Rennen auf zwölf amerikanischen Straßen- und Rundkursen, darunter klassische Strecken wie die Road America oder Lime Rock. Die historisch korrekte Raserei bietet eine realistische Fahrphysik. Aufschaukel-Verhalten, Schleudern und Kollisionen sollen für einzigartigen Fahrspaß sorgen. Bei der Schadensberechnung fließen erstmals auch Geschwindigkeits- sowie Aufprallwinkel-Daten mit ein und auch die physische Beschaffenheit der Grafik-beschleunigten 3D-Objekte wird berücksichtigt. Die Piloten-KI wird mit Hilfe „neuronaler Netzwerke" simuliert, so „lernen" die PC-Fahrer etwa nach und nach die Kurse kennen und verbessern ihre Kurventechnik und damit den Fahrstil. Bis zu 16 Spieler sollen sich ab dem zweiten Quartal nächsten Jahres auch im Internet messen können. Unser Tip: Titel vormerken!

Info: http://www.gtgames.com



Gegenverkehr unerwünscht. Achten Sie hier auf die sehr detaillierten Bäume im Hintergrund, die auch in der Nahansicht nicht verpixeln.



Autsch! Dieser Ford Mustang wird unsanft angestoßen. Sofort heben die Räder vom Boden ab, der Gegner hat bereits seine Kühlerhaube verloren.

Hattrick! Wins

SPORTMANAGER **Lebenszeichen**

Angedacht war er als gefürchtete Konkurrenz zu Anstoss 2 und BM 97 (!), doch während die anderen beiden Fußballmanager bereits langsam zur alten Garde zählen, warten wir noch immer auf Ikarions Hattrick! Wins. Im Januar wollen die Aachener nun endlich die Katze aus dem Sack lassen und versprechen neben den üblichen Genre-Features einige wirkliche Neuerungen. Acht Szenarien sollen für einen erhöhten Adrenalinspiegel sorgen, außerdem werden Sie grafische Spielanalysen genießen dürfen. In der Auflösung von 800x600 Bildpunkten sollen alle Begegnungen in Echtzeit berechnet werden, zu sehen bekommen Sie aber vorher erstellte Spielszenen, die von Gerd Rubenbauer mit 1.400 Kommentaren versehen wurden. Vier Spieler an einem PC werden in Kürze erneut in digitale Fußballwelten eintauchen können.

Info: http://www.ikarion.com



Das Hauptmenü von Hattrick! Wins wirkt extrem nüchtern, Ikarion verspricht aber eine schnelle und intuitive Mausbedienung.

Actua Soccer 3

SPORTSPIEL **Frisch aus dem Trainingslager**

Gremlin gibt den Kampf gegen EAs FIFA nicht auf, gut so! Im dritten Teil der Fußball-Oper setzt man ebenfalls auf Clubteams. Gleich 450 Mannschaften aus aller Welt treten in 30 Original-Arenen gegeneinander an. Sämtliche Ligen, Pokalwettbewerbe und frei konfigurierbare Serien sind integriert, Spieler- und Team-Editoren können nachträglich für realistische Namen sorgen. Neben einer konsequenten Überarbeitung der Grafik und Ballphysik verspricht Gremlin auch intelligentere Computer-Kicker und Torhüter. Im Frühjahr will man als Genre-Sieger das Feld verlassen.

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



Original-Arenen, neue Animationen und eine verbesserte Ballphysik: Mit Actua Soccer 3 stellt sich Gremlin erneut dem Kampf um die beste Fußballsimulation.

Ich mein' ja nur...

Exklusive Falken und das griechische ABC



Alpha, Beta, Gamma... Den Stoff der ersten Altgriechisch-Stunde an deutschen Gymnasien pauken Spiele-Redakteure jeden Monat aufs Neue. Im Ringen um Veröffentlichungs- und Redaktionsschluß-Termine jonglieren Hersteller und Journalisten mit alphanumerierten Spiele-Versionen. Pre-Alphas taugen für News-Meldungen, Alphas v0.123, Pre-Betas und Betas v.789 bilden die Grundlage für Vorschau-Artikel, Final Betas v1.x manchmal auch als Testversionen. Dabei sind hellenistische Versions-Stempel keine Hersteller-übergreifende Garantie für den wirklichen Entwicklungsstand, sondern markieren die individuellen Planungen der jeweiligen Entwicklungsteams. So kommt es durchaus vor, daß sich angekündigte finale Beta-Versionen als nicht testfähig erweisen. So geschehen im Falle von Falcon 4.0. Trotz ständigen Kontakts mit den Entwicklern und täglich neuen goldenen v.xxx-CDs in der Post war die Jetsimulation bis in die erste Dezemberwoche hinein nicht wirklich testfähig. In Sachen Grafik-Engine hatten die Programmierer aber noch eine „huge buglist" zu bewältigen und zuviele Spiel-Elemente wie etwa die Trainings-Missionen waren überhaupt nicht implementiert. Tja! Schade, wäre ein wirklich attraktiver Test gewesen, aber wie hätte ich denn meinen Lesern so etwas guten Gewissens anbieten können? Dann lieber einen Monat später, aber ehrlich, fundiert und aussagekräftig.

Christian Müller

Su 27 Flanker 2.0

FLUGSIMULATION **Endlich schön anzuschauen**

Su 27 Flanker eilte seit seinem ersten Erscheinen der Ruf voraus, eine ganz besondere Simulation zu sein. Sie besaß ein physikalisches Flugmodell, dessen Genauigkeit, und eine Künstliche Intelligenz, deren Unberechenbarkeit bis heute nicht übertroffen wurde. Aber Su 27 Flanker besaß auch eine der schlechtesten Grafik-Darstellungen jener Zeit. Wegen seiner riesigen, einfarbigen Polygonflächen und ohne jegliche Spezial-Effekte konnten sich nur die eingefleischtesten PC-Flieger mit der Simulation anfreunden. Das soll nun alles anders werden. SSI hat sich viel vorgenommen und spendiert dem russischen Kampfbomber Grafik-Routinen, die einen Vergleich mit den aktuellsten Mitbewerbern nicht mehr scheuen müssen. Die Version 2.0 bietet auch ein voll dynamisches Kampagnensystem, das den Piloten über Landschaftsmodelle führt, die auf russischem Satelliten-Material basieren. Einen weiteren Fortschritt verbuchen die Designer in Sachen Flexibilität. Während bisher Neueinsteiger aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der Komplexität einen großen Bogen um Su 27 Flanker machten, sollen nun verschiedene Einstellmöglichkeiten den Zugang erleichtern. Gerade das schwierige Handling der Maschine im Grenzbereich kann durch Modifikation des physikalischen Modells vereinfacht werden. Außerdem stehen Optionen zur automatischen Radarüberwachung und Zielerfassung bereit. Die augenscheinlichste Verbesserung liegt aber in der Grafikdarstellung. Mit Hilfe von 3D-Grafikkarten werden hohe Auflösungen (bis zu 1.024x768 Bildpunkten) und zugleich große Farbtiefen (bis zu 16,7 Millionen Farben) erzielt. **cm**

Info: http://www.ssionline.com



Su 27 Flanker 2.0 verfügt über zahlreiche Außenkameras, mit deren Hilfe Sie einen optimalen Überblick über das Geschehen behalten.



Der größte Kritikpunkt der Vorgänger-Version 1.5 ist mehr als ausgemerzt: Die Qualität der Grafik-Routinen braucht sich vor keinem Konkurrenz-Titel mehr zu verstecken.

Luftwaffen Commander

FLUGSIMULATION **Im Dienst der Achsen-Mächte**

Ganz im Zeichen der deutschen Luftwaffe des Zweiten Weltkriegs steht SSIs neuestes Simulations-Projekt. Als deutscher Kampfpilot sitzen Sie vornehmlich in der Kanzel der ME 109. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie aber auch die Möglichkeit, in andere deutsche Flugzeuge zu klettern, darunter die HE 72 Trainingsmaschinen und den Düsenjäger ME 262. Luftwaffe Commander bietet neben 60 Einzelspieler-Missionen auch 20 Mehrspieler-Einsätze. Im Mittelpunkt steht eine große Kampagne. Als junger Pilot starten Sie während des spanischen Bürgerkrieges noch in Doppeldeckern, nehmen am „Blitzkrieg" gegen Frankreich in der gerade fertiggestellten BF 109 teil, fliegen beim Luftkrieg um England in vorderster Linie, werden an der russischen Front eingesetzt und erleben den Beginn der Jet-Ära bei der Verteidigung Berlins mit. **cm**

Info: http://www.ssionline.com



Eine deutsche ME 109 befindet sich im verbissenen Luftkampf mit einem amerikanischen P-51-Piloten.



Die Unterstützung von Direct3D-Grafikkarten ermöglicht optische Spezial-Effekte wie transparente Rauchwolken

Soft Price-Highlights

Aufmarsch der Klassiker bei Infogrames



Infogrames' Soft Price-Serie ist immer wieder für hochkarätige Überraschungen gut: Neu im Programm sind u. a. zwei legendäre Titel, die gerade jetzt wieder an Aktualität gewonnen haben: So lohnt es sich beispielsweise, angesichts des bevorstehenden Releases von Blizzards Diablo 2 noch einmal einen ausführlichen Blick auf den ersten Teil zu werfen, der jetzt als Soft Price-Titel für schlappe DM 29,95 zu haben ist. Völlig neue Seiten lassen sich nun auch der DM 39,95 teuren Weltraum-Kampfsimulation I-War abgewinnen, wenn man sie mit dem Patch 1.21 (auf der Cover-CD der PC Action 12/98 oder als Download von der Infogrames-Website) um die Zusatz-Features der amerikanischen, Independence War genannten Version erweitert.

Info: http://www.infogrames.de





Star Wars Doppelpacks

Die geballte Macht von Funsoft

Die zweite Staffel der Star-Wars-Filme wirft auch auf dem PC ihre Schatten voraus: Funsoft bietet nun in einer Neuauflage vier der populärsten Star Wars-Spiele zum Schnäppchenpreis an. Digitale Jedi-Ritter, die gern mit dem Laserschwert herumfuchteln und ein Faible für knallharte 3D-Action haben, greifen zum Doppelpack aus Jedi Knight und der dazugehörigen Expansion-Disk Mysteries of the Sith. Waghalsige Space-Piloten hingegen kommen mit der Multiplayer-Weltraum-Kampfsimulation X-Wing vs. TIE Fighter samt Mission-CD Balance of Power voll auf ihre Kosten. Beide Pakete sind zum Schnäppchenpreis von jeweils DM 69,95 zu haben und enthalten als nette Dreingabe die deutsche Demo-CD zu Star Wars: Behind the Magic, dem ultimativen Multimedia-Kompendium zur Welt von Luke Skywalker & Co.

Info: http://www.funsoft-online.com



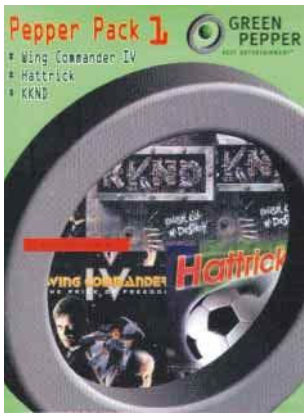
Darth Vader hätte seine Freude dran: Die preiswerten Star-Wars-Compilations von Funsoft garantieren wochenlangen Spielspaß der Extraklasse.

Pepper Pack 1

Compilation-Premiere

Auch Novitas wagen nun mit ihrer Green Pepper-Budgetreihe den Vorstoß zu eigenen Compilations. Der erste Pepperpack enthält die neben der Space-Opera Wing Commander IV noch den C&C-Konkurrenten KKND sowie den Fußballmanager Hattrick und wird zu einem Preis von DM 29,95 angeboten.

Info: http://www.novitas-ent.com



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,-
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
Jedi Knight/MotS . . . . . .DM 69,95
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
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
X-Wing vs. TIE Fighter/BoP . . . . .DM 69,95

Green Pepper (Novitas)
Jack Nicklaus . . . . . .DM 19,95
Magic Carpet 2 . . . . . .DM 19,95
Panzer General . . . . . .DM 19,95
SimCity Classic . . . . . .DM 9,95
SimCopter . . . . . .DM 19,95
SimTower . . . . . .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

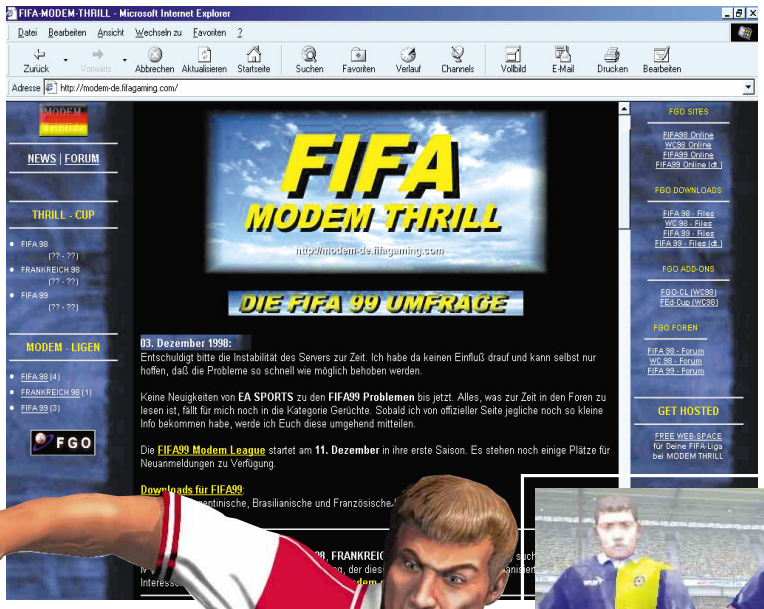
Ich mein' ja nur...

Download-Wahn auf der Datenautobahn



„Leute, noch 12 Stunden!!", „Hallo, hat sie schon einer???", „Ich hab' sie – Geeiiiiil!!!" – Solche oder ähnliche Szenen spielen sich im Internet beinahe täglich ab. Die Rede ist natürlich von irgendeiner neuen Demo eines sicherlich ganz tollen Spiels. Der Hype um Demo-Versionen demnächst erscheinender Spiele nimmt immer obskurere Formen an. Da veröffentlichte beispielsweise eine amerikanische Software-Firma in der Halloween-Nacht die spielbare Demo eines blutigen 3D-Shooters. Paßt ja, mag sich manch' einer denken. Aber daß dann in der gleichen Nacht der Server zusammenbricht, weil sich Tausende von Leuten gleichzeitig – auch aus Deutschland zu wohlgemerkt nachtschlafender Zeit – die gut 30 MB große Demo herunterladen müssen, läßt mich teilweise am gesunden Menschenverstand eines manchen Zockers zweifeln. Ich gestehe, auch ich habe mir die Demo heruntergeladen. Allerdings erst ein paar Tage später von einem deutschen Server und über die fixe Redaktionsstandleitung. Warum man sich aber ganze Nächte um die Ohren schlägt, um eine Demo von einem überlasteten Server herunterzuladen, kann ich nicht nachvollziehen. Gerade in unseren Breiten gehen neben einer Mütze Schlaf auch massig Telefongebühren dabei verloren. Bis auf ganz wenige Ausnahmen wird der spielesüchtige Internet-Freak die Demos sowieso wenige Tage später auf den Heft-CDs diverser Spielemagazine wiederfinden, warum also der Aufwand? Und die Hersteller bringen immer größere Demos und Patches heraus, die man sich direkt auf den heimischen PC laden kann. Und die Spieler? Die sind teilweise so irre und machen dieses für die Firmen bequeme Spielchen auch noch mit...

Christian Sauerteig



Die Homepage des FIFA-Modem-Thrill macht einen aufgeräumten Eindruck. Zusätzlich finden Sie hier viele nützliche Links rund um FIFA 99 sowie ein Diskussionsforum.





Kaum steht FIFA 99 in den Händlerregalen, ist auch schon die Saison der Online-Ligen eröffnet.

FIFA 99 Modem-Liga

Anstoß bei den Internet-Ligen

Kaum steht FIFA 99 in den Händlerregalen, melden auch schon die ersten Internet- und Modem-Ligen den baldigen Saisonstart und die ersten Turniere. Diese Ligen sind ideal für alle, denen der Computer zu gut oder zu schlecht ist oder die einfach mal gegen menschliche Kontrahenten per Gamepad gegen das runde Leder kicken möchten. Und mal ehrlich, was gibt es Schöneres, als nach einer Saison mit 18 Teilnehmern in der Tabelle ganz oben zu stehen? Die untenstehenden Ligen sind komplett deutschsprachig und die Teilnahme ist kostenlos! Anmeldungen sind jederzeit willkommen und im Regelfall kann man sich gleich in den Spielbetrieb mit einklinken. **cs**

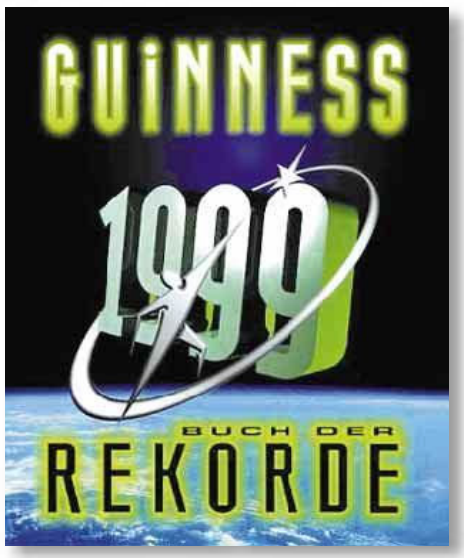
Infos: http://home.t-online.de/home/dbunk/ http://modem-de.fifagaming.com/

Ultima Online

Rekordverdächtig!
UO im Guinness Buch der Rekorde 1999

Das erfolgreiche Online-Rollenspiel Ultima Online hat es mit als eines der ersten Computerspiele überhaupt geschafft, einen Eintrag im Guinness Buch der Rekorde zu ergattern. Aufgrund der „überwältigenden Anzahl von Spielern (...) und dem riesigen Verkaufserfolg" findet das Internetspiel von Origin im dieser Tage erschienenen Guinness Buch der Weltrekorde 1999 Erwähnung. **cs**

Info: http://www.guinness-verlag.de
http://www.owo.com



Spiele bei ALDI

Preisoffensive mit Top-Titeln

Zuerst waren es Desktop-PCs, dann Notebooks und jetzt rollt ALDI auch noch den Spielemarkt mit Dumping-Preisen auf! In einer Kooperation mit dem Tandem Verlag bietet die Ladenkette ab dem 9. Dezember in allen deutschen und österreichischen Filialen eine Reihe von hochwertigen Spielen zu extrem günstigen Bedingungen an: Das 3D-Jump&Run Croc ist ebenso Bestandteil der Aktion wie die Sportspiele FIFA 98, NBA Live 98, das Rennspiel Need for Speed 2 und die legendäre Aufbausimulation SimCity 2000. Jeder Titel wird DM 14,98 kosten, die Initiatoren erwarten im Rahmen des Weihnachtsgeschäfts Abverkäufe von mehreren 100.000 Einheiten.



Ein sicheres Geschäft zu Weihnachten: ALDI hat im Dezember fünf Topspiele zum Schleuderpreis im Sortiment.

Info: Tandem-Hotline 089/60856497

Tips & Tricks-Lexikon

Das ultimative Kompendium für 1998

Sie suchen Tips & Tricks zu Ihrem Lieblingsspiel und haben ausgerechnet die entsprechende Ausgabe der PC Action verpaßt? Macht nix! Gemeinsam mit unserem Schwestermagazin PC Games haben wir sämtliche Tips & Tricks des Jahres 1998 für Sie noch einmal auf zwei CDs gepackt. Ob es nun um Anno 1602, Final Fantasy VII, Commandos, StarCraft, Unreal oder Tomb Raider geht, im großen Tips & Tricks Lexikon der Spiele 1998 werden Sie auf jeden Fall fündig. Neben den mehr als 400 Seiten Tips & Tricks enthalten die CDs 200 Bugfixes, Updates und Patches, eine umfassende Sammlung aktueller Treiber und die Version 2.2 des bewährten Mogelprogramms PC Games Cheat. Eine ganze Reihe attraktiver Zusatz-Tools vom Bildschirmschoner über Desktop-Themes bis hin zum Trainer rundet das pralle Software-Paket ab, das im Handel zum fairen Preis von DM 29,95 zu haben ist.



FUNDSACHEN



Truman ist unter uns! Seinen Spieltrieb am Computer lebt ein junger Holländer auf ganz eigene Weise aus: Im Lauf der Zeit hat er nach und nach fast sein gesamtes Haus mit dem Internet verbunden, so daß Besucher seiner Homepage (http://www.icepick.com) sich haarklein über seinen Tagesablauf informieren können. Unter anderem erfahren Sie, wer wann wie lang den Klingelknopf an der Haustür gedrückt hat, was zu welcher Zeit aus dem Kühlschrank entnommen wurde und wie es um die Verdauung des Hausherrn bestellt ist. Mittels eines Barcode-Scanners ist es sogar möglich, genau den Inhalt des Mülleimers aufzuschlüsseln...

Washington D.C.

Air Force One-Gewinnspiel

Eine Woche für zwei Personen in Washington D.C. inklusive Besuch im Weißen Haus und Cruise-Trip auf dem Potomac River! Das ist der Preis, auf den sich unser Leser **Oliver Strotzer** aus **01968 Senftenberg** für die Einsendung der richtigen Antwort zu unserem Buena-Vista-Gewinnspiel in der PC Action 10/98 freuen darf. Wir gratulieren herzlich und wünschen ihm einen erlebnisreichen, angenehmen Aufenthalt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten!



WORTE DES MONATS

„Hallo, Jungs!
Egal ob ihr den beissenden Geruch von verbrennendem Gummi liebt, oder das schlüpfrige Gefühl von in Massageöl getränktem Vinyl spüren wollt...., seid sicher, ihr findet es hier....LATEX, der Kult, die erotische Sensation."

Wir wissen zwar nicht, was an dem Geruch von brennendem Gummi erotisch sein soll und denken bei dem Wort „Vinyl" eher wehmütig an unsere alten Schallplattensammlungen, aber was den Leuten bei Raven Software in ihrem Spiel Latex zum Thema Erotik eingefallen ist, hat mit Kult sicherlich auch nix zu tun.

Daikatana am Ende?

ION Storm laufen die Mitarbeiter davon

Mehr oder weniger aus heiterem Himmel haben mindestens acht Mitarbeiter von John Romeros Firma ION Storm dem Unternehmen den Rücken gekehrt. Sie veröffentlichten gemeinsam ein Statement, in dem sie bedauern, daß sich aufgrund ihres Ausscheidens der Release von Daikatana möglicherweise weiter hinauszögern könnte. Ferner betonen die Betroffenen, daß jeder von ihnen persönliche Gründe für seine Entscheidung habe. John Romeros Kommentar: „Glücklicherweise haben sich die Mitglieder des Daikatana-Teams in einem günstigen Moment zu ihrem Schritt entschlossen. Die meisten Levels sind fast fertig, die Programmierung ist weitgehend abgeschlossen und beinahe die gesamte Musik besteht bereits. All die Leute, die uns jetzt verlassen, haben Wichtiges zu dem Projekt beigetragen, und ich bin dankbar, sie in meinem Team gehabt zu haben. Jetzt ist es an der Zeit für sie, neue Wege zu gehen, und ich wünsche ihnen Glück dabei!“ Laut Romero wird sich der Mitarbeiterschwund kaum auf die Fertigstellung von Daikatana auswirken.





John Romeros Firma ION Storm mußte schwere personelle Verluste hinnehmen. Die Fertigstellung von Daikatana soll darunter jedoch nicht leiden.

Info: http://www.ionstorm.com

KISS digital

Bloodshot ehrt Rock-Legenden

Das Entwicklerteam Bloodshot Entertainment, das sich aus ehemaligen ION Storm-Mitgliedern rekrutiert, will KISS, den Rock-Heroen der 70er Jahre, in einem Spiel seine Reverenz erweisen. Das Produkt soll auf Todd McFarlanes Psycho Circus-Comics basieren und natürlich im Soundtrack reichlich Gebrauch von originalen KISS-Titeln machen. Als Vertrieb für das unkonventionelle Produkt konnte Mike Wilsons Gathering of Developers gewonnen werden. Wilsons Kommentar: „Schon seit Jahren habe ich vor, einmal ein KISS-Spiel herauszubringen. Die Gelegenheit, zugleich mit dem großartigen kreativen Potential von Bloodshot Entertainment und mit KISS zu arbeiten, war fast zu schön, um wahr zu sein. Gene [Simmons] und die anderen Bandmitglieder sind ebenso wie die Bloodshot-Crew absolut begeistert von den Möglichkeiten eines solchen Spiels.“ Simmons, Sänger und Bassist bei KISS, fügt augenzwinkernd hinzu: „Es ist ein gutes Gefühl, wenigstens einmal g.o.d. auf seiner Seite zu haben...“

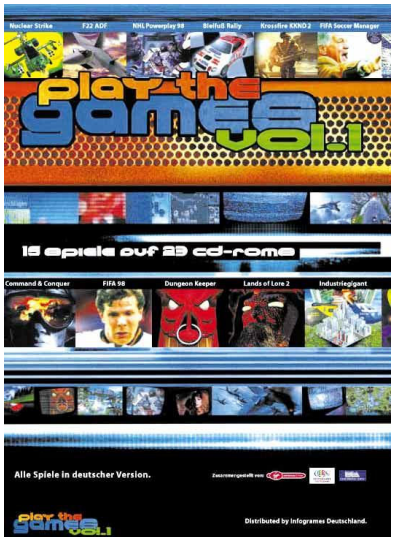


Die Rockhelden von KISS werden zu Protagonisten eines Computerspiels von Ex-ION-Storm-Mitarbeitern.

Compilation-Krieg II

TopWare zieht Klage gegen EA zurück

Laut einem Bescheid des Landgerichts Mannheim vom 24. November hat der Publisher TopWare die im Zusammenhang mit der Veröffentlichung der Compilation „Play the Games“ (vormals „Best of Games“) gegen Electronic Arts erhobene Klage wegen angeblicher Werksspionage zurückgezogen. Auslöser des Rechtsstreits war Electronic Arts‘ Entscheidung, statt einer nicht zustande gekommenen, mit TopWare geplanten Compilation ein Spielepaket in Kooperation mit Infogrames und Virgin Interactive auf den Markt zu bringen.



Der Stein des Anstoßes: die Compilation Play the Games Vol. 1, mit der Electronic Arts zusammen mit Infogrames und Virgin Interactive TopWares Budget-Sammlung Gold Games 3 Konkurrenz macht.

DIE ANDERE HITPARADE

FETTE BEUTE! Im wahrsten Sinne des Wortes diebische Freuden erwarten den Spieler bei Dark Project von Looking Glass! Endlich wieder einmal ein innovatives Spielkonzept!



LEICHENSCHAU! Mit dem Totentanz Grim Fandango hat LucasArts dem brachliegenden Adventure-Genre neues Leben eingehaucht! Ein makabres Epos mit dem Zeug zum Klassiker!



KULTOBJEKT! Nach Tomb Raider 3 hat der Lara-Mythos ein paar kleine Kratzer abbekommen. Für einen eventuellen vierten Teil tun Innovationen wirklich dringend not!

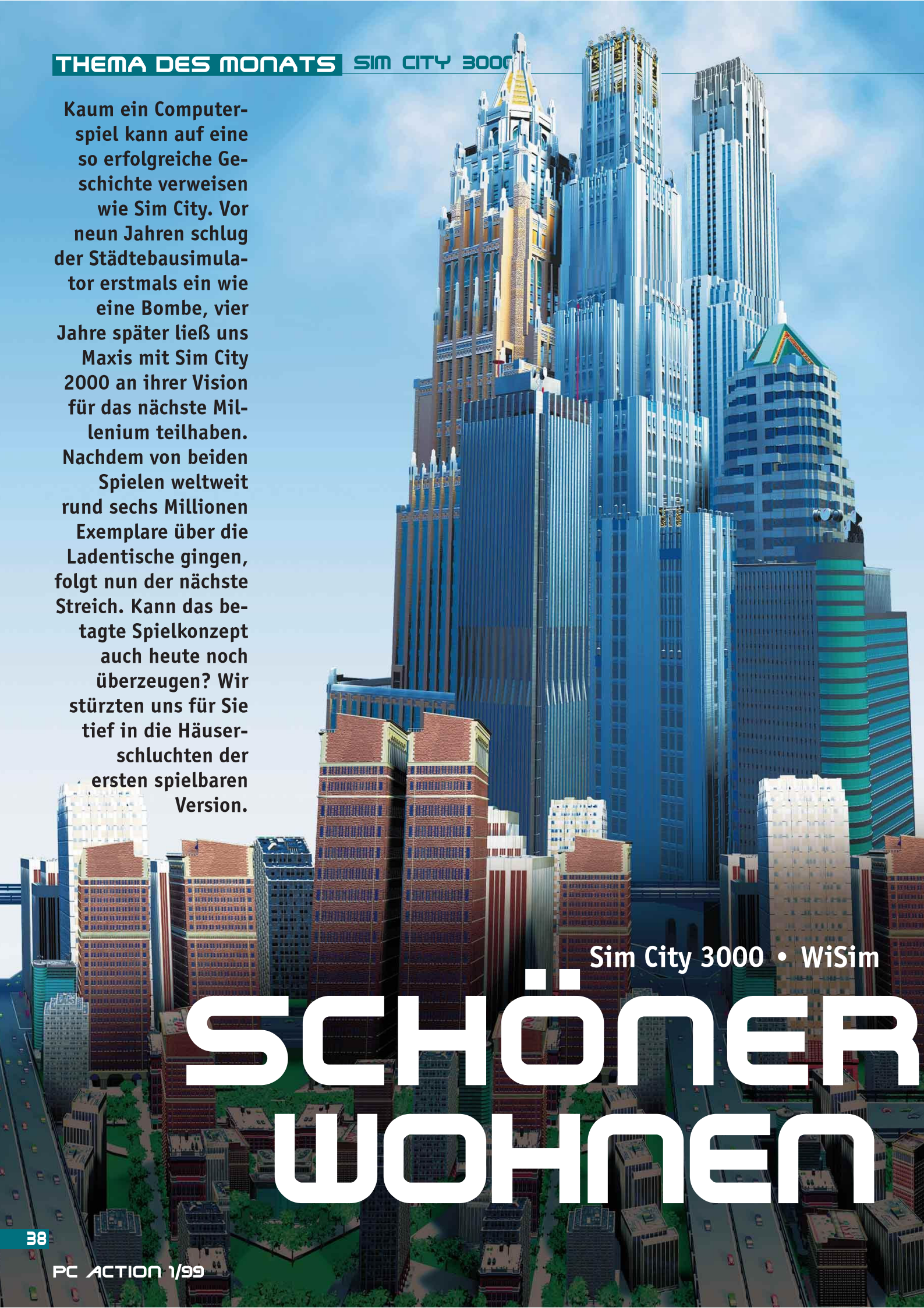


SCHMERZHAFT! Sowohl die hirnrissige Story als auch das miserable Gameplay des unsäglichen Prügelspiels Theatre of Pain liegen erheblich über der Schmerzgrenze! Bitte nicht mehr schlagen!



DREIST! Mit der Verkaufsversion von Freespace: Silent Threat hat sich Interplay keinen Gefallen getan: Das Add-On läuft erst mit Patch und ist auch dann noch sehr absturzfreudig.





Kaum ein Computerspiel kann auf eine so erfolgreiche Geschichte verweisen wie Sim City. Vor neun Jahren schlug der Städtebausimulator erstmals ein wie eine Bombe, vier Jahre später ließ uns Maxis mit Sim City 2000 an ihrer Vision für das nächste Millenium teilhaben. Nachdem von beiden Spielen weltweit rund sechs Millionen Exemplare über die Ladentische gingen, folgt nun der nächste Streich. Kann das betagte Spielkonzept auch heute noch überzeugen? Wir stürzten uns für Sie tief in die Häuserschluchten der ersten spielbaren Version.

Sim City 3000 • WiSim

SCHÖNER WOHNEN

RivaTNT - 1.600 x 1.200



In der größtmöglichen Auflösung läßt sich kaum noch eine akzeptable Spielgeschwindigkeit erreichen. Die Farben wirken mit der RivaTNT leicht verwaschen, die Konturen etwas undeutlich.

3Dfx - 1.024 x 768



Die St. Pauls Kathedrale ist eine der Sehenswürdigkeiten des Spiels. Mit 3Dfx-beschleunigter Grafik sind die unscharfen Konturen und die Pastellfarben am deutlichsten auszumachen.

Software - 800 x 600



Klare Linien, sattere Farben. Im Software-Modus präsentiert sich Sim City 3000 tatsächlich mit Abstand am schicksten. Dank der fünf Zoomstufen reicht eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten auch völlig aus.

Schon der erste Blick auf das Hauptmenü läßt Großes erahnen: Neben einem Terraineditor finden sich dort historisch korrekte Topographien von 22 Originalstädten sowie natürlich diverse Anfängerstädte, darunter auch ein Tutorial für absolute Neueinsteiger. Ach ja, alte Sim City 2000-Städte dürfen natürlich auch eingeladen und konvertiert werden. Ein kurzer Klick und schon sind Sie zum Bürgermeister eines beschaulichen Dörfchens ernannt worden, dessen Gründungsjahr entweder 1900, 1950 oder das Jahr 2000 ist. Ihr Ziel ist klar definiert und aus den Vorgängern bekannt: Formen Sie aus Nichts eine florierende Metropole. Also frisch ans Werk: Zunächst einmal pflastern Sie per Drag und Drop ein paar Straßen in die Prärie, dann müssen Sie Bauzonen zuweisen. Wohngebiete, Geschäftsviertel und Industriezonen leichter, mittlerer und dichter Bebauung werden anschließend zugeteilt, aber immer noch regt sich in Sim City 3000 gar nichts. Klar, zunächst muß die Strom- und Wasserversorgung sichergestellt werden, und schon sehen Sie automatisch die ersten Baustellen. Offensichtlich halten die Sims Ihre Stadt nun für lebenswert und beginnen damit, sich dieser zu bemächtigen. Doch die kleinen Kerlchen sind anspruchsvoll und um Steuern ins Stadtsäckel zu bekommen, bedarf es einer weisen Planung. Errichten Sie nach und nach Polizeistationen, Krankenhäuser, Schulen, Universitäten, Spielplätze, Müllplätze, Busstationen, U-Bahnen, Museen, Büchereien, usw., denn Ihre Bewohner fordern alle städtischen Einrichtungen, die auch Sie gern in Ihrer Nähe wissen würden.



Vom zweckmäßigen Hauptmenü verzweigen Sie in die einzelnen Spielteile. Ärgerlich: Einmal im Spiel gelangen Sie nicht mehr hierhin zurück, sondern müssen erst komplett das Programm verlassen.

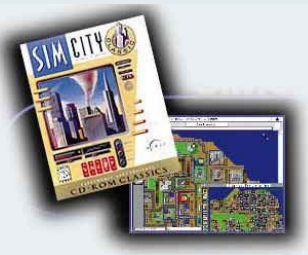
DAS SIM CITY-UNIVERSUM

Sim Citys Ur-Version wurde schon 1989 veröffentlicht und war ohne jegliche Action-Elemente das erste Computerspiel seiner Art. Viele Fachleute glaubten, es würde deshalb ein ziemlicher Flop werden. Wer würde sich denn schon vor den Computer setzen und für Stunden an einer einzigen Stadt herumbasteln? Doch es kam ganz anders und über 6 Millionen Sim City-Packungen wanderten über die Ladentische und eine der großen Erfolgsstorys der Spielegeschichte begann.

Sim City 1989

Heutzutage mögen die Spielinhalte des ersten Sim City als simpel und wenig abwechslungsreich gelten, dennoch verfügte es bereits über alle grundlegenden Features. Es gab die bekannten Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete, ein Verkehrssystem mit Straßen und Schienensträngen und natürlich Berechnungsroutinen, um die Wechselwirkungen zu simulieren. Um den Bedürfnissen der Einwohner nachzukommen, konnten Polizei- und Feuerwehrstationen, Parkanlagen oder Sportstadien gebaut werden.

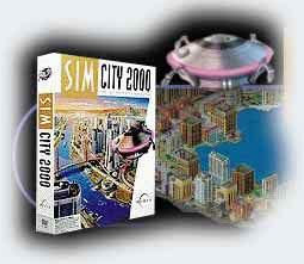
64x64 Kartengröße
66 Objekte
2 Verkehrswege
3 Baugebiete



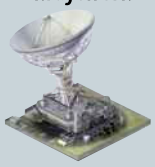
Sim City 2000 1993

Obwohl es kaum ein kürzeres Verfallsdatum gibt, als bei einem PC-Spiel, stand Sim City lange Zeit sehr hoch in der Spielergunst. Nach vier Jahren aber war es Zeit für einen Nachfolger. Sim City 2000 nutzte natürlich die technisch verbesserte Hardware, bot statt 16 Farben nun 256 und eine höhere Bildschirmauflösung. Die Spielansicht wechselte von der Vogelperspektive zu einer drehbaren isometrischen Landkartendarstellung. Die Gebäude wurden größer und detaillierter. Schulen, Krankenhäuser und andere öffentliche Einrichtungen erweiterten die Möglichkeiten der Sim City-Bürgermeister, die für ihre Leistungen nun von den Bewohnern auch ausgezeichnet werden konnten. Es gab mehr Möglichkeiten im Bereich der Stromversorgung, der Bekämpfung des Großstadtverkehrs und viel mehr Platz, um seine Stadt richtig auszubauen.

128x128 Kartengröße
184 Objekte
4 Verkehrswege
8 Baugebiete (Bebauungsdichten, Flug- und Seehafen)



Mikrowellen-kraftwerk



Solar-Kraftwerk



Elem Wohnhaus



Lincoln Center



Färberei



Leben in der Bude

In der Tat gibt es in einer Sim City-Stadt immer etwas zu tun. Mal ist die Krimialitätsrate zu hoch, dann stört die Luftverschmutzung, ein Kraftwerk gibt seinen Geist auf oder es gilt Staus zu entzerren. Lösen Sie das erste Problem, kündigt sich an anderer Stelle schon das nächste an. Bewältigen Sie aber alle Probleme zufriedenstellend, werden Sie von Ihren Bewohnern mit Extragebäuden und vielen Steuern vereehrt. Besonders letztere werden Sie dringend benötigen, denn ohne "Simmentaler" läuft hier gar nichts, was auch Sim City zu einer knallharten WiSim macht. O.K., mittlerweile werden Sie gemerkt haben, daß sich am eigentlichen Spielprinzip im Vergleich zu

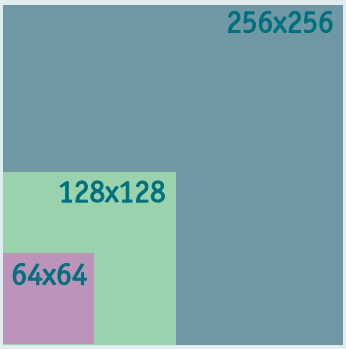


Solche Bürgersilos entstehen in Wohngebieten mit hoher Dichte mit der Zeit automatisch. Ganz nach dem Vorbild von Manhattan beherbergen die Wolkenkratzer aber in der Regel Luxusappartments und keine Sozialwohnungen.

DAS IST NEU IN DER STADT

Sim City 3000 nutzt die aktuellen Hardware-Standards voll aus. Statt 256 Farben bekommen Sie 65.000 zu sehen und wenn Sie ein Grafikkarte mit ausreichend Speicher im PC haben, stehen Bildschirmauflösungen bis zu 1600x1280 zur Verfügung. Alle Objekte sind mit gerenderten Bitmap-Grafiken dargestellt. Deshalb verfügen diese jetzt über vier verschiedene Seitenansichten, was natürlich die Orientierung nach dem Vergrößern oder Drehen der Spielansicht erleichtert. Kleine Animationen wie flatternde Wimpel oder sich drehende Satelliten-Schüsseln beleben die Szenerie. Erstmals ist der Alltag in den Sim Cities auch sichtbar. Je nach Vergrößerung erkennen Sie sogar die Bewohner, die Ihrem Tagwerk nachgehen, sehen, wie der Verkehr nach Simulationsgesichtspunkten eigens berechnet wird und Autos nicht mehr ziellos umherfahren. Es gibt neue Auszeichnungen für den Spieler-Bürgermeister, ausgefeiltere Verwaltungs- und Analyseoptionen sowie richtig viel Bauplatz. Sim City 3000 nutzt Landkarten, die viermal größer sind als noch im Vorgänger.

Mit jedem Sim City-Spiel hat sich die Kartengröße verdoppelt. Sim City 3000 liegt ein Raster von 256 x 256 Feldern zu Grunde.



Abkommen mit Nachbarn	Nein	Ja, für Wasser-, Strom-, und Müllrechte.
Einwohner	nicht sichtbar	Die Sims sind bei Ihrer Tätigkeit sichtbar
Farben	256	65.000
Gebäude	140	350 mit dreidimensionaler Ansicht, teilweise mit Animationen
Gebäudearchitekt-Tool	Kompliziert und umständlich	Einfach zu benutzendes Baustein-Werkzeug
Historische Gebäude	Nein	Mehrere für große Weltstädte
Informationen und Feedback	Zeitungsmeldungen und Diagramme	Infolaufband mit Direktzugriff, Berater und Antragsteller
Kartengröße	Raster 128 x 128	Raster 256 x 256
Sound	8 Bit, wenige Soundeffekte	16 Bit Stereo und 3D-Umgegebungssound
Topographien für Anfänger	nein	Ja, besonders für Großstädte
Vergrößerungsstufen	Drei Zoomstufen	Fünf Zoomstufen
Verkehr	nur schematisiert dargestellt	realistisches Ausehen und Verhalten

SO SPIELT SICH SIM CITY 3000



Ihre Sim-Untertanen benötigen einen Ort zum Leben, die Wohngebiete. Um Arbeit zu finden und Geld zu verdienen, werden Industrieansiedlungen gebraucht. In Gewerbegebieten finden Büros und Ladenzeilen ihren Platz, dort machen Ihre Sims Geschäfte oder gehen einkaufen. Schließen Sie alle Bereiche an ein Straßennetz an. Zur Grundversorgung gehören ein Kraftwerk, an das über ein Stromnetz alle Gebiete angeschlossen sein müssen sowie eine Wasserversorgung mit Türmen, Pumpstationen und unterirdisch verlegten Wasserrohren.



Starten Sie nun die Simulation und erleben Sie nach kurzer Zeit , wie sich die ausgewiesen Bauzonen langsam mit Leben füllen. Als nächsten Schritt müssen Sie nun an eine funktionierende öffentliche Verwaltung denken. Einige Polizeireviere sorgen in einem bestimmten Umkreis für Sicherheit, und mehrere Feuerwachen haben ihre jeweiligen Bezirke unter Kontrolle. Eine erste Schule weist Ihren Sim-Einwohnern den Weg in eine verheißungsvolle Zukunft. Ihre Stadt beginnt zu wachsen.



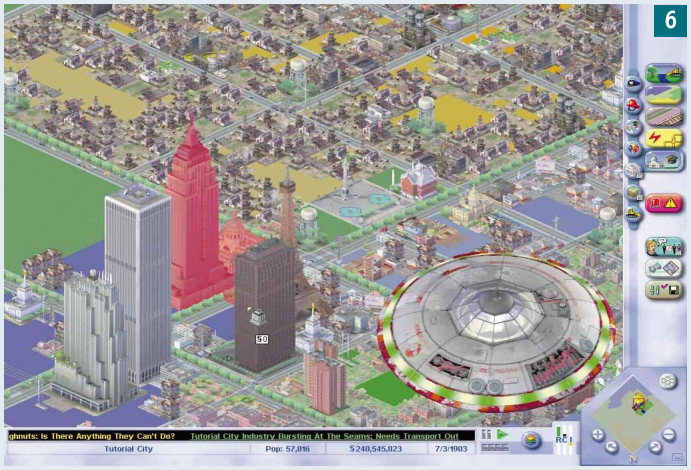
Mit offen Augen für Mißstände und geeigneten Maßnahmen wird Ihr ehemaliges Straßendorf sich schnell zu einer stattlichen Ansiedlung mausern, vorausgesetzt die Grundversorgung stimmt. Sie errichten also weitere Kraftwerke, bauen die Wasserversorgung und das Verkehrsnetz aus und sorgen mit Bibliotheken oder Hochschulen für die kulturelle Attraktivität. Wenn Sie es sich leisten können, mag das ein oder andere historische Gebäude, die Lebensqualität noch einmal steigern.



Mit Sicherheit werden Sie mit den zunehmenden Problemen der wachsenden Großstadt zu kämpfen haben. Die Kriminalitätsrate steigt, Ihre Bürger fordern mehr und teurere Einrichtungen: Sportstadien, Kinos oder Entertainment-Parks. Der Auto-Verkehr nimmt beängstigende Ausmaße an, Eisenbahnstrecken und U-Bahn-Trassen müssen für Entlastung sorgen. Der Ausstoß der Wegwerf-Gesellschaft wächst. Die Abfallentsorgung spielt in Sim City 3000 eine wichtige Rolle.



Egal, was sich in Ihrer Stadt tut, der praktische News-Ticker hält Sie über alle Ereignisse auf dem Laufenden. Handlungsbedarf besteht, wenn rote Meldungen aufleuchten, dann bedeutet das meistens Streß. Ein Klick auf die Zeile bringt Sie zum Krisenpunkt, der betreffende Berater Ihrer Verwaltung erstattet Rapport und schlägt erste Maßnahmen vor. Auch wenn solche Ereignisse nicht einkalkulierte Löcher in die Stadtkasse reißen, hier muß schnellstens gehandelt werden.



Selbst wenn Sie alles gemeistert haben, auch für die erfolgreichsten Stadtoberhäupter hat Sim City immer noch Herausforderungen parat. Je nach Optionseinstellung zufällig oder auf Wunsch können Sie Ihre Fähigkeiten im Katastrophen-Management beweisen. Bei der Bewältigung von Feuersbrünsten, Erdbeben, Bürgerrevolten und sogar dem Einfall von Außerirdischen zeigt sich, wie gut Sie die Mechanismen und Wechselwirkungen einer funktionierenden Stadt kennen.

Wolkenkratzer



Stadthalle



Gold Tower



Fitneßstudio



Autowerk



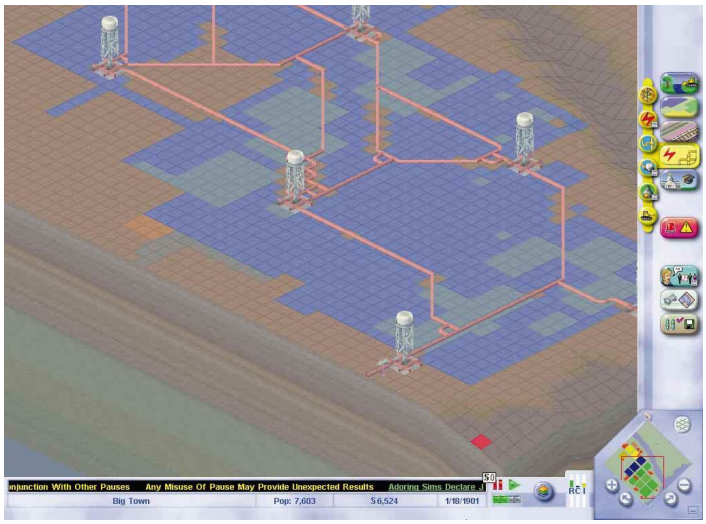
den Vorgängern kaum etwas verändert hat, dafür aber bei der Präsentation umso mehr. Gleich fünf Zoomstufen erlauben Ihnen ein völliges Eintauchen in Ihre Stadt, die sich so vielfältig präsentiert, daß so mancher "echte" Bürgermeister wohl vor Neid erblassen dürfte. Immerhin 350 verschiedene Gebäude hat Maxis vorgerendert, die je nach Stadtentwicklung im Spielverlauf automatisch entstehen. Dazu kommen über sechzig historische Bauten, wovon Sie jeweils zehn kostenfrei in jeder City plazieren können. Plazieren Sie das World Trade Center neben den Eiffelturm und garnieren Sie das Arrangement noch mit ein bißchen Neuschwanstein und der Sphinx. Hier alles kein Problem! Sollte Ihnen das übrigens immer noch nicht ausreichen, wird im Internet in Kürze ein Architektur-Kit zum Herunterladen bereitstehen. Damit können Sie dann Ihre eigenen Häuschen für Ihre Traumsiedlungen entwerfen. Wirklich beeindruckend sind auch die zahlreichen Animationen Ihrer Sims, die jetzt tatsächlich als Einzelfigürchen durch die Häuserschluchten tapsen. Kinder spielen auf Bolzplätzen, Handwerker wuseln über Baustellen, Krankenschwestern hasten zum Hospital, die Feuerwehr liefert sich ein Wettrennen mit Müllwagen oder Heutransportern und Flugzeuge schweben fröhlich über den Wolkenkratzern herum - noch nie wurde das Stadtleben so realistisch und so schön dargestellt. Auflösungen von bis zu 1.600 x 1.200 Bildpunkten (mit 16 MB Grafikspeicher) sorgen für fantastische Einblicke, doch auch der Software-Modus mit 800 x 600 Bildpunkten läßt Bürgermeister-Herzen höher schlagen.

Wo ist das Menü?

Doch keine Sorge, ein paar neue Features hat Ihnen Maxis natürlich auch spendiert. Die Mausbedienung wurde z.B. komplett überarbeitet und zusammen mit einigen Hotkeys fällt Ihnen später kaum noch auf, daß Sie in einer hochkomplexen Simulation schalten und walten. Sollten Sie einmal zu viele Probleme auf einmal zu bewältigen haben, hilft ein Klick auf das Beratermenü.



Gute Idee! Durch die Verlagerung der Mülldeponie auf die andere Flußseite werden Ihre Sims in den teuren Wohngebieten nicht durch Gestank belästigt.



Wassertürme und Pumpstationen versorgen jedes Stadtgebiet mit dem lebenswichtigen Naß. Ein in der Nähe der Einzelgebäude verlaufender Kanal gewährleistet bereits einen funktionsfähigen Anschluß.

EVOLUTIONEN EINER SPIELIDEE

Die erfolgreiche Städte-Simulation lieferte den Designern darüberhinaus weitere Ideen für ganz andere Spielansätze. Insbesondere mit der Entwicklung einer 3D-Grafikengine versuchte Maxis sein Sim City-Universum auch in anderen Genres unterzubringen. Mit wenig Erfolg allerdings. Der interessante Ansatz war es, Sim City-Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre selbsterbauten Städte in einer dreidimensionalen Grafikdarstellung aus der Ich-Perspektive zu erleben. Maxis hat dies mit der Flugsimulation Sim Copter und dem Rennspiel Streets of Sim City umgesetzt. Leider kam es in beiden Spielen bei der Konvertierung der Sim City-Städte immer wieder zu Problemen, vor allem aber hinkte die 3D-Technologie weit ihrer Zeit hinterher. Auch das ursprüngliche Konzept für das neue Sim City 3000 sah eine polygonbasierte 3D-Grafik vor. Maxis präsentierte den Schritt in die dritte Dimension bereits vor zwei Jahren der Öffentlichkeit auf Spiele-Messen und seiner Homepage im Internet. Doch plötzlich wurde das gesamte 3D-Projekt eingestellt. Die Designer hatten sich in die Idee verrannt, unbedingt etwas komplett Neuartiges bieten zu müssen. Dabei wäre beinahe übersehen worden, was denn die beiden Vorgänger so erfolgreich hatte werden lassen, nämlich das ausgewogene Gameplay. Maxis hatte viele seiner Sim City-Kunden befragt, was sie denn von einem Fortsetzungspiel der Serie erwarten würden. Kaum jemand äußerte sich dabei über 3D-Grafik. Damit konnte sich das Design von Sim City 3000 wieder auf seine Wurzeln und die Grundsteine des Erfolges besinnen.



Als Heli-Pilot erhalten Sie Aufträge, den Verkehr in Ihrer Sim City zu regeln oder Brände zu löschen.



Ein konzeptloses Rennspiel, dem außerdem die mangelhafte Grafik-Engine zu schaffen machte.



So sollte es einmal aussehen das dritte Sim City-Spiel. Das 3D-Projekt wurde jedoch abgeblasen.



Stadtautobahnen eignen sich besonders zur Überbrückung gleich mehrerer Zonen. Erst wenn Sie die Highways mit Auffahrrampen versehen, können Sie auch genutzt werden.



Trafalgar Square mitten in einem Industriegebiet? Dank der frei plazierbaren Sehenswürdigkeiten ist es relativ einfach, realistisch aussehende Innenstädte zu verwirklichen.

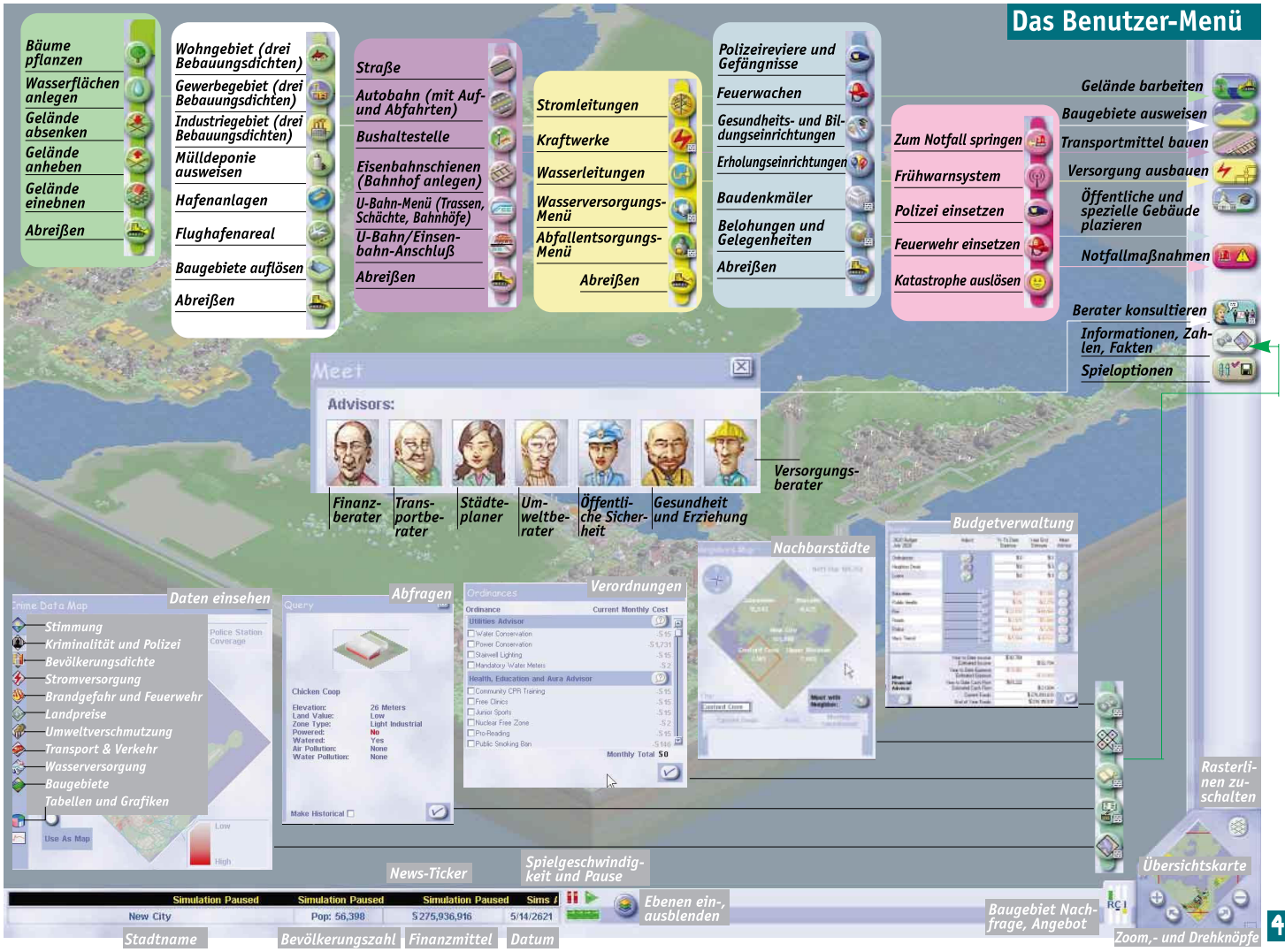


Links auf dem Bild können Sie erkennen, daß den Gebäuden Strom fehlt. Über das automatische Auswahlmenü suchen Sie sich eines von neun möglichen Kraftwerkstypen heraus.

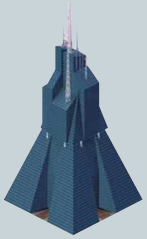
Gleich sieben hilfsbereite Menschen erläutern Ihnen hier, wie Sie die anfallenden Aufgaben am effektivsten in den Griff bekommen. Ein stets mitlaufender Nachrichten-Ticker am unteren Bildschirmrand ersetzt die Tageszeitung und hält Sie stets über alle Vorgänge in der Stadt auf dem Laufenden. Taucht dort eine rot eingefärbte Meldung auf, deutet dies auf Probleme hin. Ein Linksklick auf die Meldung bringt Sie dann automatisch zum Krisenherd. Klasse! In Sim City 3000 können Sie auch erstmals mit Ihren Nachbarstädten in Kontakt treten. Besteht eine Strom-, Straßen- oder Kanalverbindung zur angrenzenden Gemeinde, können so z. B. durch die Lieferung von Energie oder die Abfallentsorgung ein paar zusätzliche Talerchen verdient werden. Die neuen Landkarten sind inzwischen bis zu viermal größer als beim Vorgänger, was in der Tat Millionenstädte gigantischen Ausmaßes erlaubt. Um diesen noch Herr werden zu können, läßt sich die Spielgeschwindigkeit vierstufig regulieren und auch an eine Pausenfunktion wurde gedacht. Diese ist besonders bei hereinbrechenden Katastrophen auch dringend erforderlich. Die Palette reicht hier von "stinknormalen" Bränden, Explosionen oder Erdbeben bis hin zu Alien-Attacken oder Tornados.

Fahrscheinkontrolle!

Besonders am Verkehrssystem feilte Maxis mit Nachdruck. Endlich dürfen Sie Autobahnen bauen und endlich geht der Bau von U-Bahn-Linien übersichtlich und schnell von der Hand. Ihre Sims



Darco Arcology



Gymnasium



Hauptpostamt



Appartement-hochhaus



Militärbasis



müssen auch nicht mehr in der Nähe Ihrer Arbeitsplätze wohnen, wenn Ihr Verkehrssystem funktioniert. Einmal pro Simulationswoche berechnet das Programm exemplarisch die Wegstrecke eines Sims pro Viertel. Erreicht dieser mit Hilfe Ihres Transportnetzes in einer vorgegebenen Zeit sein Ziel, ist alles in Ordnung. Wenn nicht, wird sich das gesamte Viertel wieder zurückentwickeln. Hier müssen Sie also gut planen, werden dafür aber auch durch Zusatzeinnahmen durch den Fahrscheinverkauf oder Parkgebühren belohnt. Brücken und Tunnels bauen Ihre Ingenieure auf Wunsch vollautomatisch und auch Zugstrecken können nun in beide Richtungen befahren werden. Prima! Ebenfalls gelungen ist der vielseitige Soundtrack der Kategorie "Cole-Porter-meets-Glenn-Miller", der Sie wahlweise über das gesamte Spiel begleitet und für eine



Ganz wichtig! Ohne großzügig angelegte Naherholungsgebiete wie etwa Bootshäfen oder Rummelplätze werden Ihre Sims auf Dauer ärgerlich.

lockere, beschwingte Atmosphäre sorgt. Dank gleich vierzehn verschiedenen Musikstücken kommt auch nicht so bald Langeweile auf.

Weniger ist oft mehr

Zeit für ein Fazit, das wirklich positiv ausfallen kann. Sim City 3000 spielt sich sehr rund, alle Elemente wirken gut aufeinander abgestimmt. Die neue Bedienoberfläche fällt eigentlich im Spielverlauf kaum auf, wohl das größte Kompliment, daß man einer Benutzerführung machen kann. Absolut gelungen ist der interaktive Nachrichten-Ticker, der stets über alle wichtigen Vorgänge in der Stadt informiert. Dadurch ist es nicht mehr zwingend erforderlich, allzu oft den Spielfluß zu unterbrechen, um in Statistiken und Schaubildern nach möglichen Problemen zu forschen. Die neue Optik sorgt vor allem dank der größeren Gebäudevielfalt und dem Einbau von Sehenswürdigkeiten für ein authentischeres Stadtbild. Letztendlich ertappt man sich beim Spielen immer wieder dabei, einfach nur fasziniert der voranschreitenden Entwicklung zuzuschauen. Hier ist allerdings Vorsicht geboten, denn durch die knappen Finanzmittel ist Sim City 3000 wahrscheinlich mehr denn je eine ernsthafte Wirtschaftssimulation, die eine genaue Planung erfordert. Allerdings wurden von Maxis durch die Geschäfte mit der Nachbarschaft oder die Gelder aus dem öffentlichen Nahverkehr auch die Einnahmequellen vermehrt. Dieses Feintuning am nach wie vor brillanten Spielkonzept sorgt dafür, daß auch der dritte Sproß des Klassikers alle Voraussetzungen zum Mega-Hit erfüllt. **Christian Bigge**



Farmen entstehen automatisch in Industriegebieten geringer Dichte, wenn diese nicht mit Straßen zugepflastert sind.



Voll das Leben! Krankenwagen und Feuerwehr auf dem Weg zu einem Einsatzort. Natürlich hören Sie auch das Martinshorn.



KOMMENTAR

» Es sollte einst die Revolution in 3D werden, doch diese ist ausgeblieben. Zum Glück, denn was Maxis vor zwei Jahren auf der E3 erstmals präsentierte, hatte wenig gemein mit dem jetzigen Sim City 3000. Können Sie sich vorstellen, eine Millionenstadt zu regieren, indem Sie lediglich durch Häuserschluchten wandern? Die versammelte Fachpresse rümpfte zu Recht damals die Nase, reale Bürgermeister haben schließlich auch Ihre Flächennutzungspläne und das damalige Konzept wirkte wirklich nicht durchdacht. Maxis ging in sich und - sehr lobenswert - besann sich seiner Wurzeln. So spielt sich Sim City 3000 trotz neuer Features heute zwar kaum anders als seine Vorgänger, der Eindruck einer funktionierenden Weltensimulation stellt sich aber mit der ersten Spielminute ein. Das schicke, hochauflösende Gewand steht dem Maxis-Urgestein sehr gut, allein über die 3D-beschleunigten Pastellfarben darf man geteilter Meinung sein. Etwas mehr "echter" Schmutz und dunklere Töne wären hier wohl besser gewesen. Macht aber nix, schließlich sprechen wir über die Wiedergeburt eines der größten Klassiker der Computerspielgeschichte und das Spielprinzip geht auch jetzt noch auf. Die Zeit der Rückkehr wurde mit Railroad Tycoon 2 eingeläutet, in Sim City 3000 und später Civilization: Call to Power findet sie ihre Fortsetzung. Bei solch' grandiosen Spielkonzepten mit der Garantie zur Langzeitmotivation lasse ich mir das Recycling gern gefallen. «

Voraussichtlich:	P166, 32 MB, Win95/98
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Multiplayer:	–
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Maxis/EA
Erscheint:	Februar 1999

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

Drakan – Order Of The Flame • Action-Adventure

HACKEPETRA

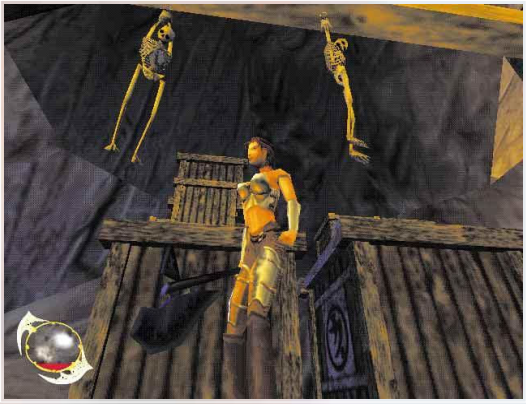
Wenn es darum geht, eine gutgebaute Heldin durch ein gefährliches Abenteuer zu begleiten, ist eine gewisse Mrs. Croft seit Jahren für viele die Traumfrau schlechthin. Jetzt tritt eine Amazone an, die der berühmten Archäologin diesen Sonderstatus streitig machen will. Sie heißt Rynn, lebt in einer Fantasy-Welt namens Drakan und hat einen fliegenden Drachen als Partner. Wir haben die erste spielbare Version zum Anlaß genommen, Ihnen nach der Vorschau in Ausgabe 10/98 nun weitere Eindrücke zu vermitteln.



Die Geschichte beginnt in Rynns Heimatdorf. Bei einem Wettsaufen in der örtlichen Kneipe muß die Heldin feststellen, daß sie offensichtlich nicht ganz so viel verträgt, wie sie immer angenommen hat. Vielleicht war auch nur der letzte Krug Met schlecht, jedenfalls landet Rynn irgendwann unter dem Tisch und erwacht viele Stunden später mit üblen Kopfschmerzen. Das ist allerdings nichts im Vergleich dazu, was die holde Maid außerdem mit Schrecken erkennen muß: Ihr geliebtes Städtchen ist überfallen und in Schutt und Asche gelegt worden. Hier beginnt die Aufgabe für den Spieler.

Heimatdorf ade

Es ist noch Nacht, am Himmel prangen die Sterne. Weniger idyllisch sieht es am Boden der Tatsachen aus. Rynn findet sich zwischen Trümmern und ausgebrannten Häusern wieder. Als Begrüßungskomitee krabbeln ein paar Scavenger herum. Scavenger sind zwar Aasfresser, also sozusagen die Geier des Landes Drakan, sie schrecken aber nicht davor zurück, auch lebende Beute zu attackieren. Deshalb muß Rynn schauen, daß sie a) schnellstmöglich eine Waffe auftreibt oder b) die sogenannte „Nimm-die-Beine-in-die-Hand"-Taktik anwendet. Recht früh trifft sie auf den Dorfältesten Lujian: Er ist der letzte Bewohner – alle anderen Menschen sind entweder getötet worden oder geflüchtet. Der weise Mann, einer von rund 25 Nichtspielercharakteren, berichtet der Heldin, was geschehen ist. Eine Meute blutgieriger Wartoks sei über den Ort hergefallen. Einige Bürger habe man zudem verschleppt, darunter auch Rynns jüngeren Bruder. Für die Dame mit der roten Haarpracht gibt es kein „Wenn und aber". Sie ist stinksauer und geschockt und will Fynn unbedingt finden und retten. Lujian glaubt außerdem, daß hinter den Greueltaten mehr als ein „normaler" Wartok-Überfall steckt. Offensichtlich hat der



Gruselige Atmosphäre in einer Höhle: Die skrupellosen Wartok-Krieger stellen die Skelette ihrer Opfer gewöhnlich wie Trophäen zur Schau.



Willkommen in der Hölle! Im Vulkan-Szenario liefert sich Arokh mit zahlreichen fliegenden Feinden ein feuerwerkartiges Gefecht.

machtgierige Magier Kulrik seine bösen Finger im Spiel. Er will wohl das ganze Land in Angst und Schrecken versetzen und die Welt mit dem Zauberspruch der Dunkelheit knechten. Der Dorfälteste rät Rynn noch, den uralten Drachen Arokh zu suchen. Die rote Panzerechse werde ihr helfen und sie durch die Wildnis Drakans begleiten.

Zauberhafte Frau

Was Rynn genau erwartet, weiß sie nicht. Im Gespräch mit weiteren Nichtspielercharakteren wird der PC-Besitzer mehr über die Hintergrundgeschichte erfahren und Aufträge für kurze Subquests erhalten. Es folgt eine Reise durch 14 Levels in fünf grafisch unterschiedlichen, riesigen Szenarien. Von der wilden Bergwelt ihrer Heimat kämpft sich Rynn durch eine Art Südsee-Welt, verschachtelte Höhlensysteme, rauhe Eislandschaften und ein vulkanisches Gebiet. Wettereinflüsse wie Nebel, Regen und Schnee sollen für entsprechende Atmosphäre sorgen. Für die kampferprobte Frau gilt es, rund 50 Waffenarten, Heiltränke und andere Gegenstände zu finden. Außerdem kann sie einige Zaubersprüche erlernen. Sobald sie den Drachen Arokh besteigt, hat sie die Kontrolle über das Tier und kann es Feuer spucken lassen. Das birgt freilich einige Vorteile. Als wir den Canyon-Level anspielten, stürmten sofort einige Wartoks auf uns zu. Was tun? Mit dem Schwert kämpfen und hoffen? Nein, wir rannten schnell zu unserem Reittier und erhoben uns in die Lüfte, während die Wartoks zunächst dumm guckten und dann das Weite suchen wollten. Es war kein Problem, die Bodentruppen genüßlich aus der Luft zu rösten. Dann aber unterlief uns offensichtlich ein Fehler. Einer der Wartoks war entfleucht und hatte seine Kumpels an der Feuerschleuder alarmiert, die prompt mit Flammenkugeln auf unser Gespann ballerten.

Arokh, bei Fuß!

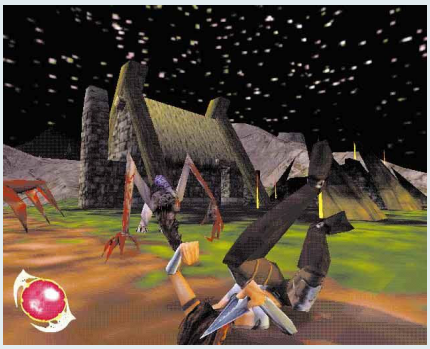
Jede Kreaturart in Drakan hat übrigens ihre eigene Künstliche Intelligenz. Während also Wartoks in Gruppen auf Rynn zustürmen, rennen sie beim Anblick

BEGNADETER KÖRPER

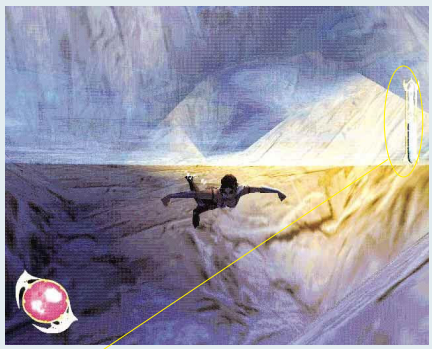
Rynn ist perfekt durchtrainiert und ihr Repertoire an Bewegungen soll voll „Lara-Croft-kompatibel werden". In unserer spielbaren Version konnte die Rote Amazone bereits einige Ausweichmanöver. Sie schlägt Vorwärts- und Rückwärtssalti und rollt sich seitlich, nach vorne und nach hinten ab. Mit einer Waffe in der Hand vollführt sie normale Schläge oder Special Moves – ähnlich wie bei einem Prügelspiel. Außerdem erklimmt Rynn Leitern, schwimmt und taucht. Abwehrbewegungen und die Möglichkeit, sich z. B. an Felssimsen hochzuziehen, sollen ebenfalls noch integriert werden.



Diese Spinnen sind Rynn zu nahe auf die Pelle gerückt. Ein Rückwärtssalto verschafft Luft.



Um kleine Gegner treffen zu können, muß sich Rynn ducken. Aus dieser Position heraus sind seitliche Rollen möglich.

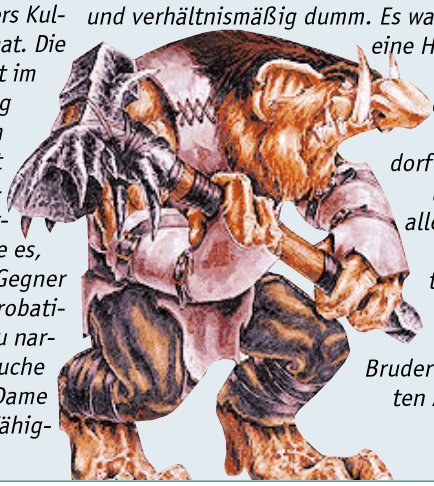


Wenn Rynn untertaucht, zeigt dieser blaue Balken rechts oben an, wie lange sie noch die Luft anhalten kann.

PERSONALAKTE



Rynn ist eine Vollblutkriegerin. Sie wird nicht ruhen, ehe sie ihren Bruder aus den Klauen des Zauberers Kulrik befreit hat. Die Amazone ist im Umgang mit dem Schwert fast perfekt, außerdem versteht sie es, attackierende Gegner mit allerlei akrobatischen Kunststücken zu narren. Im Laufe ihrer Suche wird die rothaarige Dame zudem magische Fähigkeiten erlernen.

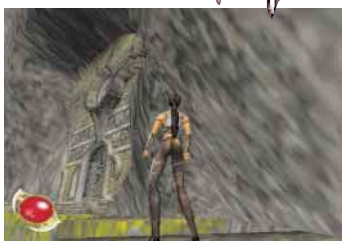


Wartoks sind eine orkähnliche, bullige Rasse von Kriegern, die für den Zauberer Kulrik die Drecksarbeit erledigen. Die über zwei Meter großen Monster setzen voll auf ihre Muskelkraft, sind aber eher langsam und verhältnismäßig dumm. Es war auch eine Horde von Wartoks, die Rynns Heimatdorf überfallen, fast alle Bewohner getötet und den jüngeren Bruder der flotten Amazone entführt haben.



Arokh ist eine lebende Legende, ein berühmter Drache. Er wird zum besten Freund der schönen Rynn. Normalerweise röstet Arokh seine Gegner mit seinem Feueratem. Er hat aber noch eine weitere Fähigkeit: Das geflügelte Reptil ist in der Lage, das kämpferische Können seiner Opfer zu übernehmen, indem er deren Energie aufsaugt. Deshalb lernt er ständig dazu.

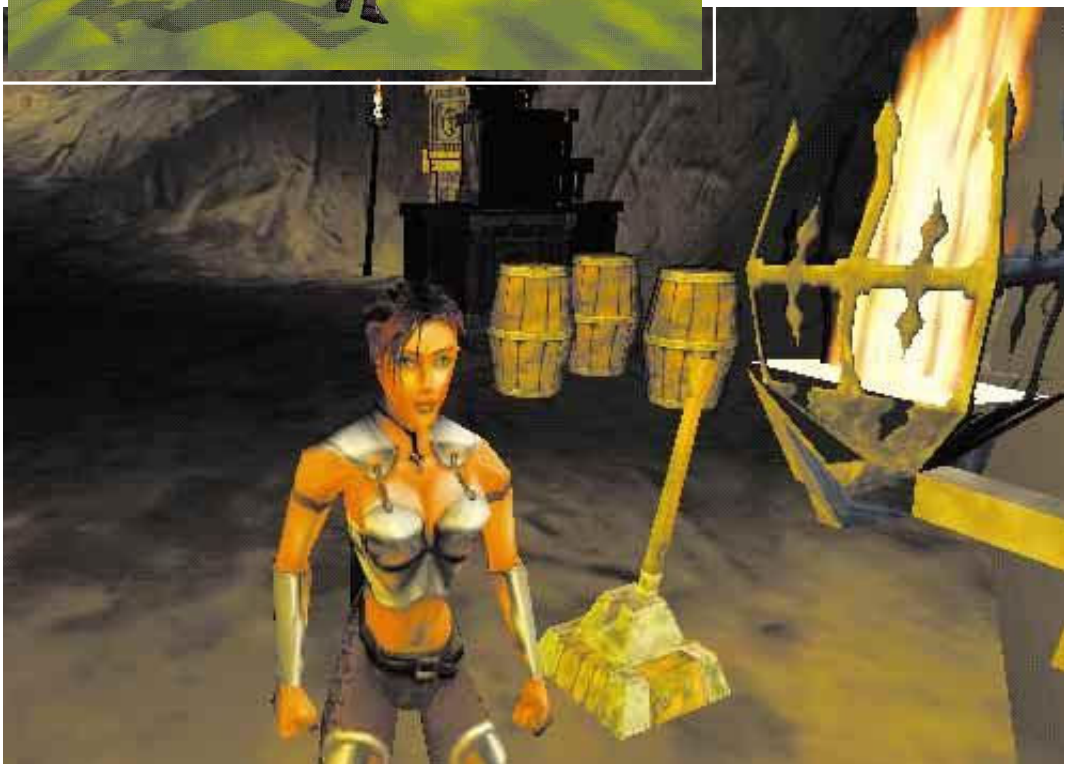




Links: Hier beginnt Rynns Abenteuer: Die brutalen Wartoks haben ihr Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt. Oben: In der sogenannten Insel-Welt entdeckt Rynn einen Tempel.



Die freie Kamera erlaubt viele Perspektiven. Auf diesem Screenshot sehen wir Rynn aus der Sicht eines Feindes, der aus einem Gewässer auftaucht und sofort angreift.



Wie die Entwickler mit Licht „spielen", zeigt sich auf diesem Screenshot: Rynn wird von der Fackel angestrahlt. Weiter im Hintergrund verliert sich die Leuchtkraft, wobei der Übergang ins Dunkel sehr weich ist.

des Drachens davon oder holen Verstärkung. Giganten reagieren wiederum gänzlich anders (lesen Sie dazu auch den Kasten „Monströse Gegner"). Rynn kann ihren geflügelten Gefährten übrigens auch rufen. Das ist witzig gemacht: Beim ersten Versuch schreit sie nur „Arokh, komm!". Wenn die Echse nicht auftaucht, erhebt die Amazone ihre Stimme bereits energischer („Arokh, komm jetzt, ich brauche Dich!"). Hilft alles nichts, folgt ein fordernder Pfiff, der z. B. auch im realen Leben zu hören ist, wenn Herr Schmidts Lumpi mal wieder nicht hören will und sich lieber mit der Nachbarshündin vergnügt. Natürlich gibt es Stellen, wo Arokh nicht landen kann, zum Beispiel in engen Felsspalten oder Höhlen. Da der Drache ebenfalls nicht auf den Mund gefallen ist, teilt er seinem

Frauchen auch mit, warum er nicht weiterhelfen kann. Er ist überhaupt ein gelehriges Kerlchen – später kann er nicht nur Feuer spucken, sondern auch Gegner mit einem Lavastrahl töten oder einfrieren.

Fliegende Sumoringer

Drakan bietet ein Gefühl absoluter Bewegungsfreiheit in der riesigen Fantasy-Welt. In der endgültigen Version soll Rynn auch ein Buch mit Karten besitzen, die ihr die Orientierung erleichtern. Alles in allem wird sich Spieler also nicht hoffnungslos verirren, besonders weil das Action-Adventure trotz allem sehr linear aufgebaut ist. Was die Rätsel betrifft, waren bei der uns vorliegenden Version die üblichen „Drücke-Schalter-benutze-Schlüssel-suche-Gegenstand-finde-Weg"-Puzzles eingebaut. Die Programmierer wollen aber noch eine Menge tun, um darüber hinaus etwas Neues zu bieten. Zum Alltagsgeschäft soll es u. a. gehören, geheimnisvolle Schriftrollen zu lesen und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Bereits jetzt deutet sich dagegen an, daß Drakan mit einer Menge phantasievoller Gegnertypen aufwartet. Neben den bereits erwähnten Scavengern, Wartoks



Mit Pfeil und Bogen bestreiten wir Distanzkämpfe.

DIE GRAFISCHEN KNIFFE

Transparenz-, Farblicht-, und Schatten-Effekte sollen Drakan ebenso zu einem optischen Feuerwerk werden lassen wie die sogenannte Layer-Technik. Dabei würden Voraussetzungen für einen besonders eleganten Übergang von Innen- zu Außenszenarien geschaffen, heißt es von Herstellerseite. Man darf sich das so vorstellen: Während Rynn auf ihrem Drachen durch die Lüfte segelt, entdeckt sie einen Höhleneingang in weiter Ferne. Sie fliegt hin, landet, steigt ab und betritt den Dungeon – ohne Verzögerung, harten Übergang oder Nachladen. Wenn sie sich schließlich um 180 Grad dreht, wird sie durch den Zugang immer noch sehen können, was sich außerhalb der Höhle abspielt. Die Riot-Engine, das ist das für die Grafik verantwortliche Programm-Tool, unterstützt alle modernen 3D-Karten. Für die Animationen verwenden die Entwickler ein Skelett-Modell – alleine Rynn soll über 140 Bewegungsphasen haben. „Unsere Engine ist in der Lage, ganze Armeen von Feinden auf dem Boden darzustellen, während der Spieler fliegt", sagt Chef-Programmierer Stuart Denman. Geschäftsführer Alan Patmore verspricht die Einarbeitung von Bump Mapping. Damit werden ganze feine 3D-Strukturen noch plastischer dargestellt. Multi-Texturing mache außerdem Voodoo2-Karten noch mehr Dampf. Die Riot-Engine klebt dabei während eines Rechenzyklus zwei Texturen auf die Polygonkörper der Charaktere. Besonders leistungsstark ist der Code, um sehr weitläufige Landschaften darzustellen.



Rynn wurde auf Basis eines Skelettmodells erstellt, um die Animationen möglichst flüssig und realistisch zu machen. Liebe zum Detail: Die Heldin ist auf der linken Schulter tätowiert.





Der schwarze Ritter ist ein harter Brocken. Hier trifft er seine Gegnerin mit einer sengenden Flammenklinge.



In der Folterkammer der Wartoks muß sich Rynn häufig mit ganzen Horden von Kriegern auseinandersetzen.



Erster Teilauftrag erfüllt! Rynn hat das Heilige Buch gefunden. Dies muß sie jetzt aber zum Tempel bringen.





Rynn findet ihren jüngeren Bruder in einer Folterkammer. Wie kann sie ihn aus dieser mißlichen Lage befreien?

Mit einem Schwert aus Mitrhil-Metall streckt die Amazone einen Wartok mit einem Streich nieder.

und Giganten entdeckten wir Monster, die so ähnlich wie das Alienvieh im gleichnamigen Film aussehen und sich mit Vorliebe im Wasser aufhalten. In Höhlen und Minen tummeln sich Riesenspinnen und zu groß geratene Käfer. Im Hoheitsgebiet von

MONSTRÖSE UND INTELLIGENTE GEGNER

Die vielleicht beeindruckendsten Monster in Drakan sind die Giganten. Der Verfasser dieser Zeilen war jedenfalls ziemlich geschockt, als er mit seiner holden Maid in einer Art Hafenanlage herumspazierte und plötzlich eines dieser Ungetüme erblickte. Dummerweise erblickte der schätzungsweise 20 Meter große Riese auch die Heldin, woraufhin ein mächtiges Brüllen ertönte. Nur aus Spaß wollten wir die Künstliche Intelligenz des Fleischberges testen und stellten dabei fest: Wenn der Spieler auf Distanz bleibt, schnappt sich der Gigant immer wieder herumliegende Kisten und wirft damit nach Rynn. Deshalb ist eine Konfrontation auch dann gefährlich, wenn man den Koloss z. B. aus weiter Entfernung mit Pfeil und Bogen attackiert (abgesehen davon, daß ihn dies gar nicht zu jucken scheint). Kommt man dem Vieh zu nah, versucht es, seinen winzigen Gegner zu zertreten. Und dann – wir konnten gar nicht schnell genug reagieren – packte die riesige Hand urplötzlich zu: Wie einst die weiße Frau im Kinofilm King Kong zappelte Rynn noch kurz in der Faust des Giganten, um anschließend in hohem Bogen durch die Luft zu fliegen. Die Landung war äußerst unsanft. Treffender ausgedrückt: Game over!



Wütend stampft der Gigant herum und beäugt das potentielle Opfer. Sein Brüllen deutet an, daß er kein friedfertiger Geselle ist und Rynn gerne vernaschen würde – im wörtlichen Sinn.



Wenn Rynn auf Distanz bleibt, schnappt sich der Koloss herumstehende Kisten und schleudert sie mit großer Wucht.



Tänzelt die Heldin in der Nähe des Viehs herum, versucht der Gigant, die für ihn winzige Frau zu zertreten.



Game over: Das Monster hat die Heldin gepackt und schleudert sie durch die Luft.

SO SPIELT SICH DRAKAN

Drakan läßt sich mit einer Kombination aus Tastatur und Maus sehr intuitiv spielen. Per Maus bestimmt der Spieler die Blickrichtung. Den linken Knopf benutzt er zum Zuschlagen oder Schießen (je nach Waffe). Mit den Pfeiltasten „hoch/runter" geht Rynn, mit „links/rechts" macht sie seitliche Ausweichbewegungen. Drückt der PC-Besitzer eine Pfeiltaste zweimal kurz hintereinander, vollführt die Heldin einen Special Move – zum Beispiel einen Salto. Die Shift-Taste ist zum Springen, die Steuerungstaste zum Ducken. Mit „Return" benutzt man Schlüssel oder aktiviert Schalter. Wenn die Amazone auf ihrem Drachen sitzt, kann sie mit „Shift" steigen und mit „Strg" sinken. Im Lauf des Abenteuers muß der Spieler viel erkunden, häufig kämpfen, mit Nichtspielercharakteren sprechen, Schalter- und Schlüsselpuzzles lösen, Fallen umgehen und Kletterrätsel bewältigen.



Mit der Taste „Ende" öffnet der Spieler das Inventar. Will er einen Gegenstand nehmen, wählt er diesen per Mausklick und zieht ihn auf die Hand der Heldin. Links ist die Anzeige für Lebensenergie, rechts ein Fenster, das Gegenstände beschreibt, z. B. Werte von Waffen.



Freilich gibt es bei Drakan auch die obligatorischen Schlüsselrätsel. An dieser Stelle öffnet Rynn ein Tor im Canyon der Wartoks. Den Schlüssel hat sie bereits in der Hand, jetzt muß sie nur noch zum Schloß gehen es und mit der Benutzentaste „Return" aktivieren.



Hier ist Endstation für den Drachen Arokh. Rynn muß landen, absteigen und die Gegend zu Fuß weiter erkunden. Das rechte Icon zeigt übrigens, wieviel Energie der fliegenden Echse zur Verfügung steht, um Feuer zu spucken.



Heiltränke verbergen sich häufig in Fässern. Deshalb ist es auch sinnvoll, sie mit dem Schwert zu zertrümmern.



Kämpfe spielen bei Drakan eine große Rolle. Hier stellt sich der Heldin ein alienartiges Monster in den Weg.



Wenn ein Gegner dem ruhenden Drachen allzu nahe kommt, verteidigt sich die Panzerechse selbst.

Arokh, also in der Luft, treiben sich schwarze Klingendrachen und geflügelte Wesen herum, die Köpfe von Engeln und Körper von Sumoringern haben. Nicht von schlechten Eltern ist ferner der schwarze Ritter, der einen Mineneingang bewacht. Mit seinen Flammenklingen kann er Rynn ganz schön Feuer unterm sexy wackelnden Hintern machen.

Erscheinungstermin verschoben

Dadurch, daß die Heldin sich auf zweierlei Arten fortbewegen kann, ergeben sich einige Chancen für das Action-Gameplay: Schließlich sind Boden-Boden-, Boden-Luft-, Luft-Boden- und Luft-Luft-Gefechte möglich. Zu Fuß betätigt sich Rynn ähnlich wie in Die By The Sword als Hackepetra oder schießt mit Pfeil und Bogen auf fliegende Gegner. Auf dem Drachen sitzend brutzelt sie feindliches Fußvolk und Katapulte weg und liefert sich mit anderen fliegenden Einheiten Dogfights á la Panzer Dragoon. Ursprünglich sollte Rynn bereits im Februar ihren Drachen Arokh satteln dürfen. Kurz vor Redaktionsschluß erfuhren wir, daß es jetzt wohl doch April werden wird, ehe die Fantasy-Amazone den indirekten Kampf gegen Lara Croft aufnehmen kann. Wir sind gespannt.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» Kann die flotte Rynn die scheinbar übermächtige Lara Croft ausstechen? Ich denke, daß die Amazone aus dem Hause Psygnosis eine Chance hat. Die Landschaftsgrafik und die Texturen sehen bereits jetzt besser aus als bei Tomb Raider 3, mit dem Drachen Arokh offenbaren sich zusätzliche Möglichkeiten für das Gameplay und die Steuerung ist intuitiver. Allerdings müssen die Programmierer von Surreal Software an der derzeitigen Version noch einiges feilen, damit am Ende auch der Spielspaß stimmt. Unsere frühe Vorabversion hatte noch viele Grafikfehler und wenige Sound-Effekte – darum geht es aber erst in zweiter Linie. Wichtiger ist vielmehr, wie die Story transportiert wird (Zwischensequenzen und Nichtspielercharaktere fehlten zum jetzigen Zeitpunkt noch) und ob die Macher bei den Rätseln innovative Ideen einbauen und die zwar flüssigen, aber nicht perfekten Animationen noch verbessern – Lara bewegt sich halt eleganter und weiblicher. Wenn mit der Fertigstellung alles nach Plan läuft, sind wir im April schlauer. «

Voraussichtlich:	Mind. P 166, 16 MB RAM, 3D-Karte, Win95		
Technik:	Direct 3D, Glide, DirectSound3D, QSound		
Multiplayer:	8 Sp. LAN,TCP/IP, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Surreal/Psygnosis	Erscheint:	April

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

Interstate ´82 • Action

NEW WAVE



Die 80er Jahre – das waren Reaganomics, Krieg der Sterne, die Wiedervereinigung, aber auch die coolen Sonnenbrillen von Don Johnson, Magnums roter Ferrari, Ghost in the Machine von The Police und Nenas 99 Luftballons. Wie man aus derart disparaten Elementen ein im wahrsten Sinne des Wortes abgefahrenes Computerspiel machen kann, zeigt zur Zeit das Activision-Team um Zack Norman im kalifornischen Santa Monica...



Die Suche nach Groove führt Skye und den coolen Afro-Amerikaner Taurus auch ins Neonlicht-durchflutete Spielparadies Las Vegas.



Die neue, Darkside-Grafik-Engine ermöglicht eine viel feinere Darstellung des Terrains als im Vorgänger Interstate `76.

Vor etwas mehr als einem Jahr brachte Activision mit Interstate ´76 eine regelrechte digitale Verbeugung vor den 70ern auf den Markt. Kultige Afro-Frisuren, Steghosen und knackige Funk-Klänge prägten das Bild, ein Déjà-vu-Erlebnis jagte in diesem Programm das andere. Fast hatte man beim Spielen das Gefühl, in einer dieser grottenschlechten Kult-TV-Serien mit Columbo, Kojak & Co. gelandet zu sein. Sicherlich liegt es weniger am Gameplay als vielmehr am perfekt nachempfundenen Ambiente, den markanten Charakteren und der unkonventionellen Hintergrundstory, daß Interstate ´76 auch heute noch jedem halbwegs informierten Computerspiele-Freak ein Begriff ist. Technisch blieb das Programm nämlich ziemlich weit hinter den Erwartungen zurück: Die auf Mechwarrior 2 basierende Engine war einfach zu schwerfällig, um die für eine rasante Highway-Ballerei notwendige Frame-Rate auf die Beine zu stellen, und die Grafik wirkte auch im Hardware-beschleunigten Modus noch grobklotzig und unattraktiv. Interstate ´82 soll nun in ein paar Wochen weit mehr bieten als nur eine Fortsetzung der Story unter dem Vorzeichen der 80er Jahre. Activision erfand für den I ´76-Nachfolger das Rad sozusagen noch einmal neu, implementierte mit Darkside eine Hardwarenähere, auf Heavy Gear II basierende Engine, überarbeitete das System zum Anpassen der Wagen von Grund auf und führte eine ganze Latte an neuen Gameplay-Elementen ein, die den Spielspaß in bisher ungekannte Höhen treiben sollen...

Kriminell bis obenhin

Reichlich wirr mutet das an, was von der Hintergrundstory bis jetzt schon durchgesickert ist, aber wenn man sich's genau überlegt, ist das genau der Stoff, von dem auch Miami Vice, Knight Rider, The A-Team und Konsorten leben: Groove Champion, seit einem Unfall schwer behindert, kommt in arge Bedrängnis: Mehr durch Zufall stößt er auf kriminelle Machenschaften, bei denen nicht nur die Contra-Rebellen ihre Finger im Spiel haben, sondern auch der US-Präsident höchstpersönlich. Jetzt weiß Groove offensichtlich zuviel und wird von den Gaunern massiv unter Druck gesetzt. Bevor sie ihn jedoch endgültig kidnappen, gelingt es ihm, einen Hilferuf an seine Schwester, die smarte Motorradbraut Skye, auszusenden. Skye wiederum wendet sich in ihrer Not an Taurus, einen exzentrischen, eigenwillig gekleideten Afro-Amerikaner, der seinen Wagen zur ultimativen Kampfma-



Wenn das mal keinen Achsenbruch gibt! Spektakuläre Stunts wie bei Miami Vice & Co. bekommen Sie in Interstate ´82 zuhauf zu sehen.



Mit den abenteuerlichsten Waffen können Sie es bei Ihren Gegnern so richtig krachen lassen – eine sehr effektvolle Angelegenheit!

schine ausgebaut hat. Gemeinsam setzen Skye und Taurus alles daran, Groove aufzuspüren und herauszufinden, wer genau hinter dem großen Komplott steckt. Daß es bei diesem Unterfangen nicht immer bei kleinen Blechschäden bleibt, versteht sich von selbst.

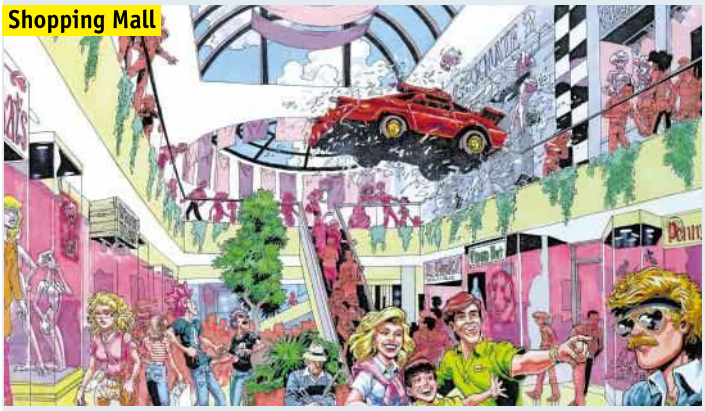
Führerschein? Alle Klassen!

Einer der herausragendsten Unterschiede von Interstate ´82 gegenüber seinem Vorgänger ist die Möglichkeit, in den Missionen auf mehrere verschiedene Fahrzeuge zurückzugreifen: Immer wieder ergeben sich Situationen, in denen Sie beispielsweise Ihren Wagen verlassen, um mit einem herrenlos herumstehenden Motorrad eine enge Passage zu durchqueren oder sich mit dem Hubschrauber in die Lüfte zu erheben. Gelegentlich sind Sie sogar gezwungen, zu Fuß das Weite zu suchen – glücklicherweise können Sie seitlich ausweichen oder auf dem Boden entlangrollen, um den gegnerischen Geschossen zu entgehen. Es ist nicht immer ganz leicht, sich in der Hektik des Kampfes für das richtige Vehikel zu entscheiden: Hubschrauber sind zwar gut gerüstet und schwer zu treffen, aber der kleinste Schaden an den Rotorblättern kann ihnen rasch zum Verhängnis

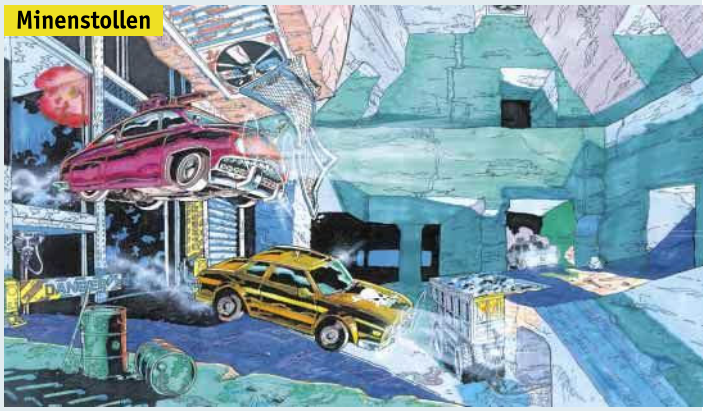
BIZARRE SCHAUPLÄTZE

Die ersten Entwürfe für die verschiedenen Locations, an denen sich die Interstate ´82-Szenarien abspielen, geben bereits einen guten Eindruck vom abgefahrenen Comic-Stil des Programms. Gegenüber dem Vorgänger glänzt Interstate ´82 mit einer breiteren Vielfalt an Schauplätzen: Sie brettern nicht nur die typisch amerikanischen Highways entlang, sondern erleben beispielsweise auch in einem weitverzweigten Minenstollen ein wenig Descent-Feeling, springen mit Ihrem Flitzer direkt in ein belebtes Einkaufszentrum, erforschen dreckige Abwasserkanäle und machen das lichtdurchflutete Spielparadies Las Vegas unsicher.

Shopping Mall



Minenstollen



Abwasserkanäle



Las Vegas



werden. Auf einem Motorrad ist man hingegen schnell, aber vollkommen schutzlos eventuellen Attacken ausgeliefert.

Frisier-Freuden

Angesichts der schier unerschöpflichen Auswahl an verschiedenartigen Straßenkreuzern dürfte wohl jeder Spieler auf seine Kosten kommen, zumal sich jedes Fahrzeug noch individuell mit den abenteuerlichsten Gimmicks aufmotzen läßt. Dabei gilt es jedoch zu bedenken, daß z. B. jedes Waffensystem erst einmal Geld kostet, im Wagen Platz beansprucht und ihn zudem noch schwerer macht. Entscheidet man sich also lieber für den gigantischen Säurewerfer und nimmt dabei ein schwerfälligeres Fahrverhalten in Kauf oder soll man einem flinken, laserbewaffneten Leichtgewicht den Vorzug geben? Hier gibt es viel Raum zum Herumexperimentieren, zumal die Waffensysteme ein paar sehr effektvolle Leckerbissen bereithalten – man denke nur an die MaGMA-Karpoon, die alle zielsuchenden Raketen auf



Teilweise spielen sich die I´82-Missionen sogar in geschlossenen Räumen ab – hier machen Sie einen Abstecher zu den Abwasserkanälen.



Gerenderte Cutscenes sorgen für eine Atmosphäre, wie man sie aus den TV-Serien der 80er Jahre gewohnt ist.



Interstate, wie man es bereits kennt: wilde Ballereien auf den amerikanischen Highways.

ZACK NORMAN ĐAS NEON-INTERVIEW

Zack Norman, Designer von Interstate ´82, gehört sicher zu den schillerndsten Persönlichkeiten der Spielesoftware-Szene. Er begann seine Karriere bei Activision mit der Arbeit an Mechwarrior 2 und war auch maßgeblich an der Entwicklung von Interstate ´76 beteiligt. Obwohl Zack momentan mit seinem aktuellen Projekt wirklich alle Hände voll zu tun hat, nahm er sich die Zeit für ein Interview mit PC Action und ließ seinen sarkastischen Witz nur so sprühen. Lesen Sie selbst...

PCA: Zack, warum habt Ihr Euch für Euer Interstate ´76-Sequel ausgerechnet ein 80er Jahre-Szenario ausgesucht? Siehst Du Interstate ´82 als eine Art digitale Satire auf die 80er?

Zack Norman: Ich liebe „Neon"-Farben. Kennst Du den Duft, den ein guter „neon-grüner" Textmarker von sich gibt? Das Zeug macht Dich high! Aber paß auf, daß Du damit nicht an Deine Nase kommst, denn das gibt einen dicken, grellen Schmierer und die Leute werden Dich auslachen.
Die 80er Jahre sind cool. New Wave-Musik ist cool. Letzte Nacht war ich im Viper und die Band brachte eine echte Punk-Cover-Version von Der Kommissar – ich brüllte „Fuck yeah, Jackass!„ und ließ mich glatt zu einem Stage-Dive hinreißen.
Beantwortet das Deine Frage?

PCA: Na klar. Interstate ´76 war voll von Seitenhieben auf typische 70er Jahre-US-Fernsehserien. Gibt es in Interstate ´82 ähnliche stilistische Einflüsse?

Zack Norman: Miami Vice meets Road Warrior. Crockett & Tubbs meets Mad Max. Du spielst Taurus, der seine Afro-Matte gegen Jerri-Curls eingetauscht hat. Leinen, Baby...

PCA: Ein wichtiger Aspekt von Interstate ´76 war die Musik. Welche Klänge werden wir in Interstate ´82 zu hören bekommen? Habt Ihr Euch für einen neu komponierten Soundtrack im New-Wave-Stil entschieden oder werdet Ihr die originalen Kracher aus den 80ern verwenden?

Zack Norman: Die Grundstimmung ist ganz New Wave. Wie in Interstate ´76 besteht der Soundtrack aus einer Reihe von Songs, die von Originaltiteln aus der Zeit „inspiriert" sind. Meine Einflüsse sind Duran Duran, Madness, The Police, Bowie, Gary Numan, Wall of Voodoo, Gang of Four, B52s, DEVO und alles von Jan Hammer.



Zack Norman, Projektleiter für Interstate ´82, hat seine ganz eigene Art von Humor, die sich natürlich auch im Design seines aktuellen Spiels niederschlägt.

Tatsächlich ist es viel aufregender, mit New-Wave-Musik zu arbeiten als mit Funk, weil dieser Stil viel weltumspannender ist. Mann, die Scheiße, die aus Großbritannien und Deutschland gekommen ist, war wunderbar, jedes Land hatte seine eigene Richtung, aber alles war genial. Hier hatten wir DEVO und Police, aber Ihr hattet Adam and the Ants und Nena. Wir hatten Billy Idol und Ihr The Smiths. Das war alles so geil. Es war das Goldene Zeitalter von MTV!
Dies ist die Musik, mit der ich aufgewachsen bin. 1982 habe ich für die Musik gelebt – „I was blinded with science, I had tainted love, I had a heart of glass".
Und das Beste an der ganzen Sache – es kommt alles wieder. Man hört es im Radio und in den Clubs. Nur weiter so!

PCA: Einer der Schwachpunkte von Interstate ´76 war zweifellos die Grafik-Engine. Was habt Ihr bei Interstate ´82 in dieser Hinsicht geändert, um das Spiel diesmal wirklich rasant zu machen und ihm ein zeitgemäßes, glanzvolles Gesicht zu verleihen?

Zack Norman: Yeah, wir haben eine Menge getan. Das Game hat die aktuellste und radikalste Rendering-Engine, die ich jemals gesehen habe. Sie wirft wie wild mit Polygonen um sich und die Fra-

das getroffene Fahrzeug umlenken, oder den Satelliten LARS, der mit verstärkten Lichtstrahlen eine Menge Unheil anrichten kann.

Straßenfeger

Interstate ´82 wird sehr linear und missionsbasiert aufgebaut sein – voraussichtlich können wir mit etwa zwei Dutzend Einzelspieler-Missionen und ca. 30 Multiplayer-Szenarien rechnen. Letztere umfassen Deathmatches, Rennen sowie einen Capture-the-Flag-Modus über Netzwerk oder Internet und bieten den Spielern auch die Möglichkeit, in Teams z. B. gegen die Künstliche Intelligenz des Computers anzutreten. Letztere weist gegenüber dem Vorgänger ebenfalls eine entscheidende Änderung auf: Simuliert werden sowohl gute als auch schlechte Fahrer, um dem Spieler das Gefühl eines möglichst „realistischen" Gegenübers zu vermitteln. Wer Interstate ´82 spielen will, wird nicht mehr ohne 3D-Beschleunigerkarte in seinem Rechner auskommen – zur „Belohnung" gibt's dafür eine wesentlich attraktivere Optik als im Vorgänger: Mehrere, zuweilen auch farbige Lichtquellen verpassen sowohl den Innenräumen als auch den Outdoor-Abschnitten die richtige Atmosphäre, realistische Explosionen und Partikel-Effekte bei den Raketen sorgen zusätzlich für Würze.

Herbert Aichinger

Taurus ist der Kerl, dessen Rolle man als Spieler in Interstate 82 übernimmt. Neuerdings kann er sogar sein Auto verlassen.



Voraussichtlich:	P 133, 24 MB RAM, 3D-Beschleuniger		
Technik:	Direct3D, Glide, PowerVR, SGL, Rredline		
Multiplayer:	LAN, Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision	Erscheint:	1. Quartal 1999

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

me-Rate kreischt förmlich. Es ist so ein Luxus, mit den weltbesten Programmierern, Künstlern und Designern zusammenzuarbeiten, die alle nur ein Ziel haben: ein Spiel mit einer derart komplexen, eleganten und Hardware-nahen Technologie zu erschaffen

PCA: Interstate ´82 gibt dem Spieler die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen hin- und herzuwechseln und sogar sein Gefährt zu verlassen. Muß man dies tun, um in dem Spiel auf einen grünen Zweig zu kommen, oder kann man sich als Spieler auf das Fahrzeug beschränken, mit dem man am besten zurechtkommt? Welchen Einfluß hat dieses neue Feature aufs Gameplay?



Das Kind im Manne: Mitglieder des Interstate ´82-Teams zeigen am Fußboden ihres Büros, daß sie auch mit „analogen" Sportwagen souverän umgehen können.

Zack Norman: Der Spieler kann sich im Singleplayer-Modus für jedes beliebige Fahrzeug entscheiden. Er kann seinen gewohnten Wagen beibehalten oder ihn mit größeren, durchschlagskräftigeren Waffen aufrüsten. Man kann Motorräder benutzen, exotische Sportwagen, aufgemotzte 50er-Jahre-Wagen, Hotrods, Station Wagons (à la Family Truxter) und Riesen-Roboter-Ameisen fahren. Du kannst Interstate ´82 sogar zu Fuß durchspielen, wenn Du gut bist!
Wir nennen das „Multi-Vehicle-Combat" und so funktioniert das Ganze: Im Einzelspieler-Modus muß man Orte aufsuchen, die mit dem Auto nicht erreichbar sind – Du brauchst also vielleicht ein Motorrad, um über einen Canyon zu springen oder einen engen Gang zu passieren. Im Multiplayer-Modus kriegen die Spieler den „Frag" nicht, bis der „Fahrer" sein Leben verloren hat. Der verfolgte Spieler hat also die Möglichkeit, sein Fahrzeug zu verlassen und seinen Weg zu Fuß fortzusetzen. Als Fußgänger kann er sich nun nach einer Deckung umschauen, sei es ein Graben, ein Gebäude oder gar ein Bunker mit Raketenwerfer.

PCA: Habt Ihr Euch für Interstate ´82 mit der Fahrphysik von echten Autos beschäftigt?

Zack Norman: Alle modernen Rennspiele nehmen die tatsächliche Fahrphysik als Ausgangspunkt, ganz egal für welche Plattform oder für welchen Gameplay-Typ sie entwickelt werden. Aber ich muß betonen, daß ein Spiel nicht allein deshalb den Charakter einer Simulation bekommt, weil sich das Fahrmodell an tatsächlichen physikalischen Gegebenheiten orientiert. Nimm als Beispiel Interstate ´82. Die Programmierer begannen mit der realistischen Fahrphysik, um die Parameter zu definieren, nach denen sich ein Fahrzeug im Spiel verhält, aber dann haben sie sich von der „Realität" verabschiedet, um den „Spaß" nicht zu kurz kommen zu lassen. Hast Du jemals versucht, in einem V-8 Muscle-Car bei 130 km/h das Steuer herumzureißen, um im belebten Las Vegas in eine Seitenstraße abzubiegen? Wir wollen, daß dies als eine AUFREGENDE Erfahrung mit einem REALISTISCHEN Touch rüberkommt – das Auto ist echt, man kann es steuern und vor allen Dingen bringt es SPASS.
Die Idee, die dahintersteckt, ist, dem Spieler nie Zeit zu geben, sich Gedanken über die Fahrphysik zu machen. Alles soll sich so RICHTIG anfühlen, daß ihm der Gedanke nie in den Sinn kommt.

PCA: Welche neuen Features habt Ihr in Sachen Fahrzeug-Anpassung und Waffen auf Lager?

Zack Norman: Das Interface für die Anpassung der Fahrzeuge ist durch und durch grafisch und „drag & drop". Es ist also sehr leicht, seinen Wagen auszurüsten. Größere, kraftvollere Waffen beanspruchen mehr Platz im Auto als kleinere, schwächere. Das Interface ist viel flexibler als in Interstate ´76, aber Du mußt es gesehen haben, um es richtig schätzen zu lernen.
Wir haben eine ganze Reihe neuer Waffen implementiert, inklusive SDI-Waffen (Krieg der Sterne), die Strahlen von kreisenden Satelliten herabrufen, und Karpoons, die beim Gegner einen Motorschaden verursachen. Wir haben Säure-Sprüher, Farben-Sprüher, Flammenwerfer, Minenleger, Giftgas-Injektoren und jede Menge geheimer Goodies.

PCA: Zack, vielen Dank für das neonfarbene Gespräch...

Zack Norman: Drive the action – drive the combat. Later bro'...

Treffen sich ein Deutscher, ein Franzose und ein Österreicher. Sagt der Deutsche: „Hey, laßt uns doch eine Panzersimulation machen...“ Stopp! Auszeit! So oder ähnlich beginnen normalerweise Witze. Was die Firma Wings Simulations vorhat, ist aber alles andere als ein Witz – wenngleich Deutsche, ein Franzose und ein Österreicher beteiligt sind: Nahe Bochum arbeitet ein siebenköpfiges Team an einem Spiel, das die Spitze des Genres erobern soll.

Panzer Elite • Simulation

AUGE DES TIGERS





Der Spieler kann im 3D-Cockpit durch die fünf Positionen einer Crew wechseln. Unsere Bilder zeigen die Plätze des Fahrers und des Ladeschützen in einem amerikanischen Sherman M4.

Zwischen 1942 und 1944 lieferten sich deutsche und amerikanische Truppen erbitterte Gefechte. Panzer Elite versetzt den Spieler in diese Zeit, wobei er wahlweise auf alliierter oder deutscher Seite Panzerstaffeln durch Nordafrika, Italien und die Normandie führt. Realismus zählt, selbst bei der Balance der Kräfte. Die Amerikaner kompensieren die unterlegene Technologie mit schier unerschöpflichem Nachschub und zusätzlicher Artillerie. Kritikern, die die historische Hintergrundgeschichte als zu heikel empfinden, will die Firma von vornher-





Dieser Panther rollt langsam auf ein Dorf zu, weil sich dort Infanteristen verbergen könnten.

ein den Wind aus den Segeln nehmen. Es gehe nicht darum, den Krieg zu gewinnen, sagt Geschäftsführer Teut Weidemann. „Das Ziel ist, zu überleben." Die Story schreitet also unbeeinflußt von den Leistungen des Spielers fort.

Umfangreiche Recherche

Den PC-Besitzer erwarten pro Seite 40 Missionen, die einzeln oder als Kampagnen gespielt werden können. Einige der Karten sind 40 Quadratkilometer groß, so daß es eine halbe Stunde dauern kann, nur um von einem Ende zum anderen zu fahren. Die Macher haben viele Veteranen befragt, Museen besucht und alte Handbücher gewälzt, um Gefährte wie den Panther, den M4A3E2 „Jumbo", den Sherman und den Tiger originalgetreu auf den Monitor zu bannen. Deshalb unterscheiden sie sich u. a. stark in Feuerkraft, Panzerung und Bewaffnung. Bei der Munition bietet Panzer Elite nicht nur die üblichen Varianten „hochexplosiv", „panzerbrechend" und „Rauch", sondern alle Unterarten wie Panzergranate 39, Panzergranate 40 usw.

Rollenspielelemente

Die Crew-Mitglieder, die der Spieler einteilen darf, gewinnen im Laufe der Szenarien an Erfahrung, so daß auch Rollenspiel-Elemente einfließen. Sogar an Attribute wie Moral, Übersicht und Wartungsfähigkeiten wurde gedacht. „Ein grüner Ladeschütze braucht pro Schuß vielleicht sechs Sekunden, während ein erfahrener Kollege es auf einen Wert von drei bis vier Sekunden bringt", erklärt Weidemann, wie sich dies auf das Spiel auswirkt.

SO SPIELT SICH PANZER ELITE

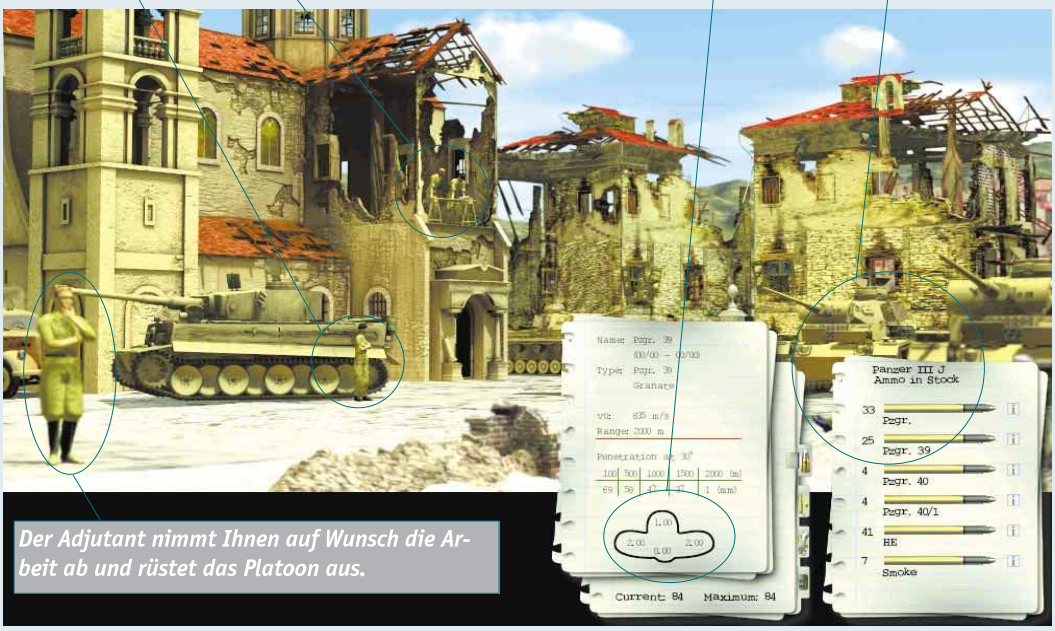
Der PC-Besitzer fährt als Kommandant den Führungspanzer und dirigiert je nach Nationalität drei (Deutschland) oder vier (USA) weitere Kampfmaschinen, die der Computer steuert. Es ist möglich, die Staffel in sechs Formationen über das Gelände zu scheuchen, wobei Genre-typische Befehle wie „Feuer auf Sicht" oder „Greife dieses Ziel an" gegeben werden können. Der Spieler muß während der Missionen unter anderem Gebiete auskundschaften, Lkw-Konvois beschützen, Dörfer verteidigen, hinter feindlichen Linien kämpfen, Infanteristen retten oder auch auf „Tigerjagd" gehen, also die damals fortschrittlichsten deutschen Panzer aufspüren. Gefechte finden in Städten, auf Ebenen, zwischen Bergketten, in Wäldern und Steinwüsten statt, wobei auch Witterungseinflüsse wie Regen oder Nebel und unterschiedliche Bodenverhältnisse eine Rolle spielen. Programmierer Markus Oberranter erklärt, daß sich beispielsweise Straßen erheblich auf den Erfolg auswirken – auf Feldwegen oder gar im Schlamm haben die eigenen Truppen erhebliche Geschwindigkeits-Nachteile. Wer will, kann nicht nur seinen Job als Kommandant erfüllen, sondern auch im eigenen Panzer die Aufgaben von Richtschütze, Ladeschütze, Funker und Fahrer übernehmen. Jede Mission bietet Primärziele und Sekundärziele, die erledigt werden müssen beziehungsweise sollen.

Um die Crew festzulegen, klickt man auf den Kommandanten des jeweiligen Panzers.

Hier geht's zur Missionsbeschreibung.

Selbst der Explosionskegel von Granaten wird realistisch festgelegt – nicht vereinfacht kreisrund wie bei vielen anderen Simulationen, sondern mit deutlich seitlicher Ausprägung.

Um Panzer zu munitionieren, zu betanken und auszutauschen, klickt man das entsprechende Gefährt an. Hier ist das Munitionsmenü geöffnet.

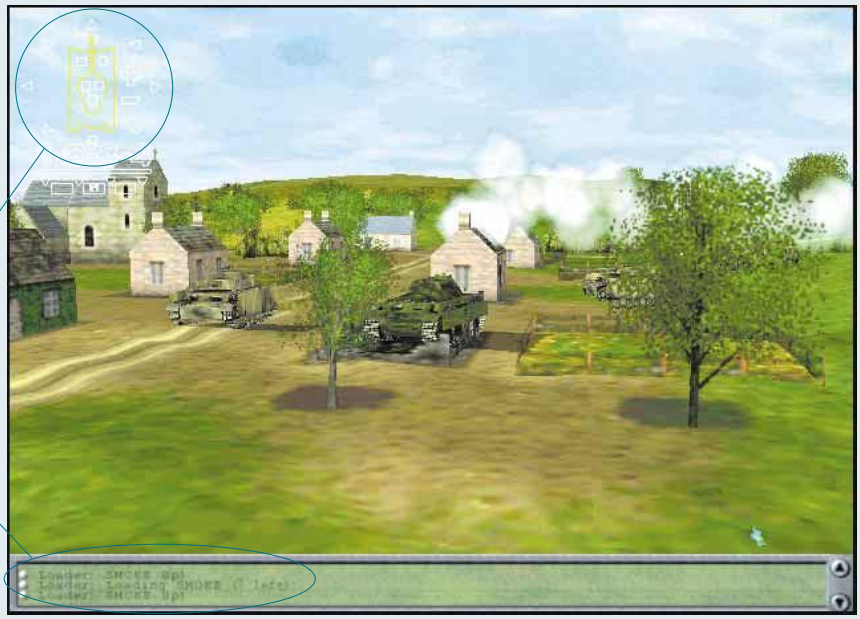


Der Adjutant nimmt Ihnen auf Wunsch die Arbeit ab und rüstet das Platoon aus.

Zwischen den Missionen wählt der Spieler anhand einer grafischen Oberfläche seine Panzer, munitioniert und betankt sie. Außerdem kann er die Gefährte modifizieren, indem er z. B. zusätzliche Panzerungsschürzen anbringt. Wichtig für einen Erfolg ist ferner, wie die Crew zusammengestellt wird.

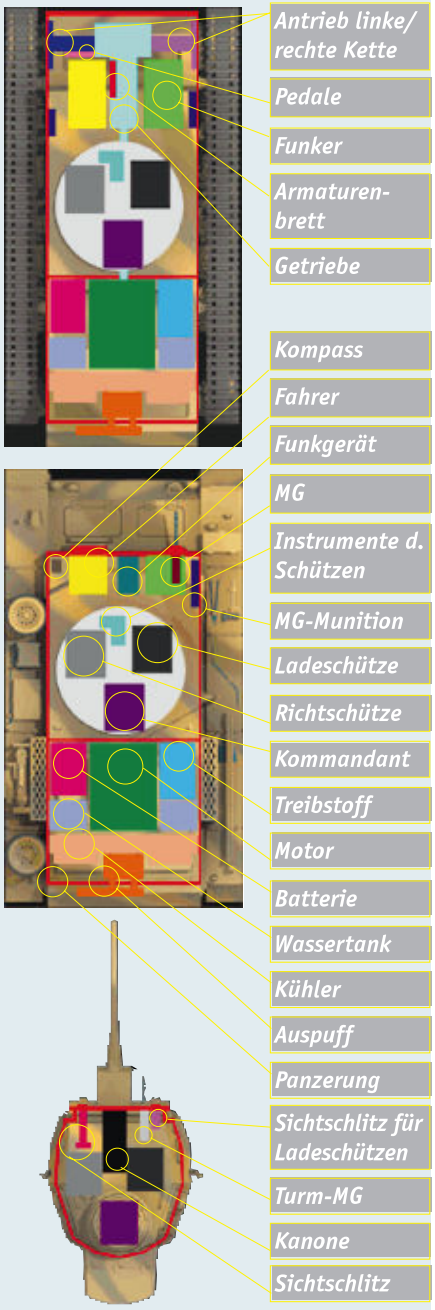
Durch dieses Menü lassen sich die Panzer auch per Mausklick steuern. Das Interface erlaubt u. a. folgende Möglichkeiten: Turm drehen; beschleunigen/bremsen; Kamera-Perspektive wechseln; Befehle an Wingmen.

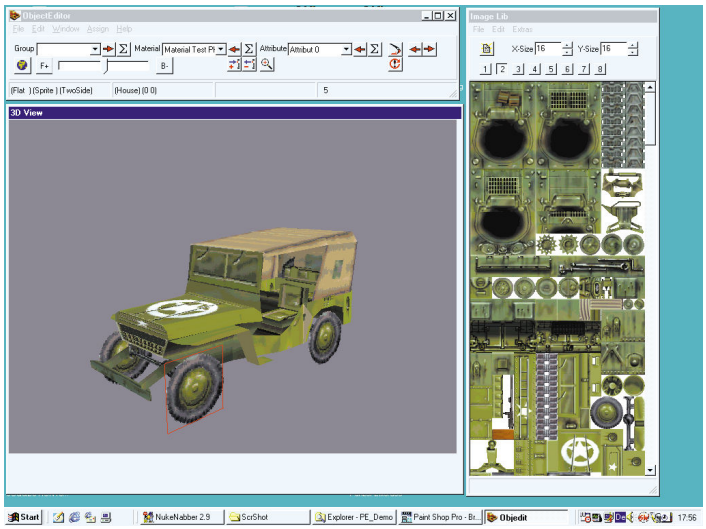
In dieser Leiste sind Informationen zum Kampfgeschehen ablesbar.



DAS SCHADENSMODELL

Die Jungs von Wings Simulations legen größtes Augenmerk auf den Realismus, auch was das Schadensmodell betrifft. Eine Kollisions-Berechnung setzt den Winkel und die Wirkungswerte des Projektils auf die Panzerung fest. Danach folgt das Programm dem Weg des Geschosses innerhalb des Fahrzeugs. Panzer Elite hat ein Stufenmodell des Innenraums, wo alle internen Systeme dargestellt werden. Wenn ein Projektil das System trifft, wird seine kinetische Energie verringert und die Komponente beschädigt. Das setzt sich so lange fort, bis die kinetische Energie Null erreicht. Eine Rolle spielt freilich auch die Art der Munition und der Panzerung. „Es kann sein, daß der Panzer durchschlagen wurde, aber noch kampffähig ist", sagt Teut Weidemann. Es sei auch möglich, daß z. B. nur einzelne Teile des Kettengefährts beschädigt würden oder ein bestimmtes Besatzungsmitglied getötet werde.



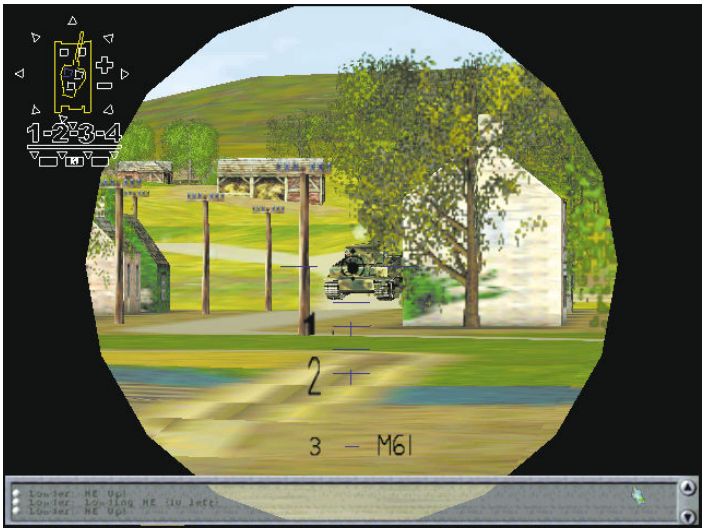


In diesem Editor gestalten die Programmierer die 84 Fahrzeugtypen. Rechts sind die Texturen zu sehen, die auf die Modelle geklebt werden.

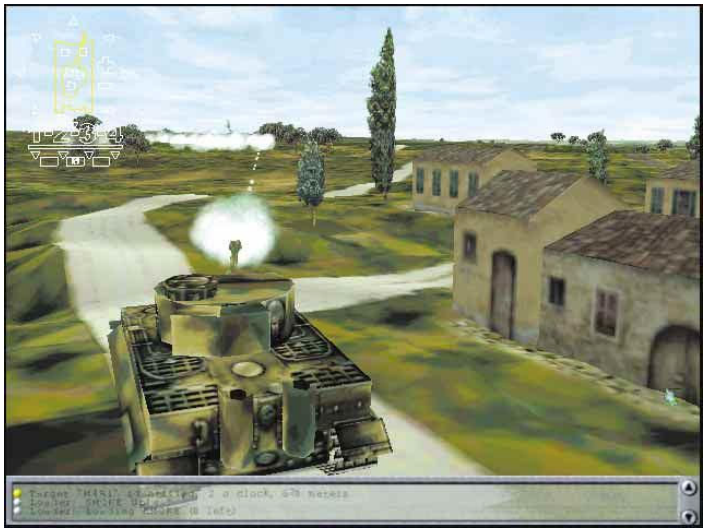
Bei den Geschossen werden nicht nur Geschwindigkeit und Gravitation, sondern auch Drall und Windeinflüsse berechnet. Das Fahrmodell der Panzer berücksichtigt die individuelle Federung der einzelnen Räder. Bei der Landschaft will das Team ebenfalls keine Kompromisse machen. „Hügel dienen als Schutz, jeder Baum oder Busch ist tatsächlich vorhanden und keine künstliche Polygongeschichte." Selbst ganze Wälder sind zu finden, die eine gute Tarnung möglich machen. Wer Gebäude rammt, wird feststellen, daß die Häuser nicht am Stück zusammenfallen, sondern Wand für Wand. „Das sieht a) gut aus und b) kann ich mich in solche Ruinen reinstellen und sie als Schutz verwenden", erklärt Weidemann. Und noch ein Wort zur charakteristischen Darstellung der Szenarien: Der eine oder andere Mitarbeiter verbrachte schon mal seinen Urlaub in der Normandie oder Tunesien, um aussagekräftige Fotos zu schießen. Besondere Merkmale finden sich dann auch im Spiel wieder, und zwar in den Bereichen Architek-



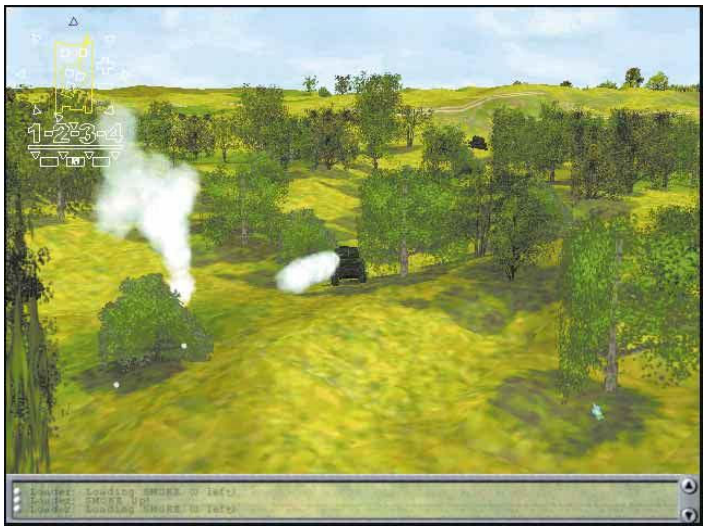
» *Jede Person im Panzer hat ihre eigene KI. Wir haben sogar eine Befehlshierarchie, damit alles reibungslos klappt.* «
Markus Oberranter, Programmierer



Den Tiger im Visier: Shermans müssen dicht an die Raubkatzen herankommen, um deren Panzerung knacken zu können.



Dieser 60 Tonnen-Tiger setzt Rauchgranaten ein, um seine Flanke zu schützen. Das Bild stammt aus dem Italien-Szenario.

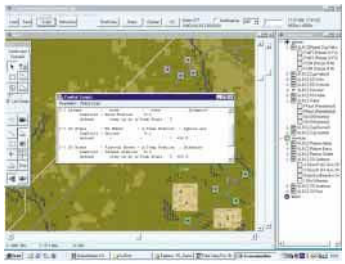


In der Normandie kann der Panzerkommandant Wälder als Deckung benutzen. Verharrt er bewegungslos, ist das Fahrzeug kaum zu sehen.

tur, Terrain-Eigenschaften und Vegetation.

Neulich im Museum...

Die 3D-Grafik ermöglicht im hohen Detail Sichtweiten von bis zu 500 Metern, freilich je nach Hindernissen, die den Blickwinkel beeinträchtigen. Mit einem Fernglas soll der Spieler sogar rund vier Kilometer weit sehen können. Was die Sounduntermalung betrifft, versucht das Team ebenfalls, eine authentische Atmosphäre zu erzeugen. Da es kaum Originalaufnahmen von bellenden Waffen oder Fahrgeräuschen aus dieser Zeit gibt, mußten die Macher ein bißchen tricksen. Beim Motor des Panthers allerdings sieht es anders aus, da sich für dieses Kettenmonster eine besondere Recherche- und Aufnahmemöglichkeit ergab. Im Panzermuseum zu Munster ließ ein Veteran für Wings Simulations ein solches Ungetüm an – was einen wenig hübschen, schwarzen Fleck auf der Vitrine hinterließ, die dummerweise direkt hinter dem Auspuff stand. Zwischen den Aufträgen kann der Spieler auch so etwas wie Ressourcen-Management betreiben (lesen Sie dazu den Kasten „So spielt sich...“). Wie



Mit dem Szenario-Editor gestalten die Macher die Missionen von Panzer Elite.

wichtig es sein kann, mit Sprit zu haushalten, zeigt ein Beispiel: Der Tiger benötigte rund 500 Liter Treibstoff auf 100 Kilometer!

Editor frei Haus?

Ob die Macher ihren Mission- und Szenario-Editor zum Herunterladen ins Internet stellen oder erst auf die bereits geplante Zusatz-CD packen, steht indes noch nicht fest. Im derzeitigen Stadium macht Panzer Elite einen durchdachten Eindruck, auch Grafik- und Sound-Effekte stimmen. Inwieweit Weidemann & Co. bei all ihrer Liebe zu Detail und Realismus das Gameplay auf einem unterhaltsamen Niveau halten können, läßt sich freilich erst im Rahmen eines Tests klären.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mind. P 166 MMX, 32 MB, Direct3D		
Technik:	DDraw, D3D, Glide, Q-Sound, FF		
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP	Sprache:	deutsch/wahlweise englisch
Hersteller:	Wings Simulations GmbH	Erscheint:	März 1999

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

AUS DEM NÄHKÄSTCHEN

Im Gespräch mit Teut Weidemann, dem Geschäftsführer von Wings Simulations, erfuhren wir weitere Details über das ehrgeizige Projekt Panzer Elite.



„Taktikbesprechung“: Geschäftsführer Heiko Schröder, Grafik-Designer Eric Cochoneau, Geschäftsführer Teut Weidemann und Programmierer Markus Oberranter (v.l.). Für Panzer Elite nutzen sie authentisches Kartenmaterial.

PC ACTION Panzer Elite ist eine Simulation. Sie wird aber zahlreiche Hilfen enthalten, die sie nicht nur für Hardcore-Freaks interessant machen sollen. Inwieweit wird der Spieler „bestraft“, wenn er den Realismusgrad herabsetzt.

Teut Weidemann: *Wenn Du Hilfen einschaltest, gibt's weniger Punkte. Das wirkt sich auf die Zahl der Medaillen, die Steigerung der Fähigkeiten des Crew-Personals und den Nachschub aus. Wenn man als „Experte“ spielt, bekommt man z. B. den Tiger früher – das ist also eine kleine Belohnung.*

PC ACTION Die Zwischensequenzen beziehen sich auf den historischen Hintergrund zwischen 1942 und dem September des Jahres 1944. Was wird in den Videos zu sehen sein?

Teut Weidemann: *Originalaufnahmen aus dem 2. Weltkrieg, die in Spielen noch nicht zu sehen waren. Wir haben Archive angegangen, die nicht schon ausgelutscht sind.*

PC ACTION Stimmt es, daß jedes Besatzungsmitglied im Panzer eine eigene Stimme bekommt?

Teut Weidemann: *Jede Position im Panzer hat ihre charakteristische Sprachausgabe. Wir hatten ursprünglich sogar an einen Richtschützen aus Oklahoma gedacht, der Stunden braucht, um die Reichweiten anzusagen [lacht]. Das wäre schön gewesen...*

PC ACTION Was ist Euch bei Panzer Elite besonders wichtig?

Teut Weidemann: *Neben der Fahrphysik der Panzer, der Ballistik und dem ganzen „Krempel“ wollten wir die Kampfumgebung simulieren. Die Landschaft verformt sich. Nach einem Artilleriebeschlag auf ein Dorf kann es zum Beispiel sein, daß Du mit dem Panzer gar nicht mehr durchkommst, weil sich so viele Krater gebildet haben.*



Tunesien, Februar 1943: Der Spieler beobachtet von seinem Sherman aus, wie sein Platoon attackiert wird.



Beim Namen Westwood denken alle erst an Command & Conquer und vergessen vollkommen, daß die renommierte Software-Schmiede auch noch zahlreiche andere hervorragende Spiele entwickelt hat. Dazu gehört auch die Rollenspiel- bzw. Action-Adventure-Serie Lands of Lore, die übrigens schon vor C&C für durchzockte Nächte und schier endlosen Spielspaß sorgte.

Lands of Lore 3 • Rollenspiel

WELTEN-BUMMLER

Kaum war Belial verbannt und langsam wieder Ruhe in Gladstone eingekehrt, verschwand das Draracel, der letzte der alten Götter und Seher von Gladstone, aus dieser Welt. Jakel, der treue Diener des Draracel, fürchtet um seinen Meister. Indem er einen magischen Spiegel zerbricht, will er ein Portal zum Aufenthaltsort seines Herrn öffnen. Doch statt dessen springen gleich fünf Tore in andere Welten auf, aus denen furchtbare Kreaturen in Gladstone einfallen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Copper, einem Bastard von Eric LeGre, dem Bruder des Königs. Monsterhorden töten den Onkel und die Prinzen. Copper kommt mit dem nackten Leben davon, aber die Kreaturen stehlen ihm die Seele. Der Mystiker Dawn konnte mit seiner Magie zwar noch verhindern, daß der seelenlose Copper sofort stirbt, aber der Zauber wird mit jedem Tag schwächer. Copper hat aber noch ein ganz anderes Problem: Einige mächtige Leute Gladstones würden Copper nur sehr ungern als nächsten König auf dem Thron sehen und schmieden heimlich Intrigen. Zudem treibt immer noch eine Bande Monster in Gladstone ihr Unwesen. Es gibt nur eine Lösung: Copper muß seine Seele wiederfinden, die Portale schließen und kann dann seinen Anspruch als Thronfolger durchsetzen.

Dreidimensionale Illusion

Lands of Lore 3 benötigt eine Direct3D-Karte, um auch auf langsameren Rechnern eine passable Geschwindigkeit zu erreichen. Sämtliche Personen, Monster und vergleichbare Objekte bestehen aber wieder nicht aus Polygonen, sondern sind Pseudo-3D-Voxelgrafiken. Nur so ist die gute Optik bei akzeptabler Performance möglich, wenn sich mehr als 20 Objekte gleichzeitig im Blickwinkel des Spielers tummeln. Zeitgemäß hingegen ist die Licht- und Schattenberechnung in Echtzeit. Mit dieser Technik macht Lands of Lore 3 einen realistischen Eindruck und simuliert zusätzlich Tiefe. Besonders bei den Zaubersprüchen dürften diese Effekte wieder in ihrer ganzen Pracht zu sehen sein.

Charakteristisch

Im dritten Teil kommen verstärkt Rollenspiel-Elemente zum Einsatz. Zwar kann der Spieler seinen Charakter nicht selbst entwerfen, aber nach Geschmack fortbilden. In Gladstone bieten vier Gilden ihre Dienste an. „The Iron Ring" bildet Krieger im Kampf mit Schwert, Axt, Bogen oder ohne Waffen aus. Mit ausreichend Training kann Copper spezielle Angriffe wie den starken Hieb, schnellen Schlag und gezielten Angriff erlernen. Nur angesehene Gildenmitglieder kommen zudem in den Genuß besserer Waffen und Rüstungen. Das absolute Gegenteil der Kriegergilde stellen die „Talamari" dar. Als Anhänger dieser mystischen Gemeinschaft verbessert Copper seine magischen Fähigkeiten und bekommt hin und wieder verzauberte Gegenstände angeboten. Die „Order of the Finch" hat sich auf Heilung und Schutz spezialisiert. Die letzte Gilde existiert offiziell nicht und befaßt sich ausschließlich mit ehrlosen Methoden. „The Bachhanal" sind bekannt für ihre Diebe und Meuchelmörder, die ausgezeichnet Schlösser öffnen, fremde Taschen erleichtern oder ihre Gegner unbemerkt mit einem Schlag von hinten töten können. Um sich



Mutierte Riesenratten greifen Copper an, sobald er in ihr Revier eindringt. Ein paar dieser Blitze sollten ausreichen, um sie zu töten.



Man beachte die Licht-Effekte an den Mauern sowie die Schatten in der dunklen Gasse dahinter. Dadurch wird der 3D-Eindruck verstärkt.

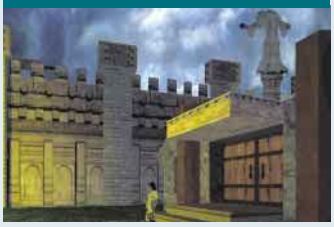


Zaubersprüche, Waffenauswahl, Questbuch, Quickslots, Inventory und vieles mehr lassen sich auf einem Bildschirm darstellen. Der blaue und der rote Balken zeigen die Zauber- und Lebenskraft Coppers an.

DIE SECHS WELTEN

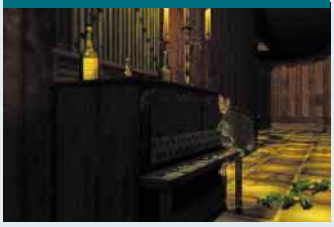
Von Gladstone aus führen fünf Portale in völlig andere Welten. Dieser bei Programmierern beliebte Trick liefert eine plausible Erklärung, um die Grafik und Story abwechslungsreicher zu gestalten. In jeder Welt muß Copper einen Splitter des magischen Spiegels finden, um die Portale nach und nach zu schließen.

Gladstone



In der Heimatwelt erhält Copper die Ausbildung zum Krieger, Priester, Magier und Dieb. Außerdem muß er seine Ansprüche auf den Königsthron durchsetzen. Gladstone ist eine typische mittelalterliche Fantasy-Welt.

Underworld



Im Totenreich spukt es ganz gewaltig. Im Stil eines viktorianischen Herrenhauses generiert Lands of Lore 3 eine angemessene Atmosphäre. Endgegner ist hier der Sensenmann höchstpersönlich, der vielleicht auch Coppers Seele hat.

Shattered Desert



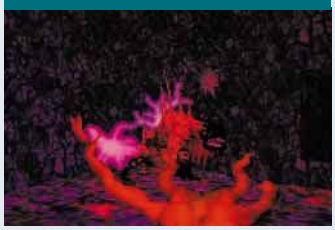
Hierbei handelt es sich um die Erde! Allerdings nicht in unserer Zeit, sondern in der Zukunft, nach einem Atomkrieg, Mutanten und Bunker inklusive. Zum Glück gibt es magische Heilungen, die Copper anschließend radioaktiv entseuchen können.

Frozen Wastes



In den Eiswüsten lebt ein Stamm Amazonen unter der Führung der barbarischen Königin Jacinda. Eventuell besitzt auch sie den Splitter, um das Portal nach Gladstone wieder zu verschließen.

Volcanic Caves



Auf dieser vulkanischen Welt geht es heiß her. Ströme von Lava durchziehen die Höhlen. Am tiefsten Punkt liegt angeblich der Splitter, doch dort lauert auch der Herrscher dieser Welt: Morphera, der Magmadrache!

Ruloi Home World



Veteranen des zweiten Teils kennen schon einige Spezies der Ruloi. Auf deren Heimatwelt bekommt es Copper nicht nur mit den schwachen Drohnen, sondern auch den viel stärkeren Kriegern dieser Rasse zu tun.

ihr anzuschließen, muß Copper schon einige Zeit durch die Abwasserkanäle Gladstones wandern. Der Spieler entscheidet sich frei, welchen Gilden er beitritt. Gesammelte Erfahrung teilt sich maximal zwischen allen vier Berufen, Krieger, Magier, Priester und Dieb, auf. Dieses System ist übrigens schon mehrfach erprobt und an die zehn Jahre alt. In Dungeon Master trainierte der Spieler erstmals seine Helden als Krieger, Magier, Priester und Ninjas (Dieb). Darüber hinaus darf sich Copper als Alchemist bewähren. In den Welten finden sich unterschiedlichste Kräuter und Mineralien, die effektive Tinkturen, Heiltränke, Gifte und Sprengstoffe abgeben – vorausgesetzt, man kennt die dazu nötigen Rezepte.



In den unterschiedlichen Welten begegnet Copper gefährlichen Monstern wie diesem Skelett.



Die Balken zeigen an, wann Copper sich als Magier, Krieger, Dieb oder Priester verbessert.

Guter Geist

Copper ist zum Glück nicht ganz allein auf seinen Abenteuern. Zwar ist es nicht möglich, weitere Charaktere in eine Art Party aufzunehmen, aber jede der vier Gilden kann Copper ein magisches Wesen zur Verfügung stellen, das ihm hilft. Dieses Wesen besitzt ähnliche Fähigkeiten, wie sie auch in der Gilde gelehrt werden. So lassen sich Schwächen einer bestimmten Berufswahl ausgleichen: Zum Beispiel ist ein Zauberer mit dem magischen Wesen der Kriegergilde in Nahkämpfen nicht mehr ganz so hilflos. Allerdings



Die Ruloi sind äußerst flink. Schwächere Zaubersprüche können sie nicht aufhalten.

steuert der Computer diesen guten Geist. Sollte er zuviel Schaden nehmen, kann er sterben. Da Copper und das Wesen eine magische Bindung eingehen, verliert auch er gleichzeitig einen großen Teil seiner Lebenskraft. Es darf zudem immer nur ein und das selbe Wesen Copper durch das Spiel begleiten. Treffen Sie also Ihre Wahl weise und mit Bedacht! Falls Ihr Helferlein verletzt oder gar tot ist, bringen mächtige Zaubersprüche dies wieder in Ordnung.

Reaktiv

Obwohl Lands of Lore 3 neben Adventure- und Action-Fans auch wieder Rollenspieler anspricht, ist die Steuerung sogar noch simpler als im Vorgänger. Einsteiger wie Fortgeschrittene sollten damit keine Probleme haben. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Bedarf automatisch. Erst wenn der Spieler etwas ganz Bestimmtes ausprobieren will, muß er die Standard-Einstellung manuell verändern. So bleibt die Steuerung intuitiv, ohne den Spieler einzuschränken. Dadurch spielt sich Lands of Lore 3 vermutlich unkomplizierter und flüssiger als die vorangegangenen Teile. Bereits im März 1999, fast zeitgleich mit Command & Conquer: Tiberian Sun, will Westwood die Testphase abschließen und Lands of Lore 3 veröffentlichen. Die deutsche Version soll zeitgleich mit der englischen erscheinen. Abgesehen von der Sprache dürften sich die beiden Fassungen aber nicht unterscheiden.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Multiplayer:	Keine Mehrspieler-Option
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Westwood/EA
Erscheint:	März 1999

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

Speed Busters • Rennspiel

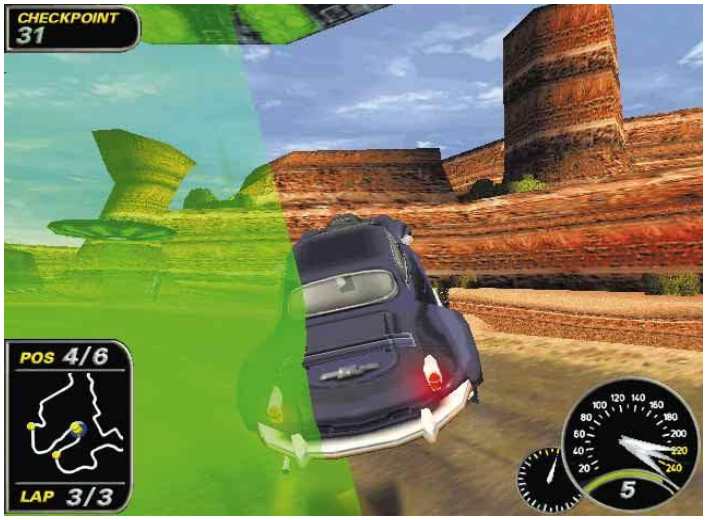
BAHN FREI

Anschnallen und Vollgas! Ubi Soft will uns mit seinem neuen Rennspiel in Atem halten. Doch was suchen Schneepflüge, übergroße Reptilien oder gar King Kong am Wegesrand? Lebt Elvis doch und darf ich jetzt bei Rot über die Ampel fahren oder nicht? Nun, finden Sie es in Speed Busters selbst heraus.

Wem Deutschlands Autobahnen mit dem bevorstehenden EU-Tempolimit zu langweilig werden, kann sich mit bis zu sechs menschlichen Gegenspielern via Netzwerk bei einem der Flitzer in Speed Busters ans Steuer setzen. Frei zuschaltbare Anzeigen für Strecke, Runde, Position sowie Geschwindigkeit, Gang, Drehzahl oder Rückspiegel erleichtern die Orientierung. Mancher rücksichtslose Kontrahent sorgt schon einmal für einen Crash, bei dem die Autos Schaden nehmen. Da fliegt plötzlich die Motorhaube weg, Lampen gehen kaputt, Scheiben zerspringen und die Lenkung versagt. Trotzdem können auch grobe Fahrfehler noch durch geschickten Einsatz einer Nitro-Einspritzung zur Geschwindigkeitserhöhung ausgeglichen werden. Auf der Straße bleiben nur dunkle Bremsspuren zurück. Auch stehen einige geheime Abkürzungen wie beispielsweise Rampen oder zerstörte Brücken leicht abseits der Etappen zur Entdeckung bereit. Überhaupt sind die Wagen und Strecken sehr liebevoll designt. Das beginnt bei der Wahl zwischen den alten oder neuen Modellen und endet bei den vielen verschiedenen Lackierungen und Mustern für die Karosserie.

Wohin geht die Reise?

In Louisiana beginnt die Raserei in einem beschaulichen Südstaatendorf. Am Wagen fliegen majestätische Bäume, Wälder und Tunnels vorbei. Es kann hier schon einmal passieren, daß vor den Schranken eines Bahnüberganges gewartet werden muß, bis ein Güterzug vorbeigefahren ist. Kanada wartet mit herbstlichen Laubwäldern, Staudämmen und einem Hafen auf.



Hilfe! In der berüchtigten Area 51 haben zwei UFOs meinen Wagen mit ihren Strahlen erfaßt. Oder bilde ich mir das alles doch nur ein?



Die Konkurrenz liegt vorn, mein Taxi muß bald in die Werkstatt und zu allem Überfluß wartet auch noch ein Polizeihubschrauber hinter der Brücke.



In Kanada scheint es unter den Lackierern einen Giger-Fan zu geben.



Mexiko: Wer genau hinsieht, erkennt den Fahrer hinter dem Steuer.

Schnelle Reaktionen sind auch bei der wilden Jagd durch die idyllischen Dörfer, überwucherten Ruinen, Inka-Tempel und grünen Berglandschaften von Mexiko gefragt. Wer bisher glaubte, Elvis sei tot, wird im staubigen Nevada ins Grübeln gebracht. Eingeborene beschwören am Wegesrand seinen Geist herauf. Hangars der Air Force und natürlich auch die bunten Straßen von Las Vegas liegen auf dem Weg. In Hollywood rast der Autofreund am Strand entlang sowie durch Produktionshallen und am obligatorischen Hollywood-Schriftzug vorbei. Schneebedeckte Bergpisten, an denen durchaus ein Erdrutsch die Weiterfahrt behindern kann, erwarten den Spieler in den Aspen. Zudem will Ubi Soft in die Verkaufsversion noch Features wie Polizei und ein Management-System einbauen. Mittels diesem soll es dem Spieler ermöglicht werden, seinen Wagen mit allerlei nützlichen Extras aufzurüsten. Wenn zudem noch störende Clippingfehler entfernt und die Städte mit mehr Leben gefüllt werden, dann könnte den Rennspielfan ein interessanter Zeitvertreib erwarten.

Christian Müller

Voraussichtlich:	Mind. P 166, 16 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direkt3D, Glide, DirectSound, Force Feedback
Multiplayer:	6 Sp. LAN u. TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ubi Soft
Erscheint:	Dezember

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

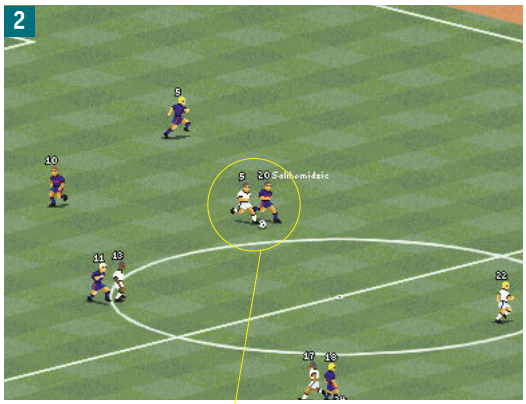
Kurt • WiSim (3. Teil - Die Spielsimulation)

VOLLTREFFER

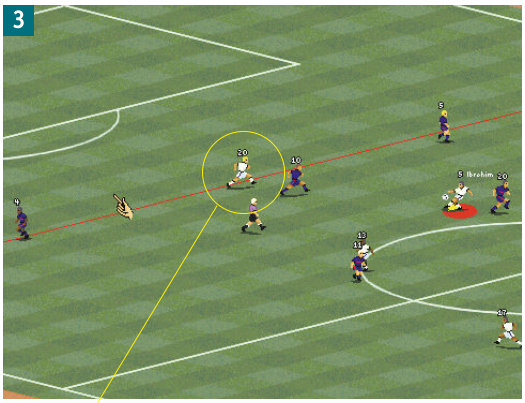
Sie freuen sich über gelungene Kombinationen in Spielen wie FIFA 99 und möchten so etwas auch mit einem Manager veranstalten? Ihr Wunsch war Heart-Line Befehl. Im letzten Teil unserer Vorschaureihe zu Kurt erklärt Ihnen Werner Krahe anhand von Bildern, wie Sie auf das Geschehen auf den grünen Rasen Einfluß nehmen können.



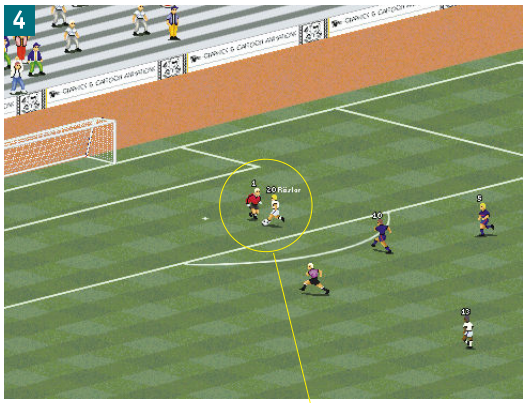
Werner Krahe: Koffour schlägt den Ball über 20 Meter nach vorne. Koffour hätte mit dem Ball auch gehen können. Der Raum vor ihm war frei. Wegen der Einstellungen „lange Bälle“ und „Konterspiel“...



...spielt er jedoch sofort weiter nach vorne. Bei der Ballannahme wird Salihamicic von Ibrahim fair abgedrängt. Wahrscheinlich spielt Kaiserslautern gerade mit großer Härte und vollem Einsatz.



Ibrahim zögert nicht und spielt sofort auf den freien Rößler. Sein hoher Übersichtswert erlaubt diese Reaktion. Zudem hat er Glück, daß Rößler rechtzeitig aus der Abseitsfalle herausgelaufen ist.



Rößler läuft allein auf den Torhüter zu. Die taktische Einstellung „aus allen Lagen schießen“ hätte hier zu einem früheren Schuß geführt. Dann hätte er es eventuell mit einem Heber versucht.

Bisher beschränkte sich bei Fußballmanagern die Hauptarbeit des Spielers überwiegend auf die Planung der einzelnen Spieltage. Wurde genug an Aufstellung, Taktiken und Trainings herumgeschraubt, durfte man stillschweigend zusehen, ob die ausgewählten Maßnahmen am Spieltag auch Früchte trugen. Die Eingriffmöglichkeiten während des Spiels waren arg beschnitten, mehr als Halbzeitansprachen oder Auswechslungen kaum möglich. Kurt wird im Januar damit aufräumen und Sie können sich exklusiv bei PC Action bereits anhand der spielbaren Demo auf der Cover-CD davon selbst überzeugen. Das kreative und erfahrene Team von Heart-Line macht Schluß mit drögen, vorberechneten Spielszenen und läßt Sie aktiv am Geschehen teilhaben.



Schnüffeln erlaubt

Das setzt natürlich voraus, daß sämtliche Spiele mitsamt allen Aktionen jedes einzelnen Kickers in Echtzeit berechnet werden. Alle Spiele? Ja, alle Begegnungen aus allen aktivierten Ligen werden simultan durchgerechnet. Der Beweis für die Richtigkeit dieser Aussage ist erdrückend: Auf Knopfdruck können Sie jederzeit das Gekicke Ihres Teams verlassen und in einem anderen Stadion Ligaluft schnuppern, währenddessen ackert Ihre Mannschaft munter weiter. Doch damit sind Ihre Möglichkeiten längst nicht ausgeschöpft. Eine kurze Aufzählung gefällig? Sie können während des

Doch er hat Pech. Sein Schuß landet am Pfosten.

Die Kommandos auf einen Blick:



DIE MACHER VON KURT (3) - WERNER KRAHE

PC ACTION Hallo Werner! Als „Mr. Bundesliga Manager“ bist Du sicherlich den meisten fußballbegeisterten PC-Spielern ein Begriff. Kannst Du uns einen kurzen Einblick in Deinen Werdegang als Spieleprogrammierer geben?
Werner Krahe: *Die ersten „Programmierschritte“ habe ich mit etwa 14 Jahren auf einem ZX-81 gemacht. Einem ganz einfachen „Kaiser“-Spiel folgte später auf dem C-64 dann der erste Fußball-Manager, den wir mit Freunden lange spielten. Er kannte z. B. schon die selbstgenerierten Torszenen aus dem BMP. Das Programm wurde aber nie veröffentlicht. Der Zeitschrift, der ich es anbot, war es zu lang für ihr Diskettenmagazin. Der erste Bundesliga-Manager war technisch eigentlich ein Rückschritt, aber Spannung und Spielspaß haben ihm zum Erfolg verholfen. Dann folgten in regelmäßigen Abständen neue Bundesliga-Manager. Bis zum BM 97.*



Ein Mann mit Visionen: Bundesliga-Manager-Legende Werner Krahe will dem Genre mit Kurt neue Impulse geben.

PC ACTION Kannst Du kurz beschreiben, welches Deine Hauptaufgaben bei Kurt sind?
Werner: *Neben dem Design des Programmes, das in den Hauptbereichen von Jens und mir erarbeitet wurde, liegt der Schwerpunkt auf der Verwaltung der flexiblen Wettbewerbe, einiger Menüpunkte in Kurt und der Intelligenz der Spieler, die bei Kurt über das Spielfeld wuseln. Ich berechne die Bewegungen und den Animationsablauf. Von Andi Niedermeier kommen die gesamten Grafik-Routinen, die dann alles auf den Bildschirm bringen.*

PC ACTION Kurt soll zur neuen Referenz der Fußballmanager werden. Was kann Kurt zur Evolution im Genre beitragen?
Werner: *Kurt versteht sich als die Generation nach den Dinosauriern. Wie in der wirklichen Evolution wurden die Fußball-Manager einfach immer umfangreicher, die Intelligenz wuchs aber nur langsamer mit. Kurt stellt die Weichen für kompakte, intelligente Simulationen in diesem Genre. Bei Kurt passieren auf dem Spielfeld nur Dinge, die der Manager auch nachvollziehen kann.*

PC ACTION Diese Frage muß jetzt einfach geklärt werden: Inwieweit warst Du denn noch an der Entwicklung des BM 98 beteiligt und wann und warum erfolgte die Trennung von Software 2000?
Werner: *Die neuen Requester und die geänderte Spielgrafik im BM 98 wurden von Andi und mir bis September 1997 eingebaut. Die Spielberechnungen im BM 98 haben sich nicht geändert. Viel Arbeit war das also nicht. Von der Idee, das Programm als neues Produkt zu verkaufen, muß ich mich als Entwickler distanzieren. Auf diese Entscheidung hatte ich keinen Einfluß.*

PC ACTION In welche Richtung wird sich Deiner Meinung nach das gesamte Genre entwickeln. Wo siehst Du bei aller bereits vorhandenen Komplexität noch Entwicklungspotential?
Werner: *Wir mußten zunächst aus Gründen der Berechnungsgeschwindigkeit einige Ideen zurückstellen. Dadurch, daß Kurt völlig neu entwickelt wurde, haben wir hier wieder alle Möglichkeiten. Die Abbildung der einzelnen simulierten Menschen in Kurt kann noch stark weiterentwickelt werden. Damit meine ich nicht nur den Ablauf der Spielszenen. Hier liegt das Potential der Zukunft.*

PC ACTION O.k., da wir über die Gründung von Heart-Line schon viel erfahren konnten, kommen wir gleich zu Kurt. In der Szene herrscht fast ein Glaubenskrieg, was das Styling von Fußballmanagern betrifft. Beinahe alle englischen Titel, einschließlich des neuen „Bundesliga 99“ von EA, setzen auf nüchternes Design und Zahlenkolonnen, deutsche Hersteller geben bunten Iconlandschaften und animiertem Comicstil den Vorzug, auch Ihr mit Kurt. Warum, glaubst Du, ist das so und wo siehst Du Vor- und Nachteile beider Konzepte?
Werner: *Ich halte das weniger für einen Glaubenskrieg als für das Ergebnis verschiedener Kundenwünsche englischer und deutscher Anwender. In England wird der Comicstil am Markt nicht so gut beurteilt. Hier ist es andersherum. Der Vergleich der beiden Konzepte ist ähnlich dem Vergleich zwischen Windows und DOS. In beiden Fällen kann man die selben Vor- und Nachteile vorbringen.*

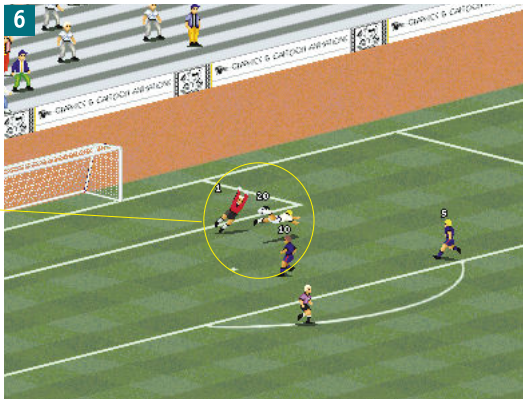
PC ACTION Eine Frage darf ich Dir natürlich nicht ersparen: Habt Ihr schon Pläne, wie es mit Heart-Line nach Kurt weitergehen wird? Kannst Du uns vielleicht einen dezenten Hinweis geben?
Werner: *Kurt wird sicher nicht unser einziges Programm bleiben. Die Produkte werden jedoch auch in absehbarer Zeit aus dem Simulationsbereich kommen. Wir werden uns in jedem Fall auch in Zukunft um alle Kurt-Fans kümmern. Bis zur Veröffentlichung gibt's übrigens aktuelle Infos auf unserer Webseite www.heart-line.de.*

PC ACTION Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg!

Spiels (auch im Pause-Modus!) auswechseln, Statistiken abrufen, Aufstellungen und Raumaufteilungen ändern, die aktuelle Tabelle einsehen, Wiederholungen betrachten und – jawoll – die komplette Team-Taktik umwerfen.

Die Wahrheit liegt auf dem Platz

Was toll klingt, gestaltet sich in der Praxis noch besser, denn gerade bei taktischen Änderungen gehorchen Ihnen Ihre Athleten aufs Wort. Sie liegen 2:0 in Führung und wollen auf Halten spielen?



Rößlers Attribut „Spürnase“ verhilft ihm jedoch vor dem Tor zu blitzartiger Reaktion. Mit einem Flugkopfball versucht er, den abgeprallten Ball doch noch im Tor unterzubringen.

Gut, tun Sie es! Ihre Kicker werden abwartend hin- und herpassen und Ihr Gegner muß sich die Lunge aus dem Hals laufen, um in Ballbesitz zu gelangen. Wenn Sie 2:3 zurückliegen, stellen Sie kurzerhand auf lange, hohe Bälle um und beziehen die Defensivabteilung in das Angriffsspiel ein. Sofort sehen Sie, wie immer wieder Flanken in den Strafraum des Gegners segeln, da muß sich doch ein Abstauber ergeben! Die isometrische Stadiongrafik gewinnt sicher nicht den Schönheitspreis und läßt sich am ehesten mit der Optik von Sensible Soccer vergleichen. Eines aber wird perfekt und bislang einzigartig für einen Manager transportiert – der Eindruck, zum ersten Mal „richtigen“ Fußball erleben zu dürfen. Doch genug der Vorschußlorbeeren, im nächsten Monat muß Kurt beweisen, ob die Testversion unseren bisherigen Eindruck bestätigen kann. Wir haben kaum noch Zweifel daran.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB, Win95/98, NT 4.0		
Technik:	DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer:	18 Sp. PC, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Heart-Line	Erscheint:	Januar 1999

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

Machines • Echtzeit-Strategie/Action

KRIEGSROBOTER

Innovationen entstehen fast immer im Dunstkreis eines erfolgreichen Genres. Echtes 3D in Echtzeit-Strategiespielen war nur der erste Schritt. Action-Elemente wie in BattleZone und Uprising folgten. In diese Richtung dachten die Programmierer von Charybdis für Machines weiter. Die neuen Ideen nehmen mittlerweile schon recht konkrete Gestalt an und können überzeugen.

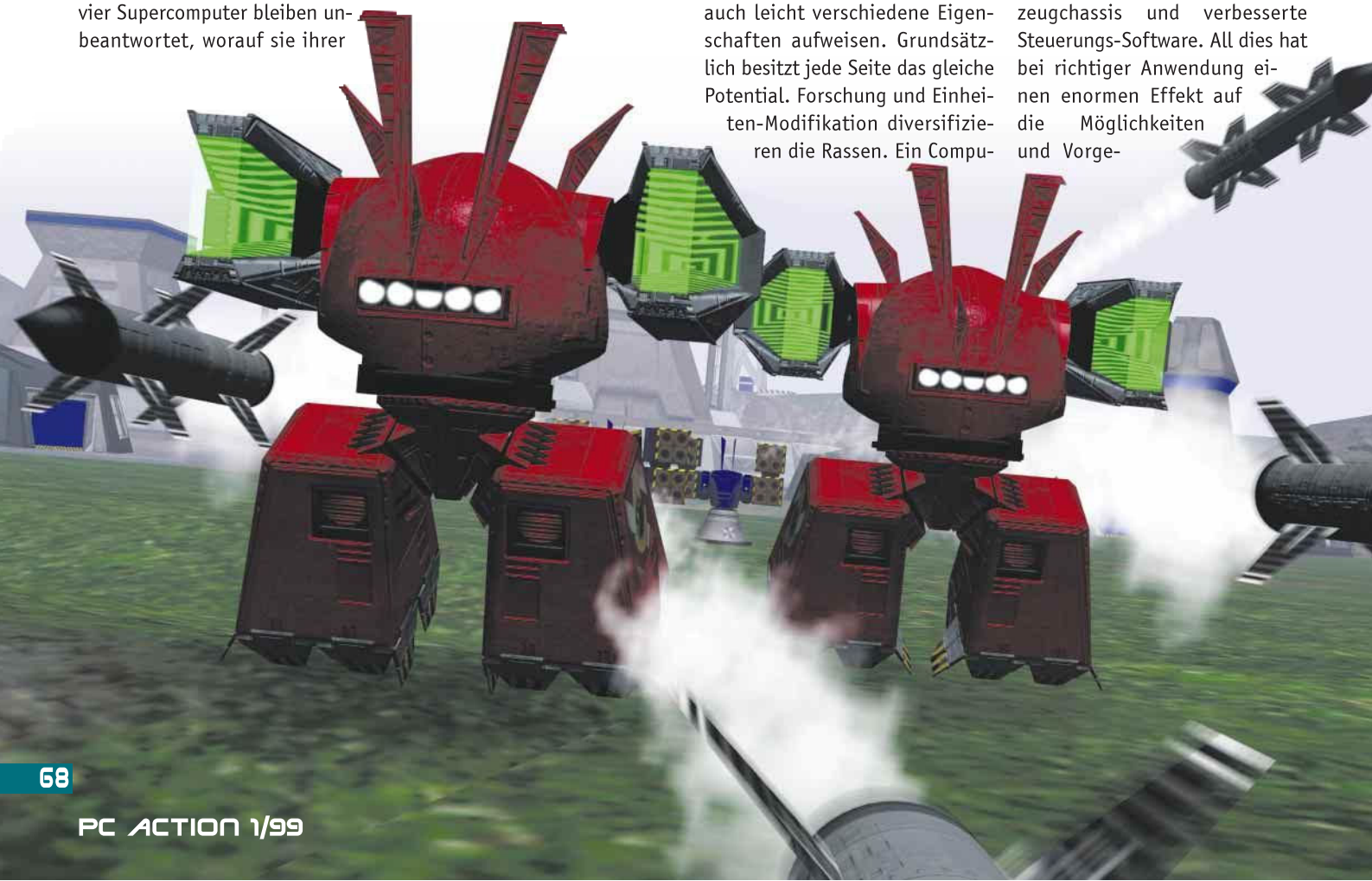


Mit einer Gruppe Roboter soll der Spieler diese Raumstation erobern. Anscheinend lauert hinter dieser Ecke ein Gegner, der auf alles ballert, was sich bewegt. Aus der Ich-Perspektive läßt sich das Problem eventuell leichter lösen.

Im 22. Jahrhundert versucht die Menschheit neue Kolonien im Weltraum zu gründen, um das Problem der Überbevölkerung auf der Erde zu lösen. Es werden vier computergesteuerte Raumschiffe ins All geschickt, die Lichtjahre entfernte Planeten besiedeln und dann auf weitere Anweisungen reagieren sollen. Während der langen Flugzeit kommt es aber auf der Erde zum 3. Weltkrieg. Die Anfragen der vier Supercomputer bleiben unbeantwortet, worauf sie ihrer obersten Direktive folgen: Neue Planeten besetzen, expandieren und sich technologisch weiterentwickeln. 200 Jahre später ist es soweit: Roboter zweier Computer treffen aufeinander. Eine heftige Schlacht entbrennt, da jeder Supercomputer im anderen nur einen Konkurrenten sieht. Seitdem herrscht offener Krieg. Die jeweils anderen Roboterrassen stellen eine Bedrohung dar und müssen vernichtet werden.

Entfaltungsfreiheit

Der Spieler übernimmt eine dieser Rassen, die mit der Zeit durch unterschiedliche Entwicklungen und Anpassungen an ihre Planeten auch leicht verschiedene Eigenschaften aufweisen. Grundsätzlich besitzt jede Seite das gleiche Potential. Forschung und Einheiten-Modifikation diversifizieren die Rassen. Ein Computergegner entwickelt zum Beispiel hauptsächlich Raketen weiter und ignoriert Strahlenwaffen. Forschungsergebnisse beinhalten unter anderem auch neue Fahrzeugchassis und verbesserte Steuerungs-Software. All dies hat bei richtiger Anwendung einen enormen Effekt auf die Möglichkeiten und Vorge-



hensweisen im Spiel. 3D-Terrain mit allen Auswirkungen und Nebel des Kriegs erlauben schon eine Menge unterschiedlicher Strategien. Einige Waffen feuern indirekt und können so Feinde hinter einem Bergkamm ausschalten – vorausgesetzt, die Position der Gegner ist durch einen Aufklärer oder Radarturm bekannt. Strahlenwaffen haben dafür eine bessere Trefferchance und oftmals eine höhere Feuerfrequenz. Geschickte Manöver verhindern eine klare Zielerfassung. Die Roboter sind so programmiert, daß sie automatisch vor den Bug des Gegners schießen. Ruckartige Richtungswechsel und Vollbremsungen bewahren vor vielen Treffern.

Nebulös

Der Nebel des Kriegs ist in Machines nicht nur eine schwarze Wand, sondern wirklich ein Nebel, der über unbekanntem Terrain schwebt. Einheiten am Boden können so unter den Nebelschwaden hindurch größere Sichtweiten haben. Auf dem Radar oder aus der Vogelperspektive kommt dieser Effekt nicht zur Geltung. Ändert der Spieler jedoch die Kameraansicht oder übernimmt gar selbst die Steuerung einer einzelnen Einheit, bringt das erhebliche Vorteile mit sich. Ein Mensch kann einen Roboter natürlich etwas intelligenter einsetzen als der Computer. Die Machines in der eigenen Basis sind meist selbständig genug, um die gewöhnlichen Angriffe der Gegner abzuwehren. Aus einer guten Verteidigungsposition heraus ist es also sinnvoll, mittendrin statt nur dabei mitzumischen. Gerade Spionage- und Sabotage-Aktionen versprechen größere Erfolge unter direkter Führung.

Ressourcen-Management

Roboter benötigen wertvolle Erze, um ihre Fabriken zu betreiben. Das Erz kommt aus Minen zu Schmelzöfen, die das Rohmetall an die Fabriken liefern. Einfacher geht es nur durch Recycling. Aus dem Schrott von den Schlachtfeldern lassen sich sofort neue Roboter bauen. Damit sich der Spieler nicht mit allen möglichen Kleinigkeiten befassen muß, darf er bestimmte Aufgabengebiete an clevere Administratoren weiterleiten. Wie selbständig die einzelnen Roboter vorgehen, läßt sich zudem einfach verstellen. Damit kann sich der Spieler ausschließlich um die interessanten und strategisch wichtigen Aufgaben kümmern.

Interstellar

Die 3D-Engine von Machines erlaubt nicht nur frei wählbare Kamera-Perspektiven, sondern auch abwechslungsreichere Missionsgestaltungen. Nicht alle Levels finden auf der Oberfläche eines Planeten statt. Große Gebäude, Höhlensysteme und die eine oder andere Raumstation dienen als Schlachtfeld. Gerade die Szenarien ohne eigene Basis sind in Machines sehr viel besser. Durch die Ich-Perspektive wird Machines zwar noch nicht zum Ego-Shooter, aber die Umwelt wirkt so realistischer und lebensnaher. Wer eher auf klassische Echtzeit-Strategie steht, kann auf dieses Feature völlig verzichten, ohne daß daraus ein größerer Nachteil resultierte. Das Acclaim-Programmiererteam Charybdis befindet sich schon lange in der Testphase, implementierte aber erst vor kurzem die neue Grafik. Bis zum angepeilten Erscheinungstermin im März 1999 sollen nur noch einige kleinere Features und Verbesserungen der Missionen in das ohnehin innovative Spiel integriert werden. Vor der harten Konkurrenz im 1. Halbjahr ´99 – schließlich erscheinen da auch noch C&C 3, Warzone 2100 und Earth 2150 – haben die Programmierer keine Angst: „Machines sieht mindestens genauso gut aus, bietet innovative Spielinhalte, die wirklich Spaß machen und braucht sich wirklich nicht zu verstecken."

Alexander Geltenpoth



Durch intensive Erforschung der Strahlenwaffen bekommt der Spieler diese orbitale Waffe, die C&C-Veteranen bekannt sein dürfte...



Sämtliche Explosionen sind richtig farbenfrohe Feuerwerke. Trümmerteile fliegen durch die Luft, wenn ein Gebäude hochgeht.



Diese Perspektive ist am übersichtlichsten für Verwaltungsaufgaben.



Die gleiche Szene wie oben aus der Vogelperspektive. Das Dach ist ausgeblendet.



Im Labor arbeiten Forschungsroboter an neuen Projekten.



Gebäude am Horizont verschwimmen im Nebel des Kriegs.

Voraussichtlich: P 133, 16 MB, Win95

Technik: Direct3D, DirectSound

Multiplayer: 4 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Mod. Sprache: deutsch

Hersteller: Acclaim Erscheint: März 1999

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

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

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

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

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

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, Joachim Hesse, 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, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Albert Kraus, 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:
© Maxis, Electronic Arts

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-150
Telefax: 0911 / 2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenverkauf
Wolfgang Menne (-144)

Anzeigedisposition
Andreas Klopfer (-140)

Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
Thosten Szameitat (-141)

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 nächste PC Action erscheint am 20. Januar 1999

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: DARK PROJECT - DER MEISTERDIEB



Christian M.:
Für mich lautet Dark Projects Untertitel „Das Meister-Design“. Wie hier Spielideen, logische Abläufe und Atmosphäre zu einem Gänsehaut-Abenteuer verwoben werden, sucht seinesgleichen. Der Meisterdieb ist der Beweis, wie kreatives Design über das Technologie-Dogma triumphieren kann.



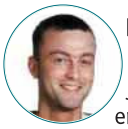
Christian B.:
Dark Project ist die spielgewordene Weiterentwicklung des 3D-Genres. Adventure- und Rollenspiel-Elemente wurden geschickt mit einer akzeptablen 3D-Engine verknüpft, herausgekommen ist ein Atmosphäre-Blockbuster – ähnlich wie Commandos für die Echtzeit-Strategen einer war.



Alex.:
Während in Actionspielen eine direkte Konfrontation über Sieg oder Niederlage entscheidet, kommt der Spieler hier nur mit List weiter. Lautlos durch die Schatten schleichen, nach Wächtern lauschen und Gegnern mit einem gezielten Keulenhieb betäuben ist eben doch interessanter als eine anspruchslose Ballerorgie.



Herbert:
Looking Glass gehört zu den Entwicklungsteams, die sich von den Gesetzen des Marktes nicht unterkriegen lassen und in aller Ruhe an einem Konzept feilen, bis es ausgereift ist. Dark Project zeigt, daß diese Strategie aufgeht – mit solchen Spielen bleiben die Jungs länger im Gespräch als mit einem austauschbaren 0815-Shooter.



Harald:
Für mich ist Dark Project wegen der packenden Atmosphäre und der innovativen Ideen das Spiel des Jahres. Der Job als Meuchelmörder und Dieb hat mich vor den Monitor gefesselt – ähnlich wird es allen gehen, die sonst nicht allzu viel für Action-Adventures übrig haben.



Christian S.:
Mit Angstschweiß auf der Stirn schleiche ich durch ein Haus, höre ich Schritte, ein fröhliches Pfei- Die einzigartige, beängstigende Atmosphäre, gepaart mit der enormen Spieltiefe, machen Thief für mich zum schönsten Weihnachtsgeschenk des Jahres!



Der Meisterdieb • Action-Adventure

NACHT



Die Animationen sind brillant. Diese Hausangestellten haben Garrett gehört und suchen jetzt den Eindringling.



Viel Liebe zum Detail bewiesen die Programmierer bei der Gestaltung von Gesichtern. Dieser Herr blickt arg drein.

Die Nacht ist seine beste Freundin und macht ihn zu einem mächtigen Mann: Garrett (gelernter Beruf: Meisterdieb) erleichtert wie Robin Hood die Reichen um ihre kostbarsten Güter. Er ist allerdings nicht so nett und gibt die Kohle an die Armen weiter, sondern streicht Gold und Edelsteine als überzeugter Teilzeit-Egoist lieber selbst ein. Tja, brave Buben kommen bekanntlich in den Himmel, böse Buben überallhin...

SCHICHT

Garrett ist ein Waisenkind, das in den Straßen einer mittelalterlichen Stadt lebt. Weil sich niemand um ihn kümmert, muß er schauen, wie er über die Runden kommt. Deshalb verdient er seinen Lebensunterhalt als Taschendieb. Eines Tages wird er von einem Fremden erwischt, den er um seine Geldbörse erleichtern wollte. Der Mann reagiert aber anders als erwartet und hetzt dem Dreikäsehoch nicht die Stadtgarde auf den Leib – nein, er macht ihm ein Angebot: „Du hast Talent", bescheinigt er dem Knirps und bietet ihm eine Ausbildung bei den „Hütern" an. Garrett sagt zu und macht eine Lehre zum Meisterdieb. Genaugenommen beginnt hier schon das Abenteuer für den PC-Besitzer. Denn wer möchte, kann im Rahmen eines Trainingslevels gewissermaßen die Abschlußprüfung nachspielen. (Lesen Sie dazu „Übung macht den Meisterdieb".)





Der Geist bewirft den Langfinger mit magischen Totenschädeln (links). Gegen Ende des Spiels verschlägt es Garrett in eine fremde Dimension. Dort leben wahre Alptraum-Wesen (rechts).

Mord nicht immer eine Lösung

Jahre später hat Garrett keine Lust mehr auf das kollektive Leben in der Gilde. Er will sich selbständig machen, auf eigenen Beinen stehen. Er verläßt die Hüter, um sich mit Einbrüchen und Diebstählen eine Existenz aufzubauen. Spätestens an dieser Stelle greift der Spieler ein und muß seinen ersten Auftrag erledigen. (Lesen Sie dazu den Kasten „So spielt sich Dark Project".) Die Grundausrüstung (Bogen, Wasserpfeile, Breitkopfpfeile, Prügel, Schwert und Heiltrank) besitzt er bereits. In einem Geschäft kann er zusätzliche Utensilien kaufen. Anschließend wählt er den Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Stufen, die sich in den Missionszielen unterscheiden: Wählt der Spieler den einfachen Weg, muß er beispielsweise nur einen bestimmten Gegenstand stehlen. Fortgeschrittene Halunken bekommen vielleicht die Auflage, zusätzlich das eine oder andere Goldstück mitgehen zu lassen – was ja auch Vorteile beim nächsten Einkaufsbummel bringt. Außerdem dürfen Könner keine im Haus arbeitenden Diener töten, sondern höchstens mit dem Prügel bewußtlos schlagen. Wahre Mei-

AUSBLICK: DER ZWEITE TEIL

Der erste Teil von Dark Project ist gerade mal in den Läden, schon plant Looking Glass den Nachfolger. Produzent Josh Randall – er nennt sich selbst „Magic Video Overloard" – verriet PC Action in einem Exklusiv-Interview erste Details.



» *Wir wollten, daß die Zwischensequenzen organisch und mystisch aussehen, viel Symbolismus enthalten und nicht diesen typischen Render-Plastik-Look haben.* «
Josh Randall, Magic Video Overlord

PC ACTION ***Dark Project ist ein tolles Spiel. Trotzdem ein paar kritische Fragen: Warum ist ein Wächter, den ich mit einem Pfeil in den Kopf treffe, nicht automatisch tot? Statt dessen kann es passieren, daß er wegrennt und um Hilfe schreit. Das ist nicht realistisch...***

Josh Randall: *Ja, wir haben kein Schadensmodell, das zwischen Körperteilen unterscheidet. Mich stört das auch ein bißchen. Okay, manche Wächter haben Helme auf, in diesen Fällen kann man das durchgehen lassen [grinst]. Es wäre cool gewesen, wenn wir das noch anders hätten machen können.*

PC ACTION ***Manchem Spieler sind vielleicht die Rollenspiel-Elemente zu dünn gesät. Ich spreche jetzt nicht unbedingt von Attributen. Wie wäre es gewesen, die ja vorhandenen Statistiken so umzurechnen, daß sich die Fähigkeiten von Garret verbessern? Wenn der Spieler sein Schwert häufig verwendet, wäre es doch ein cooles Feature, später z. B. als Belohnung eine Spezialbewegung zu bekommen...***

Josh Randall: *Wir denken daran, so etwas Ähnliches im zweiten Teil einzubauen. Und eine Hintergrundgeschichte, die verzweigt, der Spieler also einen Weg wählen kann. Als wir mit dem ersten Teil begonnen hatten, planten wir ursprünglich mehr Rollenspiel-Elemente. Je intensiver wir uns aber mit dem Kampfsystem auseinandersetzten, umso mehr wollten wir uns auch darauf verstärkt konzentrieren.*

PC ACTION ***Ein zweiter Teil ist also geplant. Kannst Du uns darüber schon mehr verraten?***

Josh Randall: *Wir haben einige Ideen, die in unseren Köpfen herumschwirren. Wir wollen mehr Technologie einbauen – ich hoffe ja auf gigantische Roboter, aber das ist nicht sicher [lacht]. Definitiv gibt es einen Mehrspieler-Modus, bei dem PC-Besitzer als Team auf Diebestour gehen. Es sollen mehr Spezial-Effekte integriert werden, zum Beispiel Schneefall und Atemwölkchen. Wir denken an Bluthunde; im ersten Teil gibt es Wächter, die Dich sehen und hören können. Jetzt folgt die Überlegung, auch Geruch zu simulieren. Ich weiß aber noch nicht, wie das funktionieren soll. Vielleicht machen wir eine Anzeige, die darstellt, wie schlimm Du stinkst [lacht]. Am Ende von Dark Project bekommt Garrett ein mechanisches Auge eingepflanzt – deshalb denken wir darüber nach, ob es im Nachfolger so etwas wie Nachtsichtfähigkeiten gibt.*

PC ACTION ***Ich denke, Ihr arbeitet jetzt erst einmal an System Shock 2 und erst im Anschluß an der Fortsetzung von Dark Project...***

Josh Randall: *System Shock erscheint Mitte 1999 und wird von einem anderen Team gemacht. Einige Leute von der Dark-Project-Mannschaft helfen zunächst dabei aus. Es wäre schön, wenn wir den zweiten Teil von „Der Meisterdieb" zu Weihnachten nächsten Jahres fertig hätten...*

sterdiebe haben's dann noch schwerer: Während ihres Einbruchs dürfen nicht mal Wachen ihr Leben lassen. Außerdem müssen Profi-Gauner das Haus auch wieder unbemerkt verlassen. Für Dark Project gilt: Man kann es lösen, ohne einen einzigen Menschen zu töten. Freilich wird das Spiel dadurch sehr viel schwieriger.

Religiös angehaucht

Insgesamt warten 14 Missionen auf den Spieler, die ihn mindestens 60 Stunden beschäftigen sollten. Er treibt sich in mittelalterlichen Städten, prunkvollen Villen, riesigen Grüften, Ruinen, Kirchen, Fabriken, einem Gefängnis und anderen liebevoll designten Szenarien herum. Zwischensequenzen, die mit mystischen und religiösen Symbolen und Sprüchen gespickt sind und harte Schnitte aufweisen, verleihen der Hintergrundgeschichte ein ungewöhnliches Flair und eine tolle Dynamik. Man kann diese Filme nur schwer beschreiben. „Inspiriert wurden wir unter anderem durch Streifen wie Sieben, Brazil und Akte X", sagt Produzent Josh Randall. Mit der Zeit mutiert die Story von einer packenden Kriminalgeschichte aus der Sicht eines sympathischen Langfingers zum Fantasy-Horror-Schocker. Wir wollen an

VERGLEICH

Was ist Dark Projekt eigentlich? Ein Actionspiel? Ein Adventure? Eine Mischung aus beiden Genres? Ein Rollenspiel? Einigen wir uns doch auf die Bezeichnung „Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen". Wer nach vergleichbaren Titeln sucht, tut sich dann aber schon wieder schwer. Was innovative Ideen betrifft, ähnelt es Trespasser (Test in 12/98), macht aber wegen der besseren Technik und des klar stärkeren Gameplays erheblich mehr Spaß. Tomb Raider 3 paßt vom Genre her in die gleiche Schublade, setzt aber mehr auf Geschicklichkeit und Kletterrätsel und ist atmosphärisch lange nicht so packend.

Dark Project 90%
Tomb Raider 3 .....82%
Trespasser 78%

Als Garrett bei seinem Händler einkauft, fällt dieser plötzlich einem Attentat zum Opfer, das eigentlich dem Dieb galt. Statt den geplanten Einbruch zu machen, folgt Garrett heimlich den Mördern. Sie führen ihn direkt zum Auftraggeber...





dieser Stelle nicht zuviel verraten – aber Garrett bekommt es im Lauf des Spiels mit Wesen zu tun, die niemand gerne zu Kaffee und Kuchen einladen würde. Die Lage spitzt sich zu, nachdem ein gewisser Constantin auf das Können des Diebes aufmerksam wird und ihm einen Auftrag erteilt, der eine Million Goldstücke bringen soll.

Knüppel aus dem Sack

Der Meisterdieb wird aus der Ich-Perspektive gespielt, erweist sich aber nicht als 0815-Ballerspiel. „Dark Project ist in etwa genauso ein Ego-Shooter, wie Myst ein Strategiespiel ist“, umschreibt es Randall. Und er hat recht. Es geht vielmehr darum, möglichst lautlos zu agieren und sich am besten immer im Schatten zu bewegen. Die intelligenten Computergegner können nämlich nicht nur sehen, sondern auch hören. Also tappt der Spieler vorzugsweise auf Teppichen herum, nutzt eifrig die Schleichen-Taste und schaut vorsichtig um Ecken – eine Funktion erlaubt es, nur mit dem Kopf vorzuspitzen. Sobald man von einer Wache entdeckt wurde, sieht's düster aus, weil Garrett eigentlich ein recht schwächliches Bürschchen ist. Mit dem Schwert zu kämpfen ist immer nur eine Notlösung. Am elegantesten schaltet man Wachleute lautlos mit dem Knüppel aus. Ein Meuchelmord mit Pfeil und Bogen ist schon nicht mehr ganz so gut. Selbst wenn Garrett das Opfer in eine dunkle Ecke zerrt, bleiben immer noch unschöne Blutflecken zurück, die vielleicht bemerkt werden. Diverse Utensilien sind unglaublich wichtig. Mit Wasserpfeilen löscht man brennende Fackeln, Dietriche knacken Schlösser, Eiltränke machen einem kräftig Beine, Seilpfeile erlauben abenteuerliche Klettertouren und Lufttränke helfen beim Abtauchen in Gewässern. Hin und wieder kommt es zu etwas unrealistischen Situationen. Wenn Garrett in einem schattigen Winkel steht, nur drei Meter von einem Feind entfernt, und nicht entdeckt wird, ist das zumindest

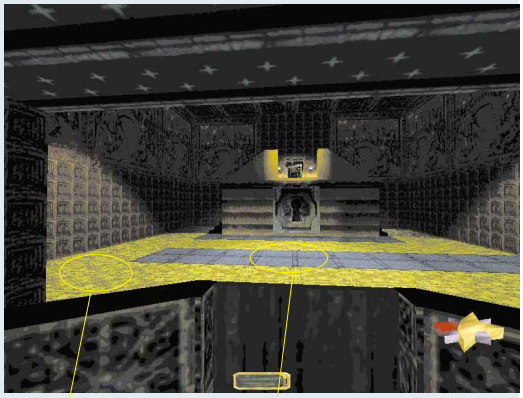
weiter auf Seite 78 ▶

ÜBUNG MACHT DEN MEISTERDIEB

Ehe der Spieler ins öffentliche Diebesleben entlassen wird, kann er sich in der Gilde der Hüter ausbilden lassen. Bereits dieses hervorragende Training ist in die Hintergrundgeschichte eingeflochten. Garrett lauscht dabei einem Ausbilder, der ihn in einem Übungsparcours vor mehrere Aufgaben stellt. Das beginnt bei grundlegenden Dingen: Gegenstände nimmt der Dieb auf, indem er sie im Bild zentriert. Sie werden dann einen Tick heller und können mit der rechten Maustaste ins Inventar befördert werden. Türen öffnet der Spieler auf die gleiche Art und Weise. Die anderen Übungen im Trainingslevel machen dann sogar schon richtig Spaß. Wir haben zur Erläuterung einige Screenshots zusammengestellt.



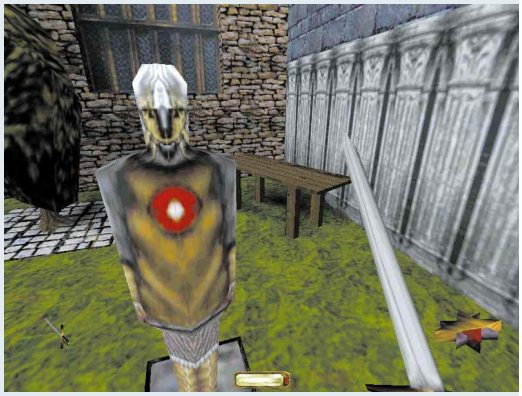
Hier lernt der Dieb, von Schatten zu Schatten zu huschen. Er muß an den Ausbilder heranschleichen, der auf der anderen Raumseite steht. Hilfreich ist das Display am unteren Bildrand: Je dunkler es ist, desto schlechter ist Garrett zu sehen.



Unterschiedliche Böden verursachen unterschiedlich großen Lärm. Was es ausmacht, sich auf Teppich oder harten Untergründen zu bewegen, wird bei dieser Übung trainiert. Unglaublich, aber wahr: Es läßt sich prima nach Gehör spielen.



Den Umgang mit dem Bogen lernt der Spieler am Schießstand. Drückt man die Maustaste länger, zoomt das Ziel heran. Allerdings sollte man nicht übertreiben, weil Garrett sonst die Kräfte verlassen. Er beginnt zu zittern und bricht den Versuch ab.



Mit der Taste „1“ zieht Garrett sein Schwert. Zunächst übt er an einer Übungspuppe Schläge von links und rechts. Drückt man die rechte Maustaste länger, holt er zum Über-Kopf-Hieb aus, der allerdings sehr viel Zeit benötigt. Parieren lernt der Spieler dann gegen einen Übungspartner.



Bei dieser Übung geht es darum, wie man an Seilen hoch- und runterklettert. Das ist später im Spiel auch sehr wichtig.



Auf höherliegende Ebenen klettert Garrett, indem er die Sprungtaste hält. Und er schnauft nicht schlecht dabei.

SO SPIELT SICH DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

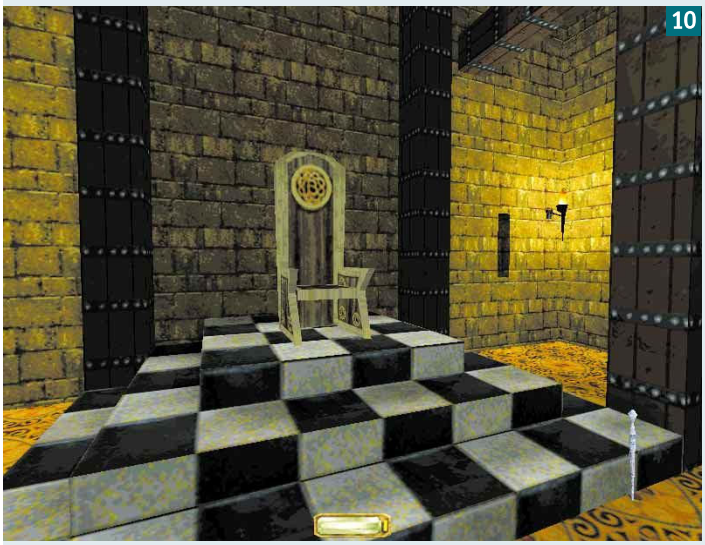


1

Beim Händler kaufe ich erst mal ein, ehe ich in das Haus einbreche. Dort soll ja ein wertvolles Szepter herumliegen.


2

Mmm. Hier komm' ich nie rein! Zu viele Wachen. Einer von ihnen schreit schon rum: „Gib' bloß Fersengeld, Du Lump!"


10

Da ist das Objekt der Begierde. Schnell schnappe ich das Szepter und mach' mich damit aus dem Staub. Mission erfüllt!

Aus dem Tagebuch von Garrett, dem Meisterdieb

Heute habe ich meinen ersten Bruch gebaut, seit ich die Hüter verlassen habe. War ganz schön knifflig, mein erster Schritt in die Selbständigkeit. Außerdem war ich tierisch nervös. Ich bin schon unnötigerweise erschrocken, als mir in der Innenstadt ein Bürger begegnete, der durch die dunklen Gassen spazierte und eine Melodie summte. Seltsamer Kerl, aber harmlos. Um an das Szepter von Lord Bafford ranzukommen, mußte ich erst einen Seiteneingang finden. Dabei ist mir sogar ein Wachmann begegnet, der offensichtlich Feierabend hatte und nach Hause ging. Der Depp hat mich auch noch gegrüßt. Irgendwie lustig! Sein Kollege, der die Tür bewachen sollte, war total besoffen. Hat nur noch gelallt und gegrölt. War kein Problem, ihm den Schlüssel vom Gürtel zu stibitzen. Um ins Haus zu gelangen, mußte ich ein ganzes Stück durch die Kanalisation schwimmen. Ziemlich ekelhaft, aber was tut man nicht alles für eine Stange Geld? Dann war ich drin. Im Haus huschte ich leise von Schatten zu Schatten. Einige Fackeln habe ich mit Wasser-


9

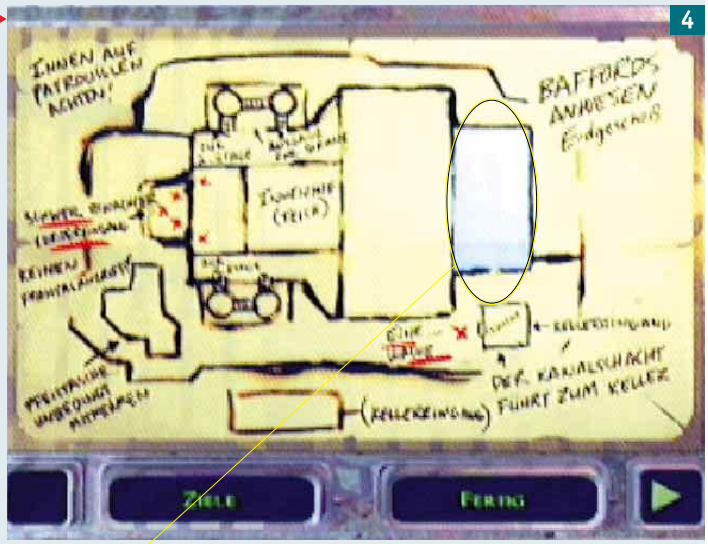
Ich seh, ihn, aber er sieht mich nicht. Klarer Vorteil für mich, würde ich sagen. Ein gezielter Schuß aus dem Dunkel...


8

Wer ist so doof und läßt den Schlüssel zum Thronsaal offen rumliegen? Mir soll's ja recht sein. Macht den Job einfacher.



Ahh! Ein Hintereingang. Und da steht ein Wachmann, der voll ist wie eine Haubitze. Dem mops' ich den Schlüssel.



Ich bin drin und sollte mal einen Blick auf den Bauplan werfen. Das blaue Feld zeigt an, wo ich mich ungefähr befinde.

pfeilen gelöscht. Immer wieder spähte ich vorsichtig um die Ecken. Zweimal erwischte mich fast ein Wächter. Vor dem ersten konnte ich mich noch verstecken. Der Vollidiot meinte, ich sei der Lord! „Sir? Sind Sie das?", fragte er in die Dunkelheit hinein. Tja, ich stand mucksmäuschenstill in der Ecke und hatte lediglich den Eindruck, mein Herz schlage zu laut. Puh! Irgendwann hat sich der Kaspar verpißt, weil er dachte, er habe sich alles nur eingebildet. Ein anderer Wachmann entdeckte mich. Bevor er aber den Alarmgong schlagen konnte, fällte ihn mein Breitkopfpfeil. Okay, das war keine besonders elegante Lösung, ich weiß. Ich schleppte die Leiche in ein dunkles Eck, damit sie niemand entdeckt. Wächter Nummer drei war schnell erledigt. Ich habe mich von hinten an ihn rangeschlichen und mit meinem Knüppel schlafen geschickt.

Szepter gefunden!

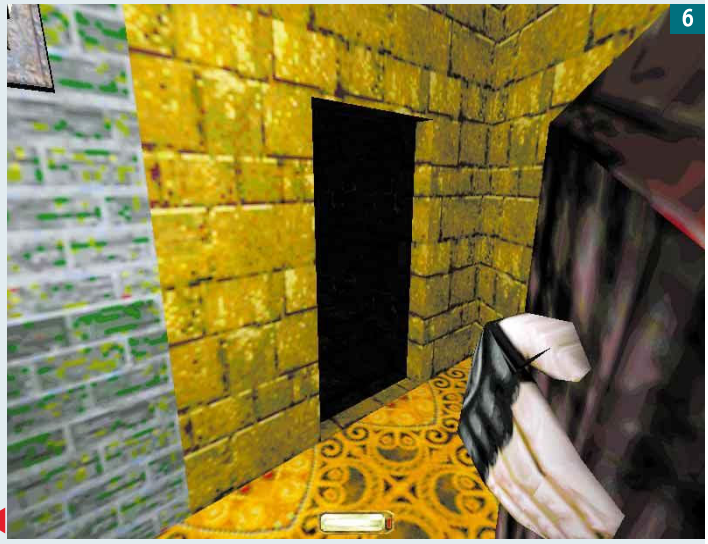
Am Ende habe ich es gefunden, das Szepter. Wird mir einiges an Kohle bringen. Die kann ich dann vielleicht für Dietriche investieren. Ich kann's kaum erwarten, einen weiteren Coup zu landen.



Leise schleiche ich mich von hinten an diesen Wachmann heran und zieh' ihm mit dem Knüppel kräftig eins über.



Hey, da höre ich doch Schritte! Vorsichtig spähe ich um Ecke, ob die Luft rein ist. Puh! Niemand in der Nähe.



Der Kerl ist bewußtlos. Am besten trage ich ihn in ein dunkles Eck, damit er vorerst nicht gefunden wird.

PC ACTION PRÜFSTAND DARK PROJECT

+ Beklemmende, lebendige Atmosphäre
+ Innovatives und faires Gameplay
+ Perfekte deutsche Sprachausgabe
+ Passende Geräusch- und Musikkulisse
+ Logische Rätsel
+ Gute Steuerung (frei konfigurierbar)
+ Phantasievolle Hintergrundgeschichte
+ Trainingslevel
+ Realistische Animationen
+ Die „etwas anderen" Zwischensequenzen
+ Drei Schwierigkeitsgrade

- Kein Mehrspieler-Modus
- Keine High-end-Grafik
- Karten zeigen eigene Position nur andeutungsweise
- Einige wenige unrealistische Situationen

Dark Project unterstützt über die Schnittstellen Aureal3D 1.0 und DirectSound3D entsprechende Soundkarten (siehe auch Vergleichstest Hardwareteil). Aber auch mit einer normalen Karte (DirectSound) läßt sich hervorragend nach Gehör spielen. Man merkt, von welcher Seite ein Gegner kommt, ob er sich nähert oder entfernt. Bei der musikalischen Untermalung, die ebenfalls über DirectSound ausgegeben wird und nicht als Audiotracks, herrschen mystische und sakrale Klänge vor.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

41-MB-Installation:	**Langsam**
169-MB-Installation:	**Langsam**
288-MB-Installation:	**Mittel**

Wir testeten Dark Project auf Rechnern mit unterschiedlichen Konfigurationen, wobei alle Details auf „hoch" gestellt waren. Perfekten Spielspaß bietet ein PII 266 mit 64 MB RAM und 3D-Karte. Wenn's besonders ausgefallen sein soll (Auflösung 1.024x768), erweist sich ein PII 333 mit Diamond Viper V550 (Riva-TNT-Chip) als merklich schneller als ein PC mit Voodoo2-Karte. Es macht außerdem einen deutlichen Unterschied, ob im Rechner 32 MB oder 64 MB RAM stecken.

P 166	32 MB RAM, Voodoo1	60%	P 166	32 MB, Riva 128	50%
P 166	64 MB RAM, Voodoo2	70%	P 166	32 MB, Voodoo1*	55%
P 200	32 MB RAM, Software	35%	P 200	32 MB, Software	30%
P 200	32 MB RAM, ATI Rage Pro	45%	P 200	32 MB, ATI Rage Pro	40%
P 200	32 MB RAM, Riva 128	50%	P 200	32 MB, Riva 128	45%
P 200	32 MB RAM, Voodoo1	65%	P 200	32 MB, Voodoo1*	60%
P 200	64 MB RAM, Voodoo2	75%	P 200	64 MB, Software	70%
PII 333	64 MB RAM, Software	70%	PII 333	4 MB RAM, ATI Rage Pro	60%
PII 333	64 MB RAM, Riva128	70%	PII 333	64 MB RAM, Riva 128	80%
PII 333	64 MB RAM, Voodoo2	100%	PII 333	64 MB, Voodoo2	95%
PII 333	64 MB RAM, Diamond Viper V550	100%	PII 333	64 MB, Voodoo2	100%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

Im Software-Modus sieht Dark Project nicht nur pixeliger aus, sondern bildet Objekte auch nicht so plastisch ab.







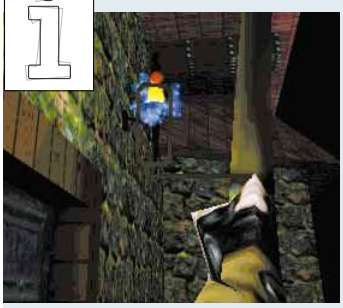
Falle: Vor der Truhe liegen Knochen, im Podest ist ein Loch...

▶ fragwürdig. Man kann dies aber entschuldigen – schließlich kommt es dem Gameplay zugute. Seine Atmosphäre zieht Der Meisterdieb zum einen aus der düsteren Grafik, die allerdings fraglos Schwächen hat. In der Kanalisation, zwischen Ruinen oder in kaum beleuchteten Gängen wirkt die Optik stellenweise wie ein einziger dunkler Brei, der nur von harten Kanten durchbrochen wird. Spektakuläre Transparenz-Effekte sucht man ebenfalls vergeblich.

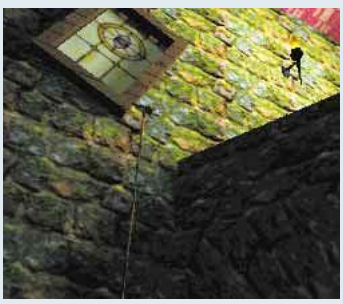
Die Stadt lebt

Ihre Stärken zeigt die sogenannte Dark-Engine vorwiegend in den Häusergassen. Die grauen Backsteinbauten, Steinpflaster, Schilder und beleuchteten Fenster vermitteln dank detaillierter Texturen (grafische Oberflächen) das Gefühl, als würden hier tatsächlich Menschen leben. Ab und zu spaziert sogar ein Be-

HANDWERKSZEUG EINES DIEBS



***Wasserpfeil:** Neben dem Dietrich ein enorm wichtiges Utensil. Mit einem gezielten Schuß lassen sich Fackeln löschen.*



***Seilpfeil:** Dieser Pfeil bleibt in Holz stecken und rollt sofort ein Seil aus, an dem Garrett sehr flink hochklettern kann.*



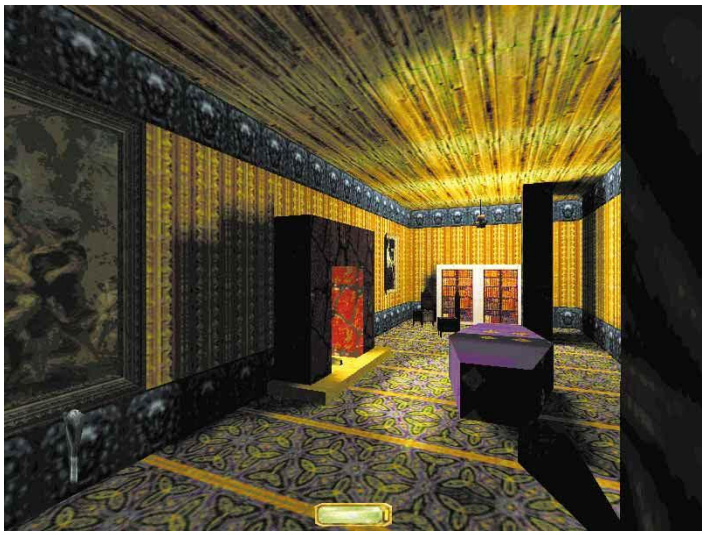
***Lärmpfeil:** Sendet für kurze Zeit Schallwellen aus, die wie Schritte klingen. So lassen sich Wachen ablenken.*



***Blitzgranate:** Beim Auftreffen auf den Boden entsteht ein Lichtblitz, der Gegner blendet. Zeit zum Verschwinden!*



Besonders in Gängen und Höhlen macht die Grafik von Dark Projekt keine sonderlich gute Figur, weil es an Licht fehlt.



In Häusern wirkt die Grafik ansprechender. Prächtige Farben und allerlei Möbel machen die Zimmer fast schon wohnlich.

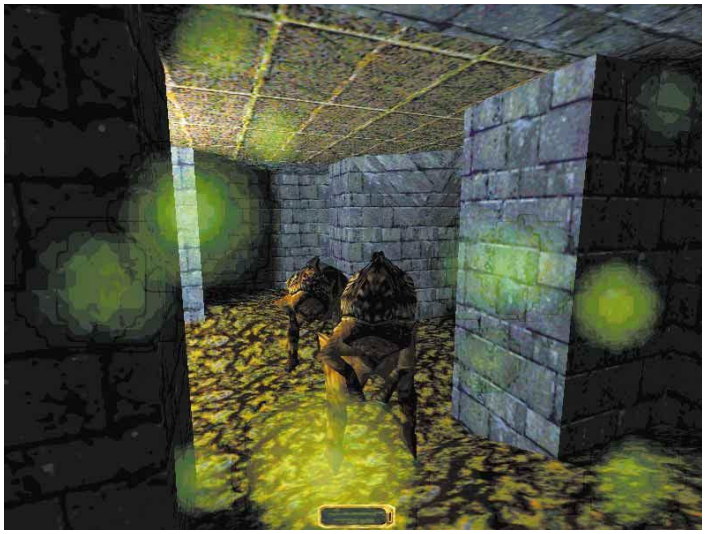
wohner vorbei, der grüßt oder „dumdi-dum" summend vorüberzieht. Über jeden Zweifel erhaben sind die Animationen. Zombies staksen so, wie Untote eben staksen, aufmerksame Wachen gucken sich angespannt um, verschrecktes Hauspersonal schleicht ängstlich umher und Betrunkene torkeln wie gebeutelte Brummkreisel.

Der Ton macht die Musik

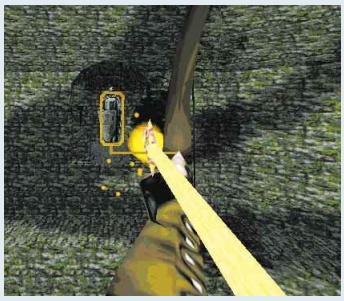
Die Krönung aber ist die Sounduntermalung. Das beginnt bei der hervorragenden deutschen Sprachausgabe, die sogar dazu verleitet, einfach nur rumzustehen und zuzuhören. Im Gefängnis verzweifeln einige Zellenbewohner („Ich halte das nicht mehr aus. Ich muß hier raus, verdammte Scheiße!"). Wachleute reden vor einem Haus über den nahenden Feierabend („Ich gehe in die Bärenschlucht, kommst Du mit?"). Dunkle Gestalten bleiben stehen, wenn sie verfolgt werden (Einer sagt: „Ich hab' das Gefühl, da folgt uns einer...". Der andere: „Nee, da ist nichts."). Diensteifrige Soldaten, die Garrett gehört haben, wollen ihn nervös machen: „Wartet nur, wenn ich Euch finde!" Der Witz an der Sache ist, daß man exakt nachvollziehen kann, ob jemand von links oder rechts kommt und wie weit er noch entfernt ist manchmal nur an den unheilvoll klingenden Schritten; manchmal brechen Panikattacken aus, wenn ein offensichtlich gut gelaunter Typ pfeifend den Gang entlang kommt. Weil der Spieler auch seine eigenen Schritte hört, beobachtet man hin und wieder echte Paranoia in Verbindung mit sofortigem Herumwirbel-Effekt und Herzrasen. „Mist. War ich das oder ist da einer hinter mir?" Dann wären da noch die vielen anderen Geräusche. Um eine vom Mondlicht angestrahlte alte Kathedrale herumzulaufen, in der es spuken soll, ist wahrlich nichts für zarte Gemüter. Der Wind pfeift, irgendwas schnauft vor sich hin, geheimnisvolle Stimmen flüstern und wehklagen und ganz leise wehen aus dem Hintergrund so etwas wie sakrale Orgelklänge durch die Nacht. Gruselig!

Macht die Ohren auf!

Was wäre ein Action-Adventure ohne Rätsel? Dark Project bietet durchweg logische Puzzles. Am kniffligsten ist es meistens, den richtigen Weg zu finden. Denn ab und an besitzt Garrett keine Kar-



Wer hält sich solche Viecher als Haustiere? Die krötenartigen Kreaturen sind langsam, atmen aber Giftatem aus.



***Feuerpfeil:** Entzündet Fackeln, was manchmal bei Rätseln nötig ist, und tötet Zombies. Später gibt es auch Gaspfeile.*



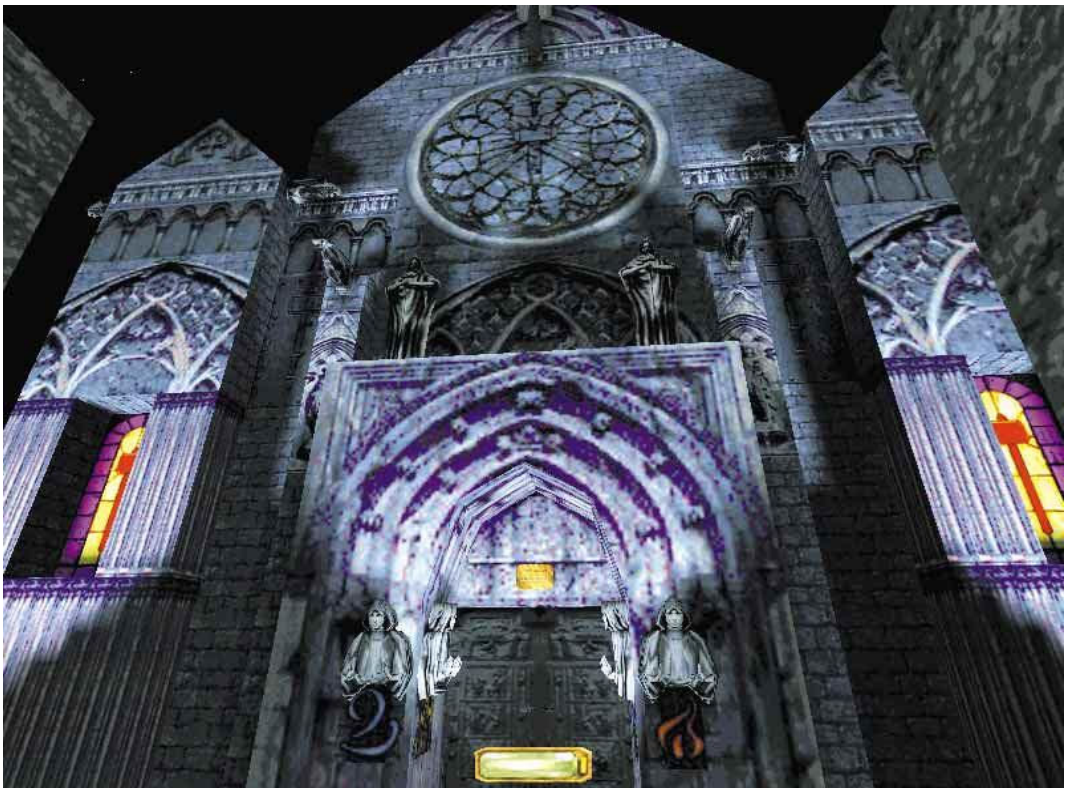
***Moospfeil:** Der magische Moospfeil legt einen weichen Pflanzenteppich über den Boden und dämpft somit Schrittgeräusche.*



***Weihwasser:** Tötet Zombies, wenn es in Wasserpfeilen verschossen wird. Allerdings hält die Wirkung nur 30 Sekunden an.*



***Minen** können irgendwo abgelegt werden und explodieren bei Kontakt. Später gibt es Gasminen, die Gift verströmen.*



In dieser mächtigen Kathedrale soll Garrett für Constantin einen Job erledigen. Der Auftraggeber hat dem Dieb eine Million Goldstücke geboten, wenn er es schafft. Keine Frage, daß sich der Dieb diese fürstliche Entlohnung sichern möchte.



In dieser Gruft wimmelt es vor Untoten. Zum Glück sind die Zombies sehr langsam und deshalb kaum eine Gefahr.



KOMMENTAR

» Wenn ich das Christkind wäre, würde ich jedem Computerspieler Dark Project unter den Tannenbaum legen, um das frohe Fest auch garantiert zu einem Freudenfest zu machen. Welche Adrenalinschübe man erlebt, wenn man z. B. einen Wächter von hinten mit dem Knüppel ins Reich der Träume befördert hat, ist nur schwer zu beschreiben – ist es einfach nur diebische Freude? Nun ja, jedenfalls litt ich während des Tests ständig unter erhöhtem Pulsschlag, Verfolgungswahn und verstärktem Toilettendrang. Die brillante Atmosphäre macht leichte grafische Schwächen locker wett und resultiert einerseits aus dem unverbrauchten Spielprinzip. Als eher reinrassiger Actionspieler (Motto: „Drauf auf den Feind“) benahm ich mich zwar anfangs eher wie ein Elefant im Porzellanladen, wurde häufiger erwischt und gar garstig niedergestreckt. Nach der ersten Mission aber ging ich immer mehr in meiner Rolle als schleichender, hinterfotziger Langfinger auf. Ebenfalls enorm wichtig für die Atmosphäre: Nie gab es in einem Spiel bislang eine derart realistische und spannungsfördernde Soundkulisse. Die Identifikation mit der Hauptfigur funktioniert perfekt; man fühlt sich nicht als Dieb, man IST ein Dieb. «



KOMMENTAR

» Wow, was für ein Spiel! Nur eine Szene zur Verdeutlichung der Atmosphäre möchte ich Ihnen schildern: Abends um neun in der Redaktion, es ist ziemlich dunkel und leer im Haus und ich versinke in Dark Project. Gerade als ich mich an eine schwerbewaffnete Wache anschleiche, pfeift es hinter meinen Kopf – wie vom Blitz getroffen fahre ich herum. Kollege Müller hatte eine Wache täuschend echt nachgeahmt. Mann! Da war er fast – der Herzinfarkt! Spannung pur, das letzte Mal ist mir so etwas beim Erstlingswerk von id-Software passiert. Der Meisterdieb weist dem 3D-Genre den Weg ins nächste Jahrtausend. Brillanter 3D-Sound, eine gute Geschichte, ein faszinierendes Spielprinzip, abwechslungsreiches Level-Design – hier kann man sich kaum dran satt spielen. Ich fiebere schon jetzt dem zweiten Teil entgegen. Eidos kann man zu diesem Riecher nur gratulieren, nach Commandos präsentieren die Hamburger erneut einen wegweisenden Titel. Gebt mir mehr davon! «

seinem momentanen Standpunkt wegzulocken. Das eine oder andere herumliegende Pergament warnt auch schon mal vor fiesen Pfeilfallen. Und: Viele, viele Denksportaufgaben sind auf mehrere Arten lösbar. Ein Beispiel: Wenn es darum geht, Garretts Hehler Cutty aus dem Gefängnis zu befreien, kann ich einerseits vor der Mission einen sogenannten „heißen Tip“ kaufen. Oder ich drücke mich im Hochsicherheitstrakt in eine dunkle Ecke und belausche die Wachen, die mir ungewollt verraten, in welchem der vier Zellenblöcke mein Geschäftspartner einsitzt. Sie sehen: Der Meisterdieb ist ein Mordsding. Deshalb kann unsere Empfehlung nur lauten: Kaufen!

Harald Fränkel

te, manchmal ist das gute Stück einfach unvollständig. Und wenn er eine richtig gute Karte hat, wird seine Position darauf nur sehr grob angezeigt. Neben Suchaufträgen gibt es natürlich die obligatorischen Schlüssel- und Schalterrätsel. Köpfchen und Beobachtungsgabe sind außerdem gefragt, wenn man beispielsweise an bestimmten Stellen nur mit einem Seilpfeil weiterkommt. Es gibt aber auch Rätsel der etwas anderen Art. Witzig kann es beispielsweise sein, ganz bewußt einen Alarmgong zu betätigen, um einen Gegner von



Dieser Dämon sieht gefährlich aus. Mit Constantins Schwert kann das Wesen aber schnell niedergestreckt werden

Mindestens:	P 200, 32 MB oder P 166 mit 3D-Karte; Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB, 3D-Karte mit Riva-TNT-Chipsatz		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	Sound (3D), Aureal A3D 1.0	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Mehrspieler-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	588 MB/41-288 MB	Preis:	ca. DM 90 ,-
Hersteller:	Eidos Interactive/Looking Glass	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 80%	Sound: 95%	Genre: Action-Adventure

90% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für dieses Spiel zahlen sogar Ladendiebe freiwillig «

Tomb Raider 3 – Adven

BUS



tures Of Lara Croft • Action-Adventure

ENFREUNDIN

Sie ist sportlich, langbeinig und sexy. Ein Duschgel trägt ihren Namen, es gibt sie auf CD, in Videos und als Action-Figur. Und es würde sich niemand wundern, wenn der nächste VW Golf als „Lara Croft Special Edition“ erhältlich wäre. Haben wir nicht was vergessen? Genau: Ursprünglich beehrte uns die Archäologin mit Mannequin-Qualitäten ja in einem Computerspiel. Jetzt ist die mittlerweile dritte Auflage da.

Lara Croft hat nicht nur zwei herausragende (körperliche) Merkmale, sondern auch viele andere Talente. Sie verdreht jungen, computerspielenden Männern reihenweise den Kopf, kann turnen wie eine außerordentlich begabte Zirkusakrobatin und mit dem Schießprügel umgehen wie ein ausgebuffter Revolverheld. Anders als normale Archäologinnen scheint sie seltener irgendwo im Dreck zu buddeln – vielmehr hat sie das Talent, immer wieder in gefährliche Abenteuer verstrickt zu werden. Und so ist es auch diesmal. Lara muß vier geheimnisvolle Artefakte finden, die vor vielen Jahren mit einem Meteoriten auf die Erde geknallt sind. Für die kokette Digi-Frau beginnt damit ein Wettlauf mit der Zeit – oder besser gesagt mit skrupellosen Firmenchefs, die sich das offensichtlich wertvolle Gestein ebenfalls liebend gerne unter die Nägel reißen möchten.

Reise um die Welt

Die von den Meteoritenbrocken ausgehende Strahlung verursacht seltsame Mutationen in der Tier- und Pflanzenwelt, scheint also höllisch gefährlich zu sein. Zu allem Überfluß liegen die Artefakte natürlich nicht irgendwo in einem Supermarkt im praktischen Familien-Viererpack herum, sondern sind auf der ganzen Welt verstreut. Die Suchaktion beginnt in Indien, wo vier Unterlevels warten. Was genau auf Lara zukommt, bleibt zunächst unklar. Hat sich der Spieler durch Dschungel und Tempelbauten gewuselt, kann er bequem wie beim Reisebüro an der Ecke wählen, wo er als nächstes aktiv werden möchte: in London, im Südpazifik oder in der Wüste Nevadas. Die freie Wahl des nächsten Abschnitts macht das Spiel nicht so linear wie den Vorgänger. Zum Showdown kommt es schließlich in der Antarktis. Alle fünf Regionen sind riesig, so daß Tomb Raider 3 eine lange Spielzeit garantiert. Insgesamt warten 19 Levels und der Trainings-Modus, der wie gewohnt in Laras trautem Heim vonstatten geht.

Auf der Suche

Neue Ideen muß der Spieler bei Tomb Raider 3 mit der Lupe suchen. Lara kann sich jetzt ducken, sie kann krabbeln, für kurze Zeit sprinten und sich wie ein Affe an Gittern und Seilen entlanghangeln – freilich viel graziler, hübscher und femininer als dies bei einem Primaten der Fall ist. Wer sich der gutgebauten Heldin in den Weg stellt, bekommt künftig auch mit neuen Waffen sein Fett weg: Ins Arsenal aufgenommen werden dürfen unter anderem eine Granatschleuder und ein Raketenwerfer, was ruckzuck für Ruhe sorgt. Optisch hat sich wenig getan. Okay, Lara hat jetzt Ohrmuscheln. Die Landschaftsgrafiken genügen aber kaum mehr dem heutigen gehobenen Standard.

Kurzsichtig?

Wer den kachelartigen, polygonarmen und eintönigen Aufbau der Umgebung, die flachen und eindimensionalen Blätterdächer sowie die unsauberen „Kleberitzen“ zwischen den einzelnen Oberflächenstrukturen betrachtet, fragt sich einerseits nicht mehr, ob die Macher tatsächlich rund 80 Prozent des alten Programm-Codes verwendet haben. Andererseits glaubt der PC-Besitzer hin und wieder, an einer Sehschwäche jenseits der 8-Dioptrin-Grenze zu leiden, weil er manchen Eingang erst beim dritten Hingucker entdeckt. Die Umgebung erscheint stellenweise als durchgängiger Einheitsbrei, so daß Einbuchtungen und Simse schwierig zu erkennen sind. Ebenfalls fies sind Sumpfgebiete



Zahlreiche Wachmänner und deren Hunde wollen Lara im der US-Militärstation Area 51 an den hübschen Kragen.



Vorsicht, Falle! Wenn plötzlich eine solche Steinkugel auf die Heldin zurollt, muß sie schnell reagieren.





Der Treibsand (oben) ist eine neue Geländeart. Wie auch die Sumpflöcher ist er oft sehr schwer erkennbar.

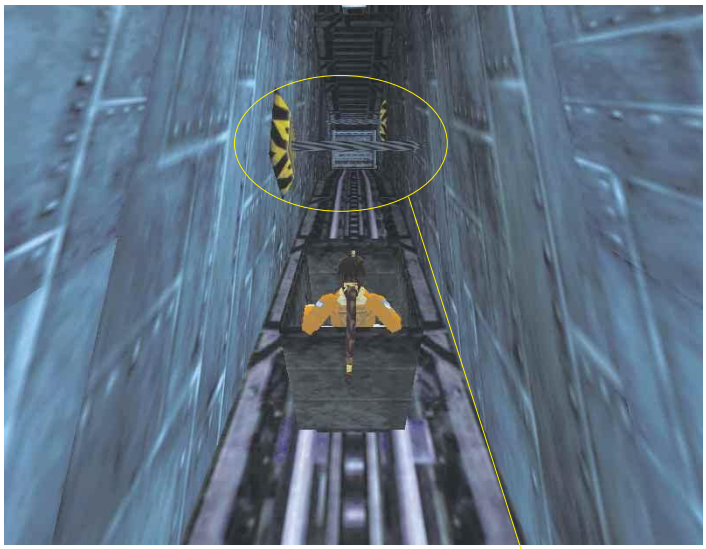
Ein häufiges Bild: Unser Fräulein guckt sich mal wieder um, weil sie verzweifelt einen Ausweg sucht (links).



und Treibsand. Brillant wurden dagegen wieder die realistischen und geschmeidigen Animationen der Heldin umgesetzt. So muß sich eine Frau bewegen, dann klappt's auch mit den heiratswilligen Männern! Und wenn die süße Lara abtaucht, erfüllen den Spieler dank der tollen Wasser-Effekte herrliche Planschgefühle. Nette Gimmicks wie der Qualm, der nach dem Schießen aus den Knarren strömt, oder der gefrierende Atem in der Antarktis werten den optischen Gesamteindruck ebenso auf.

Haarige Hüpfer

Der Sound hat fraglos seine Höhepunkte. Wenn in gefährlichen Momenten orchestrale Musikklänge ertönen, hebt das Dramatik und Spannung ungemein. Ansonsten ist die Untermalung, von den Kampfszenen mal abgesehen, meistens eher dünn. Ein bißchen Vogelgezwitscher und ein bißchen Gebrummel der Heldin an einer verschlossenen Tür reißen wahrlich keine Gehörknöchelchen aus. Tomb Raider 3 setzt übrigens wieder weniger auf Action-Elemente – einige



In einer Mine fährt Lara u. a. diese Lore. Hindernissen weicht die junge Frau aus, indem sie sich beispielsweise duckt.

Zocker mögen das positiv bewerten. Insgesamt entsteht aber der Eindruck, daß knifflige Hüpforgien etwas zu sehr die Oberhand gewonnenen haben. In besonders dummen Situationen, die mindestens so haarig sind wie der nun noch prachtvollere Zopf der Probantin, kann dies richtig nervig werden, weil Lara den Sprung über einen Abgrund erst nach etlichen Versuchen packt. Nicht leichter wird es für den motorisch durchschnittlich begabten Spieler dadurch, daß die Kameraführung zeitweise nicht optimal arbeitet.

Regel 1: Speichern!

Was nützt es mir, wenn ich dem (zugegebenermaßen auch von vorne äußerst attraktiven) Kunstweib ins Antlitz gucken darf, während sich vor ihr eine Schlucht auftut und ich einen guten Absprungpunkt brauche, um auf die andere Seite zu gelangen? Ich muß also jedesmal erst umständlich die Perspektive ändern, indem ich die „0“ auf dem Nummernpad drücke, Frau Croft ausrichte, speichere... und vor allem hoffe. Denn dummerweise springt die Kamera in harten Fällen immer wieder zurück, wenn ich zum weltrekordverdächtigen Hopser ansetze. Zum Glück darf der Spieler speichern, wann und so oft er will. Das ist angesichts etlicher Fallen, die dank des minderbemittelten Kameramanns unfairerweise oft zu spät zu sehen sind, auch dringend zu empfehlen. Nicht geschadet hätte es, wenn sich die Herren von Core Design bei den Rätseln etwas Neues einfallen hätten lassen. Wer Hebel-, Kletter- und Schiebepuzzles mag –

VERGLEICH

Gegenüber dem Vorgänger ist Tomb Raider 3 trotz neuer Waffen, zusätzlicher Moves und anderer kleiner Veränderungen ein Rückschritt. Zum einen, weil Spieler nach einem Jahr mehr Verbesserungen bei der Technik hätten erwarten dürfen. Zum anderen hat Core Design wieder stärker auf Rätsel-Elemente, Kletter- und Sprungeinlagen gesetzt – und so die Balance zwischen Geschicklichkeitsprüfungen und Action ungünstig beeinflußt. Heretic 2 mag manchem Spieler zu ballerlastig sein, es wartet aber mit der besseren Technik und mit mehr Atmosphäre auf. Die größten Ähnlichkeiten mit der Tomb Raider-Serie hat Deathtrap Dungeon – ohne jedoch an der Ausstrahlung von Fräulein Croft kratzen zu können. Dafür verantwortlich sind u. a. Macken beim Gameplay.

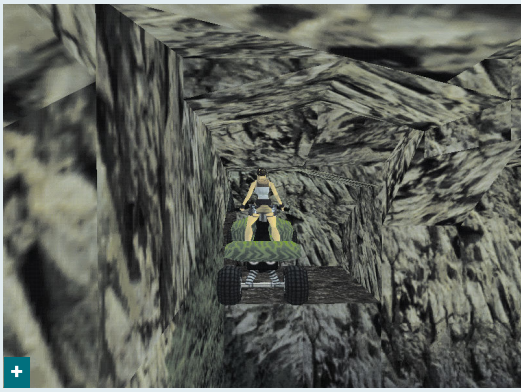
Heretic 2 .....85%
Tomb Raider 2 (abgewertet) 84%
~~Tomb Raider 3 ..... 82%~~
Tomb Raider (abgewertet) 79%
Deathtrap Dungeon 70%

TOP & FLOP

Tomb Raider 3 hat Stärken, aber auch deutliche Schwächen. Einige dieser Punkte wollen wir an dieser Stelle noch einmal anhand von Screenshots belegen.



Schwächen bei der Kameraführung sind nicht nur ärgerlich, sondern machen das Spiel manchmal auch unfair – wenn z. B. Gegner oder Fallen zu spät zu sehen sind oder weite Sprünge nötig werden und es an Übersicht mangelt.



Für Abwechslung sorgen die Fahrzeuge, die Lara hin und wieder benutzen kann und auch muß, um weiterzukommen. Das Quad-Bike z. B. vermittelt sogar ein realistisches Fahrgefühl und ist nützlich, um über Felsklüfte zu springen.



Auch der dritte Teil 3 ist gespickt mit Grafikfehlern. So werden Oberflächen plötzlich durchsichtig – auf einem unserer Bilder z. B. zeigt sich Lara wie nach einem Kopfschuß. Manchmal taucht die Heldin auch förmlich in feste Objekte ein.



Nach wie vor brillant sind die Animationen. Lara klettert geschmeidig wie eine Katze, rennt anmutig wie eine Gazelle oder springt wie eine Artistin hin und her, um Attacken auszuweichen. Unser Bild zeigt eine Kampfszene in London.



Viele Landschaften sehen aus, als seien sie mit eintönigen Fototapeten vollgeklatscht. Immer wieder tauchen zwischen den einzelnen Texturen (grafische Oberflächenstrukturen) unschöne Ritzen auf. Insgesamt wirkt vieles zu „flächig“.



Zu den optischen Höhepunkten gehört das Wasser. Er wirkt sehr schön transparent. Zeitweise ziehen Fischschwärme ihre Kreise. Wenn Lara auf der Oberfläche schwimmt, bilden sich feine Wellen. Unter Wasser blubbern kleine Luftbläschen.

PC ACTION PRÜFSTAND TOMB RAIDER 3

+ Fünf riesige Welten bieten eine lange Spielzeit
+ Levels weitgehend frei anwählbar
+ Heldin und Gegner perfekt animiert
+ Fahrzeuge benutzbar
+ Innen- und Außenszenarien
+ Tolle Wassereffekte
+ Heldin beherrscht neue Bewegungen
+ Neue Waffen
+ Dramatischer Einsatz von Musik
+ Moderate Hardware-Anforderungen
+ Spielstand jederzeit speicherbar
+ Kultige Hauptdarstellerin

- Im Vergleich zum Vorgänger kaum Neues
- Rätsel jeweils nach ähnlichem Schema
- Story hätte besser transportiert werden können
- Unfaire Fallen
- Viele Grafikfehler
- Manchmal ungünstige Kamera-Perspektiven
- Stellenweise hakelige Steuerung
- Flache, blockige und polygonarme Landschafts-Elemente
- Dünne Sound-Effekte
- Enorm schwierig, deshalb Frustgefahr

Wer Tomb Raider 3 bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten einigermaßen flüssig spielen möchte (Werte ab etwa 60 bis 70 Prozent), dem reicht eigentlich schon ein P 166 mit 32 MB RAM und schneller 3D-Karte.

P 166	16 MB, Software	5%	P 166	16 MB, Software	2%
P 166	32 MB, ATI Rage Pro	40%	P 166	32 MB, ATI Rage Pro	30%
P 166	32 MB, Riva 128	60%	P 166	32 MB, Riva 128	50%
P 166	32 MB, Voodoo1	70%	P 166	32 MB, Voodoo1*	60%
P 200	32 MB, Software	15%	P 200	32 MB, Software	10%
P 200	32 MB, ATI Rage Pro	70%	P 200	32 MB, ATI Rage Pro	65%
P 200	32 MB, Riva 128	78%	P 200	32 MB, Riva 128	73%
P 200	32 MB, Voodoo1	90%	P 200	32 MB, Voodoo1*	85%
PII 333	64 MB, Software	65%	PII 333	64 MB, Software	60%
PII 333	4 MB RAM, ATI Rage Pro	90%	PII 333	4 MB RAM, ATI Rage Pro	85%
PII 333	64 MB RAM, Riva 128	95%	PII 333	64 MB RAM, Riva 128	90%
PII 333	64 MB, Voodoo2	100%	PII 333	64 MB, Voodoo2	100%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

** Mit Voodoo1-Karten kommt es bei einer Auflösung von 800x600 Pixeln wegen des fehlenden Z-Bufferings vermehrt zu Darstellungsfehlern in der Grafik.*

Tomb Raider 3 kann im Software-Modus theoretisch mit Auflösungen von 320x200 bis 1.280x1.024 Pixeln gespielt werden. Mit Hardware-Beschleunigung sind Einstellungen von 512x384 bis 1.024x768 Bildpunkten möglich. Unterstützt wird nur die Grafikschnittstelle Direct3D und nicht, wie ursprünglich angekündigt, auch Glide.









Tomb Raider 3 installiert sparsame 1,5 MB auf die Festplatte. Trotzdem sind die Ladezeiten erfreulich kurz.



Zwischensequenzen erzählen die Story zu Tomb Raider 3.

solche Leute gibt es – kommt ausgiebig auf seine Kosten. Nachteilig ist nur, daß nicht immer klar wird, wie sich der eine oder andere Schalter auswirkt – nicht immer gibt es dazu informative Cutscenes zu sehen. Nicht nur Anfänger werden es mit dem Level-Design schwer haben, das das Prädikat „kompliziert" redlich verdient. Der Verfasser schlägt vor: Wer beim Spielen niemals einen verzweifelten „Wo-geht's-jetzt-wieder-weiter"-Effekt verspürt, darf Lara Croft zum Traualtar führen. Na, ist das ein Angebot?

Diebische Affen

Daß die Story zum Spiel nicht perfekt transportiert wird, liegt

SO SPIELT SICH TOMB RAIDER 3

Tomb Raider 3 stellt bei diversen Hüpfeinlagen Ihre Geschicklichkeit auf die Probe, wobei Sie sich häufig erst einen möglichen Weg suchen müssen. Außerdem gibt es natürlich wieder viele Schalterrätsel. Hin und wieder hilft es weiter, lose Steinblöcke oder Kisten zu verschieben. Zwischendurch sind Ballereinlagen eingestreut. Wenn es zum Kampf kommt, sollten Sie die Steuerung gut beherrschen – immerhin hat Lara einige artistische Ausweichmanöver auf Lager.





Wenn's gar nicht mehr weitergehen mag, muß Lara klettern. Neu: Im dritten Teil kann sie z. B. wie ein Affe hangeln.



Solche niedrigen Passagen sind kein Problem mehr: Denn unsere gut gebaute Archäologin kann jetzt auch krabbeln.



Sprünge von Sims zu Sims erfordern gutes Timing. Hier streckt sich Lara gewaltig, um noch an den Felsvorsprung zu kommen.



Liebevolle Details: Wenn Lara durch Schnee stapft, hinterläßt sie sogar Fußabdrücke auf der vorher makellosen weißen Decke.



Oben: Mit einem Druck auf die Taste „O“ lassen sich Schwächen der Kamera ausgleichen. Unten: In der Wüste Nevadas greifen Geier an.

auch an der Größe der einzelnen Levels. Ehe der PC-Besitzer mal wieder eine Zwischensequenz zu sehen bekommt, muß er vorher schon viele Stunden damit verbringen, ein einzelnes Szenario zu erforschen. Wären kleinere Häppchen nicht besser gewesen? Oder was hätte dagegen gesprochen, daß sich Lara im Spiel mit anderen Charakteren unterhält? Höhepunkte beim Gameplay tun sich immer dann auf, wenn die Heldin z. B. eines der vielen Gefährte benutzen darf – sei es ein geländegängiges Quad-Bike, eine Minen-Lore oder ein Kanu. So etwas sorgt für Abwechslung. Zahlreiche intelligente Gegnertypen machen eine weitere Stärke von Tomb Raider 3 aus. Im Dschungel lauern Tiger und Schlangen, gewitzte Affen klauen Medi-Packs und Schlüssel. Schlägertrupps wollen der holden Maid in London an den Kragen, Krieger mit Blasrohren machen den Süd-Pazifik zum Anti-Urlaubsort. Wachhunde heften sich im Sicherheitstrakt von Area 51 an Laras Fersen und in der Antarktis tummeln sich mutierte Monster.





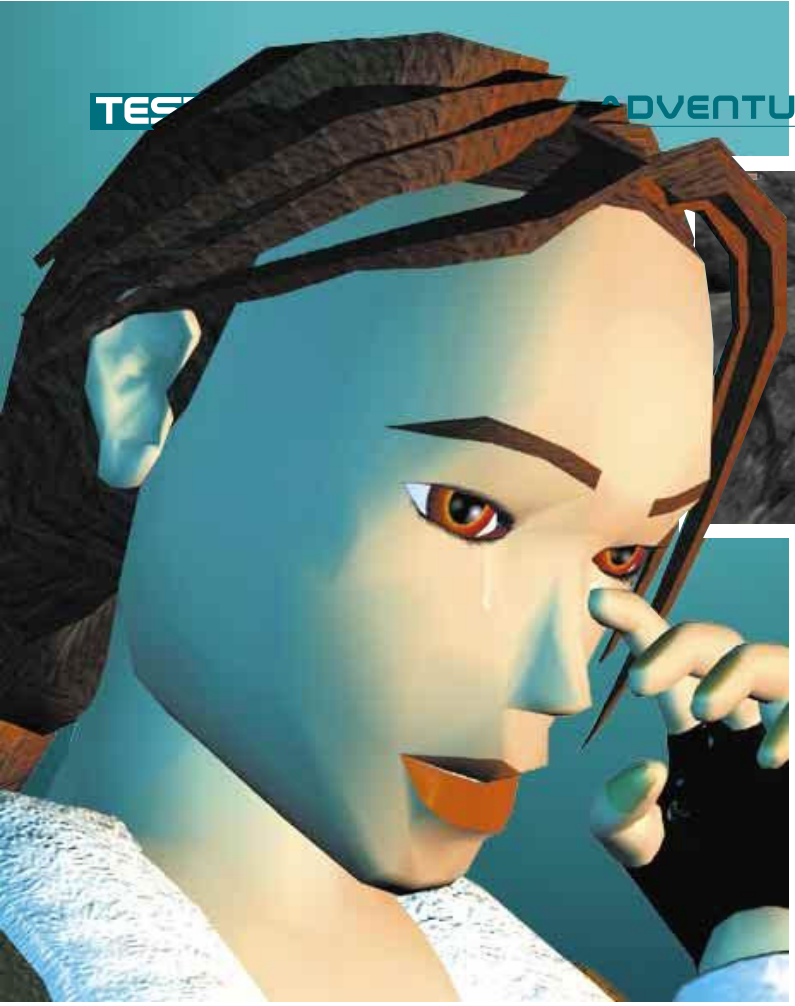
Mit dieser indischen Gottheit ist nicht gut Kirschen essen. Lara deckt das Monstrum mit Pistolenschüssen ein.



Schalter und Hebel, mit denen Türen geöffnet werden, sind manchmal versteckt. Hier muß die Heldin sogar tauchen.



Manchmal muß der Spieler Blöcke und Kisten schieben oder ziehen. Hin und wieder verbergen sich dahinter Zugänge.







Waffen wie das M16-Gewehr (links) und besonders der Raketenwerfer machen die Heldin noch schlagkräftiger.

Bin ich schön?

Was letztendlich als Fazit bleibt? Der dritte Tomb Raider ist kein absoluter Meilenstein mehr, Lara dürfte aber trotzdem für viele wieder zur „Busenfreundin" werden. Denn wer auch den zweiten Teil noch ohne Verschleißerscheinungen verschlungen hat, kommt mit der neuesten Folge ebenfalls wieder auf seine Kosten. Lara hat eben einen ganz besonderen Charme, der die eine oder andere Macke vergessen läßt. So sind schöne Frauen halt. Dieser Tatsache kann sich auch unsereins nicht ganz verschließen. Besonders Einsteiger seien aber noch einmal gewarnt: Tomb Raider 3 ist kein Spielchen für Gelegenheitsabenteurer, sondern verteufelt schwierig.

Harald Fränkel



Neu: Lara kann jetzt auch sprinten. Ein sinkender Energiebalken rechts oben zeigt an, wie lange die Puste reicht.



KOMMENTAR

» Yo, Lara! Body, Beine, Busen, alles wieder bestens durchtrainiert und geschmeidig animiert. Klar, wenn Core Design einen durch derart episch breit angelegte Welten schickt, da bleibt man schon fit. Aber dennoch scheint auch ein Fräulein-Wunder in die Jahre kommen zu können. Wirklich schade, daß die Grafikdarstellung trotz einiger Aufarbeitung nicht mehr den letzten Stand der Entwicklung widerspiegelt. Überhaupt vermisse ich auf Entwicklerseite die kreative Auseinandersetzung mit dem Genre und den Möglichkeiten, die eine attraktive Kultfigur wie Lara Croft zu bieten hat. Am besten haben mir noch die Einbindung von Fahrzeugen in den Spielablauf, die neue Bewaffnung und die ausgefeilteren Animationen gefallen. Das ist wirklich neu und bringt Tomb Raider 3 auch spielerisch nach vorne. Unter dem Strich bleibt ein spielenswertes Stück Software-Unterhaltung, das zwar keine Innovationspreise einheimst, aber dennoch viel Spiel fürs Geld bietet. «



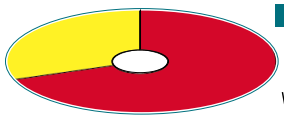
KOMMENTAR

» Ich will nicht um den heißen Pixelbrei herumkommentieren: Tomb Raider 3 bietet zu wenig, um richtig neu zu sein, und ist eher eine bessere Mission-Disk (meiner einer jedenfalls würde sich nicht wundern, wenn Tante Lara demnächst in einem Werbespot für Diät-Leberwurst auftritt und trotzig „Ich will so bleiben, wie ich bin" trällert). Fans des Polygon-Busenwunder-Spiels wird und muß dies aber nicht stören, weil sie erneut das bekommen, was sie bereits bei den Vorgängern stundenlang vor den Monitor gefesselt hat. Soweit die objektivere Betrachtungsweise, jetzt kommt meine persönliche Meinung: Es nervt, daß die Programmierer nicht in der Lage waren, endlich die vielen kleinen Schönheitsfehler ihrer Schönheitskönigin auszubügeln. Wegen des stellenweise brutal knackigen Schwierigkeitsgrades (stellen Sie sich hier einen grimmigen Blick zum Level-Designer vor) und wegen des seit dem ersten Teil unveränderten Spielprinzips begann ich sogar, der so anmutigen, hübschen und charismatischen Dame ein wenig zu zürnen. Also, liebste Lara: Noch gehören Deine Abenteuer zum besten, was das Genre zu bieten hat. Aber so geht's auf Dauer nicht weiter, Frollein! «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, MMX		
Sound:	DirectSound	Musik:	DSound
Multiplayer:	Keine Mehrspieler-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	528 MB/1,5 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Eidos Interactive/Core Design	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 79%	Sound: 65%	Genre: Action-Adventure

82% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Nicht innovativ, aber für Lara-Jünger empfehlenswert «

Star Wars: Rogue Squadron • Action

ELITETRUPPE

Für viele wird mit Rogue Squadron ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung gehen: Einmal im Leben in die Haut von Luke Skywalker schlüpfen, den X-Wing besteigen und dem Imperium zeigen, wo der Hammer hängt! Doch ganz so heroisch, wie es auf den ersten Blick anmutet, ist das Leben eines Rebellen-Kommandanten dann doch nicht...



Das kann nicht gutgehen! Eine zielsuchende Rakete nähert sich blitzschnell Ihrem ohnehin schon übel angeschlagenen X-Wing.



Eine wirklich gelungene Idee für das Fighter-Auswahlmenü: In eleganten Kamerafahrten wandern Sie von einem Schiff zum nächsten und begutachten dessen Eignung für den folgenden Auftrag.

Geben Sie's zu, auch Ihnen hat es in Star Wars: Shadows of the Empire der Snowspeeder-Level auf dem Eisplaneten Hoth ganz besonders angetan! Dann dürften Sie sich auf den Release von Rogue Squadron freuen, denn LucasArts hat diesem Spiel von Anfang bis Ende das selbe Prinzip zugrunde gelegt: In insgesamt 19 Missionen kämpfen Sie für die Sache der Rebellion, und zwar nicht als 0815-Pilot, sondern als Mitglied von Luke Skywalkers illustrer Elite-Staffel Rogue Squadron. Sie rauschen mit X-Wings, A-Wings, Y-Wings, Speedern und einem V-Wing-Prototypen über die Oberflächen diverser Planeten und setzen alles daran, mit den Kräften des Imperiums gründlich aufzuräumen...

Rebellisches Fliegerass

Star Wars Rogue Squadron ist handlungsmäßig zwischen The Empire Strikes Back und New Hope angesiedelt und Ihre Aufgaben reichen von zunächst einfach scheinenden Erkundungsflügen über Geleitschutz und Rettungsaktionen für in Bedrängnis geratene Rebellen bis hin zu erbitterten Dogfights mit den TIE Fighter-Schwadronen des Imperiums. Auch den einen oder anderen AT-AT-Walker

müssen Sie mit dem Fangseil zu Fall bringen, wollen Sie nicht im Geschoßhagel dieser Stahlkolosse zu Boden gehen. Ihre Missionen führen Sie zu vielen Schauplätzen, die der eingefleischte Star Wars-Fan schon kennt wie seine Westentasche: Mos Eisley fliegen Sie ebenso an wie den Eisplaneten Hoth, Han Solos Heimatplaneten Corellia und Taloraan, eine Wolkenstadt in der Art von Bespin. Auch Rebel Assault-Veteranen kommen auf ihre Kosten und dürfen in einer Art „Remake“ des Beggar's Canyon und des Todesstern-Grabens noch einmal ihre fliegerischen Künste unter Beweis stellen.

Hektisches Pilotenleben

Der Missionsaufbau ist zwar linear, birgt aber immer wieder Überraschungen. So ist es niemals bereits mit der Erfüllung des ursprünglichen Auftrags getan, jedesmal entfaltet sich die Story im Lauf eines Levels weiter und mündet in eine oder mehrere Submissionen. Sind Sie beispielsweise gerade dabei, den Angriff imperialer Bomber auf eine corellianische Stadt abzuwehren, ereilt Sie bereits ein Hilferuf vom nächsten Schauplatz – solange Sie im Cockpit Ihres Fighters sitzen, kommen Sie also kaum einmal richtig zur Ruhe. Verlangt wird höchste Konzentration, denn bereits ein kleiner Patzer kann Ihnen eines Ihrer drei Bildschirmleben kosten oder Ihr Vorgesetzter beordert Sie zur Basis zurück, um Ihre sogenannte „Taktik“ mit Ihnen unter vier Augen zu diskutieren. Erledigen Sie Ihren Auftrag jedoch mit Bravour, werden Sie möglicherweise mit einer Medaille ausgezeichnet, die Ihnen den Weg zu neuen Möglichkeiten ebnet: Fliegen Sie beispielsweise zunächst jede Mission mit dem Fighter, der auf den ersten Blick am besten für den

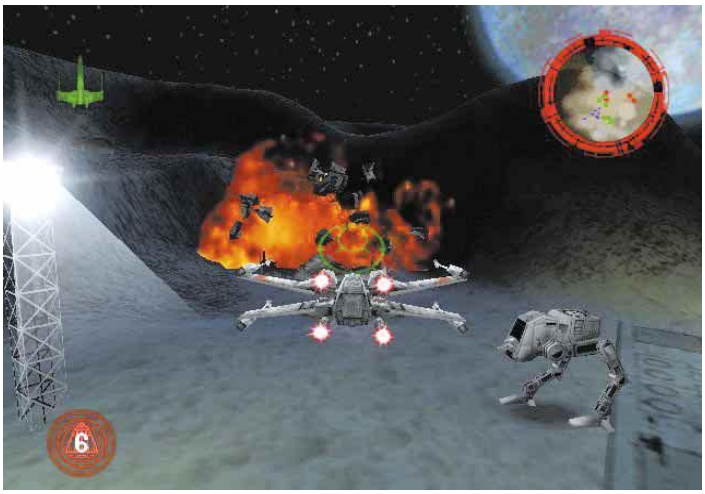
VERGLEICH

Ein Vergleich von Rogue Squadron mit X-Wing vs. TIE Fighter liegt zwar nahe, ist aber nicht unbedingt aussagekräftig, da bei letzterem das Schwergewicht auf dem Multiplayer-Aspekt liegt und Rogue Squadron sich ganz auf den Einzelspieler-Modus beschränkt. Das Gameplay von Rogue Squadron entspricht weitgehend dem des Snowspeeder-Levels von Shadows of the Empire, wobei Rogue Squadron insgesamt einen technisch etwas ausgereifteren Eindruck hinterläßt.

Rogue Squadron 72%
Shadows of the Empire ....70% (abgew.)
X-Wing vs. TIE Fighter.....70%



Han Solos Millennium-Falke kreist über einer Stadt auf dem Planeten Corellia. Wenn Sie sich als Fighter-Pilot Ihre Sporen verdient haben, dürfen Sie selbst dieses mächtige Schiff steuern.



Filmreife Explosionen, bei denen Ihnen die Trümmer nur so um die Ohren fliegen, bekommen Sie in alle paar Sekunden zu Gesicht.

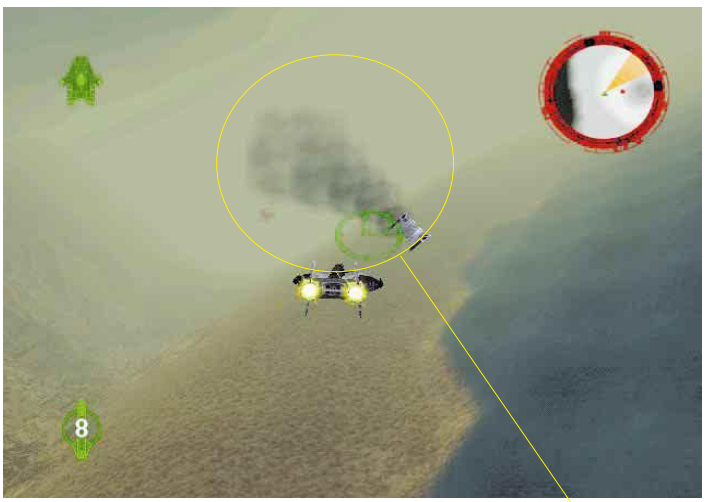
jeweiligen Auftrag geeignet ist, bekommt der bewährte Pilot beim nächsten Mal Zugang zu weiteren Schiffen und anderen Waffensystemen. Stellen Sie sich ganz geschickt an, dürfen Sie sogar ein paar Runden mit Han Solos Millennium-Falken drehen!

Fast wie im Kino

Technisch hinterläßt Rogue Squadron einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Grafik-Engine stellt zwar die für rasante Dogfights unerläßliche hohe Frame-Rate auf die Beine, erkauft den Geschwindigkeitsrausch jedoch mit massiven Nebel-Effekten am Horizont. Levels und Raumschiffe wirken zumindest aus der Nähe sehr detailreich texturiert – TIE Fighter und X-Wings kommen ihren Vorbildern aus der Filmtrilogie sehr nahe und Animationen wie die der schwerfällig vor sich hinstapfenden Walker lassen kaum Wünsche offen.

Bei den Luftkämpfen haben sich die Designer nicht darauf beschränkt, getroffene Fighter einfach in einem Feuerball explodieren zu lassen; statt dessen trudeln diese oft langsam zu Boden und ziehen lange, transparente Rauchfahnen hinter sich her. Steuern können Sie Ihr Raumschiff am besten mit einem (Force Feedback-) Joystick – Maus, Gamepad oder Tastatur werden zwar ebenfalls unterstützt, erlauben jedoch bei weitem nicht so präzise Manöver. Noch ein Wermutstropfen am Rande: Sie bekommen zwar viele der aus den Filmen bekannten Sound-Effekte in der Klangkulisse von Rogue Squadron zu hören, nicht jedoch den wuchtigen Original-Orchester-Soundtrack – hier müssen Sie mit einer reichlich steril klingenden, synthetischen Fassung der Star Wars-Musik vorlieb nehmen.

Herbert Aichinger



Getroffene Fighter ziehen eine lange transparente Rauchfahne hinter sich her, während sie langsam zu Boden trudeln.

DAS FACTOR 5-TEAM

Kaum zu glauben, aber hinter Star Wars: Rogue Squadron steckt tatsächlich ein Programmierteam aus deutschen Landen: Das 1987 in Köln gegründete Softwarehaus Factor 5 zeichnet unter anderem für so legendäre Titel wie Turrican verantwortlich und arbeitet schon seit einiger Zeit sehr eng mit LucasArts zusammen. Weitere Projekte, an denen das mittlerweile ins kalifornische San Rafael übergesiedelte Team um Holger Schmidt und Rudi Stember bislang beteiligt war: X-Wing vs. TIE Fighter samt Zusatzdisk Balance of Power, Shannara und eine Reihe von EA Sports-Titeln.



Walker lassen sich mit dem Fangseil zu Fall bringen!



Einsatz mit dem Y-Wing auf dem Vulkanplaneten Sullust.

KOMMENTAR



» Seit ich Ende der 70er Jahre den ersten Star Wars-Film im Kino sah, bin ich George Lucas' mythischem Weltraum-Epos hoffnungslos verfallen – kein Wunder also, daß ich mich mit großem Enthusiasmus auf Rogue Squadron stürzte. Wann hat man sonst schon mal die Möglichkeit, in einen X-Wing zu steigen und mit R2D2 im Rücken die halsbrecherischsten Manöver gegen die dunkle Seite der Macht zu fliegen! Zunächst hatte ich viel Spaß mit dem einfachen Gameplay, das mich irgendwie an alte Rebel Assault-Zeiten erinnerte, und freute mich an der recht stimmigen Star Wars-Optik. Mit zunehmender Spieldauer machte sich jedoch etwas Ernüchterung breit: Im Grunde stellen nämlich alle Levels die gleichen Anforderungen an Ihr Geschick und wenn man von dem Motivationsfaktor der unterschiedlichen Star Wars-Locations absieht, gestaltet sich das Gameplay doch recht einförmig. Als „einfacher" 3D-Shooter, bei dem man hie und da mal eine Mission spielt, um sich abzureagieren, ist Rogue Squadron gut zu gebrauchen – einem Gameplay-Giganten wie Jedi Knight kann das Programm jedoch nicht einmal entfernt das Wasser reichen. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win95		
Empfohlen:	P 200, 64 MB RAM		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, (FF-)Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	114 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/Softgold	Veröffentlichung:	Dezember 1998

Grafik: 77%	Sound: 69%	Genre: Action

72% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Schneller Ballerspaß für Star-Wars-Freaks* «

Asghan • Action-Adventure

DRACHEN-DRAMA

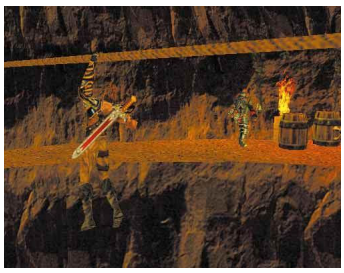


Asghan, der schwertkämpfende Krieger-Prinz aus Brightmoon, hat die aufopferungsvolle Aufgabe, sein Königreich zu retten. Dabei kämpft der Held nicht nur mit blutrünstigen Drachen und schaurigen Monstern, sondern ebenfalls – wenn auch eher unfreiwillig – mit einer angepriesenen State-of-the-Art-3D-Grafik-Engine...

Jahrelang galt die Insel Kyrk als friedliches und fast schon verdächtig ruhiges Plätzchen. Doch mit dieser Idylle ist es nun vorbei. Kundschafter der Nachbarinsel Brightmoon haben nämlich herausgefunden, daß der böse und mächtige Zauberer Morghan in den riesigen unterirdischen Dungeons der Insel Kyrk eine exorbitante Horde blutrünstiger Drachen herangezüchtet hat. Mit Hilfe des Magiers Morghan bereiten diese nun einen tödlichen Angriff auf Brightmoon vor, um die Insel dem Erdboden gleichzumachen. „Oh Schreck!" mag sich da der tapfere Prinz und designierte Thronfolger Asghan gedacht haben, und sah schon seine kostbare Erbschaft in Schutt und Asche liegen.

Eine Insel mit zwei Bergen...

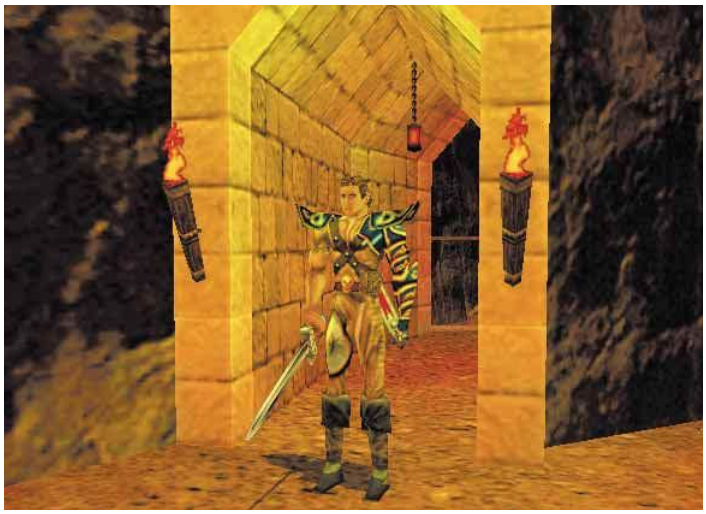
So setzte er sich wenige Stunden später in ein Segelschiff und schipperte direkt zur Insel Kyrk, um dort die Drachen niederzuringen, bevor diese ihren tödlichen Feldzug beginnen können. Sobald Asghan die Insel Kyrk betritt, beginnt das Abenteuer. Kaum sind zwei, drei Schritte gemacht, stürmt auch schon ein grünes Monster, bewaffnet mit einer primitiven Keule, auf ihn zu. Erschlägt er den Gegner gekonnt mit seinem Schwert, wird er einen Zettel finden, aus dem hervorgeht, daß bereits alle Wachen in Alarmbereitschaft versetzt worden sind und ihn „erwarten". Sehr viel entgegenzusetzen hat Asghan seinen Angreifern zu Spielbeginn jedoch noch nicht. Lediglich ein einfaches Schwert sowie eine Arm-



Laufen, Klettern, Springen. In Tomb-Raider-Manier kämpft man sich durch knapp 30 Schauplätze.



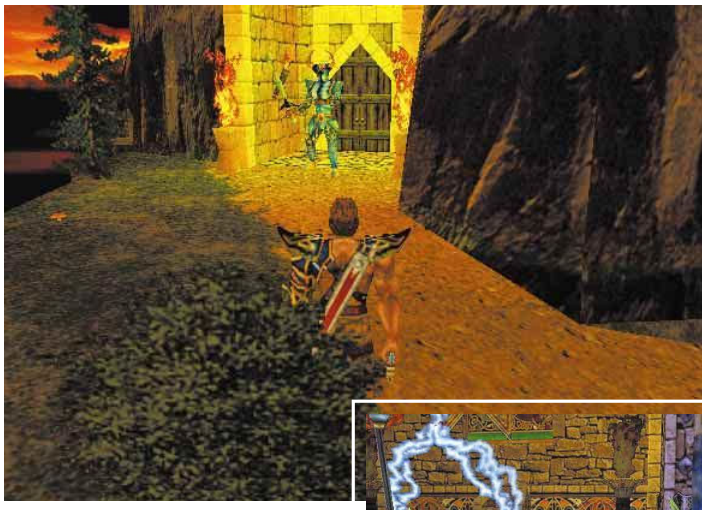
Unterwegs trifft man immer wieder auf verschiedene Charaktere, die Asghan mit nützlichen Hinweisen unterstützen.



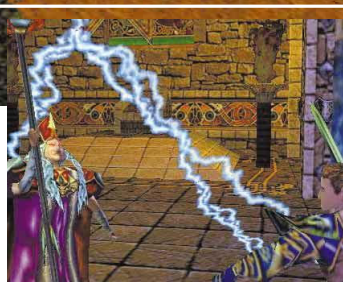
Die selbsterklärte „State-of-the-Art-Grafik" scheint nicht gerade auf dem neuesten Stand. Konkurrenz-Produkte sehen da besser aus.



Abgesehen von dem Grafik-Fehler unten links vermißt der Spieler, gerade bei weiter entfernten Zielen, schmerzlich ein Fadenkreuz oder eine andere Zielfunktion im Armbrust-Modus.



Asghan kann wenig einstecken, deswegen ist tumbe Hau-Drauf-Taktik das beste Rezept.



Mit seinen eigenen Waffen versucht Asghan den Zauberer zu besiegen. Insgesamt sind zwölf Zaubersprüche verfügbar.

brust mit fünf Standard-Pfeilen müssen ausreichen, um die ersten Widersacher aus dem Weg zu räumen. Neben anderen Waffen und insgesamt fünf verschiedenen Pfeilmodellen haben Sie mit fortschreitender Spieldauer auch die Möglichkeit, magische Fähigkeiten zu erlernen. Dazu bedarf es neben dem richtigen „Rezept" auch der nötigen Zutaten. Fledermäuse, Totenschädel und Pilze sind nur einige wenige der zahlreichen Ingredienzen, mit denen Sie Asghan einen Zaubertrank zubereiten lassen können. Insgesamt gibt es zwölf Zaubersprüche zu erlernen. Neben der Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, können Sie beispielsweise auch einen brennenden Schutzwall um Asghan errichten, der ihn unverwundbar macht. Aber auch ein äußerst effektiver Flammenteppich gehört in den späteren Schauplätzen unter anderem zu seinem Repertoire.

Dumm gelaufen

Laufen, springen, schwimmen und klettern kann Asghan aus der Ich- oder Verfolger-Perspektive. Gleich, wofür Sie sich entscheiden, die schwer nachvollziehbare Steuerung und die unübersichtliche Kameraführung machen dem Helden das Überleben zusätzlich schwer. So ist es wenig praktisch, wenn man mitten im Kampfgetümmel die Gegner aus den Augen verliert, nur weil sich die Verfolgerkamera hinter einem Baum positioniert hat... Gesteuert werden kann das Spiel lediglich mit der Tastatur, was sich als echter Nachteil erweist. Gerade im Kampf-Modus werden Sie dadurch so Ihre Probleme haben. Wie bei vergleichbaren Action-Adventures hat auch dieser Prinz Rätsel zu lösen oder über versteckte Falltüren zu springen. Schwierigkeit und Art der Puzzles schwanken dabei von übertrieben schwer bis unglaublich stumpfsinnig. So klicken Sie z. B. eine halbe Stunde an ein paar Totenköpfen herum, bis sie eine Melodie brummen, an anderer Stelle müssen Sie nur einen schlampig versteckten Schalter umlegen.

Augenwischerei

Die Grafik macht auf den ersten Blick einen recht passablen Eindruck. Die über 20 Schauplätze sind sowohl inhaltlich als auch grafisch und musikalisch gut aufeinander abgestimmt. Auf besondere Licht-Effekte oder sauber animiertere Spielfiguren muß man zwar verzichten, aber was soll's. Solange dies dem Spielspaß keinen Abbruch tut, ist es ja egal. Nur tun dies leider die zahlreichen Grafik-Fehler, die sich nach zwei bis drei Spielminuten bemerkbar machen und den Spieler teilweise zum Neustart zwingen, da er nicht mehr weiterkommt und irgendwo feststeckt. Und da hört der (Spiel-)Spaß nun einmal auf!

Christian Sauerteig

VERGLEICH

Asghan hinkt der Spitzengruppe der Action-Adventures weit hinterher. Wer interessante Action/Fantasy-Kombinationen mag, greift mit Sicherheit zu Heretic 2, welches ohne Zweifel die bessere Alternative darstellt. Wer mehr auf viele, viele Level-Knobeleien steht, der kämpft sich mit Lara Croft und Tomb Raider 3 durch die Weltgeschichte. Wenig besser und genau so fehlerhaft wie Asghan ist O.D.T., das aber immerhin etwas mehr Spielwitz bietet.

Heretic 2 ..... 85%
Tomb Raider 3 ..... 82%
O.D.T. 63%
Asghan 60%



KOMMENTAR

» Auf den ersten Blick war ich von dem schwertkämpfenden Prinzen recht angetan, doch nach wenigen Minuten machte sich bereits der erste Frust breit. Was nützt mir denn eine an sich gute Spielidee, wenn zahlreiche Bugs inklusive gravierender Grafikfehler alles wieder kaputt machen? Da gehe ich in meiner Prinzen-Rolle beispielsweise ganz normal an einer Wand entlang, plötzlich bleibe ich mit meinem Schwert darin hängen und komme nicht mehr vom Fleck oder ich stecke an einer anderen Stelle inmitten einer Tür fest! Die Steuerung ist gelinde gesagt auch nicht das Gelbe vom Ei. So passiert es des öfteren, daß einige Minuten vergehen, bis man ein Seil, das über der Spielfigur hängt, zu greifen bekommt! Negativ abgerundet wird das Ganze durch sehr viele stumpfsinnige Rätsel. Sehr viel weniger Bugs, eine Prise mehr Spielwitz und sinnigere und logischere Rätsel – und Asghan wäre ein richtiges Spiel anstatt einer richtigen Enttäuschung geworden. Schade! «

Mindestens:	P 200, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 200, 32 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	3Dfx-Glide, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	306 MB/140 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Grolier Int./ Ubi Soft	Veröffentlichung:	Mitte Dezember

Grafik: 66%	Sound: 72%	Genre: Action-Adventure

60% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Buglastiges Action-Adventure mit wenig Spieltiefe «

Heretic 2 • Actionspiel

ELFKAMPF

Corvus hat keinen Busen, bewegt sich nicht sonderlich sexy und ist – das kommt hafterschwerend hinzu – ein Mann. Trotzdem kann er Action-Freaks mehr Unterhaltung bieten als so manche Abenteuer-Lady. Warum? Lesen Sie selbst...

Im zweiten Teil der Heretic-Saga kehrt der stolze Elfen-Krieger Corvus in seine Heimat Parthoris zurück, nachdem ihn der Dämonenfürst D'sparil vor vielen Jahren in eine andere Dimension verbannt hatte. Eigentlich könnte Corvus glücklich sein wie der Besitzer einer Farm für vierblättrige Kleeblätter. Doch scheinen Murphys Gesetze auch für Fantasy-Welten zu gelten: Endlich wieder bei Muttern, muß Kollege Spitzohr feststellen, daß sich auf dem Kontinent eine Seuche ausgebreitet hat, die die Bewohner in dummbrabbelnde und vor allem morden-



In einer Art Bienenstock kämpft Corvus mit Insekten-Monstern.

de Mutanten verwandelt. Und so macht sich der Muskel-Magier natürlich auf, den Verantwortlichen zu suchen.

Huhn als Trainer

Nach einem qualitativ mittelmäßigen, aber atmosphärisch beeindruckenden Intro lernt der Spieler in einer Trainings-Mission, wie sich ein Elf bewegt und kämpft und wie das Interface funktioniert. Corvus kann gehen, schleichen, rennen, hüpfen, zaubern, schießen, klettern, sich über die Schultern abrollen, wie Tarzan an Seilen schwingen, Salti schlagen, seinen Speer wie ein Stabhochspringer verwenden, schwimmen und ähnlich wie bei Prügelspielen diverse Schlagvarianten ausführen. Der Clou: Man muß kein Studium der Motorik absolvieren, um mit der Steuerung klarzukommen – die sich zudem nach Wunsch konfigurieren läßt. Dank des sogenannten Mouselooks schaut Corvus immer genau dorthin, wo es PC-Herrchen oder -Frauchen will. So kommt es höchst selten zu Problemen mit der Kamera-Perspektive. Der Schreiberling gesteht, daß ihm das Waffentraining außerordentlich viel Freude bereitet hat. Er durfte nämlich so lange, wie er wollte, auf ein offensichtlich masochistisch veranlagtes Huhn einprügeln, das ihn auch noch anfeuerte.

Wenn der Hintern juckt

Wer den Stil des Spiels mag, ist von der ersten Minute an gefes-

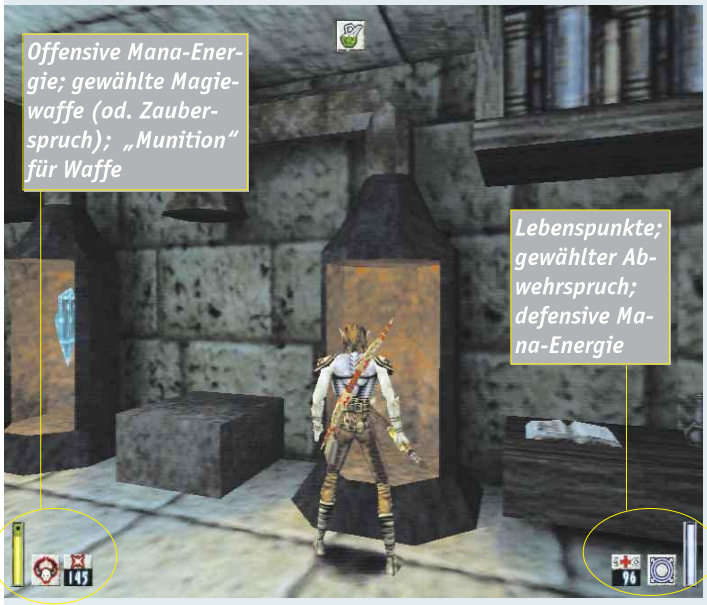
SO SPIELT SICH HERETIC 2

Heretic 2 spielt sich im Prinzip nicht anders als ein typischer Ego-Shooter, allerdings aus der Tomb Raider-Perspektive. Überwiegend geht es darum, ganze Horden von Gegnern unsanft vom Leben in den Tod zu befördern. Darüber hinaus warten Schalterrätsel, es müssen Gegenstände gefunden und mit anderen Objekten kombiniert, Fallen umgangen und – eher selten – Jump&Run-Einlagen gemeistert werden. Perfekt einstimmen lassen darf sich der Spieler in einem witzig-genialen Trainings-Level.





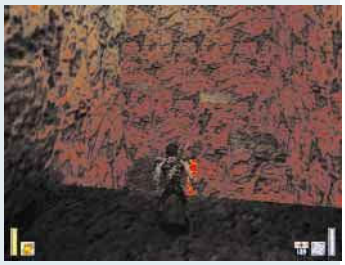
In einem Übungslevel lernt der Spieler nicht nur das Interface kennen. Auch die Bewegungsmöglichkeiten des Helden (links) und besondere Schlagtechniken (rechts) werden vermittelt.



Puzzles: Hier muß Corvus für einen Heiltrank einen Kristall und eine Flüssigkeit in einem Labor zusammenbringen.



Schwachpunkt Levelkarten: Sie helfen oft nur wenig weiter.



Jump&Run-Einlagen wie in diesem Lava-Level gibt es selten.



Überraschungsmomente sorgen für Spannung. In einer Gladiatoren-Arena wird plötzlich dieses Monster aus dem Käfig gelassen.



Schreine spenden Corvus u. a. Lebens- oder Zauberkraft, Tauchlungen und Magie-Rüstungen oder machen ihn sogar unsichtbar.

PC ACTION PRÜFSTAND

+ Farbenfrohe Zauber-Effekte
+ Prickelnde Sounds, gute Sprachausgabe
+ Großes Bewegungsrepertoire des Helden
+ Gutes Level-Design
+ Witziger Trainings-Modus
+ „Runde" Fantasy-Story
+ Editor inbegriffen
+ Im Netzwerk kann als Abenteurergruppe gespielt werden
+ Drei Schwierigkeitsgrade
+ Tasten komfortabel konfigurierbar

- Karte eine schwache Hilfe
- Oft kantiger Level-Aufbau
- Nicht sonderlich innovativ
- Keine Ich-Perspektive möglich
- Etwas steife Animationen
- Nicht unbedingt für Deathmatches geeignet
- Sumpflevel fast zu neblig
- Kleine Grafik-Bugs

P 200	32 MB, Software	15%
P 200	64 MB, ATI Rage Pro	50%
P 200	64 MB, Voodoo1	75%
P 233	32 MB, Software	20%
P 233	64 MB, Riva 128	75%
P 233	64 MB, Voodoo1	85%
PII 266	32 MB, Software	30%
PII 266	4 MB, Riva 128	80%
PII 266	64 MB, Voodoo2	100%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

Editor und Tools können auf Wunsch installiert werden und benötigen weitere 25 MB.

Für LAN nur eine CD nötig.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-Rom:

105-MB-Installation: ***Langsam***
253-MB-Installation: ***Langsam***
358-MB-Installation: ***Mittel***



Die Wasser-Effekte sind nicht genial, aber okay. Immerhin ist eine deutliche Transparenz vorhanden.

selt. Die Reise beginnt im Heimatort von Corvus, wo ihm die zombieartigen Bewohner an den Kragen wollen. Anfangs wehrt sich der Held nur mit seinem Kampfstab und einem Flammenspruch, der anfangs lediglich zum Anzünden von Teelichtern geeignet scheint. Mit der Zeit aber gewinnt der Elf immer mehr an Wissen und Macht. Bereits das erste Szenario ist atmosphärisch enorm dicht, was auch am 3D-Sound liegt. Die eigene, blöde herumstelzende Untoten-Verwandtschaft stammelt blutgieriges Zeug, irgendwo weint ein Kind, Türen knarzen, Schreie erklingen in der Ferne. Dazu gesellt sich das düstere Grafik-Ambiente. Kleine Animations-Scherze fallen ebenso sofort auf: Wenn

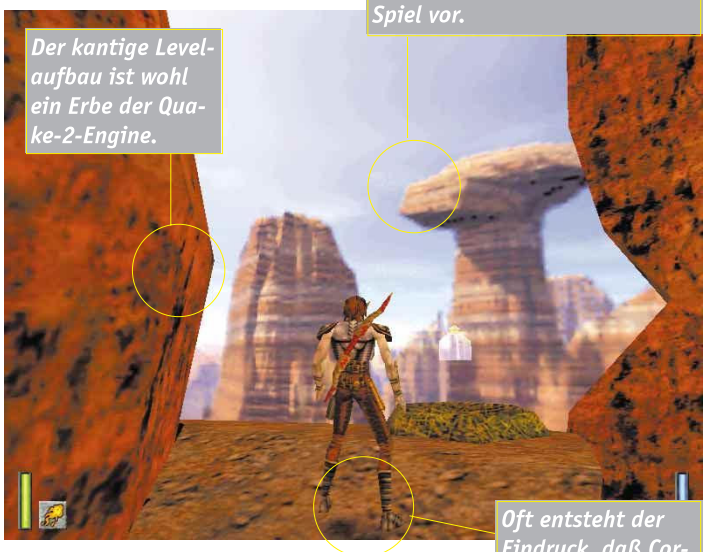
VERGLEICH

Heretic 2 plaziert sich in der Spitzengruppe der Spiele, die sowohl Action- als auch Geschicklichkeits- und Adventure-Elemente bieten – wobei Half-Life derzeit unantastbar ist. Wer interessante Action-Fantasy-Kombinationen mag, kauft sich Heretic 2. Weniger Geballer, dafür aber knifflige Kletterrätsel und anspruchsvolle Geschicklichkeitsübungen warten in Tomb Raider 3 auf den Spieler, das aber technisch nicht so viel hermacht.

Half-Life 92%
Heretic 2 .....85%
Tomb Raider 3 .....82%

Starre Hintergründe wirken etwas wie Fremdkörper. Sie kommen allerdings eher selten im Spiel vor.





Meist sieht die Grafik mit den detaillierten Oberflächenstrukturen und Licht-Effekten sehr gut aus. Negativ fallen kantige Wände, die manchmal starren Hintergrund-Bitmaps und der Eindruck auf, daß Corvus leicht schwebt.

MAGISCHE MOMENTE

Heretic 2 ist gespickt mit grandiosen Licht-Effekten – besonders dafür verantwortlich sind die zahlreichen magischen Waffen und die Zaubersprüche. Deshalb ist es so motivierend, seinen Helden immer weiter „auszubilden". Eigentlich sehen nur die Explosionen etwas unnatürlich aus, weil sie sich wie ein kantiger Block entfalten. Dem Tester hat die Flammenwand am besten gefallen, die in Gängen sehr effektiv sein kann. Wir haben ein paar besonders herausragende Effekte im Bild festgehalten.



Mit dem Spruch „Flammenwand" verwandelt Corvus seine Gegner in arme Grillwürstchen.



Defensive Sprüche wie dieser Ring wirken sich nach allen Seiten aus.



Der Nahkampfspeer wird dank der Upgrademöglichkeit immer mächtiger.



Sturmbogen: Über Gegnern bildet sich eine blitzende und säuresprühende Glutwolke.



Phoenixbogen: Seine Pfeile bewirken direkt am Gegner gefährliche Explosionen.

Corvus kurze Zeit tatenlos herumsteht, erschlägt er schon mal eine surrende Mücke oder kratzt sich kräftig am Hintern. Während der sehr gut synchronisierten Zwischensequenzen erfährt der Spieler, wie es weitergeht, und darf u. a. der genial-sonoren Baßstimme des Helden lauschen. In der Folgezeit trifft Corvus auf 22 phantasievolle und meist „intelligente" Gegnertypen in den unterschiedlichsten Szenarien. Seine Suche führt ihn durch 24 Levels, u. a. Sümpfe, Paläste, unterirdische Minen, Canyons und eine Art Riesen-Bienenstock. Jump&Run-Einlagen mit viel Gehüpfe, bei denen Geschicklichkeit lebensnotwendig ist, sind selten – in einem Dungeon geht es allerdings einzig darum, sich möglichst verletzungsfrei an zahlreichen Todesfallen vorbeizumogeln.

Wenige Spaßbremsen

Das Spiel bewahrt seine Atmosphäre nahezu durchgängig. Feinheiten wie knisternde Fackeln oder plötzlich herabbrechende Felsdecken in den Kell-Höhlen halten den PC-Besitzer ständig auf Trab. Obwohl die angebotenen Karten eher lausig sind, kann sich Corvus kaum verlaufen, weil das Spiel sehr linear aufgebaut ist. Manchmal hilft sogar ein Wegweiser am Straßenrand, was realistisch und witzig zugleich ist. Deshalb stören kleine Macken kaum. Corvus bewegt sich nicht so geschmeidig wie Tante Lara, sondern eher wie ein Bauarbeiter mit Gelenkschmerzen, und hat hin und wieder mit kleinen Grafik-Bugs zu kämpfen. Aber was soll's? Wer damit leben kann und gerne ballert, hat seinen Spaß.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» Ich mußte immer wieder nach meinen Lauschern tasten, um zu prüfen, ob sie bereits elfisch-spitze Formen angenommen haben – derart verlor ich mich in der phantasievollen Atmosphäre von Heretic 2. Besonders vorangetrieben hat mich neben der Hintergrundgeschichte die Jagd nach magischen Sprüchen und Waffen, die sich mit dem gleichen Boah-Effekt entfalten wie ein Silvesterfeuerwerk für einen Sechsjährigen. Echsenwesen verwandeln sich per Feuerwand in panierte Froschschenkel und übergroße Kakerlaken platzen dank der „Sphäre der Verdammnis" wie Äpfel auf einem ICE-Gleis und hinterlassen grüne, tropfende Schleimspuren an der Decke. Mein tiefschwarzes Herz jedenfalls hopste regelmäßig vor Begeisterung. Heretic 2 ist nicht die Innovations-Offenbarung. Wer aber schnörkellose Actionspiele liebt und zudem ein Faible für Fantasy hat, darf ohne Reue ein paar Scheine locker machen. «



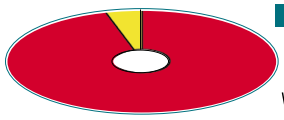
KOMMENTAR

» Ich bin wirklich positiv überrascht! Herectic 2 vereint so ziemlich alles, was ein gutes Computerspiel ausmachen sollte: eine hervorragende Hintergrundgeschichte, ordentliche Spieltiefe, ein guter Sound mitsamt netter Grafik sowie eine packende Atmosphäre. Was mir besonders an der gelungenen Kombination aus Action- und Fantasy-Elementen gefällt, sind die abwechslungsreichen Levels mitsamt ihrer Kameraführung, an der sich die gute Lara gerne ein Beispiel nehmen darf. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 233, 64 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DSound, DSound3D, Aureal 3D	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	32 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Mod.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	297 MB/105-358 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	82%	Sound:	89%
Genre:	Actionspiel		

85% Einzelspiel

87% Multiplayer



» Schnelles Actionspiel im Fantasy-Gewand «

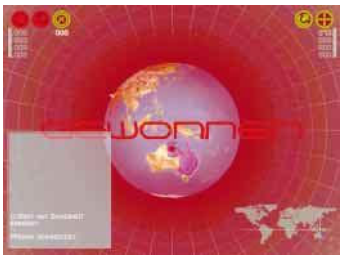
Global Domination • Action

KRIEGSSPIELE

Was schon Connery in seinem letzten James-Bond-Streifen „Sag Niemals Nie“ vormachte, wird nun auch PC-Spielern möglich. Wer auf Stromstöße verzichtet, den lädt Psygnosis zu einer Partie Welteroberung für den kleinen Machthunger zwischendurch ein. Birgt Global Domination das SDI-Konzept der Zukunft?



Herangezoomt: Der Kampfjet beseitigt souverän die Gefahr durch eine feindliche Rakete.



So werden Verlierer begrüßt. Warum nach einer verlorenen Schlacht der „Gewonnen“-Schriftzug auf dem Screen prangt, wird wohl für immer ein Geheimnis des Übersetzers bleiben.

Sie sind Phoenix, der neue Agent der Universal Tactic Response Agency, einer Elitegruppe führender Militärstrategen. Die Kommandozentrale von ULTRA soll weltweite Stabilität gewährleisten. Der Raum ist mit sämtlichen Angriffs- und Verteidigungseinheiten der auftraggebenden Klienten sowie Kommunikations- und Spionagesystemen verbunden. Der Spieler sieht eine in alle Richtungen frei rotier- und zoombare Darstellung der Erde auf dem Monitor. Hierauf sind die einzelnen Länder, Bodenstationen und mobile Einheiten sichtbar.

Probieren statt studieren

In Global Domination kommt es auf das richtige Timing bei Wahl und Einsatz der Waffen an. Das Abfangen der feindlichen Raketen, Bomber oder Schiffe fordert eine gute Abstimmung mit den Verteidigungssystemen. Zudem müssen die eigenen Waffenressourcen richtig eingeteilt werden. Es ist möglich, Länder zu erobern, um neue Waffen und strategisch günstigere Stellungen hinzuzugewinnen. Während einer Kampagne sind Sie oft damit beschäftigt, den Gegner anzugreifen und seine Basen lahmzulegen, müssen aber gleichzeitig Angriffe abwehren. Zusätzlich zu den über 20 vorgegebenen Kampagnen besteht die Möglichkeit, eigene Szenarien zu kreieren. Die 3D-beschleunigte Grafik zoomt und dreht sich recht unspektakulär, aber zweckmäßig. Der Sound unterstützt mit militärischen Rhythmen, Explosionsgeräuschen und Hinweisen per Sprachausgabe die Atmosphäre. Schön gemachte FMV-Sequenzen spinnen den Handlungsfaden weiter.

Christian Müller



Schöne Zwischensequenzen: Bei der blonden Captain Roberts hat Tactical Response Officer Orion zunächst keinen Erfolg.



Hinterrücks greifen U-Boote an, während wir uns auf der anderen Seite des Globus noch mit Langstrecken-Raketen herumärgern.

KOMMENTAR

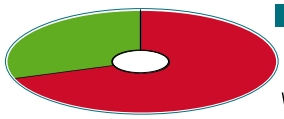


» Wer schon immer für eine internationale Vernichtungsorgie sorgen wollte, könnte sich mit Global Domination anfreunden. Leider kämpft der Spieler dauernd mit dem zu hektischen Spielablauf und ärgert sich über die häufig unklar formulierten Missionsziele. Fehlende Übersicht treibt den Schwierigkeitsgrad unnötig in die Höhe. Wenigstens lernt man nebenbei die geographische Lage der Nationen aus dem Effeff kennen. «

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	DirektDraw, Direkt3D, PowerSGL		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirektSound
Multiplayer:	16 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem	Controller:	Tastatur/Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch/englisch
CD/HD:	437 MB/300 KB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Leeds Studio/Psygnosis	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	59%	Sound:	78%
Genre:	Actionspiel		

60% Einzelspiel

64% Multiplayer



» 3D-Missile Command für fortgeschrittene Militärstrategen «

Oddworld: Abe's Exoddus • Action-Adventure

KNOCHENA

Ein berauschendes Erfrischungsgetränk aus Knochenextrakt? Aus den Gebeinen der eigenen Vorfahren? Skandalös! Nachdem der kleine Mudokon Abe schon in einer waghalsigen Oddysee seine Artgenossen vor der Verwurstung zu schmackhaften Fleischkonserven gerettet hat, flehen ihn nun die Geister verstorbener Mudokons um Hilfe an.



Berührt der kleine Abe im Dschungel die grauen Steinkugeln mit der eingravierten Hand, ...



...kommen nett gestaltete Hinweistafeln mit nützlichen Gameplay-Tips zum Vorschein.

Die Rupture Farms schrecken wirklich vor nichts zurück, wenn es darum geht, mit Konserven aus exotischen Zutaten kräftig Kohle zu machen. War es zunächst das Fleisch der eigenen Artgenossen, das den Bewohnern von Oddworld als besondere Delikatesse verkauft wurde, vergreifen sich die skrupellosen Nahrungsmittel-Fabrikanten nun auch noch an den Überresten der Toten: Auf einem uralten Mudokon-Friedhof errichten sie eine Knochenmine und lassen von Mudokon-Sklaven die kärglichen Überreste ihrer Urahnen zutage fördern, um daraus das benebelnde Soulstorm-Gebräu herzustellen. Wieder macht sich Abe auf, dem moralisch verwerflichen Treiben einen Riegel vorzuschieben, und kann dabei zuweilen sogar auf die Unterstützung seiner Artgenossen zählen. Nicht selten passiert es jedoch, daß die anderen Mudokons – völlig benommen vom Soulstorm-Genuß – in irgendwelchen dunklen Ecken vor sich hindämmern und nicht mehr ansprechbar sind – Rettung ist also dringend vonnöten...

Genau wie damals auf seiner Oddysee bahnt sich Abe mit aller gebotenen Vorsicht den Weg durch Höhlensysteme, Gänge und Dschungelwelten, in denen überall tödliche Gefahren lauern – mal gilt es, messerscharfen Bohrköpfen auszuweichen, um nicht in Sekundenbruchteilen völlig zerhäckselt zu werden, mal muß Abe mit viel Fingerspitzengefühl Minen entschärfen, dann wiederum lauern aggressive Paramite-Wächter, an denen man sich nur unbemerkt vorbeischleichen kann, wenn sie gerade ein Nickerchen machen. Die heldenhafte Befreiungsmission erfordert von Abe wieder die gleichen akrobatischen Fertigkeiten, denen er sich schon auf seiner Oddysee bedienen mußte: Er rennt, schleicht, springt und hangelt sich sehr grazil durch die Welt von Oddworld, meistert selbst enge Durchschlupfe mit gekonnten Rollen, überwindet Höhenunterschiede mit dem Aufzug und walzt schießwütige Paramites im Schutz einer gepanzerten Minenlore platt.

Mit List und Tücke

Manchmal kann Abe seine Aufgaben jedoch nicht alleine lösen und ist auf die Mitarbeit anderer



Jetzt nur keine falsche Bewegung! Weckt Abe versehentlich die schlafenden Fleeches und kann nicht schnell genug abhauen,...



...wird er von den ekligen Viechern blitzschnell mit Haut und Haaren verspeist. Präzises Timing ist hier das A und O!

RBEIT

Mudokons angewiesen – doch die muß er erst einmal soweit bringen, daß sie ihn unterstützen! Glücklicherweise ist unser Held nicht auf den Mund gefallen und beherrscht die (seit Abe´s Oddysee erheblich erweiterte) Sprache Gamespeak, mit der er seine Artgenossen nicht nur grüßen, trösten oder zum Mitkommen auffordern, sondern auch regelrecht herumkommandieren kann. Das ist besonders dann nötig, wenn es gilt, für Abe unerreichbare Hebel oder Ventile zu betätigen – er führt dann kurzerhand die erforderliche Anzahl von Mudokons an den Ort des Geschehens und fordert sie zum Arbeiten auf. Häufig geht das gut, aber Mudokons sind undisziplinierte, verspielte Gesellen, die oft ohne die eine oder andere Ohrfeige nicht zur Räson zu bringen sind. Und wie gesagt: Ziemlich aussichtslos wird die Sache, wenn die Mudokons Lachgas oder gar Soulstorm in Berührung „geladen" haben. Abe stürzt sich gänzlich unbewaffnet ins Abenteuer und ist deshalb in erster Linie auf Geschicklichkeit und Grips angewiesen. Nützliche Spezialfähigkeiten erleichtern ihm jedoch trotzdem ab und an das Leben – besondere Bedeutung kommt hier einem magischen Beschwörungsgesang zu, mit dem er einerseits für bedrängte Artgenossen rettende Vogel-Portale in die Freiheit öffnen und zum anderen Gegner bis zur Selbstvernichtung in den Wahnsinn treiben kann.





Der Genuß des Knochengebräus Soulstorm bekommt den Mudokons offensichtlich nicht: Apathisch hängen sie in der Gegend herum und sind zu keiner vernünftigen Arbeit mehr zu bewegen.

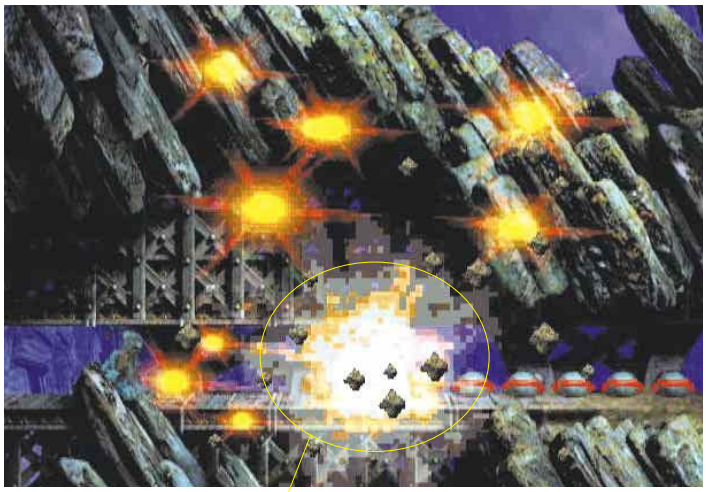


Eine Frage des Timings: Durch gezieltes Überhitzen mehrerer Boiler führt Abe in der Stormbrew-Fabrik eine gewaltige Explosion herbei – nur wenn er schnell das Weite sucht, entkommt er lebend.

Feintuning am Gameplay

Im Großen und Ganzen hat sich also in Abe's Exoddus gegenüber dem Vorgänger nur wenig geändert: Immer noch spielen sich die Levels in einer futuristisch-kalten, zweidimensionalen Endzeit-Welt ab, nach wie vor werden die einzelnen Spielabschnitte durch atemberaubend schön animierte Render-Zwischensequenzen miteinander verbunden. Hinzugekommen sind neben Abes gewachsener Wortgewandtheit in Gamespeak noch diverse neue Gegner wie Hubschrauber-Sligs oder die schmierigen, blutegelartigen Fleeches, die Abe wie Chamäleons mit ihren Zungen einfangen. Die erfreulichsten Veränderungen machen sich jedoch im Gameplay bemerkbar: Der Levelaufbau wurde im Vergleich zu Abe's Oddysee deutlich von unfairen Stellen bereinigt und auch das konsolentypische Speichersystem mit Rücksetzpunkten gehört nun der Vergangenheit an. Stattdessen haben Sie die Möglichkeit, den Spielstand auf jedem beliebigen Bildschirm zu sichern und darüber hinaus noch auf eine komfortable Quicksave-Funktion zurückzugreifen. Beibehalten wurde ferner, daß Abe mit unzähligen Leben ausgestattet ist und Sie daher niemals an einer besonders schwierig zu meisternden Stelle ein „Game Over" zu sehen bekommen.

Herbert Aichinger



Einer der unschöneren Aspekte von Abe´s Exoddus ist wie schon beim Vorgänger die grobpixelige Darstellung von Explosionen.

VERGLEICH

Das Konzept von Oddworld ist derart einzigartig, daß der Vergleich mit anderen Plattform-Spielen eigentlich zwangsläufig hinken muß. Gegenüber Abe's Oddysee machen sich neben den erweiterten Möglichkeiten von Gamespeak vor allem das ausgewogenere Level-Design und die komfortablere Speicherfunktion positiv bemerkbar.

Abe's Exoddus 82%
Abe's Oddysee 79%

KOMMENTAR



» Die kleinen Nachbesserungen, die die Oddworld Inhabitants für Abe's Exoddus am Spielkonzept vorgenommen haben, tun dem Programm richtig gut. Während der Vorgänger mit so mancher unfairen Stelle und seinem benutzerunfreundlichen Speichersystem oft genug für Frust sorgte, hinterläßt das Gameplay in Abe's Exoddus einen wesentlich „runderen", vollkommeneren Eindruck. Schade nur, daß man nicht auch an der Grafik-Engine ein wenig gefeilt hat: Nach wie vor wirken Elemente wie Explosionen oder herumfliegende Trümmer viel zu pixelig und beeinträchtigen damit die Atmosphäre. Ansonsten ist das bisherige Oddworld-Konzept mit Exoddus wohl weitgehend ausgereizt und für einen dritten Teil sollten sich die Entwickler um etwas wirklich Neues bemühen. «

Mindestens:	P 120, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Gamepad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.100 MB/16 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Oddworld Inh./GT Interactive	Veröffentlichung:	Dezember 1998

Grafik: 80% | Sound: 75% | Genre: Action-Adventure

82% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Noch ausgewogener als Abe´s Oddysee «

Grim Fandango • Adventure

EIN SCHÖNER TOD

Glauben Sie ja nicht, daß im Leben nach dem Tod alles nur noch eitel Sonnenschein ist! Grim Fandango räumt jetzt mit solchen Theorien endgültig auf: Am Schicksal des Berufs-Sensenmanns Manuel Calavera erkennen Sie, daß sich nach dem Sterben rein gar nichts ändert: Liebe, Korruption, Mißgunst, Humor, jede Menge Fantasie und nicht zuletzt Spielsucht bestimmen den Alltag der Verblichenen...



Brave Buben kommen in den Himmel, böse legen einen Zwischenstopp im Totenreich ein – so auch unser Held Manny Calavera, der sich zu Lebzeiten auf Erden nicht gerade wie ein Engel benommen hat. Bevor er all die Freuden genießen darf, die das Jenseits für ihn bereithält, muß er sich das Ticket ins Glück als Angestellter der Firma DOD (Department of Death) erst hart erarbeiten. Seine Aufgabe: als Sensenmann die Personen abholen, deren Zeit auf Erden abgelaufen ist. Anschließend gilt es, den Verstorbenen die passende Fahrkarte zu ihrer „letzten Ruhestätte", der neunten Unterwelt, zu verschaffen – diejenigen, die sich in ihrem Leben nie etwas zuschulden kommen lassen haben, dürfen die beschwerliche Strecke bequem und rasant im Luxus-Schnellzug zurücklegen, während arme Sünder mit einem Spazierstock samt integriertem Kompaß vorlieb nehmen müssen. Reisende der ersten Kategorie werfen für die Mitarbeiter von DOD fette Provisionen ab, mit deren Hilfe diese sich selbst recht flott den Weg in die neunte Unterwelt erkaufen können. Leider handelt es sich bei Mannys Kunden jedoch fast ausschließlich um unspektakuläre Spazierstock-Kandidaten, so daß ein Ende seines Aufenthalts im



Makaber: Unliebsame Personen werden in Grim Fandango zuweilen von ihren Feinden „ersprossen" und verwandeln sich nach ihrem Dahinscheiden in ein prachtvolles Blumenbeet.



In der Dunkelheit des versteinerten Waldes verliert man leicht die Orientierung. Glücklicherweise ist ein Wegweiser zur Hand, der jedoch nicht unbedingt dorthin zeigt, wohin man es erwarten würde.

Totenreich nicht abzusehen ist. Als Calavera beschließt, dem Glück ein wenig nachzuhelfen und seinem verhaßten „Kollegen" Domino eine prestigeträchtige Leiche wegzuschnappen, nimmt das Schicksal seinen Lauf...

Mit beiden Beinen im Jenseits

Insgesamt vier Jahre (= Spielabschnitte) dauert es, bis Manny schließlich sein Ziel erreicht und selbst die neunte Unterwelt betreten kann. Unterwegs macht er an den verschiedensten Schauplätzen so ziemlich alle Höhen und Tiefen des Lebens im Jenseits durch: Er verliebt sich quasi unsterblich in seine erschlichene Kundin Mercedes Colomar (von Manny zärtlich Meche genannt), kommt den üblen Intrigen seines Bosses auf die Spur und legt sich als Spielcasino-Besitzer mit einem siegverwöhnten, bis auf die Knochen korrupten Polizei-Chef an. Egal wie schlecht es das Schicksal mit Manny meint, er hat trotzdem immer einen treuen Weggefährten an seiner Seite: Das bullige Riesenbaby Glottis glänzt vielleicht nicht gerade durch intellektuelle Höhenflüge, wird aber mit seiner unvergleichlichen Warmherzigkeit wohl die Sympathien aller auf seiner Seite haben. Eine Schwäche hat Glottis jedoch: Für raffinierte Maschinen und motorbetriebene Feuerschlitten würde er alles andere liegen und stehen lassen – dafür erweist er sich dank seines Geschicks bei Reparaturen an Maschinen aller Art oft als Retter aus scheinbar ausweglosen Situationen.

Obwohl sämtliche Charaktere in Grim Fandango als stilisierte Skelette dargestellt werden und deren Mimik gerade mal mit einer Handvoll schwarzer Striche auf den weißen Schädeln zum Leben erwacht, gewinnt jede Figur im Spiel ihr ganz eigenes, unverwechselbares Profil. Das liegt zum einen an ihrer ausdrucksstarken Gestik, die sogar die subtilsten Gefühlsregungen mit wenigen Bewegungen auf dem Bildschirm sichtbar macht, und zum anderen an den bewundernswerten schauspielerischen Leistungen der Sprecher: Hier „sitzt" einfach jeder Satz, nichts wirkt übertrieben, nichts dilettantisch.

Art Nouveau Mexicain

Stilistisch parodiert Grim Fandango über weite Strecken den Film noir der 40er Jahre und spielt sehr feinsinnig mit den Klischees dieses Genres, sei es nun im verrauchten Jazzclub Blue Casket, in Mannys Spielcasino oder im nächtlichen Großstadt-Dschungel von Rubacava. Bei den gemeinsamen Auftritten von Manny und Meche werden darüber hinaus vielleicht beim einen oder anderen Spieler entfernte Erinnerungen an Humphrey Bogart und Ingrid Bergman wach. Einen wichtigen Beitrag zur einzigartigen Atmosphäre von Grim Fandango leisten die Hintergrundgrafiken der zahlreichen Locations: Monumentale Art Nouveau-Architektur geht hier eine faszinierende Symbiose mit typisch mexikanischer Ornamentik ein, wie man sie bisher noch in keinem Spiel gesehen hat.



Noch ahnt Hector nicht, wer in der Schlußsequenz von Grim Fandango zum Blumenbeet mutiert – er glaubt schon, daß Mannys Tage gezählt sind, als sich zu guter Letzt das Blatt doch noch wendet.

SO SPIELT SICH GRIM FANDANGO



An dem Relief, das den oberen Teil des Bildschirms zum Speichern und Laden von Spielständen ziert, können Sie sehr gut ablesen, wie weit Sie Mannys Abenteuer schon gelöst haben.



Im Gegensatz zu früheren Lucas-Arts-Adventures spielt sich Grim Fandango in einer fast frei begehbaren, dreidimensionalen Welt ab und wird am besten mit dem Gamepad gesteuert.



Mannys Retter aus vielen Nöten: Glottis, der plumpe Koloss mit dem weichen Herzen, steht auf Motoren aller Art. Er erweist sich als wahres Genie beim Reparieren und Frisieren von Maschinen.



Dialoge werden nach dem altbekannten Multiple-Choice-Verfahren abgewickelt. Wie in Monkey Island sollte man hier wirklich alle Optionen durchklicken, damit einem kein Witz entgeht.



Mannys Brieftasche fungiert in Grim Fandango als Inventory, in dem der Held alle wichtigen Gegenstände verstaut. Leider erweist sich diese Lösung als nicht besonders praktikabel.



Immer wenn Manny auf dem Bildschirm einen Hotspot passiert, neigt er den Kopf in dessen Richtung, um den Spieler auf ein manipulierbares Objekt hinzuweisen.



Manchmal muß Manny auf Fahrzeuge zurückgreifen, um zum Ziel zu kommen. Wegen der etwas hakeligen Steuerung braucht man hier meist mehrere Anläufe.



Dramatische Zwischensequenzen, die nahtlos mit dem interaktiven Geschehen abwechseln, verleihen Grim Fandango den Touch eines Hollywood-Films aus den 40er Jahren.

Jeder besuchte Ort in Grim Fandango ist ein echter „Hingucker“: überall lauern hübsche Details und man ist als Spieler ständig bestrebt, ja nichts davon zu übersehen.

Die Puzzles – knochenhart?

Grim Fandango-Schöpfer Tim Schafer zeichnet bekanntermaßen für eine ganze Reihe von Klassikern des Adventure-Genres verantwortlich – Day of the Tentacle geht ebenso auf sein Konto wie das Rockerdrama Vollgas. In Sachen Puzzles macht Grim Fandango seinem berühmten Designer alle Ehre: Das ganze Spiel enthält kein einziges Rätsel, das nicht durch und durch originell und logisch aufgebaut wäre. Dies heißt aber nicht, daß Sie im Totenreich keine harten Nüsse zu knacken hätten: Zuweilen führt Sie das Programm richtiggehend an der Nase herum und verlockt Sie dazu, die Lösung an einer völlig falschen Stelle zu suchen – das werden Sie spätestens dann merken, wenn Sie im versteinerten Wald auf der Lichtung verzweifelt den richtigen Eingang suchen und doch immer wieder am Ausgangspunkt landen. Bis auf ganz wenige Ausnahmen geht es jedoch sehr fair zu in Grim Fandango – allerdings sollten Sie stets im Hinterkopf behalten, daß die Lösungsansätze meist eher unkonventionell und recht witzig ausfallen. Glauben Sie beispielsweise, bissigen, brennenden Bibern den Garaus machen zu können, indem Sie einfach mit dem Feuerlöscher draufhalten, werden Sie auch nach Stunden noch munter und sinnlos vor sich hinsprühen...

Kontextsensitiver Kopf

In mehrfacher Hinsicht unterscheidet sich Grim Fandango von allen bisherigen LucasArts-Adventures: Zum einen vollzogen die Entwickler bei Mannys Abenteuern erstmals den Schritt in die dritte Dimension und zum anderen mußte die bisher übliche Point & Click-Maussteuerung einem neuen, an Alone in the Dark erinnernden Interface weichen. Sie bedienen das Programm nun entweder mit der Tastatur oder – wesentlich intuitiver – per Gamepad. Dies bedeutet auch Abschied nehmen vom liebgewonnenen, kontextsensitiven Mauscursor, der Ihnen bislang auf dem Bildschirm den Weg zu manipulierbaren Objekten gewiesen hat. Damit Sie dennoch wissen, mit welchen Elementen auf dem Screen Sie etwas anfangen können, hat sich das Grim Fandango-Team einen besonderen Gag einfallen lassen: Marschiert Manny an einem Hotspot vorbei, neigt er dezent den Kopf in dessen Richtung. Auf Tastendruck führt das Knochenmännchen dann die angemessene Aktion aus: Er manipuliert Schalter, benutzt Ge-

VERGLEICH

In vielerlei Hinsicht stellt Grim Fandango so ziemlich alles in den Schatten, was sich in letzter Zeit auf dem Adventure-Markt tummelte. Monkey Island 3, dem Hauptkonkurrenten aus dem Hause LucasArts, hat Grim Fandango die komplexere Story, die größere Spieltiefe und die innovativere Technik voraus, während Floyd durch ein unpraktisches Interface und unfaire Puzzles Punkte einbüßt. Rent-a-Hero ist ein nettes Einsteiger-Adventure – recht linear und weit weniger fordernd.

Grim Fandango 90%
Monkey Island 3 .....88%
Floyd 83%
Rent-a-Hero 82%

PC ACTION PRÜFSTAND GRIM FANDANGO

+ Originelle Hintergrundstory mit sehr gelungener Spannungskurve
+ Herausfordernde, stets logische Puzzles
+ Feiner Witz statt „Holzhammer-Humor“
+ Markante Charaktere
+ Stilvolle Art Deco-Grafik
+ Perfekt lokalisierte Sprachausgabe
+ Genialer Soundtrack (Mischung aus Jazz, Folklore und „Filmmusik“)
+ Kaum unter 40 Std. zu bewältigen

- Etwas hakelige Steuerung
- Keine Untertitel-Funktion
- Manchmal stockender Spielfluß durch längere Ladezeiten zwischen einzelnen Szenen

Sprachausgabe, Sound-Effekte und Musik sind in Grim Fandango vom Feinsten: Die schauspielerischen Leistungen der Sprecher können durchweg beeindrucken und bei dem ohrwurmträchtigen Musik-Mix aus mexikanischer Folklore, Jazz und Hollywood-Film-reifen Orchesterklängen würde man sich wünschen, daß der Soundtrack auch im CD-Audio-Format vorläge.

Grim Fandango läßt sich wahlweise mit Tastatur, Gamepad oder Joystick spielen, wobei letzterer sich als denkbar ungeeignet erweist. Sowohl Keyboard als auch Gamepad haben ihre Vor- und Nachteile: Mit der Tastatur lassen sich Mannys Bewegungen präziser steuern, während man seine Aktionen mit dem (8-Tasten-)Gamepad wesentlich komfortabler im Griff hat.

Die stilvollen Render-Landschaften von Grim Fandango erstrahlen in 16-Bit-Farbtiefe bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Grim Fandango unterstützt zwar 3D-Beschleunigerkarten, zwingend erforderlich ist eine solche zum Betreiben des Spiels jedoch nicht. Performance-Unterschiede zwischen Hard- und Software-beschleunigtem Modus sind nicht spürbar – allerdings ist bei Hardware-Beschleunigung mit gelegentlichen Programm-Abstürzen zu rechnen.

P 166	16 MB RAM, Software	40%
P 166	16 MB RAM, Voodoo	40%
P 166	32 MB RAM, Software	60%
P 200	32 MB RAM, Software	80%
P 200	64 MB RAM, Software	100%

(Beste Spielbarkeit)=100%

Grim Fandango nimmt bei der Installation auf Ihrer Festplatte ca. 30 MB in Anspruch. Sie sollten allerdings für Auslagerungsdatei und Savegames noch einmal ca. 100 MB freihalten (jeder gespeicherte Spielstand nimmt etwa 900 KB in Anspruch).



Auch nach dem Tod ist Manny weiblichen Reizen nicht abgeneigt und träumt davon, wie Meche wohl „mit Haut“ ausgesehen haben mag.



Ein Koffer mit gefälschten Zug-Tickets wird Manny beinahe zum Verhängnis: Kaum glaubt er sich am Ziel, bedroht ihn der Gauner Chowchilla Charlie schon mit der Waffe und fordert die Herausgabe der heißen Ware.



Duell der Sensenmänner:
Zunächst sieht es beinahe so aus, als ob Manny gegen seinen Erzfeind Domino den Kürzeren ziehen würde. Doch ein Moment der Unachtsamkeit im Hochgefühl des Sieges kostet Domino das „Leben": Zwischen den Walzen eines Korallen-Mahlwerks nimmt er ein unrühmliches Ende, während Manny dank der Hilfe der Angelitos im letzten Moment entkommt.



Ende gut, alles gut: Schließlich können Meche und Manny doch per Schnellzug die verdiente Luxusreise in die neunte Unterwelt antreten.



KOMMENTAR

» Wenn ich bei Manny Calavera eine Reise ins Jenseits buchen müßte, würde ich als Transportmittel nicht den bequemen Super-Schnellzug wählen, sondern mich leichten Herzens für den Spazierstock entscheiden. Der Weg, den man zusammen mit dem liebenswürdigen Knochenmann zurücklegt, kann nämlich gar nicht lange genug dauern! Bei Grim Fandango stimmt fast alles: die künstlerisch wertvollen Art-Deco-Grafiken, die makabren Spielfiguren, deren ausdrucksstarke Mimik mit wenigen Pinselstrichen auf die fahlen Schädel gezaubert wird, die abgefahrenen, aber stets logischen Puzzles und nicht zuletzt der absolut geniale Soundtrack. Ein ganz besonderes Lob hat wieder einmal das Softgold-Lokalisierungs-Team verdient, das sowohl bei den Ingame-Texten als auch bei der Sprachausgabe ein echtes Meisterstück abgeliefert hat – ich bin überzeugt, daß von nun an viele Menschen nicht mehr zuerst an Alf, sondern an Manny denken, wenn sie Tommy Pipers Stimme hören. Über die kleinen Macken der ungewöhnlichen Steuerung kann man angesichts des genialen Gesamtkonzepts getrost hinwegsehen. «

KOMMENTAR

» Das ist genau das, was ich in der Adventure-Küche lange Zeit vermißt habe: als Hauptzutaten eine phantasievolle und orginelle Story-Idee, logische Aufgaben, unverwechselbare Charaktere, eine Prise technische Innovation und als Sahnehäubchen den Mut, die Rezeptur wirklich zuzubereiten und in die Spieleregale zu stellen. So werden Klassiker geboren. In Grim Fandango merkt man jedem Pixel an, daß sich LucasArts mit dem Thema Spiel-Design kreativ auseinandergesetzt hat und sich nicht aus dem abgegriffenen Requisiten-Fundus des Genres bedient hat. Mehr davon! «

genstände oder verleibt solche seiner Brieftasche (sprich: seinem Inventory) ein. Leider wurde die Handhabung des Inventars etwas unglücklich gelöst: Sie können immer nur einen einzigen Gegenstand betrachten und haben nie den gesamten Inhalt der Brieftasche vor Augen. Das führt dazu, daß Sie zum Auswählen eines Objekts unter Umständen erst den gesamten Inventory-Inhalt durchgehen müssen. Zwar können Sie die einzelnen Items auch per Hotkey aktivieren, aber wer merkt sich schon, an welcher Position in der Inventarliste sich das gewünschte Teil gerade befindet. Auch Mannys Fortbewegung mittels der Cursor-Tasten oder des Steuerkreuzes hat ihre kleinen Tücken: Gerade im Lauf-Modus bei gedrückter Shift-Taste oder beim Einsatz von Fahrzeugen kommt es immer wieder vor, daß der Kerl an Mauervorsprüngen hängenbleibt – ein Problem, unter dem bisher so gut wie alle Programme dieser Art von Alone in the Dark über Ecstatica bis hin zu LBA zu leiden hatten. Von ungünstigen Kamera-Perspektiven hingegen bleiben Sie in Grim Fandango vollends verschont.

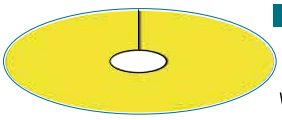
Herbert Aichinger

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Beschl.		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Gamepad, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.350 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/Funsoft	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 90%	Sound: 93%	Genre: Adventure

90% Einzelspiel

- % Multiplayer



» Das beste Adventure seit langem «

Endlich entwickeln wieder einige Software-Schmieden klassische Rollenspiele, die sich nicht durch oberflächliche Effekte, sondern durch eine fundierte Story, kunstvolle Charakterentwicklung und strategisches Vorgehen auszeichnen. Might & Magic 6 machte den Anfang, Baldur's Gate erreicht neue Höhen. Genre-Vertreter eben, die den Namen Rollenspiel auch zu Recht tragen. Der Spieler genießt Entscheidungsfreiheit und bekommt die Resultate seiner Handlungen vor Augen geführt.

Nach dem unterhaltsamen Intro beginnt Baldur's Gate so, wie man das von einem klassischen Rollenspiel erwartet. Die Möglichkeiten der Charaktergenerierung entsprechen – von we-



Baldur's Gate • Rollenspiel

RENAISSANCE

nigen Einschränkungen abgesehen – genau dem Regelsystem von AD&D. Nach Wahl des Geschlechts, Rasse und Klasse muß der Spieler seine Eigenschaften auswürfeln. Anschließend werden nur noch die Waffenfertigkeiten und eventuell Zaubersprüche, Gebete und Diebesfähigkeiten festgelegt. Darauf folgen das Charakterportrait, die Auswahl der Stimme und die Taufe. Die ganze Prozedur dauert je nach Geschmack einige Minuten oder eine ganze Stunde. Alternativ dazu stehen vorgefertigte Charaktere bereit, aber wer will das schon? Schließlich verbringt der Spieler voraussichtlich über hundert Stunden mit seinem Schützling. Bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, hilft ein kurzes Tutorial dabei, die einzelnen Funktionen und Regeln des Spiels zu begreifen. Zudem kommt der Charakter durch ein paar leichte Aufträge zu etwas Erfahrung und Geld. Letztendlich sucht man seinen Ziehvater Gorion auf, der schon wartet. Erst jetzt beginnt das Spiel richtig.



Story-Modus

Baldur's Gate setzt geschickt zwei verschiedene Elemente ein, um die Hintergrundgeschichte mehrfach in eine besondere Richtung zu lenken und das gewöhnliche Spielgeschehen aufzulockern. Neben einigen netten Videosequenzen übernimmt zeitweise der Computer die Steuerung über die Hauptfigur. Diese Einschränkung in der Handlungsfreiheit ist ein nötiger Bestandteil, um die Spannung der Geschichte aufrecht zu erhalten. So lauern Gorion mit seinem Schützling im Schlepptau in der Wildnis einige Meuchelmörder auf. Im folgenden Kampf opfert sich Gorion, um die Flucht des Hauptcharakters zu ermöglichen. Einsam und verlassen beginnt nun das Abenteuer entlang der Schwertküste. Schlecht ausgerüstet, unerfahren und bestenfalls in Begleitung einer Handvoll ebenso blutiger Anfänger, erschlägt zunächst die Größe der Spielwelt. In den Dörfern stehen die Dienste hilfsbereiter Abenteurer hoch im Kurs. Ähnlich wie in Fallout 2 bekommt die Party massenhaft Aufträge, die entweder gar nicht oder nur teilweise mit der Hauptaufgabe und Lösung des Spiels zu tun haben. Immerhin erfährt man so nach und nach etwas über den Hintergrund des Spiels.



In der Anti-Magie-Hülle fühlt sich der Paladin wohl. Zaubersprüche können ihn nicht mehr verletzen, doch der Schutz hält nur kurz an.



Bevor der schwarze Ritter Gorion töten kann, erledigt der noch ein paar Gegner mit Zaubersprüchen.



Alle Zauber sind sehr schön animiert und optisch ansprechend. Hier ein magisches Geschoß.

Zwergenaufstand

Wie in AD&D üblich, sind Charaktere der ersten Stufe sehr verwundbar, vor allem wenn ihre Ausrüstung zu wünschen übrig läßt. Baldur's Gate wirkt diesem Umstand schon entgegen, indem alle kreierten Helden die maximale Anzahl an Trefferpunkten besitzen. Trotzdem verlaufen selbst Gefechte gegen schwache Monster oft tödlich. Zauberer, Kleriker und Druiden haben hierbei noch größere Probleme, da ihre magischen Kräfte erst in höheren Stufen richtig zur Geltung kommen. Aller Anfang ist schwer, aber einige Quests ohne Kämpfe bringen ausreichend Erfahrung ein, um die Gruppe aus der Gefahrenzone zu bringen. Leichtere Einstellungen des Schwierigkeitsgrades führen nur zu einer Verschleppung des Problems, denn je einfacher man es sich macht, desto weniger Erfahrungspunkte erhalten die Charaktere. Wer sich nicht die ganze Zeit mit übermächtigen Gegnern her-

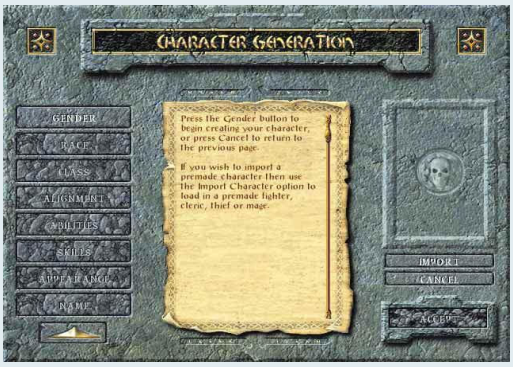
DER MEHRSPIELER-MODUS

Rollenspiele waren bis auf wenige Ausnahmen strikt auf den Einzelspieler-Modus begrenzt. Schließlich dauert so ein Spiel nicht nur einige Stunden, sondern Tage und Wochen. Wer soll diese ganze lange Zeit mit den selben Leuten über Modem, Netzwerk oder Internet alle Abenteuer nacheinander lösen? Die eher flache Story und die kleinen Aufträge eines Diablo oder diverser Online-Rollenspiele stand der von Spielern geforderten Mehrspieler-Funktion hingegen nicht im Weg. Ganz anders Baldur's Gate: Ohne lokales Netzwerk oder serielle Verbindung macht der Mehrspieler-Modus in Deutschland wegen der hohen Telefonkosten nur begrenzt Sinn, da kaum jemand über Modem oder Internet die gut 100 Stunden bis zum Ende durchstehen kann. Also doch nur ein Feature für eine kleine Minderheit? Von wegen. Wie in Diablo besteht in Baldur's Gate die Möglichkeit, zusätzlich zum Charakter mitsamt seiner gesammelten Erfahrung auch Gegenstände mit in jedes Multiplayerspiel einzuladen. So dürfte schnell ein reger Tauschhandel mit wertvollen magischen Gegenständen entstehen. Das ist natürlich noch nicht alles. Grundsätzlich sieht Baldur's Gate zwar nur ein kooperatives Spiel vor, aber auf Befehl greifen die eigenen Charaktere auch Partymitglieder an. Eine Art Rollenspiel-Deathmatch, an dem bis zu sechs Charaktere beteiligt sind, ist nicht nur denkbar, sondern auch strategisch eine Herausforderung. Schließlich investiert jeder Spieler in seinen Charakter viel Zeit und Liebe und will irgendwann auch genau wissen, was er so alles drauf hat. Der Charakter oder seine Ausrüstung nehmen dadurch keinen Schaden, denn die Daten befinden sich nach wie vor unverändert auf der Festplatte des Spielers. Deswegen spielen hier auch Cheater keine Rolle. Es ist zwar kein Problem, den eigenen Charakter mit einem Editor zu cheaten, aber die Mitspieler haben Zugriff auf sämtliche Werte des Cheaters und können selbst entscheiden, ob sie mit ihm spielen wollen. Der Gedanke an Player-Killer ist völlig absurd. Dieses Phänomen wird es in Baldur's Gate nicht geben. Den verhaßten Spielverderbern dürfte nämlich jede Motivation fehlen, da sie keine Möglichkeit besitzen, ihren Mitspielern auch nur im Geringsten zu schaden.

Allein im Netz...

Interplay ermöglicht über den Mehrspieler-Modus aber noch eine besondere Variante von Baldur's Gate. Im Einzelspieler-Modus darf der Spieler nur einen Charakter steuern und bis zu fünf computergesteuerte NSCs (Nichtspielercharaktere) in seine Party aufnehmen. Als Alternative dazu kann er aber auch bis zu sechs Charaktere selbst erstellen und die gesamte Gruppe sozusagen in einem Multiplayer-Spiel an einem PC selbst lenken. Die maximale Anzahl von sechs Charakteren pro Gruppe bleibt dabei weiterhin bestehen, d. h. es ist weniger Platz für NSCs vorhanden. Sämtliche Helden so einer Party stehen natürlich auch einzeln zur Verfügung und lassen sich in neue Spiele, egal ob für Einzel- oder Mehrspieler, importieren.





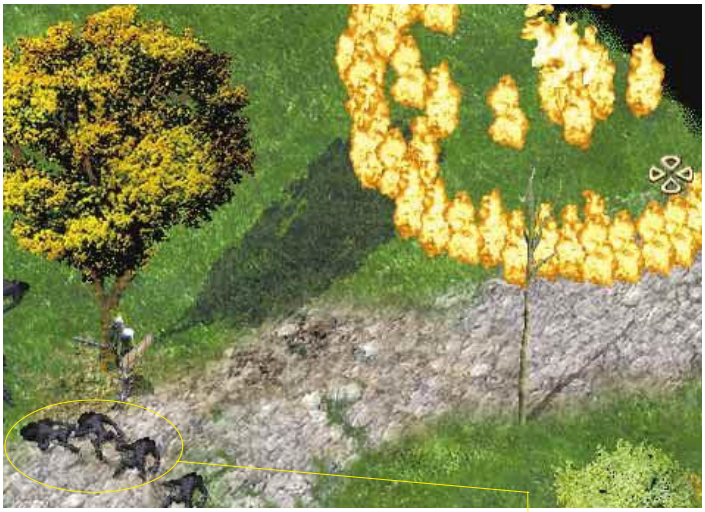


Ein Blitz aus heiterem Himmel erschlägt diesen Gegner. Sehr zähe Feinde überleben diesen Angriff.

umschlagen will, braucht nur seinen Charakter zu exportieren. Dieser Veteran steht dann auch bei einem Neustart mit all seiner Ausrüstung zur Verfügung. Zudem richtet sich die Erfahrung von potentiellen Partymitgliedern nach der Stufe des Hauptcharakters.

Schwert und Magie

Die meisten Monster sind der Party sofort feindlich gesonnen und greifen ohne Vorwarnung an. Zufallsbegegnungen sind jedoch relativ selten. Oftmals geht dem Handgemenge jedoch eine Konversation voraus, die grundsätzlich im Multiple-Choice-Verfahren stattfindet. Die richtige Wortwahl kann eine Auseinandersetzung verhindern und der Gruppe genauso viel oder sogar mehr Erfahrung einbringen, als wenn sie gleich aggressiv gegen suspekte oder unfreundliche Zeitgenossen vorgeht. Grundsätzlich steht dem Spieler offen, ob er sich hilfreich, edel und gut verhalten möchte, sich mit langen Fingern fremdes Eigentum verschafft oder einfach die Besitzer erschlägt und sich nimmt, was er will. Erlaubt ist, was gefällt.



Das Spiel mit dem Feuer ist nicht ganz ungefährlich. Wer sich bei der Reichweite verschätzt, sieht bald so aus wie diese Gibberlings.



Betritt der Spieler eine neue Location, demonstriert oft ein kurzes Video, was in dieser neuen Gegend zu erwarten ist.

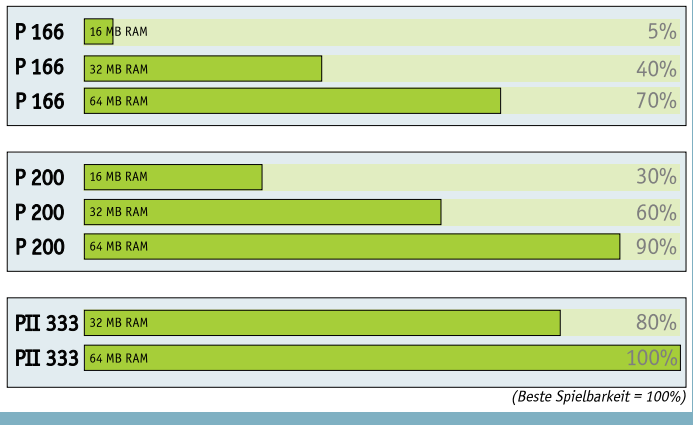
PC ACTION PRÜFSTAND BALDUR'S GATE

+ Epische Ausmaße auf 5 CDs oder DVD
+ Rätsel, Kampf, Story und Charakter-Entwicklung sind gut ausgewogen
+ Mehrspieler-Option
+ Nahezu uneingeschränkte Anwendung des AD&D-Systems
+ Abwechslungsreiche Grafik mit guten Effekten
+ Interessante Story mit netten Überraschungen
+ Strategischer Kampf in Echtzeit
+ Automap und Autoprotokoll
+ Import und Export der Charaktere

- Enorme Installationsgröße oder häufiger CD-Wechsel
- Lange Ladezeiten bei kleineren Installationen zwischen den Locations
- Übertriebener Schwierigkeitsgrad
- Nur geringe Auflösung von 640x480

Über zwei Dutzend Icons sorgen bei der Steuerung zunächst für Verwirrung. Binnen der ersten Stunde beherrscht man die klar strukturierten Menüs, Schalter und Buttons jedoch im Schlaf. Mit einem Klick trifft man eine Auswahl, bekommt weitere Informationen oder gibt dem Charakter den Marschbefehl. Der Mauscursor verwandelt sich automatisch in das meist richtige Aktionssymbol. Nur in wenigen Fällen ist ein zweiter Klick für eine spezielle Aktion erforderlich. Kurze Pop-Up-Erklärungen erleichtern den Einstieg.

Theoretisch läuft Baldurs Gate auf einem P 120 mit 16 MB RAM, aber das Spiel ruckelt dann mit ca. 5 Frames/s über den Bildschirm. Die Qualität der Grafikkarte spielt dabei keine Rolle, sondern nur der Prozessor und besonders der RAM-Speicher. Völlig flüssig läuft Baldurs Gate nur auf einem PII mit 64 MB RAM. Ab einem P 200 mit 32 MB RAM ist Baldur's Gate gut spielbar, da absolut flüssige Grafik für dieses Spiel nicht unbedingt erforderlich ist. Parallel zur Grafik-Performance entwickeln sich aber auch die Ladezeiten, die auf langsamen Systemen am Geduldsfaden zerren.



(Beste Spielbarkeit = 100%)

Sprachausgabe, Schlachtenlärm, Wasserrauschen und Vogelzwitschern sorgen für eine recht realistische Soundkulisse. Normalerweise ist aber nur der Anfang jeder Konversation mit Sprachausgabe versehen. Der Rest läuft nur über Text ab. Immerhin sagt jeder Charakter zumindest einige Worte und vermittelt so einen lebendigeren Eindruck. Die dynamische Hintergrundmusik wechselt in kritischen Situationen automatisch zu hektischeren Themen und stachelt den Spieler zu den Kampfhandlungen an. Zudem wechselt die Musik zwischen den Locations und sorgt so für die nötige Abwechslung. Der akustischen Untermalung gelingt es somit, die Atmosphäre deutlich zu steigern.

Einzig und allein essentielle Spieldaten müssen auf die Festplatte kopiert werden. Videos, neue Locations und Sprachausgabe hingegen gehören zu den optionalen Installations-Dateien. Daraus ergibt sich die enorme Spanne von der Minimalinstallation von gut 200 MB bis zur Vollinstallation von über zwei GB! Wer nicht soviel Platz auf seiner Festplatte hat, kann dem durch einen größeren Cache extra für Baldur's Gate abhelfen. Da Baldur's Gate die CDs normalerweise in der numerischen Reihenfolge über die hundert Spielstunden hinweg verlangt, wäre auch eine Vollinstallation der ersten zwei CDs für den Anfang ausreichend. Nach ca. 40 Stunden ist man dann endgültig über diesen Abschnitt hinaus, kann diese Dateien wieder deinstallieren und die nächsten beiden CDs auf der Festplatte speichern. Am schnellsten ist wie immer die Vollinstallation. Die DVD verkürzt nicht die Ladezeiten, erspart jedoch das Wechseln der CDs.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM-Laufwerk:

*Minimalinstallation **(320 MB)**:* ***Sehr langsam***
*Standardinstallation **(570 MB)**:* ***Sehr langsam***
*Vollinstallation **(2.515 MB)**:* ***Langsam***



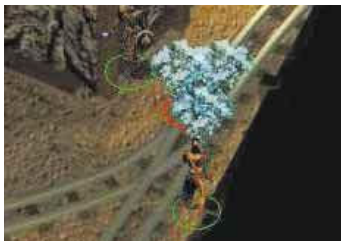
Baldur's Gate bietet drei Farbtiefen an. Allerdings hält sich der Unterschied zwischen 16, 24 und 32 Bit in Grenzen. Bei der relativ geringen Auflösung haben selbst ältere Grafikkarten kein Problem mit der Darstellung von 32-Bit-Farben. Die Performance bleibt davon unbeeinflußt.

Baldur's Gate bietet zwar nur eine Auflösung an, aber Automap und Übersichtskarte sorgen trotz eingeschränkter Sichtweite für guten Überblick. Nebel des Krieges sowie Sicht- und Schußlinien sind schon fast wie in einem Echtzeit-Strategiespiel voll enthalten. Berge, Hügel und Abhänge sind aber nur Hindernisse und nicht wirklich dreidimensional. Das Terrain besteht nicht aus zusammengesetzten Elementen, wie beispielsweise in Fallout, sondern ist in jeder einzelnen Location aus einem per Hand gezeichneten Stück. Dadurch wirkt die Grafik abwechslungsreicher. Abgesehen von den Charakter- und Monster-Animationen bleibt der Hintergrund jedoch statisch. Effekte von Zaubersprüchen und Schlachtengetümmel sind hingegen liebevoll in Szene gesetzt.

Soldaten schreiten ein, falls der Spieler sich bei illegalen Handlungen erwischen läßt. Außerdem sinkt mit der Zeit der gute Ruf der Abenteurer, was sich zum Beispiel direkt auf die Preise in den Geschäften auswirkt.

Echtzeit-Strategie

Nichtsdestotrotz kommt es des öfteren zu harten und teilweise überraschenden Gefechten. Im Kampf läßt sich Baldur's Gate nicht mehr speichern, d. h. es ist sinnvoll, hin und wieder einen Spielstand anzulegen. Sämtliche Kreaturen sind dank eines Kreises um die Figur sofort auszumachen. Bei Feinden ist der Kreis rot und der Mauszeiger verwandelt sich über ihnen automatisch in den Angriffs-Cursor. Einige Gegner machen sich aber zum Beispiel durch Zaubersprüche unsichtbar und können sich so dem Zugriff des Spielers entziehen. Sämtliche Schlachten finden in Echtzeit statt. Jede Aktion nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch. Höherstufige Krieger schlagen beispielsweise sehr viel schneller zu. Ein Treffer im richtigen Moment kann die Konzentration eines Magiers stören und einen eben ausgewählten Zauber fehlschlagen lassen. Trotzdem ist der Kampf rein strategisch. Ein Druck auf die Leertaste hält die Zeit an. Während der Pause darf der Spieler den Charakteren Befehle ge-



Der „Cone of Cold" ist ein mächtiger Zauber, mit dem oft gleich ein paar Gegner beseitigt sind.



Die Gnolle verteidigen die Festung. Der Paladin macht kurzen Prozeß mit den bösen Kreaturen.

VERGLEICH

Baldur's Gate ist ein Rollenspiel mit epischer Breite, das ganz auf den klassischen Inhalten des Genres basiert. Deswegen stellt es das exakte Gegenteil zum schnelllebigen Diablo dar, das zwar schönere Grafik-Effekte zu bieten hat, aber im Vergleich kaum über anspruchsvolle Quests, knifflige Rätsel oder eine Story mit Tiefgang verfügt. Optisch und von den inhaltlichen Schwerpunkten schlägt Baldur's Gate eher in die Richtung Fallout 2. Was der Dark-Future-Knaller im Punkt Spielwitz voraus hat, macht das Fantasy-Epos durch das AD&D-System, den Mehrspieler-Modus und die abwechslungsreichere Grafik leicht wieder wett. Might & Magic 6 ist inhaltlich trotz der riesigen Ausmaße bei weitem nicht so gehaltvoll wie Baldur's Gate, da es schon fast „diabloisch" übertrieben kampflastig ist. Der Methusalem Wizardry Gold hingegen ist Baldur's Gate zumindest inhaltlich ebenbürtig, aber grafisch natürlich total veraltet.

Diablo 90%
Baldur's Gate 88%
Fallout 2 .....86%
Might & Magic 6 .....84%
Wizardry Gold 80%



Ein Feuerball hält auch angreifende Wolfsrudel auf. Die Flammen verlöschen kurz später und greifen nicht auf den Wald über. Solange das Feuer brennt, funktioniert die Infravision der Halbmenschen nicht.

ben, die Charakterdaten ansehen oder die Automap betrachten. Sobald er jedoch in das Inventory wechselt, ist die Pause aufgehoben. Wer im Kampf einen bestimmten Gegenstand bereithalten will, sollte diesen vorher vom Rucksack in eine der vier Taschen stecken, auf die man jederzeit Zugriff hat. So verhindert Interplay außerdem, daß Mischklassen aus Magier und Krieger mitten im Kampf ihre Rüstung ausziehen, einen Zauberspruch verwenden und den schützenden Panzer dann wieder anlegen.

Fantasy-Epos

Wie in einem Rollenspiel derart epischer Ausmaße üblich, liegt der Hauptspielspaß in der Entwicklung der Charaktere und in den verzwickten Wendungen der Story. In Baldur's Gate kann der Spieler seine Umwelt auch wirklich verändern. In vielen Aufträgen hat Interplay verschiedene Reaktionen des Spielers eingeplant und stellt sie teilweise deutlich zur Auswahl. Bei einer vorsichtig geschätzten Spieldauer von über hundert Stunden kann man nur hoffen, daß Baldur's Gate durchgespielt ist, bevor die nächsten Teile der Serie erscheinen.

Alexander Geltenpoth



Die Automap zeigt deutlich unerforschtes Gebiet und die Standorte der Party-Mitglieder. In der Automap ist das Spiel pausiert.

KOMMENTAR



» Interplay ist mit Baldur's Gate ein ausgezeichneter Auftakt zu einer neuen Rollenspielserie gelungen. In epischer Breite erlebt der Spieler eine ganze Geschichte, deren Wendepunkte er frei mitbestimmen darf. Rätsel, Story, Kampf und Charakterfortbildung sind gut ausgewogen und fördern so den Spielspaß. Der integrierte Mehrspieler-Modus ist ein absolutes Novum für die klassischen Rollenspiele. Kombiniert mit der Möglichkeit, den gleichen Charakter in zukünftige Teile der Serie zu importieren, erhöht sich die enorme Langzeitmotivation um ein weiteres. Ein Muß für alle Rollenspieler! «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 64 MB RAM, HD 600 MB		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	6 Sp. LAN,TCP/IP, 2 Sp. Mod.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	3.000 MB/320-2.515 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay	Veröffentlichung:	Januar 1999
Grafik:	85%	Sound:	81%
Genre:	Rollenspiel		

88% Einzelspiel

90% Multiplayer



» Gigantisches Rollenspiel-Epos mit Mehrspieler-Modus «

Mana – Der Weg der schwarzen Macht • Rollenspiel/Strategie

AUF ABWEGEN

Fantasy-Action-Echtzeit-Strategiespiele kommen langsam in Mode. Nach Rage of Mages und zeitgleich mit Rival Realms präsentiert sich Mana in diesem neuen Genre-Mix. Die Programmierer von Mythos konnten sich schon mit dem Klassiker X-COM profilieren und beschreiten nun völlig neue Wege.



Mit einem Schwarm Feuerbälle besiegt Cornelius den feindlichen Magier. Daneben besetzt noch ein gegnerisches Einhorn die Manaquelle.

In Mana schlüpfen Sie in die Rolle des Zauberlehrlings Cornelius, der sich durch einen magischen Unfall in einer Fantasy-Welt wiederfindet. Cornelius muß dort gegen die Schergen des bösen Hexenmeisters antreten und sich einen Weg durch jeweils ein Dutzend Länder in insgesamt drei Welten bahnen, um wieder nach Hause zu kommen. Auf dieser Odyssee sammelt die Spielfigur magische Gegenstände, erlernt neue Sprüche und verfügt über immer größere Zauber- und Lebensenergie-Reserven. Die sind auch dringend notwendig, Mana ist nämlich selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad kaum zu schaffen.



Nach jeder Mission können Sie in diesem Menü die gesammelte Erfahrung in Ihren Helden investieren und so verbessern.

Magierduell

Per Mausklick läuft Cornelius zu einer angewiesenen Stelle, greift ein Monster an oder wirkt einen Zauberspruch. Letztere beschwören zum Beispiel Kreaturen, die für einen kämpfen oder Manaquellen in Besitz nehmen. Einige Kampf- und Schutzzauber runden das Sortiment des Nachwuchsmagiers ab. So ergeben sich etliche Möglichkeiten, die trotz ähnlicher Vorgaben für Abwechslung sorgen. Neue Sprüche findet der Spieler hin und wieder in den Missionen und kann sie dann im nächsten Szenario einsetzen. Gewonnene Erfahrungspunkte darf der Spieler ebenfalls anschließend zur Verbesserung seiner Fähigkeiten einsetzen. Ferner trifft der Nachwuchsmagier hin und wieder auf wohlgesonnene Ritter, Zauberer und andere Fantasy-Kreaturen, die ihn vielleicht sogar begleiten. Das Spiel kann durch seine schöne Grafik und tolle Effekte zunächst begeistern. Vor allem der hohe Schwierigkeitsgrad verdirbt aber schnell das Spielvergnügen. Verbündete agieren selbständig und bringen sich oft in ausweglose Situationen. Falls sie nicht überleben, gilt das Szenario ebenfalls als verloren. Das Spielprinzip an sich ist gut, so daß Mana im Mehrspieler-Modus, in dem man gegeneinander antritt, durchaus Spaß macht.

Alexander Geltenpoth



Grüne Flaggen zeigen auf der Übersichtskarte bereits eroberte Gebiete an. Die rote Fahne markiert die nächste Mission.



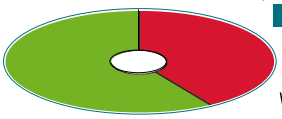
KOMMENTAR

» Die ansprechende Spielidee hat durchaus ihren Reiz. Besonders die Rollenspiel-Elemente sorgen für zusätzliche Motivation. Aber auch strategisch hat Mana einiges zu bieten. Leider ist der Schwierigkeitsgrad extrem hart ausgefallen, so daß bereits die letzte Mission der ersten Welt nur mit viel Glück und nach zahlreichen Neustarts zu schaffen ist. Im Mehrspieler-Modus existiert dieses Manko nicht, aber es können nur zwei Spieler an einem Match teilnehmen. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 16 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Mod./ser., LAN/Int.	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	310 MB/135-350 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Mythos/Virgin	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	75%	Sound:	70%
Genre:	RPG/Strategie		

75% Einzelspiel

70% Multiplayer



» Fantasy, Action und Strategie, leider etwas zu schwer «

CLUEDO



Ganz wie im gleichnamigen Brettspiel warten rätselhafte Mordfälle darauf, von Ihnen aufgeklärt zu werden. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive oder einer grafisch eher mittelprächtigen, isometrischen 3D-Perspektive mit gerenderten Spielfiguren dargestellt. Das Grundprinzip wurde komplett vom Brettspiel übernommen. Die Spielidee ist demzufolge natürlich genauso gut, die Umsetzung im Ganzen allerdings leider nur durchschnittlich. Das Brettspiel macht mir mehr Spaß! **cs**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	59%
Technik:	DDraw, DS, TCP/IP	Sound:	55%
Hersteller:	Hasbro Int.	60%	61%
Preis:	ca. DM 90,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Brettspiel-Umsetzg.		

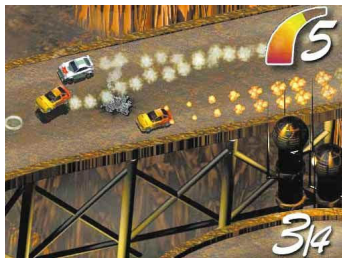
DARK SECRETS OF AFRICA



Als Abenteurer Howard Hawks sind Sie in Ägypten dem Grab von Schishak auf der Spur, können Parties bilden und müssen sich sowohl mit der lebensfeindlichen Wüstenlandschaft als auch mit den verschiedensten Gegnern auseinandersetzen. Das optisch ansprechend mit allerlei Effekten aufbereitete Geschehen nehmen Sie aus der Vogelperspektive wahr. Die hakelige Steuerung, ein umständliches Interface und oft mangelnde Übersicht schmälern den Spielspaß erheblich. **ha**

Mindestens:	P 100, 32 MB RAM, Win95	Grafik:	75%
Technik:	Direct3D, DirectSound	Sound:	67%
Hersteller:	New Generation	48%	– %
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Adventure		

EXCESSIVE SPEED



Mit sieben kleinen Spielzeugautos heizen Sie so schnell wie möglich aus der Vogelperspektive über eine der 14 Rundkurse und müssen dabei Power-Ups einsammeln und die Gegner aus dem Weg räumen. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Spielmodi mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wie beim Konkurrenten Micro Machines macht auch Excessive Speed erst mit menschlichen Mitspielern (4 Sp. LAN) richtig viel Spaß. Auf Dauer ist die wuselige Action-Raserei leider etwas eintönig. **cs**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	66%
Technik:	DirectX, CD-Audio	Sound:	73%
Hersteller:	Chaos Works	60%	65%
Preis:	ca. DM 70,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Rennspiel		

INCOMING: SUBVERSION



Die Zusatz-CD ist laut Hersteller mit allen Versionen (auch OEM) lauffähig, bietet 48 Missionen samt neuer Story, acht weitere Landschaftstypen, zehn zusätzliche Fahrzeuge und gut ein Dutzend neuer Schiffe. Sonst ist alles wie gehabt. Der PC-Besitzer brutzelt weg, was sich bewegt – für einen Kurz-Zock in der Mittagspause nach wie vor nett. Da die Grafik mittlerweile nichts mehr Besonderes ist, hat das Spiel freilich an Faszination verloren. **hfr**

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, Win95	Grafik:	75%
Technik:	DDraw, D3D, DSound3D, AGP, FF	Sound:	70%
Hersteller:	Instant Access	70%	– %
Preis:	ca. DM 50,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Actionspiel		

Fallout 2 • Rollenspiel

NACHSCHLAG



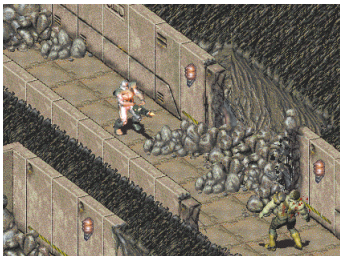
Auch über hundert Jahre nach dem Atomkrieg findet der Held einige Bunker in der radioaktiven Wüste. Unten stehen zwei Kampfroboter.

Der Vorgänger konnte Genre-Fans mit der phantastischen Story, dem offen angelegten Spielprinzip und der hervorragenden Atmosphäre begeistern. Nur einige Bugs trübten das Spielvergnügen. Gleiches gilt auch für die englische Version des Nachfolgers. Die deutsche Fassung ist in vielen Punkten besser gelungen.



Der Flammenwerfer sorgt für die schönsten Grafik-Effekte. Gegen diese Waffe haben auch stärkere Gegner einen schweren Stand.

Was kann eine Software-Schmiede in nur einem Monat leisten (siehe Test der Fallout 2-Originalfassung in PCA 10/98)? Denn nur vier Wochen nach der US-Version steht das deutsche Fallout 2 in den Regalen. Man höre und staune: Von den Bugs der amerikanischen Version kaum noch eine Spur. Das Spiel läuft sehr stabil, Quests lassen sich ohne spieltechnische Probleme lösen und die Performance ist deutlich besser. Häufige Abstürze, Überbleibsel von nur halb gelösten Aufträgen im Pip Boy, lange Ladezeiten – das alles gehört endgültig der Vergangenheit an. Damit ist der zweite Teil seinem Vorgänger überlegen. Allerdings erreicht Fallout 2 eine nicht ganz so dichte Atmosphäre, macht dies aber durch enorm viel Witz leicht wett. Die Programmierer haben sich nicht gescheut, Gags und ähnliches aus den unterschiedlichsten Filmen einzubauen, die immer wieder Angriffe auf die Lachmuskeln starten. Zu den Guest-Stars gehören Lassie, Die Goonies, Die Ritter der Kokosnuß, aber auch Spiele wie Magic: The Gathering. Interplay hat es geschafft, diese Bestandteile zu integrieren, ohne den Stil oder Flair des Spiels zu stören.



In diesem halbverschütteten Bunker treffen wir auf Mutanten.

Gute Übersetzungsarbeit

Sicher gehört es zu den schwierigsten Aufgaben, ein Rollenspiel zu übersetzen. Neben all den Fachtermini birgt nämlich auch die umfangreiche Story jede Menge Arbeit und Gefahren. Ein fehlerfreies Debüt kann man hier nicht erwarten. In Fallout 2 hingegen sind fast alle Spezialbegriffe richtig übersetzt. Über den einen oder anderen Ausrutscher muß man hinwegsehen. Ein „raised plate" ist nun mal kein „hochgestellter Teller", wenn es sich dabei um eine Bodenplatte handelt, die eine Falle auslöst. Derartige Verfehlungen sind aber so selten, daß sie den Spielspaß in keiner Weise einschränken, sondern eher als kuriose Fundstücke gelten können. Die gesamte Story sowie alle gesprochenen Dialoge hingegen präsentieren sich nahezu ausnahmslos professionell und erstaunlich korrekt in deutscher Sprache. Obwohl Fallout 2 auch wieder nur eine CD füllt, benötigen selbst Veteranen des ersten Teils eine gute Woche, um die Endsequenz zu sehen. Dabei bleiben zahllose kleinere Aufträge ungelöst. Damit ist Fallout 2 ausgereifter und viel größer als der Vorgänger.

Alexander Geltenpoth



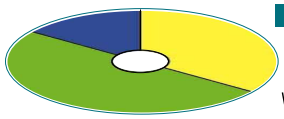
KOMMENTAR

» Großes Lob: Wie Interplay es geschafft hat, alle Bugs in so kurzer Zeit zu korrigieren, ist mir ein Rätsel. Ohne diesen Hemmschuh zeigt Fallout 2 sein ganzes Potential und ist zu Recht eines der besten Rollenspiele. Kein anderer Genre-Vertreter bietet einen so großen Unterhaltungswert mit soviel Humor. Dieses Meisterwerk sollten sich Rollenspieler nicht entgehen lassen. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 670 MB HD		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	670 MB/2-670 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	80%	Sound:	80%
Genre:	Rollenspiel		

86% Einzelspiel

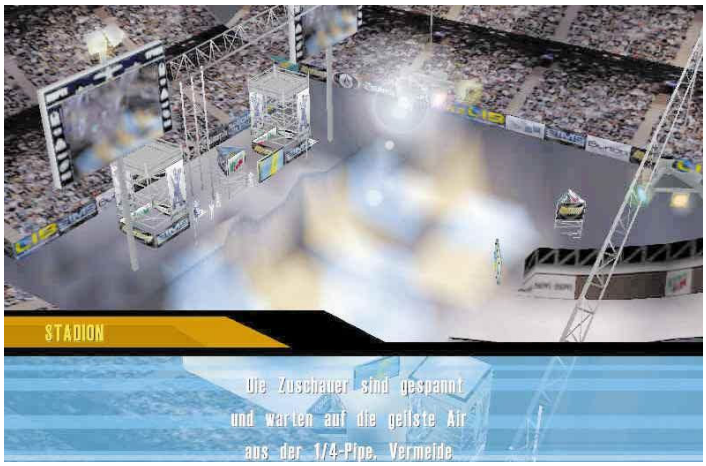
- % Multiplayer



» Ohne Fehl und Tadel: Die deutsche Fallout 2 - Version «



Schneeflocken, verschneite Bäume und ein düster verhangener Himmel sorgen auf der Midnight Express-Piste für das nötige Winter-Feeling.



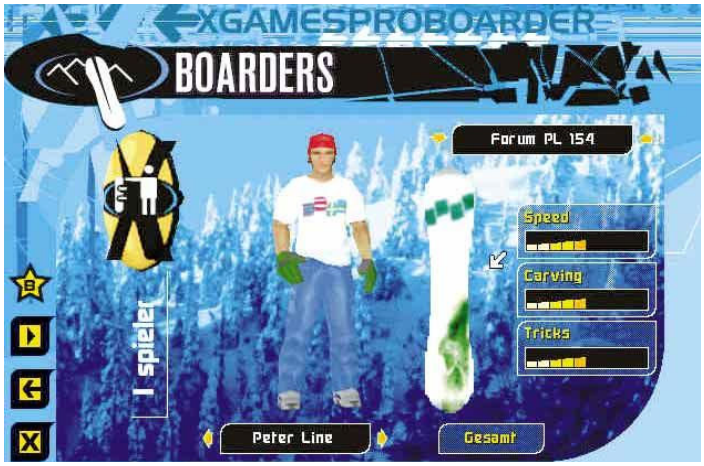
Während des „Briefings" können Sie Teile des Kurses bereits aus interessanten Kamera-Perspektiven in Augenschein nehmen.

ESPN XGames ProBoarder • Sportspiel

BRETTSPIEL

Es gibt kaum eine wichtige Sportart, die noch nicht in einem PC-Spiel umgesetzt worden ist. Zunehmend muß daher inzwischen Exotisches und Trendiges für die Versoftung herhalten. Zur Wintersportsaison läßt uns EA nun auf Snowboards die Hänge runterbrettern...

Insgesamt neun Kurse mit völlig unterschiedlichen Anforderungen warten in XGames ProBoarder auf Sie: Mal gilt es im Stadion auf der Viertel-Pipe seine akrobatischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, dann einfach nur jeden Vorteil des Terrains auszunutzen, um am Ende einer Abfahrt als erster durchs Ziel zu gelangen. Oder weichen Sie auf dem Freeride tückischen Hindernissen aus und sammeln unterwegs Boni ein, die Ihnen gegenüber Ihren Konkurrenten massive Zeitvorteile einbringen können. Zur Bewältigung der Aufgaben steht eine Reihe von mehr oder minder cool gestylten Snowboardern bereit, deren Fahrkünste sich jedoch nicht gravierend voneinander unterscheiden. Optisch recht ansprechend wirken die einzelnen, mit allerlei Beiwerk (Lichtmasten, Bandenwerbung, verschneite Tannen, Seilbahnen...) garnierten Kurse, während die Spielfiguren mit ihren nicht immer ganz lebensnahen Animationen etwas klobig ausgefallen sind. Electronic Arts´XGames ProBoarder bietet neben dem wohl eher als „Übungs-Parcours" anzusehenden Einzelspieler-Modus die Möglichkeit, im Netzwerk seine Brett-Künste mit bis zu sieben Kontrahenten auf die Probe zu stellen oder sich auf dem Circuit den Zugang zu den letzten vier Einzelspieler-Levels zu erkämpfen. **Herbert Aichinger**



Bevor Sie sich auf Ihr digitales Brett schwingen, bietet Ihnen ProBoarder eine Auswahl von acht verschiedenen Fahrern.

KOMMENTAR

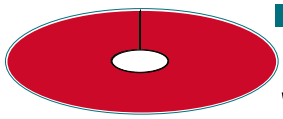


» Technisch ist XGames ProBoarder mit seiner präzisen Steuerung, der halbwegs glaubwürdigen „Fahrphysik" und der recht gelungenen optischen Präsentation durchaus solide gemacht. Dennoch frage ich mich, ob ich wirklich ein Snowboard-Spiel brauche oder mich nicht doch lieber „live" in den Schnee stürze. Zudem möchte ich bezweifeln, daß es dieses Programm schafft, beim Spieler so etwas wie Langzeitmotivation heraufzubeschwören. Ein netter Zeitvertreib für zwischendurch. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	MP3
Multiplayer:	IPX, TCP/IP, Modem, seriell	Controller:	Tastat., Gamepad
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	576 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Dezember 1998
Grafik:	83%	Sound:	78%
Genre:	Sportspiel		

62% Einzelspiel

65% Multiplayer



» Rasant und kurzzeitig unterhaltsam «

Rival Realms • Echtzeit-Strategie

CLAN-KRIEGE

WarCraft 2 und viele andere Echtzeit-Strategie-Vertreter aus dem Fantasy-Lager lassen grüßen – doch obwohl sich die Entwickler von Rival Realms recht ungeniert bei der Konkurrenz bedient haben, ist ihr Spiel mehr geworden als ein fader Klon...

Drei altbekannte Fantasy-Völkchen liefern sich in Rival Realms mit Kriegern aller Art und mächtigen Magiern erbitterte Schlachten: die Menschen, die Elfen und die Orks. Sie entscheiden sich für eine dieser Rassen und fechten mit ihr jeweils eine Kampagne um die beherrschende Stellung im Territorium aus. Voraussetzung für den Erfolg ist der Abbau einiger grundlegender Ressourcen (Holz, Gold, Getreide), die zur Errichtung von Gebäuden und für den Unterhalt einer schlagkräftigen Armee herangezogen werden. Je Rasse stehen insgesamt 14 verschiedene Einheiten zur Verfügung, die jeweils bis zu fünf Erfahrungs-Levels durchlaufen und durch diverse Upgrades bei Waffen und Fertigkeiten nach und nach zu sehr effektiven Kampfmaschinen herangebildet werden – ja, es ist sogar möglich, seine bewährtesten Krieger für die nächste Mission anzuheuern!



Wenig attraktiv und kaum von Nutzen: die Zoomfunktion.

Wildes Heer

Neben „normalen" Einheiten wie Bogenschützen oder Rittern können Sie auch auf „Spezial-Personal" wie den fallen- und bombenlegenden Feuermeister, geflügelte Fantasy-Wesen, Kriegsschiffe oder Aufklärungs-Zeppeline zurückgreifen. Besonders spektakulär gestaltet sich jedoch der Einsatz von Zauberern, die Widersachern ein Feuerwerk variierender, optisch ungemein beeindruckender Sprüche entgegenschleudern. Breit ist die Palette der Optionen, mit denen Sie Ihr Heer auf Vordermann bringen können: Sie können Einheiten trainieren oder im Kampf Erfahrung sammeln lassen, Formationen bilden, Diebe zum Stehlen taktischer Informationen ins gegnerische Lager einschleusen und vieles mehr. An Multiplayer-Sessions dürfen sich bis zu acht Spieler beteiligen und auch Allianzen bilden, die den gegenseitigen Transfer von Ressourcen sowie die gemeinsame Nutzung von Gebäuden und Transportwagen erlauben. Ein komfortabler Point & Click-Map-Editor und ein ausführliches Tutorial runden den enormen Funktionsumfang von Rival Realms ab.

Herbert Aichinger



Nach Abschluß eines Levels ist es möglich, die bewährtesten Recken für künftige Schlachten abzuspeichern.



An wichtigen Punkten der Karte finden sich oft blaue Kugeln, die auf Mausklick hilfreiche Tips preisgeben.

KOMMENTAR

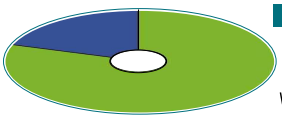


» Rival Realms ging ich zunächst skeptisch an und kam dann nur schwer wieder davon los. Grafisch ist das Spiel wahrlich nicht auf dem neuesten Stand, die Computergegner sind nicht die hellsten und die Iconflut des Interfaces wirkt anfangs eher abschreckend. Man findet sich trotzdem sehr schnell in Rival Realms zurecht und hat tierischen Spaß an den netten Überraschungen, mit denen Levels und Einheiten laufend aufwarten. Vielfältige Upgrade-Möglichkeiten tragen gewaltig zur Motivation bei. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. IPX, TCP/IP, seriell, Modem	Controller:	Maus, Tastatur
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	343 MB/65 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Link Arts Studio/CDV	Veröffentlichung:	Dezember 1998
Grafik:	70%	Sound:	69%
Genre:	Echtzeit-Strategie		

71% Einzelspiel

73% Multiplayer



» Frech zusammengeklaut, aber sehr unterhaltsam «

The War of the Worlds • Echtzeit-Strategie

SCIFI-POSSE



Ein Rudel Panzer dringt in die Basis der Marsianer ein und zerstört die Gebäude. Pflanzen vom Mars sorgen für die rote Farbe des Bodens.

Strategiespiele, die weder über eine Storyline noch über Missionen verfügen, haben trotz hoher Wiederspielbarkeit gewöhnlich einen entscheidenden Nachteil: Auf Dauer erscheinen sie eintönig und farblos. Vor dem Hintergrund einer berühmten SciFi-Story stellt sich The War of the Worlds ebenfalls diesem Problem.

H.G. Wells' Roman „Krieg der Welten" gehört zu den bekanntesten frühen SciFi-Storys. Um die Jahrhundertwende starten Marsmenschen mit modernster Technologie eine Invasion in England. Eine ganze Welle Angriffe steht bevor. Als Ziel haben die Marsianer Schottland ausgewählt, um zunächst Fuß fassen zu können. Der Spieler übernimmt wahlweise den Oberbefehl über Briten oder Marsmenschen.

Kräftegleichgewicht

Das Spiel unterteilt sich in die strategische und die taktische Karte. Erstere dient der Einheitenproduktion, dem Ressourcen-Management, der Erteilung von Marschbefehlen und der Erforschung neuer Technologien. Auf den einzelnen taktischen Karten errichten Einheiten neue Gebäude, wie zum Beispiel Fabriken, Werkstätten oder Geschützstellungen. Sobald feindliche Einheiten in das eigene Territorium eindringen oder der Spieler einen Angriff ausführt, findet der resultierende Kampf ebenfalls auf dieser Karte statt. Zu Beginn kontrollieren die Menschen mehr Land, Fabriken und Förderanlagen für die drei Ressourcen. Die Marsianer halten dem eine größere Anzahl Kampfeinheiten und Baufahrzeuge entgegen. Die Menschen sind den Außerirdischen, trotz veralteter Technologie aus dem 19. Jahrhundert, übrigens ebenbürtig.

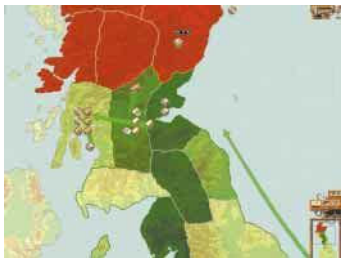
Innovation

Die Eroberung oder Verteidigung Großbritanniens bietet abwechslungsreiches Spielvergnügen. Allerdings braucht es einige Anläufe, bis das Spiel in seiner ganzen Komplexität verstanden ist. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nicht einstellen, d. h. zumindest in den ersten Spielen ist man völlig überfordert. Mit etwas Übung trifft allerdings das absolute Gegenteil zu: Die kaum vorhandene Gegnerintelligenz stellt keine echte Herausforderung dar. Dabei ist es egal, für welche Rasse man sich entschieden hat. Nach vier bis fünf Stunden mittelprächtiger Unterhaltung sind dann die Marsianer bzw. Menschen besiegt. Eigentlich schade, denn die gute Grundidee hätte durchaus mehr hergegeben.

Schlachtfelder

Sobald es zu einem Gefecht kommt, zeigen sich die großen Mankos von The War of the Worlds. Das vorhandene 3D-Gelände wirkt alles andere als plastisch und Höhenunterschiede wirken sich kaum auf die Schlacht aus, sondern dienen bestenfalls als Hindernisse. Sämtliche Einheiten steuern sich unpräzise und reagieren teilweise gar nicht oder verspätet auf Befehle. Ein besonders kurioses Verhalten legen Panzerschiffe an den Tag, die trotz ausreichender Schußweite auf ihre Gegner zufahren, so daß diese das Feuer erwidern können.

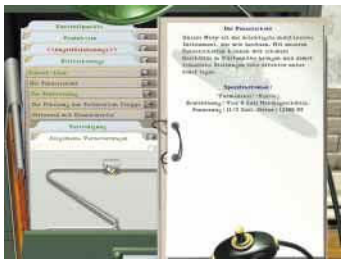
Alexander Geltenpoth



Grünes Terrain kontrollieren die Briten, das rote die Marsianer.



Jedes Gebäude wird auf der Karte durch ein Symbol dargestellt.



Aus diesen Aktenordnern wählt man Forschungsprojekte aus.



KOMMENTAR

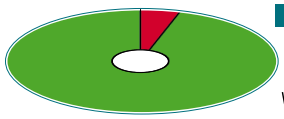
» GT hat es geschafft, dem Spiel durch den typischen SciFi-Look die passende Atmosphäre zu verpassen. Jeff Waynes Musik paßt ausgezeichnet dazu. Der Spielspaß leidet unter dem schweren Einstieg, der umständlichen Steuerung und vor allem der miesen KI. Spielstände lassen sich nur über Umwege anlegen und laden. Ohne Schwierigkeitsgrade fehlt zudem bald jede Herausforderung, was die Wiederspielbarkeit deutlich einschränkt. Nur absolute Fans von Musical und Roman können sich hierfür begeistern. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. IPX	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	450 MB/130 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 65%	Sound: 70%	Genre: Echtzeit-Strategie

60% Einzelspiel

70% Multiplayer



» Für Fans des Musical und Romans, nichts für Strategen «

Stratego • Brettspielumsetzung

FAHNENFLUCHT

Erneut wagt sich ein Brettspiel auf das Schlachtfeld der PC-Spiele. Stratego von Hasbro Interaktive darf getrost als Klassiker bezeichnet werden und fährt starke Geschütze auf. Trägt die interessante Schach-Variation auch auf dem Computer den Sieg davon?

Als Oberbefehlshaber einer schlagkräftigen Armee treten Sie auf einem schachbrettartigen Spielfeld gegen einen gleichstarken Gegner an. Sie gewinnen, wenn Sie den feindlichen Fahnenträger ausfindig machen. Nur mit Hilfe von Scheingefechten, Aufklärungsaktionen und einer geschickten Truppenführung können Sie diesen aufspüren. Nachdem die Armee aufgestellt ist, wählen Sie rundenweise Ihre Züge für die Truppen, die sich aus elf Einheiten verschiedener Stärke zusammensetzen. Aus den Besonderheiten jeder Einheit entwickelt sich ein unterhaltsames Strategie-Gemetzel. So besiegt der Feldmarschall zwar jeden anderen Soldaten im Spiel, wird aber von Bomben oder einem Spion eliminiert.

Wo bleibt die Kavallerie?

Die Gefechte werden auf fünf Brettspiel-Designs hübsch und abwechslungsreich animiert, die Ladezeiten sind gerade noch akzeptabel. Im „ultimativen" Spiel dürfen Sie im Spielverlauf für Truppennachschub sorgen, eine Vier-Spieler-Variante mit Bündnis-Option sorgt für etwas Abwechslung. Hier taucht dann auch eine neue Einheit, die Kanone, auf. Keine Frage, Stratego ist ein gutes Spiel, aber für die Konvertierung hätte man sich weitere Ideen gewünscht. Mehr als eine saubere Umsetzung des Brettspiels inklusive guter Computer-KI dürfen Sie nicht erwarten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

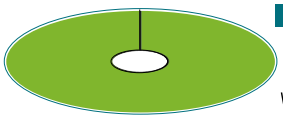
» Ein bißchen mehr hätte ich mir vom digitalen Stratego schon versprochen. Die Nachschuboption des „ultimativen" Spiels ist ganz nett, aber als einzig nennenswerte Erweiterung im Vergleich zum Brettspiel viel zu dürftig. Wo sind denn neue Einheiten, veränderbare Zugregeln oder gar andersartige Schlachtfelder? Mit ein wenig Einfallsreichtum wäre mehr drin gewesen. So empfiehlt sich die PC-Variante dank der zufriedenstellenden Computer-KI lediglich als Generator von Spielpartnern. «

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 233, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. seriell, 4 Sp. PC, LAN, TCP/IP	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	Mehrsprachig/deutsch
CD/HD:	555 MB/20-245 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Hasbro Interactive	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 70% Sound: 43% Genre: Brettspielumsetzung

64% Einzelspiel

66% Multiplayer



» *Kaum Neues im Vergleich zum Papp-Original* «



Mit hohen Herren sollte man sich nicht anlegen. Der rote Oberst macht mit dem blauen Aufklärer kurzen Prozeß.



Neues Spielbrett, kaum verändertes Spiel. Beim „ultimativen" Stratego sorgt die Kaserne zwischenzeitlich für Truppennachschub.



Major massakriert Feldwebel. Durch eine leichte Zoomfunktion lassen sich die schnieken Animationen auch „hautnah" genießen.



FIFA 99 • Sportspiel

TRIKOT-TAUSCH

Normalerweise herrscht bei EA Sports der schöne Hang zur Regelmäßigkeit. Soll heißen: Im Frühjahr auf der E3 gibt's die ersten Infos und Bilder zur neuen Sportgeneration, im Oktober folgt das Vorschaumaterial und im November/Dezember erscheinen dann die fertigen Versionen. Auch in diesem Jahr war das Prozedere identisch, mit einer kleinen Ausnahme bei FIFA 99...

Tatsächlich war auf der diesjährigen Mega-Messe E3 in Atlanta von diesem Titel weder etwas zu sehen noch etwas zu hören. Der Grund manifestiert sich in den zwei Buchstaben, die für Fußballfans alle vier Jahre Ekstase versprechen: WM! Mit Frankreich 98 produzierte das FIFA-Team das offizielle Spiel zum Großereignis und durchbrach damit erstmals den jährlichen Veröffentlichungs-Marathon. Das Experiment gelang. FIFA 98 führte wochenlang die Sportcharts an und wurde dann nahtlos vom WM-Produkt abgelöst, das tatsächlich noch einen Tick spielbarer war als der Jährling mit Meilenstein-Status. Egal und Schnee von gestern, denn jetzt steht tatsächlich die 99er-Version von FIFA in den Läden. Eine Frage drängt sich aufgrund der verkürzten Entwicklungszeit natürlich auf: Lohnt sich ein Kauf des neuen Treter-Epos´ dennoch oder geht EA Sports so langsam die Luft aus?

Kicker-Nachschub

Zunächst scheint es fast so, als ob man mit der Innovationskraft am Ende sei. Nach einem gewohnt stimmungsvollen Intro finden Sie sich in einem nüchternen, wabenförmigen Hauptmenü wieder, das allerdings viele Spielmodi hinter der tristen Fassade verbirgt. Da man sich bei EA wieder auf Clubteams konzentrierte, schnüren sich auf Wunsch gleich 240 Mannschaften aus zwölf Fußball-Ländern die Stiefel. Die Kader sind allesamt erstaunlich aktuell, Transfers bis Oktober berücksichtigt. Kleinere Fehler finden sich später dennoch, doch die käsige Hautfarbe von Dortmunds Bachirou Salou läßt sich problemlos im Editor wieder dunkel färben. Trotz der Clubteams hat EA nicht auf 42 Nationalkader verzichtet. Mit Hilfe eines Turnier-Editors lassen sich beliebige Auseinandersetzungen konfigurieren, Saisons, Pokale und gar die „europäische Superliga" sind sowieso kein Problem. 19 Original-Arenen ließ man diesmal rendern, in denen dann alle Begnungen ablaufen – so weit, so gut und so bekannt. Zeit wird's für den Besuch im Stadion und die Bestandsaufnahme dessen, was sich spielerisch getan hat.



In der europäischen Dreamliga treffen sich die erfolgreichsten 20 Clubs der letzten Jahre. Uli Hoeneß hätte seine Freude daran.



Auch direkte Freistöße haben bei FIFA 99 jetzt eine Chance auf den Torerfolg, obwohl die Mauer meistens gut postiert ist.

Das gibt 'ne Klatsche!

Nach den üblichen Regeleinstellungen und der Wahl des Schwierigkeitsgrades (Warum zum Teufel kann ich mein Gamepad nicht frei konfigurieren???) lassen sich hier erst auf den zweiten Blick Veränderungen feststellen. Erfahrene FIFA-Veteranen, die süffisant lächelnd den Weltklasse-Level gewählt haben, erleben nach dem Anstoß ihr blaues Wunder. Kühl abwartend spielen sie selbst unterklassige Teams anfangs locker an die Wand, wie ist denn so etwas möglich? Die Antwort auf diese Frage ist nicht ganz so einfach, weil EA Sports an mehreren Grundelementen der Spielbalance herumgeschraubt hat. Zunächst einmal wurde bei den Computerteams die Defensive enorm gestärkt. Gegnerische Verteidiger attackieren Ihre Kicker wesentlich aggressiver, stehen dichter am Mann und besser im Raum, was die Laufwege der Verteidiger verkürzt und Ihnen weniger Zeit zur Ball-Annahme läßt. Offenbar scheint Ex-Bundes-Bertis Wunsch nach einem Pressing-System bis nach Kanada durchgedrungen zu sein. Man muß es zugeben, gerade auf Weltklasse-Niveau ist es unglaublich schwer, überhaupt einmal einen seiner Stürmer in Schußposition zu bringen, Einarbeitungszeit ist also erforderlich. Torszenen sind in FIFA 99 damit deutlich rarer gesät, Tore müssen mühsam herausgespielt werden, sind deshalb aber in aller Regel auch wesentlich befriedigender. Die klassische Flügelzange funktioniert auch nur noch bedingt, weil die Außenbahnen oftmals schön zugestellt werden.



Männerballett

Doch ganz wehrlos hat EA Sie den gegnerischen Reihen auch nicht ausgeliefert. Zahlreiche Tricks und Spezialmanöver lassen Fangesänge lauter klingen und schaffen dann doch die benötigten Freiräume - so technisch versiert wünscht man sich den einen oder anderen Spieler seines Lieblingsvereins. Wahlweise können Sie auch den Torhü-



Merkwürdig! Nur noch wenige Kopfballtore gelingen nach Ecken. Die FIFA 99-Stürmer bevorzugen die Fußarbeit.



Spektakulär gesprungen – aber in die falsche Ecke. Im Trainings-Modus können Sie Spielsituationen vorher einüben.

SO SPIELT SICH FIFA 99

Aufgrund der stark verbesserten Abwehrleistung der KI-Kicker spielt sich FIFA 99 ziemlich anders als Frankreich 98. Vorstöße über die Flügel wurden erschwert, meist bringt Sie nur schnelles Kurzpaßspiel vor das gegnerische Gehäuse. Hier haben die Stürmer kaum Zeit zur Ballannahme, Dribbling und Timing sind wichtiger und schwieriger geworden. Zwei Vorteile ergeben sich daraus: Erstens ist die Freude nach einem herrlich herausgespielten Tor meist größer als nach einem Abstauber, zweitens ähnelt FIFA 99 mehr dem realen Fußball, schließlich hagelt es dort ja auch nicht Tore im Zwei-Minuten-Takt. Anhand der Bildfolge können Sie erahnen, wieviel (Schaden-)Freude ein Klassetor auslösen kann.



Im Mittelfeld treibt Gladbachs Stefan Passlack den Ball und paßt steil auf den vorstürmenden Toni Polster.



Dieser wird sofort stark bedrängt, hat aber noch Zeit, um einen Paß in den freien Raum auf den Flügel zu schlagen.



Asanin gelingt es tatsächlich, die Kugel noch vor der Torauslinie zu erwischen. Sofort zieht er die Flanke nach innen.



Der Österreicher ist mitgelaufen, steht nun völlig frei und hat keine Mühe, den Ball per Flugkopfball „hineinzupolstern".

PC ACTION PRÜFSTAND FIFA 99

+ Viele Originalteams und zahlreiche Spielmodi samt Turnier-Editor
+ Größere und regulierbare Spielgeschwindigkeit
+ Geschmeidigere Animationen
+ Schnelleres Reagieren der Spieler auf Steuerkommandos
+ Starke Computergegner
+ Eigenhändig steuerbarer Torhüter

- Kaum Statistiken, wenig spektakuläre Menüs
- Joypad nicht frei belegbar
- Deutscher Spielkommentar nicht immer treffend
- Großer Sprung zwischen den Schwierigkeitsgraden Profi und Weltklasse

Die mittlere Installation reicht für einen flotten Zock völlig aus. Mit der Maximal-Installation gibt's dann kaum noch Verzögerungen.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Kleine Installation (10 MB):
Langsam
Mittlere Installation (220 MB):
Gut
Vollinstallation (410 MB):
Sehr gut

FIFA 99 zeigt sich sogar noch etwas anspruchsloser als NBA Live 99. Mit einen P 200, 32 MB RAM und einem guten 3D-Beschleuniger der ersten Generation dürfen Sie problemlos anstoßen. Dummerweise werden auch hier keine höheren Auflösungen angeboten, faktisch notwendig ist das aber auch nicht, weil eine gute Übersicht gewährleistet ist.





AUFLÖSUNG 640x480 – ALLE DETAILS

P 166, 16 MB	3Dfx	60%
	Riva	60%
	Anti Rage Pro	20%
	Software	10%
P 200, 32 MB	3Dfx	80%
	Riva	80%
	ATI Rage Pro	60%
	Software	50%
PII 333, 64 MB	3Dfx	100%
	Riva	100%
	ATI Rage Pro	90%
	Software	80%

AUFLÖSUNG 640x480 – KEINE DETAILS

P 166, 16 MB	3Dfx	80%
	Riva	80%
	ATI Rage Pro	40%
	Software	30%
P 200, 32 MB	3Dfx	95%
	Riva	95%
	ATI Rage Pro	70%
	Software	60%
PII 333, 64 MB	3Dfx	100%
	Riva	100%
	ATI Rage Pro	95%
	Software	90%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

Im Vergleich zu Frankreich 98 entdeckt man erst auf den zweiten Blick kleine, aber feine optische Unterschiede. Doch auch hier heißt es: Der technologische Fortschritt ist bei der FIFA-Reihe am geringsten.



Unverständlich, warum EA Sports die freie Belegung von Gamepads nicht zuläßt. Hier zeigen NHL 99 und NBA Live 99, wie es sein sollte. Die Steuerung ist zwar sehr direkt und erlaubt viele tolle Tricks, ist aber gerade deshalb bereits umständlich genug. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich die Kommandos anzutrainieren. Wir empfehlen dazu entweder das Microsoft SideWinder Gamepad oder das Gravis Pro, da hier genügend Knöpfe zur Verfügung stehen. Für die Grundausstattung eines Steuergeräts reichen zwar vier Feuerbuttons, auf Dauer haben Sie damit aber keine Chance gegen die starken Computergegner.

TRICKKISTE

Nicht nur am Ball haben die EA-Kicker dazugelernt, auch zahlreiche Zwischen-Animationen werten die Atmosphäre auf. Egal ob sich ein Spieler über eine Schiedrichter-Entscheidung aufregt oder einen zerknirschten Mitstreiter nach einer verpaßten Torchance per Klaps auf den Allerwertesten wieder aufbaut – sehenswert sind diese Szenen allemal. Unten sehen Sie eine kleine Auswahl der schönsten Animationen.



Goalie-Stretching vor dem Spiel.



Passen auf Brasilianisch – Hacke, Spitze, eins, zwei, drei...



Hoch das Bein – ein Seitfallzieher.



Feiern als Teamsport – Bebeto läßt grüßen.



„Komm schon, Lebbe geht weider!"

Tanz Dich frei - Alles so groovy hier!



Extrem nüchtern: Das neue FIFA-Hauptmenü wurde sehr puristisch gestaltet, ist aber zumindest zweckmäßig.



Brasilien läuft zum Freundschaftsspiel gegen Paraguay ein. Leider sehen sich alle Spielerköpfe sehr ähnlich.



Shakehands der beiden Kapitäne. Zum Meisterschaftsspiel stehen sich Eintracht Frankfurt und Borussia Dortmund gegenüber.



Statistiken werden nur zu Torerfolgen und Karten ausgegeben. NHL und NBA können mehr.

ter halbautomatisch kontrollieren und z. B. zum Herauslaufen animieren, die Verbesserung der Spielerkontrolle war eines der zentralen Entwicklungsthemen für FIFA 99. Durch eine direktere Steuerung können Bewegungsabläufe erstmalig an beliebiger Stelle abgebrochen werden und gehen dann nahtlos in andere Animationen über, das Spiel ist dadurch schneller geworden. Wem das immer noch nicht reicht, der kann in den Optionen die grundsätzliche Spielgeschwindigkeit in vier Stufen anheben, was aber eigentlich nicht notwendig ist.

VERGLEICH

An EA Sports an der Genre-Spitze haben wir uns bereits gewöhnt, der technologische Vorsprung sichert NHL und NBA in dieser Saison die Spitzenplätze. Frankreich 98 spielt sich zwar etwas langsamer, erlaubt aber actionreicheren Fußball. FIFA 99 ist deutlich schwieriger, noch simulationslastiger und erfordert mehr Übungsstunden am Joypad.

NHL 99 .....92%
NBA Live 99 .....90%
~~FIFA 99 .....86%~~
Frankreich 98* 86%
FIFA 98* 83%
Worldwide Soccer* 78%
** abgewertet*

Mehr oder weniger?

Genauso überflüssig sind eigentlich auch die unterschiedlichen Körpergrößen der Spieler, zumal die 99er-Stürmergeneration merkwürdigerweise sowieso Tore mit dem Knie oder dem Innenrist zu bevorzugen scheint. Technische Verbesserungen müssen in FIFA 99 ebenfalls mit der Lupe gesucht werden. Ein paar hübsche Licht- und Wetter-Effekte hier, etwas mehr Zwischen-Animationen und Kopfbewegungen dort – das war's dann auch schon. Realistische Gesichter wie bei NBA Live suchen Fußballfans vergeblich. Dafür bombardieren in gewohnt plappernder Manier die Herren Poschmann und Hansch die Ohrmuscheln dieser unserer Fußballwelt. Mal ehrlich, EA, es wird Zeit diesen Platitüden endlich ein Ende zu bereiten. Wir jedenfalls konnten die ewig gleichen Sprüche schon bald nicht mehr hören und bei NBA Live 99 habt Ihr ja auch einen fesselnden Kommentar hinbekommen. Die oft unpassenden Bemerkungen verderben letztendlich eine bessere Soundwertung, denn die Begleitmusiken von Gearwhore und Fatboy Slim können sich wirklich hören lassen. Der Kauf der neuen FIFA-Generation lohnt sich für Neueinsteiger ins Genre, ein Update aber wohl nur für die ganz hartgesottenen Fußballfans, die besonders auf einen höheren Schwierigkeitsgrad Wert legen. Außerdem sollten Netzwerk-Anhänger zugreifen, denn im Mehrspielerbetrieb wird dank ausgefeilterer Steuerung und größeren Tiefgangs mehr geboten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Drei Spiele der FIFA-Reihe in gerade einmal 12 Monaten. Kann das gutgehen oder wird da nur Abzock am Kunden betrieben? Mitnichten, es kann gut gehen, sehr gut sogar, wie die neueste Version der erfolgreichen Sportspiel-Serie wieder einmal demonstriert! Den größten Sprung nach vorne hat zweifelsohne die Computer-KI gemacht, die das Spiel noch realistischer gestaltet. So gehen die Abwehrspieler sehr viel energischer zu Werke als noch bei den Vorgänger-Versionen, was logischerweise zu mehr Mittelfeldgeplänkel führt, im Endeffekt aber dem Simulations-Aspekt gerechter wird. Auf vernünftige und detailliertere Statistiken muß ich wohl noch ein weiteres Jährchen warten und auch die Torhüter machen auffallend viele Fehler, aber für derartig aufkommendes Frustpotential entschädigt der wirklich gelungene Multiplayer-Modus im Nu. Wer allerdings bereits Frankreich 98 besitzt, sollte sich den Kauf von FIFA 99 gründlich überlegen. «



KOMMENTAR

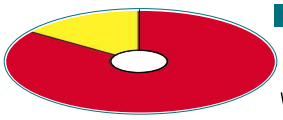
» Ohne Frage fängt FIFA 99 die Faszination Fußball ein wie kein zweites Spiel in dieser Sportart. Perfekte Animationen, gute, aber nicht fehlerlose Torhüter, alle relevanten Clubteams und Nationalmannschaften und konfigurierbare Spielmodi – so weit, so gut. Aber es gibt auch Schattenseiten: Die ansprechende Präsentation bleibt trotzdem die schlechteste aller EA Sports-Titel. Warum gibt es hier keine Spielergesichter, warum muß der Kommentar auf Dauer nerven und wo sind bitte die umfangreichen Statistiken? Bei der Spielbarkeit wird FIFA 99 PC-Ballartisten in zwei Lager spalten. Die verbesserte Computer-KI läßt Spiele im hohen Schwierigkeitsgrad nicht selten zu Mittelfeld-Geplänkeln mit nur wenigen Torchancen verkommen. Sicherlich realistisch, aber macht das auch mehr Spaß? Das müssen Sie letztlich selbst entscheiden, aber Spieler mit einem Hang zur Action benötigen FIFA 99 sicherlich nicht, wenn sie bereits Frankreich 98 besitzen. Anders sieht das wieder bei Mehrspieler-Fans aus. Aufgrund der Notwendigkeit, Tore herausspielen zu müssen, entpuppt sich FIFA 99 hier als das Spiel mit deutlich höherer Langzeit-Motivation. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	PII 266, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide, PowerVR		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. PC, seriell, 8 TCP/IP, 20 LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Gamepad, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	440/9-403 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 90%	Sound: 76%	Genre: Sportspiel

86% Einzelspiel

92% Multiplayer



» Viel Feintuning, aber wenig revolutionär Neues «

NBA Live 99 • Sportspiel

KÖRBCHEN-GRÖSSE

Schwere Zeiten für echte NBA-Fans. Die Spieler bekommen den Dollar-Hals nicht voll genug und wurden kurzerhand von den Clubbossen ausgesperrt, alle Spiele bis auf weiteres abgesagt. Gibt's jetzt zur aktuellen Saison überhaupt kein Basketball mehr? Mitnichten, denn zum Glück streikt EA Sports keineswegs. Zeigen Sie den verwöhnten Millionarios halt am PC, wie realer NBA-Korbball zelebriert wird!



Seattles Hershey Hawkins im Anflug zum Korbleger. Wird Charles Barkley diesen Korb noch wegblocken können?



Eddie Jones beim Einlochen! Der Balken unter den Spielern zeigt bei Bedarf die Ermüdung der Akteure an.



Kleine Trainingsstunde gefällig? Kein Problem, auf dem Streetball Court können Sie alle Bewegungen in Ruhe ausprobieren.

Eine negative Auswirkung hat die auf Eis gelegte Saison allerdings auch für PC-Spieler: Die Teamkader gleichen dem Vorgänger ziemlich, schließlich ist bisher kaum ein Transfer über die Bühne gegangen. Während die richtige NBA also auf der Stelle tritt, haben sich die Ballgenialisten von EA im letzten Jahr kräftig ins Zeug gelegt und sich offenbar die Kritik an der letzten Version zu Herzen genommen. NBA Live 99 präsentiert nicht nur die beste Technik der gesamten EA Sports-Reihe, sondern spielt sich zudem auch wesentlich flüssiger als der etwas zähe Vorgänger. Aber gehen wir der Reihe nach vor...

Serientäter

Versetzen Sie sich bitte in die Lage eines Programmierers im NBA Live-Team von EA Sports. Seit nunmehr fünf Jahren basteln Sie unentwegt an neuen Versionen herum, immer gab es auch neue Optionen, die Spielbarkeit der Serie ist auf einem sehr hohen Niveau. Was würden Sie verbessern wollen? Schwierig, oder? Doch keine Sorge – EA Sports beantwortet die Frage gewohnt routiniert mit dem olympischen Motto „Schneller, höher, weiter"! Der neueste Sproß der Serie zeigt sich noch realistischer. Erstmals dürfen Sie z. B. bis zu zehn Saisons hintereinander mit einer Mannschaft bestreiten. Eine Hintergrund-Routine beurteilt dabei die Leistungen jedes einzelnen Spielers in über 20 Kategorien und bringt die Ergebnisse nach

dem Ende der Playoff-Spiele auf den neuesten Stand. Je nachdem, wie gut Sie sich in einer Saison verkaufen, werden Ihre Ballzauberer stärker oder schwächer. Auch sonst setzte man verstärkt auf eine genauere Simulation des Liga-Alltags. Verletzungen und damit verbundene Ausfälle von Atlethen sind an der Tagesordnung, die Computerteams vollziehen untereinander munter (sinnvolle) Spielerwechsel und auch Ihr Team ist nicht vor Abwerbungsversuchen anderer Vereine gefeit. Wie gehabt dürfen Sie auch mit einem kompletten Draft in die Saison starten und stellen sich Ihr Team dann selbst aus den etwa 500 NBA-Profis zusammen.

Take it easy!

Besonderen Wert legte man zur neuen Saison auf eine leichtere Zugänglichkeit für Einsteiger. Basketball-Fans, die mit Begriffen wie „Sideline Triangle“, „Box“ oder „Halfcourt Press“ nur wenig anfangen können, dürfen im neuen Anfänger-Modus dennoch nach Herzenslust auf Korbjagd gehen. Wie in der Spielhalle brauchen Sie sich hier nur um wenig zu kümmern, bereits nach ein paar Minuten gelingen dank einer vereinfachten Steuerung problemlos geniale Spielzüge und spektakuläre Dunks. Doch keine Sorge, auch Profis kommen bei NBA Live 99 wie gewohnt auf ihre Kosten. Hier gibt es fast keine Regel, die nicht einstellbar wäre, keine Option, die sich nicht verändern ließe. Basteln Sie sich mit den zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten einfach den Schwierigkeitsgrad zusammen, der Ihrer Spielstärke entspricht, und passen Sie die Computerteams dann Ihrem Niveau an. Das verspricht Langzeitmotivation pur, denn auf dem höchsten Level mutiert NBA Live 99 zur Simulation, die wirklich



Wie gewohnt stimmt ein Video mit Originalbildern der letzten Saison auf die Basketball-Simulation ein.

VERGLEICH

Zwar gäbe es mit NBA Hangtime (GT Interactive), NBA Full Court Press (Microsoft) oder etwa NBA Action ´98 (Sega) noch einige Basketballvertreter aufzuzählen, diese erreichen aber nicht annähernd das Niveau der EA Sports-Ball-Artisten und bewegen sich weit jenseits der 80 Prozent-Schallmauer. So herrscht im Sportbereich Tristesse auf überaus hohem Niveau, diese Meisterschaft macht „The Game Factory“ ganz allein unter sich aus. NHL ist etwas flotter und dadurch spielbarer, wenn auch optisch nicht ganz so perfekt. Das Thema Fußball wird im Test zu FIFA 99 ausführlich abgehakt.

NHL 99 .....92%
~~*NBA Live 99 .....92%*~~
FIFA 99 .....87%
Frankeich 98.....87%
NBA Live 98 .....82%

SO SPIELT SICH NBA LIVE 99

Ein Vorteil von NBA Live ist seine freie Konfigurierbarkeit. Egal ob Sie ein Spielchen zwischendurch wagen wollen oder in eine komplette Saison samt Playoffs einsteigen, hier ist alles möglich. Gleiches gilt auch für den Schwierigkeitsgrad, der grob vierstufig angewählt und dann mit Hilfe von Regeleinstellungen auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten wird. Auf den Bildschirmfotos sehen Sie die wichtigsten Menüs, die Sie vor dem Start eines Spiels einmal besuchen sollten.

1. Das Hauptmenü



Hier wählen Sie die Spielart, den Schwierigkeitsgrad und Ihre Teams. Außerdem können Sie auch alle Spieloptionen und natürlich die Regeln einstellen. Über die untere Buttonleiste bearbeiten Sie die Kader, sehen Statistiken ein, laden Spielstände oder starten Mehrspieler-Duelle.

2. Die Regeln



Ganz wichtig! Damit jeder Spieler von NBA Live 99 genau den Spielspaß bekommt, den er verdient, sollten Sie sich kurz mit dem Regelmenü beschäftigen. Ganz nach Belieben spielen Sie entweder wie die echten Profis oder schalten unliebsame Spielfluß-Hemmer stufenweise zurück.

3. Die Joypad-Einstellung



Es gibt kaum eine realistische Bewegung, die Sie nicht mit NBA Live nachstellen könnten. Damit Sie sich dabei nicht die Finger brechen, ist ein Gamepad obligatorisch. In diesem Bildschirm können Sie die Tasten Ihres Lieblingswerkzeugs frei konfigurieren und der Einstellung einen Logbucheintrag zuweisen.

4. Die Kameras



Gleich neun Kamera-Perspektiven bietet Ihnen EA Sports für NBA Live 99 an. Suchen Sie sich diejenige heraus, die Ihnen die beste Übersicht bietet – wir empfehlen die Presse-Variante. Neu: Stufenlos können Sie den Zoom-Level jeder Ansicht einstellen, außerdem läßt sich ein Automatik-Zoom in der Wurfzone aktivieren.

5. Los geht's!



So, die Einstellungen für Kameras, Joypad-Belegung und Regeln stehen ab sofort für jeden Spielstart zur Verfügung, dann liegt die Wahrheit für Sie nun endlich auf dem blanken Parkett. Mit etwas Übung zaubern Sie schon nach kurzer Eingewöhnungszeit die herrlichsten Dunks in die Körbe. Profis finden im Superstar-Modus starke Gegner.

6. Das Pausenmenü



Oh, etwas vergessen? Richtig, die Team-Strategie! Über das Pausenmenü (Taste ESC) gelangen Sie jederzeit zu den Teameinstellungen zurück. Hier wählen Sie die richtigen Offensiv- und Defensiv-Taktiken, verordnen Doppel- und Manndeckung oder stellen auf die erstklassige automatische Auswahlfunktion der Strategien um.



Selbst aus der ungewohnten Verfolger-Perspektive läßt sich NBA Live 99 nach einiger Zeit sehr gut spielen.

keine Wünsche mehr offen läßt. Ein verbessertes Paßsystem sorgt nun dafür, daß auch Bälle über längere Distanz ihre vorbestimmten Abnehmer finden. Besonders motivierend ist natürlich, wenn ein zuvor angesagter Spielzug über sechs Stationen tatsächlich zum erfolgreichen Abschluß führt. Wem das zu kompliziert ist, der überläßt die Wahl der Laufwege einfach dem Auto-Coaching. Ihre PC-Mitstreiter „merken" sich dabei besonders erfolgreiche Wurfpositionen und steuern diese automatisch häufiger an. Das Ergebnis ist nach ein paar Spielen ein auf Ihre Vorlieben zugeschnittenes Spielsystem. Herz, was willst du mehr!

Steuer-frei

Keine Frage, trotz einer direkteren Steuerung gehört NBA Live 99 zu den am schwierigsten zu beherrschenden Sportspielen. Zwar reicht als Einstieg ein Vier-Tasten-Gamepad aus, auf Dauer sind Sie aber nur mit einem Eingabegerät mit mindestens acht Knöpfen erfolgreich. Kein Wunder, gibt es doch fast keine Basketball-Bewegung, die Sie nicht auf eigene Faust auslösen könnten. Crossover-Dribbling, Fake Shots, Alley Oops, Non-Look-Passes – Kenner schnalzen hier anerkennend mit der Zunge. Weniger versierte Korbjäger müssen aber nicht verzweifeln, denn mit ein paar Mausklicks konfigurieren Sie Ihr Steuergerät ganz nach Ihren Vorlieben, ein wichtiges und absolut notwendiges Feature. Im neuen Trainings-Modus können Sie sich übrigens mit einem beliebigen Akteur auf dem Streetball-Platz austoben und werden dabei noch die eine oder andere Spezialbewegung entdecken. Fast müßig zu erwähnen, daß EA Sports erneut zu Aufnahmen ins Motion Capturing-Studio lud, die Animationen gerieten sehr weich, die Übergänge zwischen einzelnen Moves absolut fließend. Nörgler werden jetzt aufbegehren und vielleicht anmerken, daß dies doch immer schon so gewesen sei. Stimmt, aber deshalb wird es doch nicht schlechter, oder? Tatsächlich scheint kein anderes Programmierteam derzeit über so viel technisches Know-how für die Umsetzung von Bewegungs-Animationen zu verfügen.

Gesichter des Jahres

In Sachen Präsentation zeigt sich NBA Live 99 sogar der starken hauseigenen Konkurrenz überlegen. Realistisch texturierte Spielerköpfe hatte auch NHL schon zu bieten, beim Basketball-Titel sind diese aber sogar noch animiert. So durchzuckt beispielsweise ein schelmisches Lächeln das Gesicht von Scottie Pippen nach einem geglückten Dunk, Reggie Miller dagegen marschiert wild schimpfend und gestikulierend zur Auswechselbank, wenn ein nerviger Schiri ihm soeben das dritte Foul zugesprochen hat. Nicht nur alle (!) Original-Gesichter wurden



Vor der Saison können Sie sich wahlweise in den Draft begeben. Stellen Sie sich hier selbst Ihr Dream Team zusammen.



Statistiken satt, warum gibt's das bei FIFA nicht? Bei NBA werden sogar die Auf- und Abwertungen zwischen den Saisons angezeigt.



Es muß nicht immer der Dunk sein. John Stockton zielt von der Dreier-Linie genauso gut.

dreidimensional modelliert und animiert, die Spieler werfen sich während des Spiels auch kurze Sprachfetzen zu und fordern z. B. lautstark den Ball. EA nähert sich mit großen Schritten einer Optik, die realistischen TV-Übertragungen in nichts mehr nachsteht. Atmosphäre wird vor allem durch scheinbar selbstverständliche Kleinigkeiten erzeugt. Dazu gehören z. B. sich verändernde Werbebanden, die perfekte Nachbildung aller Original-Arenen der NBA, ein animiertes (!) und lautstark applaudierendes Publikum oder schlicht die Tatsche, daß alle Akteure automatisch mit den Augen und dem Kopf den Lauf des Balles verfolgen. Wahnsinn! Um bei all dem Gewusel auf dem Feld den Überblick zu behalten, können Sie zwischen neun Kamera-Ansichten wählen. Alle sind tatsächlich spielbar und eine stufenlose Zoomfunktion sorgt zusätzlich für eine fast grenzenlose Wahl der Perspektive.

Aufholjagd

Bislang mußten Basketball-Fans bei EA ohne einen Kommentator auskommen, doch die sprachlose Zeit gehört nun auch der Vergangenheit an. DSF-Mann Michael Körner wurde für den Spielzug-Kommentar verpflichtet und schwingt sich problemlos zum neuen Sprecherstar aller EA Sports-Titel auf. Fachwissen, gute Betonung und Abwechslungsreichtum zeichnen seine Kommentare aus, hier können Herren wie Poschmann und Hansch noch viel lernen. Wer dennoch lieber englische Stimmen zum amerikanischen Geschehen hören möchte, schwimmt nicht auf dem Trockenen, denn auch der Original-Kommentar findet sich auf dem Silber-

PC ACTION PRÜFSTAND NBA LIVE 99

+ Die beste Grafik und Präsentation im Genre
+ Neuer Einsteiger-Schwierigkeitsgrad
+ Mehrere Saisons hintereinander sind möglich
+ Spieler-Fähigkeiten verändern sich
+ Sehr guter deutscher Spielkommentar, englischer Sprecher anwählbar
+ Perfekte Spielerkontrolle möglich

- Sehr komplexe Steuerung erfordert Einarbeitungszeit
- Einige Mehrspieler-Gemeinheiten (siehe Kasten Multiplayer)

Trotz einer Acht-Spieler-Option über Netzwerk oder Internet können nur zwei Rechner miteinander verbunden werden. Ärgerlich ist auch, daß für Multiplayer-Duelle an zwei Rechnern eine NBA-Version nicht ausreicht, sondern eine zweite Vollversion erworben werden muß – einer der wenigen Kritikpunkte an NBA Live 99.

Sehr lobenswert: Mit einer 3Dfx- oder Riva-Karte läßt sich NBA Live 99 ab einem P 200 in der Auflösung von 640x480 Bildpunkten mit allen Details flüssig spielen. Die Generations-Unterschiede der Grafikkarten fallen dabei kaum ins Gewicht. Etwas unverständlich ist, warum EA Sports für NBA Live 98 keine höheren Auflösungen anbietet, bei NHL 99 war das schließlich auch möglich.





AUFLÖSUNG 640x480 – ALLE DETAILS

P 166, 16 MB	Software	80%
	3Dfx	80%
	Riva	40%
	Software	20%
P 200, 32 MB	3Dfx	90%
	Riva	90%
	ATI Rage Pro	65%
	Software	55%
PII 333, 64 MB	3Dfx	100%
	Riva	100%
	ATI Rage Pro	85%
	Software	75%

AUFLÖSUNG 640x480 – KEINE DETAILS

P 166, 16 MB	3Dfx	65%
	Riva	55%
	ATI Rage Pro	20%
	Software	10%
P 200, 32 MB	3Dfx	75%
	Riva	70%
	ATI Rage Pro	50%
	Software	20%
PII 333, 64 MB	3Dfx	100%
	Riva	100%
	ATI Rage Pro	75%
	Software	65%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

Die neu gestaltete Menügrafik ist diesmal eher zweckmäßig denn schön geraten, die Spieloptik ist aber über jeden Zweifel erhaben und schlägt auch die Sportkonkurrenz aus eigenem Hause. Sogar die selbstgefälligen Beaus aus NHL 99 können mit den Basketballern nicht mehr mithalten.



Erstmals animiert: das Publikum bei EA.

Auch die Bankspieler verfolgen das Geschehen jetzt interessiert.

Perfekt: Die in Echtzeit berechneten Spiegel-Effekte sind absolute Genre-Spitze!

Verärgert beobachten die Celtic-Spieler den unvermeidbaren Dunk.

Rund 25 verschiedene Dunk-Animationen gibt es in der 99er-Version.

Ähnlich wie bei FIFA 99 gibt es kaum eine Bewegung, die die Basketballer nicht ausführen können. Allerdings dürfen Sie hier Ihre Joypad-Belegung – und nur mit einem solchen Steuergerät macht das Spielen Sinn – völlig frei konfigurieren. Zur Bewältigung der Grundfunktionen reicht dabei ein Vier-Button-Gerät, richtig zaubern können Sie aber erst mit mindestens acht Knöpfen. Wir empfehlen zur optimalen Spielkontrolle entweder die Gamepads Microsoft SideWinder oder Gravis Pro. Bis Sie alle Feinheiten der sehr direkten Steuerung beherrschen, sollten Sie ein paar Übungsstunden einplanen.

Notwendig ist lediglich eine Installation von 19 MB. NBA Live 99 erlaubt aber eine fast stufenlose Staffelung der Installationsgröße. Sinnvoll für einen schnellen Spielablauf sind neben den 19 notwendigen MB noch die Gameplay-Grafiken (110 MB) und die Menü-Grafiken (21 MB).

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x CD-ROM:
Minimalinstallation (19 MB): ***Langsam***
Normale Installation (150 MB): ***Gut***
Vollinstallation (468 MB): ***Sehr gut***

FACE-LIFTING



Shaq O'Neil

So detaillierte Köpfe hat die PC-Sportwelt bisher noch nicht gesehen. Besonders beeindruckend: Die Gesichtsausdrücke verändern sich je nach Spielsituation ständig, außerdem verfolgen die Ballkünstler den Lauf des Balles. Sicher hätten Sie die abgebildeten Herren auch ohne die eingeblendeten Namen erkannt, oder?

ling. Spannend im Sport-Genre ist seit Jahren lediglich die Frage, welches der drei EA Sports-Geschütze zu Weihnachten spielerisch die Nase vorn hat. Lag NBA Live 98 in der letzten Saison noch mit einigem Abstand hinter FIFA und NHL, so konnten die Basketballer jetzt zumindest einen Platz gut machen und müssen sich nur knapp dem rasanteren NHL 99 geschlagen geben. Es ist also müßig zu betonen, daß sich ein Update auf die neue Version auch für Besitzer des Vorgängers lohnt. Unterm Strich waren die NBA Live 99-Entwickler im abgelaufenen Jahr am fleißigsten – und haben fast alles richtig gemacht.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Wen interessiert schon der Streik in der NBA, wenn Sie sich die Action auch selbst auf den Bildschirm holen können? Technologisch ist NBA Live 99 das beste Spiel von EA Sports. Die Bewegungs-Animationen gerieten sehr weich, die Original-Gesichter der Spieler sind situationsabhängig animiert, alle Stars genau zu erkennen – besser geht's kaum noch. Die Spielgeschwindigkeit wurde etwas angehoben, was dem Spielfluß auch dank der perfekt konfigurierbaren Steuerung zugute kommt. Ganz so flott wie NHL 99 spielt sich das Basketball-Pendant aber doch nicht, eigentlich fast der einzige Kritikpunkt an NBA Live 99. Dank der Manager- und Draft-Optionen kommt auch nach längerem Ballgeschiebe keine Langeweile auf, erstellen Sie sich einfach Ihr eigenes Dream Team oder päppeln Sie eine armamputierte Gurkentruppe langsam auf – extrem spannend. Im Gegensatz zu FIFA 99 lohnt sich bei NBA Live ein Update auch für die Besitzer der Vorversion auf jeden Fall. Weit und breit zeigt sich kein anderes Programm, das den EA-Korbjägern auch nur im entferntesten das Wasser reichen könnte. «



Antonio Davis beim Drei-Punkte-Wettbewerb. In 60 Sekunden können Sie von fünf Positionen maximal 25 Bälle versenken.



Dennis Rodman mit kleiner Flugeinlage. Stellen Sie ein, wie viele solcher Replays Sie automatisch während des Spiels sehen wollen.



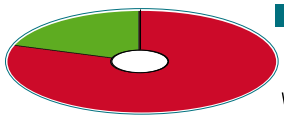
KOMMENTAR

» Mir ist NBA Live 99 noch immer einen Tick zu träge – böse Zungen könnten aber (wahrscheinlich zu Recht) behaupten, daß dies an meinem berüchtigten NHL 99-Scheuklappenblick liegt. Denn diese Basketballsim ist mindestens so riesig wie Washingtons 2,31-Meter-Männchen Gheorge Muresan! Besonders motivierend finde ich die Möglichkeit, daß man jetzt über zehn Saisons hinweg mit seinem Team kämpfen und fiebern kann. Über die Präsentation brauchen wir gar nicht zu diskutieren. Kollege Christian „Air" Bigge hat dazu alles gesagt. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	PII 300, 32 MB RAM, Voodoo2- RivaTNT-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. PC, 8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Joypad	Sprache:	dt. oder engl.
CD/HD:	462 MB/19-470 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	96%	Sound:	90%
Genre:	Sportspiel		

90% Einzelspiel

90% Multiplayer



» Das schönste EA-Sportspiel, etwas langsamer als NHL «



Die P-38 Lightning wurde beim Angriff auf einen deutschen Flugplatz von der Flugabwehr getroffen und sucht qualmend den Heimweg.



Die halbtransparenten 3D-Wolken sorgen für ein ganz neues Fluggefühl. Das Wetter kann von klar bis sehr trüb eingestellt werden.

World War 2 Fighters • Flugsimulation

LUFTDUELLE

Noch nie zuvor war der digitale Luftraum über Europa im 2. Weltkrieg so heiß umkämpft wie in diesen Winter. Nach jahrelanger Warterei kommen gleich einige Hersteller mit Luftkampfsimulationen dieser Ära daher. In der letzten Ausgabe konnten Sie bereits die Tests zu European Air War von MicroProse und Microsofts Combat Flight Simulator lesen. Dieses Mal gesellen sich noch die Simulations-Profis von Jane's (EA) hinzu. Der Dogfight beginnt von neuem...

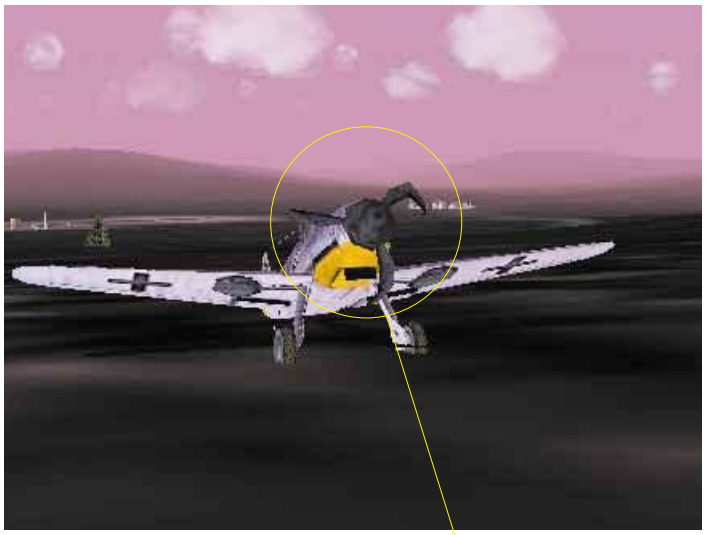
Mit einem rasanten Intro und einem innovativen Menüsystem kommt schon beim ersten Start von WW2 Fighters Stimmung auf. Jane's verzichtet auf eine 0815-Menüsteuerung und versetzt den Spieler stattdessen in ein virtuelles Museum. Anhand von Bildern, Filmen und Texten werden die geschichtlichen Hintergründe und Fahrzeuge erklärt. Besonders beeindruckend ist der Hangar, in dem alle simulierten Flugzeuge stehen und vom Spieler begutachtet werden



Im Flugzeug-Museum: Ein Mausklick auf die Kanzel eröffnet dem Spieler eine Innenansicht des Cockpits, die außerdem noch von einem Sprecher erklärt wird.



Beschädigte Flugzeuge sehen besonders beeindruckend aus: Trümmerteile, zerschossene Leitwerke, Rauch und Flammen.



Nachdem dieser Pilot eine unsanfte Landung hingelegt hat, kann man in der Außenansicht den verbogenen Propeller „bewundern".

können. Mit einem Mausklick auf die einzelnen Elemente – zum Beispiel die Bordkanone – erhalten Sie weitere Informationen. Nach dem Schmöker-Studium der Flugmaschinen und historischer Ereignisse geht es schließlich ums Fliegen. Im Warroom kann der Spieler zwischen Einzelmissionen, Kampagnen und Schnelleinsätzen wählen. Je sieben Trainingsmissionen für die deutsche und die alliierte Seite vermitteln dem Flugschüler die nötigen Grundlagen wie Start, Landung, Navigation und Waffeneinsatz. Im mitgelieferten Missions-Editor darf man nach Herzenslust eigene Einsätze entwerfen und spielen. Während sich die MicroProse- und Microsoft-Simulationen mit den großen historischen Luftschlachten (Luftschlacht um England, Luftkrieg über Deutschland) befassen, konzentriert man sich bei WW2 Fighters einzig und allein auf die letzte große Offensive der Deutschen in den belgischen Ardennen. Der Angriff im Winter 1944/45 war hauptsächlich eine Bodenoperation und die beteiligten Luftwaffen spielten in den Kampfhandlungen eine untergeordnete Rolle. Sie werden deshalb im Verlauf des Spiels viel öfter auf bewegliche Bodenziele als auf gegnerische Flugzeuge treffen. Angriffe auf riesige Bomberformationen, wie z. B. bei European Air War, dürfen Sie nicht erwarten. Dafür ist der Spieletitel Programm: Sieben Jagdflugzeuge stehen Ihnen zur Verfügung. Auf deutscher Seite dürfen Sie in der Bf-109, der FW 190 oder der revolutionären Me-262 (dem ersten Flugzeug mit Strahlantrieb) Platz nehmen. Als Pilot der Alliierten stehen Ihnen die P-47 Thunderbolt, die P-38 Lightning, die P-52 Mustang und die legendäre Spitfire zur Verfügung.

Pompöse Grafik und gute Technik

Grafisch hat man sich bei Jane's schwer ins Zeug gelegt, aber schöne, flotte Bilder haben natürlich ihren Preis. Um in den vollen Genuß zu kommen, sollten ein Pentium II-Prozessor samt Voodoo2-Grafikkarte ihren Dienst im Spielerechner versehen. An den Flugzeugen ist so ziemlich alles zu sehen, was sich bewegt oder unter den Flügeln hängt. Beschädigungen sehen noch beeindruckender aus: Ganze Teile fallen vom Flugzeug ab und wirbeln in der Luft herum. Wer seinen Vogel zu hart auf die Landebahn setzt und dabei mit dem Rotor aufkommt, kann sich in der Außenansicht den verbogenen Propeller ansehen. Wenn ein Pilot in letzter Konsequenz sein durchsiebtes Vehikel per Fallschirm verlassen muß, sieht man

VERGLEICH

Durch den fehlenden Karriere-Modus und die bloße Aneinanderreihung von Missionen hat WW2 Fighters leider die große Chance vergeben, sich mit Abstand an die Spitze des Genres zu setzen. Trotz der nicht ganz so brillanten Grafik-Engine kann sich European Air War dank seiner motivierenden Atmosphäre locker behaupten.

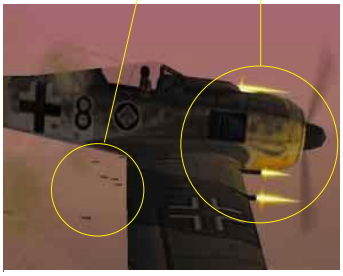
World War 2 Fighters 84%
European Air War 84%
Red Baron 2 3D 82%
Combat Flight Simulator 80%
Flying Corps 78%

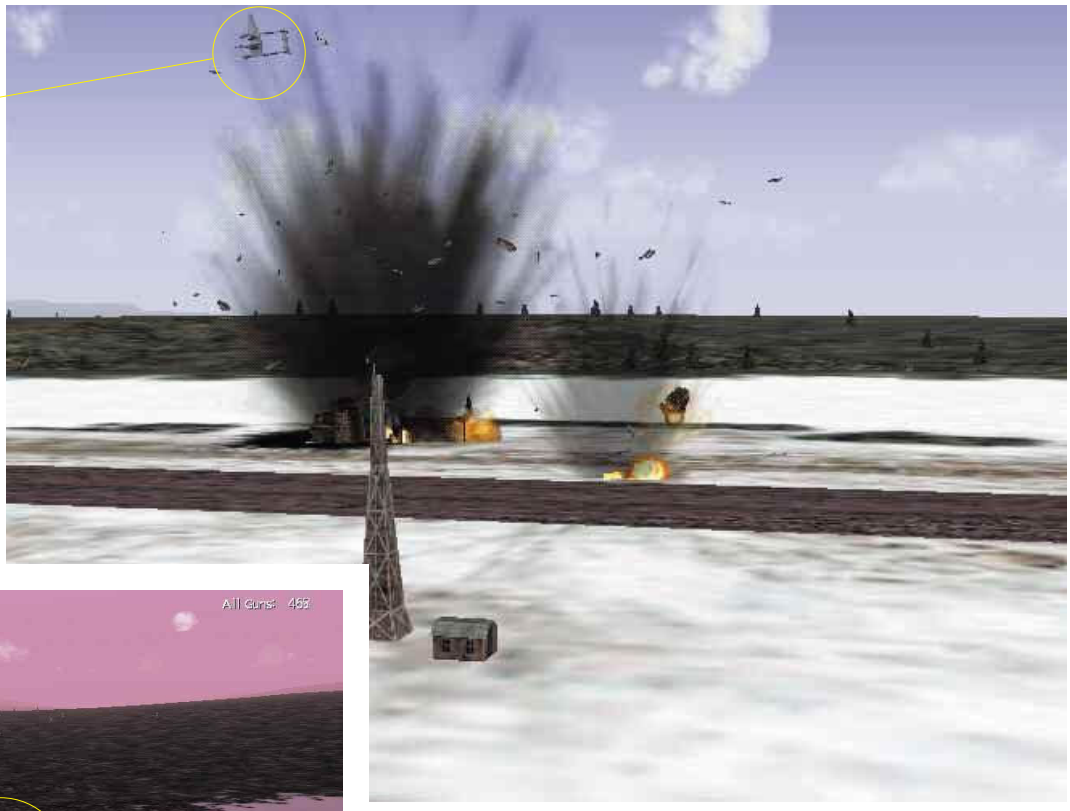


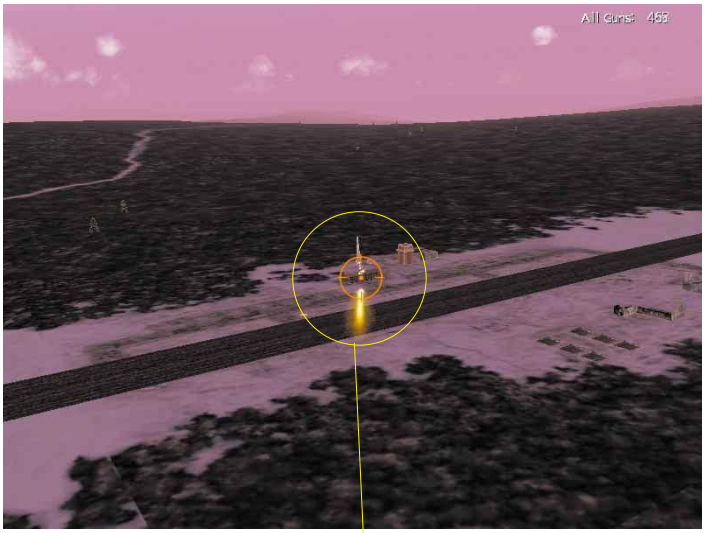
Alle wichtigen Bestandteile der Flugzeuge werden im Museum ausführlich erklärt und gezeigt.

Bei Bombenangriffen bekommt man spektakuläre Explosionen zu Gesicht. Wer zu tief fliegt während eine Bombe einschlägt wird oft schwer beschädigt.

An dieser FW-190 sieht man sehr deutlich das Mündungsfeuer der Bordkanonen und die ausgeworfenen Patronenhülsen.







Angriffe auf Bodenziele stehen häufig im Einsatzbefehl. Sehr realistisch sehen die Einschläge der Geschosse im Boden aus.

sogar die geöffnete bzw. abgesprengte Cockpitkanzel. Anscheinend wurde vor keinem Detail Halt gemacht, die Bordkanonen spucken Mündungsfeuer, Rauch und sogar einzelne Patronenhülsen aus. Wenn Sie ein Fahrzeug oder Gebäude mit der Bordkanone aufs Korn nehmen, sind die Einschläge der Geschosse rund um das Ziel zu sehen und eine gewaltige Explosion verkündet einen erfolgreichen Angriff. Bei der Landschafts- und Himmeldarstellung ist man genauso akribisch vorgegangen wie bei den Flugzeugen. Die transparenten und voluminösen 3D-Wolken sowie die detaillierte Landschaft verleihen dem Spiel ein einzigartiges Fluggefühl.

Bei der Steuerung hat man sich auf die gängigen Befehle beschränkt. Simulations-Veteranen können sich direkt hinter den Joystick klemmen und losfliegen. Das Flugmodell läßt sich in fünf Stufen verstellen, um allen Erfahrungsstufen gerecht zu werden. Alle möglichen Ansichten und Blickwinkel lassen Sie jeden Grashalm von allen Seiten betrachten. Per Maus können Sie sich jederzeit im Cockpit umschauen und sind so immer über das Kampfgeschehen im Bilde. Wer ohne Cockpitgrafik fliegt, muß auf keine Information verzichten. Per Tastendruck können alle wichtigen Instrumente eingeblendet werden. Ziele werden durch ein Extrafenster gezeigt und mit einem Kasten markiert. Befindet sich der Gegner außerhalb des Sichtfeldes, führt Sie ein Pfeil auf die Fährte Ihres Opfers. Je nach relativer Entfernung zum Ziel ist der Pfeil größer oder kleiner. Das Auffinden der Feinde ist durch diese Hilfen problemlos möglich.



Wichtige Anzeigen lassen sich auch in der Ansicht ohne Cockpit-Darstellung wahlweise hinzuschalten. So entgeht dem Piloten nichts!

Missionen zahlreich, aber fade

Ganz nach der historischen Vorgabe sind die Ziele der Missionen meistens am Boden und nicht in luftigen Höhen zu suchen. Es gilt Panzerkolonnen, Nachschubkonvois und Artilleriestellungen ausfindig und unschädlich zu machen. Natürlich gibt es auch die bekannten Dogfights, aber sie spielen im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern eine weitaus geringere Rolle. Vor jedem Einsatz werden Sie mit einer Introsequenz aus der Spiel-Engine über historische Hintergründe und die Missionsziele aufgeklärt. Der Einstieg in den jeweiligen Einsatz erfolgt nicht immer auf dem Rollfeld, son-

KOMMENTAR



» Nudeln al dente ohne Soße! So kommt mir Jane's WW2 Fighters vor. Die Grundlage ist perfekt! Ein technisch exzellenter Flugsimulator mit grandioser Grafik und einem überaus realistischem Fluggefühl. Leider hat man vor lauter Eifer – mal wieder – das Spiel vergessen. Es ist mir absolut unverständlich, warum es weder einen Karriere-Modus noch eine fortführende Storyline gibt. Ich kann mich in keiner Weise mit meinen Leistungen als Pilot identifizieren. Liebe Programmierer bei Jane's: Es kann doch so schwer nicht sein! Warum laßt ihr ein so fabelhaftes Produkt durch solche Kleinigkeiten in die Mittelmäßigkeit abrutschen? Es ist doch zum Heulen. Mit ein klein bißchen mehr Arbeit wäre WW2-Fighters das neue Maß im Genre geworden. «



Die Lichtverhältnisse zu verschiedenen Tageszeiten sorgen für besonders schöne Bilder.

dern recht oft bereits in der Nähe des Ziels in der Luft. Langweilige Streckenflüge werden so vermieden. Auch wenn Sie selbst starten, sind Sie dank des Zeitraffers (maximal achtfache Geschwindigkeit) schnell am Ort des Geschehens.
Leider sind die Kampagnen nichts anderes als eine Folge von Missionen, die relativ lieblos aneinandergereiht wurden. Sie können sich zu Anfang für eine der beiden Seiten entscheiden und fliegen dann verschiedene Einsätze im Verlauf der Ardennen-Offensive. Besonders negativ fällt auf, daß es keinerlei Verbindung des Spielers zum Geschehen gibt. Sie fristen als namen- und geschwaderloser Pilot ihr Dasein. Die Leistungen des Spielers werden in keinster Weise dokumentiert: kein Name, keine Staffel, keine Abschußliste und von Orden für Heldentum weit und breit keine Spur. Innerhalb der Kampagne haben Sie weder ein einheitliches Flugzeug noch einen festen Stützpunkt. Da Ihre eigenen Leistungen keinerlei Auswirkungen auf den Spielverlauf haben, ist es völlig irrelevant, ob Sie Ihren Vogel tatsächlich landen oder in die nächste Baumkrone setzen. Unbeeindruckt von Ihrem Ableben geht die Kampagne nämlich nahtlos weiter. Obwohl man bei Jane's ein ausreichend detailliertes Briefing spendiert hat, ist die Nachbesprechung der Einsätze sehr dürftig. In einer schnöden Liste werden lediglich die Abschüsse des Verbandes und Ihres Piloten aufgezählt. Obendrein gibt es nur zwei Arten, eine Mission zu beenden: Erfolg oder Mißerfolg. Teilerfolge und Sekundärziele gibt es nicht.

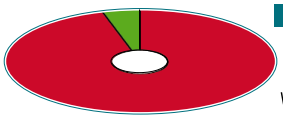
Christian Müller

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 32 MB RAM, Direct 3D		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Gamepad, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.100 MB/42 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Janes/Electronic Arts	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik:	88%	Sound:	85%	Genre:	Hist. Flugsim.

84% Einzelspiel

86% Multiplayer



»Technisch brillant, aber ohne motivierende Pilotenkarriere«

Apache Havoc • Flugsimulation

DOPPELPACK

Der AH-64D Longbow Apache war in der Vergangenheit bereits vielfaches Simulationsobjekt. Razorworks widmet sich jedoch neben dem wohlbekannten Angriffshelikopter der US-Army zugleich noch seinem russischen Gegenstück. In Apache Havoc feiert aber nicht nur der Mil-28B Havoc Premiere.



Ein Volltreffer auf Wohnhäuser läßt deren Fassade zusammenbrechen. Nur so sind einzelne Infanteriesoldaten außer Gefecht zu setzen.

Das unlängst gegründete Entwickler-Studio Razorworks legt damit auch sein Erstlingswerk vor. Das Team um Chef Kevin Bezant rekrutiert sich aus ehemaligen Digital Integration-Mitarbeitern (Tornado, Apache Longbow, Hind) und hat sich mit Apache Havoc (AH) ein spezielles Ziel gesetzt. In Zusammenarbeit mit Empire ist die Hubschrauber-Simulation nur der erste Teil eines größeren Multiplayer-Projektes. Die Engländer planen, ein virtuelles Schlachtfeld zu simulieren, auf dem Piloten Seite an Seite oder gegeneinander antreten. Apache Havoc macht hierfür nur den Anfang, der bereits angekündigte Folgetitel Comanche Hokum soll zu diesem Projekt beisteuern.

Schwieriges Fliegen ohne Flügel

Helikopter sind um einiges schwieriger zu fliegen als Flugzeuge. Als Pilot müssen Sie ständig die Rotordrehzahl, den Anstellwinkel der Rotorblätter und den Heckrotor im Auge behalten und korrigieren. Da werden eigentlich simple Manöver wie der Geradeausflug, Kurven, Start und Landung für Anfänger schon zu einer Herausforderung. Wer sich dann noch im Kampf bewähren will, muß das Fluggerät nahezu perfekt beherrschen, um nicht im nächsten Baum zu landen oder wie eine Rakete auf schwindelerregende Höhen zu steigen. Bereits beim Einstieg in die Simulation merkt man AH seine Multiplayer-Ausrichtung an. Razorworks scheint davon auszugehen, daß eine theoretische Lehrstunde in Form des Handbuchs ausreicht, um die nötigen Manöver zu erlernen. Geübt werden darf nur im Freiflug-Modus, interaktive Trainingseinsätze sind nicht vorhanden. Für ungeübte Einzelspieler ein echter Stolperstein.

Virtuelles Schlachtfeld

Wer sich in seinem Drehflügler jedoch sicher genug fühlt, kann sich in den „echten" Kampf begeben. Dazu stehen drei Schauplätze zur Verfügung: Kuba, das „Goldene Dreieck" (Thailand – Laos – Kambodscha) und Georgien. Nachdem Sie sich für eine der beiden Kontrahenten entschieden haben, dürfen Sie entweder einen der vorgeschlagenen Aufträge fliegen oder sich eigenmächtig einen eigenen Einsatz im Krisengebiet zusammenbasteln. Richtige Missionsaufgaben erhält der Spieler dabei jedoch nicht. Im Hintergrund der Simulation wird der gesamte Konflikt mit mehreren hundert Luft- und Bodeneinheiten berechnet. Die Leistungen der anderen Einheiten beziehen sich dabei nur indirekt auf den eigenen Erfolg. Wenn Sie besonders viele Ziele zerstören, stoßen die digitalen Kameraden natürlich auf weniger Widerstand und haben es so leichter. Wer hingegen seinen Vogel andauernd zu Schrott fliegt, hilft der Kampagne auch nicht weiter, da der Bestand an Treibstoff, Munition und Helikoptern beschränkt ist. Sie fliegen zwar beständig Einsätze, können aber in keinster Weise nachvollziehen, was Ihre übrigen Truppenteile anstellen. Erfolge und der



VERGLEICH

Apache Havoc darf sich durchaus als gute Hubschrauber-Simulation bezeichnen. Leider reichen die vielen Details und das tolle Niedrigfluggefühl spielspaßmäßig nicht aus, um in die Bereiche eines Comanche oder Longbow vorzudringen. Dafür fehlen Razorbacks Erstlingswerk die nötige Spieltiefe sowie ein klar strukturierter und motivierender Einspieler-Modus. In Sachen Flugmodell und Optik hat es aber gegenüber Team Apache klar die Rotoren vorn.

Comanche 3 .....90%
Longbow 2 .....88%
Apache Havoc 72%
Team Apache ..(abgewertet) 70%



AH simuliert den Tag- und Nachtzyklus in Echtzeit.



Bei zu wenig Tageslicht schaltet sich die Cockpitbeleuchtung ein.

PC ACTION PRÜFSTAND APACHE HAVOC

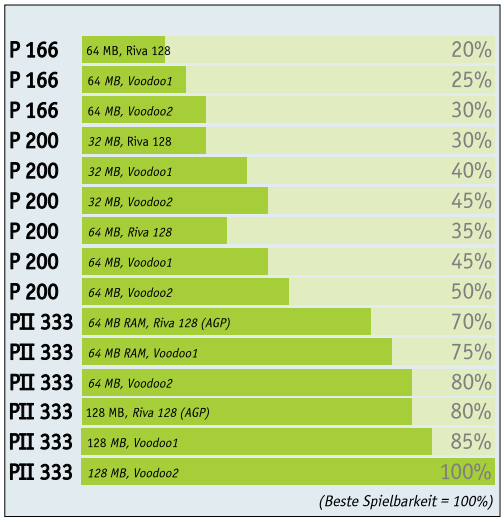
+ Drei dynamische Kampagnen
+ Interessante Einsatzgebiete
+ Simulationspremiere des Mil-28B Hokum
+ Gutes Flugmodell
+ Hervorragendes Niedrigfluggefühl
+ Detailreiche Nichtspieler-Einheiten
+ Große Stadt- und Waldgebiete

- Nur eine Bildauflösung (640x480)
- Zahlreiche Grafikfehler
- Unbefriedigendes Schadensmodell
- Keine Pilotenkarriere
- Wenig Fliegeratmosphäre
- Kein Trainings-Modus

Obwohl Apache Havoc von Grund auf als Multiplayer-Spiel konzipiert ist, war diese Option in der uns vorliegenden Version Beta 1.11 nicht testfähig. Wir reichen die Spielspaßwertung im Multiplayer-Betrieb in einer der nächsten Ausgaben nach.

Für die Standard-Installation benötigen Sie ca. 350 MB Festplattenspeicher. Eine konfigurierbare Installations-Option bietet Apache Havoc nicht an. Trotz der großen Datenmenge auf der Festplatte kommt es beim Nachladen von Texturen zu kleinen Rucklern in der Grafikdarstellung.

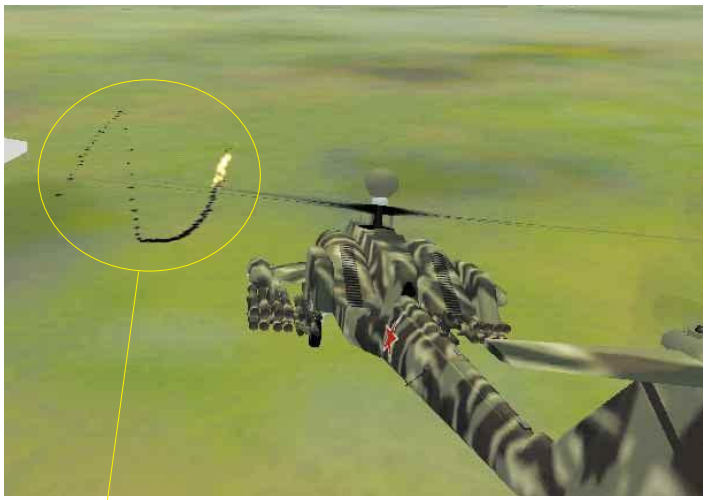
Apache Havoc geht durch die vielen dargestellten Details und die im Programmhintergrund laufenden Berechnungsroutinen an die Leistungsgrenze handelsüblicher PCs. Vernünftig spielbar ist die Hubschrauber-Simulation trotz der niedrigen Standardauflösung von 640x480 erst ab einem PII 333 mit einer Voodoo-Grafikkarte. Je mehr Arbeitsspeicher Sie im Rechner haben, desto besser.



Verlauf der Auseinandersetzung lassen sich lediglich an einem Balken ablesen, der die Machtverhältnisse widerspiegelt. Klassische Einzelmissionen, z. B. Zerstörung der Brücke an Punkt X, gibt es deswegen überhaupt. Sie können nur wenige Missionstypen (Aufklärung, Luftunterstützung etc.) auswählen und fliegen. Im Prinzip sind die gebotenen Einzelmissionen nichts anderes als ein Auszug aus den Kampagnen. Die Rolle des Spielers im „großen Bild" ist damit nicht besonders gut nachvollziehbar. Einerseits gibt es zwar ein Pilotenlogbuch, in dem statistisch die Erfolge und Mißerfolge dokumentiert werden, aber einen richtigen Spieler-Charakter, dessen Karriere Sie miterleben können, werden Sie vergeblich suchen. Ein zu Spielbeginn angelegter, neutraler Piloten-Charakter kann in AH für beide Seiten fliegen, abstürzen und trotzdem weiter existieren. Wie bei vielen Flugsimulationen fehlt so leider der persönliche Bezug zum Spiel.

Ansichtssache

Während Sie sich in Jet-Simulationen mit Überschallgeschwindigkeit in luftigen Höhen herumtreiben, ist der beste Freund und gleichzeitig größte Feind des Helikopter-Piloten der Boden. Um unerkannt zum Ziel zu kommen, wird jede nur denkbare Deckung genutzt. Razorworks hat in AH sehr darauf geachtet, daß der Spieler echte Niedrigflug-Taktiken auch umsetzen kann (siehe auch Kasten Schattenseiten und Glanzlichter). Dafür finden sich Waldgebiete, die sich über Gebirgs- und Hügellandschaften erstrecken, es gibt Flußtäler, Straßenschluchten und Stadtlandschaften. Wälder werden durch einige Bäume am Rand angedeutet und existieren ansonsten nur als große, angehobene Grünflächen. Dadurch ist es möglich, den Waldrand als Deckung zu benutzen oder eine Schneise entlangzufliegen. Auf der anderen Seite jedoch wurde an der Landschaft in puncto Detail zugunsten der Funktionalität gespart. Viele Flächenbegrenzungen wie Straßenränder, Vegetationsflächen, Fluß- und Meeresufer sind



Ein Havoc feuert mit seiner Bordkanone. Deutlich sind die Einschlaglöcher der Kugeln zu sehen, die auch später noch sichtbar bleiben.

HOHE DETAILTIEFE



Die bis zu 400 Quadratmeilen großen Kampagnengebiete sind reich an baulichen und landschaftlichen Details. Links eine Hafenanlage mit Lagerhäusern, Kaimauern und zur Entladung vor Anker liegenden Frachtschiffen.



Fast 100 Nichtspieler-Einheiten werden in den Kampagnen mitsimuliert. Bei deren Gestaltung hat sich Razorworks viel Mühe gegeben. Alles ist separat animiert, bei diesem Abrams-Panzer z. B. bewegen sich Ketten, Geschützturm sowie Panzerkommandant in der Luke.



Selbst an kaum auszumachende Infanterie-Einheiten wurde gedacht. Dieser Infanterist hat sich auf einem Hausdach postiert, um mit seiner mobilen Stinger-Rakete jeden Luftangriff im Keim zu ersticken.

SCHATTENSEITEN UND GLANZLICHTER

Neben dem nur schwer zugänglichen und nüchteren Einspieler-Modus sowie dem gut gelungenen Flugmodell gibt Apache Havoc auch im Bereich der grafischen Ausgestaltung und des gesamten Spiel-Designs ein recht zwiespältiges Bild ab.

Negativ



Das Schadensmodell und seine optische Darstellung in der Spielgrafik beschränken sich ausschließlich auf die Zustände „unversehrt" und „zerstört".



Unlogisch: Über dieser A-10 konnte das Hangar-Dach weggeschossen werden, ohne daß die Maschine dabei Schaden genommen hätte.



Trotz der hohen Detailfülle sind Landschafts-Elemente wie Straßen oder Flüsse sehr eckig und wirken reichlich unrealistisch.



Im Anflug auf Stadtgebiete klebt die Grafik-Engine erst in allerletzter Sekunde die Oberflächenstrukturen auf die sonst einfarbig grauen Polygon-Objekte.

Positiv



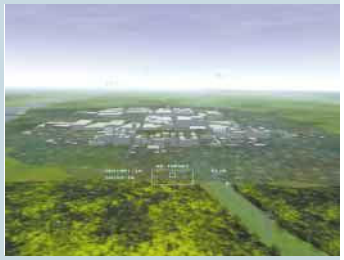
Die Deckungsmöglichkeiten durch Wälder, Baumreihen, Straßen und Häuserschluchten verleihen Apache Havoc ein einmaliges Hubschrauber-Fluggefühl.



Die Möglichkeiten des Niedrigfluges verleihen der Simulation neue taktische Aspekte, wenn Sie sich z. B. durch ein Flußtal an den Gegner herantasten.



Die Topographie macht einen realistischen Eindruck. In AH fliegen Sie nicht nur über kahle, flache Hügel, sondern müssen auch hohe Gebirgskämme passieren.



Eine solche freie Sicht bis zum Horizont und die wirklich imposanten Stadtlandschaften hat es in dieser Qualität in noch keiner Flugsimulation gegeben.

viel zu eckig geraten. Wirklich neu sind die Städte. Wo man in anderen Genre-Vertretern mit grau-karierten Flächen mit einigen unpassend wirkenden 3D-Objekten vorlieb nehmen muß, hat man hier Siedlungen mit mehreren Dutzend Gebäuden vor sich. Allerdings zeigt die Grafikdarstellung bei diesen hohen Polygonzahlen auch ihre Schwächen (siehe dazu Kasten Schattenseiten und Glanzlichter).

Zwiespältiges Bild

Im Zeitalter der 3D-Beschleunigung kommt AH in nur einer einzigen Auflösung (640x480 Bildpunkte, Direct3D) daher. Dafür sehen Objekte allesamt überzeugend aus und weisen interessante Details auf. So landet z. B. ein Transporthelikopter neben dem Spieler und öffnet seine Ladeluken oder Kampfjets stehen mit geöffneter Kanzel im Hangar. Umso schmerzlicher ist es, daß Razorworks an anderen Stellen gespart hat. Beispielsweise sind kleinere Beschädigungen an unter Beschuß stehenden Objekten nicht zu sehen. Wenn Sie auf eine geparkte F-16 schießen, explodiert diese plötzlich unvermittelt und bleibt dann als ausgebranntes Wrack zurück. Ebenfalls verwunderlich ist die nicht korrekt berechnete Schadenswirkung. So ist es möglich, einem parkenden Flugzeug den Hangar über der Kanzel wegzuschießen, ohne daß der stählerne Vogel auch nur einen einzigen (sichtbaren) Kratzer abbekommt. Prinzipiell kennen Objekte nur zwei Zustände: intakt oder zerstört. Doch auch hier wieder ein zwiespältiges Bild, denn die vielen simulierten Nicht-Spieler-Einheiten sehen nicht nur hübsch aus, sondern wurden auch mit einer Sprachausgabe bedacht. Über Funk bekommen Sie jede Menge Statusmeldungen zu hören. Leider gibt es andererseits keine interaktive Kommunikation mit befreundeten Einheiten oder dem Heimatstützpunkt. **Christian Müller**



KOMMENTAR

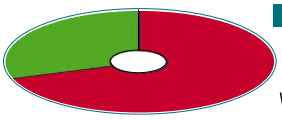
» Klar, es ist wirklich nicht alles stimmig in Apache Havoc. Razorworks Einstand im Simulations-Genre kränkelt in erster Linie am etwas unausgegorenen Singleplayer-Modus, der Spielern ohne Multiplayer-Möglichkeiten einfach zu wenig Flieger-Atmosphäre vermittelt. Auch die teils unsaubere Grafik hätte nicht sein müssen. Dafür aber habe ich seit den seligen Gunship-2000-Zeiten (1992) erstmals wieder das richtige Heli-Gefühl bekommen. Es macht einfach Spaß, sich in der Deckung von Flußufern, Waldlichtungen oder Straßenzügen langsam an den Gegner heranzuschleichen. Das Flugmodell kann auf ganzer Linie überzeugen und auf einem Hubschrauber-Träger im Pazifischen Ozean bin ich auch noch nie gelandet. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95, Direct3D		
Empfohlen:	PII 333, 128 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	438 MB/343 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Razorworks/Empire	Veröffentlichung:	Bereits erhältlich

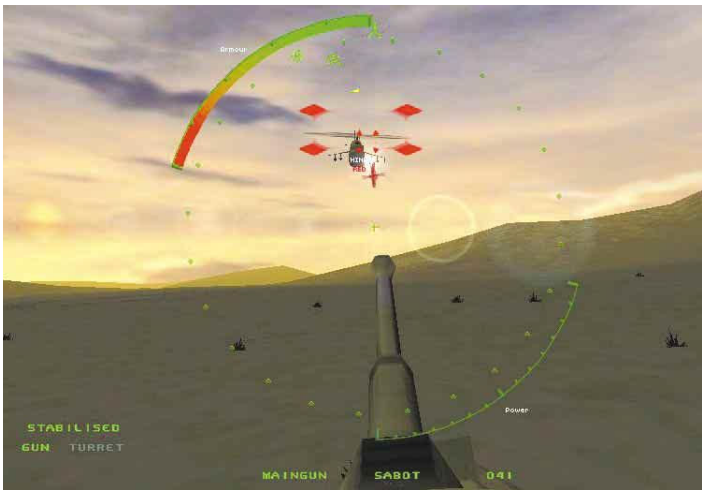
Grafik: 80%	Sound: 76%	Genre: Hubschrauber-Sim

74% Einzelspiel

- % Multiplayer



» Echtes Hubschrauber-Feeling, leider mit Macken «



Hat der Richtschütze einen Gegner im Visier, erscheint eine rote Zielkennung mit Informationen über Zustand und Name der Einheit.



Besonders wenn große Verbände aufeinandertreffen, kommt es zu eindrucksvollen Schlachtenszenen, die die 3D-Engine toll in Szene setzt.

DID betritt neues Terrain und das im wahrsten Sinne des Wortes. Nach den wegweisenden Flugsimulationen TFX, EF 2000 und F-22 ADF verlegen die Briten ihr Engagement auf den Erdboden. Panzerbrechende Granaten schlagen ein, Hochgeschwindigkeitsgeschosse pfeifen durch die Luft und Sie sind mittendrin – in einem riesigen Computer...

Es ist das Jahr 2025 und die Weltregierungen haben sich darauf verständigt, militärische Auseinandersetzungen nur noch in gewaltigen Großrechnern zu simulieren. Im sog. „World Wide War Web" stehen sich die Parteien in ihrer realen Truppenstärke, Ausrüstung und Militärdoktrin gegenüber, ohne auch nur ein Menschenleben zu gefährden. Im Falle eines militärischen Erfolges würde dem Sieger automatisch die Kontrolle über alle elektronischen Systeme wie Geld- und Warenverkehr sowie natürlich die Regierungsgewalt über das Land des Verlierers zugesprochen. Die an und für sich tolle Idee ging aber gründlich in die Hose. Schnell erwies sich das WWWW als gefährliches Betätigungsfeld für Hacker und größenwahnsinnige Saboteure. Die Mechanismen in der wirklichen Welt drohten zusammenzubrechen, niemand wußte mehr, wer die Kontrolle hatte. Wargasm versetzt Sie in die Rolle eines Kommmandeurs, der die totale Kontrolle über ein virtuelles Spezialkommando hat. Damit sollen Sie im WWWW für Ordnung sorgen und die wirklichen Zustände wiederherstellen.

Drei Freunde sollt Ihr sein

DIDs Design-Rezeptur ist ein neuartiger Genre-Mix, in dem Echtzeit-Strategie und Simpel-Simulation in einem adrenalinreichen Actionspiel zusammenfinden. Wargasm vereint verschiedene Genre-Komponenten und macht sich damit für eine wesentlich breitere Zielgruppe interessant als die anspruchsvollen und komplexen Flugsimulationen. Mit dem virtuellen Gefechts-Szenario schließt DID die Kluft zwischen Ego-Shooter und Fahrzeug-basierenden Actionspielen. Innerhalb einer Mission übernehmen Sie wechselweise die Rolle von Infanterie-Soldaten oder sitzen zwischen den Ketten eines Panzerfahrzeugs oder unter den Rotorblättern eines Kampfhubschraubers. Jede

Wargasm • Actionspiel

TRUPPENSPIEL

Truppengattung hat dabei ihre Vor- und Nachteile, die Sie nach taktischen Überlegungen einsetzen oder vermeiden. Wetterbedingungen, Geländeeigenschaften sowie Zahl, Art und Verhalten des Gegners beeinflussen dabei die Entscheidungen. Wargasms cleveres Konzept ist es, daß Sie jederzeit zwischen den drei Gattungen hin- und herspringen und sie im Kampfeinsatz kontrollieren können. Dafür brauchen Sie aber keine dicken Simulations-Handbücher zu wälzen. Soldaten und Panzer werden mit dem gleichen Mechnismus gesteuert. Einen grundlegenden Eindruck von Steuerung und Spielverlauf vermittelt DID in drei Trainingsmissionen. Dort werden Sie als Soldat, Panzerkommandant und Hubschrauberpilot in einer per Sprachausgabe interaktiv moderierten Mission mit dem Gebrauch und den Fähigkeiten der drei Truppengattungen vertraut gemacht. Das Erlernte können Sie in sechs Quick-Missionen sofort anwenden. Die große Herausforderung ist jedoch der Einstieg in besagtes World Wide War Web.



DID zeigt in Wargasm auch unterschiedliche Wetterbedingungen.



Die Stärke der Soldaten ist es, sich unbemerkt anzuschleichen.



So ein Volltreffer macht die Qualität der 3D-Explosionen anschaulich.

Virtuelle Kriegsschauplätze

Auf einer Nachbildung der Weltkarte stehen sieben Gebiete zur Auswahl, die in etwa den Kontinenten entsprechen und sechs bis acht Einzelmissionen beinhalten. Von Beginn an ist jeweils die erste Mission aller Gebiete anwählbar, in der Sie Informationen über Technologie-Level und Truppenstärke des Gegners erhalten. Es empfiehlt sich, die Missionen mit vermeintlich weniger Widerstand zu beginnen, um sich erste Sporen zu verdienen, neue Technologien einzuheimsen und sich mit dem Spielablauf vertraut zu machen. Der gewählte Kontinent zeigt eine Art Missionsbaum, der Sie durch die Gebiets-Kampagne führt und nach der

PC ACTION PRÜFSTAND WARGASM

Wargasm ist bereits auf mittleren PC-Systemen, etwa ab einem P 200 MMX mit Voodoo1-Grafikkarte, in der Standard-Auflösung von 640x480 Bildpunkten gut spielbar. Ab einem PII 266 und einer Voodoo2-Grafikkarte können Sie sogar die höchste Auflösung von 1.024x768 problemlos nutzen. Lediglich bei großen Massenschlachten mit vielen Einheiten geht die Bildrate dann in die Knie. Die Glide-Unterstützung der 3Dfx-Chipsätze liefert gegenüber der Direct3D-Schnittstelle die optisch besseren Ergebnisse.

P 166	32 MB, ATI Rage Pro	35%
P 166	32 MB, Riva 128	35%
P 166	32 MB, Voodoo1	55%
P 200	32 MB, ATI Rage Pro	55%
P 200	32 MB, Riva 128	50%
P 200	32 MB, Voodoo1	65%
PII 333	64 MB, ATI Rage Pro	75%
PII 333	64 MB, Riva 128	80%
PII 333	64 MB, Voodoo1	100%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

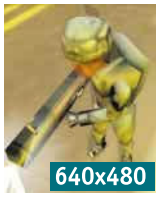
P 166	32 MB, ATI Rage Pro	10%
P 166	32 MB, Riva 128	10%
P 166	32 MB, Voodoo1	40%
P 200	32 MB, ATI Rage Pro	15%
P 200	32 MB, Riva 128	40%
P 200	32 MB, Voodoo1	60%
PII 333	64 MB, ATI Rage Pro	20%
PII 333	64 MB, Riva 128	80%
PII 333	64 MB, Voodoo1	100%

(Beste Spielbarkeit = 100%)

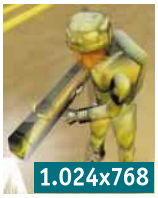
+ *Lange Spieldauer*
+ *Tolle Explosions-Effekte*
+ *Realistische Landschaften*
+ *Detailgenaue Soundausgabe*
+ *Sehr gute Multiplayer-Optionen*

- *Linearer Missionsverlauf*
- *Gewöhnungsbedürftige Steuerung*
- *Hakeliger Mauszeiger*
- *Strategie-Elemente ohne Nutzen*

Wargasm benötigt 196 MB Festplattenspeicher sowie optional zusätzlich 100 MB für eine temporäre Auslagerungsdatei. Damit sind die Ladezeiten während der Missionen entsprechend kurz. Lediglich bei der Verwendung der CD-Audio-Tracks kann es hin und wieder zu kleinen Ruckler in der Grafik-Darstellung kommen.







DIDs Grafik-Engine liefert in allen Auflösungen mit Lichtberechnung, Oberflächenstrukturen und Spezial-Effekten sehr gute Ergebnisse. Insbesondere beim Einsatz des zoombaren Zielfernrohr-Systems aber sind Auflösungen jenseits der 640x480 Bildpunkte zu empfehlen.

Einstiegs-Mission frei wählbare Verzweigungen aufweist. Wenn Sie in einer Mission partout nicht klarkommen: Spielstand laden und es mit einer der anderen Verzweigungen versuchen oder gar in einen anderen Kontinent springen. Nachdem Sie sich einen Auftrag ausgesucht haben, erhalten Sie kurze Hinweise zu Gelände- und Wetterbedingungen sowie den Missionszielen. Auf dieser Grundlage stellen Sie in einem einfachen Taktik-Bildschirm Ihre Eingreiftruppe zusammen, die anfangs aus einfachen Infanteristen, Spähpanzern und schweren Abrams-Tanks besteht. In den fortgeschrittenen Kampagnen erweitert sich das Arsenal dann um erbeutete Militär-Technologien wie Kampfhubschrauber oder HighTech-Panzer. In einem Raster von 5x5 Feldern lassen Sie die Einheiten eine Grundaufstellung einnehmen, in der die Truppe im Zielgebiet abgesetzt wird. Dafür gibt es die strategische Übersichtskarte, die neben der eigentlichen 3D-Ansicht das zweitwichtigste Betätigungsfeld in Wargasm ist. Hier ähnelt Wargasm in gewisser Weise einem stark vereinfachten Echtzeit-Strategiespiel. Sie gruppieren die Einheiten, schicken

SO SPIELT SICH WARGASM

Wargasm vermischt Action- und Strategie-Bestandteile. Wo Sie den Schwerpunkt setzen, bleibt weitestgehend Ihnen selbst überlassen. Für die Missionen gibt es keinen vordefinierten Lösungsweg. Sie können sowohl mit fulminanten Sturmangriffen als auch mit behutsamem Ausspähen und überlegten Flanken-Strategien zum Ziel kommen. Der Wechsel zwischen den Truppengattungen und die rudimentäre Echtzeit-Strategie-Bedienung in der Übersichtskarte erweitern darüber hinaus die Spielmöglichkeiten. Von hier aus haben Sie das gesamte Terrain im Blickfeld, können Auschnitte stufenlos vergrößern, in andere Einheiten umsteigen sowie Marsch-, Angriffs- und Verteidigungsbefehle geben. Außerdem können Sie Nachschub-Hubschrauber anfordern, die Rüstung oder Waffen abwerfen oder Bombardierungs-Flugzeuge beauftragen, einen Zielpunkt in Schutt und Asche zu legen.



Nach der Auswahl der Mission und der Zusammenstellung der Eingreiftruppe wird Ihr Kommando im Zielgebiet abgesetzt. Hier müssen Sie einen feindlichen LKW-Konvoi ausfindig machen sowie anschließend ein Laborgebäude und einen Funkmast zerstören. Am besten ist es, gleich in den Pausemodus zu schalten und nach Echtzeit-Strategie-Vorbild kleinere Einheiten zu gruppieren, die dann per Hotkey immer wieder aktiviert werden können. In der Regel kommt es sofort nach dem Eintritt in die Mission zu heftigem Feindkontakt.

1



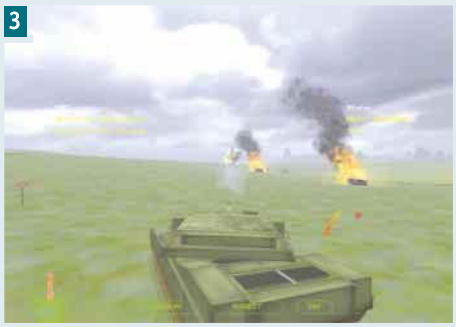
In der Totalen gut zu erkennen: Die ersten Scharmützel sind überstanden. Am Horizont qualmen Panzerwracks. Erst einmal wieder sammeln und dann die gegnerische Basis mit dem Laborgebäude von zwei Seiten angehen.

2



Infanteristen und APCs gruppieren sich und schlagen die Richtung des Wegpunktes ein. Nicht aus Versehen abdrücken, denn die Einheiten können sich auch gegenseitig schaden. Vorsicht ist bei heimtückischen Minenfeldern geboten.

3



Einer der beiden Flanken-Trupps trifft auf dem Marsch zum Wegpunkt auf drei Transport-Trucks: der Konvoi! Für die Sabot-Granaten des Abrams-Panzers ist der geleitlose Treck ein leichtes Ziel: Erster Auftrag erfüllt.

4



Die rechte Flanke nimmt bereits eines der beiden Hauptziele, den Funkmast, ins Visier. Im Vordergrund ist die gegnerische Basis zu erkennen, die durch Zäune, MG-Nester und patroullierende Panzer geschützt ist.

5



Die linke Flanke steht auf einer bewaldeten Hügelkette. Infanterie-Soldaten schalten MG-Nester mit Granaten aus. Per Zielfernrohr überrascht, hat dieser T80 keine Chance gegen die panzerbrechenden Sabot-Granaten des Abrams.

6



Währenddessen fährt die rechte Flanke unbemerkt in Richtung Laborgebäude und kann ohne viel Gegenwehr das Primärziel erreichen. Zwei oder drei Kanonentreffer und das Gebäude stürzt in einem Feuerball in sich zusammen!

VERGLEICH

Zum actionlastigen Wargasm gibt es kein direkt vergleichbares Spiel. Alle hier aufgeführten Vertreter des Action-Strategie-Genres haben einen wesentlich ausgefeilteren Strategie- oder Aufbau-Part. Die hohe Spielspaßwertung für DID basiert auf der überzeugenden Optik und dem spannenden Spielablauf.

Uprising .....(abgewertet) 85%
BattleZone .....(abgewertet) 82%
Rainbow Six 82%
Urban Assault ..(abgewertet) 80%

Sie über Wegpunkte oder geben Verteidigungs- oder Angriffsbefehle. Leider ist die Maussteuerung hier ungenau und hakelig und es braucht einige Geduld, bis die gewünschte Einheit gewählt oder Aktion ausgeführt ist. Auch die Zoom-Option hätte nach dem Vorbild eines Bildbearbeitungsprogramms besser gelöst werden können.

Stärken und Schwächen

Sie werden oft zwischen Landkarte und 3D-Ansicht hin- und herschalten, um auf dem aktuellsten Stand der Truppenbewegungen zu sein. Wargasm verfügt nämlich über ein differenziertes Sichtlinien-System. Panzer und Flugzeuge können beispielsweise gegnerische Einheiten in einem bestimmten Umkreis und bei freier Sicht identifizieren. Diese sind dann auch in der Landkarte sichtbar. Infanteriesoldaten jedoch werden nur eingetragen, wenn sie direkt in Kampfhandlungen verwickelt sind. Spätestens jetzt aber geht es mit der fulminanten 3D-Engine ab in den Actionpart (siehe auch Kasten „So spielt sich..."). DIDs Grafik- und Soundkulisse bietet ein erschreckend realistisches Bild des militärischen Geschehens. Überzeugende dreidimensionale Explosionen und Rauchschwaden sowie die physikalisch korrekte Simulation der Fahrzeuge lassen einen ein ums andere Mal staunen. Selbst in weiter Entfernung sind Bodeneinheiten gut zu erkennen, was der Einsatz des zoombaren Zielfernrohrs auch notwendig macht. Lediglich Hubschrauber und Flugzeuge ploppen erst ab einer gewissen Entfernung ins Bild. Lobenswert ist die Landschafts-Modellierung, die nicht nur mit verschiedenen Terrains aufwartet, sondern auch Berge, Hügel, Senken, Baumreihen und Wälder als strategische Komponenten einsetzt. Gerade an solchen neuralgischen Punkten toben schwere Kämpfe. Die Luft wird vom Kugelhagel durchpeitscht, Granaten schlagen mit ohrenbetäubender Wucht in gepanzerte Fahrzeuge, Raketen und Bomben hinterlassen wahre Kraterlandschaften. Nicht nur zu Spielbeginn empfanden wir das als hektisch und unüberschaubar. Meist hilft in solchen Fällen nur die Pausetaste. Richtig zu schaffen machen kann Ihnen die – vorsichtig ausgedrückt – gewöhnungsbedürftige Steuerung. Panzer und Soldaten werden mit kombinierten Tastatur- und Joystick-Kommandos dirigiert, wobei der Kanonenturm der Fahrzeuge und der Oberkörper der Infanteristen unabhängig von der Fahrt- und Laufrichtung bewegt werden. Ein schweres Manko ist in diesem Zusammenhang, daß die Eingabegeräte auch nicht frei konfiguriert werden können. Sie müssen mit fünf Voreinstellungen zurechtkommen. Das ist unzeitgemäß.

Christian Müller



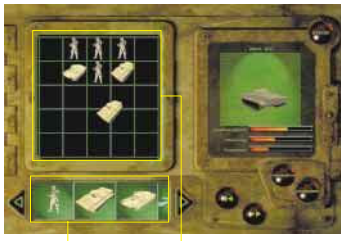
Erst in den späteren Missionen erhalten Sie Kampfhubschrauber, die mit Raketen schnell feindliche Geschützstellungen ausschalten können.



Das World Wide War Web zeigt sieben Krisengebiete. Sie wählen ...



... einen Kontinent und erhalten Gegner-Infos und Missionsbaum.



In einem 5x5-Raster stellen Sie Ihre Einheiten strategisch zusammen, bevor es ins Zielgebiet geht.

KOMMENTAR



» Also mal im Ernst, dieses Spiel ist ziemlich krass! DID tat gut daran, Wargasm als ein fiktives, virtuelles Szenario zu entwerfen, dessen Hintergrundgeschichte in einem Großrechner stattfindet. Punkt! Abgesehen davon bekommen Sie Non-Stop-Action mit extremer Adrenalin-Ausschüttung geboten. Bis die 51 Missionen gemeistert sind, vergehen auch bei Action-Spezialisten leicht 60 Stunden Spielzeit. Im Netzwerk gegen menschliche Gegner hat Wargasm dann fast unerschöpfliches Potential. Trotzdem: Neben dem wirklich tollen audiovisuellen Auftritt stören einige Dinge. Da wären die gewöhnungsbedürftige Steuerung, die hakelig zu handhabende Übersichtskarte und vor allem der vordefinierte Missionsverlauf. Am Ende werden Sie aufgrund des hohen, nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrades bemerken, daß Sie sich die Gegner-Positionen und -Aktionen einprägen und mit gesicherten Spielständen immer wieder von vorne beginnen. Schade eigentlich! «

KOMMENTAR

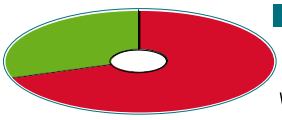


» Wir lernen's im Asterix-Band „Asterix als Legionär": Soldaten bekommen einen üblen Fraß vorgesetzt, um sie bei schlechter Laune zu halten, damit sie grimmiger und besser kämpfen. Haben die Macher von Wargasm ähnliches mit der Steuerung versucht? Bei mir jedenfalls hat dieser perfide Trick nicht funktioniert, mir hat's viel vom Spaß vergällt. Action-Fans mit dem Hang zur Militaristik werden das Spiel trotzdem lieben – zu Recht! Kurioserweise fand ich – bekennender Fan harter Gitarrenklänge – besonders die musikalische Untermalung brillant. Die opulenten, klassischen Stücke machen einen großen Teil der Atmosphäre aus. Auch fürs Auge bietet Wargasm eine Menge. Von der Optik können Sie sich ein Bild machen, wenn Sie sich unsere Videoreportage auf der Cover-CD ansehen. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95, Direct 3D, Glide		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound, CD-Audio
Multiplayer:	16 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	287 MB /195-300 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	DID/Infogrames	Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	86%	Sound:	80%
Genre:	Actionspiel		

83% Einzelspiel

86% Multiplayer



» Adrenalinförderndes Actionspiel mit unnötigen Schwächen «

AXIS & ALLIES



Hierbei handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. In Grundzügen ähnelt es Risiko, ist aber etwas anspruchsvoller und unterhaltsamer. Das Computerspiel hingegen fällt negativ durch extrem schwache Gegnerintelligenz, umständliche Menüführung und zahlreiche Bugs auf. Die immer gleiche Startaufstellung und häufige Abstürze vermiesen sogar den Spielspaß im Mehrspieler-Modus. Ohne Patchkur kann man vom Computerspiel nur abraten. **ag**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	25%
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio	Sound:	20%
Hersteller:	Hasbro Interactive	40%	70%
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Strategie		

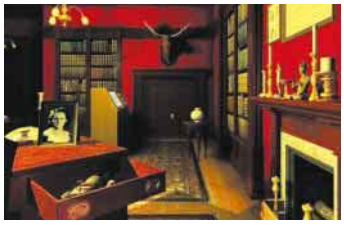
BATTLE GROUNDS



Die Zusatz-CD zum Action-Strategie-Hit BattleZone enthält für Mehrspielerfans 39 Deathmatch- und 16 Strategiekarten – und erhebliche Schwachpunkte: Die von Spielern erstellten 51 Einzelspieler-Missionen können nur umständlich per DOS-Box gestartet werden, Briefings liegen lediglich als txt-Dateien vor, die CD enthält nur wenige Kurzkampagnen und keine neuen Einheiten und die auf der Packung angepriesenen Tools für Editor-Fans fehlen gänzlich. **hfr**

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	80%
Technik:	DDraw, D3D, DSound, CD-Audio	Sound:	70%
Hersteller:	UbiSoft/MacMillan	50%	72%
Preis:	ca. DM 20,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Actionspiel		

BLACKSTONE CHRONICLES



Blackstone Chronicles, ein düsteres Grafik-Adventure in der Myst-Tradition, entstand in enger Zusammenarbeit mit John Saul, dem Autor der gleichnamigen Romanserie. Sie durchstreifen eine alte, menschenleere Villa in Neuengland, die früher als Nervenheilanstalt diente und nun zum Museum umgebaut wird. Auf der Suche nach Ihrem verschollenen Sohn lernen Sie etwas über die Anfänge der Psychotherapie und knacken recht konventionelle Puzzles – ein ziemlich schwerfälliger Psycho-Thriller. **ha**

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win 95	Grafik:	70%
Technik:	DirectDraw, DirectSound, Quicktime	Sound:	62%
Hersteller:	Legend/Mindscape	52%	- %
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Adventure		

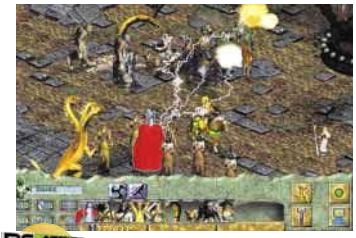
GLOVER



Auf dem Nintendo 64 ein Hit, kann das 3D-Jump&Run Glover auf dem PC nicht so recht überzeugen. Zwar ist die Grundidee originell, einen quietschfidelen Handschuh mit einem Ball durch die Levels springen zu lassen, aber nach dem ersten Überraschungseffekt verliert das Konzept sehr schnell seinen Reiz. Zu umständlich gestaltet sich die Steuerung, zu konsolenlastig ist das Gameplay. Ein netter Zeitvertreib, aber keine ernsthafte Konkurrenz für Croc und Gex 3D. **ha**

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95	Grafik:	65%
Technik:	DirectDraw, DirectSound, Quicktime	Sound:	55%
Hersteller:	Hasbro	63%	- %
Preis:	ca. DM 100,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	3D-Jump&Run		

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION



Diese Version von Lords of Magic bietet zusätzliche Karten, Helden, Artefakte und Gebäude. Neuartige Quests lockern zudem das ansonsten gleich gebliebene Spiel auf. Der Special Edition liegt eine verbesserte Version des Level-Editors bei, mit dem sich nicht nur Karten, sondern auch eine Story und Quests implementieren lassen. Wer rundenbasierte Strategiespiele mag, Fantasy nicht verschmäht und die erste Version noch nicht

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	85%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	86%
Hersteller:	Impressions/Sierra	86%	85%
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Strategie		

METRO-POLICE



Als Cop Jeff Conrad versuchen Sie, im Dschungel einer futuristischen Mega-City den kriminellen Elementen das Handwerk zu legen. Zu Fuß oder mit diversen Fahrzeugen bewegen Sie sich frei durch eine 3D-Welt aus kalten, heruntergekommenen Betonburgen, sammeln Hinweise, indem Sie Passanten verhören, und schlagen sich mit schießwütigen Gesellen herum. Leider schöpft das Spiel sein vorhandenes Potential nicht aus und wirkt technisch stellenweise unausgereift. **ha**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95	Grafik:	66%
Technik:	Direct3D, DirectSound, 3Dfx	Sound:	30%
Hersteller:	VX/Modern Games	49%	- %
Preis:	ca. DM 80,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Action-Adventure		

THINK - MIND GYM



„Lassen Sie Ihre grauen Zellen Farbe bekennen", heißt es im Handbuch von Mind Gym – und genau darum geht es bei der Mischung aus Multimedia-Titel und Spiel. Mit der Think-Reihe will Ravensburger Interactive das Hirnschmalz zum Brodeln bringen. Nett präsentiert geleitet Sie ein guter deutscher Kommentator zu zahlreichen Knobeleien, deren Qualität sich zwischen den Polen „Banal" und „Witzig" bewegt. Spieltiefe suchen Sie hier vergebens, für ein paar nette Stunden ist aber gesorgt. **cb**

Mindestens:	486DX2, 66 MHz, 8 MB, Win3.1	Grafik:	65%
Technik:	SVGA, DirectDraw	Sound:	78%
Hersteller:	Ravensb. Interactive	67%	- %
Preis:	ca. DM 60,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Denkspiel		

WARHAMMER 40K CHAOS GATE



Im Gegensatz zu Final Liberation stehen in Chaos Gate einzelne Squads im Vordergrund. In den Missionen kommen die gleichen Soldaten zum Einsatz, die dadurch ihre Fähigkeiten erweitern und neue Ausrüstungsgegenstände finden. Zusätzlich steigern Videosequenzen und Story die Motivation. Das rundenbasierte Strategiespiel ist anspruchsvoll und unterhaltsam, besitzt aber kleinere Mankos in Sound, Grafik und Steuerung. Für Fans empfehlenswert. **ag**

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95	Grafik:	60%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	65%
Hersteller:	SSI/Mindscape	68%	67%
Preis:	ca. DM 90,-	Einzelspiel	Multiplayer
Genre:	Strategie		



Dichtes Gedränge vor der Kurve herrscht meistens nur bis zum ersten Rempler, danach düsen Sie dem Feld nicht selten nur noch hinterher.



Ein Nachtrennen im Replay-Modus betrachtet. Die Wetter- und Licht-Effekte und die Wiederholungs-Option gehören zu den Stärken von GT.

Briten lieben schnelle Autos und wohl ganz besonders Tourenwagen. Nach Codemasters mit TOCA schickt nun das Entwicklerteam von Elite erneut flotte Straßenflitzer ins Rennen um die Gunst der PC-Piloten. Die Mischung aus Actionraserei und Simulation soll die Oktanzahl im Rennfahrer-Blut erhöhen.

Grand Touring • Rennspiel

TOURISTEN-KLASSE



Die äußeren Rahmenbedingungen sind stimmig: Zehn realen Vorbildern nachempfundene Vehikel (zwei versteckte) bevölkern acht Rundkurse, die später auch rückwärts befahren werden können. Ein vierstufiges Training weist Sie in die Tücken der Fahrphysik ein. Was allerdings eine Einparkübung im Rückwärtsgang für ein späteres Rennen bringen soll, bleibt wohl bis auf weiteres ein Geheimnis der Programmierer. Naja, zuerst einmal sollten Sie im Arcade-Modus ein paar Proberennen von Checkpoint zu Checkpoint angehen oder ein paar Zeitfahrstunden einlegen. Im GT-Kernspiel, dem vierstufigen Meisterschafts-Modus, müssen Sie nicht nur gute Streckenkenntnisse nachweisen, auch Ihr Arbeitsgerät sollten Sie perfekt beherrschen. Bereits im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade geht's hier nämlich richtig zur Sache. In einem drei bis 20 Runden dauernden Gejage dürfen Sie sich eigentlich nicht einen (!) Fehler erlauben, denn dieser läßt Sie fast automatisch den Anschluß an das stets dichtgedrängte Feld der sieben PC-Piloten verlieren.

Kolbenfresser

Gut, ein hoher Schwierigkeitsgrad muß sich nicht unbedingt negativ

VERGLEICH

Der Konkurrenzkampf im Genre ist nicht erst seit diesem heißen Rennspiel-Herbst enorm groß. Technische Prunkstücke wie NFS 3 treten gegen Spielmodi-Wunder wie Nice 2 oder aufwendige Mixturen aus Action und Simulation wie TOCA an. Da ist es von Empire beinahe grob fahrlässig, ein unreifes Produkt auf die Piste zu treten, obwohl in dem Titel mehr Potential steckte. Doch leider bremst sich Grand Touring in vielerlei Hinsicht zu oft selbst aus, um mit um die Meisterschaft fahren zu können.

Nice 2 .....86%
Need For Speed 3.....85%
TOCA 81%
Dethkarz 69%
Grand Touring 62%

auf den Spielspaß auswirken, wenn das Fahrmodell stimmig ist und es nicht unfair zugeht. Zunächst scheint auch alles in Ordnung: Umfangreiche Setups erlauben die Abstimmung der Straßenflitzer auf die fünf verschiedenen Wetterbedingungen, die Steuerung arbeitet zumindest mit einem Lenkrad zufriedenstellend direkt und erlaubt schnelle Korrekturen bei einem drohenden Ausbruch des Hecks. Der Reifenabrieb, das Lastwechselverhalten und die Kollisionsabfrage bei Überholmanövern werden exakt berechnet, hier gibt' also keine Symptome für einen emotionalen Motorschaden, oder? Doch, denn das exakte Fahrmodell scheint offenbar nur für das eigenhändig gesteuerte Fahrzeug zu gelten. Die PC-Fahrer heizen in jeder Klasse problemlos mit beinahe unverminderter Geschwindigkeit über die Curbs, während Sie nur mit Mühe und Bremseneinsatz eine 180°-Drehung an derselben Stelle verhindern können. Arrgh, das ist unfair, Elite! Doch damit nicht genug der Handicaps. Sollten Sie sich mit unermüdlichem Einsatz doch auf einen der vorderen Plätze im Feld vorgekämpft haben, führt nicht selten ein kurzer Aussetzer beim Nachladen ominöser Sounddateien zum Grafikhaker. Dumm gelaufen, wenn Sie sich nach so einem Ereignis an der Leitplanke wiederfinden, dann war Ihr Höllenritt völlig für die Katz'. Ungereimtheiten zeigen sich auch bei Höhen und Senken auf den Pisten. Es ist wohl kaum wahrscheinlich, daß ein PS-strotzender GT1-McLaren bei der kleinsten Steigung um fast 50 Stundenkilometer langsamer wird.

Rettungsanker Multiplayer

Sie fragen sich, warum wir bei solch einer Anhäufung Spielspaß-killender Faktoren dennoch noch eine Wertung im 60er-Bereich zücken? Die Frage ist berechtigt, kann aber schnell aufgeklärt werden, Grand Touring hat nämlich auch seine gute Seiten. Da wäre zunächst die zufriedenstellende Grafik, die brav Reifenspuren auf die Fahrbahnen kleistert, Rauchwölkchen nach Verbremsern aufsteigen läßt und auch auf „normalen" Pentium-Systemen noch ausreichend flott dargestellt wird. Eine 3Dfx-Karte sollte allerdings in Ihrem Spielgerät beheimatet sein, aber das ist ja inzwischen Standard im Rennspiel-Genre. Für Trainingsrunden annehmbar zeigt sich auch der Arcade-Modus, wo Sie durch das etwas vereinfachte Fahrmodell tatsächlich Erfolgserlebnisse feiern dürfen. Außerdem werden Sie auf den Mehrspieler-Modus vorbereitet – und der ist wirklich gut. Schließlich haben vernetzte Fahrerkollegen (bis zu sieben im Netzwerk) mit derselben Fahrphysik zu kämpfen, eine Vergleichbarkeit ist also wieder hergestellt. Bei Grand Touring wurde dennoch eine große Chance leichtfertig verschludert, denn das Programm läßt erahnen, was in ihm stecken würde, hätte man etwas mehr Entwicklungszeit investiert. Mal sehen, vielleicht erleben wir ja noch den Stapellauf von GT 2.

Christian Bigge



Sehr merkwürdig! Im optional zuschaltbaren Rückspiegel sehen Sie auch Ihr eigenes Fahrzeug!

Wenig Landschaftsdetails, aber fixer Bildaufbau.

Nur manuelles Schalten bringt Sie schnell auf Touren.

Reifenabrieb und Schadensanzeige

Die Fahreransicht läßt sich fast stufenlos den eigenen Bedürfnissen anpassen – eine wirklich gute Idee, die auch anderen Rennspielen gut zu Gesicht stünde.

Bei GT wird mit harten Bandagen gekämpft. Die PC-Piloten rempeln, was das Zeug hält.



Um an einen Elitewagen zu kommen, müssen Sie drei Meisterschaftsrunden gewonnen haben. Wir haben das nur mit Hilfe eines Cheats geschafft.



Die Menüs von GT glänzen nicht gerade durch eine auffallende Optik, auch das Streckendesign geriet eher schlicht, ist aber anspruchsvoll genug.

KOMMENTAR



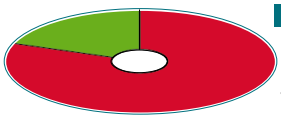
» Grand Touring zeigt durchaus gute Ansätze. Das Fahrverhalten ist bis auf Kleinigkeiten gelungen, leider scheinen die Gesetze der Schwerkraft aber nur für mich zu gelten und die unterschiedlichen Karossen fahren sich ziemlich ähnlich. Egal, dank der recht abwechslungsreichen Strecken, der drei Meisterschaften und der annehmbaren Grafik wäre eine hohe Wertung möglich gewesen. Verschenkt wurde diese vor allem durch den unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad. Ohne Lenkrad haben Sie überhaupt keine Chance und selbst mit diesem Steuergerät sind Sie beim kleinsten Fehler im Rennen fast chancenlos. Wenn Sie mit viel Training dann endlich mithalten können, macht nicht selten ein kurzer Nachladeruckler die schönste Schußfahrt zunichte. Schade, etwas mehr Feintuning hätte dem Programm in vielen Bereichen gut getan. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Lenkrad, Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	80 MB/142 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Elite/Empire	Veröffentlichung:	Anfang Dez.

Grafik: 75%	Sound: 58%	Genre: Rennspiel

62% Einzelspiel

70% Multiplayer



» Unfair schwer und unausgewogen, kein Vergleich zu TOCA «

S.C.A.R.S. • Rennspiel

TIERISCH ABGEFAHREN

Erinnern Sie sich noch an Whacky Wheels von Apogee? 1994 erschien von der Shareware-Schmiede ein Arcade-Racer, bei dem die Fahrer tierischer Natur waren. Ubi Soft läßt mit S.C.A.R.S. diesen Grundgedanken wieder aufleben. Hier werden allerdings keine Piloten mehr benötigt, denn die Autos selbst sind kurzerhand zur Fauna mutiert.

Die banale und unnötige Story, die rund um den Rennspaß gestrickt wurde, bleibt Ihnen nicht erspart. Im Jahre des Herrn 3000 tragen Großrechner ihre Schlachten mit Hilfe von Autorennen aus. Die „Super Computer Animal Racing Simulation“, kurz S.C.A.R.S., wird in vier Ligen ausgetragen. Neulinge wie Sie müssen natürlich in der untersten Klasse anfangen, dem Carbon Cup. Bevor Sie sich aber hier ins Zeug legen, sollten Sie sich mit Hilfe des Zeitrennens ein paar Streckenkenntnisse zulegen, denn gegen die neun abwechslungsreich designten Kurse von Ubi Softs Rennspektakel erscheint so manche Achterbahn flach wie ein Brett.

Jäger und Gejagte

Zu Beginn des Spiels sind erst vier Karossen anwählbar, den Rest der Meute müssen Sie sich erst „erfahren“. Insgesamt dürfen Sie mit neun bereiften Tieren den Rennovalen auf den Pelz rücken, wobei sich Ubi Soft für seine Mutationen das obere Ende der zoologischen Beliebtheitsskala ausgesucht hat. Witzigerweise verraten die auserkorenen animalischen Pistenrowdies auch gleich einiges über die unterschiedlichen Fahreigenschaften. So präsentiert sich der Elefant logischerweise als sehr träge, aber dickfellig gegen Attacken, der Scorpion kann eine gute Bodenhaftung vorweisen und ist besonders giftig im Umgang mit Waffen und der Gepard schließlich hat seine Stärken in der Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Aus den genannten Eigenschaften schließt der findige Action-Raser natürlich sofort, daß es bei S.C.A.R.S. nicht immer friedlich abgeht. Stimmt, neun (schon wieder 9!) verschiedene Waffen sollen dafür sorgen, daß eine gute Rennposition notfalls mit schlagkräftigen Argumenten erobert werden kann. Schließlich erreichen Sie nur als Punktsieger einer Grand Prix-Serie, die aus jeweils aus vier bis neun Rennen besteht, die nächste Runde.

Pretty in Pink

Ein gepflegtes Arsenal hat Ubi Soft seinen Blechtierchen da mit auf den Weg gegeben. Turbos, Zeitbomben, Schilde, gelenkte und ungelenkte Raketen, Stopper, Magneten, Granaten und Bumerangs sind an so exponierter Stelle auf den Rundkursen plaziert, daß Sie nun wirklich nicht mehr daran vorbeifahren können. Die Effekte der verschiedenen Waffen erklären sich schon aus den Bezeichnungen, die grafische Umsetzung entspricht in etwa der Explosivkraft eines Silvesterfeuerwerk über Berlin. Es zischt, kracht, blitzt, raucht





Wissen Sie hier noch, wo oben und unten ist? Durch die Fülle an Grafik-Effekten herrscht schon einmal für ein paar Sekunden Orientierungslosigkeit.



Zieleinlauf durch Lichtschranken-Messung. Nur der erste Platz bringt Sie nach Abschluß einer Grand Prix-Serie in die nächste Runde.

und feuert in knallbunten Farben stakkatohaft aus allen Ecken Ihres Bildschirms, da geht auch schon einmal kurzzeitig die Streckenübersicht verloren. Sie dürfen sich zwar auch gewaltlos auf die Räder machen, spätestens im Challenge-Modus, wo Sie sich neue Vehikel freischalten können, haben Sie ohne die Ballerei aber keine Chance, da Sie gegen stärkere Fahrzeuge antreten müssen. Je länger ein Rennen dauert, desto besser werden übrigens die Computertierchen, denn diese „lernen" aus ihren Fehlern. Das sorgt auch bei längeren Rennen für spannende Duelle. Ruhepausen hat Ubi Soft bei S.C.A.R.S. nicht vorgesehen, dafür können Sie sich in vier Schwierigkeitsgraden an das Geschehen herantasten.

Dünnbrettbohrer

Im Spiel werden Sie schnell feststellen, daß sich die Autos tatsächlich im Fahrverhalten ziemlich unterscheiden. Das ist aber auch nicht besonders schwierig, denn über das Physikmodell eines Super Mario Kart geht Ubi Soft bewußt nicht hinaus. Etwas Rutschen, etwas Hüpfen – fertig ist die Fahrphysik, Spaß macht die Sache dennoch. Bei bonbonfarbener Optik gehen die Geschmäcker bekanntlich auseinander, die Darstellung ist aber auf durchschnittlichen Pentium-Maschinen zumindest recht flüssig. Der blubbernde CD-Soundtrack gehört leider eindeutig in die Kategorie obernervig und auch die Sound-Effekte bleiben dünn und wenig vielfältig. Richtig ärgerlich ist, daß Ubi Soft den versprochenen Netzwerk-Modus kurzerhand kippte. Lediglich eine Zwei-Spieler-Splitscreen-Option erlaubt Mehrspieler-Gefechte, hier leidet dann aber die Spielgeschwindigkeit. Auch die Langzeitmotivation wird gedrückt, da Sie im Einspieler-Betrieb spätestens nach ein paar Stunden die meisten Pisten in- und auswendig kennen und das Spielprinzip keine Überraschungen mehr parat hält.

Christian Bigge



Die schlichten Menüs stehen im Widerspruch zur Spielgrafik.



Dank der starken Höhenunterschiede der Piste bekommen Sie nicht selten solch weitläufige Bergpanoramen vor die Linse.

VERGLEICH

Synetics Optionswunder zeigt, daß auch für Waffeneinsätze konzipierte Fun-Rennspiele heutzutage wochenlang an den Bildschirm fesseln können. Genau hier liegt das Manko von S.C.A.R.S. und auch Dethkarz, das wohl augenblicklich der Hauptkonkurrent von Ubi Soft sein dürfte. Der Infogrames-Titel kann auf ein ausgefeilteres Fahrmodell pochen, die Strecken sind aber nicht ganz so rasant geraten. POD hat hier schon deutlich mehr zu bieten, während das peinliche Wrecking Crew der beste Beweis dafür ist, wie man ein solches Thema keinesfalls angehen sollte.

Nice 2 .....86%
POD 79%
S.C.A.R.S. 70%
Dethkarz 69%
Wrecking Crew 12%

KOMMENTAR

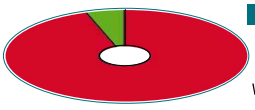


» S.C.A.R.S. ist wie geschaffen für Rennspieler, die ohne große Eingewöhnungszeit Spaß haben wollen und über einen flinken Feuer-Daumen verfügen. Zwar dürfen Sie die Grand Prix' auch ohne Ballerei bestreiten, an die Bonuswagen kommen Sie aber nur mit der gehörigen Portion Zerstörungswut. Die kinderleichte Steuerung ist aber in ein paar Minuten erlernt, das Spielprinzip denkbar einfach. Kleine Designschwächen haben letztlich eine höhere Wertung verhindert. Der angekündigte Netzwerk-Modus wurde z. B. ersatzlos gestrichen, es wird aber trotz dreier Schwierigkeitsgrade zu wenig Abwechslung geboten, um die Motivation auch im Einzelspieler-Modus auf Dauer aufrecht zu halten. Ebenfalls nervig sind die kaum zu erkennenden Fahrbahnbegrenzungen und der etwas dünne Sound. Dennoch dürfte sich für Action-Fans eine Probefahrt lohnen. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	P 266, 32 MB RAM, 3Dfx- oder RivaTNT-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DSnd., CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen	Handbuch:	deutsch
Controller:	Lenkrad, Joypad, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	173 MB/40 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Vivid Image/Ubi Soft	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	78%	Sound:	65%
Genre:	Rennspiel		

70% Einzelspiel

65% Multiplayer



» Knallbunte Berg- und Talfahrt für schwindelfreie Raser «

Powerslide • Rennspiel

RUTSCHPARTIE

Eine futuristische Endzeit-Raserei mitsamt einer bombastischen Grafik-Engine bringt GT Interactive pünktlich zum Weihnachtsfest auf den Markt. Handelt es sich bei Powerslide lediglich um einen typischen Grafikblender oder hält das Spiel, was es verspricht?



Aah, klasse! Auch wenn der Elchtest nicht bestanden wurde, müssen Sie um den Zustand Ihres Wagens keine Angst haben.

Ob ein Rennspiel unbedingt eine Story haben muß oder nicht, sei einmal dahingestellt. Powerslide jedenfalls hat eine: In einer 20 Jahre entfernten Zukunft hat eine Umweltkatastrophe unsere Zivilisation zerstört, menschliches Leben scheint auf Dauer nicht mehr möglich zu sein. So haben sich die gesellschaftliche Ober- und Mittelschicht luxuriöse, unterirdische Städte erbaut, wohingegen der ärmere Teil der Bevölkerung versuchen muß, sein Schicksal auf der Erde mit waghalsigen Autorennen auf Leben und Tod zu meistern.

Zur Auswahl stehen drei Spielmodi: Neben einer Meisterschaft und dem Zeitfahren kann auf einer beliebigen Strecke gefahren werden; vorausgesetzt, man hat diese in einem der beiden anderen Spielmodi bereits freigeschaltet. Und das kann ziemlich nervig sein, müssen Sie doch, um eine neue Strecke freizuschalten, immer und immer wieder die bisherigen Kurse meistern. Ähnlich verhält es sich auch bei den futuristischen Fahrzeugen mitsamt den skurrilen Fahrern, von denen jeder eine eigene Biographie vorzuweisen hat.



Drei verscheidene Kamera-Perspektiven werden geboten.

Abfahrt

Hat man sich für Spielmodi, Wagen und Fahrer entscheiden, geht es auch schon auf die sandigen Pisten. Die Grafik-Engine ist wirklich beachtenswert, die Landschaften sind nahezu fotorealistisch und die Bodentexturen herrlich weichzeichnend. Aber warum eigentlich Powersilde? Diese Frage beantwortet sich spätestens dann von selbst, wenn man die erste Kurve genommen hat: Die Fahrzeuge driften ganz enorm. Physikalisch gesehen ist das zwar relativ unlogisch, stellt aber auch eine gewisse Herausforderung an den Fahrer dar. Die Steuerung ist recht schwammig, so daß es einiger Übungszeit bedarf, bis man sein Vehikel erfolgreich über die Pisten manövrieren kann. Aber selbst wenn ich mich alle 150 Meter überschlage oder jede Felswand mit meinem Kotflügel persönlich begrüße, wirkt sich das auf Fahrzeug und Fahrverhalten überhaupt nicht aus. Auch geht dabei nicht sonderlich viel Zeit verloren, da sich die Wagen zu schnell wieder aufrappeln. Untermalt wird das Ganze übrigens noch von einer schrecklich unmelodiösen Musik...

Christian Sauerteig



Einfallsreichtum Mangelware? Beim Betrachten dieses extrem eintönigen Rundkurses drängt sich der Verdacht auf.

KOMMENTAR

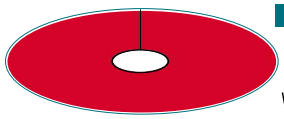


» Naja, vom Hocker gehauen hat mich das sandige Endzeit-Szenario, abgesehen von der wirklich guten Grafik-Engine, nicht gerade. Powerslide bietet viel zu wenig Kurse und die vorhandenen fallen obendrein noch durch langweiliges Strecken-Design auf. Auch die Steuerung mitsamt dem eher zweifelhaften Fahrverhalten kann den Ansprüchen, denen die flotte Grafik gerecht wird, bei weitem nicht das Wasser reichen. «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	Glide, Direct 3D, DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	12 Sp. LAN, TCP/IP, IPX	Controller:	Tastatur, Joystick
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	287 MB/90 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	83%	Sound:	52%
Genre:	Rennspiel		

64% Einzelspiel

66% Multiplayer



» Mittelprächtige Endzeit-Raserei mit flotter Grafik «

PINBALL NASCAR



Flipper mit dem Thema Autorennen sind in Mode. Beglückte uns letzten Monat Big Race USA, versucht es diesen Monat Sierra mit dem neuesten Werk der 3D Ultra Pinball-Reihe. Drei Tische (Qualifying, Rennen und Boxenstopp) mit allenfalls mittelprächtigem Tischdesign sind nicht gerade ein Grund, um in Jubelstürme auszubrechen. Die Idee, durch geschickten Umgang mit der Kugel das Rennen zu gewinnen, ist zwar gut, die Umsetzung des Ganzen ist aber leider mißlungen. **cs**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	52%
Technik:	DDraw, DSound	Sound:	62%
Hersteller:	Hasbro Int.		
Preis:	ca. DM 80,-	46%	- %
Genre:	Flipper	Einzelspiel	Multiplayer

ASTEROIDS



Der gleichnamige Spielautomat aus den 80er Jahren gilt als einer der Spiele-Klassiker. Activision läßt die Legende im 3D-beschleunigten Gewand wieder auferstehen. Mit drei Raumschiffen ballern Sie sich levelweise durch Asteroidengürtel, Kristallwolken und Gegnergeschwader. Außer der modernen Optik (hohe Bildschirmauflösung, Farbtiefe, Licht-Effekte) und einem Bonuswaffensystem hat sich am Spielgefühl wenig verändert, Asteroids bleibt leider so zweidimensional wie sein Vorbild. **cm**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	52%
Technik:	D3D, DSound	Sound:	50%
Hersteller:	Activision		
Preis:	ca. DM 70,-	55%	56%
Genre:	Actionspiel	Einzelspiel	Multiplayer

CENTIPEDE



An der Neuauflage des Klassiker haben wohl nicht nur Nostalgiker, sondern auch jüngere Ballerfreaks ihren Spaß – wenngleich der 98er Jahrgang freilich nur ein nettes „Zwischendurch-Spielchen" ist. Geboten werden die Ur-Variante und ein 3D-Adventure mit 30 Missionen in sieben Welten, bei dem der PC-Besitzer sich völlig frei bewegen und die legendäre Wurmkur u. a. aus der Cockpitsicht absolvieren kann, putzige Männchen rettet und Extrawaffen einsackt. **hfr**

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	55%
Technik:	DDraw, D3D, DSound, CD-Audio	Sound:	67%
Hersteller:	Hasbro Interactive		
Preis:	ca. DM 100,-	67%	50%
Genre:	Actionspiel	Einzelspiel	Multiplayer

CRIME KILLER



Als Officer einer Polizeieinheit sitzen Sie am Steuer Ihres Fahrzeugs und müssen das Verbrechen bekämpfen. Konkret heißt das: durch die Stadt fahren und alle möglichen Gefährte abknallen. Die Grafik ist kaum besser als bei der älteren PlayStation-Version und die Steuerung ist eine einzige Katastrophe. Da helfen auch die 15 verschiedenen Städte mitsamt netten Videosequenzen sowie einer Handvoll Spezialwaffen nicht mehr viel... **cs**

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98	Grafik:	43%
Technik:	D3D, Glide, DSound	Sound:	40%
Hersteller:	Interplay		
Preis:	ca. DM 80,-	32%	- %
Genre:	Rennspiel	Einzelspiel	Multiplayer

LATEX



Alles andere als spannend – genaugenommen spannt es noch weniger als ein zu großes Latex-Leibchen. Öde Standgrafiken und peinliche Dialoge bestimmten das Geschehen. Ziel ist – unter dem Deckmäntelchen der Bezeichnung „Adventure" –, den nächsten schlüpfrigen Film zu konsumieren. Diese lassen sich übrigens direkt von den zwei CDs abspielen, so daß Latex seiner letzten Daseinsberechtigung beraubt wird. Rätsel? „Weg finden" und „Knopf drücken"... **hfr**

Mindestens:	486/25, 8 MB RAM, Win3.1	Grafik:	29%
Technik:	Filme, Grafiken u. Sounds	Sound:	48%
Hersteller:	Sexy Raven		
Preis:	ca. DM 80,-	6%	- %
Genre:	Interaktiver Film	Einzelspiel	Multiplayer

SILENT THREAT



In der momentan erhältlichen Verkaufsversion kann man Silent Threat, die Mission-CD zu Conflict: Freespace, niemandem empfehlen. Das Programm ist ohne den Patch 1.05 überhaupt nicht lauffähig und erweist sich auch nach dem Update noch als extrem instabil. Die Anmerkung auf der Verpackung, man hätte „sämtliche Vorkehrungen getroffen", daß das Produkt „keine Probleme mit Computer oder Software verursachen" würde, klingt wie blanker Hohn. Pure Schlamperei! **ha**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95	Grafik:	93%
Technik:	D3D, Glide, DSound	Sound:	91%
Hersteller:	Interplay		
Preis:	ca. DM 40,-	9%	9%
Genre:	Action	Einzelspiel	Multiplayer

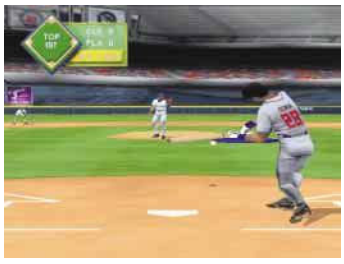
THEATRE OF PAIN



Der Name ist Programm. Sie erwartet die dürftige Konsolenumsetzung eines brutalen Beat 'em Ups mitsamt bescheuerter Story: „Wir schreiben das Jahr 2750 und einmal mehr regiert das römische Imperium die Erde. Deswegen erfreuen sich Gladiatorenkämpfe großer Beliebtheit." Aha! Mit acht Kämpfern betreten Sie die Arenen und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Leichter gesagt als getan, denn die unpräzise Steuerung kann man selbst mit einem Gamepad kaum beherrschen. **cs**

Mindestens:	P 90, 8 MB RAM, Win95/98	Grafik:	40%
Technik:	DDraw, DSound	Sound:	45%
Hersteller:	GT Interactive		
Preis:	ca. DM 80,-	25%	45%
Genre:	Beat 'em Up	Einzelspiel	Multiplayer

VR BASEBALL



In den USA zählt Baseball zweifelsohne zu den populärsten Sportarten. Ein Grund dafür, daß auch bei uns in schöner Regelmäßigkeit derartige Spiele erscheinen – und mit VR Baseball gar nicht mal ein schlechtes! Die Grafik-Engine ist überdurchschnittlich gut und die Spieldaten basieren auf der aktuellen Saison. Lediglich der Schwierigkeitsgrad stellt keine allzu große Herausforderung dar, so daß man nach einiger Spielzeit die Computergegner fast nach Belieben beherrschen kann. **cs**

Mindestens:	P 200, 3D-Karte, 32 MB RAM	Grafik:	79%
Technik:	D3D, Glide, DSound	Sound:	70%
Hersteller:	Interplay		
Preis:	ca. DM 80,-	73%	- %
Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

PC ACTION

SPIELETIPS 1/99



Ein paarmal werden wir noch wach ... ja, es ist wieder soweit. Weihnachten rückt unerbittlich näher. Rechtzeitig zum Fest haben wir Spieletips im Heft, die sich wie das Who-is-Who der Unterhaltungs-Software lesen. Auch wenn das Weihnachtsgeschäft bei den PC-Spielen dieses Jahr später als gewöhnlich angelaufen ist, haben es die Toptitel doch noch mit Ach und Krach in die vorweihnachtlichen Verkaufsregale geschafft. Wir haben uns für Sie mit dem neuesten Abenteuer von Lara Croft, den Balltricks der virtuellen Ligen in FIFA 99 und den putzigen Siedlern aus Mülheim auseinandergesetzt. Außerdem kommen Hobby-Götter mit Populous 3 und Adventure-Fans mit Grim Fandango auf ihre Kosten. Mir bleibt nur noch, Ihnen eine angenehme Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins letzte Jahr dieses Milleniums zu wünschen. In diesem Sinne: Bis zum nächsten Jahr!

Florian Weidhase



Während sich Deutschland auf Weihnachten vorbereitet, steht Lara Croft mal wieder ihre „Frau" im dritten Teil der Tomb Raider Serie.

TOMB RAIDER III

SEITE 181

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

Tomb Raider III
Komplettlösung, 1. Teil 181
Die Siedler III
Komplettlösung 187
FIFA 99
Allgemeine Tips 197
Populous – The Beginning
Komplettlösung, 1.Teil 201
Nice 2
Allgemeine Tips 207
Grim Fandango
Komplettlösung 213
Age of Empires – Der Aufstieg Roms
Komplettlösung, 2. Teil 219
Thema Technik 225

Kurztips

Small Soldiers 223
F-16 Multirole Fighter 223
Centipede 3D 223
Caesar 3 223
DeathKarz 223
Railroad Tycoon II 223
X-Files 224
F1 Racing Simulation 2 224
Populous – The Beginning 224
Rage of Mages 224
Need for Speed III 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
Age of Empires - Der Aufstieg R.	Komplettlösung	Teil 2	219-222	Dez 98	Strategie
Anno 1602	Allgemeine Tips	-	161-164	Juli 98	WiSim
Anno 1602 - N. Inseln, N. A.	Kopmplettlösung	-	193	Dez 98	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	Aufbau-Strategie
Colin McRae	Allgemeine Tips	-	171-174	Nov 98	Rennspiel
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
Die Siedler 3	Komplettlösung	-	187-196	Jan 99	Strategie
Dune 2000	Multiplayer Tips	-	177	Okt 98	Strategie
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	-	215	Dez 98	Rennspiel
FIFA 99	Allgemeine Tips	-	197-200	Jan 99	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
Granprix Legends	Allgemeine Tips	-	193-196	Nov 98	Rennspiel
Grand Theft Auto	Allgemeine Tips	-	139-140	Mai 98	Renn-Action
Grim Fandango	Komplettlösung	-	213-218	Jan 99	Adventure
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
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
Nice 2	Allgemeine Tips	-	207-212	Jan 99	Rennspiel
NHL 99	Allgemeine Tips	-	165-170	Nov 98	Sportspiel
Pandemonium 2	Cheat	-	168	Juli 98	Jump&Run
Populous - The Beginning	Komplettlösung	Teil 1	201-206	Jan 99	Strategie
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	Action-Adventure
Tomb Raider 3	Komplettlösung	Teil 1	180-186	Jan 99	Action-Adventure
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	-	125-130	Juli 98	Action-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	Teil 2	175-180	Nov 98	Action/Strategie
Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	-	99-106	März 98	Action
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. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per eMail 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 MEDIA AG • Leserservice • Roonstr. 21 • 90 429 Nürnberg

Name .....

Straße .....

PLZ, Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

JETZT SAMMELN!



Komplettlösung, 1. Teil

TOMB RAIDER III

Im dritten Abenteuer der Kult-Archäologin Lara Croft dreht sich alles um die Suche nach einem Meteoriten. Wir begleiten Sie im ersten Teil unserer Spieltips durch die Kapitel Indien und England.

Allgemeine Tips:

1. Suchen Sie jeden Level nach Secrets und Munition bzw. Medipacks ab, da eine Beschreibung aller Goodies, die zu finden sind, den Rahmen dieser Lösung sprengen würde.
2. Es ist sehr ratsam, besonders für Anfänger, Laras Haus zu besuchen. Hier können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen und auch das Schießen üben. Außerdem sollten alle Bewegungen wie Rückwärtssaltos, Rennen mit anschließender Rolle etc. geübt werden.
3. Durchsuchen Sie jedes Opfer. Meistens tragen tote Gegner einen wichtigen Gegenstand oder haben ein Medipack oder Munition bei sich.
4. Speichern Sie so oft wie möglich! Im dritten Teil lauern wieder sehr viele Gefahren. Abgesehen davon, daß sie durch Fallen sterben kann, ist Lara auch keine Superwoman, die Schüsse einfach so wegsteckt. Heilen Sie Lara deshalb regelmäßig, besonders nach harten Kämpfen oder einer Falle, aus der sie nur sehr knapp davongekommen ist.
5. In jedem Level sind grüne Heilungskristalle versteckt. Diese haben die selbe Wirkung wie ein kleines Medipack, wobei sie so oft vorkommen, daß man meinen könnte, Medipacks seien überflüssig.
6. Betätigen Sie jeden Hebel, den Sie finden können. Sehen Sie sich deshalb in jedem Raum genau um, denn manchmal übersieht man schnell einen Hebel oder Schalter.

Gegnerbeschreibung:

Affe:
Die kleinen Affen sind sehr schnell, können Lara jedoch keine größeren Verwundungen zufügen. Außerdem stehlen sie gerne herumliegende Gegenstände. Deshalb ist es das beste, diese kleinen Biester so schnell wie möglich zu beseitigen.

Tiger:
Die ebenfalls schnellen Tiger können, falls sie in größeren Mengen auftreten, Lara durchaus gefährlich werden. Hier ist es ebenfalls das beste, sie so früh wie möglich zu neutralisieren, bevor sie Lara zu nahe kommen.

Piranhas:
Diese kleinen, in Schwärmen vorkommenden Fische sind alles andere als niedlich, obwohl sie auf den ersten Blick sehr harmlos erscheinen. Erst einmal von ihnen angegriffen, hat Lara nur wenig Chancen, lebend davonzukommen. Einzige Möglichkeit, sie loszuwerden, ist, sie mit Explosivprojektilen zu beschießen.

Schlange:
Diese hinterhältigen Biester liegen im hohen Gras, um blitzschnell zuzubeißen. Die einzige Möglichkeit, Lara vor dem sicheren Tod zu bewahren, ist, sie mit einem Medipack zu heilen oder die Schlange erst gar nicht zum Biß kommen zu lassen.

Statuen:
Diese im Indienlevel vorkommenden Statuen greifen mit ihren sechs Schwertern an. Diese verwenden sie auch als Schutzschild, indem sie sie vor sich halten. In diesem Fall sind sie unverletzlich. Die sicherste Methode, sie loszuwerden, ist, sie zu umkreisen und dabei zu beschießen.

Menschliche Gegner:
Jetzt kommen noch mehr davon vor als im zweiten Teil. In der England-Kampagne werden Sie entweder auf Killereinheiten treffen, die mit einer Maschinenpistole mit Lasererfassung bewaffnet sind und auch auf größere Distanz noch gut treffen. Die zweite Art sind Wachleute. Bewaffnet mit einer Pistole, machen sie Jagd auf Lara, sobald sie sie erblicken. Außerdem werden Sie auf Schlägertrupps treffen, die mit einer Stachelkeule, mal brennend, mal nicht, auf Lara losgehen. Diese werden meistens von Hunden begleitet, die ungefähr mit den Tigern aus dem Indienlevel vergleichbar sind. Im vorletzten England-Level treffen Sie auch noch auf Taucher, die mit einer Harpune auf Lara schießen, aber im wenig einstecken können. Ihren Geschossen kann außerdem sehr leicht ausgewichen werden.

Fahrzeuge:

Buggy:

Mit dem Buggy, den Sie zum ersten Mal im Indienlevel finden, können Sie leicht Schluchten überspringen oder jegliche Art von Gegnern (auch fliegende) überfahren. Jedoch explodiert er, sofern er mit Wasser in Berührung kommt.

U-Boot-Turbine:

Die U-Boot-Turbine hilft Lara, sich unter Wasser schneller zu bewegen. Außerdem ist die Turbine mit Harpunen ausgerüstet, wodurch Sie Ihre eigene Munition sparen können.

- **Indien:**
  - **Level 1: Dschungel**
  - **Level 2: Tempelruinen**
  - **Level 3: Der Ganges**
  - **Level 4: Kalya Höhlen**

Komplettlösung

Level 2: Tempelruinen

1. Rutschen Sie den Hang hinunter und betätigen Sie im verhangenen Gang den Hebel. Nun klettern Sie durch das offene Tor. Hier ziehen Sie den Hebel und springen in die Nische. Nun geht es am Drahtseil hinunter bis zu einem Gang mit einem Hebel, der eine Steinfalle auslöst. Nun folgen Sie dem Gang, bis Sie vor einigen Stacheln auf dem Boden stehen. Hier gehen Sie langsam durch und klettern in den dunklen Gang. Nachdem Sie den Hebel betätigt haben, müssen Sie den Gang schnell wieder verlassen.



Sobald dieser Hebel umgelegt wird, muß Lara schnell flüchten, um nicht von der Wand zerdrückt zu werden.

2. Gehen Sie durch das Tor bis zum Fluß und tauchen Sie durch die Öffnung. Im ersten Raum betätigen Sie die zwei Hebel und tauchen weiter in den zweiten Raum, wo Sie in einem Gang einen weiteren Hebel betätigen. Nun geht es über die Wasserfälle zu einem weiteren Hebel. Von dort aus tauchen Sie durch das Tor. Auf dem Dach angelangt, nehmen Sie den Schlüssel und öffnen das Tor, um den Level zu beenden.



Bei der Rutschpartie müssen Sie gute Reflexe beweisen. An diesem Hang machen Dornenfallen Lara das Leben schwer.

Level 3: Der Ganges

1. Ziehen Sie den Hebel und tauchen den Gang entlang. Vom gegenüberliegenden Ufer aus geht es durch den nächsten Unterwassergang. Springen Sie dann über den Erdrutsch, bis Sie auf dem Balkon bei einem Wasserfall stehen. Springen Sie von dem Vorsprung hinunter auf den gepflasterten Boden und klettern Sie zu einem weiteren Höhlengang. Im nächsten Raum müssen Sie den Stein wegziehen, um in den nächsten Raum zu gelangen.

2. Gehen Sie hier auf das Gitter, das nach kurzer Zeit nachgibt. Nun können Sie einen weiteren Hebel ziehen. Folgen Sie nun dem Gang und klettern Sie den Erdrutsch hoch. So kommen Sie zu einem Gang, der voller Fallen ist – Sie müssen trotzdem hindurch. Am anderen Ende müssen Sie nach dem Hebel den Felsblock herausziehen. Springen Sie nun ins Wasser und betätigen Sie die drei Schalter, ebenso im nächsten Raum. Springen Sie über die nun durch das Feuer sichtbar gewordenen Steine und betätigen Sie den Hebel. Im nächsten Gang müssen Sie, nach-



Wenn der Affe den Schlüssel bekommt, wird er damit verschwinden, daher erledigen Sie ihn lieber gleich.



Bereits im zweiten Level müssen Sie sich auf den ersten schweren Kampf gefaßt machen.



Vorsicht: Wenn Sie den Gang betreten, lösen Sie damit eine unangenehme Steinfalle aus.

dem Sie den Hebel gezogen haben, den Schlüssel nehmen und schnell aus dem Gang verschwinden. Durchqueren Sie nun den Sumpf und klettern Sie den Erdrutsch hinauf. Im nächsten Gang überspringen Sie den Stein. Folgen Sie dem Gang weiter, bis Sie wieder in dem großen Raum angelangt sind.

3. Nun geht es den linken Gang entlang, bis Sie in einem Raum angelangen, in dem Teile der Decke einstürzen. Klettern Sie über die Plattformen in den gepflasterten Raum, wo Sie am Ende die Steine so verschieben müssen, daß Sie an einen Hebel gelangen. Nun rennen Sie den Hang hinunter und springen in das Wasser. In dem jetzt gefluteten Pool ziehen Sie den Hebel und holen sich den zweiten Schlüssel.
4. Nun öffnen Sie das Tor und ziehen rechts um die Ecke den Steinblock vor, um an die zwei Hebel zu gelangen. Nun gehen Sie in einen Raum, wo Sie gegen zwei Statuen kämpfen, die jeweils einen Säbel hinterlassen. Diese werden an der oberen Statue eingesetzt und Sie können Ihren Weg fortsetzen. Im nächsten großen Raum müssen Sie in der kleinen dunklen Kammer beide Hebel betätigen und im Loch den Schlüssel mitnehmen, bevor die Wand Sie zerquetscht. Springen Sie nun in das Wasserloch, wo Sie links bzw. rechts von den Wänden die Hebel betätigen, um an den Schlüssel zu kommen. Nun wird das obere Tor geöffnet und Sie können den Level verlassen.

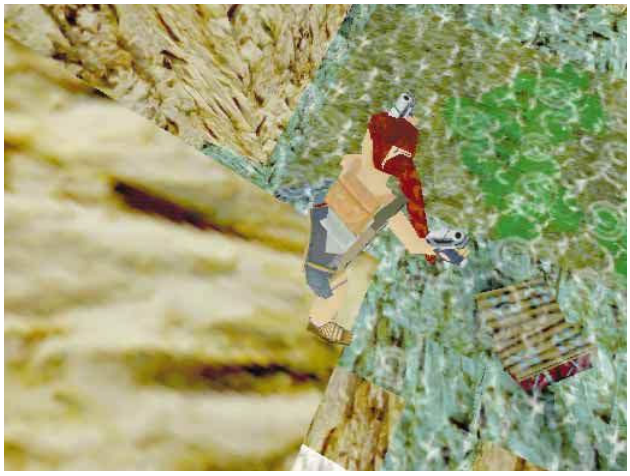


Von hier aus können Sie in den Gang gegenüber springen.

1. Holen Sie sich aus dem Felsgang die Goodies und steigen Sie auf den Buggy. Springen Sie über die Schlucht und klettern Sie vor dem zweiten Sprung in die Spalte. Nun geht es mit dem Buggy weiter über die Rampen, wo Sie ein weiteres Mal absteigen.
2. Springen Sie nun in den Gang, bis Sie zu einem Tor kommen, welches Sie öffnen. Fahren Sie mit dem Buggy nach links, über die Steinbrücke und den Steinweg nach oben. Springen Sie nahe der Sprossen über die Schlucht. Fahren Sie den Berg hinunter bis zum Kristall. Von hier aus gehen Sie zu Fuß zum Wasserfall, wo Sie hinter dem Floß durch den Gang den Level verlassen.



Passen Sie bei der alten Steinbrücke auf! Es fehlt bereits ein Stück.



Was wohl mit dem anderen Abenteurer passiert ist?

1. Gehen Sie zweimal nach links bis zum Gangende und krabbeln Sie durch die Spalte. An der nächsten T-Kreuzung biegen Sie ebenfalls nach links ab. Nachdem Sie eine Etage tiefer gelangt sind, folgen Sie dem Gang und krabbeln nach links weiter. Nach einigen Ecken geht es eine weitere Etage tiefer. Folgen Sie dem Gang bis zu einem Loch, über dem ein Heilungskristall schwebt.
2. Springen Sie möglichst in der Mitte nach unten. Dort sind Sie von Schlangen umzingelt, mit denen Sie kurzen Prozeß machen. Laufen Sie nun so schnell wie möglich in den Gang und krabbeln durch die Spalte, bevor der Stein Sie erreicht. Folgen Sie dem Gang und speichern Sie am Heilungskristall

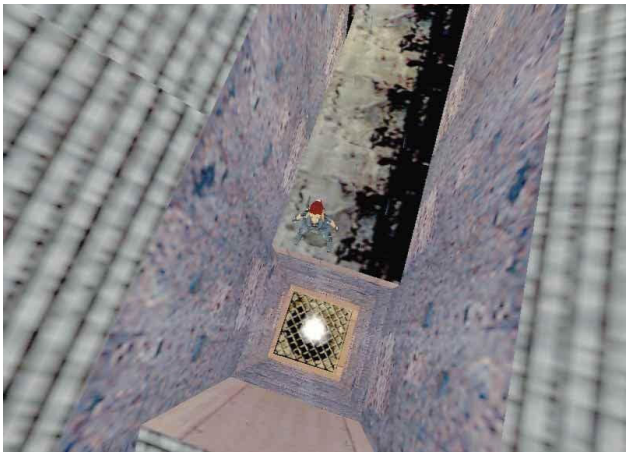
- England
  - Level 1: Kai an der Themse
  - Level 2: Aldwych



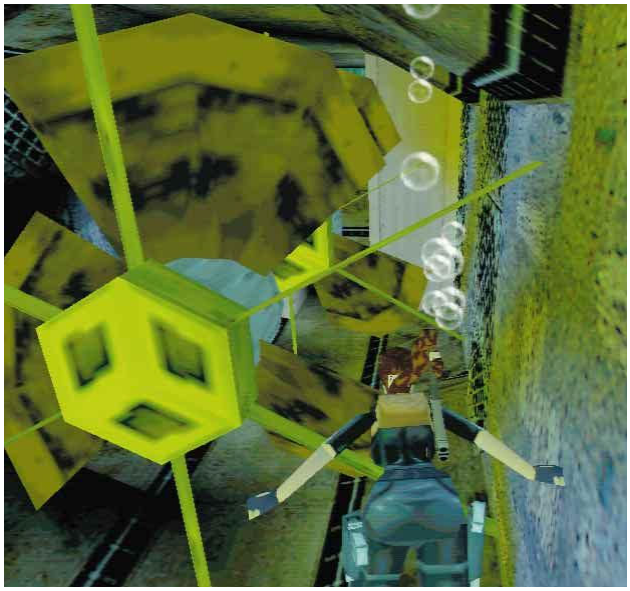
Hoffentlich hat Lara nicht so große Angst vor Schlangen wie ihr männlicher Konkurrent Indiana Jones.

ab, da unten ein schwerer Endkampf auf Sie wartet. Der dritte Abenteurer vergiftet zuerst das Wasser und attackiert dann mit Feuerbällen, womit der Sprung ins Wasser, falls Sie brennen, tabu ist. Holen Sie sich den Granatenwerfer und greifen Sie den Gegner unentwegt an.

1. Gehen Sie geradeaus und springen Sie auf das Dach hinunter. Nachdem Sie zum Schalter gelangt sind, hangeln Sie sich zum Drahtseil hinüber. Kehren Sie nun zum Ausgangspunkt zurück und springen Sie von dort auf das gegenüberliegende Dach. Klettern Sie nun zur ausgefahrenen Plattform hinunter. Springen Sie auf die vordere Plattform und von da aus auf den gegenüberliegenden Sims mit den Harpunen. Betätigen Sie unten den Schalter und klettern Sie die Leiter hoch. Im nächsten Gang nehmen Sie den Schlüssel vom toten Gegner und lassen sich auf die untere Ebene fallen. Drücken Sie den Knopf und klettern Sie zum Ausgangspunkt hoch.



Wer nicht will, daß Lara als Brathähnchen endet, sollte an dem heißen Kamin besonders vorsichtig sein!



Die Turbinen sollten sich langsam drehen, damit Lara nicht als Fischfutter endet.



Schieben Sie den Käfig in diese Position, damit es weitergeht.

2. Springen Sie wieder auf das gegenüberliegende Dach und hangeln Sie sich diesmal an der Fassade nach rechts. Klettern Sie über die Dächer zum Kamin. Springen Sie hier an der Kante nach unten, verlassen Sie schnell den Kamin und folgen Sie dem Gang. Im nächsten Raum ziehen Sie den Hebel und laufen den Gang bis zur zweiten Abzweigung entlang. Betätigen Sie hier den Hebel unter Wasser, laufen Sie in die Ausgangshalle zurück und betätigen Sie abermals den Hebel. Im vorderen Raum tauchen Sie jetzt durch die Luke und durch die sich langsam drehenden Turbinen. Kriechen Sie nun durch den Gang, bis Sie in den Raum mit der funkensprühenden Maschine kommen. Betätigen Sie im abgetrennten Teil den Knopf und schieben Sie den Käfig in die Position wie auf dem Screenshot oben. Wenn die Maschine gegen den Sicherungskasten fährt, wird im Ausgangraum ein weiterer Schalter zugänglich.

3. Drücken Sie ihn und fluten Sie wieder die Räume. Schwimmen Sie in den Gang im zweiten Raum und Sie lösen im nächsten Raum einen Alarm aus. Gehen Sie nun in den Hinterraum und drücken Sie den Schalter. Hangeln Sie sich über das Becken und kehren Sie in den Ausgangsraum zurück.



Passen Sie beim Stacheldraht auf! So manchen eiligen Abenteurer hat dies bereits das Leben gekostet.



Wer dem Schläger folgt, ist vor der heranrasenden U-Bahn sicher.

Betätigen Sie den Schalter und tauchen Sie jetzt durch die Öffnung. Im nächsten Raum klettern Sie aus dem Wasser und die Leiter hinauf. Oben springen Sie auf die Kranplattform und von da aus auf das andere Haus. Laufen Sie durch den Turm und springen Sie an der Geländeröffung nach unten.

1. Laufen Sie die Treppe bis zum Lüftungsgitter hinauf, welches bei Beschuß kaputt geht. Klettern Sie das Gitter hinauf und ziehen Sie den Metallblock vor. Springen Sie nun durch die Öffnung hinunter und klettern Sie am nächsten Fahrkartenschalter hoch, bis Sie in den abgetrennten Raum gelangen. Hier stecken Sie den Schlüssel ein und öffnen die Tür.
2. Laufen Sie nun die rechte Rolltreppe herunter und springen Sie in den eingestürzten U-Bahn-Schacht. Laufen Sie nun in den Gang und klettern Sie über die Kisten zu einem Schalter. Springen Sie an die Drahtwand und klettern Sie diese hoch, bis Sie zu einer Plattform mit einem Geländer kommen. Im nächsten Raum müssen Sie nach unten gelangen, bevor die drehende Scheibe Sie erreicht hat. Klettern Sie nun im Raum mit dem Wasserloch nach oben und springen Sie weiter nach oben, wenn sich das Feuer abgeschwächt hat. Springen Sie vom Maschendraht in den kleinen Raum und betätigen Sie den Schalter. Nun geht es weiter hinauf, wobei Sie unter dem Feuer durchrobben. Nun stehen Sie auf einem Gitter über den Bahnsteig. Springen Sie nach unten und laufen Sie wieder in den Kistenraum. Klettern Sie wieder in den Raum mit der Drehscheibe, diesmal ziehen Sie sich jedoch in den Schacht, wo Sie den ersten goldenen Schlüssel finden.



Rennen Sie so schnell wie möglich in den Gang.

3. Wenn Sie wieder am Bahnsteig stehen, öffnen Sie die Tür und drücken den Schalter. Holen Sie sich am anderen Ende den Penny. Kehren Sie abermals in den Kistenraum zurück und ziehen Sie sich diesmal durch die offene Luke. Im Hinterraum gehen Sie auf die poröse Steinplatte und ziehen unten den Block. Klettern Sie in den anderen Gang, bis Sie zu zwei Schaltern gelangen. Hier müssen Sie erst den linken und dann so schnell wie möglich den rechten Schalter betätigen und über die Rampe in den nächsten Raum laufen. Rennen Sie durch die rechte Tür, die sich – wie die zwei anderen – nach einiger Zeit wieder schließt. Drücken Sie den Schalter und kehren Sie zu den zwei Schaltern zurück. Jetzt drücken Sie nur den rechten Schalter und laufen durch die mittlere Tür. Im oberen Gang wird ein weiterer Schalter betätigt. Kehren Sie abermals zu den Schaltern zurück. Drücken Sie nun den linken Schalter und rennen Sie durch die linke Tür. Hangeln Sie sich an der Decke entlang, schnappen Sie sich den zweiten goldenen Schlüssel und tauchen Sie den Gang entlang.
4. Im Fahrkartenschalterraum kaufen Sie sich eine Ein-Penny-Fahrkarte und laufen die linke Rolltreppe herunter. Gehen Sie nach rechts die Bahntrasse entlang. Folgen Sie dem Schläger in die Kammer, um dem Zug zu entkommen. Drücken Sie dann den Schalter und gehen Sie in den rechten Raum. Hier müssen Sie die Schalter so betätigen, daß Sie in einen Saal mit einem großen Mond kommen. Öffnen Sie mit den Schlüsseln die Tür und holen Sie sich den Steinmetzhammer. In diesem Raum finden Sie auch die Uzis. Tauchen Sie nun den Gang entlang und klettern Sie zum Kontrollautomaten. Laufen Sie dann die Rolltreppe herun-

- **England**
  - **Level 3: Lud's Gate**
  - **Level 4: Innenstadt**

ter und öffnen Sie mit dem Hammer die Tür. Drücken Sie den Schalter und springen Sie nach unten. Durch das zweite Loch gelangen Sie in einen Eisenbahnwaggon. Betätigen Sie hier ebenfalls den Schalter und verlassen Sie den Level durch den Gang.

Level 3: Lud's Gate

1. Folgen Sie dem Schläger und klettern Sie im mittleren Gang das Gitter hinauf. Krabbeln Sie weiter, bis sich Lara in einen Gang hochziehen kann. An dessen Ende wird der Steinblock verschoben und die Tür geöffnet. Im nächsten Raum klettern Sie in den Gang und schieben den Stein vor den Eingang, um weiterzukommen. Springen Sie nun zum goldenen Schalter, hangeln Sie sich an der Decke in den Gang und lassen sich ins Wasser fallen. Schwimmen Sie am Ende des Ganges nach rechts, steigen Sie durch die Luke an Land und drücken Sie den Schalter. Tauchen Sie nun in den großen Raum, suchen Sie einen weiteren Hebel und holen Sie sich vom Wächter den Schlüssel.
2. Springen Sie in das andere Wasserloch und tauchen Sie in den Raum mit den vielen Kammern. Betätigen Sie im grünen Raum im unteren Ring einen Hebel, ebenso in der rechten Kammer auf der linken Seite des Luftraumes. Nun tauchen Sie im rechten Raum neben der Luftkammer den Gang nach oben. Springen Sie nach dem Deaktivieren der Flammen über die Plattformen und laufen den Gang entlang. Hangeln Sie sich nun zum schmalen Gang und betätigen Sie den Knopf hinter der Tür.
3. Nun tauchen Sie in den gegenüberliegenden Raum den Gang rauf, springen über die Plattformen und ziehen sich am Ende nach oben. Springen Sie nun in den gegenüberliegenden Gang, folgen diesem und springen Sie an dessen Ende zu dem gegenüberliegenden Gang, der zum Levelende führt.



Wer im richtigen Moment unter den Hämmern durchrennt, kommt meistens mit nur einigen blauen Flecken davon

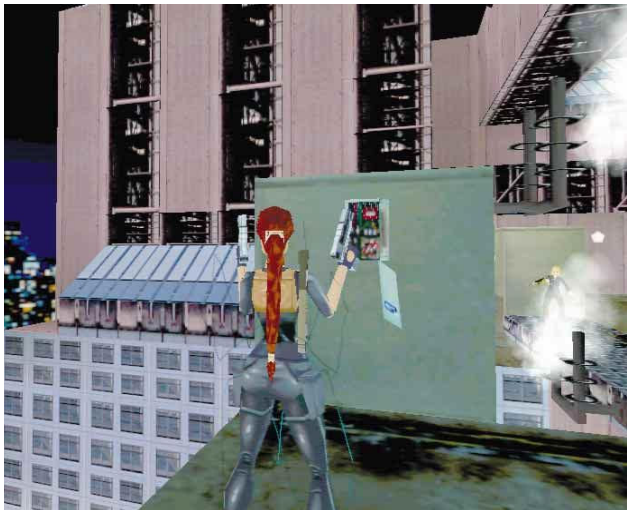
Level 4: Innenstadt

1. Verlassen Sie den Raum und Sie sehen den nächsten Endgegner. Dieser ist gegen herkömmliche Attacken immun. Deshalb sollten Sie keine Munition verschwenden. Klettern Sie nach oben und hangeln sich an der Decke entlang. Springen Sie auf die Brücke und betätigen Sie den Schalter. Laufen Sie zurück und klettern Sie weiter nach oben. Laufen Sie über eine weitere Brücke, an deren Ende Sie unter dem schmalen Gang durchkriechen. Ziehen Sie sich an dem Pfeiler hoch und springen Sie zum Sicherungskasten.
2. Dieser wird kurzerhand beschossen und Sie haben den zweiten Endgegner erledigt. Gehen Sie aber noch nicht auf den Steg, sonst kriegen Sie auch noch eine gewischt. Springen Sie stattdessen auf die andere Seite zum Schalter. Nun können Sie gefahrenlos den Steg betreten und den Splitter holen. Damit wäre der England-Abschnitt überstanden und Sie können sich Ihr nächstes Ziel aussuchen.

Philipp Schachtschneider



Gefährlicher als die Hämmer sind die Beile, bei denen ein gutes Timing lebenswichtig ist.



Selbst „unsterbliche" Endgegner sind gegen Strom nicht immun.

Komplettlösung

DIE SIEDLER 3

Mit dem dritten Teil der Siedler-Serie zaubert uns Blue Byte mal wieder emsiges Treiben auf den Monitor. Neben allgemeinen Tips haben wir Lösungen für alle Kampagnen für Sie erstellt.



Holzfäller bereinigen diese Grünfläche von einem Wald. Sobald kein Baum mehr steht, werden die Hütten abgerissen, um Platz für Farmen zu machen.

Allgemeine Tips

Aufbau einer Siedlung

Der grundlegende Aufbau einer Siedlung ist immer gleich. Wichtig ist, daß Sie zu Anfang genau planen, welches Gebäude wo steht, damit Sie später nicht alles umbauen müssen.

1. Zu Anfang haben Sie oft nur einen Turm. In der Anfangsphase müssen Sie sich zunächst um den Abbau von Baumaterial kümmern. Errichten Sie einen Holzfäller, ein Sägewerk und einen Steinbruch. Außerdem sollten Sie bereits jetzt Geologen auf die Suche nach Bodenschätzen ausschicken. Ein Spion sorgt für die Aufklärung und macht wichtige Gebiete aus.
2. Wenn für Baumaterial gesorgt ist, brauchen Sie schon bald neue Siedler. Bauen Sie rechtzeitig ein mittleres Wohnhaus. Große Wohnhäuser verschlingen Unmengen an Baumaterial und sind zu diesem Zeitpunkt ungeeignet.
3. Während Sie Ihr Land in Richtung Feind ausdehnen, sollten Sie bereits an die Schwerindustrie denken. Planen Sie den Standort für die Landwirtschaft und holzen Sie gegebenenfalls lästige Wälder ab. Ihre Geologen sollten mittlerweile Gold, Eisen und Kohle gefunden haben. Je schneller Sie diese Rohstoffe fördern, desto eher sind Sie bereit, sich zu verteidigen.
4. Wenn Sie an die Grenze zum Feind gestoßen sind, ist es Zeit, sich über Taktiken Gedanken zu machen und etwaige Schwächen in der Wirtschaft auszubügeln.

Wirtschaft

Baumaterial:

Ohne Holz und Steine können die Siedler keine Gebäude errichten. Zu Anfang jeder Mission befinden sich zwar bereits Rohstoffvorräte in Ihrer Siedlung, sie reichen aber bei weitem nicht aus, um alle nötigen Gebäude zu errichten.

1. Bauen Sie immer gleich am Anfang eine Holzfällerhütte, ein Sägewerk und danach eine weitere Holzfällerhütte. So läuft die Bretterproduktion schneller an. Achten Sie darauf, daß diese Gebäude nahe beieinander stehen.
2. Plazieren Sie Holzfällerhütten grundsätzlich nahe am Waldrand. Manche Missionen bieten sehr wenig Platz zum Bauen, weil das Terrain es nicht zuläßt oder Sie sich mit einer kleinen Insel begnügen müssen.
3. Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie große freie Flächen für die Landwirtschaft benötigen. Um sich lästiger Wälder zu entledigen, bauen Sie einfach zwei Holzfäller und ein Sägewerk. Reißen Sie diese später wieder ab, wenn Sie den Platz anderweitig nutzen wollen.
4. Vermeiden Sie es, eine Mission mit einer großen Zahl von Baustellen anzufangen: Sie besitzen zu wenig Rohstoffe. Der Mangel an Trägern macht außerdem den Transport langwierig und behindert den raschen Aufbau einer Siedlung.
5. Forsthäuser brauchen Sie nicht gleich zu Anfang des Spiels. Erst wenn sich die Wälder stark lichten, sollten Sie Förster einsetzen. Errichten Sie nur dann ein Forsthaus, wenn Sie an der Stelle auch dauerhaft Holz schlagen wollen. Die Försterhütte kann etwas weiter von den Holzfällern entfernt stehen. Richten Sie die Arbeitsgebiete so ein, daß sie sich überschneiden.
6. Gleichzeitig mit dem Bau von Holzfällerhütten und Sägewerken sollten Sie einen Steinbruch errichten.



Damit besonders größere Bauvorhaben schnell fertig werden, brauchen Sie ausreichend Träger und Baumaterial, damit die Arbeit nicht eingestellt wird.



Achten Sie bei Minen darauf, daß genügend Nahrungsmittel bereit stehen. Die Bergleute arbeiten am besten, wenn Ihnen ihr Lieblingsessen serviert wird.

Bergwerke:

1. Beauftragen Sie gleich zu Anfang jeder Mission Geologen mit der Suche nach Bodenschätzen. Dabei verteilen Sie die Geologen an verschiedene Punkte von Bergen, so daß sie nicht alle an einer Stelle suchen. So wissen Sie schon früh, wo Sie in Zukunft Bergbau betreiben, und können den Platzbedarf besser einschätzen.
2. Plazieren Sie Minen nur dort, wo die Konzentration der Vorkommen besonders hoch ist. Drei Punkte auf dem Schild der Geologen weist auf ein reiches Vorkommen hin.
3. Besetzt ein Siedler seine Mine, fördert er zunächst auch, ohne Lebensmittel zu erhalten. Aber nur bis zu einem Maximum von 8 Einheiten. Von da an weigert er sich zu arbeiten, wenn er keine Nahrung bekommt! Eine Belieferung mit Nahrungsmitteln ist daher für eine funktionierende Industrie existentiell. Jeder Minenarbeiter hat ein Lieblingsessen, mit dem er bis zu fünfmal schneller arbeitet als mit einem anderen Nahrungsmittel:

Eisenerzmine:	Fleisch
Kohlemine:	Brot
Goldmine:	Fisch
Schwefelmine:	Reis
Edelsteinmine:	Fisch

4. Während der Aufbau der Landwirtschaft noch im Gange ist, bieten sich Fischerhütten als praktische Nahrungsmittelquelle für die Minenarbeiter an. Fisch muß nicht weiterverarbeitet werden und kann gleich an die Minen verteilt werden. Sie überbrücken damit die Zeit, bis die Landwirtschaft voll funktionstüchtig ist. Von da an beliefern Sie nur noch Gold- und Schwefelminen mit Fisch. Vorsicht: Sie müssen im Warenverteilungs-Menü einstellen, daß Fisch auch an Erz- und Kohleminen geliefert wird.
5. Je mehr Gold Sie in Warenlagern deponieren, desto mehr steigt die Kampfkraft Ihrer Truppen. Sorgen Sie dafür, daß Sie mindestens eine Goldmine betreiben und das Gold nicht beim Schmied vor der Türe liegt. Dort nimmt es keinen Einfluß auf Ihre Truppen. Erst wenn es sich im Warenlager befindet, nehmen Ihre Einheiten Notiz davon. Denken Sie daran, rechtzeitig neue Lager zu bauen, wenn vorhandene sich zusehends füllen.
6. Ist eine Mine erschöpft, reißen Sie sie ab und bauen Sie an einer anderen Stelle eine neue.

Industrie:

1. Ohne Eisen kann weder der Werkzeugschmied noch der Waffenschmied arbeiten. Eine Eisenschmelze sollte daher das erste Gebäude sein, das Sie nach Aufbau der Minen errichten. Wichtig für die rasche Produktion ist die direkte Nachbarschaft zu den Minen.
2. Errichten Sie zuerst eine Werkzeugschmiede. Warten Sie ab, bis alle Gebäude erbaut sind, ist eventuell kein Hammer mehr zum Besetzen der Schmiede verfügbar. Und ohne Hammer kann auch der Werkzeugschmied keine Werkzeuge herstellen. Eher unwichtig ist der Standort der Werkzeugschmiede, da wesentlich weniger Werkzeuge benötigt werden als Waffen.
3. Für die Werkzeugherstellung reicht es völlig aus, die benötigten Werkzeuge per Eilproduktion anzufordern. Auf diese Weise können Sie eine Produktion überflüssiger Werkzeuge vermeiden.
4. Die Waffenschmiede sollten Sie möglichst in der Nähe der Eisenschmelze plazieren.

Landwirtschaft:

1. Ohne Nahrungsmittel arbeiten die Minenarbeiter nicht effizient. Bauen Sie daher recht bald Farmen und die dazugehörigen Betriebe.
2. Brot bietet sich nach Fisch als zweitschnellste Möglichkeit der Nahrungsversorgung an. Die Schweinefarm dagegen stellt die langwierigste Form der Lebensmittelherstellung dar: Es werden nicht nur Wasser und Getreide benötigt, sondern auch Schweine für die Schlachterei. Da Sie ohnehin mehr Kohleminen benötigen als Eisenerzminen, errichten Sie zuerst Getreidefarmen. Sie produzieren das Lieblingsessen der Kohlebergleute.



Die Nahrungsmittelsproduktion ist für eine funktionierende Wirtschaft unerlässlich, da die Bergleute ohne Nahrung kurzerhand die Arbeit ruhen lassen.

3. Achten Sie bei der Produktion von Fleisch und Brot darauf, daß die Endbetriebe der Produktionskette (Schlachterei und Bäckerei) möglichst nah an den Bergwerken stehen.
4. Bäckereien und Schweinefarmen benötigen Wasser. Errichten Sie ein Wasserwerk in der Nähe eines Flusses, das Salzwasser aus dem Meer ist ungenießbar. Ein Wasserwerk kann problemlos zwei bis drei Farmen beliefern.
4. Reis ist als Nahrungsmittel nur interessant, wenn Sie Schwefelminen errichten. Allerdings ist der Bedarf an Schwefel so gering, daß die Minen auch mit anderen Nahrungsmitteln auskommen. Achtung: Reisbauern können nur in Sumpfgebieten Reis anpflanzen!

Magie

Die Zaubersprüche der einzelnen Völker unterscheiden sich, sind aber oft ziemlich ähnlich. Römische Priester können Eisen in Gold verwandeln, während asiatische Priester Steine in Eisen zaubern. Ebenso besitzt jede Kampagne Sprüche, um Land fruchtbar oder nutzbar zu machen. Im Kampf machen Priester weniger Sinn, da sie ungeschützt ein leichtes Ziel für feindliche Truppen darstellen. Sie bedürfen einer Eskorte. Außerdem dauert es lange, bis sie wieder genügend Mana gesammelt haben, um den nächsten Zauber zu sprechen.

1. Bauen Sie einen kleinen Tempel. In ihm werden Wein, Reisschnaps oder Bier geopfert, was die Manapunkte Ihrer Priester steigert. Je mehr Punkte Sie gesammelt haben, desto schwierigere Sprüche können Sie zaubern.
2. Errichten Sie ebenfalls einen großen Tempel. Hier werden Priester ausgebildet.
3. Priester machen sich sehr nützlich, wenn es um die Aufwertung Ihrer Einheiten geht. Werden regelmäßig Alkoholika geopfert, können Sie im Siedler-Menü Schwerter, Speere oder Bogen aufwerten. Eine Verbesserung des Kampfes können Sie deutlich beobachten.
4. Besteht Nahrungsmittelknappheit, z. B. weil Sie Farmen durch den Feind verloren haben, ist eine Versorgung der Minenarbeiter besonders wichtig. Sie benötigen so schnell wie möglich Truppen, die besetzte Türme zurückerobern. Verwandeln Sie Fisch in Fleisch oder zaubern Sie „Viele Fische“, damit die Förderung der Bodenschätze nicht ins Stocken gerät.
5. Behindern Sie den Auf- oder Ausbau der gegnerischen Siedlung mit Zaubersprüchen wie „Waldbrand“ oder „Steinfluch“. Bei einem Feuer hilft nur, eine Schneise zu hacken, bevor der gesamte Baumbestand durch übergreifende Flammen verloren ist. Mit plötzlich auftauchenden Steinen schneiden Sie gezielt Transportwege zwischen Industrie und weiterverarbeitenden Gebäuden ab. Der Feind kann keine neuen Truppen produzieren und ist leicht zu schlagen.
6. Vor größeren Schlachten ist es überaus hilfreich, Ihre Truppen mit „Göttlicher Schild“ schützen oder mit „Samuraischwert“ stärken zu lassen.



Diese Kämpfer wurden von dem Magier vor der Schlacht mit dem Zauberspruch „Göttlicher Schild“ belegt.

Krieg

Verteidigung

1. Dehnen Sie möglichst schnell Ihr Gebiet in Richtung des Feindes aus. Hierfür eignen sich die kleinen Wachtürme. Den Rest des Gebietes können Sie später mit Türmen oder Pionieren einnehmen.
2. Sollten Sie auf einer Insel zu Hause sein, brauchen Sie keine Angriffe zu fürchten. Der Gegner kann nicht mit Fähren Truppen auf Ihre Insel bringen!



Der Magier kann mit einem Zauber den Schnee von einem Berg wegschmelzen lassen und das Gebiet so für Siedler und Gebäude zugänglich machen.



In kleinen Tempeln (T) wird das Lieblingsgetränk des Gottes geopfert. Bei den Asiaten wird Reis (R) in der Destille (D) zu Schnaps gebrannt.

3. hre Gegner können nur Türme und frei umherlaufende Soldaten angreifen. Aus diesem Grund sollten Sie alle Türme im Hinterland abreißen. Paradox, wie es klingen mag, sind Ihre Wirtschaftsbetriebe sicherer, wenn sich kein Turm in der Nähe befindet, da so das Land nicht verloren gehen kann. Ersetzen Sie abgerissene Wachtürme durch Aussichtstürme, um weiterhin Ihr ganzes Territorium einsehen zu können.
4. Produzieren Sie anfangs mehr Bogenschützen, um alle Grenztürme voll besetzen zu können.
5. Die Grenzen zu Ihren Gegnern sollten mit großen Türmen oder Burgen gesichert werden. Stellen Sie die Türme möglichst so auf, daß sie untereinander in Bogenreichweite sind. So können Schützen eines Turmes auf Angreifer des benachbarten Turms schießen.

Angriff

1. Spionieren Sie den Gegner so weit wie möglich aus, um Schwachstellen in seiner Verteidigung auszumachen.
2. Greifen Sie nur Türme an, die Sie dann auch halten können. Es macht wenig Sinn, einen Turm zu erobern, nur um ihn sofort wieder an den Gegner zu verlieren, es sei denn, Sie zerstören wichtige Gebäude des Gegners und ziehen sich sofort wieder zurück (und reißen den Turm ab).
3. Bei größeren Schlachten empfiehlt es sich, ein Lazarett in der Nähe der Grenze zu errichten.
4. Wenn Sie den Feind nicht mit einem massiven Schlag vernichten können, sollten Sie versuchen, strategisch wichtige Punkte einzunehmen. Oft ist es besonders praktisch, eine Schneise in das Land zu schlagen, damit die Träger Umwege laufen müssen. Manchmal kann es sogar gelingen, das Gebiet des Gegners in zwei Teile zu spalten und so den Warentransport ganz zu unterbinden.
5. Meistens genügt es schon, wenn irgendein Wirtschaftszweig gestört wird, um die ganze Wirtschaft aus dem Gleichgewicht zu bringen. Besonders wichtige Ziele sind Bergbau und Waffenproduktion.
6. Versuchen Sie immer, die Goldlager des Feindes einzunehmen, um so Ihre Kampfkraft zu stärken und die des Gegners zu schwächen.
7. Halten Sie beim Angriff folgende Formation ein: Schwertkämpfer, gefolgt von Speerträgern und Bogenschützen. Die Speerträger dienen ausschließlich dem Schutz der Bogenschützen vor gegnerischen Nahkämpfern.
8. Gruppieren Sie Ihre Angriffstruppen in Schwertkämpfer, Speerträger und Bogenschützen. So können Sie schnell die richtige Truppe anwählen und Ihre Verteidigungslinien besser kontrollieren.
9. Schwere Waffen (Katapulte, Ballisten und Kanonen) eignen sich nur, um schwer besetzte Türme des Gegners zu vernichten. Der Computergegner benutzt diese Waffen gar nicht.
10. Bei Invasionen von der Seeseite ist es wichtig, daß Sie über genügend Fähren verfügen, um ausreichend Truppen auf einmal anlanden zu können. Eine Invasion ist nur dann ein Erfolg, wenn Sie es schaffen, ein Stückchen Land zu erobern.

Taktiken

Normalerweise ist es die Grundtaktik, dem Gegner Stück für Stück Land abzuknöpfen. Wenn Sie es jedoch mit einem sehr starken Feind zu tun haben, sollten Sie sich die folgenden Profi-Taktiken anschauen.

1. Hit-and-Run. Sie können Ihren Truppen den Befehl geben, auf dem Weg durchs Feindesland alle Gegner zu ignorieren (STRG + rechte Maus-Taste). Da es keinen Sinn macht, einen Turm oder eine Burg mit mehr als 5-10 Schwertträgern anzugreifen, sollten Sie mehrere Teams bilden und gleichzeitig auf verschiedene Türme ansetzen. Der Gegner kann schlechter auf Ihren Angriff reagieren und Sie können mit einem Schlag einen ganzen Wirtschaftszweig lahmlegen. Ist Ihr Gegner so stark, daß er die Türme zurückerobern kann, sollten Sie diese schleunigst wieder abreißen und sich an die „alte“ Grenze zurückbegeben.
2. Ablenkungsmanöver. Lassen Sie einen Trupp Schwertkämpfer an einer abgelegenen Stelle ins Feindesland marschieren (oder mit einer Fähre absetzen) und setzen Sie die Kämpfer auf „Gegner ignorieren“. Die Schwertträger sind die schnellsten Truppen und können nicht vom Feind eingeholt werden. So können Sie die gegnerischen Einheiten an der Nase herumführen und ablenken. Während Ihr Feind den Lockvogel verfolgt, kann die Hauptstreitmacht wichtige Gebiete angreifen.

Expansion

Oft müssen Sie Ihr Gebiet auf eine andere Insel ausdehnen. In manchen Missionen wird es Ihnen recht leicht gemacht, weil schon einige Baumaterialien und Werkzeuge am Strand liegen. In so einem Fall müssen Sie lediglich einige Pioniere auf eine Fähre laden und an der neuen Insel ausladen. Nehmen Sie das Land ein, auf dem die Werkzeuge stehen, und wandeln Sie danach die Pioniere in Träger um.
Wenn Sie eine Insel ohne Material besiedeln wollen, müssen Sie die nötigen Baumaterialien und Werkzeuge zunächst mit einem Handelsschiff transportieren, indem Sie von der Anlegestelle aus eine Handelsroute zu der neuen Insel einrichten. Die Waren werden dann an Ort und Stelle am Strand abgeladen. Danach können Sie, wie oben beschrieben, mit den Pionieren das Land einnehmen und dann diese zu Trägern machen.



Pioniere können unbesetztes Land einnehmen, indem sie die Grenzpflöcke versetzen. So können Sie auch ohne Türme Ihr Land ausdehnen.

DIE KAMPAGNE DER RÖMER

Als Römer haben Sie es am leichtesten. Die Aufgabenstellung ist nie zu schwer und die Kampagne bietet einen guten Einstieg für die beiden folgenden Völker. Römer haben einen ausgewogenen Bedarf an Holz und Steinen.

1. ERSTE SCHRITTE



Bereits nach kurzer Zeit treffen Sie im Norden auf Ihren Gegner. Er ist sehr schwach und Sie können ihn schon mit Ihrer anfänglichen Armee besiegen. Wenn Sie sich etwas mehr Zeit lassen wollen, sollten Sie sich nach Norden und Westen ausdehnen. Im Westen finden Sie Bodenschätze.

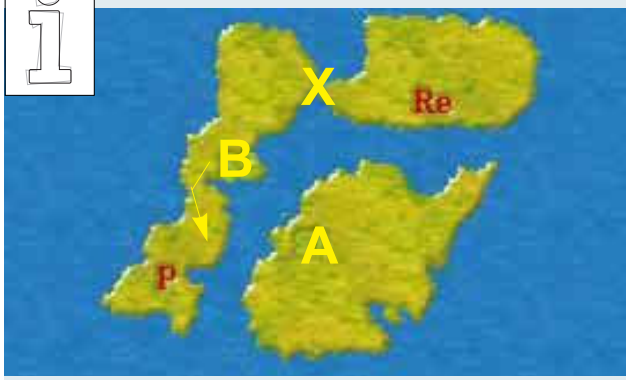
3. NÖRDLICHE BEGEGNUNG



Entgegen der Information aus dem Missionsbriefing müssen Sie den Piraten und den nordöstlichen Gegner vernichten, um diese Mission zu gewinnen (nicht beide nördlichen Gegner). Auf Ihrer Hauptinsel (A) haben Sie massig Platz, um alle notwendigen Gebäude zu errichten.

1. *Bringen Sie die Wirtschaft auf Insel A in Ordnung und sorgen Sie mit Landwirtschaft dafür, daß Ihre Minen vernünftig arbeiten. Sie sollten hier aus zwei Goldminen schürfen, um schneller an Kampfkraft zu gewinnen.*
2. *Errichten Sie schnellstmöglich eine Werft, um Ihre Truppen zum Außenposten B zu bringen.*
3. *Wenn Ihnen auf der Hauptinsel die Kohle ausgeht, sollten Sie auf den Außenposten ausweichen.*
4. *Sie benötigen einige neue Soldaten, um den Gegner im Norden Ihres Vorpostens zu attackieren und zu vernichten. Warten Sie, bis Ihre Kampfkraft bei ca. 75% ist.*
5. *Der Pirat hat jede Menge gut ausgebildete Soldaten und jede Menge Gold. Um ihn zu schlagen, brauchen Sie eine sehr große Armee. Sie können Ihre Soldaten auf der Insel südlich der Piraten abladen und über einen schmalen Übergang auf sein Gebiet marschieren (x). Um sich die Sache etwas leichter zu machen, können Sie Wein anbauen und im kleinen Tempel opfern. Mit dem Mana können Sie dann Ihre Soldaten aufwerten.*

2. NACH DEM KRIEG



1. *Sie haben es erstmals mit zwei Siedlungen zu tun. Errichten Sie auf beiden Inseln zunächst ein mittleres Wohnhaus. Mit den neuen Siedlern können Sie Pioniere ausbilden.*
2. *Auf der Hauptinsel befinden sich keine Gegner. Lassen Sie Pioniere die Insel einnehmen und bauen Sie nur Baumaterial ab. Sie sollten hier eine Erzschmelze und eine Werft errichten, um möglichst schnell Ihre Truppen per Fähre zu dem Außenposten (B) zu transportieren.*
3. *Lassen Sie die Pioniere beim Außenposten das Gebiet nach Westen und dann nach Süden ausdehnen, so daß Sie einen Wachturm südlich des Steinfeldes errichten können. So engen Sie den gelben Gegner von Anfang an ein. Vorsicht: Der gelbe Gegner greift diesen Turm an, wenn Sie nicht vorher die Truppen von der Hauptinsel holen.*
4. *Dehnen Sie den Außenposten bis zu dem Übergang (x) zum blauen Gegner aus und sichern Sie die Grenze.*
5. *Per Handelsschiff können Sie Werkzeug und Baumaterial von A nach B transportieren. Holzen Sie die Wälder bei B ab, um Platz für Schwerindustrie und Landwirtschaft zu schaffen.*
6. *Sie können sich jetzt in aller Ruhe auf Insel B ausdehnen. Achten Sie beim Angriff darauf, daß die jeweils andere Grenze gesichert ist.*

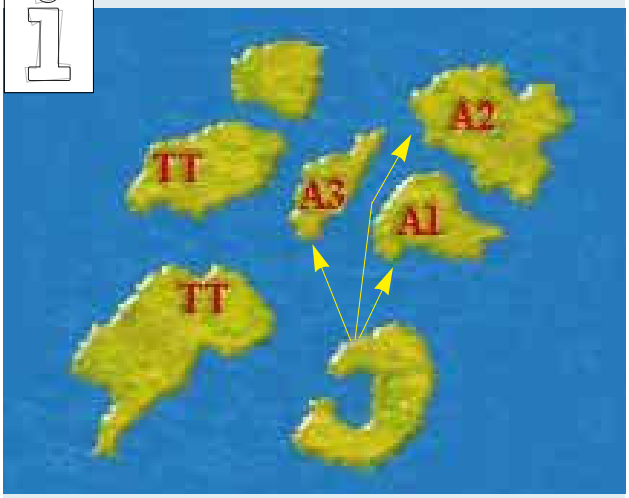
2. NACH DEM KRIEG



1. *Sie müssen so schnell wie möglich nach Nordwesten und nach Norden zu den Grenzen vorstoßen.*
2. *Im Nordwesten sollten Sie auf der Landenge nach dem Gebirge einen großen Turm bauen.*
3. *Die Grenze im Norden wird des öfteren vom gelben Konkurrenten angegriffen. Hier eignet sich eine Reihe von kleinen und großen Türmen.*
4. *Erhöhen Sie die Produktion von Bögen und Speeren, um Ihre Grenzposten voll besetzen zu können.*
5. *Wenn Ihre Grenzen gesichert sind, können Sie sich in aller Ruhe um die Wirtschaft kümmern und Gold und Wein produzieren. Stärken Sie Ihre Kampfkraft so weit wie möglich.*
6. *Greifen Sie zunächst den gelben Gegner im Norden an. Halten Sie aber die Grenze im Nordwesten im Auge.*
7. *Ist der gelbe Feind besiegt, können Sie sich auf die Piraten stürzen. Sie haben den Vorteil, daß Sie an zwei Seiten angreifen und so den Gegner gut ablenken können.*



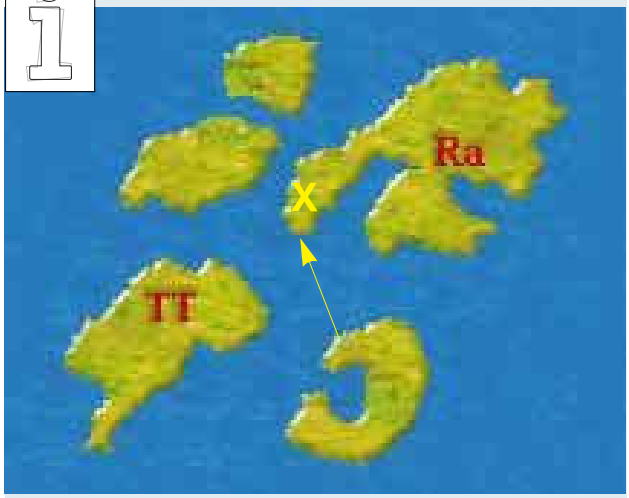
5. DAS RENNEN



Auch wenn Ihre Insel sehr klein ist, können Sie auf ihr alle nötigen Betriebe unterbringen. Nutzen Sie die Landzunge im Südwesten für die Farmen.

1. *Sie brauchen mal wieder schnell eine Werft. Erkunden Sie die drei Inseln im Norden (A1, A2, A3). Sie sollten Ihr Augenmerk auf Lager und Goldschmelzen richten.*
2. *Suchen Sie früh nach unerschlossenen Flecken auf den Inseln, auf denen Sie gefahrlos Ihre Soldaten anlanden können.*
3. *Lassen Sie sich mit Ihren Angriffen nicht zu lange Zeit. Sobald einer Ihrer Gegner 70 Goldbarren hat, haben Sie verloren.*
4. *Sobald Sie die Insel mit dem Gold erobert haben, ist der Rest der Mission recht einfach, da Sie durch das erbeutete Gold sehr an Kampfkraft gewinnen.*

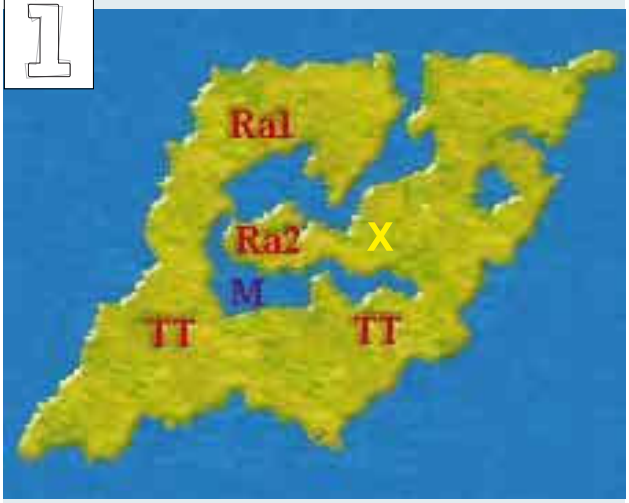
6. DIE VULKANINSEL



Sie finden sich in fast der gleichen Situation wie in Mission 5 wieder, nur daß Ihre Wirtschaft bereits nahezu perfekt aufgebaut ist.

1. *Errichten Sie eine Werft und ein mittleres Wohnhaus. Es dauert ein paar Minuten, bis die Bergwerke die Produktion aufnehmen, da die Nahrungsmittelproduktion erst anlaufen muß.*
2. *Die beiden Inseln im Nordwesten können Sie ignorieren. Sie brauchen möglichst schnell eine Fähre, um Ihre Truppen auf die Insel (Ra) zu bringen.*
3. *Laden Sie Ihre Truppen an der Landzunge X ab. Sobald Sie die meisten Soldaten transportiert haben, können Sie zuschlagen. Der Gegner befindet sich noch im Aufbau und kann kaum Widerstand leisten.*

7. GEPLÄNKEL



1. *Bringen Sie alle Soldaten zu Punkt X. Reißen Sie überflüssige Wachtürme ab, um mehr Truppen verschicken zu können.*
2. *Der Gegner ist zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht auf einen Angriff vorbereitet. Fallen Sie mit allen Truppen gleichzeitig in sein Land ein.*
3. *Es ist sehr wichtig, daß Sie Ihre Soldaten zusammenhalten, um dem Gegner immer in Überzahl gegenüberzutreten. Kämpfen Sie sich von einer Befestigung zur nächsten und reißen Sie alle eroberten Gebäude hinter sich ab. So kann der Gegner sie nicht zurückerobern.*
4. *Nach ca. 5-10 Minuten sind alle gegnerischen Verteidigungen erobert und Sie haben die Mission gewonnen.*



Dem geballten Ansturm aller Ihrer Soldaten haben die Ägypter nichts entgegen zu setzen.

8. DES HÄNDLERS LETZTER AUFTRAG

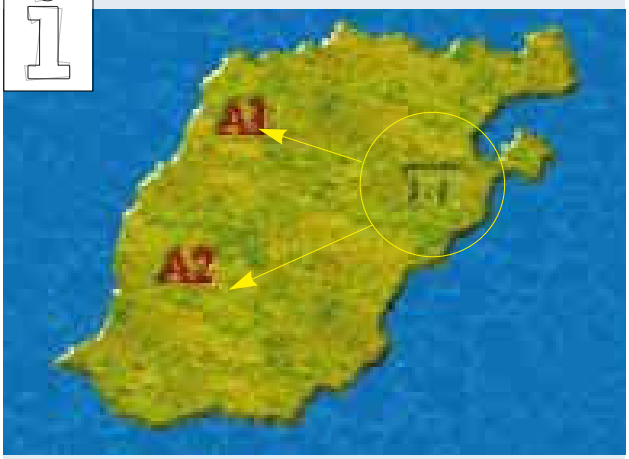


In dieser Mission gehen Sie ähnlich vor wie in der vorangegangenen.

1. *Ziehen Sie alle Truppen zur Landenge bei Punkt x.*
2. *Errichten Sie gleichzeitig ein mittleres Wohnhaus, um neue Rekruten und Träger zu bekommen.*
3. *Bei Punkt A müssen Sie die Landwirtschaft aufbauen (eine Farm ist bereits vorhanden), um den Abbau der Bodenschätze in Gang zu bringen.*
4. *Sobald Sie Ihre Soldaten bei x versammelt haben, schlagen Sie im Pulk über die Landenge und erobern einige Türme, so daß Sie eine Schneise in das Land schlagen. Der Gegner ist diesem Ansturm so früh im Spiel noch nicht gewachsen. Jetzt wird der Feind versuchen, die Gebäude zurückzuerobern. Halten Sie ca. 10-15 Soldaten bereit, um diese Attacken abzuwehren.*
5. *Mittlerweile sollten Sie in Ihrer Kaserne neue Truppen produziert haben, mit denen Sie den Eroberungszug fortsetzen können. Dringen Sie zuerst nach Süden vor.*
6. *Der Feind ist längst besiegt. Sie müssen nur noch die letzten Türme „aufräumen“.*

DIE KAMPAGNE DER ASIATEN

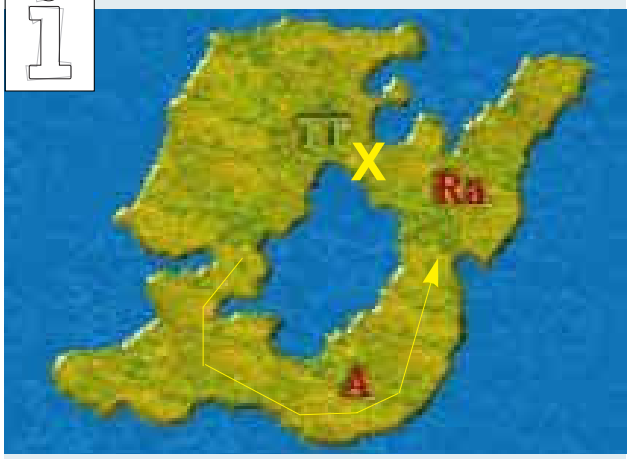
1. STARTSCHWIERIGKEITEN



Die Stärke der Asiaten liegt im Krieg. Den Römern und Ägyptern sind sie in dieser Hinsicht klar überlegen. Zudem wissen nur die Asiaten um das Geheimnis der Schießpulverproduktion. Mit der explosiven Munition rüsten Sie Ihre Kanonen. Ihre Schwäche liegt im Holzbedarf. Er ist wesentlich höher als bei den anderen Völkern, dafür benötigen sie allerdings weniger Steine.

1. *Bauen Sie als erstes Wachtürme im Westen und Südwesten der Siedlung. Damit sichern Sie sich die Gebirge als Rohstoffquelle. Gleichzeitig behindern Sie auf diese Weise die Waffenproduktion des Feindes. Es liegt weniger Gebirge in seinem Einzugsbereich, also kann er auch weniger Bodenschätze fördern.*
2. *Feindaktivitäten sind kaum zu verzeichnen, Sie bleiben daher weitgehend ungestört. Nutzen Sie diesen Vorteil und konzentrieren Sie sich auf die lückenlosen Transportwege.*
3. *Mit einer kleinen Armee schlagen Sie die Siedlungen im Nord- und Südwesten nieder.*

2. BÜRGERKRIEG



1. *Sichern Sie die Landenge im Nordosten der Siedlung (x). Dort befindet sich ein Sumpf, der aber keineswegs die feindlichen Truppen daran hindert, in Ihre Siedlung einzufallen. Bauen Sie an dieser Stelle einen großen Wachturm und besetzen Sie ihn voll. Aus dieser Richtung haben Sie des öfteren Feindkontakt zu erwarten. Die anderen Grenzpunkte können Sie ohne Bedenken ungesichert lassen.*
2. *Mit einer kleinen Armee marschieren Sie dann erst gegen die Siedlung im Südosten der Karte. Fallen Sie dann in die Siedlung im Norden ein und zerstören Sie diese.*

3. DER FUCHS



1. *In dieser Mission haben Sie mit mehreren Problemen zu kämpfen: das angrenzende Feindesland direkt im Norden, den Platzmangel und die geringen Vorkommen an Bodenschätzen.*
2. *Errichten Sie zuerst in der nördlichen Landenge einen großen Wachturm (x). Die aufeinanderprallenden Grenzen sollten zudem mit einigen Rittern bewacht werden. Ab und zu versuchen ein paar gegnerische Truppen, Ihr Land unsicher zu machen.*
3. *Ganz im Westen Ihrer Siedlung finden Sie eine große Menge an Waffen (W). Bauen Sie zwei Wachtürme und eignen Sie sich diese an. Auf diese Weise brauchen Sie von Anfang an weniger Bodenschätze und haben sehr früh eine kleine Armee rekrutiert.*
4. *Nehmen Sie mit der neuen Armee das gegnerische Land im Osten ein. Dort stehen Ihnen größere Gebirge mit mehr Rohstoffvorkommen zur Verfügung.*
5. *Mit einem schlagkräftigen Heer ziehen Sie dann Richtung Norden und erobern die feindliche Siedlung.*

4. FINTEN



1. *Seien Sie auf häufige Attacken des Gegners gefaßt! Beliebte Angriffspunkte sind die zwei Landengen im Osten Ihrer Siedlung (x). Dort errichten Sie jeweils ein bis zwei große Türme und besetzen sie voll.*
2. *Bevor Sie in die Schlacht ziehen, sollten Sie erst die Waffen aufwerten. Bauen Sie dazu Reisfarm und Destille und liefern Sie den Schnaps an einen kleinen Tempel. Achtung: Nur kleine Tempel nehmen die Opfergabe an, große Tempel produzieren lediglich Priester.*
3. *Die Armee sollte in dieser Mission vorrangig aus Schwertkämpfern bestehen. Stürmen Sie zuerst die Siedlung im Norden und vernichten Sie dann einen Wachturm nach dem anderen, bis die ganze Insel besetzt ist.*





5. PIRATEN UND GRÖSSERE PROBLEME



1. *Konzentrieren Sie sich vorerst auf die Abholzung von Bäumen, da freies Gelände zu Beginn der Mission knapp ist.*
2. *Im Nordwesten an der Küste liegen bereits Waffen bereit (x). Bringen Sie diese mit Hilfe von Wachtürmen in Ihren Besitz.*
3. *Bauen Sie eine Werft. Da eine Fähre nur 7 Truppen aufnehmen kann, sollten Sie zwei bis drei Fähren bauen. Mit ihnen setzen Sie später Ihre Truppen an der Nordwestküste des Piratenlandes (P) ab. Diese Landzunge ist noch neutrales Gebiet, so können Sie gefahrlos Ihre Truppen an Land bringen.*
4. *Mit Überfällen aus dem Westen oder Süden brauchen Sie nicht zu rechnen. Ihre Siedlung können Sie daher weitgehend ungesichert lassen und Ihre Truppen an der Küste sammeln.*
5. *Ein kleines Heer reicht völlig aus, um die gegnerischen Wachtürme einzunehmen. Die Römer bleiben in dieser Mission verschont: Sie haben bereits gewonnen, wenn die Piraten bezwungen sind.*

7. BRÜCKENKÖPFE



1. *Gleich zu Anfang dieser Mission laufen feindliche Truppen quer durch Ihr Gebiet. Ihre Truppen sollten jedoch an den strategischen Punkten im Norden und Süden bleiben, da der Feind nicht innerhalb Ihrer Siedlung angreift, sondern nur die Außenposten anvisiert.*
2. *Sichern Sie nach den ersten Angriffen die Grenzen (x) und behalten Sie sie im Auge. Die gegnerischen Truppen werden immer wieder versuchen, in Ihr Gebiet einzudringen. Vor allem der Süden ist durch Attacken gefährdet.*
3. *Obwohl Farmen, Bäcker, Schlachter und Windmühle weit auseinanderliegen, sollten Sie sie nicht abreißen und zusammenlegen: Sie verlieren zu viel Zeit, bis die Nahrungsmittelproduktion wieder in Gang kommt. Vergessen Sie nicht, daß die Minenarbeiter nur arbeiten, wenn sie Lebensmittel bekommen.*
4. *Stellen Sie ein großes Wohnhaus auf, damit die Vielzahl der Siedler die weiten Transportwege ausgleicht. Im Verlauf der Mission werden Sie ohnehin eines für die Rekrutierung von Truppen benötigen.*
5. *Mit einer kleinen Armee nehmen Sie zuerst die Burg im Süden (C) ein und marschieren dann gegen den Wachturm und die Burg im Norden (A, B).*

6. AUFBAU UND AUFBRUCH



1. *Obwohl sich der Startpunkt auf einem recht kleinen Gelände befindet, müssen Sie nicht unbedingt auf der größeren Insel im Westen ansiedeln. Der Platz reicht durchaus für eine Siedlung aus. Außerdem sind für eine Siedlung auf der benachbarten Insel die Transportwege zu lang. Eine große Sumpflandschaft macht das Anlegen erst in einiger Entfernung möglich.*
2. *Schlagen Sie Ihr Holz zunächst ohne Aufforstung in der Mitte der Halbinsel. Damit schaffen Sie sich Raum für Gebäude. Benötigen Sie den Platz später anderweitig, reißen Sie die Holzfällerhütten und das Sägewerk ab. Vergessen Sie nicht, rechtzeitig eine Forsthütte zu errichten.*
3. *Bauen Sie eine Werft und holen Sie die Truppen von den Inseln im Osten auf das Festland.*
4. *Warten Sie nicht zu lange mit einem Angriff. Stürmen Sie aber auf keinen Fall zuerst Ramadamses Siedlung. Sie ist zwar leicht einzunehmen, doch Septimus' Truppenzahlen werden in dieser Zeit so groß, daß diese im Nachhinein nicht mehr zu schlagen sind. Greifen Sie daher zuerst die Siedlungen im Südwesten der Karte an.*

8. ...UND DER GANZE REST



1. *In der letzten Mission befinden Sie sich auf der gleichen Karte wie in der vorigen. Sie starten auf dem gleichen Gelände, mit den gleichen Gebäuden, aber auch mit den vorher eroberten Burgen.*
2. *Schicken Sie die Truppen, die sich über Ihre Siedlung hinweg verteilen, zu den Burgen (x) und besetzen Sie diese voll. Die Gegner werden des öfteren versuchen, diese Stützpunkte anzugreifen.*
3. *Nutzen Sie die Kenntnis über Ihren Standort. Minen können an denselben Stellen errichtet werden, ohne daß Sie einen neuen Geologen mit der Suche beauftragen müssen.*
4. *Nachdem Sie die Waffen aufgewertet haben, rekrutieren Sie zwei Armeen. Greifen Sie abwechselnd im Süden und im Norden an. Auf diese Weise kann keiner der Gegner zwischenzeitlich zu stark werden.*

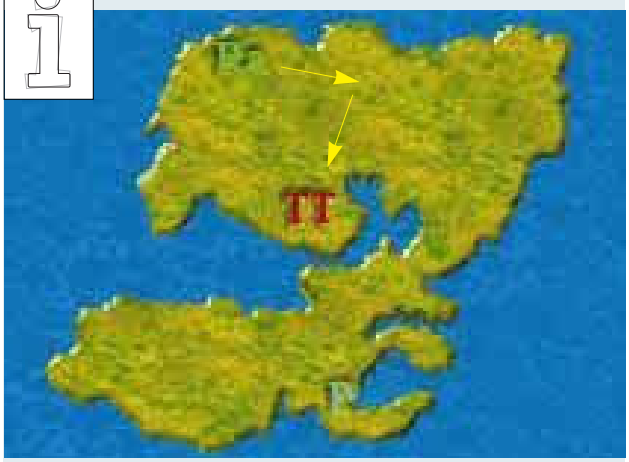
DIE KAMPAGNE DER ÄGYPTER

1. DIE JAGD NACH DEM GOLD



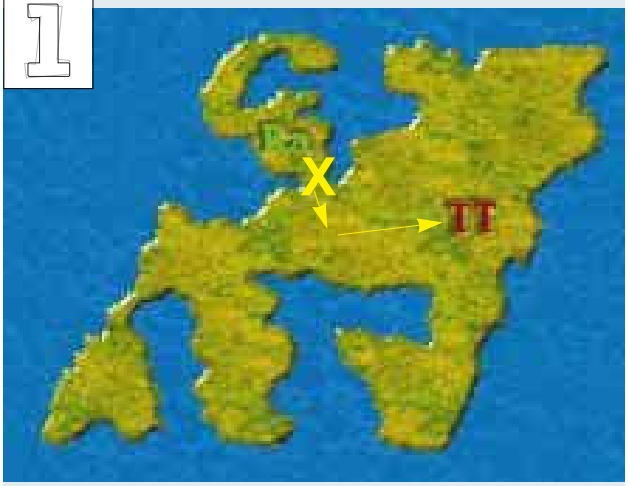
1. *Konzentrieren Sie sich erst auf eine funktionstüchtige Nahrungsmittel- und Metallverarbeitung. Mit dem Bau eines mittelgroßen Wohnhauses stellen Sie den lückenlosen Transport sicher.*
2. *Breiten Sie sich nach Norden aus, indem Sie Wachtürme aufstellen. Wenn Sie auf feindliche Grenzen stoßen, errichten Sie dort einen großen Wachturm und besetzen ihn voll. Einfallende Truppen werden von den Bogenschützen leicht abgewehrt.*
3. *Heben Sie eine Armee aus. Greifen Sie erst den östlichen Teil der gegnerischen Siedlung an. Dort steht eine Kaserne mit vielen Waffen. Damit verhindern Sie, daß der Gegner bei einem Angriff auf die Schnelle eine stabile Abwehr bildet.*
4. *Kämpfen Sie sich dann weiter nach Westen und schließlich wieder nach Süden.*

2. DAS SCHLUPFLOCH



1. *Nehmen Sie so viel Gebiet im Südosten ein wie möglich.*
2. *Über das Gebirge fällt Tsu-Tang nicht ein, den Südosten sollten Sie dagegen besonders sichern: Dort startet er des öfteren Attacken. Verteilen Sie Ihre Truppen an diese Grenzen und in die Nähe von Wachtürmen, um diese Region zu sichern.*
3. *Planen Sie den Aufbau Ihrer Siedlung sorgfältig, da Ihnen nicht allzuviel Platz zur Verfügung steht. Vorrang haben dabei die Gebäude der Metallverarbeitung. Je schneller Sie Truppen besitzen, desto länger wird Tsu-Tang sich überlegen, ob er Sie angreift.*
4. *Errichten Sie eine Goldmine und schmelzen Sie das Rohgold, um die Waffen Ihrer Truppen aufzuwerten. Dies kommt Ihnen bei einem Kampf gegen Tsu-Tang sehr zu Hilfe.*
5. *Mit einer Armee schneiden Sie zuerst die Versorgung zwischen Minen und Schmieden ab. Den Rest der feindlichen Siedlung besetzen Sie Stück für Stück.*

3. DIE GROSSE INSEL



1. *Zu Beginn dieser Mission macht Ihnen Platzmangel zu schaffen. Unterhalb der Landenge (x) bietet sich Ihnen jedoch ein größeres Terrain. Reißen Sie die Türme im Norden ab und vergessen Sie nicht, auch Ihre Truppen mitzuziehen: Sie sichern die Grenzen.*
2. *Verschaffen Sie sich mit Hilfe von Holzfällern genügend freie Fläche.*
3. *Errichten Sie auf dem Gebirge im Südosten Minen, achten Sie aber darauf, nicht zu weit nach Osten vorzustoßen. Erregen Sie die Aufmerksamkeit des Gegners, so versucht er mit Störangriffen Ihre Siedlung einzunehmen.*
4. *Oberhalb der Landenge finden Sie in einem kleineren Gebirge Gold und Kohle. Nutzen Sie diesen Standort für eine Aufwertung der Waffen.*
5. *Sichern Sie die Siedlung mit zwei großen Wachtürmen.*
6. *Heben Sie eine schlagkräftige Armee aus, aber warten Sie nicht zu lange mit dem Angriff auf die feindlichen Türme im Osten.*

4. DIE RÖMER



1. *Auf allen drei Inseln finden Sie Rohstoffe und eine Fülle an Werkzeugen. Bauen Sie jedoch Siedlungen auf, werden Sie diese Mission nicht erfolgreich beenden können. Septimus im Süden des Festlandes rüstet innerhalb kürzester Zeit eine Armee von mehreren hundert Truppen auf. Sie haben keine Chance, diese zu schlagen, wenn Sie nicht rechtzeitig eingreifen.*
2. *Bauen Sie auf der östlichen Insel eine Werft für eine Fähre. Reißen Sie auf allen drei Inseln sämtliche Wachtürme ab. Wenn die Fähre fertig ist, sammeln Sie Ihre Einheiten und bringen Sie sie zur Küste (x). Dort befindet sich ein Gebirge. Nördlich davon stehen die feindlichen Minen. Dieses Gebiet gilt es einzunehmen, um dem Gegner den Zugang zu Bodenschätzen zu nehmen. Danach greifen Sie nach und nach alle feindlichen Wachtürme an.*
3. *Ist Septimus besiegt, reißen Sie alle seine Wachtürme ab, damit Sie für den Angriff auf die Piraten wieder mehr freie Truppen besitzen. Die Piraten haben sich nicht auf eine Aufrüstung konzentriert und sind mit den verbleibenden Truppen leicht zu schlagen.*

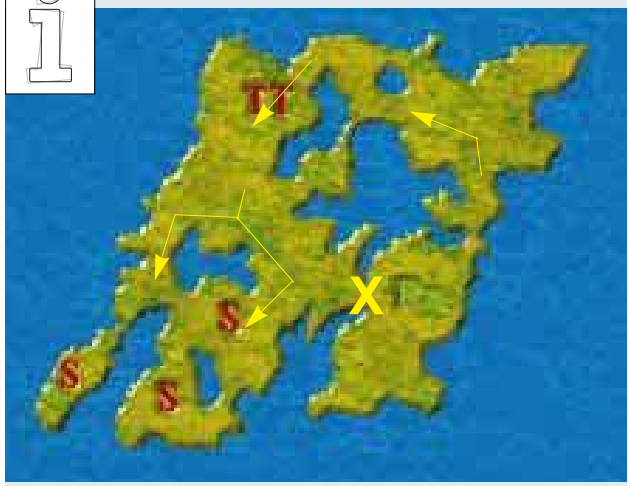


5. IN DEN WESTEN



1. *Errichten Sie an Ihrem Vorposten (x) diese Gebäude in folgender Reihenfolge: so westlich wie möglich zuerst einen, dann einen weiteren Wachturm, einen Steinbruch, eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk. Dann versuchen Sie, mit Wachtürmen so weit wie möglich in den Westen vorzudringen.*
2. *Auf der Hauptinsel bauen Sie wie gewohnt eine Siedlung auf. An der Westküste errichten Sie eine Werft. Transportieren Sie alle verfügbaren Truppen zum Vorposten.*
3. *Produzieren Sie Waffen auf der Hauptinsel und transportieren Sie sie mit einem Handelsschiff zum Vorposten. Auf diese Weise ersparen Sie sich das manuelle Transportieren von Einheiten. Vergessen Sie aber nicht, am Vorposten Wohnhäuser zu bauen, um Rekruten zu erhalten.*
4. *Greifen Sie zuerst Tsu-Tang an. Ihr Vorposten sollte dabei allerdings vollständig gesichert bleiben, da Septimus nach dessen Niederlage eine Offensive startet. Danach stellt er aber kaum noch eine Gefahr dar und kann leicht besiegt werden.*

6. WEITER GEHT'S



1. *Sichern Sie die Landenge im Westen (x). Nehmen Sie dabei so wenig neues Gebiet wie möglich ein. Je schneller Septimus auf Sie aufmerksam wird, desto eher startet er Störangriffe. Sie müssen aber auf jeden Fall mit ständigen Attacken einzelner Truppen und Armeen rechnen!*
2. *Errichten Sie an der Landenge zwei große Wachtürme. Besetzen Sie sie mit den Rittern, die über das Land verteilt sind. Reißen Sie außerdem die Türme ab, die nicht zur Sicherung der Grenzen benötigt werden. Mit den frei gewordenen Rittern schützen Sie zusätzlich die Landenge. Später sollten Sie hier eine Armee abstellen, damit die Landenge gesichert bleibt.*
3. *Stellen Sie ein Lazarett in der Nähe der Landenge auf. Dort können angeschlagene Truppen wieder geheilt werden.*
4. *Konzentrieren Sie sich auf einen schnellen Aufbau von Minen, Eisenschmelze, Waffenschmied und Kaserne.*
5. *Warten Sie auf keinen Fall zu lange mit einem Angriff. Septimus steigert seine Truppenzahlen zu schnell. Greifen Sie erst Tsu-Tang im Norden an und kämpfen Sie sich dann nach Süden vor.*

7. DREI INSELN



1. *Nehmen Sie das verbleibende neutrale Land auf der Insel (Ra1) mit Pionieren ein: Sie gewinnen zusätzlichen Platz für Gebäude. Wachtürme erweitern zwar auch Ihr Gebiet, nehmen aber zuviel Gelände auf der kleinen Insel in Beschlag.*
2. *Errichten Sie zuerst Steinbruch, Holzfällerhütte und Sägewerk, um auf der kleinen Insel Platz zu schaffen. Dann bauen Sie eine Werft, eine Kohle- und eine Eisenerzmine sowie eine Eisenschmelze. Mit Handelsschiff und Fähre bringen Sie Holz, Steine und Pioniere auf die Inseln B und C. Für das Missionsziel reicht es nicht aus, die Inseln mit Pionieren einzunehmen, errichten Sie daher auf den beiden Inseln je einen Wachturm.*
3. *Stellen Sie auf einer der beiden Inseln eine komplette Nahrungsmittelkette für Brot auf und liefern dieses zurück an die Insel (Ra1).*
4. *Errichten Sie auf der Insel (Ra1) eine Kaserne. Wenn Sie eine schlagkräftige Armee besitzen, setzen Sie sie Stück für Stück auf Insel A über. Dafür eignet sich als Anlegepunkt die Nordküste (x): Dort befindet sich neutrales Land.*
5. *Um zu gewinnen, müssen Sie das gesamte Gebiet der Insel mit Wachtürmen abdecken.*

8. DIE HENKER



1. *Bringen Sie die auf den Inseln verteilten Truppen mit Fähren zum Vorposten. Er sollte vor möglichen Angriffen gut geschützt sein: Fällt er in feindliche Hände, haben Sie verloren.*
2. *Transportieren Sie mit mehreren Handelsschiffen Nahrungsmittel von den Inseln Ra 2 und Ra 3 zurück zu Insel Ra 1. Dort wäre zwar genügend Platz, um ebenfalls entsprechende Gebäude zu errichten, doch die Zeit ist viel zu knapp dafür.*
3. *Vom Vorposten aus greifen Sie als erstes Tsu-Tang an. Septimus dagegen verfügt schon von Anfang an über aufgewertete Waffen und viele Truppen. Wenn Sie ihn schlagen wollen, müssen Sie Ihre Waffen ebenfalls aufwerten. Von Großangriffen auf Septimus' Wachtürme ist abzuraten. Konzentrieren Sie sich auf Landengen und versuchen Sie mit Finten an seine Wachtürme zu kommen: Attackieren Sie einen Wachturm weit weg von dem, den Sie eigentlich in Besitz nehmen wollen. Septimus wird alle Truppen abziehen und dorthin schicken. Dies ist der richtige Zeitpunkt, den Wachturm einzunehmen. Mit dieser Taktik kämpfen Sie sich nach Süden, um ihn dann im Südosten endgültig zu besiegen.*

Silke Menne/Florian Weidhase

Allgemeine Spieletips

FIFA 99

Pünktlich zur Weihnachtszeit erscheint EA Sports' Fußballsimulation FIFA ´99. Unglaublich, aber wahr: Wieder einmal gelang es den Kanadiern, ihren Vorgänger zu übertrumpfen. Zusätzlich zu unseren Tips im Heft finden Sie über 40 Replays auf der Cover CD-ROM. Wir wünschen viel Spaß beim Kicken...

SPIELSTEUERUNG

Alle Steuerungsangaben im Text beziehen sich auf das MS Sidewinder Gamepad. Die Tastenbelegung für andere Pads können Sie der Anleitung von Fifa 99 entnehmen.



Die Offensive

1. Die grundlegendste Änderung fand im Strafraum statt. Der Torwart rennt nicht mehr so voreilig aus seinem Kasten heraus, sondern hat die Geduld, den richtigen Zeitpunkt seines Angriffes abzuwarten.
2. Trotzdem sollten Sie Soli meiden, da diese meistens der Gegner abfängt und Ihre Mannschaft eiskalt auskontert.
3. Sobald Sie angegriffen werden, sollten Sie den Ball zu einem Mitspieler passen, der mehrere Spieler auf sich zieht und den Ball wiederum zurückgibt.
4. Sehr effektiv bei FIFA ´99 sind die Flankenläufe auf der Außenbahn. Ziehen Sie ein Paßpiel in der Mitte auf und geben dann schnell einen steilen Paß in Höhe der Mittellinie auf den Flügelspieler. Mit dem sprinten Sie allein auf weiter Flur nach vorne, bis Sie sich etwa in Höhe des 5-Meter-Raumes befinden. Jetzt schlagen Sie eine Flanke, die sich vom Tor wegdreht, also eine sog. Bananenflanke. Hier zeigt sich nun eine kleine Schwäche im Vergleich zum Vorgänger. Faustete der Torwart bei FRA ´98 noch fast jede Flanke weg, so bleibt er nun teilnahmslos im Tor stehen.
5. Des weiteren sind schnelle Pässe wirksam, weil diese bei FIFA ´99 wesentlich sicherer vom Mitspieler angenommen werden und nicht mehr vom Bein abspringen. Hiermit können Sie eine ganze Abwehr aus ihren Angeln heben.

Die Defensive

1. Der Gegner ist im Angriff effektiver geworden und nutzt jetzt ausnahmslos die sich ihm bietenden Chancen. Also versuchen Sie so wenig wie möglich den Ball in der eigenen Hälfte zu halten, sondern spielen das „Leder" durch lange, präzise Pässe aus selbiger.
2. Den Angriff von hinten sollten Sie besser erst gar nicht versuchen, weil diese mit mindestens der gelben Karte vom Schiedsrichter geahndet wird. Besser sind Angriffe von der Seite, da diese fair sind und Sie sich zugleich den Ball erobern.
3. Hat der Gegner erst acht Spieler in Ihrer Hälfte, zieht er ein vom Eishockey bekanntes Powerplay auf und schnürt Sie quasi in Ihrer eigenen Hälfte ein. Unterbrechen Sie dieses mit allen Mitteln und fahren einen schönen, schnellen Konter. Doch Achtung! Vermeiden Sie, mit 2 Spielern auf einen Mann zu gehen. Der spielt nämlich schnell ab und der Gegner erspielt sich so eine numerische Überlegenheit.
4. Sollte der Gegner allein auf Ihr Tor zulaufen, machen Sie sich eine weitere Neuerung zunutze. Lassen Sie Ihren Torwart durch Drücken der Buttons L + R + Cursor aus dem Tor stürzen und sich durch Drücken des grünen Schuß-Buttons auf den Boden werfen. Achtung! Stimmt hierbei das Timing nicht, kann der Gegner Ihren Torwart alt aussehen lassen.

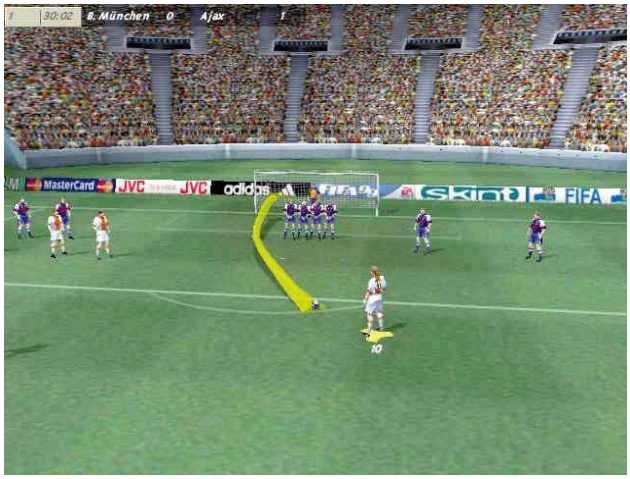
Die Standard-Situationen

Die Standard-Situationen bieten eine gute Chance, zum Torerfolg zu kommen. Damit Sie das Bestmögliche aus Ecken, Freistößen und Elfmetern herausholen, sollten Sie die Schützen in der Aufstellung festlegen. Dabei sollten Sie in erster Linie auf die Werte der Schuß-Genauigkeit, aber auch auf die der Schuß-Kraft achten.

Die Freistöße

Aus der Sicht des Schützen

Freistöße sind bei FIFA ´99 äußerst schwer zu schießen. Zwar gibt der Pfeil die gewollte, aber nicht immer die wirkliche Schußrichtung an. Abhängig ist dies vom Können des Schützen, den Sie in Ihrer Aufstellung nach Position und jeweiliger Standard-Situation festlegen können. Generell gilt bei Freistößen, daß der einfachste nicht immer gleich der erfolgversprechendste Weg ist. Versuchen Sie möglichst in den Winkel des Tores zu treffen. Hierbei kann es durchaus



Freistöße zirkeln Sie besser an der Mauer vorbei in den Winkel!



Alles auf einen Blick:

- Elfmeter
- Die Ecke
- Die Tricks
- Die IGM-Strategie
- Die taktischen Anweisungen
- Taktische Tips

sein, daß Sie eine Lücke in der Mauer ausnützen können oder sogar müssen. Freistöße können Sie aber auch indirekt ausführen. Stellen Sie einen Spieler in den Strafraum und achten Sie dabei darauf, daß er ungedeckt ist. Nun passen Sie zu ihm und bringen einen Direktschuß aus der Drehung an.

Aus der Sicht der Abwehr

Ihr Torwart stellt Ihre Mauer zwar gut auf, doch sollten Sie an der Seite der Mauer, wo am meisten Raum zum Pfosten ist, einen zusätzlichen Abwehrspieler zur Verkleinerung des Raumes aufstellen. Der Schütze schießt in etwa 70 Prozent der Fälle genau diesen Spieler an. Nun müssen Sie sich nur noch den Abpraller holen und ein Konterspiel aufziehen. Die zweite Variante des Gegners ist der indirekte Freistoß. Er führt ihn sehr schnell aus und der daraus resultierende Schuß ist für Sie nahezu unberechenbar. Hier benötigen Sie viel Vertrauen in Ihren (hoffentlich) exzellenten Torhüter.

Elfmeter

Aus der Sicht des Schützen

Zunächst einmal sollten Sie sich eine Mannschaft mit Elfmeter-Spezialisten besorgen, z. B. Borussia Dortmund. Bei den ersten Schüssen sollten Sie auf Nummer sicher gehen und einfach nur versuchen, das Tor zu treffen, was Ihnen allerdings nicht allzuschwer fallen dürfte. Von Schuß zu Schuß steigern Sie nun die Präzision.
Aber schießen Sie nie immer in die gleiche Ecke, weil der Torwart sich natürlich irgendwann auch in die Ecke schmeißen wird. Sie sollten auch nicht in einem bestimmten Schema schießen, beispielsweise im Uhrzeigersinn, weil die CPU-Leistung des Torwarts dermaßen verbessert wurde, daß er selbst dies erkennt.

Aus der Sicht des Torwarts

Torhüter haben bei Elfmetern immer die schwierigere Rolle. Deswegen ist das Halten eines Elfmeters reine Glücksache. So schoß beim Vorgänger der Schütze, wenn der Torwart sich bewegte, genau in die Ecke, in die der Torwart gerade unterwegs war. Diesen Fehler hat EA Sports ausgemerzt und ins Gegenteil gekehrt. Bewegt ein Torart sich jetzt in eine bestimmte Richtung, schießt der Schütze genau in die entgegengesetzte Richtung und der Ball ist damit für den Torhüter unhaltbar.

Die Ecke

Aus der Sicht des Schützen

Da der Torwart nicht mehr so energisch agiert, können Ecken nun auch wieder in den Strafraum geschlagen werden. Erst wenn eine Ecke direkt in den Fünf-Meter-Raum fliegt, greift der Torhüter ein. Sie können also problemlos eine Ecke direkt auf den Elfmeterpunkt bringen, wo einer Ihrer Mitspieler nur noch den Kopf hinhalten muß, meist in Form eines Flugkopfballes. Ein probates Mittel ist auch das Positionieren eines Spielers am kurzen Pfosten. Auf ihn können Sie direkt mit dem Schuß-Button passen und einen Direktschuß wagen, wobei der Spieler sich um 180° drehen wird.



Dieser Spieler bringt den Eckstoß auf den langen Pfosten, wo der Stürmer einköpfbereit wartet.

Aus der Sicht der Abwehr

Der Abwehr wird es bei FIFA ´99 viel schwieriger gemacht, Bälle aus dem Strafraum zu schlagen. Die computergesteuerten Schützen bringen die „Kugel" meist halbhoch und damit unberechenbar in den 16-Meter-Raum, in Höhe des Elfmeterpunktes. Um also den Torraum sauber zu halten, müssen Sie jeden einzelnen Spieler gut im Auge behalten und decken. Allzuschnell schleicht sich ein Mittelstürmer davon und hält den Fuß zum Einschießen hin. Sollten Sie den Ball direkt vor die Füße bekommen, dann suchen Sie einen Spieler an der Seitenlinie, dem Sie in den Lauf spielen, oder schlagen den Ball unkontrolliert weg, wodurch Sie allerdings auch einen Konter Ihrer Mannschaft einleiten könnten.

Einwürfe

Einwürfe können je nach Position eine wichtige Rolle spielen. Sollte der Einwurf in Ihrer Hälfte sein, dann werfen Sie den Ball zu einem Mitspieler und ziehen ein Spiel von hinten durch schnelle Pässe auf. In der gegnerischen Hälfte, etwa ab 20 Meter vor dem Tor, sollte der Spieler, dem Sie den Ball zuwerfen, sofort eine Flanke schlagen. Hat der Gegner Einwurf, so decken Sie mit Ihrem Spieler den Mann, auf den der einwerfende Gegner sich richtet. So bekommen Sie fast hundertprozentig den Ball.

Die Tricks

Grundsätzlich wurden die Tricks mit ihren Button-Kombinationen beibehalten. Allerdings gelingen die Tricks jetzt aus dem Spiel heraus besser und haben dann auch eine Wirkung. Wendet man beispielsweise eine Körpertäuschung an, wird der angreifende Gegner verwirrt und ausgespielt. Hier nun eine Liste der Tricks:

1. Den einfachen Übersteiger führt man nach links mit dem L-, nach rechts mit dem R-Button durch.
2. Sollten Sie Spaß an Fußballkunst vom Feinsten haben, probieren Sie den doppelten Übersteiger mit L/R und dem Z-Button.



Ein schöner Seitfallzieher wird selten mit einem Tor belohnt.

3. Mit L + A-Button bewirken Sie den Überkopfball, das heißt, der Spieler hebt den Ball mit seiner Hacke über den eigenen Kopf.
4. Eine ähnliche Darbietung ist der Spitzel-Überkopfball. Der Spieler dreht sich um 180°, hebt den Ball mit der „Picke", also mit den Zehen, über den Kopf und dreht sich um 180° wieder in die Ausgangsposition, wobei er den Ball nochmals mit der Hacke mitnimmt. Ausgelöst wird dies durch den A-Button + R. Ein Trick, der Sie mit der Zunge schnalzen läßt.
5. Eine Schwalbe, die aber nicht ratsam ist, weil der Schiedsrichter nur ganz selten auf Foul entscheidet, funktioniert mit dem X-Button + L/R.
6. Sollte Ihnen ein Spieler zu dicht auf die Pelle rücken, drehen Sie sich mit L/R und dem C-Button mitten im Lauf einmal um die eigene Achse (360°-Drehung).
7. Ist der Ball in der Luft, so können Sie durch doppeltes Drücken des Schuß-Buttons entweder einen Seitfall- oder einen Fallrückzieher erleben. Dies richtet sich nach Können des Spielers und der Flugbahn des Balles.
8. Sollte ein gegnerischer Angreifer alleine auf Ihren Torwart zulaufen, haben Sie die Möglichkeit, den Torhüter durch Betätigung der Knöpfe L + R + C-Button auf Ihrem Gamepad aus seinem Kasten herausstürmen zu lassen.
9. Sollte einer Ihrer Spieler Verstärkung benötigen, können Sie diese ebenfalls durch Drücken der in Punkt 8 genannten Buttons anfordern. Hier werden jeweils die Spieler mit einem weißen Kreis markiert, die sich in der kürzesten Distanz zum ballführenden Gegner befinden.

Die IGM-Strategie

Diese seit FRA ´98 bekannte Neuerung ermöglicht eine schnelle Umstellung der Formation, ohne das Aufstellungsmenü anwählen zu müssen. Die beste Alternative für die Formation Nummer 1 ist das 4-4-2-System, das zu Beginn als Basis gebraucht werden sollte. Liegt Ihre Mannschaft nun in Rückstand, wählen Sie einfach Formation 2, in der Sie 3 Abwehrspieler, 3 Mittelfeld-Akteure und 4 Stürmer einsetzten sollten, mit dem Auswahl-Knopf. Sollte Ihre Elf hingegen führen, ist eine defensive Variante gefragt. Deshalb speichern Sie in Formation 3 eine 5-4-1-Aufstellung. Allerdings sollten Sie bei der Umschaltung der Formationen vorsichtig sein. Liegen Sie nur mit einem Tor im Rückstand, lohnt es sich noch nicht, die Abwehr zu entblößen und das Risiko eines weiteren Gegentores einzugehen.



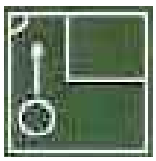
Erstellen Sie Ihre drei persönlichen Lieblingstaktiken.

Genauso verhält es sich bei eigener Führung. Lassen Sie sich zu früh zurückfallen, werden Sie eingeschnürt und kassieren zwangsläufig ein Gegentor.

Die taktischen Anweisungen

Dadurch haben Sie die Möglichkeit, während des Spiels – wie ein Trainer – taktische Anweisungen an die Spieler weiterzugeben. Das hat den Vorteil, daß so auch Ihre computergesteuerten Mitspieler auf Ihre Idee eingehen und nicht z. B. bei einer Abseitsfalle hinten stehenbleiben und Sie alleine nach vorne laufen lassen. Doch diese Neuerung hat auch ihren Nachteil, denn um eine dieser Anweisungen zu aktivieren, müssen Sie drei Buttons gleichzeitig drücken, was die Wichtigkeit eines Game-Pads mit mindestens 8 Knöpfen verdeutlicht.

Angriff



Flügellauf
Der Mitspieler sprintet über den Flügel. Sobald er sich freigelaufen hat, spielen Sie ihm den „tödlichen Paß" zu.
L + R + Y-Button

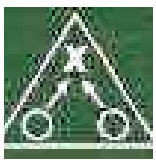


Mittelsturmlauf
Einer Ihrer Mittelstürmer am Ball? Schalten Sie diese Funktion ein, so rennt er diagonal durch die Mitte.
L + R + B-Button

Verteidigung



Abseitsfalle
Ihre Abwehr läuft geschlossen nach vorne und stellt somit den gegnerischen Angreifer ins Abseits.
L + R + R-Button



Verstärkung
Bei der Doppeldeckung geht grundsätzlich ein zweiter Mitspieler mit auf den ballführenden gegnerischen Angreifer los.
L + R + C-Button

Taktische Tips

Hier finden Sie jeweils eine typische Situation im Angriff und in der Verteidigung aufgelistet. Diese Tips sollen Ihnen helfen, gewisse Situationen zu erkennen und einzuordnen, um dann die richtigen Spielzüge auszuführen.

Abwehr: Gekonntes Verwenden der „Abseitsfalle"
Nicht selten entstehen Situationen in Ihrer Hälfte, in denen der Gegner numerisch gleichwertig oder gar überlegen ist. Ist dies der Fall, müssen Sie unter Umständen die Abwehrkette lösen und die Abseitsfalle verwenden. Doch bei einer Abseitsfalle müssen Sie das richtige Timing beachten. Denn ist das nicht der Fall, laufen Ihre Abwehrspieler zu spät nach vorne und müssen die Angreifer ohne Gegenwehr passieren lassen. In dieser gestellten Situation flankt der ballführende gegnerische Flügelläufer (3) den Ball in den Strafraum zum mitgelaufenen Stürmer (2). Ein weite-



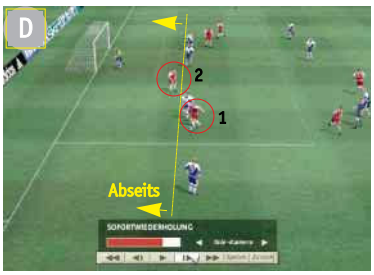
Alles auf einen Blick:

- **Auswechslung**
- **Platzverhältnisse**
- **Das Dream-Team**









rer Stürmer (1) naht von hinten. Der Stürmer (2) nimmt die Flanke an und spielt seinem Stürmerkollegen (1) den Ball zu. Im Moment der Ballabgabe muß Ihre Abwehr blitzartig nach vorne laufen, um einen der beiden ins Abseits zu stellen. In diesem Beispiel bleibt der Stürmer (2), der den Paß gegeben hat, stehen. Die Abwehr läuft schnell nach vorne und als Spieler (1) den Ball ins Tor schießt, ist sein Paßgeber (2) leider im Abseits, was durch die gestrichelte Linie eindeutig belegt wird.

Angriff: Knacken einer „Vierer-Abwehrkette"

Häufig treten in FIFA ´99 Vierer-Abwehrketten auf, die nur sehr schwer zu knacken sind. In diesem Fall hat der ballführende Spieler (1), sozusagen der Regisseur, gerade die Mittellinie nie überschritten und trifft allmählich auf den Abwehrriegel. Stürmer (3) schleicht sich ohne Ball in den Strafraum und bietet sich dort an. Dabei läuft er immer etwa 2 Meter hinter der Abwehr, um eine Abseitsposition zu meiden. Sein Linksaußen (2) hat nun die Aufgabe, in den freien Raum an der Eckfahne vorzudringen. Jetzt spielt der Mittelfeldakteur (1) einen Paß in den Lauf vom Flügelläufer (2), der mit dem Ball so weit läuft, bis er parallel zum Fünfmeterraum steht. Nun schlägt er eine Bananenflanke in den Rücken der Abwehr und Mittelstürmer (3) köpft freistehend in das lange Eck ein. Bei dieser Art der Aushebung der Abwehrkette müssen Sie darauf Acht geben, daß weder Flügelspieler noch Stürmer von den gegnerischen Abwehrspielern ins Abseits gestellt werden.









Auswechslung

Eine Auswechslung sollten Sie erst dann vornehmen, wenn ein Spieler über eine zu hohe Anzahl von Ermüdungspunkten verfügt. Vor dieser Grenze ist er noch in der Lage, sich zu regenerieren. Wechseln Sie nie in der Halbzeitpause aus, weil Ihre Kicker sich in den Kabinen wieder erholen. Ist einer Ihrer Spieler verletzt worden, schießen Sie den Ball in Höhe der Mittellinie ins Aus, um die Gelegenheit zum Wechsel zu bekommen.

Platzverhältnisse

Erstmals wird in FIFA ´99 die Spielfeldbeschaffenheit auf den gesamten Verlauf des Spiels übertragen. Nicht nur grafisch wurde das Wetter – verglichen mit den Vorgängern – enorm verbessert, sondern es greift nun auch realistischer ins Spielgeschehen ein. So erzeugt die enorme Hitze bei Spielern logischerweise eine schnellere Ermüdung. Also sollten Sie hier die Spieler schonen und Alleingänge meiden. Bei Regen wird der Platz stumpf und die Pässe werden langsamer und kommen seltener beim Mitspieler an. Deshalb sollten Sie bei Regen vor allem mit hohen Bällen operieren. Das schwierigste Wetter überhaupt ist der Schneeregen. Dieser macht den Rasen an einigen Stellen seifig und rutschig, an anderen aber stumpf und matschig. Hierbei sind ebenfalls hohe Flanken die Devise. Neben der Normal-Temperatur die einfachste Wettergegebenheit ist der Schnee. Hier können Sie sowohl gut passen als auch „Soloritte" antreten.

Michael Hölscher

DAS DREAM-TEAM

Seaman *(Arsenal)*

Cruz *(AC Mailand)*

Cannavaro *(AC Parma)*

Del Piero *(Juventus)*

Djorkaeff *(Inter)*

R. Baggio *(Inter)*

Möller *(Dortmund)*

Hierro *(Real Madrid)*

Bierhoff *(AC Mailand)*

Sousa *(Inter)*

Batistuta *(AC Florenz)*

Komplettlösung, 1.Teil

POPULOUS
-THE BEGINNING-

Innovative Echtzeit-Strategie auf einer Kugel? Keine Frage, hierfür sind völlig neue Strategien nötig, die bisher in keinem anderen Spiel Anwendung fanden. Im 1. Teil der Lösung liegt deswegen der Schwerpunkt auf allgemeinen Tips.

Grundlagen:

- Schützen Sie Ihre Schamanin außerhalb Ihrer Siedlung stets mit drei bis vier Priestern und Feuerkriegern. Sobald Luftschiffe verfügbar sind, sollten Sie diese Art der Fortbewegung nutzen. Damit erhöht sich die Reichweite der Zaubersprüche spürbar.
- Untersuchen Sie frühzeitig alle erreichbaren Artefakte. Oftmals ist zu Beginn einer Mission eine Arbeitsteilung zwischen Arbeitern (Aufbau der Siedlung) und Schamanin (Erforschung von Artefakten) möglich. Dies gilt insbesondere dann, wenn Ihre Schamanin in der Umgebung von Artefakten Eingeborene bekehren kann, die Sie bequem zum Beten verdonnern können.
- Bekehren Sie die Eingeborenen in der Nähe Ihrer Siedlung, um den Stamm schnell wachsen zu lassen. Um den Bekehren-Spruch häufiger anwenden zu können, sollten Sie vorübergehend alle anderen Zaubersprüche deaktivieren.
- Alle Mitglieder Ihres Stammes tragen zur Manaproduktion bei. Diese liegt höher, wenn der Betreffende eine Tätigkeit ausübt. Lassen Sie Ihre Arbeiter daher nicht herumstehen, sondern schicken Sie sie in die Hütten oder lassen Sie sie Holz auf Vorrat schlagen. Krieger sollten Sie stets zu einer Wache oder Patrouille einteilen.
- In manchen Missionen ist Holz knapp. Wenn Sie die nötige Geduld aufbringen, sollten Sie mittels Mikromanagement verhindern, daß Ihre Arbeiter die wenigen Bäume komplett abholzen. Jeder Baum bringt einen Holzertrag von vier Klaftern, von denen sich ein Klafter nach 70 Sekunden regeneriert. Ein gefällter Baum wächst jedoch erst nach über 10 Minuten wieder nach.
- Um das Aufladen der Zaubersprüche zu beschleunigen, sollten Sie stets diejenigen deaktivieren, die Sie in absehbarer Zeit nicht einsetzen wollen. Dies gilt insbesondere für die sehr Mana-intensiven Sprüche.

Basisbau und Defensiv-Taktiken

- Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Bau von Hütten. Die ersten Angriffe der Gegner können leicht mit Schamanin und Arbeitern abgewehrt werden. Je nach dem zur Verfügung stehenden Bauplatz und Holzvorkommen sollten Sie mindestens zehn Hütten errichtet haben, ehe Sie andere Gebäude in Auftrag geben.
- Bauen Sie im Zweifel lieber zu viele als zu wenige Unterkünfte. Von den anderen Gebäuden benötigen Sie hingegen immer nur eines.
- Je mehr Hütten Sie haben, desto größer wird Ihr Volk und desto mehr Mana steht Ihrer Schamanin zur Verfügung. Die Obergrenze von 200 Untertanen können Sie mit 27 Hütten erreichen.
- Als nächstes bauen Sie einen Tempel und bilden sechs bis acht Priester aus. Damit können Sie effektiv feindliche Krieger abwehren. Feindliche Priester muß zu diesem Zeitpunkt noch die Schamanin bekämpfen.
- Errichten Sie dann eine Feuerkriegerhütte und sichern Sie Ihre Basis durch Türme, auf denen Sie Feuerkrieger stationieren.
- Der Computergegner greift immer aus den selben Richtungen an, konzentrieren Sie sich beim Turmbau auf diese Punkte. Häufig



Die Gruft des Wissens beherbergt spezielle Zauber und Gebäude, die Sie für den Erfolg der Mission benötigen.



Im Dorf herrscht emsiges Treiben, die Manaproduktion läuft auf Hochturen.



Alles auf einen Blick:

- Terraforming
- Offensiv-Taktiken
- Zauberei



Dieser Priester steht unter Hypnose und bekehrt seine eigenen Mitstreiter.

können Sie so Angriffe auch schon an Engstellen vor Ihrer Basis abwehren. Nutzen Sie die Topographie der Karte und bauen Sie Türme möglichst auf höhergelegenem Gelände.

- Krieger brauchen Sie normalerweise nicht auszubilden, wenn Ihnen Feuerkrieger zur Verfügung stehen. Ihre Priester werden gegnerische Krieger automatisch für Sie bekehren, so daß diese keine echte Bedrohung darstellen.
- Bauen Sie eine Spionhütte und bilden Sie ein bis zwei Spione aus, die Sie in Türmen im Inneren Ihrer Siedlung stationieren. So können Sie feindliche Spione sicher erkennen.
- Eine Kombination aus Feuerkriegern in Türmen und Priestern am Boden sollte die meisten Angriffe abwehren können. Allerdings kommen Ihre Priester im Kampfgetümmel nicht mehr zum Beten, so daß Ihre Verteidigung bei Massenangriffen doch noch überrannt werden kann. Eine andere Gefahr besteht darin, daß der Gegner den Spruch „magisches Schild“ anwendet. In beiden Fällen müssen Sie die Schamanin zur Verteidigung heranziehen.
- Benutzen Sie die Insektenplage, um eine angreifende Übermacht zu zerstreuen oder feindliche Priester an der Bekehrung zu hindern.
- Einen wichtigen Zugang zur Siedlung in einen Sumpf zu verwandeln ist ebenfalls ein probates Mittel, um Massenangriffen wirkungsvoll zu begegnen.
- Gegen eine andere Schamanin können Sie den Blitz-Zauber einsetzen. Dessen Reichweite ist besonders groß, wenn Ihre Anführerin einen Turm besteigt.
- Steckt Ihre Schamanin selbst im Schlachtgetümmel, helfen Insektenplage, Hypnose oder Blitz-Zauber. Letzterer verletzt allerdings auch die eigenen Einheiten.
- Wenn Sie den Hypnose-Zauber auf gegnerische Priester anwenden, bekehren diese für Sie feindliche Einheiten, die dann dauerhaft Ihnen gehören. Die Priester laufen später wieder zum Gegner über.
- Neben der Verteidigung kommt der Schamanin auch beim Basisbau eine entscheidende Rolle zu. Mittels der Terraforming-Zauber (siehe Kasten) können Sie die Topographie derart verändern, daß neues Bauland entsteht und die Basis für Feinde unzugänglicher wird.

TERRAFORMING

Land ebnen
Dieser Zauber verschafft Ihnen kostbares Bauland, benötigt aber viel Mana.





Erosion
Sie können Berge ebnen und Flachland im Meer versinken lassen. Die Manakosten sind aber noch höher.

Brücke
Der Höhenunterschied zwischen Start- und Zielpunkt des Zaubers wird durch eine begehbare Rampe überbrückt. Damit läßt sich eine Landverbindung zwischen zwei Küsten oder zwei Berggipfeln herstellen, aber auch noch vieles mehr, wie unsere Screenshots zeigen. Der Brückenbau ist zwar von einem Turm, nicht aber von einem Luftschiff aus möglich. Eine gegnerische Schamanin muß sich also schon nahe an Ihre Basis wagen, um diese landschaftlich zu verändern. Weiterhin können Sie mit diesem Zauber auch Land an der Küste gewinnen, indem Sie ihn im Uferbereich anwenden.





Die Schamanin steht auf einem Berg und möchte ins Tal. Was ist zu tun?



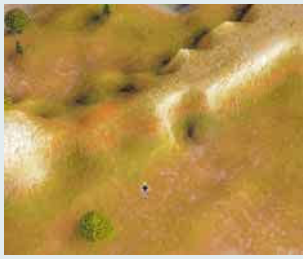
Der Brücken-Zauber löst das Problem. Funktioniert natürlich auch von unten nach oben.



Am Fuß des Berges läßt sich die Rampe bequem wieder wegzaubern.



Eine Bergkette versperrt den Weg. Ob uns Magie da weiterhelfen kann?



Der Erosions-Zauber verschafft den Durchgang, beide Berghänge werden dadurch begehbar.

(Der Brücken-Zauber beläßt es bei der Unbegehbarkeit der Berge, was ein taktischer Vorteil sein kann.)

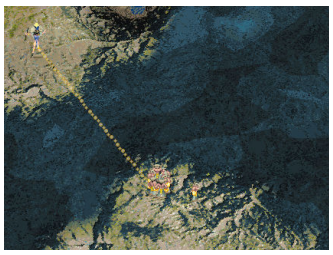
- Formen Sie Ihre Basis möglichst so um, daß Sie höher als das Umland liegt und höchstens einen Zugang besitzt. Wenn Sie dann noch Türme bauen und mit Feuerkriegern besetzen, können Sie auch Angriffe mit Ballons leicht abwehren.
- Befürchten Sie den Einsatz eines Brückenzaubers, der Ihre Insel für gegnerische Bodentruppen erreichbar machen könnte, so sollten Sie mittels Erosion den Abstand zwischen den beiden Landmassen systematisch vergrößern. Dies klappt immer, da der

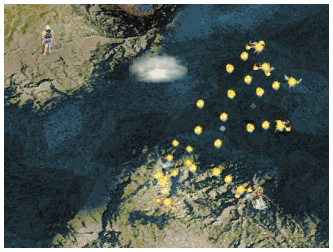
Brückenzauber nur vom Lande aus ausgesprochen werden kann. Daher kann er Meerengen ab einer bestimmten Größe nicht mehr überbrücken, wohingegen der Erosions-Zauber auch aus der Luft oder vom Wasser her wirkt und prinzipiell überall angewendet werden kann.

- Natürlich können Sie auch bereits bestehende Landverbindungen mit Erosion kappen, um Zugänge unpassierbar zu machen.

Offensiv-Taktiken

- Wenn Sie Ihre Basis hinreichend gesichert haben, können Sie den ersten Angriff starten. Stellen Sie Ihren Truppen stets die Zauberin zur Seite oder greifen Sie alleine mit ihr an. Andersherum werden Truppen, die Sie nicht durch Zaubersprüche im Kampf unterstützen können, meist ziemlich schnell aufgerieben.
- Die Schamanin kann einen Stamm zwar selten im Alleingang besiegen, aber doch immensen Schaden in einer gegnerischen Siedlung anrichten. Opfern Sie sie, wenn Sie den Gegner dadurch in seiner Entwicklung empfindlich stören können.
- Versuchen Sie, Ihrer Schamanin einen möglichst hohen Standort nahe der Feindsiedlung zu verschaffen, damit die Zaubersprüche eine maximale Reichweite besitzen. Sie sollten durchaus daran denken, einen Turm auf einem Hügel nahe der Basis zu errichten. Gegebenenfalls können Sie diese Stellung dann mittels Terraforming sogar noch ausbauen.
- Lokalisieren Sie vor einem Angriff die Schamanin in einer Siedlung und konzentrieren Sie sich zunächst auf sie. Haben Sie sie getötet, können Sie einige Feuerkrieger in gewissem Abstand zur Reinkarnations-Arena aufstellen, um die Wiedergeburt sofort zu bekämpfen. Noch wirkungsvoller ist der Einsatz des Sumpfzaubers, wenn Sie zuvor beobachten, nach welcher Seite die Schamanin die Arena regelmäßig verläßt.
- Spione können Sie vor großen Angriffen einsetzen, damit diese Tempel und Feuerkriegerhütte in Brand setzen und den Ersatz der gegnerischer Truppen verzögern. Sie können damit auch Türme sabotieren.





Diese Gruppe feindlicher Feuerkrieger steht ahnungslos am Ufer und wird wenig später in hohem Bogen in die Fluten geschleudert.



Diese Landenge haben wir in einen Sumpf verwandelt. Die anstürmenden Krieger werden verschluckt.

ZAUBEREI

Zu Beginn jeder Mission bekommt die Schamanin kaum Mana. Laden Sie daher nur Sprüche auf, die Sie auch wirklich benötigen. Dazu gehört im Normalfall Bekehren, Feuerball, Insektenplage, Blitz und Brücke. Sobald genügend Anhänger vorhanden sind, sollten Sie unbedingt die Zauber Sumpf, Hypnose und Land ebnen aufladen und erst später die restlichen Sprüche.

Zauber	Mehraufwand*	Reichweite	Wirkung
Feuerball	1	Sehr gering	Dies ist die einfachste Waffe der Schamanin – nicht sehr wirkungsvoll, aber preiswert.
Bekehren	1	Sehr groß	Bekehren Sie Eingeborene, um Ihren Stamm schnell zu vergrößern.
Insektenplage	2	Groß	Diese Plagegeister zerstreuen fremde, aber auch eigene Truppen für eine Weile. Schamaninnen sind dagegen immun.
Unsichtbarkeit	2	Gering	Macht Ihre Anhänger für einige Zeit unsichtbar.
Brücke	3	Durchschnittlich	Der wichtigste Terraforming-Spruch (siehe separater Kasten).
Blitz	3	Groß	Richtet lokal begrenzten Schaden an. Wirkt nicht auf die eigene, wohl aber auf die gegnerische Schamanin und ist daher die beliebteste Waffe bei einem Zauberduell.
Hypnose	3	Gering	Bekehrt feindliche Einheiten für eine gewisse Zeit, ehe sie zu ihrem Glauben zurückfinden.
Wirbelsturm	3	Gering	Richtet großen Schaden auf einer kleinen Fläche an und ist der ideale Zauber gegen Türme und Hütten.
Magischer Schild	3	Gering	Macht Ihre Anhänger für kurze Zeit gegen Magie und Feuerkrieger immun.
Sumpf	4	Gering	Wird zum Grab für bis zu zehn Einheiten, die ihn unvorsichtigerweise betreten.
Land ebnen	5	Sehr gering	Ein Terraforming-Zauber, der unkompliziert Bauland schafft.
Erdbeben	5	Gering	Eine Erdspalte verschluckt Einheiten und Gebäude. Ein gutes Mittel, um eine Siedlung schnell zu zerstören.
Erosion	6	Gering	Ein weiterer Terraforming-Zauber, der ein Areal absenkt.
Feuerregen	7	Gering	Meteoriten schlagen auf dem Boden auf und richten großflächigen Schaden an.
Todesengel	7	Sehr gering	Ein fliegender Dämon macht sich über fremde Einheiten her. Damit entvölkert man ganze Siedlungen.
Vulkan	8	Sehr gering	Ein großes Gebiet wird zerstört und bleibt für lange Zeit unbebaubar. Die zerstörerischste Waffe gegen eine gegnerische Siedlung.

** Relativ zum Feuerball-Spruch. Quelle: Online-Hilfe*



Alles auf einen Blick:

- **Spion**
- **Komplettlösung Teil 1 (Mission 1-7)**
  - **Legende**
  - **Mission 1-5**

SPION



Sie können Spione in der Farbe eines Ihrer Gegner tarnen – auch das „Umfärben" ist möglich. Sie werden benutzt, um Gebäude des Gegners in Brand zu stecken, nachdem sie sich unerkannt herangeschlichen haben. Bereits beschädigte Gebäude können nicht angewählt werden. Allerdings werden Spione recht schnell als solche vom Computer erkannt und bekämpft, insbesondere dann, wenn die gegnerische Schamanin in der Nähe ist. Lassen Sie Spione daher nicht in einer gegnerischen Siedlung herumstehen, sondern statten Sie sie noch vor der Basis mit einem oder mehreren Aufträgen aus.
Sie können Spione auch unsichtbar machen, was ihre Überlebenschance vergrößert. Dennoch ist der Einsatz von Spionen meist ein Himmelfahrtskommando.



Der Spion zündelt am Wachturm. Dem Priester gefällt das ganz und gar nicht!

- Wenn Sie mit Bodentruppen angreifen, sollten ein Drittel davon Priester sein. Nur so können Sie den Bekehrungsversuchen der Feinde widerstehen.
- Der Magische Schild schützt Ihre Anhänger nicht nur gegen die Zaubersprüche einer Schamanin, sondern auch vor den Angriffen der Feuerkrieger. Gegen Bekehrungen gegnerischer Priester ist der Spruch jedoch wirkungslos.
- Den Unsichtbarkeits-Spruch können Sie verwenden, um einige Priester unbemerkt in die Siedlung des Gegners zu bewegen, damit sie Truppenansammlungen oder auf Ausbildung wartende Arbeiter bekehren. Dies funktioniert aber nur dann, wenn kein feindlicher Priester oder die Schamanin in der Nähe sind.
- Mit einem Wirbelsturm können feindliche Wachtürme zerstört werden. Allerdings ist die Reichweite eines Feuerkriegers im Turm auf ebener Erde genauso groß wie die der Schamanin im Ballon. Hier ist richtiges Timing wichtig.
- Wenden Sie den Sumpf-Spruch vor den Eingängen zu gegnerischem Tempel und Kriegerhütte oder vor beschädigten Häusern an. Damit können Sie Truppen und Arbeiter schnell dezimieren. Achten Sie auch auf die Fußspuren von gegnerischen Patrouillen, die ein leichtes Opfer für Sümpfe sind.
- Der beste Zeitpunkt für einen Angriff ist dann gegeben, wenn Sie gerade eine feindliche Attacke abgewehrt haben und dabei die gegnerische Schamanin töten konnten. Aber Vorsicht: Andersherum sind Sie ebenso verwundbar, wenn Ihre eigene Schamanin bei einem Angriff ums Leben gekommen ist!
- Auch wenn Sie alleine mit der Schamanin angreifen, haben Sie vielfältige Möglichkeiten. Benutzen Sie Wirbelstürme, um eine Siedlung Stück für Stück zu zerlegen. Oder verwenden Sie dazu den Erosions-Zauber. Mittels Hypnose lassen Sie die Feinde für sich kämpfen. Und wenn Ihnen sogar die Zauber Erdbeben oder Vulkan zur Verfügung stehen, sollte Ihrer Stammesführerin der Sieg sicher sein.
- Ob die Computergegner gegeneinander kämpfen, ist für jede Mission fest eingestellt. Sie können dies durch Zaubern einer Landverbindung zwischen feindlichen Basen oder ähnlichem nicht beeinflussen.

LEGENDE

Reinkarnations-Arena der Dakini

Reinkarnations-Arena der Chumara

Reinkarnations-Arena Ihrer Schamanin

Reinkarnations-Arena der Matak

Turm

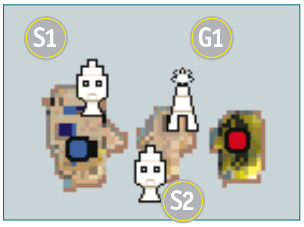
Versteinerter Kopf

Gargoyle

Gruft des Wissens

Totempfahl

Mission 1: Die Reise beginnt ... (Trainingsmission, 1 Gegner: Dakini)



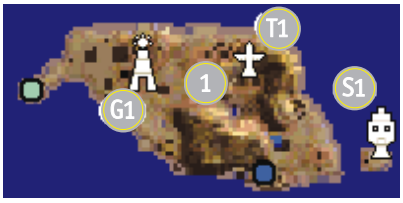
(S1) Unbegrenzter Bonuszauber Brücke
(S2) 4 x Bonuszauber Blitz
(G1) Neuer Gebäudetyp: Kriegerhütte

Unterstützen Sie Ihre Schamanin mit Kriegern und zerstören Sie die Siedlung der Dakini. Deren Schamanin können Sie mit dem Blitz-Zauber bequem ausschalten.



Nach dem Blitzschlag werden die gegnerischen Arbeiter hoch in die Luft gewirbelt und versinken in den Fluten.

Mission 2: Drohende Dunkelheit (Trainingsmission, 1 Gegner: Matak)



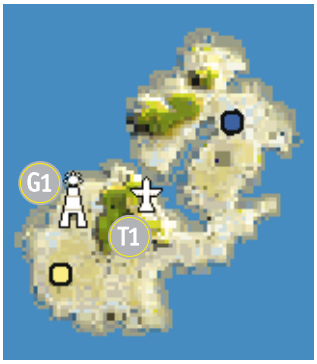
(S1) 3 x Bonuszauber Wirbelsturm
(T1) Brücke zu (S1)
(G1) Neuer Zauber: Insektenplage

Bewegen Sie die Schamanin auf die Anhöhe (1) und lassen Sie sie sechs bis acht Krieger beim Angriff mit Wirbelstürmen unterstützen.



Der Wirbelsturm zerstört den Turm und sorgt für Panik im gegnerischen Lager.

Mission 3: Die Krise des Glaubens (Trainingsmission, 1 Gegner: Chumara)



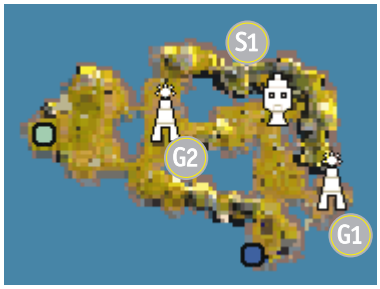
(T1) Direkter Weg zu (G1)
(G1) Neuer Gebäudetyp: Tempel

Bewegen Sie die Schamanin zum Totempfahl und Sie können gefahrlos die Gruft des Wissens erforschen. Bilden Sie je vier bis sechs Krieger und Priester aus und marschieren Sie in die Siedlung der Chumara.



Unsere Priester schlagen die Gegner in ihren Bann, während die Krieger die Siedlung zerstören.

Mission 4: Vereinte Kräfte (Trainingsmission, 1 Gegner: Matak)



(S1) 4 x Bonuszauber Bekehrung
(G1) Neuer Gebäudetyp: Wachturm
(G2) Neuer Zauber: Blitz

Erforschen Sie zunächst nur die beiden Artefakte in unmittelbarer Nähe. Bilden Sie Priester aus, die Ihre Schamanin zur zweiten Gruft des Wissens (G2) begleiten. Überfallen Sie den Gegner mit Priestern und Kriegern, wobei die gegnerische Schamanin mit zwei Blitz-Zaubersprüchen ausgeschaltet werden kann.



Die Siedlung wird eingenommen. Dabei leisten die Priester die Hauptarbeit.

Mission 5: Der Tod kommt von oben (Taktikmission mit Zeitbegrenzung, 1 Gegner: Dakini)



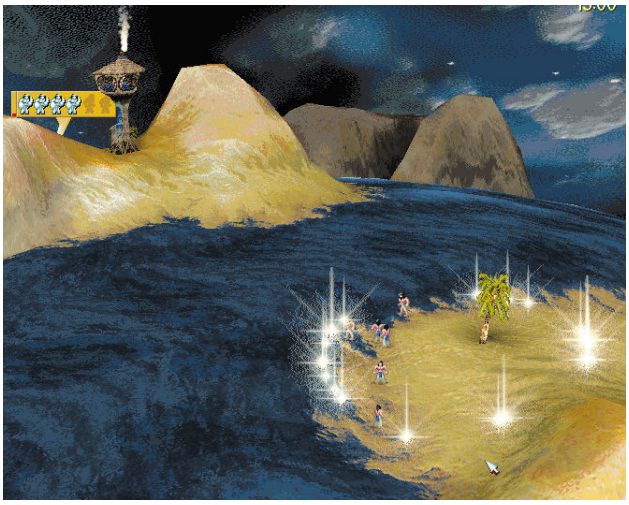
(S1) 3 x Bonuszauber Bekehrung
(S2) 2 x Bonuszauber Brücke
(T1) Boot
(T2) Landverbindung zu Insel (1)
(T3) Landverbindung zu Insel (2)

1. Erforschen Sie den Steinkopf (S1), damit die Schamanin vom Turm aus die Eingeborenen auf der Insel bekehren kann.
2. Sie erhalten durch den Totem (T2) ein Boot, mit dem Sie auf die Nachbarinsel (1) übersetzen.
3. Bilden Sie vier Priester aus und lassen Sie sie gemeinsam mit der Schamanin in der Nähe des Gargoyles anlanden (3).
4. Benutzen Sie Insektenplagen und Blitze, um ausgiebig Verwirrung unter den Feinden zu stiften. Dies sollte auch schon von See aus geschehen.



Alles auf einen Blick:

- Komplettlösung Teil 1 (Mission 1-7)
- Mission 6-7



Vom Turm aus kann die Schamanin die Eingeborenen auf der Insel bequem bekehren.

5. Sind die gegnerischen Priester ausgeschaltet, haben Sie leichtes Spiel mit den feindlichen Kämpfern. Dann können Sie den Todesengel herbeirufen.

Mission 6: Der Brückenbau (Aufbaumiss., 2 Gegner: Chumara, Matak)



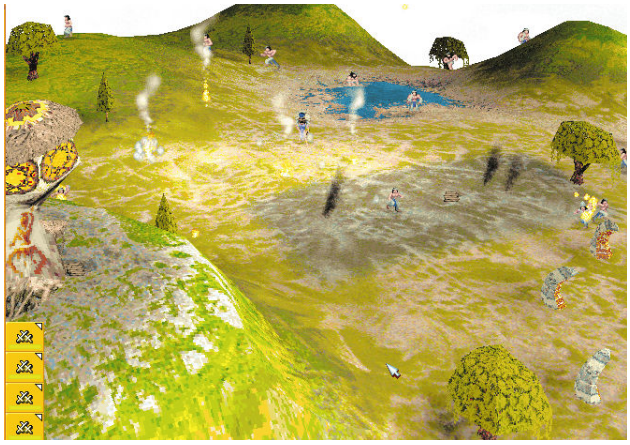
(S1) 3 x Bonuszauber Sumpf
(S2) 3 x Bonuszauber Hypnose
(S3) 1 x Bonuszauber Feuerregen
(T1) Läßt Brücke bei (2) entstehen
(G1) Neuer Zauber: Bekehren
(G2) Neuer Zauber: Brücke

1. Bilden Sie ausschließlich Priester aus und warten Sie auf das Entstehen der Landverbindung (1) zum Lager der Matak. Setzen Sie dann den Sumpf-Spruch ein, um den Steinkopf (S2) ungestört anbeten zu können.

2. Mit dem so erhaltenen Hypnose-Zauber kann ein gegnerischer Krieger dazu veranlaßt werden, den Totempfahl (T1) anzubeten, welcher die zweite Landverbindung (2) herstellt.



Der feindliche Krieger kann unter Hypnose den Totempfahl für unser Volk anbeten.



Mit einem Feuerregen zerlegt unsere Schamanin die Siedlung des letzten Gegners.

3. Während sich beide Feinde bekriegen, können Sie Truppen ausbilden und anschließend die Matak und dann die Chumara besiegen.

Mission 7: Der unsichtbare Gegner (Aufbaumission, 1 Gegner: Chumara)



(S1) 2 x Bonuszauber Erosion
(G1) Neuer Zauber: Unsichtbarkeit

1. Errichten Sie eine Siedlung am Ufer direkt gegenüber der Insel mit dem versteinerten Kopf (S1).

2. Nehmen Sie dieses Artefakt in Besitz, indem Sie den Brückenbau-Spruch benutzen.

3. Bilden Sie in der Folge je 15 bis 20 Krieger und Priester aus.

4. Wenden Sie den Erosions-Spruch an, wenn die Schamanin der Chumara eine Landverbindung zwischen den beiden Inseln herstellt.

5. Greifen Sie schließlich die Siedlung der Chumara von der Steinkopf-Insel aus an.

Andreas Krumme



Vom Turm aus kann die Schamanin die Eingeborenen auf der Insel bequem bekehren.

Allgemeine Spieletips

NICE 2

Mit Nice 2 kehrt die Anarchie auf die Straßen zurück. In verschiedenen Rennmodi kämpft der Spieler um Punkte und Geld. Wir geben Ihnen Tips zu den Strecken, Fahrzeugen, Sponsoren und Waffen.

Allgemeine Fahrtips:

- Trauen Sie nicht immer den Pfeilen, die Ihnen anzeigen, wie schwer die nächste Kurve ist. Nicht immer müssen Sie vor roten Pfeilen und damit verbundenen Kurven stark abbremsen. Oft reicht es auch, einfach Gas wegzunehmen und durch die Kurven zu driften. Um zu wissen, welche Kurven gefährlich sind, hilft nur das Warm Up vor einem Rennen. Kennen Sie die Strecke nicht, müssen Sie ins Warm Up, da dies sicherer ist!
- Sprünge sind der große Unsicherheits-Faktor bei Nice 2. Sie sind schwer einzuschätzen und oftmals mit einem Ausflug in die Botanik verbunden. Riskieren Sie nicht zuviel, bremsen Sie lieber vor großen Sprüngen ab oder versuchen Sie wenigstens, auf keinen Fall mit drehenden Reifen nach einem Sprung auf den Asphalt zu platzen.
- Die eingeblendete Karte ist sehr hilfreich, wenn es im Death Match darum geht, Gegner zu suchen, oder wenn Sie sich einfach über den Standort des restlichen Feldes informieren wollen. Geht es jedoch heiß her, ist ein Blick auf die Karte oft das Letzte, was Sie sehen, bevor es ins Gebüsch geht. Also nicht zu oft den Blick von der Strecke nehmen!
- Kaufen Sie als allererstes den Nitrobooster, um Ihren Gegnern in entscheidenden Momenten davonbrausen zu können. Doch Achtung: Zu häufiger Gebrauch ruiniert den Wagen völlig. Zwei bis drei kurze Augenblicke sollten Sie den Nitro einsetzen, auf keinen Fall öfter.
- Seien Sie unfair – Ihre Gegner sind es auch: Ein Schubser zur richtigen Zeit hilft Ihnen, Plätze gutzumachen. So können Sie mit einem Stoß einen Gegner kurz vor einem Sprung völlig aus der Bahn werfen. Auch in Tunnels (oder bei der Ein- bzw. Ausfahrt) können Sie die Gegner gegen die Pfeiler drängen.
- Nutzen Sie die R-Taste. Mit ihr stellen Sie Ihren Wagen zurück auf die Straße. Wenn Sie sich überschlagen haben oder – was oft vorkommt – zwischen zwei anderen Autos stecken, hilft Ihnen die R-Taste weiter und Sie sparen wichtige Sekunden.
- Haben Sie die Baumkollision ausgeschaltet (Standardeinstellung), können Sie bei einigen Strecken (etwa Ägypten oder Ha-



Mit hitzesuchenden Raketen treffen Sie fast immer. Achten Sie darauf, daß der Wagen nicht auf Sie stürzt, wenn Sie an Ihrem Gegner vorbeirasen.



Auf nach Mannheim! Auf den drei deutschen Etappen brettern Sie für kurze Momente auch über die gerade Autobahn. Danach geht es sehr kurvig weiter. Trainieren Sie diese Strecken, bevor Sie sie in der Meisterschaft angehen.



Mit dem Monstertruck auf Du und Du: Die Monster-Matches bringen viel Geld ein, wenn man sie erfolgreich bestreitet, und sind ein gutes Mittel, neben der normalen Rennserie „Kohle" für Reparaturen und Tune-Ups ranzuschaffen.

- Die Wettbewerbe
- Die Steuerung
- Die erste Saison

waii) durch das leichte Touchieren der Bäume eine absolute Ideallinie fahren. Achten Sie jedoch auf den Untergrund, denn nicht immer erlaubt dieser ein schnelles Fahren.

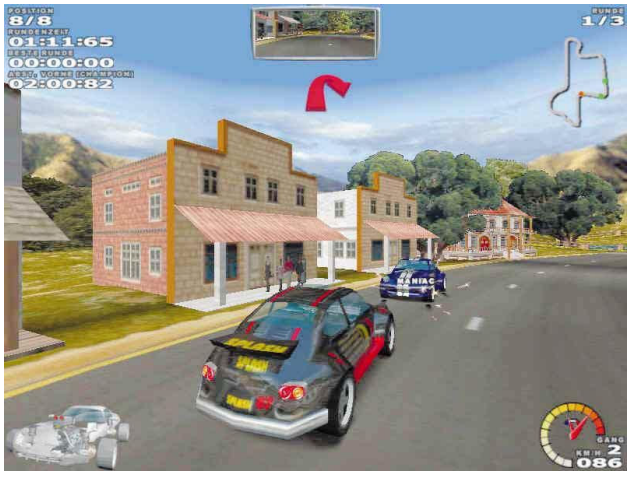
- Warten Sie am Start erst einen kurzen Moment und beobachten Sie das Treiben. Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie mit Volldampf in ein Blechchaos rasen. Lassen Sie die Gegner sich ruhig streiten und rasen Sie dann am Fahrbahnrand an ihnen vorbei.

Die Wettbewerbe:

- **Championship:** Es geht um Ihre Karriere. Tips dazu finden Sie weiter unten („Die erste Saison"). Die Meisterschaft ist auf zwei Arten spielbar: Eine Methode ist die, die Sie aus der Formel 1 kennen, eine andere ist der Knock Out-Modus. Hier müssen Sie immer mindestens Vorletzter werden, um nicht auszuscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger.
- **Fox Hunt:** Hier können Sie wählen, ob Sie Jäger oder Gejagter sein wollen. Als Gejagter erhalten Sie zehn Sekunden Vorsprung und dürfen im Verlauf des Rennens nicht länger als 30 Sekunden die Führung abgeben. Wollen Sie eine Fox Hunt als Fuchs gewinnen, müssen Sie die Strecken aus dem Effeff kennen, sonst haben Sie in keiner (!) Schwierigkeitsstufe eine Chance. Sind Sie auf der Jagd nach den Preisgeldern und als Jäger unterwegs, gibt es einen todsicheren Trick, den Fuchs zur Strecke zu bringen: Lassen Sie am Start Ihre Gegner dem Fuchs hinterherjagen und drehen Sie um. Fahren Sie nun die Strecke in verkehrter Richtung, bis der Fuchs sich Ihnen nähert. Crashen Sie ihn ein- oder zweimal und halten Sie ihn so auf. In dieser Zeit sollten die Mitjäger den Fuchs bereits überholt haben und das Rennen ist gewonnen. Ihr Auto wird natürlich in Mitleidenschaft gezogen, deshalb sind Reparaturkosten einzukalkulieren.
- **Fox Hunt/Shoot Out:** Als Gejagter haben Sie hier einen Ölwerfer an Bord. Verspritzen Sie die Ölflecken vor allem in engen Kurven, da dort die Gegner am wenigsten die Chance haben, den Flecken



Der alte Hockenheim-Trick klappt auch bei Nice 2. Hier können Sie die Abkürzung nehmen, ohne dabei viel Zeit zu verlieren. Sie werden zwar gebremst, aber das ist immer noch schneller als ein hartes Bremsmanöver.



Erwischt! Bei einer Foxhunt können Sie als Jäger einfach in entgegengesetzter Richtung fahren, den Fuchs rammen und ihn so aufhalten.

auszuweichen. Benutzen Sie den Nitrobooster vor allem auf den ersten Kilometern, um sich vom Feld loszueisen. Werden Sie überholt, sollten Sie den Booster ebenfalls einsetzen, um die Führung zurückzuerobern. Sie haben dazu nur 30 Sekunden Zeit.

- **Death Match:** Kohle ohne Ende. Die Death Matches können nur mit gemieteten Autos bestritten werden. Welchen Sie hier nehmen, ist eigentlich egal. Lassen Sie beim Start alle anderen Autos an sich vorbeiziehen, damit Sie sie von hinten aufs Korn nehmen können. Besonders effektiv sind die Missiles, da sie ihr Ziel fast immer erreichen. Weniger effektiv ist der Ölwerfer, der dicke Öllachen auf der Piste verursacht und Ihnen selbst Runden später

DIE STEUERUNG

Nice 2 steuert sich im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen auch mit der Tastatur noch sehr gut. Die üblichen Probleme in Sachen „gefühlvolles Gasgeben" treten hier natürlich auch auf, deshalb ist ein Joystick anzuraten. Ideal ist natürlich ein Lenkrad, nur bei dieser Lösung hat man die schnellen Wagen komplett im Griff. Wenn Sie ein Force Feedback-Eingabegerät haben, werden Sie feststellen, daß Nice 2 es zwar problemlos erkennt, Rüttel- und Schüttel-Effekte aber ausbleiben. Das hat einen einfachen Grund: Nice 2 unterstützt bislang KEINE Force Feedback-Technologie, doch laut Auskunft der Herstellerfirma soll diese Unterstützung in einem späteren Patch nachgereicht werden. Noch ein Wort zur Geschwindigkeit: Rasant, das ist das Wort, das die Beschleunigung in Nice 2 am besten beschreibt. Selten hat man in einem Rennspiel ein realistischeres Gefühl für die 250 Stundenkilometer, mit denen man gerade durch die Pampa braust, erlebt. Dies macht Spaß, bringt aber auch unübersehbare Probleme bei der Steuerung mit sich. So ist der Einsatz des Nitroboosters zwar sehr nützlich (Ihr Bolide fährt plötzlich bis zu 500 Stundenkilometer), doch der Wagen wird gerade in Kurven nahezu unlenkbar. Wenn Sie den Nitro-Booster also einsetzen, sollten Sie dies auf langen Geraden tun. Ähnlich verhält es sich mit dem Bonus-Cheat-Auto. Es fährt konstant über 500, doch wenn Sie nicht gerade auf der Jagd nach Rundenrekorden sind, sollten Sie es tunlichst vermeiden, den Boliden auszureizen. Fahren Sie nämlich mit „Bleifuß", sind größere Unfälle en masse die Regel und im schlimmsten Fall führen Sie das Feld zwar um Runden an, doch Ihr Wagen raucht wegen der hohen Damage-Werte ab. Dann gibt es keine Prämie und Sie schauen in die Röhre. Beim Bonus-Auto genügen zwei, drei volle Beschleunigungen auf der Geraden, um dem Feld so weit davonzufahren, daß es Sie eigentlich nicht mehr einholen kann.

Die EMP-Raketen setzen die Elektrik eines Autos außer Kraft. Da sie keinen Zielsucher haben, müssen Sie sehr genau zielen oder auf ein stehendes Auto schießen. Haben Sie jedoch einmal getroffen, ist die Wirkung für zehn Sekunden famos. Der Motor wird abgewürgt und der Getroffene fällt wichtige Plätze zurück.

noch das Leben schwer macht. Ebenfalls nicht sehr hilfreich ist das Maschinengewehr. Es verwirrt den Gegner zwar, doch zerstören können Sie ihn damit nicht. Nagelwerfer und Nagelkanone zielen nur auf die Reifen und sind damit nur geeignet, um einen Gegner lahmzulegen, bevor Sie ihm mit einer Missile oder einer Granate den Rest geben. Die Granaten haben den Vorteil, großen Schaden anzurichten, aber den Nachteil, nicht immer das Ziel zu treffen. Sehr wichtig ist das Reifenreparaturset, denn dadurch müssen Sie nicht an einer Tankstelle halten. All die Abwehrsysteme wie etwa der Missile Controller sind nicht sehr hilfreich, da Sie sich in der Hektik eines Rennens nur selten auf Abwehrversuche konzentrieren können. Gut gebrauchen können Sie das Schienen-Modul, das sich eine Nut in die Fahrbahn fräst und Sie dadurch mit unglaublichen Geschwindigkeiten durch die Kurven brausen läßt. Achten Sie auf den Ton, der Ihnen anzeigt, daß die Schienen wieder „eingefahren" werden. Der Bodensauger hingegen ist sinnvoll, wenn Sie durch die Luft fliegen und wieder auf den Boden der Tatsachen gelangen wollen. Klasse ist auch das Powersteering: Damit vertauschen Sie für einige Sekunden beim Gegner die Lenkrichtungen. Der Minenleger kann wie die Öllachen auch in der nächsten Runde ein Nachteil für Sie sein, da die Minen eine Weile liegen bleiben. Verzichten Sie lieber drauf! Da Sie nur acht Waffen an Ihrem Wagen befestigen können, empfehlen wir Ihnen folgende: a) Reifenschneider, b) Reifenreparaturset, c) Hitzesuchende Raketen, d) Granatwerfer, e) Schienenmodul, f) Nagelwerfer, g) EMP-Rakete und h) Powersteering. Angriff ist also die Devise! Vergessen Sie beim Death Match alle Rennstrategien und denken Sie nur daran, den Gegner zu zerstören. Warten Sie hinter Bäumen und Hauswänden auf ihn oder fahren Sie in entgegengesetzter Richtung, um ihn zu treffen.

Die erste Saison:

Nachdem Sie einige erste Einzelrennen gefahren sind, wird es ernst. Ihre erste Saison steht an.

- **Der Sponsor:** Zu Beginn wählen Sie einen Sponsor. Wir empfehlen, daß Sie als Neuling den Sponsor XPLO nehmen. Er beschert Ihnen eine Grundprämie von 114.000, was den Höchstbetrag darstellt. Dafür verlangt er nur einen fünften Platz. Auch wenn Sie den als Rookie vielleicht noch nicht schaffen, bekommen Sie am Ende der Saison die vollen 114.000. Erfüllen Sie alle Sponsorvorgaben, gibt es insgesamt nur 190.000. Nehmen Sie den Sponsor SQRU, sind insgesamt 299.000 drin, doch dafür müssen Sie auch Dritter werden. Schaffen Sie das nicht, bleibt die Grundprämie und die ist mit 102.000 niedriger als bei XPLO. Beherrschen Sie aber die Rookie-Liga schon, so daß ein dritter Platz kein Problem für Sie darstellt, ist SQRU der richtige Sponsor.
- **Die Wahl des Autos:** Wenn Sie in der Premium-Klasse fahren (hier sind die Siegprämien am höchsten), ist der Speedsnake Targa das ideale Auto. Billig und sehr leistungsstark. Zudem haben Sie noch Geld übrig, um die erste Ausbaustufe des Motors zu kaufen. Fahren Sie in der Classic-Serie, ist der Phantom Cruiser der richtige Wagen. Die Bonsai-Klasse macht wenig Spaß (wegen der geringen Geschwindigkeiten) und ist zudem finanziell nicht reizvoll. Das beste Auto der Bonsai-Klasse ist der Käfer-Nachbau.
- **Gebrauchtwagen:** Kaufen Sie einen Gebrauchtwagen nur, wenn er zu mindestens 65 Prozent erhalten ist, ansonsten sind die Reparaturkosten zu hoch.



Suchen Sie beim Start nach Ausweichmöglichkeiten. Hier können Sie als Letzter über den Bürgersteig heizen und so einen oder mehrere Plätze gutmachen.



Auch als Letzter des Feldes sollten Sie nicht aufgeben. Die KI ist so eingestellt, daß auch Ihre Gegner Fehler machen und die Strecke verlassen. Sie haben also gute Chancen, zumindest einige Plätze gutzumachen.

- Cheat me, Baby!
- Das Tuning
- Die Strecken



Mit über 500 Sachen über den Hockenheimring: Mit unseren Cheats kein Problem!

- **Die Mietwagen:** Mietwagen sind dazu da, um Ihnen die richtig große „Kohle“ zu verschaffen. Mieten Sie auf jeden Fall einen Formel 1-Flitzer und ein Shoot Out-Auto (am besten den Terminator GTI), damit Sie an den Special Trophys und dem Death Match teilnehmen können. Death Matches bringen bis zu 90.000, während ein 1st Class-Rennen immerhin 60.000 in die Kasse spülen kann. Nehmen Sie so viele Special Trophys und Death Matches mit wie möglich (versäumen Sie aber nur Rennen Ihrer Rennserie, wenn Sie Ihr Ziel schon vorab erreicht haben oder sich sehr sicher fühlen, um nicht die Sponsorengelder aufs Spiel zu setzen), denn das bringt das große Geld. Fuchsjagden bringen nur viel Geld, wenn sie mit einem Shoot Out verbunden sind. Ansonsten lohnen sich Fuchsjagden nicht, sondern kosten zudem noch Reparaturkosten.
- **Die Reparaturen:** Reparieren Sie Ihr Auto, wenn weniger als 85 Prozent noch in Ordnung sind.
- **Tunen:** Tunen Sie Ihr Auto, wann immer Sie Geld haben, doch beachten Sie, daß immer rund 5.000 (besser 10.000) für Reparaturen übrig sind. Was nützt Ihnen das schnellste Auto, wenn Sie nicht fahren können, weil es nicht repariert werden kann? Stecken Sie Ihr Geld im übrigen vor allem in den Ausbau der Motorstufen und der Bremsvorrichtungen. Die Reifen und vor allem die Karosserie können Sie völlig links liegen lassen. Auch das Tunen des Fahrwerks hält nicht, was das Handbuch verspricht. Im Endeffekt steuern sich die Wagen mit verändertem Fahrwerk nicht wesentlich anders oder gar ruhiger als zuvor. Immerhin können Sie nach dem kompletten Tuning des Fahrwerks wesentlich höhere Kurvengeschwindigkeiten fahren.



Fahren Sie bei den Formel 1-Tracks nicht durch die Boxengassen. Sie werden hier auf 100 km/h heruntergebremst.

CHEAT ME, BABY!

Im Tuning-Shop sorgt „likepamela“ für eine maximale Ausbaustufe für die Tuning-Teile.

„Clementine“ in der Spieler-Anmeldung verschafft die freie Liga-Auswahl. Der Cheat „Mccoy“ (anzuwenden in den Spiel-Optionen) ist ein reiner Fun-Cheat und läßt die Regler in diesem Menü à la McCoys Tri-Corder hin- und herrutschen. Der Cheat „liselotte“ im Abstimmungs-Zusatzsystem läßt alle Ladungen auf 99 hochschnellen.

Doch auch während der rasanten Fahrt gibt es Cheats: IMPACT verschafft Ihnen unendlich Munition, OVERKILL alle Waffen und MACHTHREE ein Cheat-Car, das über 600 km/h schnell fährt.

Auch gehext werden kann bei Nice 2. Mit einem guten Hex-Editor rollt der Rubel. Speichern Sie einen Spielstand ab und merken Sie sich den Kontostand. Wandeln Sie diese Zahl jetzt mit einem Hex-Editor in eine Hexadezimalzahl um. Beachten Sie, daß der Byte-Ordner auf Intel stehen muß (Data Type = Long). Schreiben Sie sich die Zahl auf und wandeln Sie einen Riesenbetrag (9999999) ebenfalls um. Suchen Sie die ursprüngliche Zahl und ersetzen Sie sie durch die neue Hex-Zahl. Nun noch abspeichern und den Spielstand in Nice 2 laden. Schon steht ein enormer Batzen Geld zur Verfügung. ACHTUNG: Eine solche Manipulation zerstört die Langzeitmotivation des Spiels fast völlig, ist also mit Vorsicht zu genießen.

TIP: Mit einem kleinen, unfairen Trick kommen Sie zu viel Geld, ohne fahren zu müssen. Stellen Sie die Saison auf Knock Out und „buchen“ Sie den besten Sponsor (der mit der besten Grundprämie). Nun kaufen Sie ein ganz billiges Auto der Premium-Klasse. Erstellen Sie einen Rennplan und starten Sie das erste Rennen. Brechen Sie es sofort wieder ab. Sie sind Letzter und aus dem Modus Knock Out ausgeschieden. Damit ist die Saison für Sie beendet, Sie bekommen aber die Grundprämie von 114.000. Das machen Sie jetzt zehnmal oder öfter und nach wenigen Minuten haben Sie die Mittel, um sich einen schicken NINJA mit allen Ausbauklassen zu kaufen. Jetzt kann das Spiel so richtig losgehen! Achtung: Die Langzeitmotivation geht dabei natürlich ein wenig flöten.

Das Tuning:

Getunt werden kann in Nice 2 auch, wenngleich sich die Möglichkeiten hier deutlich im Rahmen halten. Da das Fahrverhalten der verschiedenen Autos sowieso nicht stark variiert, können Sie auch durch das Tuning – wenn überhaupt – nur Hundertstel herausholen.

- **Fahrwerk:** Die Einstellungen reichen von sehr weich bis sehr hart. Auf holprigen Strecken wie Österreich oder Deutschland ist weich zu empfehlen, auf der Formel 1-Rennstrecke oder in Ägypten ist hart genau richtig.

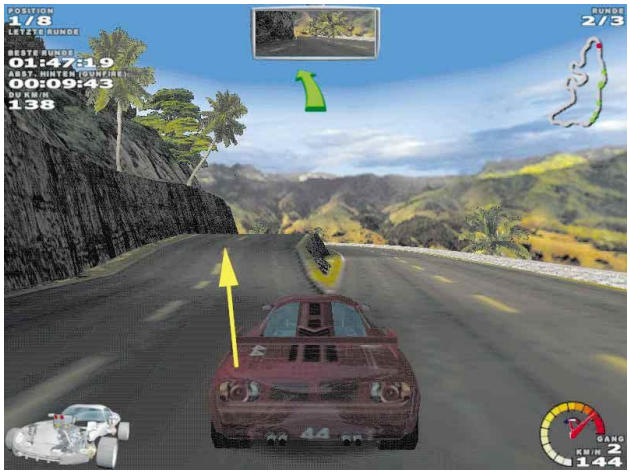
- **Getriebe:** Die Einstellung „normal“ tut es eigentlich auf allen Strecken gut. Unterschiede liegen im Hunderstel-Bereich. Lediglich auf den Formel 1-Strecken kommen Sie mit der Einstellung „kurz“ auf höhere Geschwindigkeiten.
- **Reifen:** Bleiben Sie ruhig immer bei den normalen Reifen, da die Witterungsunterschiede sich höchstens auf eingeschränkte Sichtweiten beschränken.

Die Strecken:

- **Arizona Desert Cup:** Die erste Etappe ist sehr leicht, lediglich die Gebirgspassagen müssen langsamer gefahren werden. Setzen Sie auf ein weiches Fahrwerk und eine kurze Übersetzung. Die zweite Etappe ist schwierig, langsam und hat viele Sprünge im Repertoire. Etappe Nummer drei ist wieder sehr leicht und für Anfänger gut geeignet.
- **Australien Outback Trophy:** Die Airport-Etappe 1 ist mittelschwer, bietet einige Mördersprünge und ist recht schnell. Das Fahrwerk sollte auf „normal“ stehen. Auf ein hartes Fahrwerk und kurze Übersetzung sollten Sie bei der zweiten Etappe setzen. Nutzen Sie die Zäune am Rand ruhig zum Abbremsen, d. h. rasen Sie mit Fullspeed in die Kurven und touchieren Sie die Streckenumrandungen. Der Schaden an Ihrem Auto hält sich in Grenzen. Etappe drei ist wie die vorige zu bewältigen.
- **Alpine Grand Prix:** Während Etappe 1 noch recht leicht (Achten Sie allerdings auf die Kurven vor und nach der Tankstelle!) und Nummer 2 nur etwas anspruchsvoller ist, müssen Sie bei Etappe 3 gut aufpassen. Viele schwierige Kurven warten auf Sie, stimmen Sie hierfür Ihren Wagen mit einem weichen Fahrwerk ab. Obwohl auf allen drei Etappen zum Teil Schnee liegt, können Sie die Naßreifen im Schrank lassen.
- **Corsican Pirates Runs:** Alle drei Etappen sind schwierig. Durch die niedrige Endgeschwindigkeit auf den Strecken sind diese Etappen auch mit kleineren Autos zu gewinnen (natürlich nicht mit den Bonsai-Gurken). Lampen und Streckenbegrenzungen erweisen sich auch bei ausgeschalteter Baumkollision als Hindernis. In Etappe 2 wartet direkt hinter der Start-Ziel-Linie ein tückischer Sprung auf Sie. Springen Sie nur, wenn Sie Plätze im Duell mit dem Gegner gutmachen wollen. Sind Sie jedoch allein auf diesem Streckenabschnitt, sollten Sie vorher kurz abbremsen. Etappe Nummer drei ist die schwierigste, da es sehr viele Kurven zu bewältigen gibt. Stellen Sie das Fahrwerk auf „hart“, um Untersteuern in den Kurven zu vermeiden.



Das Fahrverhalten auf nassem Untergrund ändert sich nur wenig, also lassen Sie die Regenreifen ruhig im Schrank.



Gleich zu Beginn der zweiten Hawaii-Etappe können Sie diese Alternativ-Straße nehmen, um dem Getümmel der Startphase zu entgehen.



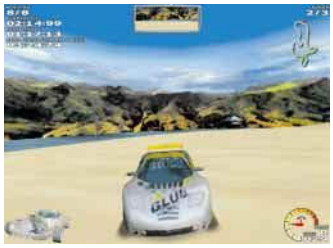
Auch in der ersten Hawaii-Etappe können Sie nach links ausweichen. Sie verlieren auf diesem Untergrund kein Tempo.

- **Ägypten Dust Rallye:** Alle Etappen sind sehr schnell. Schwierig sind jeweils nur die Fahrten in den Tunnels. Hier bleiben Sie leicht an den unebenen Wänden hängen. Vor den großen Sprüngen können Sie die Gegner tückisch anschubsen und sie dadurch kurz vor dem Sprung aus der Bahn zu werfen, während Sie seelenruhig weiterfahren.
- **Hawaii Tropic:** Etappe 1 ist Highspeed pur. Achten Sie auf die Überholmöglichkeit beim Strand. Links befindet sich ein großer Platz, über den Sie heizen können, ohne Tempo zu verlieren. Auch am Start von Etappe 2 befindet sich eine alternative Strecke. Links fahren Sie eine kleine Straße hoch, die schließlich wieder auf die Rennstrecke mündet. Der Vorteil besteht darin, daß Ihre Gegner diesen Weg nicht nehmen und Sie sich dadurch aus dem Startgeschubse raushalten können.
- **German No Limits:** Etappe 1 und 3 hat jeweils ein Autobahnstück, auf dem Sie richtig Gas geben können. Dafür können Sie ruhig das Getriebe auf „kurz“ stellen. Achten Sie auf die Sprünge und die vielen Kurven.
- **Die Formel 1-Strecken:** In Hockenheim können Sie durch die langen Geraden mit Vollgas, kurzem Getriebeabstand und einem harten Fahrwerk brettern. Auch in Spa und Australien sollten Sie das schnellste Auto mit den oben genannten Einstellungen fahren.

- Technik
- Die verschiedenen Wetterverhältnisse

Technik:

- Wenn Sie bei Nice 2 den Championship-Modus starten und beim Rennen tönen statt satter Motorenklänge nur fürchterlich schrille Pfeiftöne und soundtechnischer Brei aus den Lautsprechern, dann ist es Zeit für einen Patch. Leider wurde dieser Bug bei Synetic übersehen, doch schon zum Erscheinungsdatum des Spiels wurde ein erster Patch nachgereicht, der den Soundbug ebenso behebt wie einige Probleme beim automatischen Abspeichern der Optionen. Demnächst wird es einen weiteren Patch geben, der a) dem Spiel die Force Feedback-Fähigkeit zufügt und b) das Netzwerkspiel – wie auch auf der Spielepackung nachlesbar – mit einer CD im Laufwerk möglich macht. Bislang braucht jeder Spieler eine eigene CD. Haben Sie den ersten Patch noch nicht, können Sie durch Drücken von ESC während des Rennens und dem Abschalten der CD-Musik den Soundbrei bei allen Rennen außer dem allerersten verhindern.
- Fällt Ihnen beim Aussuchen der Wagen im virtuellen „Showroom" auf, daß diese nur drei Räder und das dritte hinten in der Mitte haben, dann haben Sie vermutlich zwei CD-ROM-Laufwerke in Ihrem Rechner und Windows 95/98 hat die Audioabspielfunktion auf das Laufwerk gelegt, das nicht die Nice 2-CD enthält. Sie beheben dies in der Systemsteuerung unter Laufwerke – Eigenschaften. Das CD-ROM-Laufwerk mit Nice 2 muß auch das Audioabspielgerät sein. Zu diesem Bug gehört, daß Sie im Rennen mit Ihren drei Rädern nicht schneller als 30 km/h fahren können.



Wenn Sie einmal einen Ausflug zum Strand gemacht haben (meist durch einen Überschlag über die Leitplanke), ist das Rennen für Sie eigentlich schon gelaufen.

- Haben Sie mit Ihrem CD-ROM-Laufwerk das Problem, daß Nice 2 mitten im Spiel darauf zugreift und so ein „Hänger" im Spiel entsteht (Bild friert für rund 30 Sekunden ein), so können Sie dies beheben, indem Sie a) nach dem Ladevorgang zum Start des Rennens das CD-ROM-Laufwerk öffnen und kurz vor Rennende wieder schließen oder b) zum Zeitpunkt des Hängers zweimal auf den Öffnen-Knopf drücken. Dann kommt die CD heraus und fährt wieder hinein und Sie können sofort weiterspielen, ohne warten zu müssen.
- Was tun, wenn die Strecke und die Autos durchsichtig werden? Sie haben im Nice 2-Setup die Auflösung zu hoch eingestellt. Besonders häufig tritt dieser Fehler mit 3Dfx Voodoo Grafics-Karten mit nur 4 MB Speicher auf. Diese Karten können nur eine Auflösung bis 640x480 darstellen. Ändern Sie einfach die Auflösung.



Fehlt da nicht was? Genau, ein Rad fehlt. Sollte dieses Phänomen bei Ihnen auftreten, haben Sie wahrscheinlich zwei CD-ROM-Laufwerke in Ihrem System.



Im Death Match-Modus sollten Sie alle Rennregeln vergessen. Lauern Sie Ihren Gegnern ruhig auf und nehmen Sie sie dann aufs Korn. Hinterrücks, versteht sich!

Die verschiedenen Wetterverhältnisse:

Das Fahrverhalten der Autos in Nice 2 verändert sich bei den verschiedenen Wetterverhältnissen nur unwesentlich, weshalb in fast allen Fällen ein Wechsel auf Regenreifen unnötig ist.

- **Regen:** Bei Regen verändert sich das Fahrverhalten dahingehend, daß der Bremsweg ein wenig länger wird. Ein wesentlich schwerwiegenderes Problem ist die Einschränkung der Sichtweite, wenn Sie hinter dem Feld herjagen. Die Gischt spritzt dermaßen auf, daß es ratsam ist, auf einer breiten Straße seitlich versetzt vom Vordermann zu fahren, um so wichtige Sichtmeter zu gewinnen. Die Regentropfen von oben stören nicht.
- **Schnee:** Auch bei Schnee fahren Sie mit Standard-Reifen gut. Bei der Österreich-Strecke kann es jedoch nützlich sein, Feuchtreifen aufzuziehen, da dort Teile der Strecke immer verschneit sind. Ein Muß für gute Zeiten ist das jedoch nicht. Was die Sichtweite angeht, verhält es sich hier ähnlich wie bei Regen, nur mit dem Unterschied, daß die dicken Flocken, die von oben herabfallen, bereits irritierend wirken.
- **Nacht:** Bei Nacht zu fahren ist kein Zuckerschlecken! Die Sichtweite ist stark eingeschränkt, Gegner sehen Sie oft sehr spät. Dafür lenken aber immerhin keine Gegenstände am Fahrbahnrand ab.
- **Nebel:** Wesentlich angenehmer als eine Nachtfahrt, doch auch hier müssen Sie mit Sichteinschränkungen rechnen.

Thorsten Seiffert

Komplettlösung

GRIM FANDANGO

Mit einer gehörigen Portion schwarzen Humors geht es in LucasArts' neuem Adventure Grim Fandango zu. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, hilft ihnen unsere Komplettlösung aus der Klemme.

Verpaßte Hinweise können im Dialogprotokoll nachgelesen werden. Hier zu sehen: ein avantgardistisches Gedicht aus Mannys eigener Feder.



El Marrow

Wie komme ich an einen neuen Fahrer?

Klopfen Sie Glottis aus seinem Kabuff und reden Sie ihm ein, daß er keineswegs zu dick ist — sämtliche Autos seien einfach zu eng.

Woher kriege ich eine Unterschrift?

Nachdem Eva einen Termin beim Don verweigert hat, treten Sie hinaus auf die Straße. In der Seitengasse rechts klettern Sie an einem Seil empor und verschaffen sich durch das Fenster Zutritt zum Chefbüro. Programmieren Sie die Gegensprechanlage via Computer so um, daß alle Anfragen mit „Unterschreiben Sie selbst!" beantwortet werden. Alsdann geht die Reise über Eva zurück zu Glottis.

Wie finde ich einen guten Kunden?

Ihr Konkurrent Domino bezieht über seine rote Rohrpostleitung wertvolle Tips. Was für Sie bedeutet: Abfangmanöver einleiten!

Wie legt man den Rohrpostverteiler lahm?

Schwatzen Sie dem Clown auf der Straße zwei leere Luftballons ab, genannt: tote Würmer. Den einen füllen Sie im Verpackungsraum mit der roten Chemikalie, den anderen mit der blauen, um dann beide durch die Leitung in Ihrem Büro zu schicken.

Wie komme ich an dem Wartungsdämon vorbei?

Verriegeln Sie das offenstehende Tor zur Postanlage, damit es später nicht zufallen kann. Daraufhin sprechen Sie mit dem Dämon und verlassen kurzzeitig den Raum.

Wie kann ich die Post abfangen?

Machen Sie eine der Spielkarten aus Ihrem Büro mit Evas Locher weniger angreifbar für Druckluft. Im zweiten Schritt führen Sie die Karte durch einen Schlitz in das rote Rohr ein, um es zu blockieren.

Wie kann ich aus dem Verschlag ausbrechen?

Rütteln Sie an der Tür und überschütten Sie die auftauchende Wache mit Drohungen gegen die Dienststelle.

Wo finde ich Taubeneier?

An der Spitze des Firmengebäudes ist Dominos Zimmer diesmal unbevölkert, so daß Sie ein Korallenstück aus der Tischschublade klauen können. Sobald das lose Ende des vertrauten Seils und die Koralle zu einem Enterhaken verschmolzen sind, ist die Kluft zur nächsten Leiter schnell überbrückt.

Wie kann ich die Tauben vom Nest weglocken?

Lassen Sie den Clown einen beliebigen Ballon aufblasen, nehmen Sie am Nachbarstand ein Weißbrot mit und drapieren Sie beides auf dem Abluftschacht vor dem Taubennest...

Wie erstelle ich mir einen Zahnabdruck?

Man schlage dreimal auf Dominos Sandsack ein, sammle den Mundschutz ein und träufle in der Garage etwas Füllmasse aus dem Automaten darüber. Dann beiße man kräftig hinein. Guten Appetit!

Der versteinerte Wald

Was weckt Glottis auf?

Allein sein Herz. Statten Sie dem Spinnennetz einen Besuch ab, werfen Sie (zum Zwecke der Stabilität) einen zusätzlichen Knochen ins Gewebe und katapultieren Sie das Organ mit Hilfe Ihrer Sense zurück zum Besitzer.

In welche Richtung geht es nach Rubacava?

Rammen Sie den magischen Wegweiser irgendwo auf der nördlichen Lichtung in den Morast. Sein Pfeil zeigt nicht auf einen der Gänge, sondern auf einen Punkt im Boden. Stellen Sie das Schild exakt dort auf, so öffnet sich eine versteckte Zufahrt.

Timing ist alles: Nur wenn Sie den Feuerlöscher im richtigen Moment aktivieren, segnen die Biber das Zeitliche.





Alles auf einen Blick:

- Jahr 1
  - Rubacava
- Jahr 2
  - Rubacava
- Jahr 3
  - Das Meer

Was hilft gegen die Dämonenbiber?

Ausreichend mit Knochen versorgt, wandern Sie links der Brücke den Pfad hinab. Legt sich der erste Biber auf die Lauer, wird ein Knochen als Köder Richtung Fluß befördert. Halten Sie den Feuerlöscher parat, warten Sie auf das Gebrüll des Bibers und sprühen Sie just in diesem Moment los! Wiederholen Sie diese Aktion zweimal.

Wie komme über die Steinwege weiter?

Östlich von Ihrem Startpunkt im Wald ist eine Baumpumpe stationiert, deren Einzelteile optimal als Stoßdämpfer geeignet wären.

Was bringt die Baumpumpe zum Kollaps?

Die Sauger auf beiden Seiten des Baumes müssen jeweils synchron arbeiten. Heben Sie dazu die bereitstehende Schubkarre an und klemmen Sie mit deren Gewicht die Energiezufuhr zum zweiten Pumpenteil von rechts ab. Erst im richtigen Augenblick nehmen Sie den Druck wieder weg. Je nach Bedarf agieren Sie mit den Saugern linker Hand genauso. Anschließend schalten Sie den Stabilisator aus, warten, bis Glottis in der Baumkrone hängt, und setzen das Karussell wieder in Bewegung.

Wie öffnet man das Höllentor?

Durch die Zufahrt im Boden gelangen Sie in einen Vorraum, der mit einem rostigen Schild versehen ist. An diesem wiederum hängt ein noch rostigerer Schlüssel.

Rubacava

Wo ist Meche?

Nicht in Reichweite. Dafür können Sie Putzmann Celso im Bistro Ihre freimütige Hilfe anbieten. Er ist gleichfalls auf der Suche nach einer Frau und überreicht Ihnen das passende Fahndungsfoto.

Wie komme ich an Arbeit?

Gehen Sie im dichten Nebel auf Stadtbesichtigung, sprechen Sie mit dem Kapitän und zeigen Sie ihm das Foto. Er vertraut Ihnen ein Hafenbuch an, mit dessen Hilfe Sie Celso von der Abreise seiner Frau überzeugen können. Unversehens ist der Putzjob wieder frei.

Rubacava

Woher bekomme ich einen Gewerkschafts-Ausweis?

Sprechen Sie diesen Punkt bei Cowchilla Charlie im Kasino an. Als Gegenleistung müssen Sie ihm einen Koffer besorgen, der im Katzenstadion bzw. im Keller der dortigen VIP-Lounge versteckt sein soll.

Wie gelange ich in den Keller?

Der Fahrstuhl nach unten (in der Küche) wird von einem Dämonen bewacht. Um an diesem vorbeizukommen, müssen Sie sich in einem leeren Weinfaß verstecken.

Wie kann ich das Weinfaß leeren?

Prahlen Sie vor Glottis mit Ihrer VIP-Karte. Leider hat der Dicke ein Alkohol- und Wettproblem, stürmt los und hält die gesamte Belegschaft des Clubs fortan auf Trab. Öffnen Sie die Speisekammer, bis der Kellner darin verschwunden ist, und schließen Sie die Türen wieder. Wenn Sie nun Ihre Sense als Riegel verwenden, bleibt der Weinnachschub für Glottis plötzlich aus...

Wie komme ich in das Faß hinein?

Verlassen Sie die Lounge in Richtung Publikumstribüne und wenden Sie sich nach rechts zum größten Katzenklo der Welt. Der handliche Dosenöffner dort scheint wie gemacht für Weinfässer.

Wo ist der Safe?

In einem Geheimgang zwischen den Ebenen. Manövrieren Sie den Gabelstapler in den Aufzug und wenden Sie so, daß die Gabel direkt zum Ausgang zeigt. Während die Gondel dann nach oben rast, steuern Sie das Gefährt ständig gegen die vorübergleitende Wand. Nach der Kollision steigen Sie ab, um die blockierende Gabel hochfahren zu lassen: Das Tor öffnet sich.

Wo treibt sich Naranja herum?

Schmettern Sie diese Frage in das Mikrofon der Bar namens „Blue Casket".

Wie kann ich Naranja schachmatt setzen?

Schütten Sie ihm ein Mittelchen in seinen Schnaps. Der geeignete Stoff dazu findet sich im Spülwasser der „Blue Casket"-Küche, eine Pipette für den Transport liegt in derselben Örtlichkeit der VIP-Lounge bereit.

Wie kann ich Naranja von mir ablenken?

Öffnen Sie Totos Kühlschrank und halten Sie ihn offen, indem Sie die Schubladen des Gefrierfachs herausziehen. Die Überlastung des Stromaggregats hat Folgen!

Wie komme ich endgültig an Naranjas Job?

Sobald er auf Totos Pritsche liegt, können Sie ihm seine Erkennungsmarke vom Hals nehmen. Warten Sie dann im Leichenschauhaus einen passenden Moment ab, in dem Doktor Membril-



Manny kämpft mit harten Bandagen: Um einem Matrosen den Job wegzuschnappen, läßt er diesen kurzerhand für tot erklären.



Ein Gabelstapler auf Abwegen: Sie müssen den Aufzug bei voller Fahrt gnadenlos blockieren, um Maximinos Geheimgang zu erreichen.

lo sich auf eine der beiden Leichen konzentriert, und plazieren Sie die Marke rasch auf dem anderen Körper.

Warum findet Membrillo die Marke nicht?

Er bräuchte einen Metalldetektor, wie ihn die Sicherheitsdame des Zeppelins besitzt.

Wie komme ich an den Detektor?

Trinken Sie von dem Weinbrand aus Ihrer Bar. Dieser ist mit Goldstaub versetzt und läßt das Warnsystem des Flughafens Alarm schlagen. Während der Leibesvisitation sprechen Sie über nichts anderes als den Detektor, bis die erboste Lady das Teil aus dem Fenster wirft.

Wie finde ich den Detektor?

Zücken Sie Ihre Sense und folgen Sie geduldig dem aus dem Katzenklo erklingenden Piepton.

Woher bekomme ich Seebienen-Werkzeug?

Holen Sie Salvadors Rebellenbriefe aus Ihrem Privatzimmer, wedeln Sie damit vor den Sozialisten im „Blue Casket" herum und nehmen Sie als Belohnung für Ihre brüderlichen Taten das rote Buch mit dem Titel „Revoltieren leicht gemacht" vom Tisch. Mit dessen Hilfe können die Bienen ihre Streikforderungen artikulieren.

Wie komme ich an einen Anwalt?

Nick Virago ist zunächst im hinteren Teil des „Blue Casket" anzutreffen, später in der VIP-Lounge der Katzenrennbahn. Versuchen Sie, ihn zu erpressen.

Wie kann ich Nick effektiver drohen?

Stibitzen Sie sein Zigaretten-Etui vom Tisch. Der Schlüssel darin hat eine besondere Bedeutung.

Wie gelange ich an den Schlüssel?

Besuchen Sie Carla am Zeppelin und teilen Sie ihr mit, Sie hätten das Etui unter dem Tisch gefunden. Sie wird es für eine Bombe halten und in der Detonationskammer zerstören.

Wo paßt der Schlüssel?

Am Leuchtturm jenseits der Werft. Vergessen Sie im Folgenden nicht, die Karte einzustecken.

Was nützt mir die Karte?

In der Garderobe Ihres eigenen Clubs hängt ein dazu passender Mantel. Durchsuchen Sie ihn!

Was fange ich mit dem Zettel an?

Bringen Sie ihn zu Tätowierer Toto. Im Austausch erhalten Sie ein Zielfoto von der Katzenrennbahn.

Was passiert mit dem Rennfoto?

Auf dem Foto ist eine Renn-Nummer zu erkennen: Sechs. Treten Sie vor den Schaukasten im Stadion, um die Widmung zu lesen. Demnach stürzte in der zweiten Rennwoche ein Luftschiff über der Bahn ab. Erstellen Sie mit diesen Informationen einen Wettschein und geben Sie ihn beim Buchmacher links der Treppe ab. Welcher Wochentag der richtige ist, ergibt sich durch Proben.

Wie kriege ich Glottis aus der Stadt?

Schauen Sie in Max' Büro im hinteren Teil der VIP-Lounge vorbei. Der Pate spricht: Glottis darf spielen, bis er nicht mehr kreditwürdig ist. Das „Café Calavera" dient als Sicherheit.

Wie kann ich das Café zugrunde richten?

Unter der Schreibtischplatte in Ihren Gemächern ist ein Kontrollfeld verborgen, mit dem Sie das Roulette manipulieren können. Drücken Sie die Betrugstaste erst, wenn das rechte Licht aufleuchtet: Polizeichef Bogen verliert...

Das Meer

Wie entkomme ich aus dem Maschinenraum?

Steuern Sie das Schiff nach links. Anschließend heißt es: den rechten Anker lichten, an der neuen Stelle werfen und gleich wieder hochziehen. Beide Anker sind verknotet. Haken Sie das Knäuel per Sense am Bullauge fest, bevor Sie versuchen, den linken Anker wieder einzuziehen. Ein Riß im Rumpf ist die Folge. Stellen Sie abschließend den Antrieb auf volle Kraft zurück...

Woher kriege ich ein Licht?

Um Ihre beleuchtete Oase zieht der kleine Chepito eifrig seine Kreise. Sprechen Sie ihn an. Dann



Manny beim Rutschen auf dem Treppengeländer: Gags wie dieser sind nur durch Zufall zu entdecken.



Alles auf einen Blick:

- Jahr 3
  - Der Rand der Welt
- Jahr 4
  - Gebirge bei Puerto Zapato
  - Rubacava, • El Marrow
- Tabelle aller Gegenstände

packen Sie seine Laterne und ziehen den ganzen Kerl zu Glottis hinüber.

Wie werde ich den Kraken los?

Gehen Sie nach Norden und einmal um den bewachsenen Felsbrocken herum.

Der Rand der Welt

Wo finde ich eine Waffe?

Chepito hat gute Beziehungen und liebt Seidenstrümpfe. Eben solche trägt Eva... bis Sie ihr mit einer Drehung des Aschenbechers eine Laufmasche verpassen. Holen Sie das edle Textil aus dem Mülleimer.

Wie kann ich der Panzertür zu Leibe rücken?

Erzählen Sie den Kindern im Käfig, daß Sie ihnen gerne helfen würden, wenn Sie nur das passende Werkzeug hätten — woraufhin prompt ein Hammer geflogen kommt. Dieser kann bei Chepito gegen etwas Größeres eingetauscht werden.

Wie muß das freigelegte Zahlenschloß justiert sein?

Drehen Sie das Ziffernrad so lange in die gleiche Richtung, bis der oberste Block mit seiner flachen Seite auf den Türspalt zeigt. Dann kehren Sie die Drehrichtung um, bis der zweite Block von oben parallel steht, und abwechselnd immer so weiter. Wenn alle Blöcke ausgerichtet sind, fixieren Sie die Einstellung mit der Sense und öffnen die Tür.

Wo ist Meche?

In einem versteckten Raum. Schließen Sie die Panzertür und überbrücken Sie den elektrischen Kontakt wiederum mit der Sense.

Wie entkommen wir aus dem Safe?

Aktivieren Sie die Sprinkleranlage, indem Sie Ihre Sense dagegen hauen. Stellen Sie die Wasserzufuhr ab und beobachten Sie, wo die Flüssigkeit versickert: Unter einer der Bodenplatten befindet sich ein Gully, den Sie mit der Axt aus dem Nachbarraum freilegen können.

Wo finde ich ein Boot?

Fahren Sie im Kran zur Westseite der Insel zurück, steigen Sie auf das Förderband und lassen Sie sich unter der Wasseroberfläche bis zum Abgrund chauffieren: ein Anker, ein Schiff!

TABELLE ALLER GEGENSTÄNDE

1. *Tim Schafers jüngster Sproß gehört mit Sicherheit nicht zu den leichtesten Vertretern seiner Art. Ziehen Sie deshalb immer auch vermeintlich abstruse Lösungswege in Betracht, die erst um mehrere Ecken zum Ziel führen würden.*

2. *Achten Sie — vor allem in den Zwischensequenzen — auf alle Einzelheiten und die scheinbar nutzlosesten Informationen. Gewisse Dinge ergeben erst gegen Ende des Spiels einen wirklichen Sinn.*

3. *Wenn unverhofft gegebene Hinweise in lebhaften Gesprächen untergehen, macht sich das automatische Dialogprotokoll im Optionsmenü bezahlt. Hier kann jedes gefallene Wort rekapituliert werden.*

4. *Einige der Schauplätze im Handlungsverlauf sind ziemlich großräumig ausgefallen. Bevor Sie an derartigen Stellen mit der Rätselei beginnen, sollten Sie sich einen gründlichen Überblick verschaffen.*

Objekt	Fundort	Verwendungszweck
▼ *El Marrow*		
Sense	Automatisch im Inventar	Universalinstrument in vielen Situationen
Spielkarten	Auf einem der Bürotische	Nach einer Spezialbehandlung per Locher blockieren sie die Rohrpost.
Leere Ballons	Beim Clown an der Ecke	Mit Chemikalien gefüllt, verstopfen sie den Postverteiler.
Feuerlöscher	Im Postraum	Läßt später einige Biber das Zeitliche segnen.
Koralle	In Dominos Schreibtischschublade	Bildet mit dem Seil am Fenstersims einen Enterhaken.
Luftballon	Beim Clown an der Ecke	Schockiert die Tauben auf dem Dach.
Weißbrot	Am Paradestand neben dem Clown	Ist als Köder für die Taubenjagd bestens geeignet.
Mundschutz	Auf der Ablage über Dominos Sandsack	Sorgt in Verbindung mit Fugenmasse für feine Zahnabdrücke.
Kaffeekanne	Über der Theaterbühne	Entfernt zwei Statisten von der Besetzungsliste.
Agentenfoto	Im Mülleimer der ZVS	Gibt der Brieftaube eine Adresse vor.
Handknochen	Beim „Ersprossenen“ in der ZVS-Zentrale	Läßt in Mehlform manchen Dünger sprießen.
Mahlwerk	An der Schneekanone über der Bühne	Verwandelt knochiges Material in Mehl.
Fernbedienung	Bei Glottis	Läßt die Knochenschleuder hoch und runter fahren.
Kompostmunition	Beim Waffenhändler	Vergrößert Bodenrisse, wenn mit Knochenmehl bestäubt.
▼ *Der versteinerte Wald*		
Knochen	Neben dem Spinnennetz und auf der Biberbrücke	Helfen beim Herztransport und locken die Biber in den Tod.
Wegweiser	Auf der Eingangslichtung	Führt zu einer versteckten Zufahrt beim Baumlabyrinth.
Schubkarre	Vor der Baumpumpe im Westen	Klemmt die Energiezufuhr der Sauger ab und schaltet sie parallel.
Schlüssel	In einer Höhle unter der geheimen Zufahrt	Öffnet das rostige Tor zur Hölle.
▼ *Rubacava*		
Foto	Bei Putzmann Celso	Wird zum Gesprächsthema für den Kapitän.
Hafenbuch	Bei Kapitän Velasco	Veranlaßt Celso zur plötzlichen Abreise.
Weinbrand	Auf dem Tresen von Mannys Bar	Läßt Carlas Metalldetektor verrückt spielen.

Wie kriege ich das Schiff wieder flott?

An der Ostseite des Eilands lassen Sie das Kranseil auf den Sandboden ab und trennen den rostigen Greifer per Preßlufthammer vom Rest. Anschließend muß die erleichterte Kette auf dem westlichen Förderband zu liegen kommen. Erst führt das Band zum Meeresboden, dann stellen Sie es per Hebel um — und gleich wieder zurück: Die Bergung kann anlaufen.

Was schützt mein Schiff vor Korallenriffen?

Die stählernen Zahnwalzen in der östlichen Anlage. Sobald die Krankette zwischen diese beiden Zylinder gerät, springen sie aus ihren Halterungen.

Wie kann ich Domino besiegen?

Setzen Sie die Sense nicht gegen ihn ein, sondern gegen das Glubschauge seines geliebten Kraken.

Gebirge bei Puerto Zapato

Wie kann ich Glottis retten?

Sprechen Sie mit ihm. Er muß einen Entwurf an die Wand zeichnen, nach dem die Helfer ihre Gondel zur Rakete aufrüsten können.

Wo finde ich den speziellen Treibstoff?

Öffnen Sie Brunos Sarg am Fuß der Pyramide und nehmen Sie eine Tasse, gefüllt mit Verpackungsschaum, in Empfang. Hängen Sie den Becher am entsprechenden Ständer in der Küche auf. Dann nehmen Sie einen Lappen aus der Schublade, tränken ihn im Vorraum mit Öl und packen ihn in den Toaster...

Rubacava

Wie komme ich an das Auto heran?

Berichten Sie Velasco von der Reise und stecken Sie die Flasche mit dem Schiffsmodell ein. Alsdann füllen Sie im „Blue Casket“ eine gute Portion Alkohol ab, die Sie an Glottis weiterreichen. Im folgenden genügt eine kleine Anspielung, um...

Wie kann ich die „Gelatine“ zum Erstarren bringen?

Stibitzen Sie aus Totos Medizinschrank eine kleine Flasche mit flüssigem Stickstoff. Zwei Tropfen davon reichen aus.

El Marrow

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Nehmen Sie an der Theaterbühne den Kaffee auf, klettern Sie über die Leiter empor zu den Scheinwerfern und gießen Sie das heiße Getränk von

Objekt	Fundort	Verwendungszweck
Salvadors Briefe	*In Mannys Privatgemächern*	*Sollen gelesen werden und beeindrucken jeden Sozialisten.*
VIP-Karte	*Bei Chowchilla Charlie*	*Macht den Weg zur VIP-Lounge frei.*
Dosenöffner	*Im Katzenklo des Rennstadions*	*Macht das Weinfaß zum mobilen Versteck.*
Gabelstapler	*Im Weinkeller*	*Ermöglicht im Fahrstuhl den Zugriff auf Max' Tresorraum.*
Koffer	*Im Geheimtresor der VIP-Lounge*	*Wird auf offener Straße von Charlie gestohlen.*
Pipette	*In der Küche der VIP-Lounge*	*Hilft beim Schnapstransport.*
Spülwasser	*In der Küche des Blue Casket*	*Setzt Naranja außer Gefecht.*
ID-Marke	*An Naranjas Hals*	*Weist einen der Toten im Leichenschauhaus fälschlich als Naranja aus.*
Metalldetektor	*In der Abflughalle des Zeppelins*	*Hilft dem Pathologen bei der Spurensuche.*
Buch	*Bei den Sozialisten im Blue Casket*	*Verleiht den Bienen revolutionäre Ausdrucksmöglichkeiten.*
Zigarettenetui	*Auf Nicks Tisch in der VIP-Lounge*	*Wird von Carla für eine Bombe gehalten und birgt einen Schlüssel in sich.*
Schlüssel	*In Nicks Zigarettenetui*	*Öffnet die Tür zum Leuchtturm.*
Zungenkarte	*Auf dem Plateau des Leuchtturms*	*Gehört zur Garderobe des Café Calavera.*
Zettel	*Im Mantel aus der Garderobe*	*Stammt aus Totos Tätowierungskatalog.*
Zielfoto	*Bei Tätowierer Toto*	*Hilft beim Fälschen eines Wettscheins.*
Wettschein-Drucker	*Bei Chowchilla Charlie*	*Fälscht Wettscheine für Katzenrennen.*
Schiff in Flasche	*Bei Kapitän Velasco*	*Dient als Gefäß für Glottis' „Verderben“.*
Stickstoff	*In Totos Medizinschrank*	*Verfestigt Erbrochenes und rettet manches tote Leben.*
▼ *Der Rand der Welt*		
Pistole	*Bei Chepito*	*Überzeugt Eva von Mannys Vertrauen.*
Strumpfhose	*Erst bei Eva, dann im Mülleimer*	*Verleitet Chepito zu einem Tauschgeschäft.*
Spielzeughammer	*Bei den Angelitos*	*Macht Chepito neugierig.*
Alles-Zerkrümler	*Bei Chepito*	*Universalwaffe für grobe Arbeiten.*
Axt	*In der Vorkammer des Tresors*	*Läßt Bodenplatten zerbersten.*
Kran	*Am Strand*	*Hilft bei der Schiffsbergung.*
▼ *Das Gebirge*		
Tasse	*Im Sarg am Fuß der Pyramide*	*Wird neben dem Toaster zur Rakete.*
Lappen	*In einer Küchenschublade*	*Setzt — in Öl getränkt — den Toaster in Brand.*
Drohbrief	*Beim sprechenden Tor*	*Läßt einen Waffenhändler in Panik geraten.*
▼ *Das Gewächshaus*		
Salvadors Kopf	*Auf der Rückbank des Wagens*	*Gibt nützliche Hinweise.*
Goldene Fahrkarte	*Im Koffer*	*Weist den Weg zu Salvadors Körper.*
Schlüssel	*Auf der Wiese hinter dem Treibhaus*	*Öffnet den Kofferraum des Wagens.*
Waffe	*Im Kofferraum des Wagens*	*Bedeutet für Hector den finalen Exitus.*



Alles auf einen Blick:

- Jahr 4
  - Hectors Gewächshaus



Erinnern Sie sich an die Warnung des Rohrpostdämons? Verpackungsschaum plus Feuerlöscher gleich Explosion. Anfängliche Hinweise wie dieser finden teils erst gegen Ende des Spiels Verwendung.

oben auf die beiden Schauspieler. Betreten Sie anschließend die Garderobe.

Woher kriege ich eine Waffe? Im Mülleimer der ZVS findet sich das Foto eines ertappten Agenten. Geben Sie dieses zusammen mit dem Drohbrief von Hector an die Brieftaube weiter.

Wie finde ich den Waffenhändler? Bei seiner Flucht durch das Kanalsystem hat er eine Spur aus Dünger hinterlassen.

Wie kann ich den Dünger sprießen lassen? Trennen Sie in der Zentrale den Handknochen vom „blumigen" Rumpf ab, schleppen Sie ihn die Leiter an der Bühne hinauf und stopfen Sie ihn in das manuelle Mahlwerk der Schneemaschine. Die Mühle läßt sich einpacken. Hierauf entreißen Sie Glottis die Fernbedienung für den Wagen, lassen das Gefährt in die Höhe steigen und bedecken die grünen Kompostreste darunter mit Knochenmehl.

Wie komme ich an dem Krokodil vorbei? Drängen Sie das Reptil per Auto so weit wie möglich zurück, fahren Sie die Stoßdämpfer aus und springen Sie auf das seitliche Gerüst.

Das Krokodil verfolgt mich... Halten Sie die Fernbedienung des Wagens parat. Sobald sich das Vieh zu ihnen umwendet, senken Sie das Auto ab: Der Lederschwanz wird eingeklemmt.

Wie kann ich den Gärtner beruhigen? Er scheint einen Kundenspleen zu haben und erzählt andauernd von der Eingangsklingel. Also zücken Sie Ihre Sense, um das Klebeband von der Glocke zu entfernen, verlassen den Laden kurz und kehren als Kunde wieder.

Wie kriege ich Charlie von dem Automaten weg? Er will unbedingt gewinnen. Sprechen Sie Ihren Mitrebellen auf dem Einrad an. Dieser kann jeden Automaten knacken. Stülpen Sie darum das weiße Tuch über Charlies Kopf und beordern Sie den Einradler an die freigewordene Stelle.

Wie lauten die Antworten im Dämonenquiz? Kurz nach jeder Fragestellung ist im Hintergrund ein leiser Klingelton zu hören, der auf eine neue Zahl an der Anzeigetafel hinweist. Geben Sie jeweils diese neue Zahl zur Antwort.

Wie komme ich an eine Audienz bei Hector? Quasseln Sie das Ehepaar Celso mit Ihren Problemen zu...

Wie komme ich an den Koffer? Die Reklamefigur ist an einem instabilen Pfeiler befestigt. Schütten Sie etwas Dünger in den Haarriß im Stein und säen Sie das restliche Knochenpulver aus.

Hectors Gewächshaus

Wie kann ich mich vor dem Tod bewahren? Träufeln Sie Stickstoff auf die „sprießende" Wunde.

Wo finde ich eine neue Waffe? Von der Rückbank seines Autos aus erteilt Salvador diesbezüglich nützliche Ratschläge.

Wo finde ich den Autoschlüssel? Öffnen Sie den Koffer. Eine der goldenen Fahrkarten wird von Salvadors Kopf angezogen. Gleiches muß beim Rest des Körpers geschehen. Nehmen Sie deshalb das Ticket mit auf die Wiese hinter dem Gewächshaus und folgen Sie seinem Zucken, bis die Leiche entdeckt ist.

Wie kann ich Hector besiegen? Feuern Sie einfach Ihre Munition auf das Wassersilo ab.

Daniel Ch. Kreiss
Kreiss@compuserve.com



Wenn Kompostmunition mit knochigen Überresten in Berührung kommt, erblühen die schönsten Pflanzen: Auf Spurensuche äußerst nützlich, das.

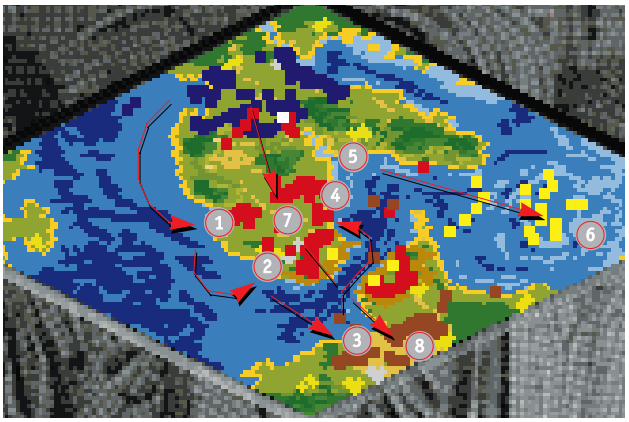
Komplettlösung, 2. Teil

AGE OF EMPIRES
-DER AUFSTIEG ROMS-

Im zweiten Teil unserer Tips zu Age of Empires – Der Aufstieg Roms – liefern wir Ihnen die Lösungen der letzten beiden Kampagnen nach. Führen Sie Rom an den Gipfel des Ruhms!

3. Kampagne: Pax Romana

Mission 1: Actium
(Aufbaumission, 3 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Zerstören Sie zwei gegnerische Dorfzentren und versenken Sie Kleopatras Barke.

Situation: Sie müssen sich heftiger Angriffe zu Lande und zu Wasser erwehren.

1. Verteidigen Sie sich mit Langschwertkämpfern und Katapulten gegen die Angriffe von Süden. Legen Sie bei der Rohstoffgewinnung den Schwerpunkt auf Holz und erforschen Sie die Tiremen. Für die Nahrungsgewinnung reicht der Fischfang mit vier Booten.



Dieses Goldvorkommen kann der Feind nur unter großen Verlusten abbauen.

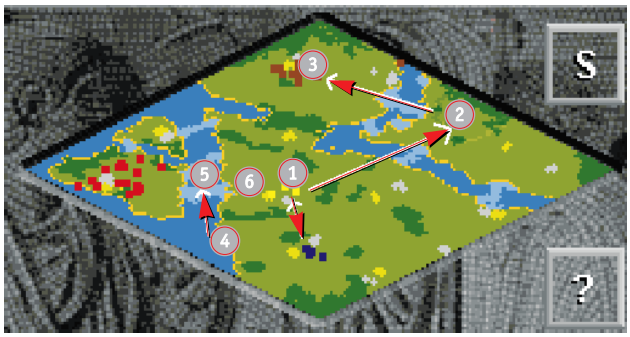
2. Produzieren Sie mindestens zehn Tiremen und bewegen Sie sie an der Küste entlang nach Süden. Positionieren Sie jeweils zwei bis drei Tiremen bei (1) und (2), um den Gegner an der Rohstoffgewinnung zu hindern.
3. Zerstören Sie den Hafen (3) und richten Sie auch hier möglichst viel Schaden bei ufernahen Gebäuden an.
4. Durchqueren Sie die südliche Meerenge und greifen Sie Ihren Nachbarn auch von Osten her an (4).



Durch den Dauerbeschuß von See her geschwächt, kann der südliche Nachbar den Invasionstruppen kaum noch Widerstand leisten.

5. Errichten Sie einen Hafen bei (5) und produzieren Sie weitere Tiremen, mit denen Sie Kleopatras Flotte (6) versenken.
6. Die beiden Dorfzentren bei (7) und (8) zerstören Sie schließlich mit schwerer Infanterie und Katapulten.

Mission 2: Year of the Four Emperors
(Aufbaumission, 3 Gegner, Altsteinzeit)



Ziel: Zerstören Sie das rote Wunder und bauen Sie ein eigenes an dessen Platz.

Situation: Sie müssen Ihr Volk aus der Altsteinzeit heraus entwickeln. Schnelles Handeln ist wichtig!

1. Bauen Sie ein Haus und eine Kaserne.
2. Bilden Sie vier bis sechs Knüppelschläger aus und marschieren Sie nach Norden. Der dortige Gegner (1) ist auf Ihren Angriff nicht vorbereitet und läßt sich leicht überwältigen.
3. Schreiten Sie zur Jungsteinzeit voran und erforschen Sie Axtkämpfer und Werkzeugherstellung. Bilden Sie zehn Axtkämpfer und Steinschleuderer aus und bewegen Sie sie zu Ihrem Weltwunder (2). Dort errichten Sie zwei Wachtürme.



Alles auf einen Blick:

- 3. Kampagne: Pax Romana
  - Mission 3: Ctesiphon
  - Mission 4: Queen Zenobia
  - Mission 5: Coming of the Huns
- 4. Kampagne: Enemies of Rome
  - Mission 1: Crossing the Alps
  - Mission 2: Third Greek War

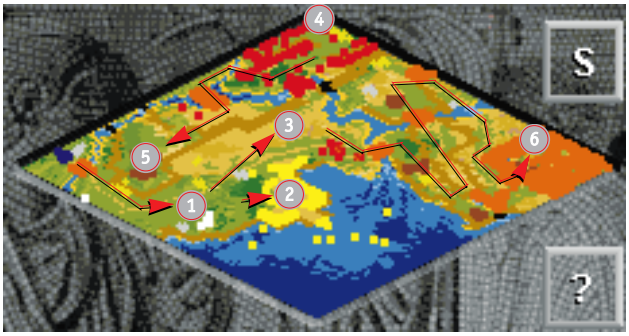
4. Fallen Sie von dort aus in das Lager des zweiten Gegners (3) ein. Wenn Sie versuchen, einen Turm mitten in seiner Siedlung zu errichten, wird er alle verfügbaren Einheiten zusammenziehen und Sie haben leichtes Spiel, die Arbeiter in kurzer Zeit zu töten.



Das rote Wunder wird zerstört. Seien Sie jetzt auf wütende Angriffe des Gegners gefaßt!

5. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran. Nahrung erhalten Sie am schnellsten durch die Fischerei. Errichten Sie einen Hafen (4) und produzieren Sie zwölf bis 15 Tiremen. Damit können Sie die drei Furten im Westen (5) blockieren, indem Sie sie durch Mauern am Ostufer unpassierbar machen. Bauen Sie außerdem weitere Türme um Ihr eigenes Wunder auf.
6. Zerstören Sie das rote Wunder (6) mit Infanteristen, die Sie anschließend zum Schutz Ihres eigenen Wunders im Osten einsetzen müssen.
7. Bauen Sie ein neues Wunder.

Mission 3: Ctesiphon
(Aufbaumission, 3 Gegner und 1 Verbündeter, Eisenzeit)



Ziel: Erobern Sie drei Artefakte und zerstören Sie alle Ställe der Parther und Palmyrer.

Situation: Es gilt, einen römischen Außenposten auszubauen und eine schlagkräftige Armee zu rüsten.

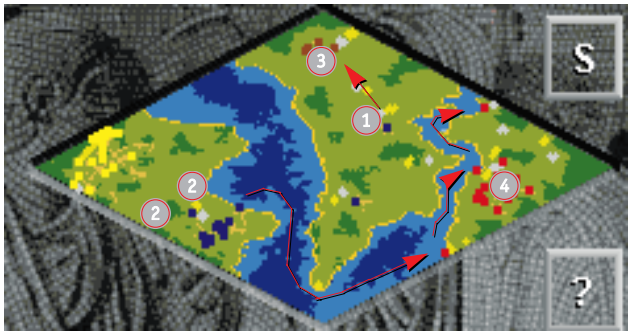
1. Nehmen Sie die Siedlung bei (1) in Besitz und schützen Sie sie nach Osten hin mit Türmen und einer Mauer.
2. Zerstören Sie mit Ihrem Katapult die Türme und das Dorfzentrum der Palmyrer bei (2). Damit haben Sie diesen Gegner schon ausgeschaltet.
3. Bauen Sie die Siedlung aus, wobei Sie den Schwerpunkt auf Infanterie und Belagerungswaffen legen sollten.



Die Befestigung im Osten steht. Jetzt kann unsere Siedlung ohne Gefahr ausgebaut werden.

4. Trainieren Sie sechs bis acht Phalangen sowie vier Balliste und errichten Sie einen Außenposten bei (3).
5. Greifen Sie die Parther im NO mit zwölf bis 15 Phalangen, sechs Katapulten und einigen Priestern an. Erobern Sie die beiden Artefakte bei (4) und (5).
6. Das dritte Artefakt fällt Ihnen auf dem Weg zum Weltwunder (6) in die Hände.

Mission 4: Queen Zenobia
(Aufbaumission, 3 Gegner, Jungsteinzeit)



Ziel: Zerstören Sie die Stadt von Queen Zenobia im Osten.

Situation: Sie haben drei Dorfzentren zu verteidigen, während Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen müssen.

1. Sichern Sie die beiden Dorfzentren im Osten mit je zwei bis drei Türmen und errichten Sie im Norden eine Kaserne (1). Befestigen Sie die westliche Siedlung (2) durch Wälle und Türme. Später stellen Sie zur Verteidigung auch noch Balliste auf.
2. Entwickeln Sie Ihr Volk zur Bronzezeit und bilden Sie im Norden (1) zehn Breitschwertkämpfer und Steinschleuderer aus. Zerstören Sie mit diesen die Siedlung der Alemannen (3).
3. Wenn Sie die Eisenzeit erreicht haben, produzieren Sie acht bis zehn Tiremen und zerstören mit ihnen die Häfen und ufernahen Gebäude im Osten, Ihrem eigentlichen Ziel.



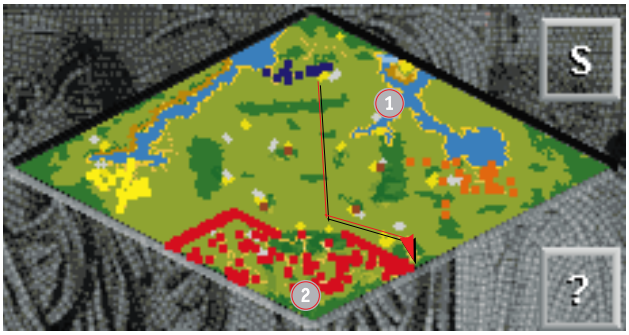
Die Hauptsiedlung wird durch Befestigungsanlagen gegen den Nachbarn im NW geschützt.

4. Verstärken Sie mit Befestigungsanlagen Ihre Hauptsiedlung (2) und bilden Sie schwere Infanterie, Katapulte und verbesserte Streitwagen (gegen Priester) aus.
5. Setzen Sie mit diesen Truppen nach Osten über und zerstören Sie die Stadt (4).

Mission 5: Coming of the Huns
(Aufbaumission, 3 Gegner, Jungsteinzeit)

Ziel: Vernichten Sie die Hunnen!

Situation: Sie werden von zwei Völkern angegriffen, haben aber weder die Zeit noch die Ressourcen, einen Feldzug gegen sie zu führen. Sie sind gezwungen, sich vollständig auf Ihre eigentliche Aufgabe zu konzentrieren. Dies ist die schwerste Mission in Rise of Rome.



1. Setzen Sie den diplomatischen Status bzgl. der Hunnen auf „alliiert“.
2. Bauen Sie einen Stall und schreiten Sie zur Bronzezeit voran.
3. Sichern Sie die Furt im SO (1) mit Türmen und Wall gegen den Vormarsch der Gothen.
4. Bauen Sie im Westen Ihrer Siedlung Türme zum Schutz vor den Verbündeten der Hunnen. Bilden Sie vier bis sechs Kavalleristen aus.
5. Wenn Sie das erste Mal Tribut bezahlen, schicken Sie mindestens vier Arbeiter nach Süden in die Stadt der Hunnen (2). Klären Sie den Weg zuvor mit einem Späher auf, damit diese nicht in das Feuer feindlicher Türme laufen.
6. Errichten Sie im Zentrum dieser Stadt Regierungsgebäude, Dorfzentrum und Marktplatz und beginnen Sie damit, die vorhandenen Ressourcen abzubauen. Bauen Sie alle Gebäude in einer sicheren Entfernung zu den Geschütztürmen. Leisten Sie weitere Tribute und entwickeln Sie die Schrift.
7. Ihre Hauptsiedlung wird von See her angegriffen. Geben Sie Marktplatz und Kornspeicher auf.
8. Setzen Sie Ihre Kavallerie ein, um Außenposten der Gegner aufzuspüren und zu zerstören.
9. Sobald die Hunnen mit dem Bau ihres Weltwunders beginnen, errichten Sie in deren Stadt Kaserne und Akademie und beginnen mit der Ausbildung von Infanteristen. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran und erforschen Sie die Logistik und möglichst viele Infanterie-Upgrades. Errichten Sie Türme neben dem Weltwunder.



Durch einen überraschenden Einfall ins Lager der Gothen fügen wir diesen große Verluste zu.



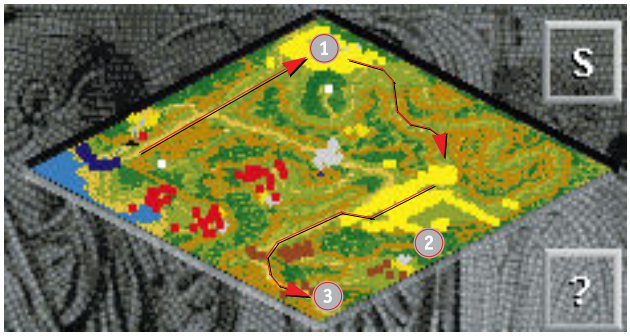
Unsere Soldaten nehmen Aufstellung um das Weltwunder. Noch herrscht friedliches Miteinander.

10. Wenn das Weltwunder 1.500 Jahre lang steht – oder Ihnen das Gold für weitere Tribute fehlt –, wechseln Sie den diplomatischen Status bzgl. der Hunnen auf „feindlich“ und zerstören die Stadt von innen heraus.

4. Kampagne: Enemies of Rome

In dieser Kampagne können Sie erstmals auch die Geschicke der drei anderen neuen Völker lenken.

Mission 1: Crossing the Alps
(Taktikmission der Karthager, 3 Gegner, Eisenzeit)



Ziel: Eine Gruppe Elefanten mit Hannibal an der Spitze soll nach Süden bewegt werden.
Situation: Sie müssen durch starke Verteidigungsanlagen hindurchmarschieren.

1. Halten Sie Hannibal und die beiden gepanzerten Elefanten im Hintergrund, während die übrigen Truppen die Vorhut bilden.
2. Bewegen Sie sich nach Osten und marschieren Sie quer durch das dortige Lager (1). Folgen Sie anschließend dem Weg nach SO.
3. Dort halten sich einige Arbeiter auf (2), die Sie aber nur dann benötigen, wenn Sie starke Verluste hinnehmen mußten. Bauen Sie in diesem Fall eine Siedlung bei (1) auf.
4. Ziehen Sie an den feindlichen Türmen vorbei zum Ziel (3).



Diese Engstelle gilt es möglichst zügig zu passieren, um die Truppen nicht unnötigem Feindfeuer auszusetzen.

Mission 2: Third Greek War
(Aufbaumission der Mazedonier, 3 Gegner, Jungsteinzeit)

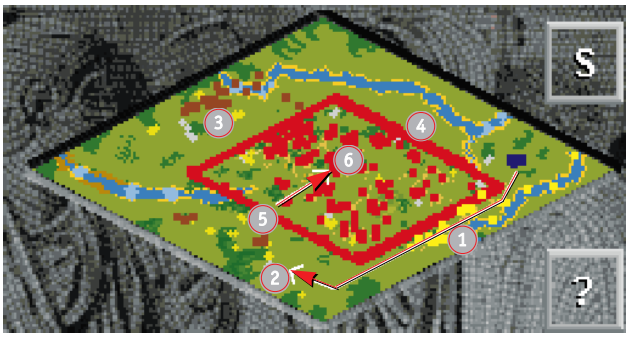
Ziel: Zerstören Sie das Regierungsgebäude in Pergamum.
Situation: Bevor Sie auf die stark befestigte Stadt marschieren können, müssen Sie sich in einem Zweifrontenkrieg bewähren.

1. Ziehen Sie Ihre Einheiten an dem östlichen römischen Lager (1) vorbei nach Süden. Sie werden Ihre Truppen opfern müssen, um wenigstens einen Arbeiter durchzubringen.



Alles auf einen Blick:

- **4. Kampagne: Enemies of Rome**
  - **Mission 3: Spartacus**
  - **Mission 4: Odenathus vs Persians**



2. Errichten Sie im Süden eine Siedlung (2), die Sie mit sechs bis acht Türmen sichern sollten.

3. Bauen Sie einen Marktplatz und acht bis zehn Höfe, um die Nahrungsversorgung sicherzustellen.

4. Schreiten Sie mit Ihrem Volk zur Bronzezeit voran und bilden Sie Kavalleristen aus, denen Sie möglichst viele Upgrades zugute kommen lassen.

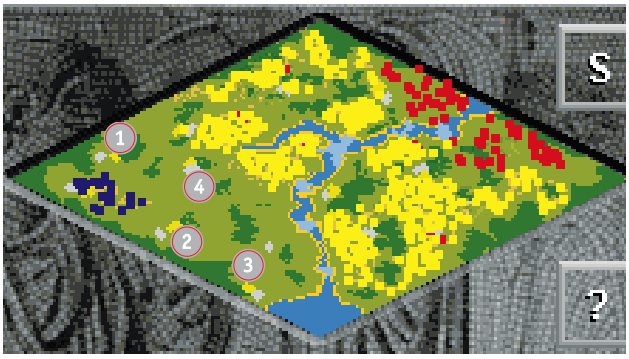
5. Zerstören Sie die östliche römische Siedlung (1) mit zehn Steinschleuderern (gegen die Türme) und sechs Kavalleristen.

6. Rüsten Sie weitere Kavalleristen und greifen Sie die westliche römische Siedlung (3) mit fünfzehn Einheiten der schweren Kavallerie an.

7. Erforschen Sie den schweren gepanzerten Reiter und den Kriegselefanten.

8. Bilden Sie 14 gepanzerte Elefanten aus und führen Sie folgenden Zangenangriff durch: Reißen Sie im Norden (4) mit zwei Elefanten die Stadtmauer ein und dringen Sie mit Ihrer Kavallerie in die Stadt ein. In der sich anschließenden allgemeinen Verwirrung überwinden Sie mit zwölf Elefanten die Mauer im Süden (5) und marschieren auf das Regierungsgebäude (6). Lassen Sie sich durch den massiven Widerstand nicht beirren und erfüllen Sie Ihren Auftrag.

Mission 3: Spartacus
(Aufbaumission der Römer, 1 Gegner und 1 Verbündeter, Bronzezeit)



Ziel: Schlagen Sie den Sklavenaufstand im Norden nieder.

Situation: Ihr Verbündeter wird von den Aufständischen bedrängt. Sie müssen ihm zu Hilfe eilen.

1. Erforschen Sie die Schrift, um sich ein Bild von der Lage machen zu können.

2. Bauen Sie Ihre Stadt aus und schreiten Sie zur Eisenzeit voran.

3. Bilden Sie acht bis zehn Streitwagen aus und investieren Sie in die Kavallerie- und Nahkampf-Upgrades. Erforschen Sie später den verbesserten Streitwagen.

4. Gründen Sie nach und nach Außenposten bei (1) bis (4) und schützen Sie sie mit Türmen. Die beste Verteidigung bieten aber dennoch die schnellen Streitwagen.

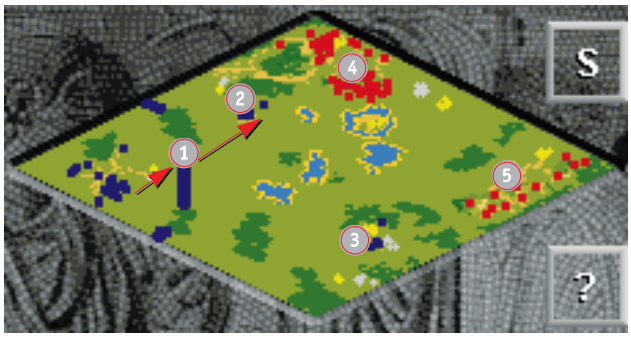
5. Bilden Sie mindestens zehn Priester aus und versorgen Sie sie mit allen Upgrades.

6. Bei Angriffen auf Ihre Stadt mit Elefanten und Zenturionen opfern Sie Ihre Priester, um diese Einheiten zu bekehren.

7. Suchen Sie nach dem neuerbauten Dorfzentrum des Gegners – dieses hat keine feste Position – und greifen Sie es mit Streitwagen und Priestern an. Bekehren Sie die Elefanten, die es schützen – notfalls unter Opferung Ihrer Priester. Verhindern Sie unter allen Umständen, daß die Sklaven eine eigene Siedlung aufbauen.

8. Mit einer Kombination aus Kampf und Bekehrung können Sie den Aufstand schließlich niederschlagen.

Mission 4: Odenathus vs Persians
(Aufbaumission der Palmyrer, 1 Gegner, Bronzezeit)



Ziel: Vernichten Sie die Perser!

Situation: Sie starten mit einer Hauptsiedlung und zwei Außenposten, die Sie ausbauen müssen.

1. Reißen Sie einen Teil der mittleren Stadtmauer (1) ab und bewegen Sie Ihre Soldaten zum nördlichen Außenposten (2). Errichten Sie dort zwei bis drei weitere Türme.

2. Ziehen Sie die Arbeiter vom südlichen Außenposten (3) ebenfalls nach Norden ab. Die Streitmacht dort wird durch vier Kavalleristen verstärkt, die Sie in Ihrer Hauptsiedlung ausbilden.

3. Errichten Sie ein Regierungsgebäude und anschließend ein neues Stadtzentrum und einen Stall im Norden (2). Bilden Sie dort weitere Kavalleristen aus und erforschen Sie die Upgrades.

4. Überfallen Sie mit Ihren Truppen das Lager der Perser im Norden (4) und bauen Sie dort Ressourcen ab.

5. Schreiten Sie zur Eisenzeit voran und erforschen Sie die schwere Kavallerie sowie weitere Upgrades für Ihre Reiter.

6. Errichten Sie einen Tempel und bilden Sie Priester aus. Leisten Sie sich auch hier die wichtigsten Upgrades.

7. Trainieren Sie einige Kriegselefanten und wenden Sie sich dem Gegner im SO (5) zu.

8. Wenn Sie sogar gepanzerte Elefanten einsetzen möchten, sollten Sie den alten Außenposten (3) im Süden wieder besetzen, um die nötigen Ressourcen für das Upgrade zu erlangen.

Andreas Krumme

ERSTE + HILFE

Small Soldiers

Während des Spiels müssen Sie Shift-Strg-S-X, drücken und dann die S-Taste loslassen. Jetzt müssen Sie 3 Sekunden warten, bis eine rote, blinkende Linie in der unteren linken Ecke erscheint. Dort können Sie die folgenden Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen:

mcleod x	Unverletzbarkeit (x=1 zum Aktivieren und x=0 zum Deaktivieren)
toys #	Erstellt # Toys
clear	Nebel wird entfernt

Sven Hütter

F-16 Multirole Fighter



Diese Cheats funktionieren auch bei Mig 29 – Fulcrum.

Drücken Sie die T-Taste für den Multiplayer-Chat. Jetzt können Sie die folgenden Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen:

you got what i need	Unbegrenzt Munition
food goes here	Flugzeug wird neu beladen
big gulp	Flugzeug wird aufgetankt
youre here forever	Unverletzbarkeit
damn that corner	Flugzeug kann nicht abstürzen
chiliburger	Flugzeug wird repariert
spindive	Gegner treffen nicht
upside down	Das Flugzeug richtet sich automatisch immer wieder kopfüber aus.
paperairplane	Papierflugzeug

Michael Rühe

Centipede 3D

Die folgenden Codes werden während eines Levels eingegeben und mit Return bestätigt.

wimp	Unverletzbarkeit
getalife	Unbegrenzt viele Leben
goto	Aktueller Level wird beendet
fly	Flugmodus
pede	Erstellt einen Tausendfüßler in der Nähe.
robot	Demo-Modus, bis der Spieler wieder eingreift
normal	Normale Geschwindigkeit
slow	Langsame Geschwindigkeit
sloww	Noch langsamer
slowww	Ewig langsam
slowwww	Unbeschreiblich langsam (gähn)

Sandra Schuler

Caesar 3

Im Verzeichnis von Caesar 3 befindet sich eine Datei namens „c3_model.txt“ Öffnen Sie sie einfach mit einem beliebigen Texteditor. Im ersten Teil der Datei befinden sich alle Gebäude mit ihren Werten:

z. B.: 39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,},

Richtig interessant ist eigentlich nur der erste Wert nach dem Namen des Gebäudes, hier die 12. Nach dieser Einstellung kostet es 12 Goldstücke, einen Garten zu bauen. Wenn Sie die 12 jetzt aber z. B. in –1000 ändern, werden Ihnen für jeden angelegten Garten 1.000 Goldstücke gezahlt.

Manuel Stahl

DethKarz

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden:

itsasmallworld	Alle Wagen werden freigeschaltet.
kcolnu	Alle Strecken werden freigeschaltet.
zrakhted	Alles wird freigeschaltet.

Karsten Mittermaier

RAILROAD TYCOON II

Ob Sie nun größere Städte oder schnellere Lokomotiven wollen – mit diesen Cheats stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen.



Um die folgenden Cheat-Codes einzugeben, muß man mit der TAB-Taste das Chatfenster öffnen. Hier kann man jetzt die folgenden Hilfen aktivieren:

BigfootGold	*Gewinn des Szenarios in Gold*
BigfootSilver	*Gewinn des Szenarios in Silber*
BigfootBronze	*Gewinn des Szenarios in Bronze*
Bigfoot	*Gewinn des Szenarios in Gold*
BoBo	*Szenario verloren*
Casey Jones	*Effekt unbekannt*
Overtime	*Effekt unbekannt*
King of the hill	*$ 100,000 Gold*
Slush fund	*$ 1.000.000 Gold*
Powerball	*$ 100.000.000 Gold*
Let me in	*Alle Karten werden freigeschaltet.*
Speed Racer	*Alle Züge fahren schneller.*
AMD103	*Alle Züge werden zu AMD103.*
Show me the trains	*Alle Züge sind verfügbar.*
Viagra	*Städte werden größer*

Mischa Mandl

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.

X-Files

Um die Paßwort-Abfrage bei Willmores Workstation zu umgehen, muß man einfach mit der rechten Maustaste auf „0“ klicken.

Thorsten Seifert

F1 Racing Simulation 2

In F1 Racing Simulation 2 kann man, sobald während des Startvorgangs alle Ampeln rot sind, etwas nach vorne fahren (real ca. 2 Meter). So hat man beim Start schon etwas Schwung und Vorsprung.



Marius Bleuer

Populous: The Beginning

Während des Spieles muß man die Tastenkombination TAB - F11 drücken, im darauf erscheinenden Fenster „byrne“ eingeben (ohne Anführungszeichen) und mit Enter bestätigen.

Jetzt kann man mit den folgenden Tastenkombinationen verschiedene Cheats aktivieren:

TAB - F3	Zaubersprüche
TAB - F4	Gebäude
TAB - F5	Mana

Jan Wargalla

Rage of Mages

Wenn man über einen bereits existierenden Steinwall seinen eigenen zaubert, dann verschwindet nach einer gewissen Zeit nicht nur der eigene, sondern auch der vorherige Steinwall. In der Mission „Die Gefangene“ kann man so direkt mit den ganzen Truppen vorrücken.

Alexander Kunzmann



Mit diesem Trick können Sie störende Steinwälle schnell und einfach aus dem Weg räumen.

NEED FOR SPEED III

Wollten Sie nicht immer schon einmal die Wagen von Need for Speed noch weiter tunen, als es das ins Spiel integrierte Menü erlaubt? Mit den folgenden Tips sollte das alles kein Problem mehr sein. Falls nach den Tuningmaßnahmen der Wagen nicht mehr in der Auswahlliste auftaucht, haben Sie es wahrscheinlich etwas übertrieben und Sie müssen die Originaldateien von der CD auf die Festplatte kopieren. Alternativ können Sie natürlich auch vor jeder Veränderung an einer Datei eine Sicherheitskopie derselben anlegen.

Im Ordner „GameData /CarModel“ gibt es für jedes Fahrzeug einen eigenen Ordner:

Amd7	*Aston Martin DB7*
Corv	*Chevrolet Corvette*
Cout	*Lamborghini Countach*
Diab	*Lamborghini Diabolo SV*
Elni	*El Nino*
F355	*Ferrari 355 F1 Spider*
Fm50	*Ferrari 550 Maranello*
Jxjr	*Jaguar XJR*
Jxk8	*Jaguar XK8*
Knoc	*?*
Lcop	*Pursuit Diabolo SV*
Merc	*Mercedes CLK-GTR*
Pein	*?*
Scig	*Italdesign Scighera*
Sl60	*Mercedes SL 600*
Vcop	*Pursuit Corvette*

Im Ordner „Traffic“ befinden sich die normalen Straßenfahrzeuge, die man im Hauptmenü mit den Cheats go01-go21 aktivieren kann.

00	*Snow Truck „go03“*
01	*Mercedes Sedan „go16“*
02	*5er BMW „go04“*
03	*Jeep „go07“*
04	*Mustang „go05“*
05	*Cargo Van „go14“*
06	*Ford Pickup „go06“*
07	*Toyota Landcruiser „go02“*
08	*?*
09	*Mazda Miata „go01“*
10	*Mustang „go09“*
11	*Ford Van „go08“*
12	*Land Rover „go11“*
13	*Schulbus „go12“*
14	*Taxi „go13“*
15	*Pickup „go10“*
16	*Volvo Station Wagon „go15“*

Im Ordner „Pursuit“ sind die Wagen der Polizei gespeichert, die dem Fahrer im Verfolgungs-Modus folgen.

00	*Crown Victoria Polizeiauto „go17“*
01	*?*
02	*Mitsubishi Polizeiauto „go18“*
03	*Grand AM Polizeiauto „go19“*
04	*Range Rover Polizeiauto „go20“*
05	*Cargo Truck „go21“*

In all diesen Ordnern befindet sich eine Datei namens CAR.VIV, in der die folgenden Änderungen vorgenommen werden können:

Mass [kg]: *Gibt das Gewicht des Wagens an. Je leichter der Wagen, um so besser beschleunigt er.*

Gear shift delay (tricks): *Gibt die Dauer eines Schaltvorgangs an, kann auf 0 gesetzt werden.*

Final gear: *Gibt die Übersetzung des letzten Gangs an (max. 9.999999). Bringt eine höhere Endgeschwindigkeit.*

Final gear automatic: *Gibt die Übersetzung des letzten Gangs bei einem Automatikgetriebe an (max. 9.999999). Bringt eine höhere Endgeschwindigkeit.*

Engine minimum rpm: *Gibt die Leerlaufdrehzahl an. Sollte nicht über 1.500 gesetzt werden.*

Engine redline in rpm: *Höchste Drehzahl (max. 9999)*

Top speed cap [m/s]: *Höchstgeschwindigkeit in m/s (max. 99.999999)*

Maximum break deceleration: *Gibt die Bremskraft an. Sollte nicht über 50.000000 sein.*

Front grip bias: *Gibt die Haftung der Räder an (max. 9.999999).*

Aerodynamic downforce multiplier: *Gibt den Luftwiderstand an (min 0.000001).*

Marc Letmathe



THEMA TECHNIK

Wie schnell muß mein Rechner für eine Voodoo Banshee-Karte sein? Funktioniert sie auch mit einer Voodoo2-Karte? In diesem Monat ging die Hardware-Redaktion den von unseren Lesern meistgestellten Fragen über den Voodoo Banshee-Chipsatz von 3Dfx nach.

Was ist Banshee?

Banshee ist ein 2D/3D-Kombichip, d. h. er verfügt über die 2D-Fähigkeiten einer „normalen" Grafikkarte und kann zusätzlich 3D-Spiele beschleunigen. Der Chip ist mit den 3D-Funktionen des Voodoo2-Chipsatzes ausgestattet, verfügt aber nicht über dessen zweite Textureinheit.

Was ist besonders an den Banshee-Karten?

Da der Voodoo Banshee-Chip 2D- und 3D-Funktionen besitzt, benötigen Sie keine zusätzliche Grafikkarte mehr – und auch kein Durchschleifkabel wie bei Voodoo Graphics- und Voodoo2-Grafikkarten.

Arbeiten Banshee-Chips auch im sogenannten Scan Line Interleave (SLI) Modus?

Nein. Der Scan Line Interleave Mode ist eine Besonderheit der Voodoo2-Karten. Zwei Voodoo2-Boards (vom gleichen Hersteller, mit gleichem Speicher) werden mit dem sogenannten SLI-Kabel verbunden und teilen sich fortan die Rechenarbeit bei 3D-beschleunigten Programmen. Dadurch wird die Berechnung von 3D-Grafik je nach CPU-Leistung wesentlich schneller.

Welche CPU brauche ich für eine Voodoo Banshee-Grafikkarte?

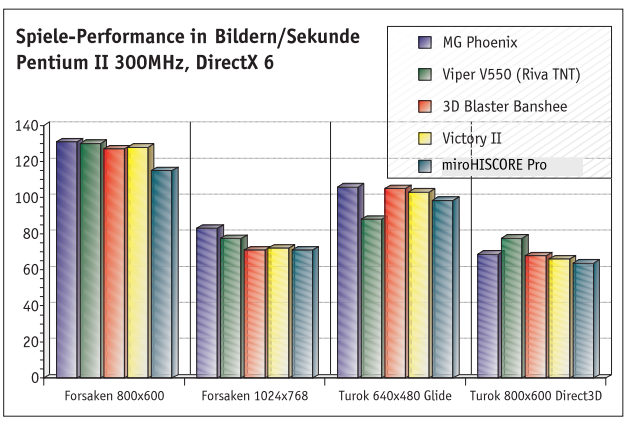
Um die Performance-Möglichkeiten des Prozessors ausnutzen zu können, sollte es schon ein Pentium II mit 300 MHz sein.

Welche Spiele unterstützen den Banshee-Chipsatz?

Alle Spiele, die auf Microsofts DirectX (DirectX 6.0 oder neuer)-Schnittstelle, und alle Spiele, die auf der aktuellen Glide Version laufen (Version 2.6 oder höher), kann man auch auf Banshee-Karten spielen. Spiele, die unter OpenGL laufen, werden ebenfalls unterstützt. Einige ältere Spiele, die mit einer älteren DirectX- oder Glide-Version laufen, müssen vom Spielehersteller angepaßt werden. Fast alle neuen Spiele unterstützen einen der benötigten Standards. Sollten Sie Probleme mit einem Glide-Spiel haben, kopieren Sie gegebenenfalls die neuere Datei glide2x.dll in das entsprechende Spieleverzeichnis. Sie finden heraus, welche Versionsnummer Ihre glide2x.dll-Datei hat, indem Sie nach einem Rechtsklick auf die Datei glide2x.dll im Ordner /windows/system/ den Menüpunkt „Eigenschaften" auswählen. Wechseln Sie dann nur noch in die Registerkarte „Version".

Wieso bekomme ich auf der 3Dfx-Homepage (www.3dfx.com) nicht die Referenztreiber für den Voodoo Banshee-Chipsatz?

Alle bisherigen Versionen des Referenztreibers waren sogenannte Release Candidates, also noch nicht fertiggestellte Referenztreiber. Sie wurden nur den jeweiligen Grafikkartenherstellern für die Fertigung ihrer Treiber zur Verfügung gestellt. Mittlerweile ist schon der Release Candidate 4 in die Treiberversionen der Banshee-Treiber eingeflossen. Anfang De-



Bei Forsaken setzt sich die Phoenix von Guillemot knapp an die Spitze vor der TNT-Konkurrenz. Bei Turok kann die Viper den Spieß zumindest in der 800x600-Auflösung umdrehen. In 640x480 verhilft die Glide-Schnittstelle dem Banshee zum Sieg.

STECKBRIEF

Chip	Voodoo Banshee
Info	www.3dfx.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, SBA
Grafik-RAM	8-16 MB SD/SGRAM
RAMDAC	230/250 MHz
3D-API	Direct3D, OpenGL, Glide
3D-Farbtiefe	16 Bit
Tiefeninfo	16 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung (Ecken), Bump Mapping (2Z), Multi-Texturing (2Z)
Stärken	Flotter 2D-Teil, Glide-kompatibel
Schwächen	Unvollständiges AGP, kein zweiter Texturchip

Wenn ich bereits eine Voodoo2-Karte besitze, kann ich dann zusätzlich eine Banshee-Karte in meinen PC einbauen?

zember sollen die Referenztreiber allerdings auf der 3Dfx-Homepage (www.3dfx.com) zum Download angeboten werden.

Wegen der hohen Anschaffungskosten und dem geringen Nutzen ist zwar davon abzuraten, es ist dennoch möglich. Da sich die Glide-Versionen beider Karten gegenseitig stören, benötigen Sie eine sogenannte „Glide-Switcher"-Software. Bisher haben nur Creative Labs und Miro eine solche Lösung für dieses Problem gefunden.

Nach der Installation meiner Voodoo Banshee-Karte bekomme ich eine „Windows Protection Error"-Fehlermeldung. Ich habe einen Cyrix Prozessor ohne MMX.

Es gibt leider noch keine Lösung. Ein baldiges Treiber-Update soll die Inkompatibilität mit Nicht-MMX-Prozessoren von Cyrix beseitigen.

Mein Bildschirm verfärbt sich.

Deaktivieren Sie in Ihrem Systembios die Einstellung „Palette Snooping".

Wenn ich Spiele unter Direct3D starte, stürzt mein Rechner ab. Alle Spiele für 3Dfx Glide funktionieren aber tadellos.

Dieses Problem tritt hauptsächlich bei älteren Windows 95-Versionen auf, wie Win95-OEM oder Win95a. Um das Problem zu beheben, gibt es gleich mehrere Lösungen:

- Installieren Sie Windows 95b.
- Installieren Sie die zur Zeit aktuellsten Treiber für Ihre Banshee-Karte.
- Installieren Sie DirectX neu.
- Fügen Sie folgende Zeilen Ihrer Win.ini hinzu und booten Sie neu:

```
[3dfx]
SSTH3_RGAMMA=1.5
SSTH3_BGAMMA=1.5
SSTH3_GGAMMA=1.5
```

Wenn Sie weder die OEM-Version von Windows 95 noch die Windows 95b-Version auf Ihrem Rechner installiert haben, gibt es noch eine andere Lösung: Falls Sie vor der Banshee-Karte eine Zusatzkarte mit Voodoo Graphics oder Voodoo2 Chipsatz in Ihrem Rechner gehabt haben und diese nun nicht mehr darin steckt, so kann es sein, daß die alten Treiber sich noch im System befinden. Auf der Cover-CD finden Sie unter der Rubrik „3Dfx Banshee Fix" die Datei delv.inf, mit der Sie diese Treiber in Direct3D entfernen können. Danach können Spiele nur noch auf die primäre, also die Banshee-Karte zugreifen. Sie verändern Ihr System, indem Sie die Datei auf Ihr Desktop kopieren und nach einem Rechtsklick „Installieren" anwählen.

Die Bilder in meinem Internet-Browser erscheinen komplett oder teilweise schwarz.

Wechseln Sie die Farbtiefe des Desktops auf 24 Bit herauf. Sollte das Problem dann noch nicht behoben sein, installieren Sie Treiber, die auf dem Release Candidate 3 von 3Dfx basieren.

Wenn ich boote oder die Desktop-Auflösung verstelle, wird mein Bildschirm schwarz oder wechselt in den Stromspar-Modus.

Booten Sie den Rechner im abgesicherten Modus. Um das zu tun, drücken Sie während des Bootvorgangs die Taste F8 nd wählen in dem dann erscheinenden Menü „Abgesicherter Modus" aus. Stellen Sie nun die Wiederholfrequenz des Monitors herunter. 60 Hertz sollte jeder Monitor schaffen. Starten Sie den Rechner neu und erhöhen Sie die Wiederholfrequenz auf ein augenfreundlicheres Maß.

Mein Mauszeiger verschwindet regelmäßig.

Installieren Sie die 3D-Mauszeiger unter /Systemsteuerung/Maus. Sollten Sie dort nicht wählen können, installieren Sie die Mauscursor von der Windows 95-CD (Start/Einstellungen/Systemsteuerung/ Software/Windows-Setup/ Zubehör/ Mauszeiger).

PATCHES

Spieletitel	Hersteller	Patch
Jedi Knight	LucasArts	Nein
NHL 99	EA Sports	Auf CD
Das Fünfte Element	Ubi Soft	Nein
Klingon Honour Guard	MicroProse	Auf CD
Need for Speed 3	Electronic Arts	Auf CD
Plane Crazy	Ubi Soft	Nein
Ultimate Race Pro	Kalisto	Auf CD
Unreal	GT Interactive	Auf CD

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	**Play the Games**	**Electronic Arts**
2	1	Gold Games 3	TopWare Interactive
3	(neu)	Anno 1602 – Neue Inseln...	Sunflowers
4	(neu)	Die Siedler 3	Blue Byte
5	3	Anno 1602	Sunflowers
6	2	Need for Speed 3	Electronic Arts
7	(neu)	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
8	(neu)	Caesar 3	Sierra
9	(neu)	Age of Empires – Rise of Rome	Microsoft
10	6	Bundesligamanager 98	Software 2000
11	4	Commandos	Eidos Interactive
12	10	Gold Games 2	TopWare Interactive
13	8	Racing Simulation 2	Ubi Soft
14	(neu)	Nice 2	Magic Bytes
15	13	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
16	5	Anstoss 2 Gold	Ascaron
17	12	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
18	(neu)	Combat Flight Simulator	Microsoft
19	16	Autobahnraser	Davilex
20	11	Dune 2000	Westwood/EA

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	**Die Siedler III**	**Blue Byte**
2	(neu)	Play the Games	Electronic Arts
3	1	Gold Games 3	TopWare Interactive
4	3	Anno 1602	Sunflowers
5	(neu)	Anno 1602 – Add-On: Neue...	Sunflowers
6	(neu)	Half-Life	Sierra
7	(neu)	Caesar 3	Sierra
8	(neu)	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
9	(neu)	Age of Empires – Rise of Rome	Microsoft
10	(neu)	SiN	Activision
11	(neu)	Populous	Bullfrog/EA
12	2	Need for Speed 3	EA
13	(neu)	Nice 2	Magic Bytes
14	19	Age of Empires	Microsoft
15	5	Anstoss 2 Gold	Ascaron
16	(neu)	Combat Flight Simulator	Microsoft
17	13	Knights & Merchants	TopWare Interactive
18	7	Bundesligamanager 98	Software 2000
19	4	Commandos	Eidos Interactive
20	14	NHL 99	EA Sports

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	(neu)	**Tomb Raider 3**	**Eidos Interactive**
2	(neu)	Half Life	Sierra
3	(neu)	SiN	Activision
4	(neu)	Play the Games	Electronic Arts
5	(neu)	FIFA 99	EA Sports
6	(neu)	Age of Empires – Rise of Rome	Microsoft
7	2	Gold Games 3	TopWare Interactive
8	(neu)	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
9	(neu)	Populous 3	Bullfrog/EA
10	(neu)	Nice 2	Magic Bytes

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	**Play the Games**	**Electronic Arts**
2	1	Gold Games 3	TopWare Interactive
3	(neu)	Anno 1602 – Neue Inseln...	Sunflowers
4	2	Need for Speed 3	Electronic Arts
5	4	Anno 1602	Sunflowers
6	3	Commandos	Eidos Interactive
7	(neu)	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
8	5	Racing Simulation 2	Ubi Soft
9	6	Dune 2000	Westwood/EA
10	(neu)	Nice 2	Magic Bytes

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	1	**Commandos** **Eidos Interactive**
2	(neu)	Age of Empires Microsoft
3	7	Need for Speed 3 Electronic Arts
4	3	Anno 1602 Sunflowers
5	4	Unreal/GT Interactive
6	2	StarCraft/Blizzard
7	(neu)	Colin McRae Rally Europress
8	6	Might & Magic 6 3DO
9	(neu)	Frankreich 98 EA Sports
10	10	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:

Wolfgang Schmidt, Kitzingen

erhält ein Siedler 3-Spiel (Test des Monats 12/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Baphomets Fluch 2 ..... Revolution
Blade Runner ..... Westwood
Grim Fandango ..... LucasArt
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
SiN ..... Activision
Unreal ..... Epic Megagames
Virtua Fighter 2 ..... Sega
Wing Commander Prophecy ..... Origin

STRATEGIE

Age of Empires ..... Microsoft
Civilization 2 ..... MicroProse
Commandos ..... Eidos Interactive
Incubation ..... Blue Byte
Populous 3 ..... Bullfrog
StarCraft ..... Blizzard Entertainment

SIMULATION

Apache Havoc ..... Empire
European Air War ..... MicroProse
Falcon 4.0 ..... MicroProse
F-15 ..... Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter ..... Empire
Red Baron II 3D ..... Sierra

SPORT

FIFA 99 ..... Electronic Arts
Frankreich 98 ..... Electronic Arts
Links LS 98 ..... Access Software
NHL 99 ..... Electronic Arts
NBA Live 99 ..... 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 Racer 2 ..... Electronic Arts

HIT-COUNTDOWN

ACTION			
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	1. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	Feb '99
Descent 3	Actionspiel	Outrage	Feb '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Mär '99
Giants	Actionspiel	Acclaim	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	1. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	1. Quartal '99
Prax War	Ego-Shooter	Rebel Boat Rockers	2. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Feb '99
Requiem	Ego-Shooter	3DO	Feb '99
Return Fire 2	Actionspiel	MGM	Dez '98
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Mär '99
Space Bunnies Must Die!	Actionspiel	Take 2	Dez '98
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	Mär '99
Starsiege	Actionspiel	Sierra	1. Quartal '99
Turok 2	Ego-Shooter	Iguana	Jan '99
Uprising II	Actionspiel	3DO	Feb '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	Mär '99
ADVENTURE			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Jan '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	1. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	1. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mär '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb '99
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Feb '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Mär '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Jan '99
RENNSPIEL			
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	1. Quartal '99
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Jan '99
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Mär '99
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	1. Quartal '99
ROLLENSPIEL			
Diablo 2	Action-Rollenspiel	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	Mär '99
Return To Krondor	Action-Rollenspiel	Sierra	Mär '99
Septerracore	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			
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Fighter Squadron	Historische Flugsimulation	Activision	Jan '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99
SPORT			
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	Jan '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	1. Quartal '99
UEFA	Fußball	Ocean	1. Quartal '99
STRATEGIE			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mär '99
Alpha Centauri	Runde	Firaxis	Jan '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dez '99
Civilization: Call to Power	Runde	Activision	1. Quartal '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	2. Quartal '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Okt '99
Global Domination	Echtzeit	Psygnosis	1. Quartal '99
Heroes Of Might And Magic III	Runde	3DO	1. Quartal '99
Jagged Alliance 2	Runde	Sir Tech	1. Quartal '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	1. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	1. Quartal '99
StarCraft: Brood Wars	Echtzeit	Blizzard	Jan '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	1. Quartal '99
WIRTSCHAFTSSIMULATION			
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	1. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal '99
KURT	Sportmanager	Heart-line	Jan '99
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal '99
SimCity 3000	Wirtschaftssimulation	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,



Und nun zur Werbung...

Ausnahmsweise möchte ich diese Spalte einmal für eine kurze Werbeeinblendung nutzen: Besuchen Sie doch einmal unseren Chat unter http://www.pcaction.de. Dort haben sie ausgiebig die Chance, über unsere Zeitschrift und andere Themen zu diskutieren. Okay, wenn Sie Pech haben, treffen Sie vielleicht einen meiner Kollegen oder mich ;-) Dann könnten Sie uns aber zumindest mit Fragen löchern - von Mann zu Mann bzw. von Frau zu Mann. Wollen Sie derart Schreckliches vermeiden, Telefonkosten sparen und nur mit anderen Computerzockern kommunizieren, verlegen Sie ihr Plauderstündchen am besten in die Abendstunden. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

FRAUENFRAGE 2

Nach Lektüre der diversen Reaktionen auf Eure Jedi-Lady und ihren Auftritt im Star Wars-Artikel fühle ich mich bemüßigt, kurz zu bemerken, daß ich persönlich ÄUSSERST ENTTÄUSCHT war, in der Ausgabe 12/98 NUR EIN EINZIGES Foto von ihr zu entdecken und das noch dazu mit Helm ! [...] Bloß nicht von selbsternannten Moralwächtern beeindrucken lassen, die bei jedem Bikini-Screenshot von Lara Croft zittrige Hände bekommen, bei Betrachtung erwähnter Fotos jedoch die PC Action sofort in die Nähe des Playboy rücken (und mit peinlichen Worthülsen wie „Tussen" um sich werfen)!

Ralph J. Möller, Wien

Was ich zum Artikel „Frauenfrage" noch hinzuzufügen habe, ist, daß ich es ja generell in Ordnung finde, wenn die Berichte optisch aufgelockert werden. Jedoch muß ich leider sagen, daß mich die Frau (obwohl sie ja nun wirklich nicht schlecht aussah, also nicht persönlich nehmen!) im Star-Wars-Artikel extrem gestört hat! Mich hat sie auch nur so sehr gestört, weil ich ein überaus großer Star Wars-Fan bin und sie ja nun überhaupt nichts damit zu tun hatte (obwohl die Ausreden in „Weniger ist mehr" ja wirklich interessant waren...). [...] Aber trotzdem bin ich sehr glücklich, daß Ihr so ausführliche Berichte gebracht habt! [...]

Andreas Biesgen per eMail

Wieso mußtest Du in PC Action 12/98 unbedingt zugeben, daß das neue Model schon vergeben ist? Da fängt man fast an, tagzuträumen [...] und dann so was! Aber jetzt mal ernsthaft: Wenn einem am Anfang eines Tests eine Frau in einer viel zu großen Ritterrüstung [...] ins Gesicht lacht, dann kommt es einem fast schon unhöflich vor, jetzt noch einen dummen, klein gedruckten Artikel über Wuselmännchen zu lesen. Ich würde vorschlagen, sie vielleicht als eine Art Maskottchen einzusetzen und die Aufnahmen etwas zu verkleinern. Denn auf Dauer macht Ihr damit Eure bis dahin gute Zeitschrift lächerlich.

„DailyTerror" per eMail

Die Idee mit Models ist zwar nicht schlecht, aber den Lesespaß erhöhen sie nicht. Ganz im Gegenteil: Sie stören sogar, weil man in den Augenwinkeln immer diese Tussi sieht. [...]

Denis Yogarajah per eMail

Könnten Sie mir weitere Bilder von der Dame aus dem Bericht auf den Seiten 36 bis 42 in Ausgabe 11/98 mailen (in möglichst hoher Auflösung!)?

eMail-Adresse ist der Redaktion bekannt

Ich bin der Meinung, daß Ihr häufiger hübsche Models in Euren Seiten als Blickfang abdrucken solltet! Ich war zutiefst enttäuscht, daß Ihr das nette Star Wars-Model nicht auch in der aktuellen Ausgabe gezeigt habt. Bitte sagt mir, wie man sie erreichen kann oder wo es wenigstens mehr Bilder von ihr gibt, ansonsten werde ich vor lauter Neugier platzen und das Redaktionsgebäude in der daraus resultierenden Katastrophe wahrscheinlich zerstören!

„mcj" per eMail

[...] WO sind die leicht geschürzten, athletisch gebauten, gut aussehenden, mich persönlich anlächelnden MÄNNER? Und jetzt behauptet nicht, der Anblick von Euch sechs Figürchen (nichts für ungut) muß mir reichen! WARUM sollte ich mein Geld für ein Magazin ausgeben, das a) wiederum das Geld ausgibt für fast barbusige Damen, b) mich ständig an meine äußerlichen Nachteile erinnert und c) mir weismachen will, daß es weibliche „Siedler" gibt! Außerdem war der Auftritt dieser kraftlosen, gestylten Dame in dieser billigen, sehr schlecht sitzenden Kostümierung absolut lächerlich. Wenn es denn schon leicht bekleidete Menschen (in Zukunft hoffentlich auch Männer oder gar keine Models mehr) sein müssen, dann doch bitte mit Stil. Und ich möchte noch einmal betonen: Ich bin keine übersensible, hysterische, superemanzipierte, rechthaberische Zimtziege! PS: Ansonsten bin ich mit Euch höchst zufrieden. Ich habe nie den Kauf eines Spiels, das Ihr empfohlen habt, bereut. Das ist mir bei einem PC-Spielemagazin am wichtigsten. [...]

Doris Beek, Wilhelmshaven

PC ACTION Mit dem zweiten Teil unserer beliebten und erfolgreichen Dokumentarserie „Frauen und Computer" möchten wir die Diskussion in dieser Ausgabe beenden. Hier noch ein paar abschließende Worte des Moderators, der in den vergangenen Wochen mit zahlreichen Meinungsäußerungen bedacht wurde: Voraussichtlich werden wir auch in Zukunft unser Heft mit ähnlichen Illustrationen auflockern. Warum wir diesen für den Markt der Spielemagazine neuen Weg für gut befinden, habe ich bereits in Heft 12/98 erläutert. Eine endgültige Entscheidung steht aber noch aus. Versprochen ist, daß wir im Fall der Fälle keinesfalls mit allzu geballter Frauenmacht agieren. Mit diesem Kompromiß würden wir uns, den Kritikern und den Befürwortern einigermaßen gerecht, glauben wir. Schließlich kann man es ja nicht jedem ganz recht machen, gelle? So, nun zu einigen persönlichen Antworten: Ralph J. Möller möchte ich mitteilen, daß ich exakt seiner Meinung bin. Für Andreas Biesgen freut mich, daß er trotz des „Störfalls Frau" glücklich ist, daß wir ausführliche Star Wars-Berichte gebracht haben. Darauf kommt es ja letztendlich an, stimmt's? Dem Herrn, der von uns Bilder von besagtem Model angefordert hat, muß ich leider eine Absage erteilen. Die Fotos meiner Verlobten gehören alle mir (und falls es immer noch jemand nicht gemerkt hat: Das mit der Verlobung war ein SCHERZ!). Mr. „mcj" muß ich sagen, daß mein Chef Christian Müller zwar alle Daten des Jedi-Mädels besitzt (Adresse, Telefonummer, Schnürsenkelfarbe, Name der Mutter und sämtliche anderen wichtigen Informationen), er sie aber aufgrund chronischer Egoismus-Veranlagung für sich behält.

Desweiteren nützt die Drohung, das Verlagsgebäude zu zerstören, gar nix, weil niemand am Computer-gesteuerten Videoüberwachungssystem vorbeikommt. Der Forderung von Doris können wir leider nicht nachkommen. Das liegt nicht daran, daß sie uns als „Figürchen" bezeichnet hat, wenngleich dies logischerweise an unserem männlichen Ego zehrt. Vielmehr ist es Tatsache, daß unsere Hauptzielgruppe – also über 90% der Leser – männlich ist. Die würden sich herzlich bedanken, wenn wir ölige, enthaarte Bodybuilder mit Blendax-Antibelag-Zähnen ablichten würden. Ich weiß, ich weiß, das klingt chauvinistisch. Ist aber ehrlich. Und ich habe zugegebenermaßen leider keinen Schimmer, wie ich anders aus dieser Bredouille herauskommen soll. Als Mitglied einer Gruppe kümmerlicher Figürchen hab' ich wohl auch keine Chance, das Ganze mit einem neckischen Augenzwinkern abzubiegen. Also laß, ich's lieber bleiben und sage einfach: Tut mir leid, Doris! Aber da Du ja ansonsten mit uns „höchst zufrieden" bist, den Kauf eines Spiels, das wir empfohlen haben, „nie bereut hast" und dies für Dich am wichtigsten ist, wird ja alles gut. Weil mir Dein Brief beweist, daß Du Humor hast, hoffe ich eben auf diesen Charakterzug.

GUTE ALTE ZEIT

Das Manko der neuen Generation der PC-Zeitschriften, liebes Dr. Sommer-Team: Vorbei sind die glorreichen Zeiten! Heutzutage werden die Leserbriefe immer öder aufgrund kritikloser, langweiliger Zungenbekenntnisse von langweiligen Konsumenten der Spiele-Industrie. Früher galt unser erster Blick zuerst der Leserbriefrubrik, weil dort immer herrlich gelacht werden konnte; heute überschlagen wir diese Rubrik. [...] Und so kommen wir zum nächsten Kritikpunkt, der weniger gegen Euch als vielmehr gegen die Software-Industrie gerichtet ist [...] Der Spiel-Designer, der up to date sein will, hält sich lieber an alte Spiele [...], um nicht gegen den Strom zu schwimmen. Okay, okay, Ihr könnt nix dafür, aber Ihr solltet lockerer werden und nicht jeden Mist, der Euch als neues Spiel präsentiert wird, so hochloben, wie Ihr es immer macht [...], weil es gerade trendy ist, dieses Genre gut zu finden. Abstrakte Prozentwertungen sind einfach nicht genug... wir wollen richtig vernichtende Berichte über Schrottspiele. Dieser Brief ist nicht böse gemeint, aber Ihr müßt auch zugeben, daß die Software-Branche und die Spiele-Magazin-Branche einfach zu erwachsen geworden sind. [...] Ach ja, dieser Brief gilt für sämtliche Spielemagazine, wir hatten gerade nur eine PC Action zur Hand.

Marco Radziwill per eMail

PC ACTION Soso, Leserbriefseiten sind also langweilig? Schade, daß Du diese Rubrik immer überblätterst, denn dann ist a) Deine Meinung gar nicht so fundiert und b) kriegst Du nicht mit, was ich an dieser Stelle antworte. Ich mach's trotzdem, vielleicht kann's Dir ein Kumpel bei Gelegenheit ausrichten. Was die Angst der Spielehersteller vor innovativen Ideen betrifft, gebe ich Dir uneingeschränkt Recht. Wobei das Problem eher bei den Marketing-Abteilungen als bei den Designern liegen dürfte. Letztgenannte wollen ja vielleicht, können aber nicht – weil sich ein Aufguß möglicherweise besser verkauft und alles andere für den Distributor zu riskant erscheint. Erschreckenderweise ist es ja auch häufig so, daß Sequels wirklich enorm einschlagen, obwohl die Qualität nicht immer stimmt. Richtig vernichtende Berichte über Schrottspiele findest Du übrigens bei uns, wenngleich wir auf Negativ-Auszeichnungen wie den „Schnarchzapfen des Monats" oder den „Stinkstiefel des Jahres" verzichten. Denn in erster Linie wollen wir vermitteln, welche Spiele ihr Geld wert sind. Allerdings frage ich mich ernsthaft, was z. B. an Wertungen wie „9%" für Apollo 18 (Ausgabe 10/98) oder „6%" für Latex (in diesem Heft) abstrakt sein soll. Nebenbei bemerkt halte ich die Meinungen der Leser nicht für „kritiklose, langweilige Zungenbekenntnisse von langweiligen Konsumenten der Spiele-Industrie". Die können ganz schön mosern! Und damit keine Mißverständnisse aufkommen, merke ich zusätzlich noch an, daß meine Antwort ebenso wenig böse gemeint ist wie Dein Brief – ich komme lediglich nicht gegen die flüsternde Stimme meines tiefschwarzen Herzens an, das mir immer wieder solche Auskünfte in die tippenden Finger diktiert. Daß Du zufällig eine PC Action zur Hand hattest, stößt bei mir auf freudige Ohren. Am liebsten wäre mir, wenn das immer so wäre. Schon mal mit einem Abo geliebäugelt? Ist preisgünstiger und kommt früher ins Haus! Wir verstehen uns?

LIEBE UND HASS

Ich gehöre zu den wenigen in Deutschland, die bereits über eine Version von Trespasser verfügen, und deshalb interessierte ich mich beim Lesen der neuen Ausgabe (12/98) natürlich besonders für den Testbericht über das Spiel. Allerdings dachte ich, meinen Augen nicht zu trauen! Okay, Trespasser besitzt sicherlich einige teils schwerwiegende Mängel, so daß die Wertung von 78% zwar etwas überraschend, aber doch verständlich erschien. Nicht erklären konnte ich mir, daß die Grafik nur eine Wertung von 68% bekommen hat. [...] Ein weiterer Ihrer Kritikpunkte war die schlechte Qualität der Landschaftsdarstellung. Dazu möchte ich sagen: Wenn ich mich bei einem Spiel z. B. unter einen Baum stelle und beim Blick nach oben jedes einzelne Blatt erkennen kann oder mich auf einen erhöhten Punkt stellen und die dicht bewaldeten Hügel in der Umgebung und ca. 500 Pflanzen zwischen mir und den Hügeln erkennen kann, so nenne ich das nicht schlechte Grafik.

„Viper" per email

Mit großer Spannung habe ich den Testbericht zu Trespasser erwartet. Heißgemacht von der Vorberichterstattung (in welcher Zeitschrift, weiß ich nicht mehr), habe ich mir Trespasser nämlich entgegen meiner eisernen Regel „Kaufe niemals ohne Testbericht!" noch am Tag des Erscheinens gekauft – und praktisch mit Annes erstem Schritt bereut. [...] Stufige Kanten selbst an weiter entfernten Felsen? Aus einzelnen Pixeln zusammengesetzte Palmenblätter, katastrophales Ruckeln und nur der Blick in Annes Ausschnitt als einziges erfreuliches optisches Ereignis? [...] Als ich die erste Kiste aufheben wollte, der nächste gelungene Schock-Effekt.

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

Unvermittelt schob sich von rechts ein schlangenhaftes Tentakel in den Bildschirm, das, wenn Saugnäpfe daran gewesen wären, jeden Oktopus vor Neid hätte erblassen lassen. Bei näherer Betrachtung stellte sich das Tentakel aber als Annes Arm heraus. [...] Abschließend für den Fall, daß dieser Brief veröffentlicht wird, ein gutgemeinter Rat von einem, der es besser hätte wissen müssen, an alle: Kauft niemals, wirklich niemals ohne Testbericht!

Michael Schnoedt per eMail

PC ACTION So mag ich das. Da kommt erst ein Leserbrief rein, der uns kritisiert. Wenige Tage später erblicke ich ein Schreiben, das hervorragend als Antwort paßt. Wenn das immer so wäre, hätte ich weitaus weniger Arbeit und könnte mehr Computerspielen oder schlafen. Außerdem zeigt dieses Beispiel wieder einmal, daß man über Wertungen trefflich streiten kann. Eine kurze Anmerkung sei noch erlaubt: Uns war irgendwie klar, daß Trespasser die Zockergemeinde spalten wird wie derzeit kein anderes Spiel. Entsprechend glaube ich, daß wir mit unserer Wertung und vor allem mit der Argumentation im Text richtig lagen. Wir halten Trespasser nach wie vor für ein gutes Spiel mit gravierenden Mängeln, bei dem es letztlich darauf ankommt, was sich der Käufer erwartet.

AUFKLÄRUNG

[...] In meiner Lieblingszeitschrift (der PC Action) zeigt Ihr bei Tests von Spielen die Leistungsmerkmale. Warum könnt Ihr nicht noch eine einzige Angabe dazwischenquetschen? Denn von der Angabe P 200, 32 MB, springt Ihr immer auf PII 333, 32 MB. [...] Unverständlich, aber Du, Harald, wirst mich ja sicher aufklären. Du bist ja für Kritik immer offen, wie Du so oft schreibst.

Roland Budde, Berlin

PC ACTION Lese ich da aus den letzten beiden Zeilen so etwas wie Ironie heraus? Egal, ich schalte einfach mal kurz auf Ignorier-Modus und beantworte inbrünstig Deine Frage, Roland. Ich werde Dich also sozusagen aufklären: In gewissem Maße hast Du recht und ich werde noch einmal allen Kollegen sagen, daß sie ein Augenmerk auf den von Dir angeführten Punkt haben sollen. Aber: Normalerweise sollte unsere Vorgehensweise ausreichen. Wir erläutern Spielern mit schwächeren Rechnern, ob das Spiel bei ihnen ordentlich läuft. Wir sagen auch, was für ein PC nötig ist, um sich an einer perfekten Performance erfreuen zu können. Was dazwischen liegt, sollte jeder in etwa selbst abschätzen können. Außerdem bieten wir im Wertungskasten zusätzlich die Zeile „Empfohlen" an, was weitere Aufschlüsse erlauben sollte. Und ganz allgemein möchte ich nochmals darauf hinweisen, daß wir in Ausgabe 2/99 sowieso mit einigen Neuerungen aufwarten möchten – betroffen ist auch unser Prüfstand. Laß Dich überraschen, Roland.

AUSGEBREMST

Ich lese zwar schon eine ganze Weile Euer PC-Spielemagazin, aber habe mich noch nie zu Wort gemeldet. Das möchte ich heute nachholen. [...] Es geht um Nice 2. [...] Ich installierte das Spiel unter Windows 98. Alles lief problemlos. Aber dann versuchte ich, meinen Joystick (MS SideWinder 3D Pro) einzurichten. Ich belegte alle Knöpfe meines Joysticks und startete das erste Rennen, aber siehe da, das Spiel reagierte nicht auf meinen Joystick. Nur die Tastatur funktionierte. Ich brach das Rennen ab und ging wieder in die Spielsteuerung. Dort waren zwar meine Joystick-Einstellungen noch vorhanden, aber die Tastatur war aktiv. Ich dachte, daß ich meinen Joystick falsch konfiguriert hätte, und belegte alle Tasten neu. Diesmal auch das Links- und Rechtsfahren. Diese Werte ließen sich aber nicht neu einstellen. [...] Als ich ein Rennen startete, war zu allem Überfluß auch noch die Tastatur wieder aktiviert worden. [...] Ich ging also ins Internet und siehe da, auf der Homepage gab es auch schon einen Patch. [...] Also habe ich den rund zwei MB großen Patch heruntergeladen und installiert. Jetzt konnte ich das erste Rennen mit meinem Joystick bestreiten. Doch was war das? Mein Auto fuhr weder nach links noch nach rechts. [...] Also blieb mir nichts anderes übrig, als das Spiel zu deinstallieren und danach neu zu installieren (und danach den Patch zu installieren). Jetzt endlich, nach geschlagenen drei Stunden des Versuchens und Probierens (und ca. einem Liter Kaffee), funktionierte alles bestens. [...] Wenn man den einen oder anderen kleinen Fehler nachträglich ausbessert, kann ich das verstehen, aber so etwas wichtiges wie die Steuerung des Spiels, das ist mir zu hoch. Haben die Programmierer das Spiel nur mit Tastatur gespielt? Oder haben die gar vergessen, daß Windows 98 seit einiger Zeit auf dem Markt ist? Habt Ihr das Spiel unter Windows 98 getestet? Ich gehöre nämlich zu den „wenigen" Usern, die ihre Spiele und Programme für viel Geld im Laden kaufen. Da kann man doch auch verlangen, daß man die Spiele vernünftig spielen kann – ohne Folgekosten durch Internet und Telefon. [...]

Rene Sauer per eMail

PC ACTION Weil dieser Brief indirekt eine allgemeine Problematik anspricht (Thema: Test- und Verkaufsversion) und förmlich nach unserem Rennspiel-Adam-Riesen Christian Bigge schreit, habe ich das Schreiben zwecks umfangreicher, kompetenter und freundlicher Beantwortung weitergeleitet. Hier das Ergebnis: „Die Probleme mit der Verkaufsversion von Nice 2 sind uns inzwischen bekannt. Ich will mich kurz fassen, deshalb nur ein kleiner Anriß des Problems: Wir testeten auch von Nice 2 eine der vielzitierten Final-Beta-Versionen, was nicht nur gängige Praxis ist, sondern meistens auch keinerlei Probleme aufwirft. Bei unserer von Synetic freigegebenen Test-Version funktionierten die Steuerungsoptionen – auch unter Win98 – einwandfrei und wurden deshalb auch von uns nicht kritisiert. Zum Testzeitpunkt erhielten wir von Synetic zwei Programmteile, die eigentliche 3D-Engine und das Front-End, welche wir noch von Hand zusammenfügen mußten. Da das völlig reibungslos klappte, entschieden wir uns aus Aktualitätsgründen für den Test. Daneben gegriffen! Denn wie wir inzwischen wissen, schaffte es Synetic nicht, die beiden Teile fehlerlos für die Verkaufs-Version zusammenzufügen. Mist! Da wir als Magazin im Wettbewerb stehen, ist uns Aktualität natürlich sehr wichtig und von Leserseite logischerweise auch gewünscht. Diese darf aber nicht auf Kosten der Zuverlässigkeit erkauft werden, was trotz der Beteuerungen des Herstellers hier leider der Fall war. Dafür möchten wir uns bei allen Lesern entschuldigen. Ab der Ausgabe 2/99 werden wir auf solche Fälle allerdings reagieren. Erstens werden wir dann im Wertungskasten genau angeben, welche Version uns zum Test zur Verfügung stand, zweitens wird es eine neue Rubrik geben, in der wir uns ausdrücklich mit Abweichungen zwischen der Test- und Verkaufs-Version beschäftigen. Mit diesen Maßnahmen hoffen wir, größere Transparenz schaffen und Fehlkäufe unserer Leser weitestgehend eindämmen zu können. Mit Synetic stehen wir nach wie vor im engen Kontakt. Die Probleme mit der Verkaufs-Version sind auch dort erkannt und man verspricht schnellstmögliche Abhilfe. Wir verstehen Deinen Ärger natürlich, konnten zum Testzeitpunkt mit den auftretenden Problemen aber wirklich nicht rechnen."

Sound-Check

Guillemot Maxi Studio ISIS

Guillemot startet seinen PCI-Auftritt mit der Maxi Studio ISIS, die besonders für den Heimmusiker interessant ist. Über eine externe Box lassen sich 8 analoge Eingänge, 4 analoge Ausgänge (Klinke) und zwei digitale Ausgänge (S/PDIF) nutzen. Die Chipsätze Dream9707 und ESS Maestro 2Me ermöglichen Echtzeit-Effekte wie Chorus und Reverb auf allen Audioquellen. Eine Besonderheit der ISIS ist der für PCI-Karten unübliche, 4 MB große Onboard-Wavetable-Synthesizer. Die Karte ist kompatibel zu DirectSound, DS3D und A3D 1.0. Unter DOS beherrscht sie Standards wie SB Pro und General Midi. Sie ist seit Anfang Dezember für 649,- Mark im Handel.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Mit 8 analogen Eingängen ist die Maxi Studio ISIS von Guillemot gerade richtig für den ambitionierten Heim-Musiker.

Vernetzt

Genius Networking Easy Pack

Ein Komplettpaket für Netzwerkfans hat KYE Systems mit seinem Genius Networking Easy Pack im Programm. Im Paket sind zwei Netzwerkkarten (10 MBit) mit Software, ein 5 Meter langes Netzwerkkabel (Twisted Pair) sowie die Vollversionen der Spiele Dungeon Keeper und Need for Speed II SE zu finden. An eine der Netzwerkkarten können bis zu fünf andere Twisted Pair-Netzstücke angeschlossen werden. Die zweite Karte verfügt neben dem Twisted Pair- noch über einen BNC-Anschluß. Für das gesamte Zocker-Paket inklusive 2 Jahren Garantie werden 149,- Mark verlangt.

Info: KYE Systems, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)



Auf Basis des Genius-Paketes können theoretisch bis zu sechs Teilnehmer vernetzt werden.

Grafik-Treff

TerraTec TerraTV plus

Die TV-Tunerkarte TerraTV plus ist die erste Grafikkarte des deutschen Soundkarten-Herstellers TerraTec. Sie wird neben der 2D-Karte in den PC gesteckt und über ein normales Coaxial-Antennenkabel mit Fernsehinformationen versorgt.



Die TerraTV-Tuner-Karte von TerraTec verwandelt Ihren PC in einen Fernseher.

Videotext, Fernsehprogramme und Daten externer Quellen können dabei mit einer maximalen Auflösung von 768x576 und 65.000 Farben begutachtet oder digitalisiert werden. Videokameras und ähnliche Geräte können dafür über den SVHS- oder Cinch-Eingang angeschlossen werden. Die Nachbearbeitung wird mit der mitgelieferten Software VideoStudio 3.0 von Ulead vorgenommen. Die Tuner-Karte ist seit Ende November im Handel und kostet knapp 300,- Mark.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

VideoLogic DVD Player



Mit dem DVD-Player von VideoLogic sind DVD-Videos auch auf kleinen Pentium-Rechnern problemlos genießbar.

Um die Rechner-CPU nicht unnötig zu belasten, sollte jedem DVD-Laufwerk eine Decoderkarte an die Seite gestellt werden, die die DVD-Daten entschlüsselt. Für alle Besitzer eines Laufwerkes, denen eine solche Karte fehlt, hat VideoLogic nun eine Lösung im Angebot. Die PCI-Platine wird dabei als Zusatzkarte zur normalen 2D-/3D-Grafikkarte betrieben. Der MPEG2-Dekoderchip dekodiert DVD-Daten in Dolby Digital und Dolby Pro Logic. Neben einem Monitorausgang besitzt die Karte einen S/PDIF-Ausgang, einen Klinkenausgang, TV-Out sowie einen VGA-Eingang für die Daten der Grafikkarte. Auch vor älteren Bild- und Soundformaten wie MPEG1 und Video CDs macht der Dekoder nicht Halt. Der DVD-Player ist ab sofort erhältlich und kostet laut Herstellerangaben 259,- Mark. Einen ausführlichen Test von DVD-Hardware werden wir in einer der nächsten Ausgaben durchführen.

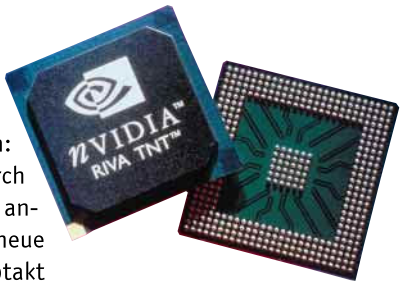
Info: VideoLogic, 06103-93-4714 (www.videologic.com)

Vorschau auf DirectX 6.1

Anfang November wurde der erste Release Candidate von DirectX 6.1 an die Beta-Tester ausgeliefert. Bis zur Veröffentlichung der endgültigen Version wird es also nicht mehr lange dauern. Ob DirectMusic als lange erwarteter Bestandteil tatsächlich integriert sein wird, ließ sich anhand der Vorabversion leider nicht feststellen. Mit DirectMusic soll die im Spielebereich dahinsiechende MIDI-Musik wieder einen Aufschwung erfahren. Ein integrierter Software-Synthesizer sowie die Unterstützung von Downloadable Samples sind dabei das Hauptanliegen. Zeitgleich mit DirectX 6.1 wird ein Service Pack 2 für Windows 98-Besitzer erscheinen, das alle neuen Komponenten beinhaltet. Richtig spannend wird es jedoch vor allem mit DirectX 7, da hier im Grafik-, Sound- und Eingabebereich weitreichende Änderungen zu erwarten sind. Die umfangreiche Unterstützung von CPU-Besonderheiten (u. a. MMX 2), Stereobrillen, Lichtgewehre und aufgebohrtes Force Feedback sind dafür geplant. Außerdem wird ein sog. Semantic Mapper die Verwaltung und Ansteuerung verschiedener Eingabegeräte erleichtern, so daß der Spieler problemlos Maus und Joystick kombinieren kann.

Info: Microsoft Deutschland, www.microsoft.com

Riva TNT – Revision 2 und Vanta



Die zweite Version des 3D-Beschleunigerchips „Riva TNT" ist auf dem Vormarsch: „Riva TNT Revision 2". Durch die kleinere Bauform (0.25 anstatt 0.35 Micron) soll die neue Variante mit 143 MHz Chiptakt laufen. Außerdem sollen nun 32 MB RAM angesprochen werden können anstatt bisher 16 MB. Der echte TNT 2 wird hingegen mit voraussichtlich 183 MHz Chiptakt glänzen und damit in direkter Konkurrenz zum Voodoo3 stehen. Ein weiteres Produkt auf der Basis des TNT trägt den Namen Vanta. Die kleinere 64 Bit-Architektur und der ausschließliche Einsatz in Motherboards sind die wichtigsten Kennzeichen dieses kostengünstigen Chips. Sowohl die Revision 2 des TNT als auch der Vanta sollen im Frühling 1999 vom nVidia-Fertigungsband laufen.

Info: nVidia Corp., www.nvidia.com



Creative Labs nutzen den unbenutzten Stencil Puffer auf ihrer Graphics Blaster TNT, um volumetrische Schatten-Effekte in Unreal zu erzeugen.

Controller-Mix Genius Joysticks



Der F-23 ist durch sein Knopfsortiment optimal für Flugsims.

Der Flight 2000 F-23 Joystick von Genius hat acht frei programmierbare Feuertasten sowie Ruder- und Schubkontrolle zu bieten. In der Gameport-Version kostet er 69,- Mark, für die USB-Variante mit gleicher Ausstattung werden voraussichtlich 72,- Mark verlangt. Das MaxFire G-07 Gamepad ist ein alter Bekannter – in der USB-Neuauflage wurden ihm allerdings die Schalter für Dauerfeuer und Achsenumschaltung entfernt. Das Design und die acht Feuertasten wurden nicht verändert. Das MaxFire G-07 ist für knapp 30,- Mark verhältnismäßig günstig.

Info: Genius, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)

CPU-Ticker

AMD Vor der Veröffentlichung der neuen Prozessoren K6-3 (1. Quartal 1999) und des K7 (2. Quartal 1999) hat AMD noch mehr Produkte in der Hinterhand. Der Intel-Konkurrent holt auf und stellt nun K6-2-Prozessoren mit 366, 380 und 400 MHz her.

Info: www.amd.com

IDT Der Winchip 2 ist fertiggestellt und wird wegen seiner kleingehaltenen Bauweise sehr viel günstiger als die gleichschnelle Prozessorkonkurrenz sein. Der Prozessor soll im 3D-, MMX- und Fließkomma-Einsatz angeblich eine gute Figur machen (u. a. durch die Unterstützung von 3DNow!), setzt aber letztendlich auf Upgrade-willige Spieler und den Einsatz in Komplett-PCs unter 1.000,- Mark. Die 240 MHz-Version soll nur 51 Dollar kosten.

Info: www.idt.com

intel In seiner Version mit 500 MHz soll der Katmai ab dem Quartal 1/98 noch über 800 Dollar kosten. Die Pentium II-Prozessoren sollen nach seiner Veröffentlichung sehr viel billiger werden.

Info: www.intel.com

HARDWARE-HÄPPCHEN

➜ *Die Matrox Millennium G200 SD mit dem G200-Chip ist eine spezielle PCI-Version des AGP-Kollegen. Sie kostet 279,- Mark und verfügt über 8 MB SDRAM sowie einen 250 MHz RAMDAC. Im Bundle gibt es das Rennspiel Motorhead und zwei Micrografix-Produkte (Picture Publisher 8 und Simply 3D3) dazu.*
Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.de)

➜ *Hercules bastelt an der neuen 2D/3D-Grafikkarte Hercules Hydra Beast mit dem Savage3D-Chip von S3. Die Karte soll mit TV-Ein- und Ausgängen und erweiterten TV-Tuner-Funktionen ausgestattet sein. Außerdem wird noch ein Hardware-DVD-Decoder eingebaut.*
Info: Hercules, 089-89890573 (www.hercules.com)

➜ *Zusammen mit Logitech plant Immersion nun Force Feedback-Mäuse, die auf die virtuelle Umgebung des Mauscursors reagieren. Genutzt wird dazu die Immersion FEELit-Technologie. Verschiebt man z. B. eine große Datei mit dem Cursor, soll der Widerstand größer sein als bei einer kleineren Datei.*
Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.com)

FLOTTER DREIER

An Code-Namen für die nächste Chip-Generation von 3Dfx hat es wahrlich nicht gemangelt. Banshee2, Avenger, Rampage – schon die Spekulationen über die Namensgebung waren spannend. Nun ist es offiziell: Voodoo3 heißt das neue Beschleuniger-Monster. Wie 3Dfx das Geschwindigkeitsrennen gewinnen will, erfahren Sie im folgenden Special.

Um die wichtigste Frage gleich vorwegzunehmen: Der Voodoo3 wird kein Add-On-Chip, der wie seine Namensvetter Voodoo1 (Graphics) oder Voodoo2 auf Zusatzkarten verbaut wird. Er ist vielmehr der direkte Nachfolger des Kombi-Prozessors Voodoo Banshee, kann also mit 2D-, 3D- und Videoaufgaben betraut werden. Der Begriff Voodoo3 steht dabei nicht für einen einzelnen Rechenknecht, sondern gleich für eine ganze Chip-Familie. Die ersten Mitglieder der V3-Reihe sind der Voodoo3-2000 sowie der Voodoo3-3000. Beide Prozessoren sollen schon im 2. Quartal 1999 in den Handel kommen und werden Mitte 1999 durch einen dritten V3-Chip mit AGP 4X ergänzt. Der V3-2000 ist dabei für den Einsatz in Komplett-PCs bzw. auf Motherboards vorgesehen und wird mit einem Prozessortakt von 125 MHz 250 Millionen Texturpunkte (Texel) pro Sekunde zeichnen können (zum Vergleich: Voodoo2 mit 90 MHz zeichnet 180 MTexel/s). Der größere Bruder V3-3000 spricht den Hardcore-Spieler an, da er mit 183 MHz Chiptakt bis zu 366 Millionen Texel pro Sekunde schafft (zum Vergleich: Voodoo2 SLI mit 90 MHz schafft 360 M Texel/s). Beide Chips bekommen den 2D-Teil des Banshee und eine (integrierte) zweite Textur-Einheit spendiert. Damit kann der Voodoo3 Effekte wie Bump Mapping, die zwei Berechnungen pro Bildpunkt benötigen, in einem Taktzyklus durchführen. Ansonsten unterscheiden sich die Fähigkeitslisten von Voodoo Banshee/Voodoo2 vom Voodoo3 nur geringfügig. Die Verbesserungen sind also im Geschwindigkeits- und nicht im Qualitätsbereich zu finden.



Der Voodoo3 wird mit einem vergleichsweise extrem hohen Chiptakt betrieben.

Das AGP-Interface des Voodoo3 nutzt nur die hohe Bandbreite für Texturdaten.

Eine Frage der Qualität

Die offizielle Marschroute sind 60 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Andere Chip-Entwickler wie nVidia (Riva TNT), ATI (Rage 128) oder Matrox (G200) stellen neben der reinen Zeichengeschwindigkeit auch Features wie Echtfarben-Rendern, 24 Bit genaue Tiefeninformationen, echtes AGP und Texturen jenseits einer Größe von 256x256 Punkten in den Vordergrund. 3Dfx schwimmt hier gegen den Strom. So beherrscht der V3 zwar den AGP 2X-Modus (Banshee: 1X) und Sideband Addressing, nutzt dies aber nicht, um Texturen in den Hauptspeicher des PCs auszulagern. Außerdem berechnet er die 3D-Grafikdaten nur intern mit 32 Bit Farbtiefe, für die Ausgabe am Monitor werden diese auf 16 Bit reduziert. Ein weiteres Manko ist die Beschränkung auf 16 MByte Grafik-Speicher. Angesichts der Einschränkungen bleibt für 3Dfx zu hoffen, daß zukünftige Spiele keinen umfangreichen Gebrauch solcher Features machen werden. In diesem Fall würde der Chip-Produzent seinen guten Ruf bei Hardcore-Spielern verlieren.

Thilo Bayer

FACTS: VOODOO 3

Die ersten Mitglieder der V3-Familie im direkten Vergleich. Mitte 1999 folgt eine V3-Variante, die rechtzeitig zum neuen Motherboard-Chip von Intel AGP 4X kann.

Chipsatz	Voodoo3-2000	Voodoo3-3000
Info	www.3dfx.com	www.3dfx.com
Bauform	AGP	AGP
AGP-Modi	2X, SBA	2X, SBA
Grafik-RAM	4-16 MB	4-16 MB
RAMDAC	300 MHz	350 MHz
3D-Farbtiefe	16 Bit	16 Bit
Tiefeninfo	16 Bit	16 Bit
Chip-Takt	125 MHz	183 MHz
Pixelfüllrate	125 MegaPixel/s	183 MegaPixel/s
Texelfüllrate	250 MegaTexel/s	366 MegaTexel/s
Max. Auflösung	2.048x1.536, 65Hz	2.048x1.536, 75 Hz

IM GESPRÄCH MIT 3DFX



PCA im Interview mit Tony Tamasi, Produkt-Manager für Grafikkarten bei 3Dfx.

PC ACTION Wie sieht es mit der max. Auflösung in 3D-Spielen aus? Direct3D-Titel erreichen neuerdings 1.600x 1.200 Pixel, Glide-Spiele bisher nur 1.024x768?
Tony: *Auch Glide erlaubt Auflösungen bis 1.600x1.200, die Spiele erreichen jedoch bisher nur deshalb 1.024x768, weil kein 3Dfx-Chip (vom Banshee und Voodoo3 abgesehen) eine höhere Auflösung verarbeiten kann.*

PC ACTION Was denkst Du über zusätzliche Textur-Prozessoren (generell und für Voodoo Banshee)?
Tony: *Es ist nicht möglich, dem Banshee einen Zusatz-Textur-Chip zu gönnen. Aber im V3 wird eine zweite Textur-Einheit integriert sein.*

PC ACTION Sind Zusatz-Prozessoren für die Berechnung von Geometriedaten direkt auf der Grafikkarte der nächste Schritt?
Tony: *Unter anderem. Darüber hinaus werden die Kantenglättung in Hardware, genaue Spezial-Effekte auf Pixel-Ebene, höhere Bus- (AGP 4X) und höhere Zeichengeschwindigkeiten wichtig.*

PC ACTION Schon bald werden Direct3D-Spiele mit Multi-Texturing (wie Shogo) in größerem Umfang erscheinen. Wird der Voodoo3 den Banshee hier wieder überflügeln können?
Tony: *Grundsätzlich ja. In D3D-Spielen ohne MT liegt der Banshee aufgrund der Taktfrequenz etwas vorne, bei Spielen mit MT geht der Voodoo2 durch seine zweite Textur-Einheit als erster über die Ziellinie.*

NACHBRENNER

Sie wollen optische Genüsse in 3D? Sie bevorzugen High-Speed-Erlebnisse im Spielerausch? Dann haben wir vielleicht etwas für Sie. Mit den brandneuen Karten von Diamond und Metabyte/Wicked3D stehen ungebremsten Vergnügungen keine Hindernisse mehr im Weg.

Diamond Monster Fusion



PC ACTION GOLD

Das neueste Mitglied der erfolgreichen Monster-Reihe wird vom Voodoo Banshee beschleunigt. Obwohl Diamond seinen Banshee-Marktauftritt mit etwas Verspätung feiert, hat sich das Warten angesichts der Ausstattung offensichtlich gelohnt. Für 279,- Mark wird der Käufer mit einem reichlichen Software-Paket (unter anderem MotoCross Madness in der Vollversion sowie Unreal Light) und einer höchst erfreulichen Zusammenstellung an Hardware-Komponenten beglückt. Das uns vorliegende Board ist im AGP-Design gehalten, mit schnellem SGRAM bestückt und von einem Aktivkühler gekrönt. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt, daß Diamond den Chipkern mit 105 MHz und den Speicher mit 120 MHz ansteuert – laut Diamond werden diese Spezifikationen auch nicht geändert. Die Banshee-Konkurrenz hat sich dagegen mittlerweile auf 100 MHz Taktfrequenz geeinigt, nachdem einige Anbieter (unter anderem Guillemot) anfänglich mit einem höheren Speichertakt gestartet waren. Im Praxistest lief die Fusion jedenfalls tadellos und bewältigte selbst die aufwendigsten Spiele wie Unreal ohne Fehl und Tadel. Mit den erzielten Benchmark-Ergebnissen setzt sich das Kombinations-Monster dabei problemlos an die Spitze der Banshee-Platinen und erhält dafür einen Award. Die Karte bleibt mit ihren Leistungen nur knapp hinter unserer Riva TNT-Referenz Viper V550 zurück, bietet aber den Vorteil der Glide-Unterstützung.

Ausstattung:	**1-2**
Features:	**1-2**
Performance:	**1-2**
Gesamturteil:	**1-2**

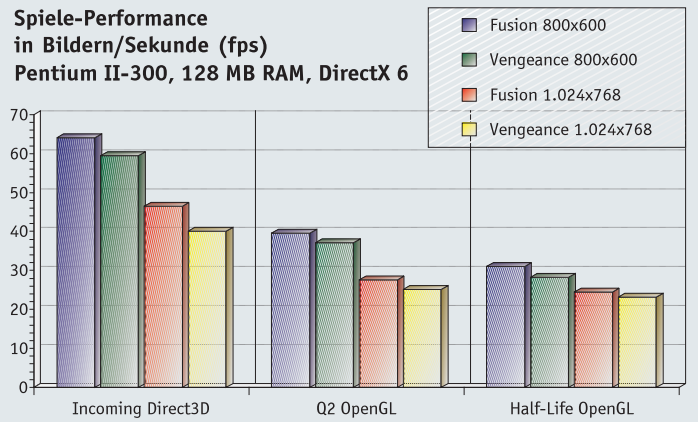
Wicked3D Vengeance PCI



Nach dem verheißungsvollen Start in die Grafikkarten-Branche setzt Wicked3D sein 3D-Engagement nun mit einer Banshee-Karte fort. Die Vengeance wird in PCI- und AGP-Versionen erscheinen und knapp 300,- Mark kosten. In puncto Grafik-Speicher begnügt sich Wicked3D mit 16 MB SDRAM und folgt damit der Mehrzahl der Konkurrenten. Außerdem verläßt man sich wie schon bei der Voodoo2-Platine weitgehend auf das Referenz-Design von 3Dfx. Mit größeren Ausstattungs-Bonbons kann die Vengeance also nicht gerade glänzen. Der Speichertakt der uns vorliegenden Vengeance betrug 115 MHz – ob dies bei den endgültigen Boards so bleibt, ist noch unsicher. In der Benchmark-Abteilung ließen sich jedenfalls keine gravierenden Abweichungen zu bisherigen Banshee-Messungen entdecken. Was die Vengeance aber wirklich interessant macht, sind die zusätzlichen Software-Möglichkeiten. Der Anwender ist unter anderem in der Lage, bei bestimmten Spielen eine höhere Auflösung zu erzwingen. Dies macht natürlich nur auf Monitoren mit einer angemessenen Bilddiagonale Sinn und läßt sich auch nicht bei jedem Spiel durchführen. Die stufenlose Einstellung von Bildwiederholfrequenzen und die Unterstützung von Stereobrillen runden die Software ab. Leider läßt die aktuelle Treiber-Version nicht alle Features zu, was jedoch nur eine Frage der Zeit sein sollte.

Ausstattung:	**2+**
Features:	**2+**
Performance:	**2+**
Gesamturteil:	**2+**

Hersteller	Diamond	Metabyte/Wicked3D
Modell	Monster Fusion	Vengeance PCI
Info-Telefon	08151-266330	0241-4704116
Internet-Seite	www.diamondmm.com	www.wicked3d.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 279,-	DM 299,-
Ausstattung		
Grafik-Chip	Voodoo Banshee	Voodoo Banshee
Bauform	AGP	AGP/PCI
RAM (erweiterbar auf)	16 MB SGRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	250 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL
Besonderheiten	Aktivkühler	Bedienungs-Software
Spiele	Motocross Madn., Unreal	-
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1.600x1.200, 75 Hz	1.600x1.200, 75 Hz
max. 3D (16 Bit)	1.600x1.200	1.600x1.200



In 800x600 zeigen beide Kandidaten sehr gute Ergebnisse. In 1.024x768 sackt die Frame-Rate spielabhängig etwas in den Keller.

KONTROLL-APPARAT

Sie benötigen noch eine Anregung, wie Sie Ihr prall gefülltes Sparschwein sinnvoll für ein Spiele-Werkzeug schröpfen? Bei unseren vier Controller-Neuheiten ist für jeden etwas dabei. Die Startnummern 1 und 2 wenden sich dabei an den gut betuchten Spieler, während sich 3 und 4 in der Kategorie „Preistip“ wohlfühlen.

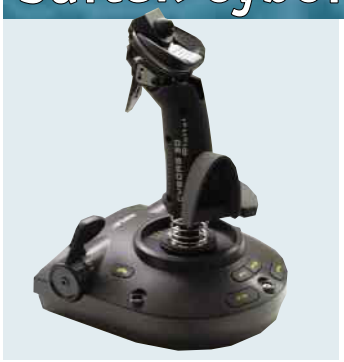
Saitek Cyborg 3D Pad



Multifunktionalität und ein abgefahrenes Outfit sind die wichtigsten Kennzeichen des Cyborg 3D Pads von Saitek (089-54612710). Für knapp 100,- Mark erhält der potentielle Käufer eine Roboterkralle, deren spielerische Möglichkeiten sich erst nach ausgiebigem Handbuch-Studium offenbaren. Grundsätzlich stehen drei verschiedene Betriebsoptionen zur Auswahl, die jeweils unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten der zahlreichen Funktionstasten und Steuerachsen erlauben. So vergreift sich der Spieler im Action-Modus am digitalen Daumenpad, die Drive-Option aktiviert Ruder-Ring und Gashebel und im Flugbetrieb sind alle vier Steuer-Achsen im Kontroll-Einsatz. Leider ist die Erreichbarkeit der Schalter nicht immer optimal gelöst. Angesichts moderater Investitionskosten stellt das Cyborg 3D Pad eine gute Alternative für Einsteiger dar.

Ausstattung:	2
Features:	2+
Performance:	2-
Gesamturteil:	2

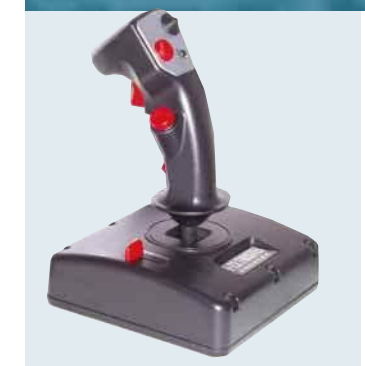
Saitek Cyborg 3D Stick



Linkshänder mit High-End-Ambitionen werden Saitek (089-54612710) für dessen neueste Joystick-Entwicklung ein Denkmal setzen. An nicht weniger als vier Stellen kann der Anwender den mitgelieferten Imbus-Schlüssel ansetzen, um den Prügelknaben zu konfigurieren. Aber auch Rechtshänder werden den Cyborg Stick lieben, da er eine höhenverstellbare Handablage sowie einen frei einstellbaren Knüppelkopf vorweisen kann. Neben sieben Feuertasten vereint der Stick einen Schnellfeuer-Abzug, ein Throttle-Rad, einen Coolie-Hat sowie eine Dreh-Achse in seinem Funktionssortiment. Als Nachteile kann man den hohen Preis (149,- Mark), den Grundwiderstand sowie die schwergängigen Knöpfe am Fundament anführen. Mit dem Cyborg 3D Stick beweist Saitek jedenfalls eindrucksvoll, daß sich ein hochwertiger Joystick und Linkshänder-Kompatibilität nicht ausschließen müssen.

Ausstattung:	2+
Features:	1-
Performance:	1-2
Gesamturteil:	1-2

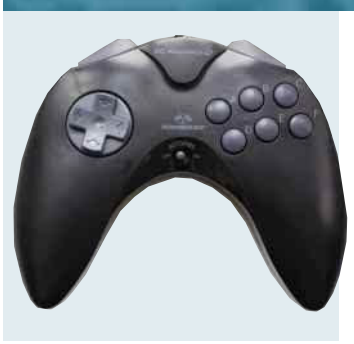
Fanatec F-22 Twister



Mit dem F-22 Twister können sich auch preisbewußte Fliegerasse in die Luft erheben. Knapp 70,- Mark kostet der neue Knüppel von Fanatec (06021-840681) und bietet dabei ein standfestes Design im typischen Flugi-Stil. Mit vier Feuertasten, Coolie-Hat, Throttle-Hebel und einer integrierten Dreh-Achse hakt der Twister die wichtigsten Punkte auf der Funktionsliste eines angehenden Piloten ab. Ein Umschalter sorgt für die Kompatibilität zum CH- bzw. Thrustmaster-Modus, wodurch auch DOS-Einsätze gesichert sind. Als Schmankerl liegt der Packung eine Version des GameCommanders bei, mit dessen Hilfe der Twister auch ohne Keyboard-Connection voll programmiert werden kann. Für den richtigen Steuerspaß sollten Sie aber eine ausreichend groß dimensionierte Spielehand besitzen. Kriminell günstig ist die abgespeckte Controller-Variante namens Hellfire (39,- Mark), die ohne Throttle und Dreh-Achse auskommt.

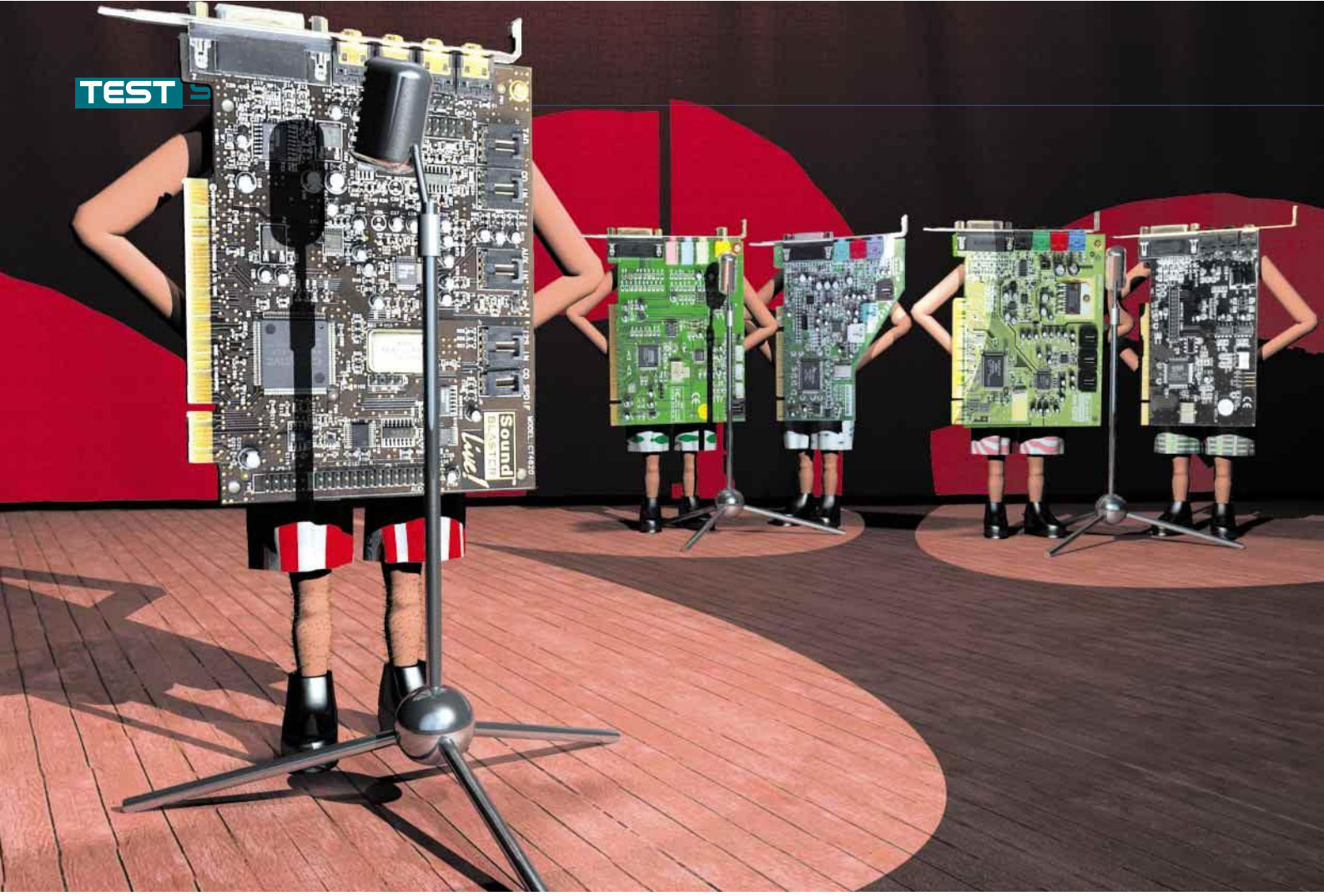
Ausstattung:	2
Features:	2+
Performance:	2-
Gesamturteil:	2

InterAct PC Moray Pad



Sie sind auf der Suche nach einem preisgünstigen und trotzdem ansprechenden Gamepad? Dann hat InterAct/Jöllenbeck (04287-125113) eine interessante Alternative im Angebot. Das PC Moray Pad geht für schlappe 25,- Mark an den Kontroll-Start und liegt dabei durchaus angenehm in der Spielehand. Der beigepackte Treiber sorgt für die Erkennung von sechs Feuertasten, damit auch kontrollaufwendige Spiele wie NHL oder FIFA 99 ausreichend bedient werden können. Für Baller- oder Prügelspiele steht außerdem noch ein Autofeuer-Schalter zur Verfügung. Ein langes Knüppel-Kabel und die feste Verbindung mit dem Gameport sind weitere Pluspunkte des neuen InterAct-Pads. Lediglich die Schwergängigkeit einzelner Feuertasten trübt den soliden Eindruck etwas. Ansonsten macht dem PC Moray Pad in der Preis-Leistungs-Abteilung so schnell kein anderes Gamepad etwas vor.

Ausstattung:	3+
Features:	3
Performance:	2-3
Gesamturteil:	3+



SÄNGERKNABEN

Wer noch das armlange Platinen-Brett einer AWE 32 in ISA-Bauform kennt, wird angesichts der schmächtigen PCI-Konstruktionen der neuen Soundkarten-Generation Zweifel an deren Klangfähigkeiten hegen. Doch auch im Opernsänger-Genre steht Fülligkeit nicht unbedingt für wohlfeile Sangeskunst. Spitzen Sie nun Ihre Lauscher, denn unser anstehendes Soundkarten-Vorsingen förderte so manchen Hit-Kandidaten ans Tageslicht.

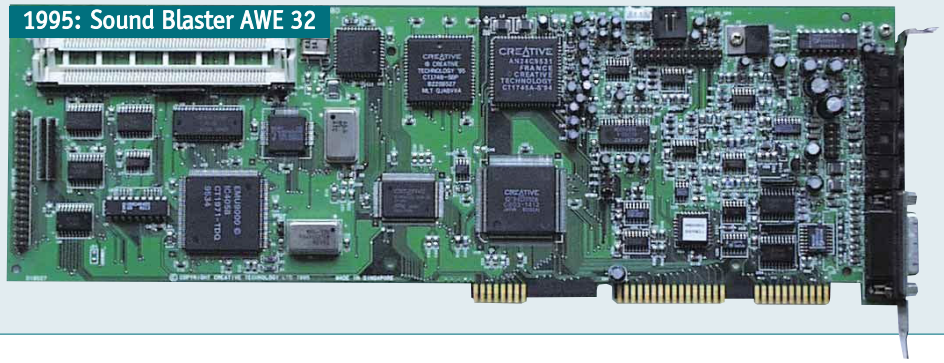
Vor einem Jahr (PCA 12/97) stand der Test von Soundkarten auf der Tagesordnung der Hardware-Redaktion. Bis auf wenige Ausnahmen waren damals sämtliche Klang-Kandidaten in der altehrwürdigen ISA-Bauform gehalten. Das Starterfeld für den heutigen Platinen-Grand Prix zeigt jedoch ein völlig anderes Klangbild. Alle Anwärter auf den Audio-Thron kleiden sich mittlerweile im PCI-Gewand, um der unabwendbaren Entwicklung auf dem Motherboard rechtzeitig Folge zu leisten. Nach dem Willen von Intel werden ISA-Slots schon bald von der Bildfläche verschwinden und zusätzlichen PCI-Slots Platz machen. Dieser Generationswechsel verursacht zwei wichtige Fragestellungen. Thema Nr. 1: Lohnt es sich für Inhaber einer ISA-Karte, auf ein PCI-Board umzusteigen? Thema Nr. 2: Welche der aktuellen PCI-Lärmer gewinnt die Klang-Hitparade unter spielerischen Gesichtspunkten? Fragen über Fragen, die wir im Folgenden ausführlich beantworten werden.

Grundmelodie

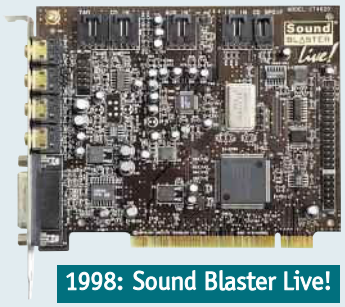
Bevor Sie sich mit den wichtigsten Kriterien beim Kauf einer Soundkarte auseinandersetzen, sollten Sie zumindest ein grundlegendes Verständnis für deren Arbeitsweise besitzen. Grundsätzlich gibt es im Audiobereich Sound-Effekte und Musik, wobei die hierfür notwendigen Daten in unterschiedlicher Form vorliegen können. Effekte wie Explosionen oder Gewehrschüsse werden in der Regel als digitalisierte Daten auf Ihre Festplatte kopiert und bei Bedarf abgespielt. Bei manchen Spielen liegen diese Samples sogar als Wave-Dateien vor, so daß man diese separat über den normalen Audio-Player abspielen kann. Während Effekte also mehr oder weniger einträchtig digitalisiert vorhanden sind, stellt sich die Situation bei der Wiedergabe von Musikstücken anders dar. Half-Life greift beispielsweise auf Musik zurück, die direkt von der Spiele-CD-ROM im CD-Audio-Format geladen wird. Unreal arbeitet hingegen mit umfangreichen, digitalisierten Orchestereinlagen, die auf die Festplatte kopiert werden. Die dritte Möglichkeit nimmt unter anderem Final Fantasy VII für sich Anspruch: Musik nach dem MIDI-Standard. Zum Abspielen solcher Dateien wird nicht wie bei den Digi-Dateien der Digital-Analog-Wandler bemüht, sondern der integrierte Wavetable-Synthesizer. Die Qualität dieses Bauteils schwankt je nach Soundplatine mitunter erheblich. Aufgrund der relativ geringen Anzahl an MIDI-Spielen fällt dies zumindest im Moment nicht so stark ins Gewicht.

VORHER - NACHHER: DIE SOUND BLASTER-GESCHICHTE

Wenn man den AWE-Urahn mit der neuen SB Live! vergleicht, fühlt man sich an die Größenunterschiede zwischen Menschen und Sauriern erinnert. Wofür die AWE 32 noch eine Vielzahl an separaten Chips benötigte, erledigt die Live! ihre Rechenaufgaben mit einem zentralen Prozessor. Da die Live! keinen eigenen Speicher hat, ist ihre Platine nur 1/3 so groß wie die AWE 32.



1995: Sound Blaster AWE 32



1998: Sound Blaster Live!

Orchesterprobe

Nach der Unterscheidung zwischen digitalisierten Sound-Effekten und musikalischen Einlagen geht es nun an die Vorstellung wichtiger Unterscheidungskriterien von Lärmplatinen. Bei den Ein- und Ausgängen der Boards sind schon einmal zwei Kandidaten für Spieler hochinteressant. Zum einen ist der MIDI-Port zu erwähnen, der gleichzeitig als Gameport für Spiele-Controller dient. So manche ältere ISA-Soundkarte sorgte für Force Feedback-Verdruß, da sie den SideWinder FF Pro nicht erkannte. Die neuesten PCI-Karten sind hier unempfindlicher, aber noch nicht völlig frei von Macken. So verweisen Platinen mit dem Vortex 1-Chip darauf, daß sie nicht mit der SideWinder-Software von Microsoft in der Version 3.0 zusammenarbeiten. Mit der aktuellen deutschen Fassung hat es bei unseren Tests aber keine Probleme gegeben. Zum anderen sollten Spieler mit größeren 3D-Sound-Ambitionen darauf achten, daß die Traumplatine ihrer Wahl einen zweiten Lautsprecher-Ausgang besitzt. Gerade die zahllosen Boards auf Basis des Vortex 1 sind leider nur Herr über einen Ausgang und können deshalb nur bedingt realistische Raumklänge vermitteln. Da qualitativ ansprechende Lautsprecher mittlerweile kein Vermögen mehr kosten müssen, sollte sich der audiophile Zocker das zweite Lautsprecherpaar für Spiele mit 4-Kanal-Technik gönnen.

Soundschnitt

Da immer mehr Spiele auf 3D-Sound setzen, wird die Frage nach der Schnittstellen-Kompatibilität zunehmend wichtiger. Wie schon im Grafikkarten- oder Force Feedback-Genre ringen mehrere Standards um die Anerkennung bei

TEST-PHILOSOPHIE

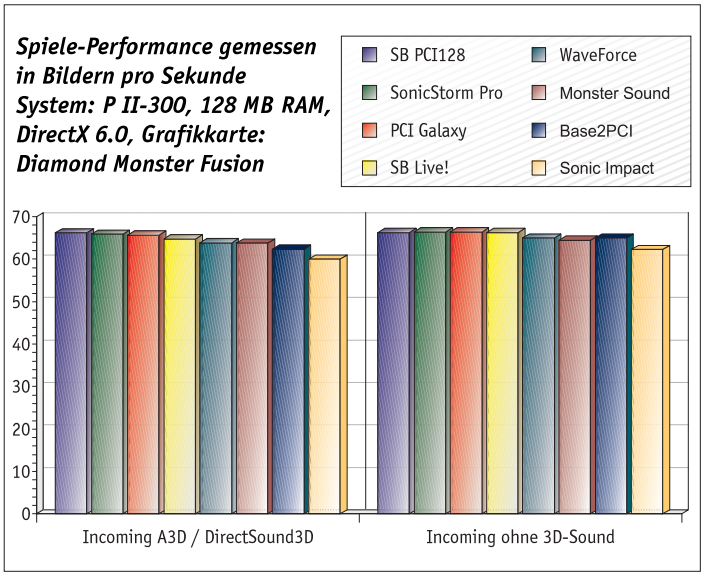
Um die neue PCI-Sound-Generation spielernah durchtesten zu können, hat die Hardware-Redaktion einen regelrechten Audio-Marathon veranstaltet. In der Kategorie „Ausstattung" bewerten wir die beigepackte Hard- und Software. Pluspunkte sind unter anderem zwei Lautsprecherausgänge, Sockel für ein externes Wavetable-Modul, digitale Ein-/Ausgänge, Spielebundles oder Beigaben wie Mikrofon oder Kabel. Bei den „Features" der Platinen kommen die Unterstützung von Sound-Schnittstellen, Effekt-Möglichkeiten, das Auswählen von Samplesets für den Synthesizer sowie die problemlose Zusammenarbeit mit dem SideWinder FF Pro von Microsoft ins Spiel. Außerdem wird hier die Zusammenarbeit mit DOS (Fenster und echtes DOS) bewertet. Die „Performance" betrifft die eigentliche Widergabe von Digi- und MIDI-Dateien sowie die Auswirkungen auf die Spiele-Performance. Zu diesem Zweck mußte sich jede Soundkarte mit Incoming, Unreal und Half-Life auseinandersetzen, die recht hohe Ansprüche an deren Klang-Qualität stellen. Diese drei Titel unterstützen alternativ DirectSound3D und A3D – Unreal und Half-Life sogar EAX. Für den MIDI-Test kamen Final Fantasy VII und Age of Empires zum Einsatz, die auf derartige Musikdateien zurückgreifen. Um diese Audiotests überhaupt richtig durchführen zu können, kamen das MicroWorks CSW350 Lautsprecher-System von Creative Labs sowie die hochwertigen Kopfhörer HD 580 von Sennheiser zum Einsatz.

SPIELE MIT 3D-SOUND

Sie wollen handfeste Gründe, um sich auf die neuesten Soundkarten-Generation im PCI-Gewand einzulassen? Mit der folgenden Tabelle erhalten Sie genug spielerische Argumente, um ebenfalls auf den 3D-Sound-Zug aufzuspringen.

Name	Hersteller	3D-Schnittstelle	4-Kanal
BattleZone	Activision	A3D	Ja
F1 Racing Sim	Ubi Soft	DS3D	Ja
Forsaken	Acclaim	DS3D	Ja
Half-Life	Sierra	A3D, DS3D, EAX	Ja
Incoming	Rage	A3D, DS3D	Ja
Jedi Knight	LucasArts	A3D	Ja
NFS 3	EA	DS3D, EAX	Ja
SiN	Activision	A3D	Nein
Trespasser	DreamWorks	A3D, DS3D, EAX	Nein
Unreal	GT Interactive	A3D, DS3D, EAX	Ja

Spiele-Performance gemessen in Bildern pro Sekunde System: P II-300, 128 MB RAM, DirectX 6.0, Grafikkarte: Diamond Monster Fusion



Während bei den Grafikkarten um jedes Bild pro Sekunde gekämpft wird, vernachlässigen viele Spieler ihre Soundkarte als mögliche Schnecken-Ursache. Dabei liegen immerhin 10% Unterschied zwischen dem Top-Scorer SB PCI128 und dem Schlußlicht Sonic Impact.

Soundkarten-Herstellern und Spiele-Programmierern. Die bedeutendsten Schnittstellen bzw. APIs sind zweifellos A3D von Aureal sowie DirectSound3D von Microsoft. Dazu gesellen sich unter anderem EAX, QSound Q3D und Sensaura 3D. Um diesem Durcheinander noch die Krone aufzusetzen, ist auch die im jeweiligen Spiel verwendete API-Versionsnummer wichtig. So können Platinen mit Vortex 1-Chip, die eine direkte A3D-Unterstützung aufweisen, nur bedingt mit der neuesten Version 2.0 umgehen. Die wirklich revolutionären Neuerungen kann nur der Vortex 2 an das Ohr des Spielers schleusen. Bei DirectSound3D ist darüber hinaus die 4-Kanal-Technik eine Erwähnung wert, die zwei Lautsprecher-Ausgänge von der Karte fordert. Die Zahl der Spiele, die diese Technik verwenden, steigt glücklicherweise unaufhörlich an. Damit Sie mit Ihrer Soundkarte also den maximalen Audio-Spaß haben, sollte Ihr Wunschkandidat möglichst viele Standards beherrschen und zwei Lautsprecher-Ausgänge besitzen.

AUDIO-GLOSSAR

AD/DA-Wandler: *Der AD-Wandler der Soundkarte wandelt analoge Signale (z. B. von einem Plattenspieler) in ein digitales Datenformat um, während der DA-Wandler aus digitalisierten Klängen analoge Päckchen schnürt.*

DLS: *Steht für Downloadable Sounds und wurde von der MIDI Manufacturers Association als neuer Standard ins Leben gerufen. Spieleprogrammierer haben dadurch die Möglichkeit, MIDI-Klänge zu programmieren, die automatisch in das RAM der Karte oder des PCs geladen werden. Erste Spiele mit DLS sind erst mit dem Erscheinen von DirectX 7 zu erwarten.*

FM-Synthese: *Im Vergleich zur qualitativ hochwertigeren Wavetable-Variante läßt die Frequenz Modulation lediglich die Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge zu.*

MIDI: *Die Standardschnittstelle Musical Instruments Digital Interface sorgt für den reibungslosen Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware. Ein typischer MIDI-Befehl enthält Angaben über Länge, Lautstärke und Höhe des zu spielenden Tons.*

Sound Blaster: *Bei DOS-Spielen bleibt dieser Quasi-Standard von Creative Labs praktisch unverzichtbar.*

Wavetable-Synthese: *Im Gegensatz zur FM-Synthese kommen die im Speicher der Soundkarte bzw. des PCs enthaltenen Instrumenten-Samples bei MIDI-Dateien zum Einsatz. Unterschiedliche Abspielgeschwindigkeiten erlauben eine Variation der Tonhöhen.*

Singspiele

Wer sich ab und zu in die Niederungen von echtem DOS oder zumindest in ein DOS-Fenster begibt, sollte bei einer PCI-Platine auf deren DOS-Kompatibilität achten. Leider gibt es bis zum heutigen Tage keine PCI-Platine, die unter reinem DOS echte MIDI-Musik komponieren kann. Der Grund ist im fehlenden Sound-Speicher zu sehen, da PCI-Karten im Gegensatz zu hochwertigeren ISA-Kollegen keinen Sample ROM oder RAM besitzen. Sie lagern ihre Instrumenten-Sets für MIDI-Einsätze stattdessen einfach im Hauptspeicher ab. Ein weiteres wichtiges Kaufkriterium betrifft mögliche Effekt-Prozessoren auf den Platinen. Wenn ein Spiel keinen 3D-Sound besitzt (prominentestes Beispiel ist Tomb Raider 3), dann wird sich der ernsthafte Spieler über einen Prozessor für digitale Effekte freuen. So verfügt die SB Live! über zahlreiche Spieleprofile mit vorab erstellten Effekt-Einstellungen, die den Spielesound gehörig aufmotzen.

Thilo Bayer

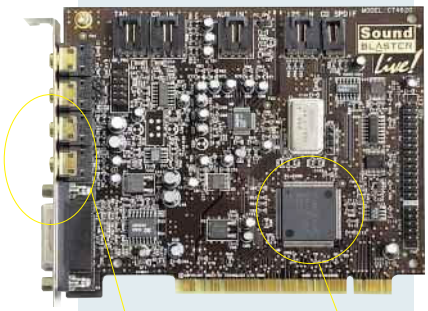


FAZIT

» Es ist schon erstaunlich, welche Audio-Fähigkeiten die neue PCI-Soundgeneration gerade aus spielerischer Sicht besitzt. Daß der Raumklang nicht mehr in den Kinderschuhen steckt, sieht man gerade an den Platinen-Vertretern mit zwei Lautsprecher-Ausgängen. Und zu allem Überfluß liegen die getesteten Lärmboards auch preislich in vertretbaren Regionen. Da spricht eigentlich wenig dagegen, daß Sie Ihre altgediente Sound Blaster 16 endlich in die Audio-Rente schicken. Wer jedoch eine hochwertige ISA-Karte wie die Guillemot Maxi Sound Dynamic 3D besitzt oder Wert auf schicken MIDI-Sound unter DOS legt, sollte jetzt nicht gleich in PCI-Panik verfallen. Unsere Messungen haben gezeigt, daß der ISA-Bus auch für Spiele mit den höchsten Audio-Ansprüchen noch ausreicht. Und schließlich will man die vorhandenen ISA-Slots nicht einfach ungenutzt dahinvegetieren lassen. Spielernaturen ohne nostalgische DOS-Ambitionen raten wir jedoch dringend zu einem Upgrade. Wer mit seiner Soundkarte eine breite 3D-Schnittstellenbasis abdecken will, sollte sich die SB Live! Value, die Monster Sound MX300 oder die PCI128 vorspielen lassen. Mit der Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern sind diese Kandidaten auch für zukünftige Spiele mit 3D-Sound gerüstet. «

Creative Labs Sound Blaster Live! Value

PC ACTION GOLD



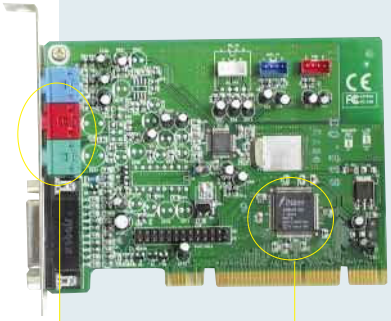
Mit zwei Lautsprecherausgängen stehen Raumklang-Freuden keine Hindernisse im Weg.

Neben einer breiten Schnittstellenbasis überzeugt der EMU-Chip durch sein Sound-Effekt-Repertoire.

Schon in der letzten PCA führte die Hardware-Redaktion ausführliche Hörproben mit der neuesten Entwicklung von Creative Labs durch. Unser Test-Urteil fiel eindeutig aus: Keine andere Soundkarte bot zum damaligen Zeitpunkt derart klanggewaltige Möglichkeiten für Spielernaturen. Und auch im aktuellen Vergleichstest wird diese Aussage kaum erschüttert. Für Spieler ist dabei im besonderen die Live! Value von Interesse, da sie nur knapp die Hälfte der normalen Live! kostet und dabei alle wichtigen Sound-Fähigkeiten besitzt. Die Unterschiede sind im Software-Bundle und einer Zusatzkarte begründet, die Musikern Verbindungen zu MIDI- oder Digital-Geräten ermöglicht. Mit der SB Live! Value erhält der Spieler eine Soundplatine, die fast alle 3D-Schnittstellen hardwareseitig oder per Emulation beherrscht – lediglich gegen A3D Version 2.0 sperrt sie sich im Moment. Ältere Spiele ohne 3D-Sound werden einfach per Mausklick mit Digi-Effekten wie Hall oder Chorus aufgemöbelt, ohne daß die Frame-Rate des jeweiligen Titels davon berührt wird. Auch der MIDI-Teil und die DOS-Unterstützung sind überzeugend gelöst. Der einzige echte Kritikpunkt ergibt sich durch das gigantische Funktions-Ausmaß: Mangels einer gedruckten Dokumentation verliert sich der Anwender schnell im Menü-Dschungel. Für Spieler mit größeren Sound-Ambitionen gibt es im Moment jedenfalls keine Alternative zur SB Live!.

Ausstattung:	1-
Features:	1-2
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-**

Aztech PCI Galaxy



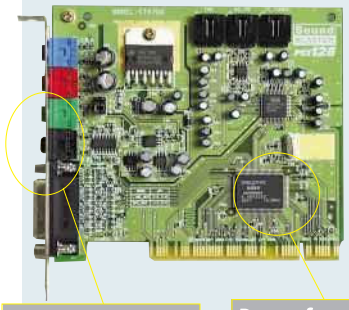
Wie die meisten Einsteigerkarten greift auch die PCI Galaxy nur auf einen Lautsprecher-Ausgang zurück.

Der Trident-Prozessor beschleunigt DirectSound3D und emuliert A3D mit Hilfe der CPU.

Neben einer Platine auf Vortex 1-Basis (PCI338-A3D) hat Aztech zur Zeit auch eine Geldbeutel-freundliche Variante namens PCI Galaxy im Angebot. Das unscheinbare Kärtchen wird von einem Trident-Chip dirigiert, der immerhin DirectSound3D sowie A3D 1.0 beherrscht. Einen zweiten Boxen-Anschluß hat die Platine zwar nicht vorzuweisen, mit der Unterstützung von QSound Q3D klingen Spiele mit 3D-Sound aber auch auf zwei Brüllwüfeln schon ganz ordentlich. Die MIDI-Abteilung trötet trotz 6 MB Samples eher leidlich, weshalb man besser gleich den mitgelieferten Software-Synthesizer von Yamaha installieren sollte. Bevor Sie jedoch einen spielerischen Ausflug in eine DOS-Box unternehmen, sollten Sie manuell den Hardware-Synthi aktivieren. Ansonsten blüht Ihnen wie in unserem Fall ein etwas unmotivierter Neustart des Rechners. Außerdem sollten Sie die Finger vom Surround-Schalter lassen, der seine nett anzuhörende Stereobasis-Verbreiterung durch deutliche Knister-Einlagen erkauft. Mit der PCI Galaxy sind jedenfalls gerade sparsame Spieler durchaus gut beraten. Die vergleichsweise reichhaltige Kabel-Ausstattung und der Wavetable-Sockel sind kleine Pluspunkte, die zusammen mit der soliden Performance die PCI Galaxy zu einem Preistip machen.

Ausstattung:	2-
Features:	2-3
Performance:	2-3
Gesamturteil:	2-3

Creative Labs Sound Blaster PCI128



Bei zwei Boxenausgängen lacht das Spielerherz: Spiele wie NFS 3 klingen unglaublich realistisch.

Der aufgeschraubte Creative-Chip basiert auf dem bekannten Ensoniq PCI Audio.

Neben der SB Live! bietet Creative Labs auch die PCI128 an, die dem Anwender für knapp 130,- Mark einen günstigen PCI-Einstieg verschafft. Sie sollte nicht mit der PCI64 verwechselt werden, die in Komplettsysteme verbaut wird. Der Sound-Prozessor stellt eine Weiterentwicklung des Ensoniq PCI Audio dar und verträgt sich mit Direct Sound3D, A3D 1.0 sowie EAX. Für die Wiedergabe von 3D-Sounds sind zwei Lautsprecher-Ausgänge einsatzbereit, wodurch entsprechend programmierte Spiele wie Unreal zur klanglichen Höchstform auflaufen. Unter DOS stehen SB Pro-Effekte sowie musikalische Untermalungen nach OPL3-Standard zur Verfügung. Wer unter Win9x musizieren will, kann 2, 4 oder 8 MB große Instrumentensets in den Hauptspeicher auslagern. Das Ergebnis kann sich durchaus hören lassen, kommt aber nicht ganz an die Qualität der Live! heran. Bei Spielen mit 3D-Sound überzeugt die PCI128 durch sehr gute Klangfähigkeiten und steht der Live! in fast nichts nach. Lediglich die EAX-Hürde schafft sie nicht ganz. Während NFS 3 anstandslos Effekte liefert, stottert der Sound bei Half-Life mit eingeschaltetem EAX. Fazit: Wer etwas auf den Preis schielt, erhält mit der PCI128 eine klangstarke Alternative zu den Referenzplatinen.

Ausstattung:	2
Features:	2
Performance:	2+
Gesamturteil:	2+

3D-SCHNITTSTELLEN

Was wäre die Hardware-Welt ohne konkurrierende Schnittstellen, die dem potentiellen Käufer die Entscheidung schwer machen? Im Folgenden finden Sie eine kurze Erläuterung aller wichtigen 3D-Schnittstellen im Audio-Bereich.

Aureal A3D

Der 3D-Pionier Aureal schickt seine API A3D mitterweile in der Versionsnummer 2 ins Rennen. Die Spieleliste mit A3D-Support ist umfangreich und wird auch in Zukunft noch wachsen. Neben den Aureal-eigenen Vortex-Chips gibt es auch andere Audio-Prozessoren, die diese API grundsätzlich verstehen. Dabei werden die A3D-Befehle einfach in DirectSound3D umgerechnet, was eine höhere Beanspruchung der Rechner-CPU erfordert. Während Spiele, die mit A3D 1.0 programmiert wurden, noch auf allen Vortex-Karten oder per CPU-Emulation liefen, sieht es mit Version 2 anders aus. Die dort gebotenen Zusatz-Effekte sowie das vielgepriesene Wavetracing (Berücksichtigung von Reflexionen an Wänden) können nur Vortex 2-Karten wie die Monster Sound MX300 interpretieren.

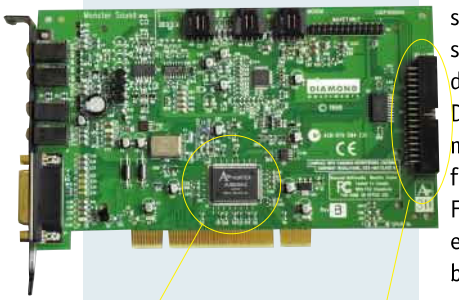
DirectSound3D

DirectSound3D ist Bestandteil des DirectX-Paketes und dient als 3D-Erweiterung der DirectSound-Schnittstelle. Da alle neueren Soundkarten DS3D hardwaremäßig beschleunigen, wird sich der Spiele-Support sicherlich weiter ausdehnen. Ein Schmankerl stellt die Unterstützung der 4-Kanal-Technik dar, die zum ersten Mal mit F1 Racing Simulation vorgestellt wurde. Dabei werden alle vier Lautsprecher mit unterschiedlichen Sounds gefüttert, was vor allem für ein hervorragendes Vorne-Hinten-Hörerlebnis sorgt.

CL EAX

Das jüngste Schnittstellen-Kind stellt EAX dar, das von Creative Labs als Erweiterung zu DirectSound3D eingeführt wurde. Bisher unterstützen nur die neuen Sound Blaster-Platinen EAX, schon bald werden aber alle DirectSound3D-fähigen Karten nachziehen. Auch EAX kennt mittlerweile schon unterschiedliche Versionsnummern. Während die bisherige Version 1.0 in der Hauptsache Raumklang und Hall-Effekte beherrschte, jongliert die vor kurzem vorgestellte 2.0-Variante auch mit Reflexionen und Schall-Hindernissen.

Diamond Monster Sound MX300



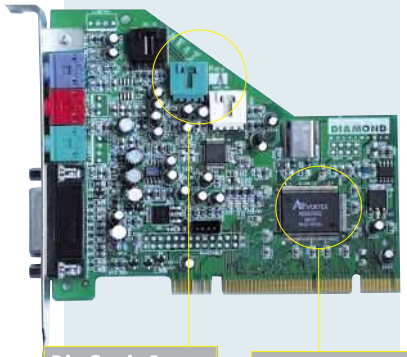
Der leistungsfähige Vortex 2-Chip hat gleich die neue A3D-Version 2.0 im Handgepäck.

Über den seitlich angebrachten Stecker wird das später erscheinende Zusatzmodul angeschlossen.

Rechtzeitig zum Jahresschluß schickt Diamond das neue Monster Sound-Flaggschiff MX300 in das Rennen um den Audio-Thron. Die bisherige Zusammenarbeit mit dem Chip-Produzenten Aureal findet damit eine klangstarke Fortsetzung, da die MX300 das erste Soundboard mit dem brandneuen Vortex 2 darstellt. Die Antrittsgage liegt dabei mit knapp 170,- Mark in moderaten Gefilden. Während die Software-Beigaben weniger spannend sind, sorgen die Möglichkeiten der Sound-Hardware schon eher für leuchtende Ohren. Mit zwei Lautsprecher-Ausgängen legt die Platine die Grundlagen für dreidimensionale Audio-Erlebnisse. Ein Blick in das Optionsmenü offenbart einen 10-Band-Equalizer, mit dessen Hilfe Tief- oder Hochtonbereiche von Sounddateien manipuliert werden. Außerdem kann sich der Musiker an zahlreichen Effekten für das Abspielen von MIDI-Dateien vergreifen. Im Spielebereich jongliert die MX300 netterweise mit allen 3D-Sound-Standards. Den beeindruckendsten Klang-Auftritt hatte sie mit Half-Life, das A3D 2.0 unterstützt. Leider ging bei der Aktivierung von A3D die Performance um ca. 20% in den Keller. Insgesamt stellt die MX300 eine gute Alternative zur SB Live! dar. Im Vergleich zur Live! fehlt ihr jedoch die Möglichkeit, auch ältere Spiele ohne 3D-Sound mittels Digi-Effekten aufzupolieren.

Ausstattung:	2+
Features:	2+
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Diamond Sonic Impact S90



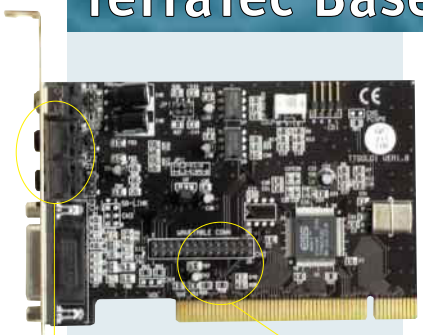
Die Sonic Impact S90 weist das typische Vortex 1-Design mit abgesägter Platine auf.

Der Chipsatz ist gerade für Audio-Einsteiger ideal, bietet für High-End-Spieler aber zu wenig.

Mit der Sonic Impact S90 hat Diamond eine Einsteigerkarte im Angebot. Für knapp 100,- Mark Gage bietet die Platine gerade Audio-Neulingen das entsprechende Klangfutter. Der Vortex 1 von Aureal versteht sich dabei mit DirectSound3D und A3D, muß sich bei der Wiedergabe von Spielesounds aber auf zwei Lautsprecher beschränken. Während die DOS-Kompatibilität keinen Anlaß zur Beanstandung gibt, setzt der Wavetable-Synthesizer nicht gerade neue MIDI-Maßstäbe – da helfen auch die zuschaltbaren Effekte wenig. Die Verträglichkeitsprüfung mit dem FF Pro verlief trotz gegenteiliger Warnungen in der Readme-Datei ohne Probleme. Im Spielebetrieb sorgte die S90 auch auf zwei Lautsprechern für erfreuliche Hörerlebnisse. Leider weigerte sich das Board, den A3D-Betrieb bei Half-Life aufzunehmen. Da der neue Sierra-Kracher A3D in der Version 2.0 verwendet, kam die veraltete Treiberversion der S90 nicht damit klar. Der Chip-Entwickler Aureal hat aber mittlerweile ein Update veröffentlicht (siehe auch Heft-CD), mit dem das Problem behoben sein soll. Insgesamt präsentiert sich die Sonic Impact S90 als preiswerte Einstiegskarte. Da sie einige Audio-Berechnungen durch die CPU des Rechners durchführen läßt, sollten potentielle Käufer zumindest eine 200 MMX-CPU besitzen.

Ausstattung:	2-3
Features:	2
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-**

TerraTec Base2PCI



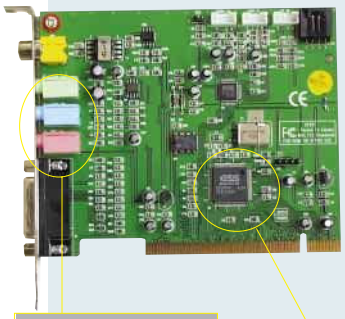
Die Beschränkung auf einen Lautsprecher-Ausgang ist nicht gerade zeitgemäß.

Wer musikalische Ambitionen hat, kann über diesen Sockel ein externes Wavetable-Modul aufstecken.

Die Soundkarten-Firma TerraTec hat im Moment drei PCI-Produkte im Sortiment, die sich brav gestaffelt zwischen 50,- und 150,- Mark Investionskosten bewegen. Das Flaggschiff, die XLerate, baten wir schon in PCA 4/98 zum Vorsingen in die Redaktionsräume. Für den Einsteiger sind hingegen die Base2PCI (99,- Mark) bzw. die 128i-PCI (49,- Mark) gedacht, die eine fast identische Klang-Hardware aufweisen – lediglich der Umfang der Software-Beigaben fällt unterschiedlich aus. Als Konzertmeister hat man den Solo-1-Chip von ESS verpflichtet, der sich die Soundplatine unter anderem mit einem zusätzlichen Wavetable-Sockel teilt. Während die Digital-Fähigkeiten des Prozessors recht ordentlich sind, ist die MIDI-Abteilung eher karg ausgefallen. Der integrierte Synthesizer vermag lediglich FM-Musik zu spielen, weshalb die Installation des mitgelieferten Software-Synthis anzuraten ist. Bei den 3D-Schnittstellen steht lediglich DirectSound3D auf der Tagesordnung. Vom optional zuschaltbaren V-Space können wir nur abraten, da es zu deutlichem Rauschen führt. Die DOS-Kompatibilität ist zumindest im Fenster-Betrieb nicht optimal – beim Test mit Descent 2 blieb die MIDI-Musik stumm. Insgesamt steht die Base2PCI für einen günstigen PCI-Einstieg, überzeugt aber gerade aus Spielersicht nur bedingt.

Ausstattung:	3+
Features:	3
Performance:	3+
Gesamturteil:	**3+**

VideoLogic SonicStorm Pro



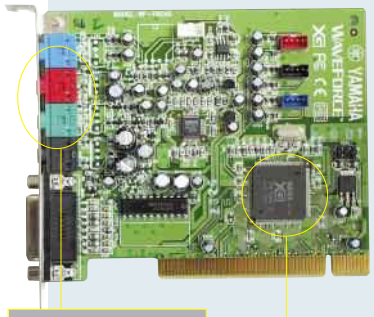
Die Beschränkung auf einen Lautsprecherausgang mindert die Raumklang-Fähigkeiten der SonicStorm.

Der Maestro 2-Chipsatz entpuppte sich als flotter Player von DirectSound3D-Strömen.

Mit der SonicStorm legte die für ihre Grafikkarten bekannte Firma VideoLogic Anfang des Jahres einen soliden Auftritt auf das Audio-Parkett. Mittlerweile tummelt sich die Pro-Variante auf dem Markt, die für knapp 130,- Mark sogar einen digitalen Ausgang bietet. Die Leistungsfähigkeit des Maestro 2-Chips ist dabei im Mittelfeld anzusiedeln. Die Wiedergabe digitalisierter Daten beherrscht er recht schnell, wohingegen seine musikalischen Ambitionen über MIDI-Daten trotz 4 MB Sampleset eher kärglich ausfallen. Da verwundert es kaum, daß VideoLogic gleich den bekannten Software-Synthi von Yamaha mitliefert. Wer an seiner Soundkarte nach Herzenslust herumschrauben will, wird mit der SonicStorm Pro keine große Freude haben. Effekt-Menüs oder sonstige Einstellmöglichkeiten sucht man leider vergeblich. Immerhin wird ein A3D 1.0-Treiber mitgeliefert, der Titel wie Jedi Knight mit anständigen Raumklängen verziert. Weniger schön war der Descent 2-Test in einem DOS-Fenster unter Windows 95 (B). Der MIDI-Part ließ sich einerseits nicht aktivieren, andererseits führte das Herumexperimentieren zur kompletten Sound-Verabschiedung. Wenn sich VideoLogic der Treiber etwas annimmt, erhält der Spieler eine anständige Einsteigerkarte.

Ausstattung:	**2-3**
Features:	**3+**
Performance:	**2-3**
Gesamturteil:	**2-3**

Yamaha WaveForce 192XG



Leider mangelt es auch der WaveForce an einem zweiten Lautsprecher-Ausgang.

Der Yamaha-Chip setzt hauptsächlich bei der Wiedergabe von MIDI-Dateien hörbare Akzente.

Das chronologisch letzte Vorsingen bestritt die WaveForce 192XG von Yamaha. Mit knapp 170,- Mark gehört diese Platine zu den höherpreisigen Kandidaten, was angesichts der MIDI-Leistungen des Chips durchaus seine Berechtigung hat. Schon die hardwareseitig integrierte Musik-Wiedergabe läßt fast jeden anderen Anwärter alt aussehen. Darüber hinaus läßt sich der hauseigene Software-Synthi installieren, um die musikalische Darbietung noch zu verbessern. Auch das Softwarepaket und die Präsentation der Programme verdienen ein Lob – hiervon können sich Menü-Minimalisten eine Scheibe abschneiden. Sieht man davon aber einmal ab, bleibt für Spieler ein solides Klangbrett übrig. Die WaveForce versteht sich mit DirectSound3D sowie A3D 1.0 und kann über die Sensaura-Schnittstelle auch auf zwei Boxen schöne Effekte entfalten. Der fehlende zweite Lautsprecherausgang und die Abstinenz von zuschaltbaren Digi-Effekten beeinträchtigen den guten Eindruck jedoch. Im direkten Vergleich zur Monster Sound MX300 oder SB Live! fällt der Preis für die Yamaha-Platine zu hoch aus. Spieler mit MIDI-Ambitionen sollten aber trotzdem einmal reinhören.

Ausstattung:	**2-3**
Features:	**2-**
Performance:	**2-**
Gesamturteil:	**2-**

SOUNDKARTEN IM ÜBERBLICK

Alle getesteten Soundkarten finden Sie hier im ausführlichen Überblick. Neben technischen Angaben sind auch die Ergebnisse unserer Praxistests vermerkt. Einen der wichtigsten Punkte stellt die Schnittstellen-Unterstützung dar, die wir separat ausgewiesen haben.

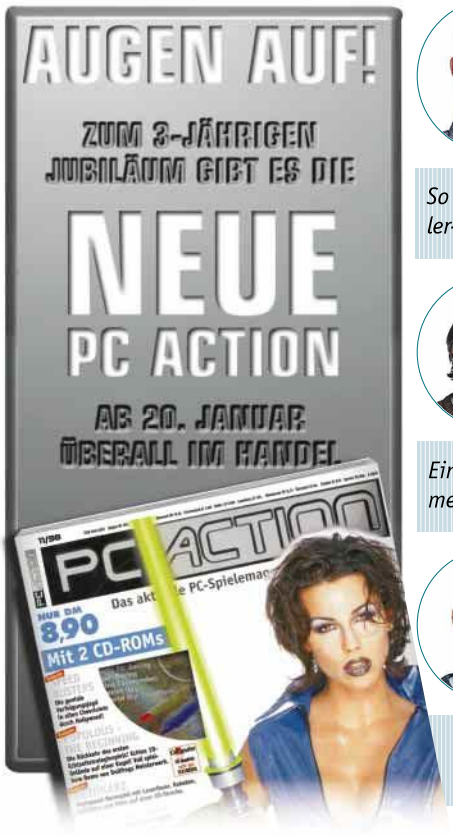
Hersteller	Aztech	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Diamond	Terratec	VideoLogic	Yamaha
Modell	PCI Galaxy	SB Live! (Value)	SB PCI 128	Monst. Sound MX300	Sonic Impact S90	Base2PCI	SonicStorm Pro	WaveForce 192XG
Info-Telefon	0421-1625630	089-9579081	089-9579081	08151-266330	08151-266330	02157-81790	06103-93-4714	04101-303-0
Internet-Seite	www.aztech.com.sg	www.cle.creaf.com	www.cle.creaf.com	www.diamondmm.de	www.diamondmm.de	www.terratec.de	www.videologic.com	www.yamaha.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 99,-	DM 199,-/399,-	DM 129,-	DM 169,-	DM 99,-	DM 99,-	DM 129,-	DM 169,-
Technische Angaben								
Kartentyp	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Sound-Chip	Trident 4DWave-DX	EMU10K1	Creative 5507	Vortex AU8830A2	Vortex AU8820	ESS Solo 1	ESS Maestro-2E	Yamaha YMF724E
Lautsprecher-Ausg.	1	2	2	2	1	1	1	1
MIDI-Effekte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
MIDI-Samples	1-6 MB	2/4/8 MB	2/4/8 MB	4 MB	4 MB	1/3 MB (Software)	2/4 MB	2 MB
Zusatz-Synthi	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
Digi-Effekte	Nein	Ja	Bedingt	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
SW FF Pro	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt
Lieferumfang	Audio-Kabel	Mikro, Audiokabel	Audio-Kabel	Audio-Kabel	-	Audio-Kabel	-	-
Software	Audioprogramme	Unreal, Audiopgr.	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme
Schnittstellen								
DOS	Ja (SB Pro)	Ja (SB 16)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)
DirectSound3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
EAX	Nein	Ja	Bedingt	Bedingt	Nein	Nein	Nein	Nein
A3D 1.0	Ja (CPU)	Ja (CPU)	Ja (CPU)	Ja	Ja	Nein	Ja (CPU)	Ja (CPU)
A3D 2.0	Nein	Nein	Nein	Ja	Bedingt	Nein	Nein	Nein
Sonstiges	QSound Q3D	SoundFont	-	-	-	-	Sensaura	Sensaura



Designer Paul Cuisset (2.v.l.) und sein Team hegen teuflische Pläne: Mit ihrem Adventure-Rollenspiel Darkstone (siehe Aktuelles) wollen sie Blizzards Diablo mächtig Konkurrenz machen. In den Entwickler-Dungeons von Delphine Software in Paris durften wir mit den über 30 magischen Sprüchen des Programms schon ein wenig probezaubern.



Nostalgische Gefühle bei den PC Action-Redakteuren: Im Berliner Computerspiel-Museum präsentierten Activisions PR-Manager Markus Wilding und Chef-Programmierer Steve Pearce zusammen mit Museumsleiter Andreas Lange (v.l.n.r.) die zeitgemäße Neuauflage des legendären Automaten-Kultspiels Asteroids für PC und PlayStation.





Christian Müller

Also, daß Looking Glass' Dark Project - Der Meisterdieb derart gut wird, hätte ich nicht gedacht. LucasArts' Rogue Squadron hingegen ist für mich persönlich eine kleine Enttäuschung.

Christian Bigge



So – FIFA und NBA Live haben auch den Sprung ins neue Jahr geschafft, jetzt gibt die Sportler-Seele wieder eine Weile Ruhe. Ran an die Joypads, Brüder im Geiste!



Herbert Aichinger

Einen Hang zum Morbiden hatte ich eigentlich schon immer – da kam ich in diesem Monat mit Grim Fandango und Abe's Exoddus voll auf meine Kosten!

Alexander Geltenpoth



Ein Rollenspiel-Monat! Sowas gab es seit... hmmm... sowas gab es seit vielen Jahren nicht mehr! Stellt sich nur noch eine Frage: Dark-Future oder Fantasy?



Harald Fränkel

Nach dem Umzug von einem Einzelzimmer in ein Sammelbüro nerve ich künftig die Kollegen Sauerteig, Geltenpoth und Aichinger mit Rammstein & Co. Hähä!

Christian Sauerteig



Stille Nacht, heilige Nacht? Von wegen! Bei dem gigantischen Spiele-Angebot dürfte selbst der Weihnachtsmann dieses Jahr ins Schwitzen kommen.

IN LETZTER MINUTE

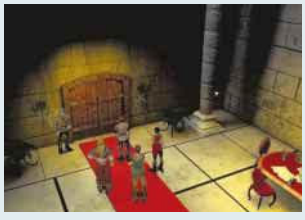
TUROK 2

Besser als Unreal? Mit Turok 2: Seeds of Evil scheint Acclaim ein echtes Action-Ass im Ärmel zu haben. Mit etwas Glück können wir Ihnen schon bald verraten, wie sich der Edel-Shooter gegen die harte Konkurrenz behaupten wird.



RETURN TO KRONDOR

Ein besonderes Fest für Rollenspiel-Fans und Fantasy-Freaks steht uns mit Raymond Feist's Return to Krondor von den Sierra Studios ins Haus. Unsere ersten Eindrücke lassen ein spannendes Epos mit sehr dichter Atmosphäre erwarten und die fertige Testversion dürfte uns rechtzeitig zur nächsten PCA-Ausgabe vorliegen.



CIVILIZATION: CALL TO POWER

Civilization ohne Sid Meier? Sieht ganz so aus, als ob Activision das hinkriegen würde. Mit interessanten Zusatzfeatures wie Unterwasser-Städten oder der Besiedlung des Orbits gewinnt man dem Konzept neue Seiten ab. Wenn alles glattgeht, wird uns Call to Power-Entwicklungsleiterin Cecilia Barajas höchstpersönlich in die Geheimnisse ihres Projekts einführen.



AUSSERDEM... Spieletips zu Half-Life, Tomb Raider 3, Populous 3 und natürlich dem zweiten Teil des Lara Croft Sammelposters