COMPUTEC MEDIA 09/99 Österreich öS 80.-; Schweiz sfr 9,90; Luxemburg lfr 225.-; Belgien bfr 225.-; Niederlande hfl 12,60; Dänemark dkr 40.-; Italien Lit 12.000; Griechenland DR 1.600; Spanien Pta 950.- ISSN 0946-6290 B 50027

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

PC ACTION 09 99 Darkstone • Anstoss 3 • C&C 3 • Unreal Tournament • Re-Volt • Dark Reign 2 • Battlezone 2 • Tomb Raider 4 • gXp Episode 2

NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs

Das Schwarze Auge 3

Attics Rollenspiel-Hammer gratis!!!

VOLLVERSION

Darkstone

Der Diablo-Killer im Test des Monats

Anstoss 3

Die nächste Fußballmanager-Referenz?

V3 3500 TV

Exklusiv: Die Multimedia-Wunderwaffe von 3dfx im ultimativen Härtetest

Exklusiv-Video
Neue Activision-Spiele
Erleben Sie Vampire, Dark Reign 2, Battlezone, drei Star Trek-Spiele und Quake 3 in Aktion.

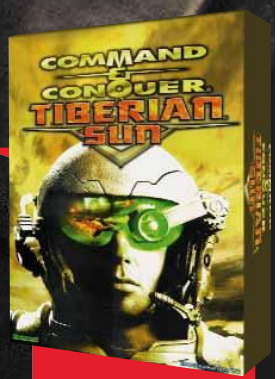
Exklusiv-Video
Prince of Persia 3D
Der Klassiker ist lebendiger als je zuvor

Exklusiv-Demo
Force 21
Das neueste Action-Strategiespiel

VOLLVERSION, 5 DEMOS & 5 VIDEOS
ÜBER 75 UPDATES, TREIBER UND TOOLS...

Computer CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

NEU! Spielerforum
News • Szene • Tips
Ligaspiele • Online
Software
Jetzt jeden Monat auf 32 Seiten



- Video auf der CD
- Alle Einheiten
- Designer-Interview
- Was wirklich neu ist
- So spielt sich C&C 3

Endlich angespielt! Die Wahrheit über

C&C 3

Riesiger Command-&-Conquer-Tiberian-Sun-Report auf 13 Seiten

JETZT ZUGREIFEN!
Hier im Heft Seite 27

Kuck' mal, wer da spielt!

Spiele-Redakteure sind eine ganz besondere Spezies. Sie hausen in kleinen Hightech-Büros, scheuen das helle Tageslicht, sind aber im allgemeinen ganz possierlich und sehr, sehr verspielt. Was bisher niemand genau wußte: Gleich nach der Geburt in einer Redaktion klammern sie sich an bestimmte Spielegenres. Erstmals können Sie nun in freier Wildbahn live und in Farbe Zeuge des Nachwuchsglücks werden.

Christian M.: Oooooch neee. Schaut doch mal da!

Christian B.: Sssssch! Sie erschrecken den Kleinen noch.

Harald: Hihi, ist der süß.

Herbert: Gutzi, guzzi, guuu ...

Alex: Sieht fast aus wie ein Teletubbie.

Joachim: Wie? Wo denn? Ich seh' nix.

Christian S.: Na daaaaaa, Herr Hesse. Kann ja nicht jeder so groß sein wie sie.

Dirk: Huch!

Christan M.: Boah, es spricht!

Dirk: Grrrrr! Sie werden sich noch umsehen, Herr Müller. Ich kann noch viel, viel mehr.

Christian M.: Und meinen Namen kennt der Kleine auch schon. Woher nur?

Joachim: Das ist bestimmt ein Dirk. Erinnern sie sich noch an den Nachwuchs, den sie im vergangenen Monat beim Redaktions-Storch bestellt haben?

Christian B.: Stimmt! Aber für so einen Dreikäsehoch riskiert er eine verdammt kesse Lippe. Spielen wir doch erst einmal aus, für welche Genres Sie geeignet sind, Herr Gooding. Wenn Sie Sportspiele haben wollen, müssen Sie gegen Harald und mich in *NHL 99* antreten, Herrn Aichingers Pfründe gibt's nur gegen einen Sieg bei *Age of Empires*.

Alex: Vielleicht möchte er ja lieber ein Rollenspiel gegen meinen neuesten Level-50-Charakter wagen?

Joachim: Oder noch besser: gegen mich eine Partie *GTA* auf Leben und Tod.

Harald: Da auch unser Wirtschaftsmagnat Sauerteig nur gegen eine Summe von mehreren Millionen zur Ablöse bereit ist, schlage ich vor, Sie versuchen's mal bei dem Herrn Müller. Wenn Sie den in *Quake 3 Arena* schlagen, kriegen Sie den Zuschlag für Actionspiele.

Christian M: Gute Idee. Als Sahnehäubchen bekommt er obendrauf noch ein paar Flugsimulationen (grinst verschlagen).

Gesagt, getan. So kam es, daß Herr Gooding mit einem hauchdünnen Vorsprung die entscheidende Partie gegen „Allesbruzzler" Müller gewann und sich ab sofort offiziell als Spezialist für Actionspiele und Flugsimulatoren bezeichnen darf. Gerüchte, nach denen Herr Müller diese Partie absichtlich verloren haben soll, halten sich hartnäckig. Beweise gibt es jedoch nicht.



Die Redaktion



Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
kann es bei seiner „Reiter-Ehre" nicht zulassen, daß der „Neue" ihn ständig in 3D-Actionspielen verhaut, und trainiert wieder fleißig.



Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
ging fremd und durfte endlich *C&C 3* spielen, findet es aber frech, vom fertigen Spiel noch keine Testversion in den Händen halten zu dürfen.



Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
nutzt die schönen und heißen Augusttage, um in seinem Urlaub mal wieder einen Dreitausender zu besteigen.



Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
wird in den nächsten zwei Wochen einen dekadenten Urlaub in Asien verbringen und dabei mit Sicherheit seinen PC keine Sekunde lang vermissen.



Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
hat's endlich geschafft, mit seinem Streethockeyverein aufzusteigen und grüßt seine Mannschaftskollegen.



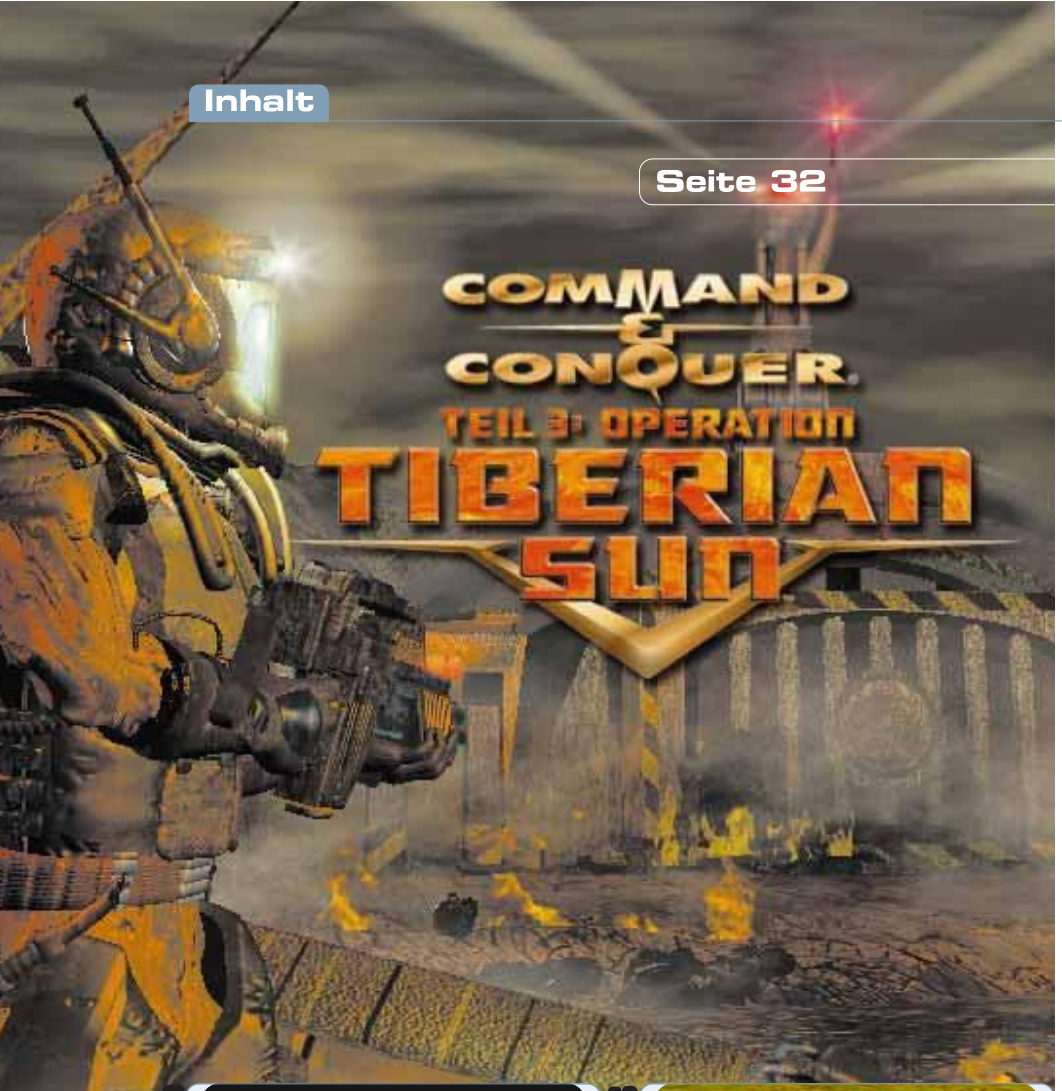
Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
wartet auf die nächste Sonnenfinsternis am 3. September 2081 sowie den Kinostart von *Star Wars Episode I*.



Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Simulationen
feierte seinen Einstand gleich mit einem Sieg beim *Unreal-Tournament* und verbrutzelte dabei die gesamte Fachpresse.



Christian Sauerteig, 19
WiSims, Rennspiele
ist genervt vom ganzen Rummel um *Command & Conquer* und verabschiedet sich für 14 Tage nach Mallorca.



Seite 32

Die Westwood Studios lassen sich immer wieder was Besonderes einfallen: Diesmal schafften sie ein paar Rechner mit vorinstalliertem C & C 3: Tiberian Sun nach Deutschland und ließen Fachjournalisten einen Tag probespielen. Unsere Eindrücke schildern wir Ihnen im aktuellen Thema des Monats.

Darkstone

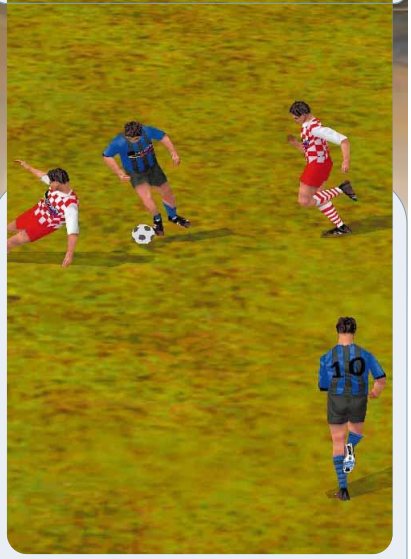
Seite 84



Die Pariser Delphine Studios zeigen, was man am Spielkonzept von Diablo noch besser machen kann. Ob Darkstone die neue Referenz unter den Action-Rollenspielen ist, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

Anstoss 3

Seite 56



Mehr als 10.000 Anregungen von begeisterten Anstoss-2-Spielern werteten die Ascaron-Entwickler aus, um aus Anstoss 3 den ultimativen Fußballmanager zu kreieren. Können sie es wirklich allen Sportfreunden recht machen?



Rubriken

Auftakt 5
Bestseller 198
Cover-CD-ROM 179
Die letzte Seite 226
Die Redaktion 5
Fehlstart 196
Hardware-Referenzen 224
Hit-Countdown 200
Hotlines 200
Impressum 179
Inhalt Spieletips 147
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 206
Leserbriefe 202
Neustart 197
Referenz-Spiele 198
So werten wir 82

Aktuelles

Actionspiele 16
Adventures 18
Budgetspiele 26
Onlinespiele 28
Simulationen 20
Sportspiele 22
Spiele-Industrie 30
Strategiespiele 24
Vermischtes 31

Blickpunkt

Enternet Global Network 190
European Duel League Stockholm 188
LAN-Party: gXp Episode 2 182

Vorschau

THEMA DES MONATS

Command & Conquer 3: Tiberian Sun . . 32
Die brandheißesten Infos kurz vor dem Release
Battlezone 2 52
Pandemics raffinierte Kriegsspiele



ab Seite 147

SPIELETIPS zum Herausnehmen

Quake 3 Arena, Dungeon Keeper 2

Dark Reign 2 54
Funktioniert Echtzeitstrategie auch in 3D?

Anstoss 3 56
Ascaron rüstet sich zur dritten PC-Meisterschaft

The REAL Neverending Story 62
Das Spiel zu Michael Endes Kultbuch

Prince of Persia 3D 66
Orientalisches von Red Orb

TechnoMage 68
Sunflowers versucht sich an einem Action-Adventure

Die Siedler 3 –
Das Geheimnis der Amazonen 69
Die Add-on-CD zu Blue Bytes Kultspiel

Revenant 70
Cinematix nimmt den Kampf mit *Diablo* auf

Tomb Raider 4 76
Wie lange wird Lara die Fans noch begeistern können?

Rayman 2 78
Ortstermin bei Ubi Soft in Paris

MS Fußball International 2000 80
Microsoft macht EA Sports Konkurrenz

Autobahnraser 2 81
Wird die tolle Spielidee beim zweiten Mal besser umgesetzt?

Tests

TEST DES MONATS:
Darkstone 84
Amerzone 112
Animaniacs 112
Atlan Zeitabenteuer 115
Battle of Britain 112
Bundesliga Stars 2000 106
Chroniken des Schwarzen Mondes 115
Fly! 112
Force 21 115
Hidden & Dangerous 98
Hugo XL 112
K.O.Boxing 115
MIG Alley 110
Might & Magic 7 100
NASCAR Road Racing 2000 105
NetTron 112
Quest for Glory V (dt.) 112
Re-Volt 102
Starfleet Command 108
Unreal Tournament 92
Warhammer 40K 114

Spielerforum

Age of Empires 140
Anno 1602 144
Anstoss 146
Baldur's Gate 124
Diablo 2 122
Die Siedler 3 142
EverQuest 125
FIFA 134
Flugsimulationen 128
Grandprix Legends 132
Half-Life & Team Fortress 116
Meridian 59 127
Need for Speed 130
NHL 136
Quake 3 118
StarCraft 138
Ultima Online 126
Unreal 120

Spieletips

Dungeon Keeper 2 Komplettlösung 159
Dungeon Keeper 2 Profi-Tips 157
Kurztips 175
Outcast 167
Quake 3 Arena 149
Thema Technik 177
X: Beyond the Frontier 153

Hardware

Blickpunkt: Rechner-CPUs 214
Aktuelle Prozessoren im Vergleich

Hardware-News 212
Neue Produkte auf dem Hardware-Markt

Hardware-Referenzen 224
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner

Hardware-Test: V3 3500 TV 10

Grafikkarte — Seite 10 + 214



V3 3500 TV: Multimedialer Overkill?



CPUs

Die aktuellen Prozessoren

Heft-CDs

Bonus-CD



Vollversion: Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva

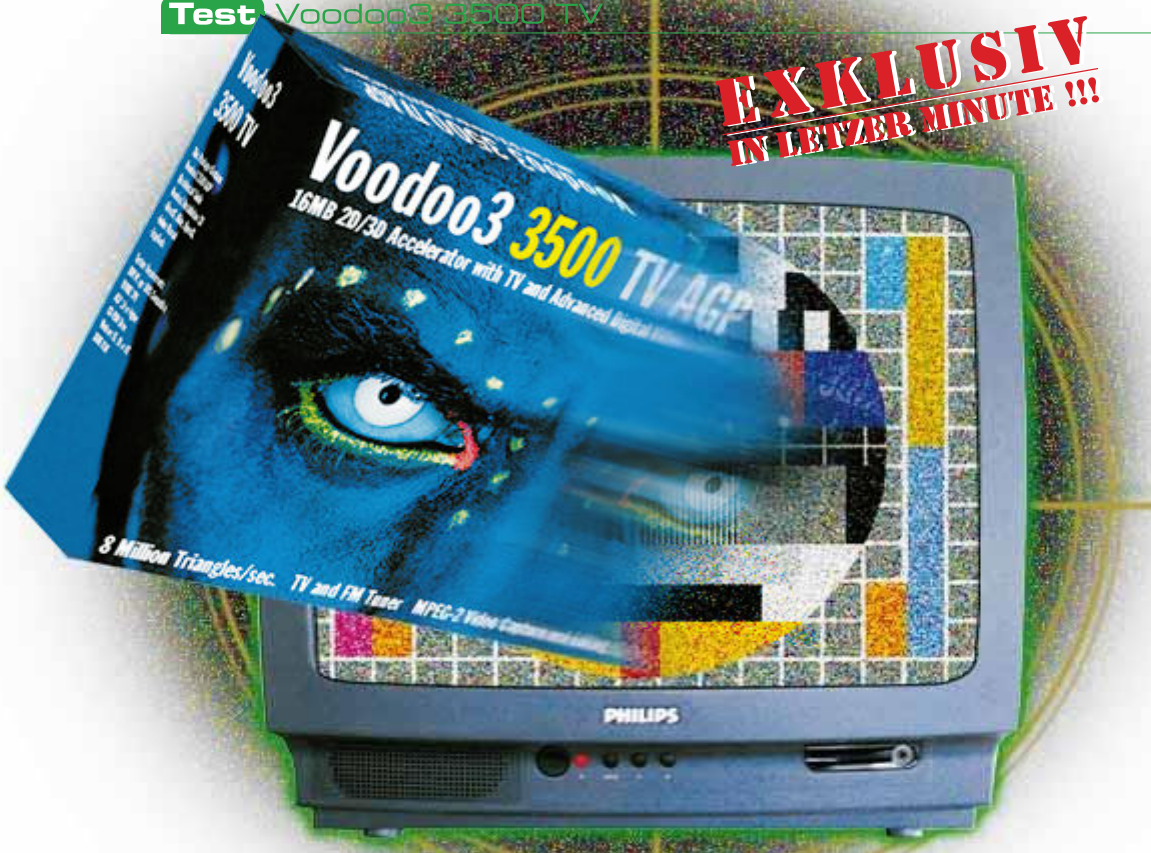
Guido Henkels *DSA*-Trilogie gehört zu den unbestrittenen Klassikern des Rollenspiel-Genres. Schatten über *Riva* kann sowohl altgediente Profis als auch Neulinge begeistern.

Cover-CD



Demo des Monats: Force 21

Passend zu unserem Thema des Monats finden Sie auf unserer Cover-CD das *Command & Conquer 3: Tiberian Sun*-Video. Dazu eine Reihe attraktiver Demos und jede Menge Updates, Treiber und Tools.



Ich glotz TV!

Während alle Welt schon von Voodoo4 und TNT3 spricht, wirft 3dfx die V3 3500 TV in die Multimedia-Waagschale. Gelingt die Mischung aus 3D-Killerkarte und TV-Star?

Die Grafikkartenwelt spielt verrckt. So knnte das Urteil fr einen ganz normalen Spieler lauten, wenn er die immer krzer werdenden Lebenszyklen von 3D-Platinen betrachtet. So wurden Internet-Beobachter schon im Juli mit Gerchten ber einen TNT2-Nachfolger konfrontiert. Die Rede ist vom NV-10, der schon im Oktober den Weg in die Lden finden knnte. Auch 3dfx soll im Oktober mit einem neuen Voodoo-Produkt (Napalm) nachziehen, das eine vllig neue 3D-Technologie besitzt. Wir wollen uns nun jedoch noch einmal der aktuellen Grafik-Generation zuwenden. Bhne frei fr die V3 3500 TV!



Hier sehen Sie die V3 3500 TV mit TV-Tuner und dickem Passivkühler auf dem V3-Chip.

Verstndnisfrage

Zum Verstndnis gleich vorweg: Ja, die V3 3500 TV ist ein Multimedia-Allesknner und die schnellste V3 am Markt. Nein, die V3 3500 TV bietet keine neue 3D-Renderarchitektur im Vergleich zu den bisher erschienenen V3-Kollegen (das bedeutet 16 Bit Farbtiefe, 256x256 maximale Texturgren, AGP2X-Modus ohne AGP-Texturing, 16 MB RAM). So knnte man die Fhigkeiten des neuen Flaggschiffes von 3dfx in zwei Stzen zusammenfassen. Damit wird auch schon angedeutet, welche gravierenden Vorteile die 3500er gegenber der 2000er und 3000er besitzt. Zum einen eine hhere Taktfrequenz (183 MHz gegenber 166 bzw. 143 MHz) und zum anderen umfassende TV- und Videofunktionen. Deshalb macht es Sinn, diese beiden Vorteile getrennt zu betrachten.

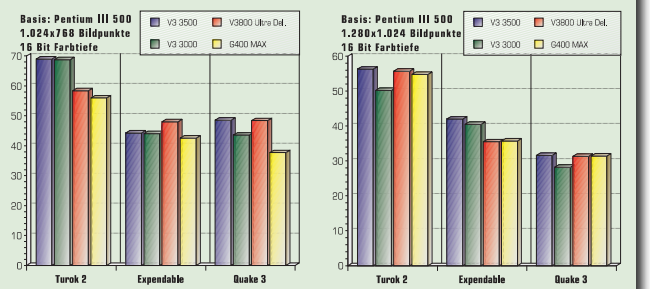
Ich will Performance!

Die Zeichengeschwindigkeit der V3 3500 TV liegt 10 Prozent ber der V3 3000 und 28 Prozent ber der V3 2000. Auerdem kann sie bis zu acht Millionen Dreiecke verarbeiten, whrend die kleinen Brder bei sieben bzw. sechs Millionen liegen. Dieser Leistungsspielraum verdeutlicht, da man V3-intern keine Geschwindigkeitswunder von der 3500er erwarten kann. Um das Potential vollstndig auszunutzen, mu man der V3 3500 eine CPU der Marke Pentium III oder Athlon zur Seite stellen und sie in richtig hohen Spieleauflsungen qulen. Sind diese Voraussetzungen erfllt, sorgt sie fr den richtigen Geschwindigkeitskick bei aufwendigen 3D-Spielen.

Ich will Multimedia!

Die Ausgabe von Spielen oder Anwendungen auf dem Fernseher ist kein Problem. Die V3 3500 gibt sich jedoch nicht mit einem TV-Ausgang der Marke Booktree zufrieden, den schon die der 3000er besitzt. Sie bietet auch Video- und Audioeingnge fr Videoschnitt-Ambitionen und einen bewhrten TV Tuner von Philips. Der TV Tuner sitzt in einer silbern schimmernden Blechbchse und sorgt dafr, da der PC zum Fernseher umgemodelt wird. So kann der PC-

Speed: Grafikkarten



In 1.024x768 gibt es nur bei Quake 3 Unterschiede zwischen den beiden V3-Platinen. Erst in 1.280x1.024 Bildpunkten zeigt der große Bruder, was in ihm steckt. Ansonsten steht die V3 3500 in puncto Geschwindigkeit an der Spitze der Platinen.

Anwender lustig durch die Programme zappen und bei Bedarf auch interessante Filmchen aufzeichnen. Als virtuelle Fernbedienung fungiert ein Programm namens VisualReality, das alle wichtigen Funktionen in einer Menleiste vereint. Der Anwender kann diesen Navigator mit verschiedenen Texturen (Skins) bepflastern.

Bestandsaufnahme

Der Karton der V3 3500 TV beherbergt die Zeichenplatine, eine externe Box fr den Kabelsalat und ein dickes Softwarepaket. Die Platine wird wie ihre kleinen Brder passiv gekhlt, was angesichts der Taktfrequenzen etwas bedenklich scheint. Der verbaute SDRAM-Speicher mit 5,5 ns Zugriffszeit lt bei entsprechender (aktiver) Khlung noch etwas Luft fr bertaktungen. V3-typisch werden Chip und Speicher jedoch synchron bertaktet, weshalb man kaum mehr als 195 MHz erreichen drfte. Die mchtige Anschlubox fungiert als Verbindungszentrale zwischen der V3-Karte und externen Gerten wie Monitor, Fernseher, Camcorder oder Lautsprecher. Da die V3 keinen normalen VGA-Ausgang besitzt, mu sie ber die Kabelkiste mit dem Monitor verbunden werden. Insgesamt verfgt die Box ber acht Ein- und Ausgnge fr S-Video, Composite und Audio. Die Software ist recht umfassend, was man angesichts des Gesamtpreises von 600 Mark auch erwarten kann. Vertreten sind unter anderem Ulead VideoStudio (eine intuitiv zu bedienende Videoschnitt-Software), WinDVD (Soft-DVD-Player) und *Unreal* (plus Gutschein fr *Tournament*).



Die V3 3500 hat die Videoschnitt-Software VideoStudio von Ulead im Handgepäck.



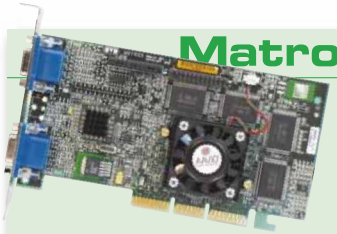
Die VisualReality-Software: Der unentbehrliche Wegweiser durch den Dschungel der Multimedia-Funktionen.

Probefahrt

Um die dicken Rechenfhigkeiten der V3 3500 zu nutzen, kam die brandneue Treiberversion von 3dfx (siehe Heft-CD) gerade recht. Sie sorgt fr eine deutlich flottere OpenGL-Geschwindigkeit. Der mitgelieferte vollwertige OpenGL-Treiber (ICD) kommt nun bis auf 10 Prozent an den Mini-GL-Treiber heran. Auch in Glide sind V3-Karten nun einige Prozent schneller, unter D3D konnten wir keine Vernderungen messen. Fast wichtiger als diese Leistungswerte ist jedoch ein Schalter in den 3dfx-Tweaks, der sich Alpha-Mischung nennt. Hier kann der Anwender ber die Option Glitter fast alle Fehldarstellungen der 16-Bit-Technik eliminieren, was gerade bei *Heretic 2* und *Quake 3 Arena* zu neuen optischen Hhenflgen fhrt. Bei unseren Multimedia-Tests konnten wir keine Unregelmigkeiten feststellen. Die Wiedergabe von Spielen auf dem Fernseher funktionierte anstandslos und in guter Qualitt, whrend das Zappen durch die verschiedenen Fernsehprogramme ebenfalls einwandfrei ber die Testbhne ging. Wir konnten ohne groen Aufwand das aktuelle TV-Programm mitschneiden und Screenshots von einzelnen Szenen machen. Bei der Wiedergabe von DVD-Filmen greift die V3 auf einen Soft-DVD-Player zurck und bentigt dafr mindestens einen PII 300 als CPU. Will er jedoch in MPEG2-Qualitt und akzeptablen Frameraten aufnehmen , braucht der Anwender einen PIII. Dieses ber die GoMotion-Schnittstelle realisierte Software-Encoding kennt man von der All-in-Wonder 128.

Thilo Bayer

Matrox Millennium G400 MAX



Nach der normalen G400 mit 32 MB (PCA 8/99) hat uns Matrox (089-6144740) nun mit finaler G400-MAX-Hardware ausgestattet. Offiziell liegt der Verkaufspreis bei satten 600 Mark. Das Softwarebundle unterscheidet sich nicht von der „kleinen" G400, bietet also einen Soft-DVD-Player sowie *Expendable* mit Bump Mapping. Die Praxistests beweisen, daß die MAX im Vergleich zur G400 erst in hohen Auflösungen, Farbtiefen und auf schnellen Rechnern aufdrehen kann. Unter Direct3D und in 32 Bit zeigt sie hervorragende Ergebnisse, die den Leistungen einer TNT2-Ultra-Karte in nichts nachstehen. Die OpenGL-Abteilung ist jedoch vergleichsweise schwach auf der Brust, auch wenn Matrox eifrig an einer Performance-Optimierung arbeitet. So schafft es die MAX nicht ganz auf den Beschleunigerthron, da TNT2-Ultra-Karten die besseren Spiele-Allrounder sind. Mit PowerStrip können Sie im übrigen die maximale Performance aus Ihrer Millennium herauskitzeln.

Stärken: 32-Bit-Performance, zwei Monitoranschlüsse, Bump Mapping
Schwächen: Vergleichsweise schwacher OpenGL-Treiber, hoher Preis
Ausstattung: 1-2
Features: 1-2
Performance: 1-
Gesamturteil: 1-2

Kommentar



Thilo Bayer

Die V3 3500 TV macht es mir nicht leicht. Sie ist unbestritten die schnellste V3-Karte und schon deshalb fr eingefleischte Voodoo-Freaks ein Mu. Die Geschwindigkeitsunterschiede zur V3 3000 sind jedoch relativ gering und nur unter bestimmten Voraussetzungen (1.024x768 Bildpunkte aufwrts, PIII-CPU) mebar. Das allein rechtfertigt den gewaltigen Preisunterschied (360 zu 600 Mark) nicht. Warum die V3 3500 dann trotzdem einen PCA-Award erhlt? Weil es keine Grafikkarte auf dem Markt gibt, die neben einer superschnellen 3D-Architektur auch noch diesen Multimedia-Funktionsumfang besitzt. Eine All-in-Wonder 128 von ATI kann hinsichtlich Spielegeschwindigkeit nicht mithalten. Insofern ist die V3 3500 TV im Moment ein Unikat, das fr geschwindigkeitsverwhnte Zocker mit Video- und TV-Ambitionen eine kleine Offenbarung darstellt.

Voodoo3 3500 TV

Hersteller: 3dfx
Info-Telefon: 0180-5177617
Web-Site: www.3dfx.com
Preis: ca. DM 599,-

Stärken: Treiber, TV- und Videofunktionen, Taktfrequenz, Glide, AMD-Optionierung
Schwächen: 16-Bit-Technik, geringe Texturgrößen, Wärmeentwicklung
Ausstattung: 1-
Features: 1-2
Performance: 1-
Gesamturteil: 1-

» Multifunktionstalent für anspruchsvolle Spieler «

Black & White

Echtzeitstrategie **Kampf der Titanen**



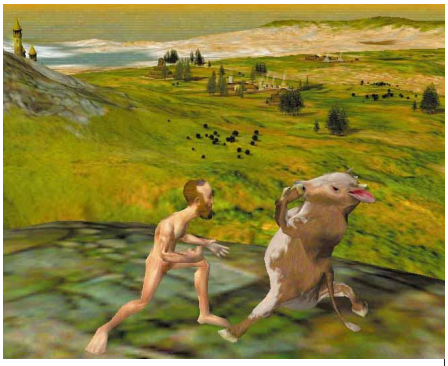
Einige Zeit war es ruhig um *Black & White*, doch jetzt tauchten neue, eindrucksvolle Screenshots auf: Sie zeigen weitere Titanen, die bei dem Echtzeitstrategical von Peter Molyneux eine wichtige Rolle spielen werden. Wie bereits mehrfach berichtet, verkörpern Sie in dem Spiel einen gottgleichen Zauberer, der die Völker einer Welt namens Eden dazu bringen muß, an ihn zu glauben. Unter anderem züchten Sie einen sogenannten Titanen heran, den Sie wie ein Kind erziehen und auf Feldzüge gegen die computergesteuerten Magier und deren Gläubige schicken können. Ob das Spiel tatsächlich noch Ende des Jahres erscheint, ist weiter fraglich. **hfr**

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

Detailverliebt und witzig: Auch eine Schildkröte kann bei Black & White als Titan eingesetzt werden.



Böse, böse: Dieser Tiger-Titan spielt gerade mit einer Eingeborenenhütte.



Kampf der Giganten: Hier gehen ein hochgezüchteter Mensch und eine Karate-Kampfkuh aufeinander los.

Dark Project: Der Meisterdieb 2

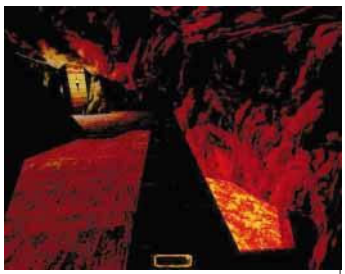
Action-Adventure **Neue Diebestouren nahen**

Wir haben für Sie neue Infos zum nächsten Abenteuer mit Meisterdieb Garett: Ein paar (Spiel-)Jahre nach Teil 1 liegen Sie im Clinch mit dem Stadtsheriff. Im Vergleich zum Vorgänger wurde kräftig an der Gegnerintelligenz gearbeitet , und auch der Kooperativmodus für Mehrspieler soll endlich verwirklicht werden. Das Spielprinzip selbst weicht nicht wesentlich vom ersten Teil ab. Die Grafik wirkt nur wenig verbessert, die 16 neuen Levels (beispielsweise in einer Bank) werden etwas kleiner ausfallen als im ersten Teil. Das Spiel erscheint voraussichtlich in der ersten Hälfte des Jahres 2000. Noch heuer können Sie die *Thief Gold Edition* mit drei neuen Missionen erwerben. **jh**

Info: Eidos Interactive, Leverkusenstraße 54/VI, 22761 Hamburg



Bleiben Sie im Schutz der Dunkelheit, sonst werden Sie entdeckt!



Vorsicht! Unter dieser Brücke fließt tödliche Lava.

Drakan: Order of The Flame

Action-Adventure **Drachenreiterin setzt zur Landung an**

Nachdem Sie bereits die *Drakan*-Demo aus Ausgabe 7/99 probespielen konnten, nähert sich das Spiel um die schöne Rynn mittlerweile mit großen Schritten seiner Vollendung. Der Titel wird beim großen Onlinespiele-Anbieter Mplayer.com angeboten werden. Es soll drei Varianten geben: Dragon Match (Luftkampf), Melee Deathmatch (am Boden) und Master of the Dragon (es gibt nur einen Drachen für alle Spieler). Als offizieller Erscheinungstermin für *Drakan* steht mittlerweile der 10. September fest. **jh**

Info: http://www.drakan-game.com



Rynn wird aus einem Nebelfeld heraus beschossen.



Eulen nach Drakan tragen: Nicht nur Drachen können fliegen.

Ich mein' ja nur



Jugend trainiert für Olympia

Ich glaube nicht, daß es schädlich sein muß, wenn Kinder in jungen Jahren den Umgang mit dem Computer lernen. In vielen Fällen dürfte sogar das Gegenteil der Fall sein. Doch als ich neulich ein sogenanntes Edutainment-Produkt zwischen die Finger bekam, stellten sich doch Zweifel ein, ob manche Hersteller noch richtig ticken. „Ab 2 Jahre" stand da auf der Packung. Ich fasse mal kurz zusammen, was mir eine junge Mutter erklärt hat: Mit 24 Monaten kann Dreikäsehoch meist noch nicht selbständig aufs Klo gehen, spricht erste Dreiwortsätze und fällt bei kniffligeren motorischen Bewegungs-Abläufen noch manchmal auf die Nase. Deshalb setzen wir ihn also an einen Computer, dessen Maus so groß ist, daß der Kleine sie noch nicht einmal benutzen kann? Den schlauen Tip in der Anleitung, daß Vater oder Mutter die Hand des Kindes führen sollen, übersetze ich mal mit „Zocken Sie doch gleich selbst, Ihr Zwerg Nase darf immerhin zuschauen!" Welcher Sinn steckt dahinter? Daß Mini-Egon später mal Quake-8-Olympiasieger wird und viel Geld damit verdient? Daß er den Eltern in drei Jahren bei Problemen mit dem Rechenknecht aus der Patsche hilft? Die pädagogischen Hinweise in der Packungsbeilage muß man sich auf der Zunge zergehen lassen: „Bieten Sie Ihrem Kind Erfahrungen für die Sinne, die die im Spiel (...) vorgestellten Konzepte ausbauen und ergänzen." Darauf folgen einige schlaue Empfehlungen à la „Schicken Sie Ihre Kinder ins Freie" oder „Bauen Sie mit ihm Häuser und Brücken mit Bauklötzen". Hey, es gibt auch eine reale Welt? Danke für den Hinweis, da wäre ich nie und nimmer alleine drauf gekommen.

Harald Fränkel

Sinistar: Unleashed

Action **Futter für Arcade-Freaks**



Wie riesige Insekten sehen die außerirdischen Kampfschiffe in Sinistar aus.

Einen reinrassigen Arcade-Shooter im modernen 3D-Gewand wird die Firma THQ voraussichtlich im September veröffentlichen. Für den Kampf gegen eine Rasse Außerirdischer wählen Sie eines von sechs Raumschiffen und müssen 24 Levels bewältigen. Neun Waffensysteme und acht Power-Ups machen die Jagd einfacher. Laut Hersteller soll die leistungsfähigste Hardwaretechnologie ausgereizt werden, um mittels Texture-Mapping, Plasma-Lichteffekten und Partikelsystemen ein optisches Feuerwerk entfachen zu können. Phantasievoll gestaltet sind die gegnerischen, fremdartig wirkenden Schiffe, die stark an Insekten erinnern und entsprechend ihrer Natur in Schwärmen auftreten.

Info: http://www.thq.de

Oni

Action-Adventure **Prügeln, ballern, denken**



Dieser Fußtritt hat gesessen: Bei Oni sollen unter anderem Fans von Prügelspielen auf ihre Kosten kommen.

Bungie Software arbeitet an einem Mix aus Ballerspiel, Beat 'em Up und Adventure, der im Animé-Stil gehalten ist. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle des Agenten Konoko, der ein Verbrechersyndikat aufmischen soll. Er kämpft sich durch eine riesige, unterirdische Forschungseinrichtung, eine 15stöckige Polizeistation und diverse Außenszenarien.



Wenn martialische Kampfkünste nichts mehr helfen, greift Agent Konoko zu Feuerwaffen, um sich zu verteidigen.

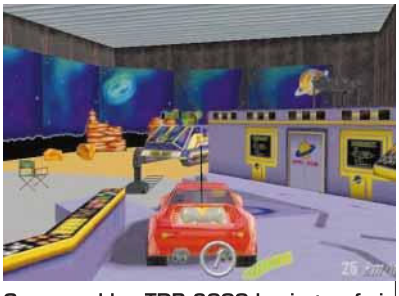
Die freie Kamera soll immer den optimalen Blick auf das Geschehen ermöglichen, was auch dadurch gewährleistet sei, daß Wände in kritischen Fällen transparent würden. Der Spieler trifft Nichtspielercharaktere, die ihm helfen, muß Rätsel lösen, seine Kampfkünste anwenden und mit Waffen umgehen können. Was den Erscheinungstermin betrifft, will sich Bungie nicht festlegen. Er soll aber auf jeden Fall noch in diesem Jahr liegen.

Info: http://oni.bungie.com

Carmageddon: TDR 2000

Action **Der dritte Streich des Chaos-Rennspiels**

Der dritte Teil der *Carmageddon*-Serie erscheint im Winter mit dem Untertitel *The Death Race 2000*. Auf Chaos-Fahrer warten 45 Rennen durch zehn Umgebungen und 15 spezielle Mehrspielerlevels. Für Abwechslung sollen diverse Missionen sorgen. Animierte Objekte (beispielsweise Baukräne) machen die Umgebungen laut Hersteller realistischer. Die neue Grafikengine ermöglicht doppelt so hohe Bildwiederholraten wie beim Vorgänger, Auflösungen bis 1.280x1064 und die Darstellung von 16,7 Millionen Farben.



Carmageddon TDR 2000 basiert auf einer neuen Grafikengine.

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

Außerdem

/// Neues von Dave Perrys **Messiah:** Hersteller Interplay hat angekündigt, daß ab dem 15. Oktober die **Demo-Version** verfügbar sein soll. Auch für die Veröffentlichung des Spiels wird dieser Termin „angestrebt". ///
Das lange erwartete Action-Rollenspiel **System Shock 2** von **Looking Glass** soll nun definitiv im **September** auf dem Markt sein. Die Demo finden Sie voraussichtlich auf der Cover-CD der nächsten PC-Action-Ausgabe. ///

Ich mein' ja nur



Bizarre Aussichten?

Ich konnte die Standardszenarien für PC-Spiele schon nicht mehr sehen: Ich frag' mich, wie oft die Erde mittlerweile durch Umweltzerstörung und Kriege zugrunde gerichtet und die Menschheit auf fremden Planeten angesiedelt worden ist. Etwas mehr Abwechslung wäre wirklich wünschenswert! Doch man soll die Hoffnung nie aufgeben. Gegenwärtig tauchen ein paar Titel auf dem Spielehimmel auf, deren Stories weit über gängige Klischees hinausgehen – allen voran Shadowman von Acclaim. Bleibt zu hoffen, daß die Käufer diesen entsprechend honorieren – sonst werden wir in Kürze wohl auch von diesem Hersteller wieder auf einem fremden Planeten angesiedelt ...

Herbert Aichinger

Pool of Radiance 2

Rollenspiel **SSI besinnt sich auf AD&D zurück**

Lange Zeit war SSI Garant für erstklassige *Dungeons & Dragons*-Rollenspiele *(Pool of Radiance, Eye of the Beholder)*, mußte dann jedoch die *AD&D*-Lizenz zeitweise an Interplay abgeben. Mittlerweile sind jedoch die Arbeiten an einem neuen *AD&D*-Rollenspiel mit dem vorläufigen Titel *Pool of Radiance 2* in vollem Gange. Das Spiel beginnt wie schon *Pool of Radiance 1* in der Stadt New Phlan und führt den Spieler weiter nach Myth Drannor – die Designer orientieren sich hier eng am Pen-&-Paper-Vorbild. Ungewöhnlich: Sie starten in *Pool of Radiance 2* mit einer Party von vier Helden, zwei weitere schließen sich Ihnen unterwegs an. Die dreidimensionalen, aus sehr vielen Polygonen zusammengesetzten Charaktere und Monster können bis zu ein Drittel des Bildschirms einnehmen und agieren in dem Spiel vor vorgerenderten Hintergründen. Auf den Markt kommen wird *Pool of Radiance 2* wahrscheinlich nicht vor dem Herbst 2000.

Info:
http://www.ssionline.com

Außerdem

/// Arxel Tribe, die für Cryo Interactive bereits Wagners Ring des Nibelungen in ein Grafik-Adventure umgesetzt haben, wenden sich nun mit **Faust** wieder einer klassischen literarischen Vorlage zu. Goethes Drama wird dabei in die Gegenwart verlegt und als Point-&-Click-Adventure umgesetzt. /// Infogrames setzt seine einflußreiche Kultreihe **Alone in the Dark** mit einem vierten Teil fort. Wann das Action-Adventure genau auf den Markt kommen soll, steht allerdings noch nicht fest. ///



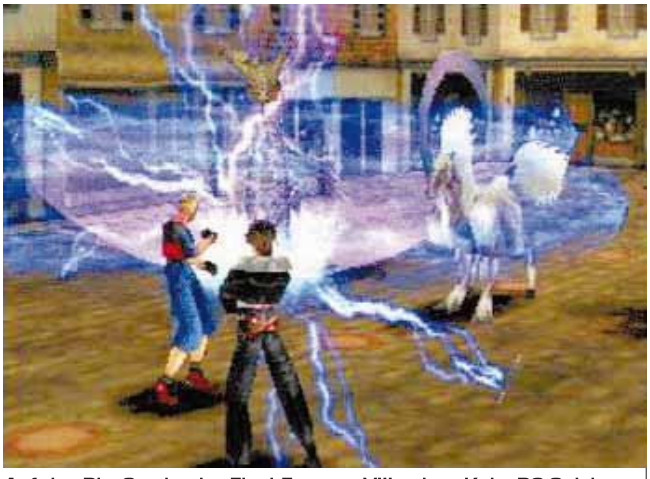
In Pool of Radiance 2 starten Sie zunächst mit vier verschiedenen Helden ins Abenteuer. Zwei weitere Recken schließen sich Ihrer Party unterwegs an.

Final Fantasy 8

Rollenspiel **Umsetzung für den PC**

Nach dem durchschlagenden Erfolg der PC-Version von *Final Fantasy VII* war es eigentlich mehr als wahrscheinlich, daß auch der achte Teil eines Tages den Weg auf unsere Rechner finden würde – gegen Ende des Jahres soll es nun tatsächlich soweit sein. Zwar wird der Held ein anderer sein als in *Final Fantasy VII* (er trägt den eigenartigen Namen Squall), die anrührende Story wartet jedoch mit ebenso epischen Ausmaßen auf wie die des Vorgängers.

Info:
http://www.squaresoft.com



Auf der PlayStation ist Final Fantasy VIII schon Kult. PC-Spieler kommen mit Verzögerung in den Genuß des Manga-Märchens.

Star Trek: Hidden Evil

Adventure **Der Aufstand geht auf dem PC weiter**

Voraussichtlich das erste Spiel, das Activision mit der kürzlich von MicroProse übernommenen renommierten *StarTrek*-Lizenz auf den Markt bringen kann, wird gegen Ende des Jahres das Action-Adventure *Star Trek: Hidden Evil* sein. Die Story des Spiels setzt den Kinofilm *Star Trek: Der Aufstand* fort und arbeitet mit dreidimensionalen, fast lebensecht animierten Charakteren. Die vorgerenderten Szenarien versuchen, die *StarTrek*-Atmosphäre so perfekt wie möglich einzufangen – die Spielfiguren sehen ihren Vorbildern aus dem Film täuschend ähnlich. Action-Sequenzen, in denen Sie schnelle Reaktionen zeigen müssen, sind in Hidden Evil ebenso vertreten wie traditionelle Adventure-Puzzles.

Info:
http://www.activision.de



Der Phaser im Einsatz.



Wie im Film: die Charaktere.



Mit filmreifen Effekten wird Hidden Evil sicher nicht geizen.

Ich mein' ja nur



Sind Computerspieler Verbrecher?

24. Juli, Tokio (dpa). Ein Arbeitsloser hat ein Passagierflugzeug der japanischen Fluggesellschaft All Nippon Airways (ANA) für kurze Zeit in seine Gewalt gebracht und dabei den Piloten mit einen Messer getötet. Berichten zufolge steuerte der 28 Jahre alte Täter daraufhin selbst den Jumbo mit 517 Passagieren und Crew-Mitgliedern an Bord. Über das Motiv gab es zunächst keine gesicherten Erkenntnisse. Den Beamten sagte er, er liebe Flugsimulations-Spiele und habe schon immer einmal ein richtiges Flugzeug steuern wollen ... Au weia, au weia! Was es doch für kranke Menschen gibt. Daß einzig Positive daran ist, daß nicht wieder die Privatsender aus einem Verbrechen eine verallgemeinernde und aufreißerische Horrorstory über Gewalt und Computerspiele gestrickt haben. Schützenhilfe bekommen die Publikumsmedien ja schon von Spiele-Fachleuten. Mancher Kollege fängt jetzt sogar an, Flugsimulationen ins moralische Abseits zu stellen. So geschehen bei NovaLogics F-22 Lightning 3, in dem der Pilot eine Atombombe abwerfen kann. Halloooo? Wecki, wecki. Jemand zu Hause? Es ist nunmal das Wesen einer militärischen Simulation, etwas zu „simulieren". Jahrelang hat sich ja auch kein Mensch über die Falcons und Red Barons dieser Welt aufgeregt. Und dort wurde beileibe nicht nur mit Wattebäuschchen geworfen. Also bitte schön, liebe Kolleginnen und Kollegen, laßt die Kirche mal im Dorf. Wo kommen wir denn hin, wenn Fußballspiele bald wegen einer Blutgrätsche oder WiSims aufgrund totalitären Umgangs mit den Untertanen bemängelt werden.

Christian Müller

B-17 Flying Fortress 2

Flugsimulation Historisch **Die Rückkehr der „Grande Dame"**

Mit der Neuauflage der „Fliegenden Festung" setzt MicroProse nach EAW seine seriöse Simulationstradition fort. Neben einer großen dynamischen Kampagne sehen die Entwickler das neue Crew-Management als größte Design-Herausforderung. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad führen Sie Ihre Besatzung durch eine mindestens 25-teilige „Tour of Duty". Die Crew-Mitglieder Ihrer B-17 sind dabei mit eigener KI ausgestattet und lernen von Mission zu Mission dazu. Ein ausgeklügeltes Beförderungs- und Auszeichnungs-System soll die Spieler-Karriere dabei zusätzlich interessant machen. PC Action wird die Programmierer in England besuchen und in der nächsten Ausgabe ausführlich über die aktuelle Entwicklung berichten.



Die Polygon-Besatzung der B-17 kommandieren Sie wie Elite-Soldaten in Rainbow Six.



Drei angeschlagene „Festungen" auf dem Heimflug.

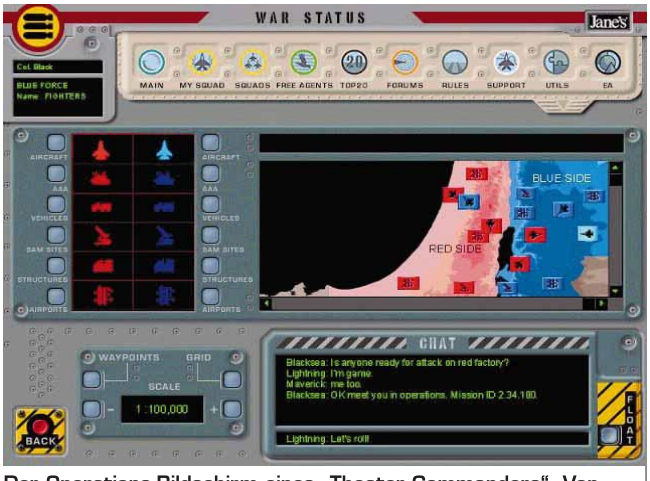
Info: http://www.microprose.com

Jane's World War

Simulation **Ambitioniertes Großprojekt**

Electronic Arts und Simulations-Spezialist Janes wollen das erste wirklich voll funktionsfähige virtuelle Schlachtfeld ins digitale Leben rufen. Alle zukünftigen Simulationsspiele werden dafür mit dem Beinamen „World War" versehen. Die Flugsimulation *USAF* macht im Herbst bereits den Anfang. Laut Jane's ist es das Ziel, ein Multiplayer-Online-Szenario zu erschaffen, in dem sich parallel 120 menschliche Piloten aufhalten können. Hinter den Kulissen sorgen dann „Theater Commander" für die Abstimmung der Missionen.

Info: http://www.janes.ea.com



Der Operations-Bildschirm eines „Theater Commanders". Von hier aus steuert er alle Missionen der beteiligten Jet-Piloten.

Außerdem

/// NovaLogic wird in Kürze einen Patch veröffentlichen, der **F-22 Raptor** im Onlinespiel zu **F-16/MIG 29** kompatibel macht. /// Microsoft hat das **MS CFS**- und **FS98-Add-On Feality Flights: Grand Canyon** fertiggestellt. /// HiTech Games hat die Entwicklung von **Aces High** bekanntgegeben. Die Multiplayer-Simulation soll im September in die öffentlichen Betatest-Phase treten.// Ubi Soft hat für den Anfang Herbst das **FS98-Add-On Flight Academy** angekündigt. ///

Team Alligator

Flugsimulation Hubschrauber

Mannschaftsspiel

Nach *Team Apache* (1998) komplettiert Simis seine Heli-Reihe nun mit dem Alligator-Schrauber aus russischer Produktion. Die wichtigsten Neuerungen wollen die Entwickler im Bereich Flugmodell, Avionik, Waffensysteme und KI umsetzen. Mangelnder Realismus war einer der Kritikpunkte des Vorgängers. Aber auch die Grafik-Technologie wurde noch einmal aufgebohrt. Im Cockpit beispielsweise werden jetzt zehnmal mehr Polygone verarbeitet als zuvor. Bleibt zu hoffen, daß das Staffel-Management nun auch wirklich seine Bezeichnung verdient und vielleicht sogar rollenspielartige Züge bekommt.

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



Die Grafikengine bewältigt nun zehnfach höhere Polygonzahlen.



Zwei russische KA Hokums steuern die eigene Basis an.

Ich mein' ja nur



Halbmast für Schwarz-Rot-Gold

Es brechen harte Zeiten an für einheimische PC-Sportler! Ist Ihnen auch schon aufgefallen, daß gerade in den häufig simulierten Disziplinen für Sesselsportler soeben sämtliche Zacken aus der deutschen Krone brechen? Während es dem hiesigen Pad-Akrobaten in den aktuellen Produktversionen noch leicht gemacht wurde, mit der nationalen Flagge herumzuwedeln, dürfte das bei kommenden Titeln erheblich schwieriger werden. Schuld daran ist natürlich die Misere des deutschen Sports. Renn-Heroe Michael S. begrub vorzeitig sämtliche Titelhoffnungen an einem Reifenstapel nahe Silverstone, und ausgerechnet Stallgefährte Eddie I. darf sich nun den bereitgelegten Lorbeer abholen. Kaum auszudenken, welche Stärke-Einstufung „Uns' Schumi" in der nächsten F1-Simulation droht. Heerscharen von NBA-Fans redeten sich dank Detlev Schrempf jahrelang ein, daß auch der deutsche Basketball seine Berechtigung hat. Nun steht „Det, the threat" in Seattle auf der Abschußliste und wird vielleicht auch aus sämtlichen NBA-Spielen verschwinden. Golflegende Bernhard Langer kämpft seit Wochen mit einem ominösen Putt-Problem und hat schon ewig nichts mehr gewonnen. Und jetzt – Hilfe! – hat es auch Deutschlands Kicker endgültig erwischt. Nachdem wir von den USA in unserer ureigensten Domäne zum zweiten Mal lächerlich gemacht wurden, werden sie uns wohl in der nächsten FIFA-Version in die Qualifikationsgruppe mit den Fidschi- und Faroerinseln sowie West-Samoa stecken. Und wissen Sie was? Ich bin nicht sicher, ob man im mittleren Schwierigkeitsgrad diese Gruppe noch erfolgreich überstehen kann!

Christian Bigge

World Sports Car

Rennsimulation **Jenseits von Tempo 300**

Hochgeschwindigkeitsrennen haben es den Newcomern der West Brothers angetan. Für Koch Media befindet sich dort das Rennspiel *World Sports Car* in der Entwicklung. Auf zwölf Kursen sollen Sie im November mit ebenso vielen Prototypen die Weltmeisterschaft ausfahren. Ein sichtbares Schadensmodell wird versprochen, außerdem sollen alle Setup-Möglichkeiten zur Verfügung stehen. In den Rennen werden Sie sogar Tankstopps planen und mit Hilfe von Boxenanimationen selbst durchführen müssen. Die West Brothers greifen dafür auf die neueste 3D-Technologie zurück. Rauchfahnen, umherfliegende Reifen, Wettereffekte, animierte Fahrer und glühende Bremsscheiben sollen steigende Adrenalinspiegel garantieren.

Info: www.empire.co.uk



Vor jedem Rennen müssen Sie sich in Testläufen mit den Tracks vertraut machen.



Die Kurse führen zum Teil auch durch bebaute Dörfer.

Lego Racer

Rennspiel **Klötzchen-Renner**

Schon Ende August will Lego Media mit *Lego Racer* beweisen, daß man auch mit Bauklötzchen-Vehikeln spannende Rennen erleben kann. Zwölf Kurse warten auf abenteuerlustige Plastik-Piloten, die sich mit Hilfe eines Editors auch selbst basteln lassen. Schon die Betaversion bewies, daß Lego sich sehr wahrscheinlich nicht hinter Nintendos *Mario Kart*-Titeln zu verstecken braucht.

Info: www.legomedia.com



Power-Ups, scharfe Kurven und kantige Autos erwarten Sie bei Lego Racer.

Motocross Madness 2

Rennspiel **Fliegende Männer auf tollkühnen Kisten**

Fieberhaft arbeiten die Rainbow Studios an dem Nachfolger für *Motocross Madness*. In allen Punkten soll der grandiose Simulator noch einmal verbessert werden. Zweirad-Enthusiasten spendiert man umfangreiche Tuningoptionen. Eigene Outfits können ebenso entworfen werden wie zusätzliche Terrains. Letztere sollen durch Streckenobjekte wie Bäume, Büsche und Brücken ausgeschmückt werden, eine höhere Anzahl von Polygonen soll sogar die Fahrermimik erkennen lassen. Doppelt so viele Stunts wie im Vorgänger werden möglich sein, zusätzliche Spielmodi die Langzeitmotivation sichern. Besonders interessant klingt ein Karrieremodus, der sich über sechs Disziplinen erstreckt. Bis zum März 2000 werden sich Biker aber noch gedulden müssen.

Info: www.microsoft.com/games

Außerdem

/// Synetic und THQ arbeiten an **Mercedes-Benz Truck Racing**. Im Januar sollen die Brummis rollen. /// Mitte September will Interactive Entertainment mit **Castrol Honda Superbike 2000** an der Biker-Referenz **Superbike World Championship** vorbeiziehen. /// Für **FIFA 2000** hat EA Sports einen Lizenzdeal mit der amerikanischen Major League Soccer abgeschlossen. /// Bethesda kündigt **NIRA Intense Import Drag Racing** für November an. ///



Kakteen und Büsche erschweren die Fahrten und Sprünge durch die Canyons. Ein neues Schadensmodell sorgt für echte „Schmerzen".



Die Polygonzahl zur Darstellung von Fahrern und Maschinen wurden beinahe verdoppelt. Das Ergebnis kommt dem Fotorealismus sehr nahe.

Ich mein' ja nur



Was ist mit Kane passiert?



Jawoll! Ich habe Tiberian Sun gespielt. Natürlich auf Seite der Bruderschaft von NOD. Die rechtschaffene GDI vertraut zu sehr auf die Macht ihrer konventionellen Waffen. Ziemlich einfältig, einfallslos und langweilig. Wo ist da die Herausforderung? NOD hingegen setzt auf hinterhältige Strategien und fiese Taktiken, die den Feind schnell und effizient überrumpeln. Richtig clever, riskant und spannend. Kane personifiziert diese Qualitäten. Wie jeder weiß hat Kane entgegen allen Annahmen den Tiberium Konflikt überlebt und übernimmt wieder die Führung der Bruderschaft. Die Rückkehr eines Idols. Sein erstes Auftreten in den Videosequenzen der NOD-Kampagne war schockierend. Anscheinend beschädigte der Ionenstrahl auf seinen Tempel doch diverse Organe. Er spricht nämlich fast eine Oktave höher. Ist sein Hormonhaushalt durcheinander gekommen? Weichte die GDI-Propaganda der letzten Jahre seine ungeschützte Birne auf? Oder hauchte der alte Kane doch im Ionenstrahl sein Leben aus, und wir haben es jetzt mit seinem jugendlichen Duplikat aus der Zeitmaschine zu tun, dem der Stimmbruch erst noch bevorsteht. Fragen über Fragen. Entgegen diesen durch zahlreiche Indizien gestützten Vermutungen handelt es sich natürlich nur um ein übles Gerücht, daß der alte Sprecher Kanes aus dem Tiberium Konflikt leider für Tiberian Sun nicht mehr zur Verfügung stand. Die Wahrheit werde ich wohl niemals erfahren, denn Cyborg-Infanteristen der Bruderschaft stürmen gerade herein, um mich für meine blasphemischen Gedanken zu liquidieren. Vielleicht ist die GDI doch nicht so schlecht …

Alexander Geltenpoth

Thandor

Echtzeitstrategie **Heißer Herbst**

Die deutsche Softwareschmiede Innonics kündigte an, noch diesen Herbst ein Echtzeitstrategiespiel zu veröffentlichen, das eine Konkurrenz zu *Tiberian Sun* und *Earth 2150* darstellen soll. Echtes 3D, eine frei bewegliche Kameraperspektive und realistisch wirkende Explosionen mit Lichtberechnungen in Echtzeit versprechen jedenfalls eine höchst ansprechende Optik. An *Thandor* arbeitet übrigens ein anderes Programmierer- und Designerteam als an *Land der Hoffnung*, das sich ja nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat. Falls Steuerung, Missionsdesign und Mehrspielermodus von ähnlich hoher Qualität wie die Grafik sind, dürfen sich Echtzeitstrategen wirklich auf einen heißen Herbst freuen.

Info: http://www.innonics.de



Explosionen und Rauchentwicklung sehen in der 3D-Umgebung schon sehr gut aus.



Brodelnde Lavaseen ersetzen in dieser Mission das Wasser.

Sid Meier's Alien Crossfire

Strategie **Beta Centauri**

Für Ende 1999 plant Firaxis einen Expansion Pack zu *Alpha Centauri*. Neue Technologien, Einheiten, Geheimprojekte und die erweiterte Story sollen die Faszination des Strategiespiels sogar noch weiter steigern. Die ursprünglichen Bewohner erheben sich gegen die Kolonisten der Erde, dabei stehen dem Spieler sieben weitere Völker zur Auswahl.

Info: http://www.firaxis.com



Die neuen Alien-Rassen verfügen über eigene Einheiten.

Der Fußballmanager Kurt 2

Wirtschaftssimulation **Der offizielle Kicker-Manager**

Seit Beginn des Jahres arbeitet heart-line fieberhaft an der Fortsetzung zu *Kurt*. Mit neuem Design und überarbeiteter Steuerung soll der Fußballmanager einen neuen Standard setzen und auch seriöser wirken. Das nötige Know-how kommt von der renommierten Fachzeitschrift Kicker. Außerdem integriert die Softwareschmiede einen Mehrspielermodus über das Internet. Hinter jedem Verein sämtlicher Ligen steht im Idealfall ein Spieler als Manager und keine dümmliche KI. Jeder Spieler hat ausreichend Zeit zur Planung seines Zugs, wozu er nur kurz online gehen muß. Während der Spiele dürfen alle Trainer selbst in Echtzeit durch Spielerwechsel und Zwischenrufe die Taktik der eigenen Mannschaft beeinflussen. Laut heart-line soll *Kurt 2* noch dieses Jahr erhältlich sein.

Info:
http://www.heart-line.de



Neue Grafiken gestalten Kurt 2 attraktiver. Mit der Unterstützung des Kicker-Magazins dürfte auch der Spielinhalt extrem realistisch werden.



In diesem Menü können Sie ideal die Aufstellung und Taktik für den nächsten Spieltag planen. Die Daten des Gegners sind ebenfalls eingeblendet.

Außerdem

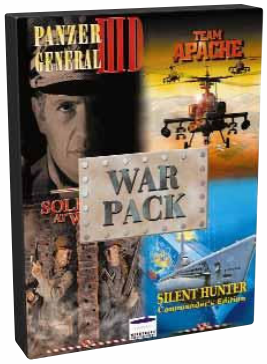
/// Netzstatt veranstaltet die Deutsche Meisterschaft zu **Dungeon Keeper 2**. Insgesamt gibt es Preise im Wert von ca. DM 20.000,- zu gewinnen. Teilnehmer müssen erst auf dem Qualifikationsturnier am 17.8.-22.8. ihre Können beweisen. Weitere Informationen finden Sie auch unter http://www. netzstatt.de ///
Wizards of the Coast und EA gaben bekannt, daß sie zusammen ein digitales Kartenspiel im Stil von **Magic: The Gathering** entwickeln. ///

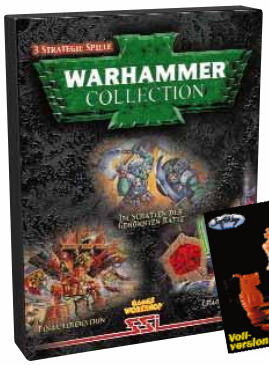
Budget-Spiele

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 2 Gold	DM 29,95
Classique (Ubi Soft)	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Red Line Racer	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Rayman Gold	DM 49,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Rem.	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Magic Carpet 2	DM 19,95
Master of Orion	DM 9,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
Zork Nemesis	DM 12,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider 2 – DC	DM 49,95
Wall Street Trader	DM 39,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Civil War Generals 2	DM 29,95
Nascar Rac. 2 + TP	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Grand Prix Man. 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3- Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Stemenk.	DM 19,95
Starshot	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Superpreiswert (TLC)	
A-10 Cuba	DM 9,95
Asteroids	DM 9,95
Azrael's Tear	DM 9,95
Chessmaster 5000	DM 9,95
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
Dracula	DM 9,95
Dragon Lore	DM 9,95
Earthworm Jim	DM 9,95
Fantasy General	DM 9,95
Interstate '76	DM 9,95
M.A.X.	DM 9,95
MDK	DM 9,95
Mechwarrior 2	DM 9,95
Mechwarrior 2: Merc.	DM 9,95
Pitfall	DM 9,95
VP Powerboat Rac.	DM 9,95
War Wind 2	DM 9,95
THQ Classics	
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Indiana Jones 3+4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunt.	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	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 F./BoP	DM 69,95
TopWare Funline	
Robo Rumble	DM 29,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95
Mana	DM 24,95
Resident Evil	DM 19,95

TLC Großoffensive

Budgetspiele und Spielesammlungen **TLC beglückt Sie mit zwei Compilations und neuen Titeln aus der Superpreiswert-Reihe**





Eine halbe LKW-Ladung Sonderangebote bietet Ihnen TLC an. Für DM 29,95 erhalten Sie das *War Pack*. Inhalt: *Panzer General 3D* (84%), *Team Apache* (79%), *Soldiers At War* sowie die *Commander's Edition* von *Silent Hunter* (72%). Die *Warhammer Collection* vereint *Warhammer, Im Schatten der gehörnten Ratte, Warhammer Epic 40.000: Final Liberation* sowie *Warhammer 40.000: Chaos Gate*. Für jeweils günstige DM 9,95 liefert Ihnen die *Superpreiswert*-Reihe im schlichten Jewel-Case die Spiele *Interstate '76* (86%), *Earthworm Jim* (85%), *Mechwarrior 2* (85%), *Dark Reign* (84%), *MDK* (83%), *M.A.X.* (81%), *Mechwarrior 2: Mercenaries* (80%), *War Wind 2* (80%), *Team Apache* (79%), *Creatures Deluxe* (79%), *Fantasy General* (75%), *Silent Hunter* (72%), *Azrael's Tear* (70%), *VP Powerboat Racing* (70%), *Descent 2* (70%), *Asteroids* (55%), *A-10 Cuba* (35%), *Chessmaster 5000*, *Dragon Lore*, *Dracula* und *Pitfall*.

Info: TLC, Keltenring 12, 82041 Oberhaching

Massenweise Spiele für den kleinen Geldbeutel gibt's von TLC. Unter den Titeln finden Sie ein paar echte Schmankerl.

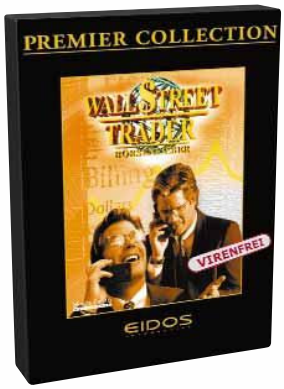


Wall Street Trader

Budgetspiel **Die Premier Collection bekommt Zuwachs**

Eidos bietet für Börseneinsteiger den richtigen Lehrstoff: Mit dem *Wall Street Trader* erwerben Sie für DM 39,95 spielerisch alle Kenntnisse um die einschlägigen Börsenbegriffe und Währungszusammenhänge. Bei dem von Bankern und Brokern entwickelten Spiel müssen Sie über 500 Zeitungs-, Radio- und TV-Meldungen im Auge behalten. Weiterhin erhältlich für nur DM 49,95 ist der bekannte *Tomb Raider 2 – Director's Cut* mit vier zusätzlichen Levels.

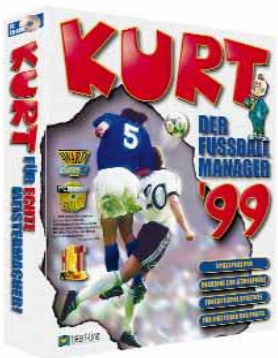
Info: http://www.eidos.de



Der Wall Street Trader präsentiert sich im typischen Design der Premier Collection von Eidos.

Kurt – Der Fußballmanager

Budgetspiel **Heart-Line beginnt die Saison in der Budgetliga**



In unserer Februarausgabe kürten wir Heart-Lines *Kurt* mit 87% zum König der Fußballmanager. Ab sofort können Sie das mit PCA-Gold ausgezeichnete Spiel mit dem gewöhnungsbedürftigen Namen bereits für schlappe 39 Mark aus dem Budgetbecken fischen.

Infos: http://www.de.kochmedia.com

Wer einen guten Fußballmanager sucht, ist mit Kurt gut beraten.

Außerdem

Schon wieder **Myst**: Für knapp 90 Mark können Sie ab sofort von TLC die **Myst Masterpiece Edition** erstehen mit verbesserten Grafik und Soundeffekten sowie einem neuen elektronischen Ratgeber. /// Für DM 29,95 gibt es von Havas Interactive jetzt das rundenbasierte Strategiespiel **Civil War Generals 2** (65%) in der Reihe Sierra Originals. Info: http://www.havas-interactive.de/.

Ich mein' ja nur



Pseudo-Frauen sind Schweine

*Nanu, was entdecke ich denn da in meinem Postkasten. Eine E-Mail von einer gewissen Babette. Zwar kenne ich keine Babette, aber mal schauen, was sie denn so nettes schreibt: „Hallo mein Schatz, wie geht es Dir denn? Ich war jetzt ein paar Wochen lang nicht mehr im Internet, aber Dich konnte ich nicht vergessen. Du warst mir bei unserem Chat sehr sympathisch. Leider ist mir dieser Online-Dienst hier zu teuer, und deswegen triffst Du mich jeden Abend bei T-Online in der Love-Lounge (Anm.: Name geändert) unter *1234567910#. Mein Name dort ist Babette. Um Dir die Wartezeit bis dahin zu vertreiben, schicke ich Dir ein Foto von meinem letzten FKK-Urlaub mit. Ich hoffe, Du hast nichts gegen freizügige Fotos. Bussi, Babette.“ Klingt ja toll, und das Bild sieht auch recht nett aus, aber natürlich ist diese E-Mail nicht von einer geilen Blondine mit Traummaßen an mich geschrieben worden, sondern von einem Mitarbeiter des Chat-Dienstes bei T-Online, der solche oder ähnliche E-Mails an Tausende von Leuten schickt. Zwar fallen die wenigsten darauf rein, doch wenn sich unter den 1.000 angeschriebenen ein Depp befindet, der darauf reinfällt und sich bei der Love-Lounge anmeldet, hat sich das ganze für den Betreiber bei Minutenpreisen von 6 Mark und mehr schon gelohnt. Denn die Babette, die mit dem ahnungslosen Opfer den ganzen Abend chattet, ist lediglich ein armer Student, der sich für das Verar*** anderer Leute ein paar Mark nebenher verdient. Warum ich Ihnen das erzähle? Weil Monat für Monat genug Leute auf so einen augenscheinlichen Schwachsinn reinfallen und täglich mehr solcher und ähnlicher E-Mails durchs Internet geistern.*

Christian Sauerteig

Dark Ages

Online-Rollenspiel **Nexons Onlinerollenspiel gestartet**



Die Grafik im Anime-Style ist zweckmäßig und dient einer flotten Spielperformance. Hier bekriegen sich gerade zwei Gilden.

Am 2. August fiel endlich der Starschuß zu Nexons Onlinerollenspiel *Dark Ages*, das in einer keltischen Phantasiewelt an der Grenze zwischen Licht und Dunkelheit spielt. Dem Spieler stehen mehr als 1.000 verschiedene Gegenstände sowie weit über 200 unterschiedliche Zaubersprüche und spezielle Fähigkeiten zur Verfügung. Laut den Entwicklern wurde sehr viel Wert auf die Kommunikation und Interaktion zwischen den Spielern gelegt, trotzdem wird es bei acht unterschiedlichen Religionen und mehreren Gilden auch zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommen. Die Software kann gratis heruntergeladen werden, und die ersten fünf Tage sind ebenfalls kostenlos, danach fällt eine monatliche Gebühr von $ 14,95 an.

Info:
http:// www.darkages.com

Außerdem

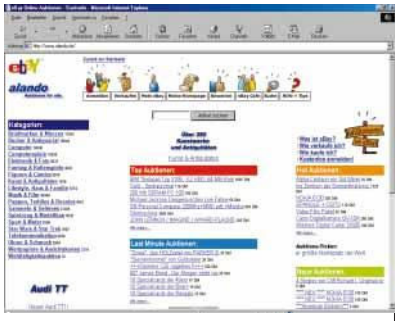
/// Zusammen mit **Verant Interactive** arbeitet **Sony Online** an einem Online-Echtzeitstrategiespiel namens Sovereign. /// **I-Magic** entwickelt momentan eine Online-Flugsimulation im Jetzeitalter. **JetBirds** soll im Korea- oder Vietnamkrieg spielen. /// Unter www.alltheweb.com ist seit wenigen Tagen die **weltgrößte Internet-Suchmaschine** zu erreichen. /// Unter www.eidos.de stehen ab sofort **vier Level** des **Tomb Raider 2 Directors Cut kostenlos zum Download** bereit. ///

Ebay Online Auktionen

Website **Der größte Marktplatz des WWW**

Top-Auktionen und ein riesiges Warenangebot zeichnen Ebay Deutschland aus, das vor wenigen Wochen noch auf den Namen Alando hörte, dann aber von dem amerikanischen Online-Auktionshaus für ein hübsches Sümmchen aufgekauft wurde. Dem Angebot kam das nur zugute, mit dem starken Partner im Rücken konnte Alando seinen ohnehin schon guten Service noch weiter ausbauen und bietet inzwischen wirklich für jeden etwas. Ein Blick auf die zahlreichen Schnäppchen und Raritäten lohnt sich garantiert!

Info:
http ://www.ebay.de



Egal ob ein Audi TT ab einer Mark, das Siemens C25 für 350,- DM oder eine goldene Schallplatte von John Lennon: Ebay hat einfach alles.

Wordox

Onlinespiel **Scrabble online spielen**

Bei der Onlinespieleplattform Won.net kann seit kurzem kostenlos eine sehr unterhaltsame Online-Variante des beliebten Kreuzworträtselspiels *Scrabble* gespielt werden. *Wordox* kann mit jedem gängigen Web-Browser, der Java unterstützt, gespielt werden und erfreut sich großer Beliebtheit, so daß sich problemlos rund um die Uhr Mitspieler finden lassen. Die Spielregeln sind wohl fast jedem bekannt, im Gegensatz zum klassischen Brettspiel benutzen bei *Wordox* alle Spieler die gleichen Buchstaben, von denen jeder auch nur einen Punkt wert ist. Ein Mordsspaß!

Info: http://www.won.net/gamerooms/quickgames/wordox/



Wie Scrabble kann auch dessen Online-Variante Wordox zu viert gespielt werden.

Ich mein' ja nur



Highscore 3.333.360

Es gibt Menschen, die sind noch verrückter als Spieleredakteure. Wie sonst soll ich mir erklären, was ein 33jähriger Soßenfabrikant aus Amerika geschafft hat? Billy Mitchell machte das Unmögliche möglich: Er legte Anfang Juli das perfekte Spiel aufs Parkett. Das heißt jetzt nicht, daß er ein Spiel programmiert hat, vor dem wir sabbernd auf die Knie gefallen und die 100%-Wertung gezückt haben. Nein, ein perfektes (Pac-Man-)Spiel ist das, woran sich schon ganze Generationen von Spielern erfolglos versuchten: Mitchell „verschlang" bei Pac-Man an einem Automaten jeden Punkt, jede Energiepille, jeden Geist und jedes Extra, bis das Spiel in Runde 256 den Löffel abgab. Die Punktzahl, die nach knapp sechs Stunden auf dem Monitor prangte, betrug 3.333.360. Besser geht's nicht. Und ich dachte, meine 383.330 Punkte bei Phoenix auf dem Atari 2600 seien nahe am Ende der Fahnenstange gewesen. Wenn Sie selbst auch nach Punkten jagen, werfen Sie doch mal einen Blick auf die Internetseite www.twingalaxies.com. Dort verwaltet Walter Day seit 1996 die weltweit besten Resultate. Beweisen müssen Sie Ihre Ruhmestaten entweder mit zwei Zeugen samt Bildschirmfoto, einem Videoband oder einem INP-Protokoll des Automatenemulators „MAME". PacMan-König Mitchell hält übrigens auch den Donkey-Kong-Rekord. Was lernen wir daraus? Quatsch braucht Soße.

Joachim Hesse



Den gelben Mampfer kennt fast jeder: PacMan begeisterte Millionen Spieler.

Erobert Codemasters die USA?

Die Spiele des Rennspielspezialisten Codemasters werden in den USA exklusiv von Activision vertrieben

Codemasters will in Zukunft den US-Markt für sich erobern und hat aus diesem Grund mit Activision ein exklusives Distributionsabkommen für Amerika abgeschlossen. Neben dem reinen Vertrieb wird Activision auch Schützenhilfe bei den kommenden Marketing-Fragen der Briten leisten. „Ich bin begeistert, daß wir die Vereinbarung mit Codemasters abschließen konnten. Nachdem wir uns innerhalb der letzten drei Jahre auf Europa konzentriert haben, halten wir die Zeit nun für gekommen, unsere Anstrengungen darauf zu konzentrieren, den richtigen Eintritt in den US-Markt zu finden und uns dort eine bedeutende Präsenz zu schaffen", erklärte Nick Wheelright, Geschäftsführer von Codemasters.



Nick Wheelright von Codemasters wagt den Vorstoß in die USA.

Außerdem

/// Die **BPjS** gab bekannt, daß Xatrix' Ego-Shooter *Kingpin* seit dem 1. August indiziert ist. /// Eidos hat für rund 23 Millionen Dollar den spanischen Softwareentwickler **Pyro Studios** (*Commandos*) und einen Aktienanteil von 75% an dem Distributor **Proein** gekauft. /// Interactive Magic (*Shadow Company*, *Flashpoint*) hat sämtliche Spieletitel an **Ubi Soft** (*Heroes of Might & Magic*, *Rayman*) verkauft und will sich nun unter dem Namen **iEntertainment Network** auf das Online-Spielegeschäft konzentrieren.



Vielen Tank: Vielleicht können Sie bald Computerspiele auch sonntags um Mitternacht erwerben, zusammen mit einer Tüte Chips und einem Sechserzug Bier.

Aral: Alles super?

Die Aral AG überlegt, in ihren Filialen Spiele zu verkaufen

In der bekannten Tankstellenkette Aral werden momentan einige Konzepte gewälzt, um das Angebot der Aral-Shops interessanter zu gestalten. So soll in Deutschland der Unterhaltungsbereich stark aufgerüstet werden. Deshalb könnten bald auch vermehrt PC- und Videospiele in den Regalen zu finden sein, wie ein Aral-Sprecher gegenüber dem Fachhandelsmagazin MCV bestätigte. Schon lange wird der Umsatzes nicht mehr alleine mit Treibstoff und Lebensmitteln erwirtschaftet. „Der Unterhaltungsbereich boomt. Deshalb werden wir uns auch zukünftig auf das „Non-food"-Sortiment konzentrieren", bekräftigt Frank Wolf, Geschäftsführer der Aral Shop GmbH. Gestützt wird diese Aussage von Marktstudien, die das Unternehmen durchgeführt hat. Momentan werden bereits hauseigene Titel wie *Super Rennen* und *FutureNet Cyberspiel* angeboten. PC Action empfiehlt als Testlauf den *Autobahn Raser*. Es stellt sich aber die Frage, ob Produktvielfalt und Beratungsservice an einer Tankstelle überhaupt geboten werden können.

Gelbe Karte von EA

EA warnt vor nichtlizenzierten Add-Ons und Lösungsbüchern.

Sie kennen bestimmt das Problem: Wenn ein Spiel sehr schwierig oder umfangreich ist, locken Lösungsbücher mit hilfreichen Tips. Haben Sie Ihr Lieblingsspiel durchgespielt, hoffen Sie auf Add-Ons, die dem Ganzen wieder neue Akzente verleihen. Solchen Produkten ohne offizielle Lizenz will EA nun den Garaus machen. Die Aachener berufen sich bei ihrem Vorhaben auf die vier Bereiche Urheberrecht, Markenrecht, Titelrecht und Wettbewerbsrecht. Wenn Sie also Namen, Bilder, Texte oder Verpackungen von EA-Spielen ohne Erlaubnis für Ihre eigenen Produkte nutzen, müssen Sie mit einem Schreiben vom Anwalt rechnen.



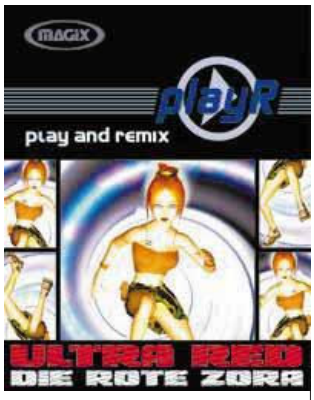
EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin: „Wir werden jedem Ärger bereiten, der unsere Markenrechte unberechtigt benutzt."

Ultra Red – Die rote Zora

Musiksoftware **Musiksoftware – Maxi-CD mit kreativer Note**

All denen, die gerne auf dem PC Musik machen, sind die Produkte von Magix seit langem ein Begriff. Ein neues Konzept verfolgt der Hersteller nun mit *Ultra Red – Die rote Zora:* Sie hören sich die aktuelle Single an und können die Klänge über den sogenannten PlayR in Echtzeit Ihren Wünschen gemäß manipulieren. Zwei Sample-Player ermöglichen die gleichzeitige Verarbeitung von 16 verschiedenen Sounds aus einem Pool von mehr als 200 Klangdateien, ein Cross-Fader erlaubt sanfte Überblendungen ebenso wie abrupte Brüche. Pitch, Tempo und Klangfarben lassen sich stufenlos verändern, und die Einbindung von effektvollen Videos ist kein Problem. *Ultra Red – Die rote Zora* ist zum Preis von DM 24,90 zu haben.

Info: http://www.magix.net



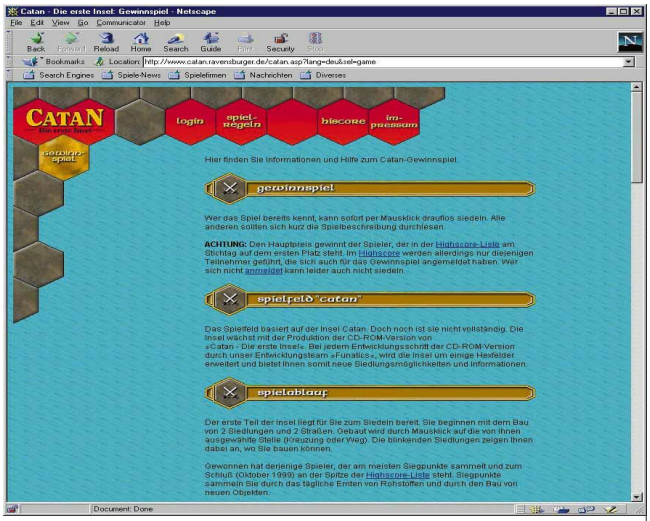
Soundgame nennt Magix das neue Konzept, nach dem sich die aktuelle Single von Ultra Red – Die rote Zora den eigenen Wünschen gemäß, remixen läßt.

Siedler von Catan

Gewinnspiel **Spieleprofis über die Schulter schauen**

Anläßlich der für Oktober geplanten Veröffentlichung der CD-ROM-Version der *Siedler von Catan* veranstaltet Ravensburger Interactive Media auf seinen Webseiten ein Gewinnspiel der besonderen Art: Wer die unten angegebene Internet-Adresse ansteuert, kann sich dort an einer „Light-Version“ des Spieleklassikers versuchen. Zeigen Sie beim Siedeln und Tauschen ein glückliches Händchen, kann es durchaus sein, daß Sie Klaus Teuber, Deutschlands bekanntestem Spiele-Macher, und den CD-ROM-Entwicklern Funatics Development einen Besuch abstatten dürfen, um hautnah mitzuerleben, wie ein Spiel entsteht.

Info:
http://www.catan.ravensburger.de



Bis zum Release der CD-ROM-Version von Siedler von Catan läuft auf den Internet-Seiten von Ravensburger Interactive Media ein entsprechendes Gewinnspiel.



Star Wars Episode I

Musik-CD

Der Soundtrack zum Film

Rechtzeitig zum Deutschland-Start des Kinofilms *Star Wars Episode 1 – Die Dunkle Bedrohung* am 19. August bringt Sony Classical John Williams' genialen Soundtrack auch auf Audio-CD auf den Markt. Wie bereits die ersten drei *Star Wars*-Soundtracks wurde auch *Die Dunkle Bedrohung* vom renommierten London Symphony Orchestra unter der Leitung von John Williams eingespielt.

Info: http://www.sonyclassical.de

Ich mein' ja nur



Ein Spiel, zwei Welten ...

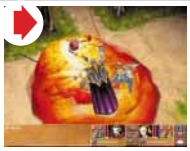
... Das trifft praktisch auf alle aktuellen Spiele zu, die einen Mehrspielermodus anbieten. Denn wer als Einzelspieler etwa Half-Life oder Unreal durchgespielt hat und irgendwann einmal gegen geübte menschliche Kontrahenten im Internet antritt, wird überrascht sein. Oft genug enden die ersten Gehversuche in totalen Niederlagen, und man wundert sich über die ultraschnellen Reaktionen und Reflexe seiner Kontrahenten. Der Grund für das Dilemma: Gerade in der 3D-Shooter-Szene verwischen die Grenzen zwischen Spaß und Sport durch internationale Ligen, hohe Preisgelder und Sponsoring immer mehr, so daß man als Anfänger gehörig trainieren muß, um irgendwann mal oben mitspielen zu können. Fazit: Kopf hoch und üben, üben, üben...

Dirk Gooding

Die andere Hitparade



GESELLIG! Die neue Multiplayer-Welle bei Ego-Shootern läuft mit Unreal Tournament zur Höchstform auf. Bei so viel Spielspaß ist es wirklich müßig zu streiten, ob es nun besser oder schlechter als Quake 3 Arena ist!



DIABOLISCH! Mit dem Action-Rollenspiel Darkstone machen die Pariser Delphine Studios ihren amerikanischen Kollegen von Blizzard mächtig Konkurrenz. Darkstone ist viel mehr als ein simpler Diablo-Klon.



KICKER! Die deutschen Fußball-Fans wird's freuen: Endlich widmet EA Sports den Bundesliga Stars ein eigenes Spiel, in dem man sich hervorragend mit seinem Lieblingsverein und seinen Fußballer-Idolen identifizieren kann!



ON SCREEN! Glaubt man Interplays Strategie-Epos Starfleet Command, geht es bei Kämpfen zwischen den verschiedenen Rassen in den Weiten des Alls eher gemächlich und nüchtern zu. Dicke Geduldsfäden erwünscht!



MATTSCHEIBE! Mit Hugo XL soll die Verblödung durch TV-Spielshows nun endlich auf den PC übertragen werden! Nur wer eine Schwäche für niveaulosen Schwachsinn hat, liegt mit diesem Programm goldrichtig.



Sonnenaufgang

Damit steht zumindest fest: *Tiberian Sun* ist fertig! *Command & Conquer 3* wird damit defintiv am 26. August in den Läden stehen, weitere Verzögerungen wird es nicht geben. Westwood-Chef Brett Sperry persönlich und sein PR-Chef Aaron Cohen bestätigten, daß es sich bei der von uns begutachteten Version um das Goldmaster der deutschen Version handelte. Sie fragen, warum Sie dann in dieser Ausgabe nicht endlich den ersehnten Test von *Tiberian Sun* lesen können? Ganz einfach, „Jede Redaktion bekam von Westwood und Electronic Arts genau einen Rechner zur Verfügung gestellt und genau einen Tag Zeit, um *C&C 3* zu prüfen. Und der Versuch, eine Test-CD aus Duisburg zu entführen, scheiterte. Das war definitiv zu wenig für einen fundierten Test, den wir Ihnen somit erst in der nächsten Ausgabe nachliefern werden. Westwoods panische Angst vor eventuellen Raubkopien und eine schon eher verständliche Geheimhaltungspolitik, die möglichst viele Storydetails bis zum Verkaufsstart zurückhalten soll, war der Grund für das ungewöhnliche Ereignis in Duisburgs Industriegebiet. Doch keine Sorge, die Zeit für Spekulationen ist abgelaufen, und die wichtigsten Infos über *Tiberian Sun* lesen Sie schon in dieser PC Action. Wir spielten die GDI-Kampagne bis zum letzten Level mit dem Namen „Das letzte Gefecht“. Von der NOD-Kampagne bewältigten wir sieben Missionen, außerdem blieb noch Zeit für zwei Multiplayer-Partien.

Geschichte schreibt sich fort

Tiberian Sun beinhaltet pro Seite zwischen 13 und 19 Kampagnenmissionen. Wie schon im ersten Teil der *Command & Conquer*-Serie haben Sie mehrfach die Wahl zwischen mehreren Konfliktgebieten, was die unterschiedliche Anzahl der zu bewältigenden Missionen erklärt. *C&C 3* knüpft nahtlos an die Hintergrundgeschichte des ersten Teils von 1995 an. Die Globale Defensive Initiative (GDI) hat in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts mit etlichen



Mittwoch, 7. August 1999, D-Day. Drei Redakteure machen sich auf zu einem alten Zechengelände in Duisburg-Meiderich. Im Gebläsehaus, inmitten von alten Gasleitungen, Druckventilen und Kohleöfen, hat sich die Geschäftsleitung von Westwood eingenistet, um der versammelten Fachpresse endlich eine spielbare Version des Titels zu präsentieren, der seit Monaten die Hitlisten der am sehnlichsten erwarteten Spiele anführt: Vorhang auf für Command & Conquer 3: Tiberian Sun.

am 26. August

Problemen zu kämpfen. Das giftige Mineral Tiberium hat sich ausgebreitet und weite Teile der Erde unbewohnbar gemacht. Die Bewohner der finanzkräftigen Nationen wurden zu den Polkappen evakuiert, wo die Kristalle weniger stark wuchern. Die Einwohner der dritten Welt wurden jedoch übergangen, sie müssen sich mit den lebensfeindlichen Bedingungen in ihren Heimatgebieten arrangieren. Schon bald kommt es zu den ersten Mutationen, und ausgerechnet die Bruderschaft von NOD scheint dank einiger Nahrungslieferungen die letzte Hoffnung für „die Vergessenen“ zu sein. Doch schon bald stellt sich heraus, daß die Gefolgsleute von Kane Experimente an der Bevölkerung durchführen – zahlreiche Bewohner werden zu willenlosen Cyborg-Killermaschinen. „Die Vergessenen“ begehren auf und es kommt zu einer Allianz mit der GDI, die sich einer wiedererstarkten Bruderschaft gegenübersieht. Schon bald zeigt sich auch, daß nicht alle Mutationen negative Auswirkungen auf die Kampfkraft der Bevölkerung haben.

Alles neu macht Teil 3?

Dies ist der Ausgangspunkt von Tiberian Sun, das im Verlauf des Spiels so manche Überraschung für Sie bereithält. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche Einheiten erstmals in einem *Command & Conquer*-Spiel auftauchen. Sie werden von Spezialeinheiten hören, die nur einmal gebaut werden dürfen, oder von Einheiten, die mehrere Erfahrungsstufen durchlaufen können, bis sie schließlich die Fähigkeit besitzen, etwa sich selbst zu heilen oder automatisch schwerem Kriegsgerät auszuweichen. Wir werden das Geheimnis des blauen Tiberiums lüften und sämtliche technischen Features beleuchten, die größtenteils zum ersten Mal im *Command & Conquer*-Universum zu entdecken sind. Auf dem ersten Mega-Screenshot können Sie endlich die Größe einer typischen *Tiberian Sun*-Karte einsehen und zugleich einige taktische Kniffe des Spiels begutachten. Und schließlich nutzten wir die Gelegenheit, um mit Westwood-Geschäftsführer Brett Sperry ein ausführliches Interview zu führen.

Das Imperium sch

Nie zuvor schrie die Fangemeinde so nach einem Spiel, nie zuvor waren die Erwartungen höher gesteckt. Kein Wunder, gilt doch der Hersteller als Erfinder der Echtzeitstrategiespiele, heißt Westwood und hat die Fans immer wieder vertröstet. Doch soviel vorweg: Das Warten hat sich wohl gelohnt.

„Kane lebt im Tode!“ Mit dieser Parole überlebte NOD nach der schweren Niederlage gegen die GDI im Untergrund. Als das Tiberium den Großteil der Erdoberfläche für Menschen unbewohnbar machte und sich die GDI an die Pole und in den Weltraum zurückzog, ergriff NOD die Gelegenheit und baute den Einfluß der Bruderschaft wieder aus. Ohne eine Führungsperson wie Kane bestand NOD jedoch nur aus kleinen Splittergruppen, die sich sogar gegenseitig heftige Kämpfe lieferten. Doch Kane lebt! Seine Rückkehr läutet den nächsten Krieg zwischen den Erzrivalen ein. Beide Parteien haben ihr Kriegswerkzeug weiterentwickelt und sorgen so für allerlei Überraschungen. Und die Erde selbst ist so stark verwandelt, daß alte Strategien ohnehin eine gründliche Überarbeitung benötigen.

Fakten

- Unmittelbare Fortsetzung von „Der Tiberium Konflikt“
- 2 Parteien: GDI und NOD
- Geheimnisse um Kane, NOD und Tiberium enthüllt
- Geniale Story und Videosequenzen
- Dichte Atmosphäre
- 13 bis 19 Missionen pro Seite
- Neue Voxel-Grafikengine
- 2 Auflösungen: 640x480/800x600
- Höhenstufen und verformbares Terrain
- Erfahrene Einheiten

Gute Aussichten

Die neue Grafik in *Tiberian Sun* markiert einen größeren Schritt nach vorne als zwischen der ursprünglichen Fassung des *Tiberium Konflikts* (320x200, DOS!) und *Alarmstufe Rot* (640x480, Win95). Mit der Voxel-Engine lassen sich echte 3D-Landschaften und Einheiten ohne 3D-Grafikkarten darstellen. Für die Performance sind nahezu ausschließlich Prozessorleistung und RAM-Speicher verantwortlich. Bei den zur Verfügung gestellten Rechnern handelte es sich um PIII 450 mit 128 MB RAM, auf denen *Tiberian Sun* in den beiden möglichen Auflösungen von 640x480 und 800x600 Pixeln erwartungsgemäß flüssig lief. Ob das auch auf langsameren Maschinen der Fall sein wird, erfahren Sie im Test der nächsten Ausgabe, wenn die Redaktion *Tiberian Sun* auf dem Prüfstand begutachtet hat. Die zwei Auflösungen zeigen Terrain und Einheiten mit den gleichen Details an, bei 800x600 ist lediglich ein größerer Ausschnitt der Karte sichtbar. Speziell die kleinen Infanteristen sind deutlich pixeliger als in den Vorgängern. Erinnern Sie sich an rauchende Soldaten, die Liegestütze machen und Kaffee trinken? Derartige Feinheiten sind in C&C 3 nicht auszumachen. Ehedem angekündigte Features wie der Tag-/Nachtwechsel innerhalb der Missionen oder etwa sich



lägt zurück

bildende Spuren im Schnee haben wir ebenfalls nicht entdeckt. Dafür gerieten die Rotationsbewegungen der Einheiten deutlich weicher, Bewegungsstufen sind hier nicht mehr erkennbar. Der Karte fehlt es aber an verzierenden Animationen. Gewässer wirken statisch, Flüsse fast wie mit einem dicken Pinsel in die Täler gekleistert. Wenige Pixel sollen eine Illusion von Bewegung kreieren, die aber ziemlich mißlungen ist. Nur wenn Einheiten das Wasser überqueren, wird eine Art Bugwelle angedeutet. Da zeigte sich das dreidimensionale Gelände deutlich beeindruckender.

Echtes 3D?

Höhenstufen existieren in *Tiberian Sun* in drei Formen: Jäh abfallende Klippen, wie sie aus den Vorgängern bekannt sind, stellen für sämtliche Bodenfahrzeuge ein Hindernis dar. Von unten können Einheiten keine Gebiete oberhalb einer Klippe erforschen, diese Bereiche sind nach wie vor nicht einzusehen. Feindliche Truppen können so gefahrlos von oben ihre tiefer gelegenen Gegner aufs Korn nehmen. Rampen verbinden die unterschiedlichen Höhenebenen. Sie erfüllen die gleiche Funktion wie in den Vorgängern, allerdings sehen sie deutlich dreidimensionaler aus. Brücken können das Tal zwischen zwei gleich hohen Klippen überspannen. Flüssen, Brücken und Klippen kommen auf einer Karte besondere strategische Bedeutung zu. Die einzig neuen dreidimensionalen Elemente sind die kleinen Hügel und Terrassen. Diese Höhenunterschiede wirken sich auf die Geschwindigkeit der Einheiten aus – abwärts geht's halt schneller. Hügel und Terrassen sind aber niemals so hoch, daß man sie als Auffahrt zu einer höhergelegenen Klippe nutzen könnte. Sicht- und Schußvorteile sind vorhanden, da die Diskusgranaten der Grenadiere von kleinen Steigungen abprallen.

Dynamisches Schlachtfeld

In *C&C 3* verursachen Explosionen erstmals Krater, die nicht nur als optisches Bonbon dienen. Bodeneinheiten sind auf zerbombten Landstrichen langsamer, so als würden sie einen Berg erklimmen. Ähnliche Probleme haben Tunnelgräber der NOD, die in einer Kraterlandschaft kaum bis zur Oberfläche durchdringen. Rauhes Gelände vor der eigenen Verteidigung kann sicherlich den Ausgang einer Schlacht beeinflussen, da die Angreifer nur langsam vorrücken können. Klippen und Rampen lassen sich nicht sprengen, genauso wenig dürfen Sie den Verlauf von Gewässern ändern. Hier stößt das dynamische Schlachtfeld an seine Grenzen, so groß sind die Auswirkungen der Krater dann auch nicht. Viel wichtiger sind die Ausbreitung der Tiberiumkristalle und des neuen Tiberiumunkrauts. Mutierte Bäume speien die bekannten grünen Kristalle aus, während das gefährliche, weil explosive blaue Tiberium nur langsam nachwächst. Im Gegensatz zum *Tiberum Konflikt* ist es nahezu unmöglich, ein Tiberiumfeld permanent abzuernten. Selbst wenn ein blaues Tiberiumfeld explodiert, bleiben noch einige Kristalle zurück, die sich wieder ausbreiten. Sammler voll mit blauem Tiberium sind in der Tat rollende Sprengkörper. Eine Explosion ist aber dennoch nicht so gewaltig, als daß sich der gezielte Beschuß von Sammlern als effektive Bombe einsetzen ließe.



Kommentar



Alexander Geltenpoth

Tatsächlich bin ich überrascht, daß C&C 3 so gut gelungen ist. Natürlich fehlen viele Features, wie sie für Earth 2150, Age of Kings oder Dark Reign 2 angekündigt sind, aber auch ohne diese Inhalte ist Tiberian Sun spannender und anspruchsvoller als je zuvor. Wenn sich der Eindruck des ersten Tages in der ausführlicheren Testphase bestätigt, wovon man ausgehen kann, erobert C&C den Thron der Echtzeitstrategie zurück.



Christian Bigge

Die Spielgrafik ist gut, haut mich aber nicht vom Hocker. Dafür sind die Einheiten zu pixelig. Überrascht war ich auch, daß wir bei nur einem Tag Spielzeit so weit gekommen sind. Ungeschlagen ist aber die Atmosphäre: Wo sonst bekommt man so spannende Zwischensequenzen geboten? Letztlich bietet Tiberian Sun genau das, was sich C&C-Fans vom 3. Teil der Serie erwarten durften. Ich werde es jedenfalls mit Freude durchzocken!



Dirk Gooding

Westwood wird bestimmt keine Preise für Innovationen oder grafische Meisterleistungen gewinnen, aber in puncto Spielatmosphäre ist und bleibt C&C einfach die Referenz und wird sicherlich alle alten und neuen Fans in seinen Bann ziehen. Am meisten beeindruckt hat mich die Künstliche Intelligenz der Computergegner, die uns in den gespielten Missionen ordentlich Paroli geboten hat und Fehler gnadenlos bestrafte.

Neues von der Front

Neben den obligatorischen neuen Einheiten und Gebäuden bietet *C&C 3* gegenüber seinen Vorgängern in puncto Grafik und Spieldesign weitere frische Features, die heutzutage zu einem modernen Echtzeit-Strategiespiel einfach dazugehören. Neben dynamischen Lichteffekten, einer höheren Auflösung von 800x600 und einer Farbtiefe von 65.000 Farben hat Westwood vor allem daran gearbeitet, das virtuelle Schlachtfeld interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten.



1 Über diese Brücke kann der Gegner heimlich Einheiten in unseren Rücken schicken. Kurzerhand ziehen wir ein paar Panzer und Mechs zusammen, um sie unbrauchbar zu machen. 2 Geschafft! Die Brücke ist zerstört, und wir können uns auf andere Dinge konzentrieren. 3 Mit einem Ingenieur reparieren wir die Brücke wieder und greifen den Gegner auf der anderen Seite an.



Zu groß für Hangar 18? Dieses außerirdische Raumschiff hat offensichtlich eine unangenehme Bruchlandung hinter sich und ist vielleicht sogar der Schlüssel, der Kanes erneutes Auftauchen erklärt.



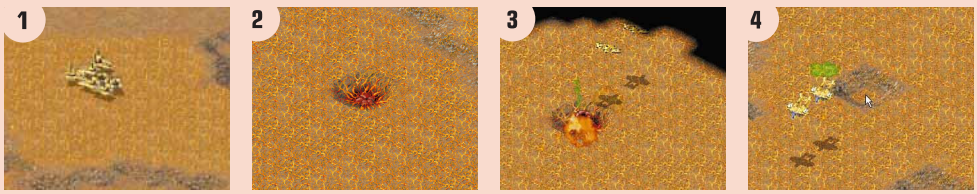


Dynamische Lichteffekte: Während die NOD-Einrichtungen zunächst einen roten Schimmer auf den gesamten Hügel werfen, ist das Licht nach der Zerstörung zweier Gebäude weniger intensiv.

Unter dem Oberbegriff „Dynamisches Schlachtfeld" legen Ionenstürme Lufteinheiten und fortgeschrittene Waffensysteme lahm, werden Brücken je nach Bedarf entweder zerstört oder durch Ingenieure instandgesetzt und ganze Landstriche durch Explosionen verwüstet. Sporadisch vom Himmel fallende Tiberium-Meteore hinterlassen nicht nur tiefe Krater, sondern erzeugen auch neue Tiberiumfelder rund um ihre Aufschlagstelle. Das wertvolle Tiberium hat allerdings äußerst negative Effekte auf die gesamte Umwelt. Abgesehen von mutierten Tieren überziehen giftige, rötliche Tiberiumadern das Schlachtfeld und sind eine ernsthafte Bedrohung für fast alle Bodeneinheiten, die sich darüber fortbewegen. Wer es gerne romantisch mag, kann diesmal sämtliche Wälder in kleine Lagerfeuer verwandeln, um so freie Sicht zu bekommen oder versteckten Infanterieeinheiten eine heiße Überraschung zu bereiten. Zugefrorene Seen bringen weitere taktische Möglichkeiten ins Spiel und können für unvorhergesehene Angriffe benutzt werden, brechen aber unter allzu großer Last ein.

Übung macht den Meister

Insgesamt gibt es in *C&C 3* drei verschiedene Erfahrungsstufen für die Einheiten, die je nach Art der Einheit für mehr Panzerung, höhere Geschwindigkeit oder stärkere Feuerkraft sorgen. Zu diesen drei grundsätzlichen Eigenschaften können in manchen Fällen auch Spezialfähigkeiten hinzukommen. Eine größere Reichweite der Waffensysteme oder ein weiterer Sichtradius, die Fähigkeit zur Tarnung, Immunität gegenüber Tiberium und die Möglichkeit der Selbstregeneration erweitern die taktischen Möglichkeiten. Ein spezielles Wertesystem sorgt für die gerechte Verteilung der Erfahrungspunkte. Ein Panzer bekommt beispielsweise für einen zerstörten gegnerischen Panzer wesentlich mehr Erfahrung zugesprochen als für einen beseitigten Infanteristen. Unter dieser Voraussetzung kann es doch von Vorteil sein, erfahrene Einheiten nicht zu verheizen, sondern rechtzeitig zurückzuziehen und wieder aufzupäppeln.



2 Unseren Hover-Panzern kann in diesem Terrain glücklicherweise nichts passieren. Für alle anderen Bodeneinheiten heißt es: Abstand halten. 2 Der Ursprung allen Übels: Dieses Ungetüm ist für die Verseuchung der Umgebung verantwortlich. 3 Wir schicken Kammerjäger in der Gestalt zweier Orca-Bomber, die sich gebührend um den „Problempatienten" kümmern. 4 Operation erfolgreich, Patient tot. Die grüne Säurewolke kann allerdings noch gefährlich werden.

Landschaftsgestaltung

Komplett neu ist das Tiberiumunkraut. Von einem zentralen Trichter aus bedeckt es zunehmend die ganze Karte. Nur Mauern können es aus der eigenen Basis halten. Bodeneinheiten, die sich auf dem Kraut bewegen, nehmen schweren Schaden, nur wenige Sekunden bedeuten selbst für einen Titan-Mech das Ende. NOD indes erntet das Kraut wie Tiberium und baut daraus chemische Waffen. Die GDI können mit ihren Schwebepanzern und Orcas gefahrlos das Übel an der Wurzel vernichten. Nach kurzem Bombardement des Trichters zieht sich die mutierte Pflanze zurück und stirbt ab. Im Vergleich dazu bieten kleine Wäldchen nur ein kurzes Vergnügen. Ein paar gezielte Schüsse reichen aus, um Bäume abzufackeln. Strategisch wirkt sich die Brandrodung kaum aus, da sich hinter Bäumen bestenfalls einzelne Infanteristen verstecken können. Zufrierende und auftauende Gewässer sind ebenfalls einmalige Phänomene, die nur in wenigen Einzelspielermissionen auftreten, hier aber tatsächlich in die strategischen Überlegungen einbezogen werden sollten. Unvorhersehbar hingegen sind Ionenstürme und Meteoritenschauer. Während eines Ionensturms liegt sämtliches Hightech-Gerät lahm. Währenddessen sind einfache Fahrzeuge und Infanteristen die Herren des Schlachtfeldes. Meteoriten schaffen neue Tiberiumfelder und zerstören nebenbei Gebäude und Einheiten, auf denen sie einschlagen. Diese „Wetterereignisse" treten nur in speziellen Missionen auf. Im Mehrspielermodus hingegen unterliegen sie dem Zufall.

Schlachtfelder nach Maß

Sämtliche Levelkarten sind deutlich größer als bei den Vorgängern. 128 Felder sind hier schon fast das Minimum. Auf den liebevoll gestalteten Missionskarten gibt es dementspre-



Eine der leichten Tutorial-Missionen: Hassans Sender ist so gut wie eingenommen, ein Ingenieur ist schon unterwegs.



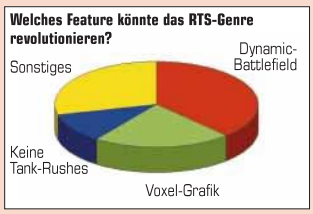
Eine rötlich schimmernde NOD-Basis im ewigen Eis wird von Titanen-Mechs angegriffen.

chend viel zu erkunden. Im Mehrspielermodus hingegen werden Taktiken wie der gewöhnliche Tank Rush in den ersten paar Minuten durch die Kartengröße erschwert, einfach weil es relativ lange dauert, bis der Gegner aufgespürt ist und schließlich die Armee dann auch dort eintrifft. Ein Karten- oder gar Missionseditor liegt *C&C 3* nicht bei. Laut Westwood ist der vorhandene Editor viel zu kompliziert. *Tiberian Sun* soll trotzdem im Mehrspielermodus abwechslungsreichen und damit langen Spielspaß bieten, dazu dient der integrierte Kartengenerator. Mit wenigen Einstellungen darf der Spieler Größe und Inhalt einer Karte festlegen, die das Spiel in wenigen Sekunden dann zufällig berechnet. Typische Karteninhalte sind Tiberiummenge, Anzahl der Vorkommen, Flüsse, Berge, Klippen, Anzahl der Startpunkte für Spieler und Anzahl der Zugänge zu diesen Gebieten. Über die praktische Voransicht kann man sofort feststellen, ob die neue Karte gefällt oder nicht. Diese Karten dürfen Sie abspeichern und jederzeit wieder laden. Gerade in den Turnieren über Westwood Online dürften zufällig generierte Karten für Chancengleichheit sorgen. Wie schon für *C&C 2, Sole Survivor* und *Dune 2000* will Westwood regelmäßig Turniere organisieren, in denen sich die besten Spieler der Welt messen und Preise gewinnen können. Schon nach wenigen Tagen dürfte sich speziell hier zeigen, ob NOD oder GDI gewisse Vorteile im Mehrspielermodus haben oder ob ihre Kräfte wirklich

Das Urteil der Fans:

Nur um Mißverständnissen vorzubeugen: Das C&C-3-Spielerforum findet in dieser Ausgabe aufgrund der ohnehin sehr ausführlichen C&C-3-Berichterstattung nicht in gewohnter Weise statt, sondern als Bestandteil des Thema des Monats. Im Mittelpunkt steht diesmal die Auswertung einer Umfrage, die wir auf der deutschen Tiberian-Sun-Homepage veranstalteten.

Die meistgewünschten Features



Wir haben unsere Leser gefragt, welches Feature in *Tiberian Sun* das Echtzeitstrategiegenre wohl revolutionieren könnte. Klar die Nase vorn hat in diesem Bereich das sogenannte „dynamische Schlachtfeld". Anscheinend wünschen die Spieler sich in erster Linie ein bißchen mehr Realismus. Kurz nach dem „Dynamic Battlefield" folgt die neue Voxelgrafik. Besonders beeindruckend sind, so einige Befragte, die Lichteffekte. An dritter Stelle der Liste steht die Möglichkeit, Tank-Rushes zu verhindern. Das ist zwar im eigentlichen Sinne kein Feature, wenn sich das in den meisten Echtzeitstrategiespielen durchsetzen würde, käme das dem Spielspaß jedoch zugute; taktisches Vorgehen wäre nötiger denn je.

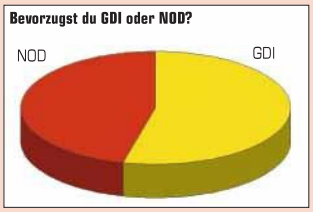
Die wichtigste Verbesserung?



Die nächste Frage galt der Verbesserung, die gegenüber *C&C 1* und *2* am meisten ins Gewicht fällt. Das dynamische Schlachtfeld und die neue Voxelgrafik führen hier die Liste mit zusammen 62 Prozent klar an. 15 Prozent der Umfrageteilnehmer begrüßen die Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag zu geben. Ein weitaus geringerer Prozentsatz von *C&C*-Spielern freut sich darüber, Brücken reparieren oder Tank-Rushes verhindern zu können.

Anm. der Redaktion: Das sog. dynamische Schlachtfeld macht sich nur in wenigen Fällen bemerkbar, und zwar hauptsächlich, wenn Brücken zerstört oder repariert werden. Leider dürfen nicht mehrere Bauteile für Mauern gleichzeitig in Auftrag gegeben werden, mehrere Einheiten dagegen schon.

Gut oder böse?



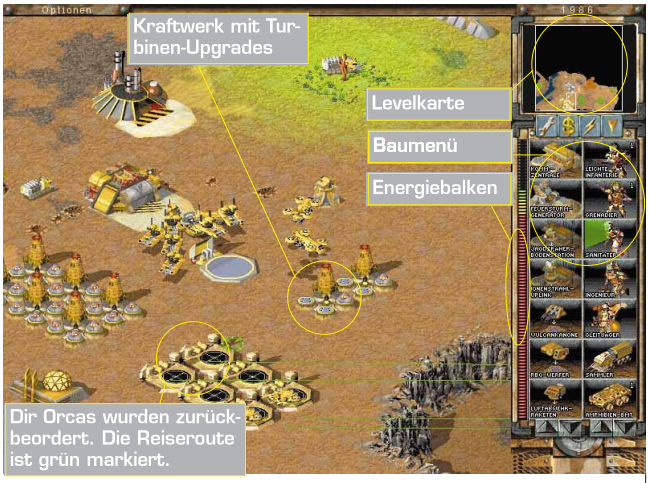
Ferner wollten wir wissen, ob die Spieler eher GDI oder doch NOD bevorzugen. Hier gewann die GDI mit 54 Prozent der Stimmen. Natürlich haben wir auch nach dem Warum und Wieso gefragt: die GDI-Spieler mögen es, die Welt von den bösen NOD-Soldaten zu befreien. Den NOD-Spielern hingegen macht es Spaß, mal „einfach böse zu sein".

Anm. der Redaktion: Nach einer ersten Einschätzung scheint GDI einfacher zu spielen zu sein. Besonders der STitan-Mech erwies sich hier als besonders stark. NOD verfügt insgesamt über schwächere, aber meist

gut ausbalanciert sind. Wir können Ihnen diese Erkenntnis erst im nächsten Heft liefern, da die Zeit für eine endgültige Beurteilung des Balancing nicht ausreichte.

Klassische Spielweise

Obwohl *C&C 3* komplexer ist und deutlich mehr Strategien zuläßt, bleibt die Spielweise, wie von klassischen Echtzeitstrategiespielen gewohnt, sehr einfach. *C&C*-Veteranen benötigen keine Eingewöhnungsphase, sondern können sofort loslegen. Gerade die ersten paar Missionen mit Tutorial-Charakter sind so in wenigen Minuten gelöst. Wie Sie einen Level gewinnen, ist dabei irrelevant. Ihre Truppen sammeln zwar Erfahrungen und verbessern so ihre Fähigkeiten, aber nur in den wenigen mehrteiligen Szenarien können Sie Einheiten innerhalb der Kampagne übernehmen. Abgesehen von Spezialeinheiten, wie die drei Kommandos der „Vergessenen“ oder etwa der Mammut-MKII, die Sie während des Spiels wirklich „beschützen“ sollten, spielt der Erfahrungslevel der Truppen nur eine untergeordnete Rolle. Masse statt Klasse – selbst die einfachen Infanteristen sind in Rudeln sehr gefährlich, egal ob sie nun schon Veteranenstatus haben oder nicht. Meist ist es einfacher, ein paar neue Einheiten zu produzieren, als etwa darauf zu warten, bis sich Veteranen selbst geheilt haben. In *Tiberian Sun* existiert auch kein Einheitenlimit, das heißt, es dürfen unendlich viele normale Truppen gleichzeitig auf der Karte existieren. Immerhin ist es Westwood gelungen, einige Möglichkeiten zu integrieren, die den typischen Tank Rush verhindern können. Die EMP-Kanone legt beispiels-



Eine typische, gut ausgebaute GDI-Basis. Durch Gebäude-Upgrades sparen Sie Platz für vielfältige Installationen.

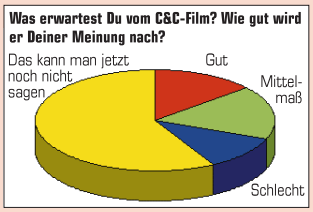
Online-Umfrage zu C&C 3

schnellere Einheiten und ist für gewiefte Taktiker wahrscheinlich interessanter.

Innovation: Ja oder Nein?

Interessant, aber nicht überraschend waren die Antworten auf die Frage „Ist *C&C 3* innovativ genug, oder mixt Westwood lediglich die besten Bestandteile anderer Spiele zusammen?“.
Klares Ergebnis: Natürlich macht Westwood „Anleihen“ bei anderen Spielen, genug Innovation ist aber trotzdem mit dabei. Lediglich 10 Prozent waren der Meinung, Westwood würde nur „abgucken“.
Anm. der Redaktion:
Westwood hat es sicherlich nicht nötig, von anderen Features abzuschauen, schließlich haben sie das Genre selbst „erfunden“. C&C 3 ist so innovativ, wie ein klassisches Echtzeitstrategiespiel sein kann.

Wie gut wird der C&C-Film?



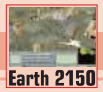
Dem *C&C*-Film dagegen stehen die Fans mit gemischten Gefühlen gegenüber. Die meisten Befragten tendieren dazu, nicht allzu hohe Erwartungen an den Film zu haben. Lediglich 14 Prozent der Teilnehmer meinen, der Film würde auf jeden Fall gut werden. Als Grund wurde oft die Tatsache genannt, daß die Westwoodler bis jetzt keinerlei Erfahrung mit Filmen haben. Aber das muß ja nichts heißen, die Zwischensequenzen in *C&C* sind schließlich auch fast filmreif. So mancher glaubt, die *C&C*-Story hätte durchaus das Potential, in einem Film umgesetzt zu werden.

Anm. der Redaktion: Noch steht nicht hundertprozentig fest, ob es überhaupt einen C&C-Film geben wird. Lesen Sie dazu auch das Interview mit Brett Sperry.

Wie hoch sind die Erfolgsaussichten von C&C3

Natürlich fragten wir uns generell, wie stark das Interesse an *C&C 3* ist und ob das Spiel wohl ein Erfolg wird. Die Antworten waren ziemlich klar: Fast alle Fans sind sehr ungeduldig und haben die Absicht, am ersten Verkaufstag die Läden zu stürmen bzw. haben schon vorbestellt. Nur bei einer verschwindend kleinen Minderheit der befragten Personen war das Interesse ein wenig geringer. Dieses Ergebnis ist sicherlich kaum verwunderlich, da ja fast alle Besucher von TiberianSun.de eingefleischte *C&C*-Fans sind. Bis auf eine Ausnahme meinten alle Befrag-

Vergleich

	 C&C 1 Gold	 C&C 2	 C&C 3	 StarCraft	 Earth 2150
Technik					
Max. Auflösung	640x480	640x480	800x600	640x480	1.600x1.200
Zwischensequenzen	Ja/manchmal	Ja/manchmal	Ja	Ja/manchmal	Ja
Endsequenzen	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Missionbriefings	Video und Text	Video und Text	Text	Video und Text	Video und Text
Farbtiefe	256 Farben	256 Farben	16 Bit	256 Farben	16 Bit/32 Bit
3D-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Spielausstattung					
Rassen	2	2	2	3	3
Einzelmissionen	2x15=30	2x14=28	2x18=36	3x10=30	3x30=90
Missionsaufbau	Linear	Linear	Linear	Linear	Nicht Linear
Verzweigte Missionen	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
Terrainarten	2	3	3	5	7
Zahl der Einheiten	ca. 2x12	ca. 2x20	ca. 2x20	ca. 3x12	50 Chassis
Zahl der Gebäude	ca. 2x11	ca. 2x17	ca. 2x20	ca. 3x15	ca. 3x20
Ressourcen	Tiberium, Energie	Gold, Energie	Tiberium, Energie	Gas, Kristalle, Nachschub: Pylonen, Depots, Overlords	Erz, Energie
Gebäudeupgrades	Nein	Nein	Bedingt	Ja	Ja
Einheitenupgrades	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Waffengattungen	Boden, Luft	Boden, Luft, See	Boden, Luft	Boden, Luft	Boden, Luft, See
Erfahrene Einheiten	Nein	Nein	3 Stufen	Nein	8 Stufen
Fog of War	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Ansicht	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch	3D
Höhenunterschiede	2	2	13	2	Unendlich
Sichtlinien	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja
Formationen	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Wegpunkte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Schwierigkeitsstufen	Nein	Ja	Ja	Nein	Ja
Editor	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja

weise größere Panzerverbände für einige Augenblicke lahm. Die Zeit reicht meist aus, um eine Schlacht zu gewinnen. Zum Glück zeigte *C&C 3* auch bei größten Einheitenansammlungen keine Schwächen bei den Wegfindungsroutinen. Befinden Sie sich an der rechten oberen Ecke einer Karte, wird ein dorthin beorderter Soldat selbst dann dort ankommen, wenn sich die eigene Basis am entgegengesetzten Ende der Map befindet. Wollen Sie einen Verband etwa über eine enge Brücke bewegen, die zuvor von einem Ingenieur repariert wurde, marschieren die ersten Einheiten sofort los und die anderen warten, bis der Zugang zur Brücke wieder frei wird. Lediglich die Tiberiumsammler – man traut es sich kaum zu sagen – glänzen erneut nicht durch Klugheit. Volle Sammler warten mit dem Löschen ihrer Ladung brav neben einer leeren Fabrik, sollte ein weiter entfernter Kollege seinen Marschbefehl eher bekommen haben. Jeder Sammler fährt zudem nur die ihm zugewiesene Fabrik an, selbst wenn sich eine andere in unmittelbarer Nähe befindet. Das hätte wirklich nicht mehr sein müssen!

Lebendiges Ambiente

In einem Punkt ist *Tiberian Sun* unumstritten unerreicht. Es strahlt mehr Atmosphäre aus als jeder andere Genrevertreter. In den Missionen spornt die fetzige Musik zu Höchstleistungen an, und die Sprachausgabe der Einheiten versetzt den Spieler sofort auf den Feldherrenhügel. Das farbige Licht der NOD-Gebäude und Tiberiumfelder generieren eine ideale Stimmung. Stärker als je zuvor beeindrucken die Videosequenzen und erzählen eine spannende Geschichte, die wir Ihnen an dieser Stelle noch nicht ganz verraten wollen. Anders als etwa bei *StarCraft*, wo die Hintergrundgeschichte von vielen nur als schmückendes Beiwerk zu motivierenden Missionen bewertet wurde, spielen Sie die C&C-Missionen, um endlich den Fortgang der Handlung sehen zu können. Warum man allerdings Oberfiesling Kane in der deutschen

Das Urteil der Fans:

ten, *C&C 3* werde auf jeden Fall ein kommerzieller Erfolg.
Anm. der Redaktion: C&C 3 wird garantiert ein kommerzieller Erfolg. Electronic Arts stellt ca. 1.000.000 deutsche Versionen in den Handel, um der geschätzten Nachfrage nachzukommen. Weniger schön ist sicherlich, daß das Spiel voraussichtlich rund 100 Mark kosten wird.

Hohe Erwartungshaltung

Wie ungeduldig warten die Internet-Surfer auf *Tiberian Sun*? Zu dieser Frage haben sich die Fans wirklich die bizarrsten Dinge einfallen lassen: Die Antworten gingen von „Wenn es nicht bald kommt, springe ich vom Hochhaus!" bis zu zweifelhaften Ansinnen wie „Ich werde eine Bombe vor die Westwood-Firmenzentrale legen, wenn die Terminverschieberei nicht bald aufhört." Lediglich drei Personen meinten, ihr Interesse hätte durch die häufigen Release-Verschiebungen deutlich nachgelassen.
Anm. der Redaktion: Das Warten hat ein Ende. C&C 3 wird am 26. August in den Läden stehen, wir spielten am 3./4. August schon die endgültige Version.

Noch mehr C&C?

Wird eine Fortsetzung von *C&C 3* überhaupt noch gewünscht, wollten wir wissen. Ein klares „Ja!" war die Antwort. Jedoch würden viele Spieler gerne eine einflußreiche fremde (Alien-)Macht im Spiel sehen, der ewige GDI-gegen-NOD-Krieg soll nach Meinung der Fans mit neuen Story-Zutaten wieder etwas aufgefrischt werden. Die Fans wollen einfach mehr über die Aliens wissen und warum diese das Tiberium in Richtung Erde schleudern.
Anm. der Redaktion: Auch C&C 4 wird es geben, zunächst jedoch eine Mission-CD. Sperry gab den Erscheinungstermin von C&C 4 schelmisch mit „Vor dem Jahr 2010" bekannt.

Vorne, Vorne an der Wand ...





Nach jeder Mission (!) werden Sie mit einer stimmungsvollen Videosequenz belohnt.



Der Maulwurfpanzer der NOD kann sich eingraben und fungiert dann als Artilleriegeschütz.

Version ein solches Fistelstimmchen verpaßt hat, bleibt uns ein Rätsel. Bilden Sie sich selbst ein Urteil anhand des deutschen Trailers auf unserer Cover-CD! Bei den Missionszielen greift Westwood auf Altbewährtes zurück. Mal müssen Sie mit ein paar Einheiten eine Basis einnehmen, mal sind Gefangene zu befreien, mal müssen Sie lediglich ein Objekt gegen eine starke Übermacht verteidigen. Meist jedoch befriedigt Westwood die Erwartungen der Mehrheit und läßt es zu, zunächst eine Basis üppig auszubauen, um dann im Spielverlauf zur Entscheidungsschlacht zu blasen. Die Gegner-KI konnte uns im Probespiel übrigens durchaus überzeugen. Meist enttarnte der Computergegner Lücken in der Verteidigung schnell und griff diese dann gezielt an. Während die ersten Levels kinderleicht sind, haben auch erfahrene Spieler etwa ab der siebten Mission beider Kampagnen echte Hürden zu nehmen. Im Multiplayer-Spiel präsentierte sich bereits der zweite der insgesamt drei KI-Levels ziemlich stark. Sehr gut! Insgesamt bietet *Tiberian Sun* solide C&C-Unterhaltung ohne allzu gravierende Schwächen. Allerdings sind die meisten Missionen etwas kurz geraten. Profis können jede der Kampagnen, die aus 13 bis 19 Missionen bestehen, in zehn bis 15 Stunden bewältigen. Das ist definitiv nicht genug, um sich an *C&C 3* satt zu spielen. Aber der Nachschub ist gesichert. Westwood hat eine Mission-CD angekündigt, die neue Kampagnen, eine neue Story samt Zwischensequenzen und erweiterte Mehrspielermodi beinhalten soll.

Christian Bigge
Alexander Geltenpoth
Dirk Gooding

C&C Tiberian Sun

Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: 8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. Internet
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Westwood/Electronic Arts
Veröffentlichung: 26. August 1999 **Genre:** Echtzeitstr.
Vergleichbar mit: Alarmstufe Rot, Tiberium Konflikt, StarCraft

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Perfekte Atmosphäre, spannende Story, gute Spielbarkeit – Tiberian Sun überzeugt insgesamt, offenbart aber einige Detailschwächen. «

Online-Umfrage zu C&C 3

Ist die Grafik von *C&C 3* gut? Ist sie wirklich gut? Oder einfach nur noch mittelmäßig? 64 Prozent der Befragten meinten, die Grafik wäre gut. 13 Prozent gaben an, die Grafik wäre super, der Rest verteilt sich auf „Schlecht" und „Untere Mittelklasse". Im Grunde kann ich persönlich absolut nicht verstehen, wieso praktisch alle Computermagazine schreiben, die Grafik wäre nur noch gehobene Mittelklasse. Die Lichteffekte z. B. stellen für mich ein absolutes Genre-Highlight dar. Irre ich mich? Kommentare an alex@tiberiansun.de!

Anm. der Redaktion: Zu dieser Frage haben wir uns im Artikel ausgiebig geäußert. Fazit: Die Grafik ist gut, aber nicht perfekt!

Ausgeglichenheit

Die letzte Frage zielte darauf ab, ob die Fans es Westwood zutrauen, in Sachen Gameplay ganze Arbeit zu leisten. Konkret haben wir danach gefragt, ob es Westwood gelingen wird, GDI und NOD wieder so gut wie in *C&C1* auszubalancieren. Etwa 75 Prozent der Befragten haben in dieser Hinsicht Vertrauen in Westwood, lediglich 25 Prozent glauben, eine der beiden Seiten sei im Vorteil. *Anm. der Redaktion: In C&C 1 waren GDI und NOD unserer Meinung nach nicht optimal ausbalanciert. Vor dem Patch war GDI, nach dem Update NOD leicht unterlegen. Bis jetzt konnte die Redaktion nur zwei Mehrspieler-Matches durchführen, die kaum ausreichen, um eine verbindliche Aussage über das Balancing des dritten Teils zu machen. Mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe.*



Ein Orca-Bomber vernichtet diese wuchernde Tiberiummutation. Bodeneinheiten auf dem Gewächs nehmen auf Dauer Schaden.

Dieses Fahrzeug besteht aus einem Mehrfachraketenwerfer, der auf ein Hovercraft montiert ist. Der Schwebepanzer kann auch Wasser schnell überqueren und auf Boden- und Luftziele feuern.

Schneller und wendiger als der Bomber, eignen sich die Orca-Jäger besser für den Einsatz gegen feindliche Fahrzeuge und Lufteinheiten. Orcas können Sie jederzeit anwählen und ihnen neue Ziele zuweisen.

Dieser knapp 10 Meter große Gigant des Schlachtfelds benutzt eine 120mm-Kanone, um Ziele auch auf größere Reichweiten zu zerstören. Infanteristen hingegen stampft er mit seinen riesigen Beinen einfach in den Boden.

Dieser Panzer feuert eine Energiewelle ab, die Gebäude und Einheiten stark beschädigt, egal welcher Seite sie angehören. Deswegen ist es wichtig, den Disruptor richtig zu positionieren, um eigene Verluste auszuschließen.

Ein paar Soldaten haben in dem explosiven blauen Tiberium eine Kettenreaktion ausgelöst. Der grüne Sammler flüchtet schwer beschädigt.

Dem Radar dieser Spezialeinheit können selbst vergrabene und getarnte Gegner nicht entgehen. Als Aufklärer eignet sich die Sensoreinheit jedoch nicht, sie ist eher als Frühwarnsystem in der eigenen Basis wichtig.

In dieser Ecke ist die eigene Basis leicht gegen Angriffe zu verteidigen.

Um die Verluste so gering wie nur möglich zu halten, schicken die GDI den Sanitäter ins Feld. Er heilt verwundete Infanteristen in seiner Nähe automatisch und kann so bei größeren Schlachten durchaus entscheidend sein.

Der Bauhof ist das kostbarste Gebäude jeder Basis. Mit dem mobilen Baufahrzeug können Sie einen zweiten Bauhof errichten und so eine weitere Basis auf einem anderen Flußufer oder einem Berg errichten.



Hierbei handelt es sich um eine knapp 3 Meter große, gut gepanzerte und schnelle Kampfmaschine, die ein einzelner Soldat bedient. Ihre Maschinengewehre eignen sich perfekt zum Einsatz gegen Infanteristen.

Kleine Terrassen und steile Abhänge bilden die Höhenstufen in *C&C3*.

Die Orcas waren so erfolgreich, daß neben den Jägern nun auch Bomber zum Einsatz kommen. Die Munition reicht nur für zwei Angriffe, aber das reicht, um die meisten Gebäude oder Einheiten zu zerstören.

Die mächtigste Waffe der GDI ist noch in der Entwicklungsphase, weshalb immer nur ein Mammut existieren darf. Als Waffen dienen diesem vierbeinigen Monster zwei Railguns und ein Boden-Luft-Raketenwerfer.

Diese Spezialeinheiten erfüllen drei Aufgaben: Sie reparieren Brücken und eigene Gebäude. Außerdem können sie feindliche Gebäude erobern. Nach jeder dieser Aktionen verschwindet der Ingenieur.

Nur die Sammler können Tiberium ernten und zur Raffinerie transportieren. Falls Tiberium in der Nähe ist, beginnen die unbewaffneten Sammler automatisch mit der Arbeit und versuchen dabei, Gefahren auszuweichen.

Diese Truppen bilden das Rückgrat der beiden Armeen. Durch ihre leichte Panzerung und Bewaffnung kommen sie auch in schwierigem Terrain gut voran, sind dafür verwundbar und verursachen nur geringen Schaden.

Mit ihrer Vulcankanone können Gleitjäger sogar gegnerische Lufteinheiten angreifen. Der größte Vorteil besteht jedoch in ihrem Raketenrucksack, der ihnen erlaubt, über Hindernisse aller Art zu fliegen.

Anstelle eines Gewehrs trägt dieser Infanterist Granaten in Form eines Diskus mit sich. Diese aerodynamischen Geschosse haben eine mittlere Reichweite und können von bestimmten Hindernissen abprallen.

Sonnenkönig

Brett Sperry und Louis Castle gründeten Westwood 1985 in Las Vegas, Nevada. Als Geschäftsführer von Westwood begann Sperry damit, 16-Bit-Software für den Macintosh, den PC und Commdores Amiga zu entwickeln. Erste große Erfolge stellten sich mit der Rollenspiel-Reihe Eye of the Beholder und dem Adventure Dune ein. Doch erst mit dem Echtzeitstrategiespiel Dune 2 gelang 1992 der internationale Durchbruch. Die Rollenspielreihe Lands of Lore und natürlich die C&C-Spiele gehören heute zu den Meilensteinen der Softwaregeschichte. Zur Veröffentlichung von C&C 3: Tiberian Sun stand uns Brett Sperry Rede und Antwort.

Gibt es eine direkte Verbindung zwischen *Dune 2* und der späteren *Command & Conquer*-Serie?

Brett Sperry: Definitiv! Mit *Dune 2* verwirklichten Louis und ich ein paar Ideen, die uns schon lange im Kopf herumschwirrten, die Kombination von actionorientierter Grafik und Steuerung mit strategischen, also tiefer gehenden Elementen. Zu diesem Zeitpunkt waren alle Strategiespiele fast Simulationen, sehr ins Detail gehend, zeitaufwendig und nicht selten langweilig. Wir feilten vor allem lange an der Steuerung von *Dune 2*. Diese Entwicklung bildete letztlich die Basis für *Command & Conquer 1*.

Nun, *C&C 1* war ein überwältigender Erfolg. Viele Eurer Ideen wurden von der Konkurrenz einfach übernommen, vor allem natürlich die Steuerung. Wie geht Ihr damit um?

Brett Sperry: Ach, das belastet unseigentlich nicht. Imitation gehört zum Business dazu. Wann immer jemand einen Weg aufzeigt, etwas besser zu machen, wird er kopiert. Das ist ein natürlicher Prozeß.

In Deutschland nennen wir *Tiberian Sun „Command & Conquer 3“*. In Amerika ist das aber *Command & Conquer 2*, weil es ja direkt an die Story von Teil 1 anknüpft. Wie kam es zu diesen Verwechslungen?

Brett Sperry: Das ist leicht zu erklären. Normalerweise wollten wir nach *C&C 1* direkt ein Sequel in Angriff nehmen. Dann kam uns aber die Idee, zuerst etwas mit geschichtlichem Background zu machen. Die Russen faszinierten mich schon immer, anhand ihrer Geschichte kannst du die Geschichte des Zweiten Weltkriegs neu erzählen. Wir planten *Alarmstufe Rot* zunächst als Mission Disc, aber dann wurde das Projekt immer größer. Wir beschlossen, eigene Zwischensequenzen einzubauen und eine eigene Story zu schreiben. In Europa nannten wir unser Baby dann *C&C 2*, weil es halt das zweite *C&C* war! In Amerika hatten wir aber bereits groß angekündigt, daß der Nachfolger zu *C&C 1 „Tiberian Sun“* heißen würde. Da konnten und wollten wir keinen Rückzieher machen. Na ja, jetzt haben wir die Verwirrung, aber wir können damit leben. Jedem dürfte klar sein, daß die Geschichte von *Tiberian Sun* direkt an Teil 1 anknüpft. Das ist wichtig.

Seit wann gibt es eigentlich die Hintergrundgeschichte zu *C&C*? Habt Ihr die aus einem Guß entwickelt? Wußtet Ihr schon bei Teil 1, was in *Tiberian Sun* passieren würde?

Brett Sperry: Ja! Die Hauptstory des Kampfes zwischen GDI und NOD entwickelten wir direkt nach der Fertigstellung von *Dune 2*. Die epische Geschichte geht ja auch um den Überlebenskampf beider Kulturen gegen eine aus dem Gleichgewicht geratene Natur. Wir schufen damals bereits ein Setting für eine dynamische Welt und definierten die Rahmenpunkte der Handlung. Aber natürlich sammelten sich im Laufe der Jahre immer mehr Ideen und Konzeptionen, die wir in die Story einbauten. Ich könnte Euch aber jetzt nicht genau sagen, was in *C&C 4* oder *5* passiert. Wir haben Anhaltspunkte, die uns helfen, ins Detail zu gehen, wenn wir diese Projekte angehen sollten.



» Das Problem mit 3D ist doch, daß wir es schaffen müssen auch komplexere Spiele leicht kontrollierbar zu machen. Bei allen Ansätzen, die ich bisher gesehen habe, beschäftigst Du Dich eigentlich mehr mit der Kontrolle der Kamera als mit den Spielzielen selbst. Wo bleibt da der Spaß? «

War diese Detailarbeit auch ein Grund für die vielen Verzögerungen bei *Tiberian Sun*?

Brett Sperry: Schon, sicher. Aber das ist interessant: Wir wissen aus zahlreichen E-Mails, daß das unsere Fans nicht so störte. Viele sagten uns, hey, nehmt Euch Zeit und macht *Tiberian Sun* so gut, wie es eben geht. Das haben wir getan. Du entschließt dich ja nicht von vornherein zur Verspätung. Das passiert einfach. Die Projekte werden immer größer, da gibt es viele Unwägbarkeiten. Wir haben uns viel Zeit für das Balancing der Levels genommen. Außerdem mußten beide Seiten einerseits abwechslungsreich und andererseits in etwa gleich stark sein. Gerade das Feintuning dauert halt seine Zeit.

Wenn Du heute *C&C 3* spielst, welcher Teil des Spiels ist Euch am besten gelungen?

Brett Sperry: Ich bin sehr, sehr zufrieden mit der Entwicklung der Hintergrundgeschichte. Wir haben noch nie soviel Aufwand bei den Kameraaufnahmen betrieben. Wir haben sehr viele Sets gebaut, viele Schauspieler hinzugezogen und zig Renderings für die Hintergründe produziert. Das ist wirklich cool geworden. Dann natürlich die neuen Einheiten, die Dir auch komplett neue taktische Möglichkeiten geben. Wir haben Einheiten, die sich eingraben, neue Energiewaffen, die Du so noch nie gesehen hast. Das Terrain ist formbar und interaktiv, Du bekommst ein Feedback, wenn Du es manipulierst. Und dann die KI, besonders im Gefechtsmodus. Wir haben drei Stufen von KI. Viele werden sich wundern, wie heftig es bereits ist, gegen den Computer im zweiten Schwierigkeitsgrad zu gewinnen. Ich möchte also diese drei Dinge besonders hervorheben: die Story, die neuen Taktiken und die KI.

Gibt es vielleicht Pläne, auf der Basis der *C&C*-Geschichte einen Kinofilm anzugehen? Ihr braucht Euch doch storymäßig nicht hinter *Wing Commander* zu verstecken.

Brett Sperry: Nun, wir haben diese Option tatsächlich im Hinterkopf. Es ist aber sehr schwierig, ein Computerspiel adäquat auf die großen Leinwände von Hollywood zu transportieren. Wir würden das nur zu unseren Bedingungen wagen und würden bei einem solchen Projekt auch nicht die Kontrolle aus der Hand geben, sondern lieber auf bessere Angebote warten. Schau Dir doch die Filme an, die aus Spielevorlagen entstanden sind. Allenfalls 50 Prozent davon sind wirklich gut, der Rest ist Müll.

Ihr habt jetzt etwa drei Jahre an *C&C 3* herumgeschraubt. Wieviel kostet so ein Projekt eigentlich?
Brett Sperry: Oh Mann, eine gute Frage! [lacht] Genau kann ich das gar nicht sagen. Ich glaube nicht, daß wir schon alle Rechnungen bezahlt haben, da kommen immer wieder neue hereingeflattert, es hört einfach nicht auf. Auf jeden Fall mehrere Millionen Dollar. Allein die Videoproduktion kostete uns etwas über eine halbe Million Dollar, und dabei haben wir dort sehr kostensparend gearbeitet.

Die *C&C*-Serie und auch *Tiberian Sun* beschreiten den Weg aller klassischen Strategietitel, bei denen zwei Seiten um die Vorherrschaft kämpfen. Wird das nicht auf Dauer langweilig?
Brett Sperry: Nein, sicher nicht. Als Gamedesigner muß ich dafür sorgen, daß mein Spiel einem möglichst breiten Publikum Spaß macht, sie erwarten mehr, sie wollen zwei Spiele in einem. Wir geben ihnen das, und es eröffnet uns auch viel mehr Möglichkeiten. Wir konnten beide Seiten absolut unterschiedlich ausarbeiten, es gibt nicht nur andere Einheiten, Du mußt auch anders spielen, wenn Du gewinnen willst. GDI ist sehr konventionell ausgestattet, die Einheiten sind gut gepanzert, und die Jungs legen Wert darauf, ihre Leute zu beschützen. Anders NOD: Die Bruderschaft ist trickreich, hinterhältig und schlägt verdammt schnell zu, natürlich genau da, wo es richtig weh tut.

Wieviele Einheiten und Gebäude gibt's denn nun in *C&C 3* und wie viele davon sind neu?
Brett Sperry: Wir haben für jede Seite etwa 20 Einheiten und 20 Gebäude. Neue und bekannte Strukturen halten sich dabei in etwa die Waage. Du findest natürlich die klassische Infanterie, die Bazooka-Schützen, Panzer und so weiter. Wir wollten, daß sich jeder Kenner der *C&C*-Serie schnell zurechtfindet, daß es aber auch nach längerem Spielen der Kampagnen nicht langweilig wird. Du wirst immer wieder Neues entdecken können. Bei den neuen Einheiten dauert es auch etwas, bis Du sie taktisch richtig einsetzen kannst.

Im zweiten Teil der Serie gab es auch Marineeinheiten. Warum habt Ihr darauf jetzt verzichtet?
Brett Sperry: Marineeinheiten paßten nicht mehr so ganz in das Storykonzept. Die Technik beider Seiten hat sich einfach weiterentwickelt. NOD hat mittlerweile Tunneleinheiten, und GDI hat das Amphibien-Konzept ausgebaut und verfügt zudem über Schwebepanzer. Außerdem passiert durch die mutierten Wesen viel mehr auf der Planetenoberfläche. Aber mal sehen, vielleicht gibt es ja in der Mission-CD auch wieder schwimmende Einheiten.

Brett, welche Einheiten bevorzugst Du persönlich?
Brett Sperry: Als GDI-Commander liebe ich selbstverständlich das neue Mammut. Auf der Seite der Bruderschaft mag ich den Cyborg Commando, besonders den Flammenwerfer. Und natürlich den Banshee, das Alien-Flugzeug. Ich mag es einfach, den Krieg in der Basis des Gegners auszutragen. [grinst] In *C&C 1* haben sich einige Leute zu Recht darüber aufgeregt, daß in frühen Versionen Einheiten einfach verschwanden. Wir machten durch die Unsichtbarkeit einiger Einheiten aus dem Bug ein Programmfeature. Doch GDI hat natürlich auch dagegen ein Mittel: die mobile Sensoreinheit.



Joe Kucan alias Kane sagte uns in einem früheren Interview, daß er liebend gerne den Bösewicht spielt. Übernimmst Du bei Euch die Rolle des Guten?
Brett Sperry: [Lacht] Oh, ich glaube bei den Videoaufnahmen im Studio war ich viel öfter der Bösewicht. Ich mußte so oft etwas ändern und pochte mit dem Finger auf den Zeitplan. Nein, Joe liebt es, Kane zu spielen, und er ist gut, er ist Kane. Angefangen hat das alles, als wir 1994 anfingen, über *C&C 1* nachzudenken. Wir begannen mit ein paar Szenen der Mission-Briefings, um in die Geschichte einzuleiten. Ich suchte ein Gesicht, einen Look für den GDI-Gegenspieler. Joe arbeitete mit uns an den Videos, und ich fragte ihn einfach, ob er kurz für Probeaufnahmen einspringen könnte. Er stimmte zu. Wir produzierten mit ihm nur eine Zwischensequenz, und er hatte sich bereits mit der Rolle von Kane identifiziert. Es ging so schnell, der Vorteil war, daß er genau wußte, worum es bei *C&C* gehen sollte. Als ich die Szene dann erstmals auf der ECTS in London vorstellte, war die Resonanz überwältigend. Ich ging zu Joe und sagte: „Hey, Du mußt den Bösewicht spielen, und ich dulde keine Widerrede." Er war sehr nervös und wollte erst nicht so recht. Ich sagte: „Joe, sie lieben Dich, Du mußt es einfach machen." Es war zwar etwas völlig anderes als seine Aufgabe als Video Director, aber am Ende liebte er seine neue Rolle. Hey, ihr müßt wissen, Joe ist normalerweise ein sehr schüchterner Mensch.

Dennoch habt Ihr auch auf sehr prominente Schauspieler zurückgegriffen. Wie kam es dazu?
Brett Sperry: Die Geschichte von *Tiberian Sun* wird durch die Weiterentwicklung der GDI getragen, die sich plötzlich einer wiedererstarkten Bruderschaft von NOD gegenübersieht. Wir hatten Kane als Verkörperung der Bruderschaft, also brauchten wir auch für die GDI starke Charaktere. Wir dachten sofort an James Earl Jones, der in Amerika sehr bekannt ist, unter anderem als Stimme von Darth Vader aus *Krieg der Sterne*. Wir riefen James an und erfuhren, daß er ein paar computerspielende Enkel hat. Wir fragten, ob er schon einmal etwas von dem Spiel *Command & Conquer* gehört hatte, und er wußte nicht viel darüber. Also fragte er bei seinen Enkeln nach, und die waren große Fans von uns und sagten

James, daß er den Job unbedingt machen müsse. Er war also einverstanden, die Rolle des GDI-Generals Solomon zu übernehmen. Für den Commander McNeal, quasi das ausführende Organ der GDI-Führung, verpflichteten wir dann Michael Biehn, bekannt unter anderem durch den ersten Teil von *Terminator*. Er verkörpert genau die richtige Mischung aus Haudegen und Führungspersönlichkeit. Die Rolle der NOD-Frontfrau Oxanna bauten wir übrigens als Reminiszenz an Tanja ein, die im zweiten *C&C*-Teil so gut ankam.

PC Action: In *Tiberian Sun* setzt Ihr zwar erstmals in der C&C-Serie die Auflösung von 800x600 Bildpunkten ein, aber keine höhere. Hattet Ihr technische Schwierigkeiten?

Brett Sperry: Nein, aber Du mußt vorsichtig sein, wenn Du optional noch höhere Auflösungen anbietest. Für uns ist es besonders wichtig, daß das Spiel jederzeit fair bleibt, das gilt besonders für den Mehrspielermodus. Wenn Du höhere Auflösungen verwendest, mußt Du entweder sämtliche Objekte vergrößern, was einen enormen Aufwand erfordert, oder aber zur Not einen größeren Sichtradius zulassen, so daß Besitzer schneller Systeme ein riesiges Schlachtfeld stets überblicken können, was ein ziemlicher Vorteil wäre. *C&C 3* sollte aber für viele Spieler Multiplayer-Spaß bereithalten, also entschieden wir uns, es bei einer maximalen Auflösung von 800x600 zu belassen. Dann ist auch die Schnelligkeit der Darstellung stets optimal.

PC Action: Was habt Ihr technisch gegenüber dem Vorgänger verbessert?

Brett Sperry: Wir haben zum Beispiel eine neue Spielphysik eingebaut. Alle Einheiten agieren nun auf der Grundlage von drei Koordinaten und kontrollieren damit ihre Position im Spiel. Das ist etwa wichtig, damit Tunneleinheiten auch merken, daß sie eingegraben sind. Damit realisieren wir auch, daß Berge und Täler sich auf die Geschwindigkeiten der Einheiten auswirken. Komplett neu ist auch das Sound- und Lichtsystem. Das Tiberium etwa glimmt jetzt leicht, und wir haben viele statische Lichtquellen, die die Stimmung des Szenarios rüberbringen. NOD-Basen umgibt zum Beispiel meist ein rötlicher Schimmer. Dann gibt es aber auch dynamische Lichteffekte, wie etwa die Suchscheinwerfer der Wachtürme. Dadurch fühlst Du Dich schnell in eine lebendige Welt versetzt, und genau das wollten wir erreichen.

» Wir haben drei Stufen von KI. Viele werden sich wundern, wie heftig es bereits ist, gegen den Computer im zweiten Schwierigkeitsgrad zu gewinnen. «



PC Action: Warum habt Ihr dann nicht auch das Wasser in den Flußtälern animiert?

Brett Sperry: Oh, es ist zum Teil animiert, an den Wasserfällen. Außerdem reagiert es, wenn sich Einheiten über das Wasser hinwegbewegen. Ansonsten handelt es sich ja hier wirklich um Flüsse und nicht um Meere, so daß höhere Wellen wohl fehl am Platze gewesen wären. Wenn Ihr das dennoch wollt, nun, vielleicht bauen wir es in eine spätere Version ein.

PC Action: Warum habt Ihr Euch bei der Darstellung des Terrains und der Einheiten für eine Voxelengine entschieden?

Brett Sperry: Voxel brauchen zwar viel RAM-Speicher, aber sie ermöglichen auch eine höhere Spielgeschwindigkeit und eine viel feinere Umgebungsdarstellung. Auf letztere kam es uns an. Durch die Voxeltechnologie konnten wir etwa Terrainveränderungen in Echtzeit zulassen. Auch die Explosionen sehen viel cooler aus, weil Teilchen in alle Himmelsrichtungen davonfliegen. Ein Voxel ist ja nichts anderes als ein Pixel mit 3D-Koordinate. Bei den Einheiten brachte uns diese Technik den Vorteil, daß wir diese aus zig Blickwinkeln zeigen können, die üblichen Rotationsstufen brauchen wir nicht mehr. Das sieht viel realistischer aus, weil es weichere Animationen ermöglicht. Außerdem benötigt die Voxeltechnik keine 3D-Technologie im Rechner, bietet aber denselben Spielraum für visuelle Effekte. Dadurch konnten wir auch die Hardware-Anforderungen reduzieren.

» Spieler hassen Editoren. Sie wollen spielen, deshalb gibt es ja auch den automatischen Kartengenerator, oder? Ein Editor für C&C 3 wäre viel zu komplex. «



PC Action: Activision mit *Dark Reign 2* und Topware mit *Earth 2150* verwenden eine echte 3D-Engine für ihre Echtzeitstrategietitel. Habt Ihr auch für *C&C* so etwas angedacht?

Brett Sperry: Es wird interessant sein, diese Entwicklung zu beobachten und zu sehen, ob es funktioniert. Als Gamedesigner glaube ich, daß sich echtes 3D besser für Actionspiele als für Strategiespiele eignet. Das ist der Grund, warum wir ein völlig neues Konzept im *C&C*-Universum angehen, *C&C Renegade*, das zuvor unter dem Codenamen *Commando* bekannt war. Aber das erfordert eine völlig andere Spieldynamik, viel actionlastiger, persönlicher, vielleicht sogar mit Rollenspielelementen. Das Problem mit 3D ist doch, daß wir es schaffen müssen, auch komplexere Spiele leicht kontrollierbar zu machen. Bei allen Ansätzen, die ich bisher gesehen habe, beschäftigst Du Dich eigentlich mehr mit der Kontrolle der Kamera als mit den Spielzielen selbst. Wo bleibt da der Spaß?

PC Action: Warum habt Ihr dann nicht wenigstens Zooms erlaubt oder das Spielfeld drehbar gemacht?

Brett Sperry: Oh, wir haben das probiert, das war Teil der ersten Versionen. Aber in den Tests fanden wir heraus, daß das wirklich nichts bringt außer totaler Verwirrung. Du mußt in *C&C* häufiger schnelle Entscheidungen treffen, und ein rotierendes Spielfeld schuf die vollständige Konfusion. Also verwarfen wir diese Option wieder. Sie ist nichts weiter als ein technisches Gimmick.

PC Action: Gibt es irgendetwas, was Ihr gerne noch in *Tiberian Sun* eingebaut hättet, wenn Ihr mehr Zeit gehabt hättet?

Brett Sperry: Hmm, laßt mich überlegen. Nein, eigentlich ist genau das Gegenteil der Fall. Wir realisierten sämtliche Ideen, die uns im Laufe der Entwicklung kamen. Das ist weit mehr als das, was ich vor dem Projekt jemals gedacht hätte. Wenn ich jetzt wirklich ein Feature nennen muß, dann würde ich mir mehr Mehrspielermodi wünschen – weitere Modi, die Dir erlauben, kooperativ oder gegeneinander zu spielen. Doch das werden wir für die Mission Disc wahrscheinlich antesten.

PC Action: Ihr plant schon eine Mission Disc?

Brett Sperry: Ja, Sie wird neue Einheiten beinhalten und eine komplett neue Story liefern. Aber mehr werde ich dazu jetzt nicht sagen. Dazu ist es noch zu früh.

PC Action: Kein Editor?

Brett Sperry: Nein, nein, kein Editor. Spieler hassen Editoren. Sie wollen spielen, deshalb gibt es ja auch den automatischen Kartengenerator, oder? Ein Editor für *C&C 3* wäre viel zu komplex. Wir wollen nicht, daß sich die Spieler durch zentimeterdicke Handbücher quälen müssen, nur damit sie eine Karte bauen können.

PC Action: Ihr entwickelt das Action-Adventure *Nox* und *Command & Conquer Renegade*. Was kommt noch von Westwood, und wann können wir Euer nächstes Echtzeitstrategiespiel erwarten?

Brett Sperry: Oh, ich sage Euch jetzt kein Datum, darauf werde ich nur wieder festgenagelt. Na ja, vielleicht gibt's zum nächsten Echtzeittitel neue Infos auf der ECTS – vielleicht.

PC Action: Brett, vielen Dank für das Interview und bis zum nächsten Mal in London!

Schlachtpläne

Sie wollen Spiele produzieren, die sich wie Epidemien verbreiten. Nach eigenen Aussagen ziert deshalb auch eine giftgelbe Gasmaske das Logo der Pandemic Studios aus dem kalifornischen Santa Monica. Ihre aktuellen Projekte Battlezone 2 und Dark Reign 2 könnten tatsächlich für rasant grassierendes Spielefieber sorgen – hitverdächtig sind sie allemal.

Nicht umsonst wurden auf Activisions Activate 99-Event in Edinburgh (siehe hierzu Video auf der beiliegenden Cover-CD) *Battlezone 2* und *Dark Reign 2* unmittelbar nacheinander im selben Raum präsentiert. Die beiden Spiele haben nämlich zahlreiche Berührungspunkte: Die Entwicklerteams arbeiten eng zusammen, tauschen Anregungen aus und nutzen teilweise dieselbe Technologie. Und beide Programme bedeuten gegenüber ihren Vorgängern einen gewaltigen Schritt nach vorne.



Im Vergleich: Battlezone 1 vs. Battlezone 2

	Battlezone 1	Battlezone 2
Fahrzeuge	Schwebefahrzeuge, Walker	Schwebefahrzeuge, Walker, Kettenfahrzeuge
Terrain	Erdboden, Lava	Erdboden, Lava, Wasser
Terrainbeschaffenheit:	Gitternetz	Umfaßt auch Tunnels, Brücken und Gebäude
Gebäude	Können gebaut werden	Können gebaut und betreten werden
Tragbare Waffen	Sniper Rifle	Sniper Rifle, Demolition Charge, Jetpack, Bazooka
Welten	Monde mit Wüstenlandschaften	Belebte Planeten mit Pflanzen und Tieren
Spezielle Einheiten/Waffen für jede Partei	Nein	Ja
Künstliche Intelligenz	Einstufig, nicht sehr ausgeprägt	Vierstufig
Mehrspieler-Team-Modus	Nein	Ja
Cheat-Sperre im Mehrspielermodus	Nein	Ja

Battlezone 2 – Fluch des Fortschritts?

Immer wieder eine beunruhigende Vision: Die Erdenbewohner sehen sich von Außerirdischen bedroht, die erstaunlich menschenähnlich wirken. Letzteres ist kein Zufall: Einst wurde in einem Feldversuch Biometall herangezogen, um menschliche Wesen in besonders widerstandsfähige „Supersoldaten“ zu verwandeln. Der Verdacht kommt auf, daß es sich bei den besagten Aliens um jene künstlichen Geschöpfe handelt. Ohne Rücksprache mit der obersten Regierungsbehörde, dem United Council, macht sich eine Gruppe um General Manson auf, dem Phänomen auf den Grund zu gehen. Man entdeckt ein geheimnisvolles, von den Aliens produziertes, künstliches Wurmloch, das den Weg in mehrere verschiedene Planetensysteme freigibt – Manson und seine Leute nehmen die Verfolgung auf.

Neue Pracht

Die direkte Fortsetzung der Hintergrundstory von *Battlezone 1* im zweiten Teil gibt den Entwicklern die Möglichkeit, das ursprüngliche Konzept zu erweitern, daran zu feilen und es benutzerfreundlicher zu machen. Spielte sich der erste Teil



Wie schon im ersten Teil spielen auch in Battlezone 2 stark bewaffnete Schwebefahrzeuge eine wichtige Rolle.

ausschließlich in einer kargen, mondähnlichen Landschaft ab, verschlägt es Sie jetzt in Welten, die nicht nur sehr unterschiedlich aussehen, sondern darüber hinaus auch noch ihre ureigene Fauna aufweisen. Die Tierwelt der Planeten, zu der so abenteuerliche Kreaturen wie das Eis-Nashorn gehören, ist den Erdlingen meist nicht wohlgesonnen und schreckt nicht davor zurück, bei einer günstigen Gelegenheit auch mal einen Piloten zu verspeisen. Ein neues Terrainsystem, das auch Erdrutsche und Veränderungen der Planetenoberfläche durch äußere Einwirkungen sichtbar machen kann und darüber hinaus nun auch Wasser und diverse Wettereffekte umfaßt, bietet eine Fülle zusätzlicher strategischer Möglichkeiten. Ebenso vielseitig können Sie jetzt mit Ihren Einheiten verfahren. Stellen Sie sich vor, Ihr Vehikel wird in der Schlacht zu Schrott geschossen; dann haben Sie immer noch eine Chance, wenn Sie sich z. B. per Fallschirm befreien und einen Ihrer Verbündeten zu Hilfe rufen. Die Konfiguration der mehr als 30 verschiedenen Einheiten (Infanterie, Tanks, Luftkampf-Einheiten, mobile Geschütztürme etc.) mit einer breiten Palette raffinierter Waffen dürfen Sie sogar direkt auf dem Schlachtfeld verändern. Viele Vorgänge wurden „rationalisiert“: So steht in *Battlezone 2* ein Service-Truck zur Verfügung, der Einheiten direkt mitten im Kampfgetümmel reparieren kann. Auch beim Ressourcenabbau geht's nun mit Zeitersparnis: Errichten Sie auf dem Biometall-Vorkommen mit dem Constructor eine Mine, dann muß die Ernte-Maschine nicht ständig zur Basis zurückkehren, um die Ernte einzufahren.

Technisch top

Nicht nur die Optik hat in *Battlezone 2* mit dem frei dreh-, zoom- und skalierbaren Terrain und ihren verschwenderischen Effekten gegenüber dem ersten Teil kräftig zugelegt. Besonderes Augenmerk haben die Pandemic-Leute auf die Verbesserung der KI gelegt, die die Einheiten nun mit zunehmender Kampferfahrung immer geschickter werden und sogar situationsbedingt automatisch die richtigen Waffen wählen läßt. Neben die action- (Deathmatch) und strategieorientierten Mehrspieler-Varianten tritt nun der Team-Modus, in dem die einzelnen Mitspieler verschiedene Rollen (Aufbau, Angriff, Verteidigung) übernehmen können. Dabei gewährleistet der neue „Lock Step“-Mechanismus, daß Cheater mit manipulierten Spielversionen in Multiplayer-Partien außen vor bleiben. Dienst am Fan leistet Pandemic mit dem Missions-Editor: Er wird bereits vor dem Release von *Battlezone 2* online verfügbar sein und dafür sorgen, daß zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels schon jede Menge selbstkreierter Maps vorliegen wird.



Gegenüber dem Vorgänger wurde das Interface in Battlezone 2 erheblich benutzerfreundlicher gestaltet. Deutliche Hinweise auf dem Bildschirm verhindern langes Suchen nach der richtigen Taste.



Schnelle Hilfe vor Ort ist in Battlezone 2 garantiert: Haben Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld zu sehr unter Feindeinwirkung gelitten, ist unverzüglich ein Reparatur-Roboter zur Stelle.

Battlezone 2

Voraussichtlich: P 166, 16 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D
Spielerzahl: 8 Spieler Internet, Netzwerk
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Pandemic/Activision **Genre:** Action-Strategie
Veröffentlichung: Herbst 1999
Vergleichbar mit: Battlezone 1

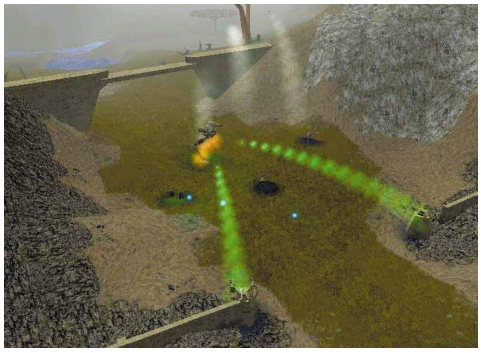
Spielanteile
X Action
Rätsel
X Strategie
Zufall
Wirtschaft

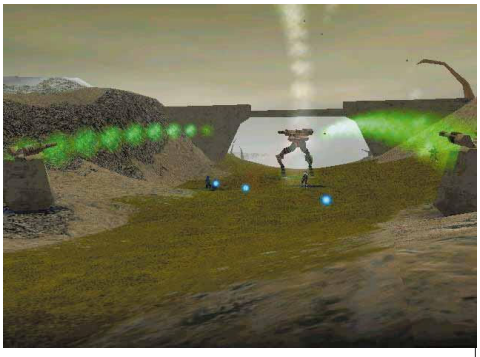
» Da steht ein technisch enorm aufgebohrter Nachfolger von Battlezone 1 mit verbesserter Benutzerführung ins Haus. «

Dark Reign 2 – Schmutziger Krieg



Trotz der detaillierten Darstellung von Einheiten im Nahbereich und der aufwendigen Lichteffekte soll die Dark-Reign-2-Engine keine überzogenen Anforderungen an Ihre Rechnerkonfiguration stellen.





Die speziell für Dark Reign 2 entwickelte Grafikengine erlaubt blitzschnelle und sehr feine Änderungen des Kamerawinkels und gewährleistet so für alle Situationen die optimale Übersicht.

Die Erde im Jahr 2506: Umweltzerstörung und Überbevölkerung prägen das Bild. Die meisten Menschen leben in sogenannten Sprawls unter schwierigsten Bedingungen, während es sich eine kleine, reiche Elite in den Domes (riesige Kuppeln mit künstlicher Biosphäre) gemütlich macht. Die JDA (Jovian Detention Authority) beschützt die Domes vor gewalttätigen Übergriffen aus den Sprawls und verfrachtet Gesetzesbrecher schnurstracks in die Gefängniskolonien auf den Jupitermonden. Trotzdem sieht es danach aus, als ob Wut und soziale Not in den Sprawls der JDA irgendwann über den Kopf wachsen und nicht mehr durch repressive Maßnahmen zu kontrollieren sein könnten. Die Welt scheint wieder einmal kurz vor dem Ausbruch eines schrecklichen Krieges zu stehen.

Direkt aus dem Schützengraben

Während sich der erste Teil von *Dark Reign* noch sehr stark an der von *Command & Conquer* vorgegebenen Machart orientierte, versucht *Dark Reign 2*, Sie auf einer voll dreidimensionalen Karte mittenrein ins Schlachtengetümmel zu versetzen. Die speziell für dieses Spiel entwickelte 3D-Engine nutzt moderne Beschleuniger-Hardware voll aus und ermöglicht einen ungeheuer hohen Detailgrad im Nahbereich, sehr schnelle Perspektivwechsel und stufenloses Zoomen. Sie können sich aus großer Entfernung quasi vom Feldherrnhügel aus einen umfassenden Überblick über die taktischen Möglichkeiten des Schlachtfelds verschaffen oder sich direkt unter Ihre Kämpfer mischen, um das Kampfgeschehen hautnah mitzuerleben. Die Spielwelt selbst steckt voller strategischer Herausforderungen, sei es nun das Terrain im Zusammenspiel mit der natürlichen Sichtlinie oder der ständige Wechsel zwischen Tag und Nacht, der sich auch unmittelbar auf die Kampfstärke der Einheiten auswirkt.

Clevere Truppe

Eine der interessantesten Facetten von *Dark Reign 2* dürfte die fortgeschrittene Künstliche Intelligenz der Einheiten werden. Glaubt man den Angaben der Entwickler, sind Truppen in *Dark Reign 2* in der Lage, selbst Angriffe zu koordinieren und sich auch ohne Eingreifen eines menschlichen Spielers gegenseitig Deckung zu geben. Einheiten können sich unter Bäumen verstecken sowie, die Beschaffenheit des Terrains und die Vorteile der Dunkelheit ausnutzen. Für Freunde von Mehrspieler-Partien wird *Dark Reign 2* neben einem Team-Modus für bis zu acht Spieler die Varianten „Capture the Flag“ und „King of the Hill“ für Internet und Netzwerk bieten.

Herbert Aichinger

Dark Reign 2

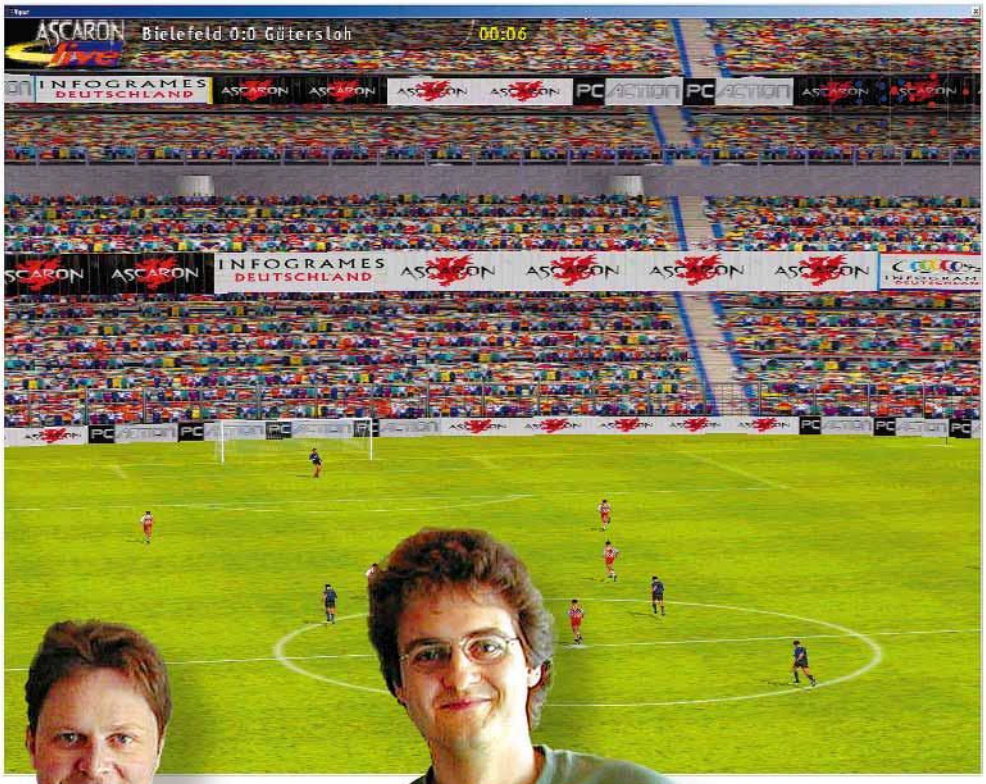
Voraussichtlich: P 200, 64 MB RAM, Win 95
Technik: Direct3D
Spielerzahl: 8 Spieler Internet, Netzwerk
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Pandemic/Activision **Genre:** Echtzeitstrategie
Veröffentlichung: Winter 1999
Vergleichbar mit: Warzone 2100, Earth 2150

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Dark Reign 2 dürfte neben Earth 2150 einer der wichtigsten 3D-Echtzeitstrategie-Titel der nächsten Zeit werden. «

Auf dem Weg zum Triple

Unangefochtener Spitzenreiter im Genre der Fußballmanager ist nach wie vor Anstoss 2 von Ascaron. Im November soll nun der mit sehr hohen Erwartungen verknüpfte dritte Teil des hunderttausendfach verkauften Spiels erscheinen. Wir verraten Ihnen alle wirklich wichtigen Infos zu Anstoss 3 und baten die Entwickler zum Interview.

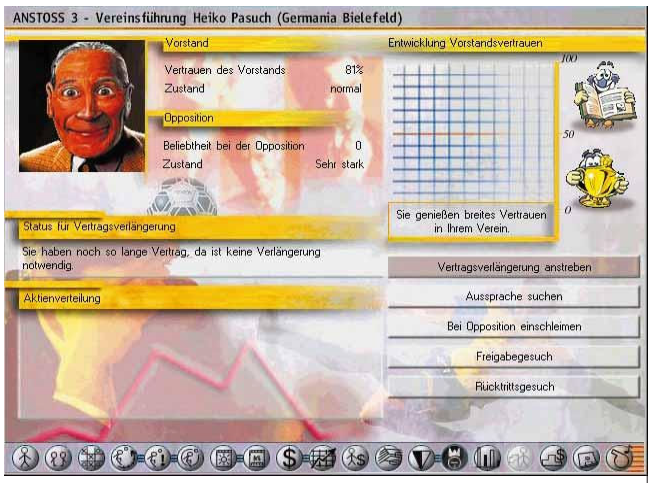




Von links nach rechts: Rolf Langenberg (Haupt-Programmierer der Logik von A1-A3), Henrik Nordhaus (Projektleiter der Simulation), Gerald Köhler (Spieldesign, Projektleiter A3).

PC ACTION Bisher gab es mit *Bundesliga 99* und *KURT* zwei ernstzunehmende Versuche, berechnete Spielsequenzen anstelle von vorgefertigten Spielszenen in einen Manager einzubauen. Bei *Bundesliga 99* störten die ewig gleichen Spielszenen, bei *KURT* wirkte die Grafik etwas unzeitgemäß. Könnt Ihr das besser?

GERALD KÖHLER: Nach unseren Erfahrungen ist es viel schwieriger, eine Simulation für einen Fußballmanager als für ein Actionspiel zu program-



Bei A3 ist auch der Präsident nicht mehr unumstritten: In jedem Verein gibt es eine mehr oder weniger mächtige Opposition.



Das Mannschaftsaufstellungs-Menü ist gründlich überarbeitet und mit neuen Funktionen und Statistiken versehen worden.

Mehr als 10.000 begeisterte *Anstoss 2*-Spieler haben den Entwicklern um Konzeptautor Gerald Köhler Ideen, Anregungen und Verbesserungsvorschläge für *Anstoss 3* zukommen lassen. Logisch, daß nicht auf jeden einzelnen Wunsch eingegangen werden kann. Nichtsdestotrotz wurden die Mehrzahl der Ideen getreu dem Motto „der Kunde ist König" umgesetzt. Drei Punkte standen auf den Wunschzetteln ganz oben: An erster Stelle stand der Wunsch nach einer echten Simulation des Spielablaufs anstelle vorgefertigter Spielszenen, was bereits die beiden Manager *Bundesliga 99* und *Kurt* mit unterschiedlichem Erfolg vorgemacht haben. Bei dem mit der *FIFA*-Engine ausgestatteten *Bundesliga 99* störten die trotz Echtzeitberechnung zu einfältigen Spielszenen; Heart-Lines *Kurt* machte das Ganze zwar besser, doch die pixeligen Animationen der Fußballer waren nicht gerade ein Augenschmaus. Zwar können die Spielszenen von *Anstoss 3* nicht mit der *FIFA*-Engine mithalten, doch dank der Motion-Capturing-Technologie wirken die Animationen und Bewegungen der Spieler sehr viel wirklichkeitsnaher als bei *Kurt*. Für die Darstellung der 3D-Spielszenen wird in jedem Fall eine 3D-Karte benötigt werden, wer keine besitzt, kann *Anstoss 3* zwar auch spielen, wird aber auf die in Echtzeit berechneten Sequenzen verzichten und sich mit einer einfachen Draufsicht begnügen müssen.

Back to the roots

Die beiden anderen am häufigsten genannten Begehren der Kunden bezogen sich auf zwei Features von *Anstoss 1*, die in *Anstoss 2* nicht mehr auftauchten. So wird das Manager-Büro – Fans der Serie nicht nur von *Anstoss 1* sondern auch von der 94er World Cup Edition bekannt – sein Revival feiern. Obwohl die Steuerung über die von *Anstoss 2* eingeführte Menüleiste, die es weiterhin geben wird, sehr viel schneller und komfortabler vonstatten geht, sprach sich ein Großteil der Spieler zusätzlich für das neue, „alte" Büro aus. Und auch der kommentierende Textmodus während der Spiele wird für *Anstoss 3* wiederbelebt werden. Gerade Besitzer langsamerer Rechner ohne 3D-Karte sollen so ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Im Ganzen soll *Anstoss 3* eine etwas seriösere Richtung als sein Vorgänger einschlagen.

Interview mit den Anstoss-3-Entwicklern

mieren. Immer wieder stößt man auf Schwierigkeiten, die nur beim Manager auftreten. Wenn man sich die vorhandenen Managerspiele anschaut, dann sieht man auch ganz deutlich, daß diese Probleme oft einfach umgangen werden. So schießen zum Beispiel nur die Stürmer die Tore, weil die Verteidiger gar nicht erst aufrücken. Oder es wird nur aus der Distanz geschossen, weil das halt viel einfacher ist, als komplexe Strafraumaktionen zu programmieren. Warum soll ich dann aber einen kopfballstarken Stürmer verpflichten?

Diese Liste läßt sich beliebig fortsetzen, man denke nur an die Stadien. Bei einem Actionspiel können die ohne weiteres immer ausverkauft sein – bei einem Manager erfahre ich vorher genau die Zuschauerzahl und erwarte dann auch, daß die in der 3D-Grafik paßt. Außerdem muß das Stadion aus Bauteilen zusammengesetzt sein und sollte beliebig erweitert werden können. Bei einem Manager sind außerdem jede Menge taktische Einstellungen möglich, und die Spielereigenschaften spielen eine entscheidende Rolle. Deshalb muß hier viel mehr an den Details gebastelt werden.

PC ACTION Mit welchen Schwierigkeiten hat man überhaupt zu kämpfen, wenn man die 3D-Szenen eines Managers in Echtzeit berechnen läßt?

HENRIK NORDHAUS: Das größte Problem liegt darin, die vielen verschiedenen „Parameter" eines Spielers bzw. einer Mannschaft so zu implementieren, daß sie sich einerseits nicht gegenseitig aufheben und man letztlich nichts mehr davon merkt, andererseits dürfen die Eigenschaften eines Spielers sich nicht wesentlich deutlicher ausprägen, als sie dies in der Realität tun würden. Wichtig ist hier vor allem das Finetuning.

SVEND-AKE POSSIEL: Sehr viel Arbeit macht auch das Einbauen der Bewegungen und die genaue Koordination, so daß zum Beispiel der Torwart den Ball auch richtig fängt. Viele 3D-Konkurrenten bluffen hier. Wenn man sich die Spiele in Einzelbildern anschaut, dann springt der Ball oft mehr als einen Meter auf magische Weise in die Hand des Torwarts. Auf solche Dinge werden wir verzichten. ▶



Die Spieleranimationen basieren auf der Motion-Capturing-Technologie. Hier läßt ein Hannoveraner Stürmer seinen Gegenspieler gekonnt aussteigen.



Die Grafik der berechneten 3D-Spielszenen hat gegenüber Anstoss 2 einen Quantensprung gemacht. Zur Darstellung ist eine 3D-Grafikkarte allerdings unabdingbar.



Die verschiedenen Wetterbedingungen wirken sich auf den Zustand des Rasens aus. Schön zu sehen: Die weichzeichnenden Bodentexturen der 3D-beschleunigten Spielsequenzen.

Einige der comic-artigen Icons werden durch klarere Textbuttons ersetzt werden. Aber keine Sorge, auf den geliebten Comicball müssen die Spieler nicht verzichten, er wird auch bei *Anstoss 3* wieder auftauchen und darüber hinaus eine wichtige Rolle spielen. Was für eine, darüber hüllen sich die Programmierer noch in Schweigen. Genau wie bei den Infos zu Spielstärke und Spielerinfo: Bislang sickerte lediglich durch, daß die Spielstärken der Spieler (bisher 1-8) in den zweistelligen Bereich ausgeweitet werden und daß sich die Spielerinfo zukünftig über vier Seiten erstrecken wird.

Ulf Wursten zu Borussia Schalke?

Da sich Electronic Arts die Bundesligarechte für die Verwendung der Originalnamen bis ins nächste Jahrtausend gesichert hat, wird auch *Anstoss 3* ohne Originaldaten auskommen müssen. Aus Arminia Bielefeld wird Germania Bielefeld und Lothar Matthäus taucht als Lothar Nutthäus auf. Doch alles halb so wild, dank des mitgelieferten Editors, den Sie übrigens nächsten Monat exklusiv auf der Cover-CD der PC Action finden, können Sie sämtliche Daten editieren. Trainieren dürfen Sie bei *Anstoss 3* neben beliebigen Teams aus Deutschland (erste und zweite Liga sowie alle vier Regionalligen mit Qualifikationsmodus zur neuen, zweigleisigen Regionalliga), England (jetzt erste vier Ligen), Frankreich, Italien und Spanien (jeweils die ersten beiden Ligen) erstmals auch Mannschaften aus Holland, Portugal, Österreich, Schottland, der Schweiz und der Türkei – genial! Obendrein gibt es die Möglichkeit, eine „freie Liga" mit verschiedenen Spielregeln zu generieren. Apropos Spielregeln: Selbstverständlich berücksichtigt *Anstoss 3* alle Regeländerungen vom neuen Pokal-Modus bis hin zur Championsleague-Reform. Ursprünglich schon für *Anstoss 2* geplant, dann aber wieder ver-

Interview mit den Anstoss-3-Entwicklern

PC ACTION: Neben der 3D-Engine habt Ihr weitere Neuerungen in *A3* eingebaut. Wo lag diesmal der Schwerpunkt?

GERALD KÖHLER: Wir haben gezielt die Bereiche erweitert und verbessert, bei denen die *A2*-Spieler Handlungsbedarf sahen. Neu ist zum Beispiel das Vereinsgelände, das keine Wünsche mehr offen lassen sollte. Wichtig ist uns auch der Textmodus, der so ein bißchen die alten *Anstoss*-Zeiten wieder aufleben läßt. Das Spiel selbst ist jetzt insgesamt viel spannender, man kann zum Beispiel jederzeit direkt die Noten seiner Spieler verfolgen. Außerdem haben unsere Spieler jetzt eine echte Persönlichkeit, aber da wollen wir die Details erst kurz vor dem Release verraten. Besonders am Herzen lag uns auch der langfristige Spielspaß. Dazu gehören Verbesserungen im Bereich der Computergegner ebenso wie diverse Regeländerungen, die vom Verband vorgeschlagen werden, vom Spieler aber auch abgelehnt werden können.



Mailands Guiseppe-Meazza-Stadion: Verblüffend echt nachgebildet.

PC ACTION: Für die 3D-Szenen setzt Ihr erstmals auch auf 3D-Karten. Welche Effekte darf man denn im Spiel erwarten?

BORIS FORNEFELD: Im Spiel selbst gibt es richtige Echtzeitschatten, Flutlichter, Blitzlichter, Fanplakate, verschiedene Füllgrade der Stadien, jede Menge verschiedene Trikots und Spielergesichter etc. Außerdem haben unsere Spieler extrem viele Polygone, so daß sie sehr realistisch wirken und die Bewegungen wirklich echt aussehen. Per Motion Capturing haben wir über 300 verschiedene Bewegungsformen aufgenommen, unter anderem auch spezielle Aktionen wie den typischen Carsten-Jancker-küßt-seinen-Ehering-Jubler.

PC ACTION: Bei *A2* gingen viele Vereine nach einigen Spielzeiten bankrott. Habt Ihr an der programminternen Verwaltung der Spieldaten etwas geändert, damit so etwas nicht mehr auftritt?

GERALD KÖHLER: Wir haben gerade bei diesen versteckten Dingen vieles verbessert, so daß die Computergegner jetzt deutlich stärker sind, vor allem auch langfristig. Wer mit einem Dorfverein nach oben kommt, für den wird es sehr viel schwieriger, sich dann auch oben zu halten, weil einfach die Rahmenbedingungen nicht gegeben sind. Auf der anderen Seite haben wir die Logik für die Transfers der Computervereine ebenso komplett neu programmiert wie das Verfahren zur Ermittlung der Mannschaftsaufstellung bei diesen Vereinen. Da außerdem bei einer Startruppe bei *A3* viel mehr zusätzliche Probleme auftreten, wird das Spiel auch auf die Dauer immer wieder neue Herausforderungen bieten. Sich eine dominierende Mannschaft aufzubauen, die jeden Gegner locker schlägt, das geht nicht mehr so einfach. Das war bislang eines der großen Probleme praktisch aller Manager. Hatte man einen bestimmten Punkt überschritten, war das Spiel praktisch gelöst und man mußte sich eine neue Herausforderung suchen.

Im Vergleich: Anstoss 2 und Anstoss 3



An der taktischen Übersicht hat sich nichts geändert.



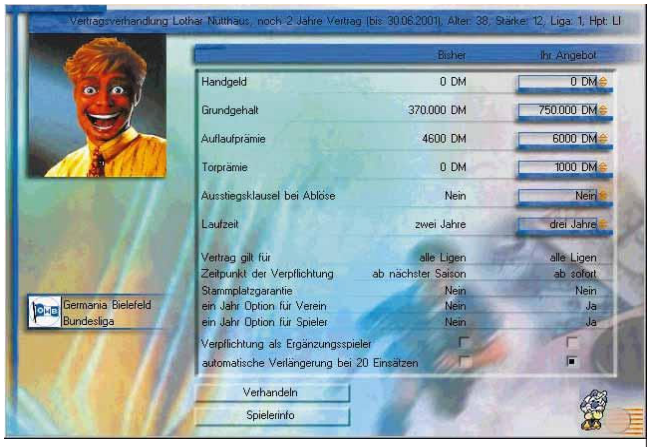
Die Steuerung ist komfortabler geraten, klarere Icons sorgen für mehr Übersicht.

Im Mannschaftsaufstellungsmenü stehen Ihnen neben den alten auch neue Funktionen, wie die Aufgabenverteilung, zur Verfügung.

worfen: der Netzwerkmodus. Dieser Traum wird nun bei *Anstoss 3* Wirklichkeit, mit bis zu vier Spielern kann im lokalen Netzwerk gecoacht werden.

Wollt Ihr mehr?

Kaum zu glauben, aber über 100 verschiedene Statistken waren den *Anstoss 2*-Spielern noch nicht genug, sie würden sich gerne durch noch mehr Zahlen und Daten wühlen. Kein Problem, auch diesem Wunsch entspricht Ascaron und erweitert den umfangreichen, aber übersichtlichen Statistikteil noch einmal um mehr als 70 neue Statistiken auf insgesamt gut 200. Geändert wurde auch der Termin- und Trainingsplaner, neue Funktionen kamen hinzu, alte wurden verbessert. Auch das Menü von Stadion und Vereinsgelände ist vollständig überarbeitet worden, mehr dazu finden Sie im Spielerforum auf Seite 146. Um eine Nationalmannschaft zu trainieren, müssen Sie nicht mehr auf ein Add-On wie seinerzeit *bei Anstoss 2 – Verlängerung* warten, dieses Feature ist bei *Anstoss 3* von vornherein mit integriert. Am überarbeiteten Aktienmarkt können Sie jetzt unter anderem sogar die Aktienmehrheit Ihres Vereins erwerben und dadurch unkündbar werden. Und natürlich dürfen Sie auch selbst wieder die Fußballstiefel schnüren und eine Spielerkarriere starten.



Endlich können Sie Verträge nur für bestimmte Ligen abschließen oder die Spieler mit Handgeld zu Ihrem Club locken.



Durch das neue Taktik-Menü eröffnen sich noch mehr Variationen. Wie bei Kurt kann jetzt auch die Länge des Paßspiels und die Angriffsseite bestimmt werden.

Glänzende Aussichten

Dank der konsequenten Weiterentwicklung des Vorgängers und der Berücksichtigung zahlreicher Spielerwünsche hat *Anstoss 3* allerbeste Chancen, erneut die Spitze des Genres zu erklimmen. Schafft es Ascaron, die Haupt-Kritikpunkte des ersten Teils, wie die nicht sehr gelungene langfristige Spielbarkeit und nur mäßige Intelligenz der Computergegner zu beseitigen, und gelingt es obendrein, eine ordentliche Echtzeit-Simulation der Spiele abzuliefern, wird *Anstoss 3* mit Sicherheit ab November an den Erfolg des zweiten Teils anknüpfen können. Wir dürfen gespannt sein.

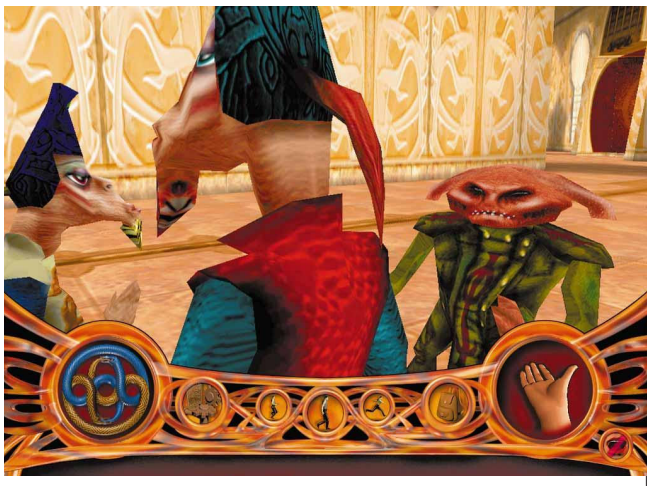
Christian Sauerteig

Anstoss 3

Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, optional 3D-Karte
Technik: DirectDraw, Direct3D
Spielerzahl: 4 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Ascaron
Veröffentlichung: November '99 **Genre:** Fußballmanager
Vergleichbar mit: Anstoss 2, Kurt

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Konsequente Weiterentwicklung gemäß den Wünschen Zehntausender Anstoss 2-Spieler: Da kann doch fast nichts mehr schiefgehen. «



Nichtspielercharaktere zu belauschen, ist oft hilfreich. Diese Heiler sprechen gerade über eine geheimnisvolle Spieluhr.



Dialog mit einem der vielen Nichtspielercharaktere: Amalia, die Häßliche, lebt in den Katakomben des Elfenbeinturms.

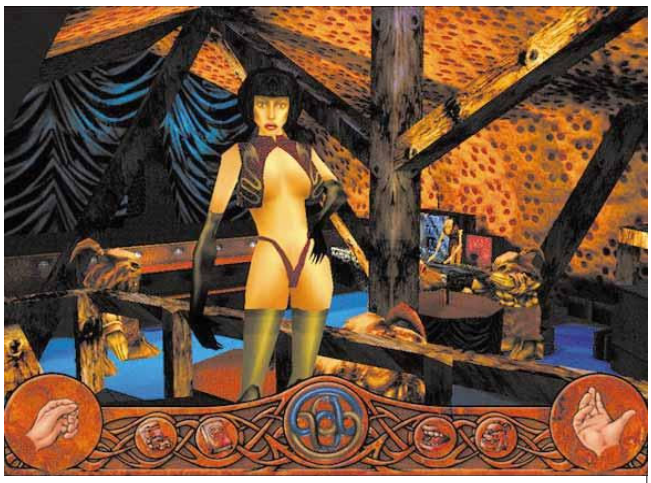
Ende gut, alles gut?

Wer bislang glaubte, Korallen seien seltsame Tiere, weil sie den lieben langen Tag mit nix anderem beschäftigt sind, als wie eine Pflanze auszusehen, hat vermutlich noch nie ein Hä? erblickt. Dieser Kreatur kann der Spieler begegnen, wenn die Münchner Spieleschmiede Discreet Monsters The REAL Neverending Story („Die WIRKLICH Unendliche Geschichte") veröffentlicht.

Fakten

- Lizenz des Buchs „Die Unendliche Geschichte"
- Fünf Welten
- Über 200 Figuren
- „Gefühlsbasiertes" Dialogsystem
- Elastischer Storyfluß
- Ich- und Verfolgerperspektive
- Zwei Spezial-Engines für Innen- und Außenszenarien

Gaia, die Fürstin der Finsternis, wird für den Spieler zur erbitterten Widersacherin.



Überraschung! Der Spieler ist in ein Schlafgemach der Konkubinen eingedrungen und begegnet der Tänzerin Habib.



Jetzt hat der Held ein Problem: Gaias Leibwächter haben ihn aufgespürt. Kampf oder Flucht, das ist hier die Frage.

The REAL Neverending Story (TRNS) basiert auf Michael Endes Buch *Die Unendliche Geschichte*, soll dieses aber keineswegs nacherzählen. „Wir übernehmen nur die Philosophie", erläutert Chef-Designer Timon Herzog Phantásien wird Wirklichkeit, wir lassen den Spieler eine Geschichte *erleben*." Das Spiel beginnt wie das Buch: Der Abenteurer gelangt nach Phantásien, soll die Welt vor dem Nichts bewahren und der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen geben. Doch es kommt anders, so viel sei verraten: Durch unglückliche Umstände wird der Spieler, der als Retter startet, zum Verräter gestempelt.

Steinbeißer & Co.

Bei seiner Reise durch fünf Welten trifft der Spieler auf alte Bekannte wie Fuchur oder die Steinbeißer – wobei diese Charaktere aber nicht wie im Film aussehen werden. Andere Kreaturen, wie das bereits erwähnte Hä? und der depressive Blowfish deuten an, daß die Entwickler um Firmengründer Siggi Kögl viel Wert auf Phantasie legen. Der Kugelfisch ist beispielsweise als Bombe verwendbar. Und warum heißt das Hä? Hä?? Ganz einfach: Als der Grafiker seinen Kollegen zum ersten Mal die verrückte Studie des Viechs zeigte, hatten diese zunächst nur einen Kommentar parat: „Hä? Was is' n das?" Dem Spieler folgt übrigens ein Kobold, der sich als „Fan" entpuppt. Der Kerl ist dumm wie eine Tüte Pommes und meistens eine Nervensäge. Er bringt Sie manchmal echt in Schwierigkeiten. Hin und wieder hilft er Ihnen aber auch.

Tu, was Du tun willst

TRNS soll eine Mischung aus Actiontitel, Adventure, Jump& Run und Rollenspiel werden und getreu dem Motto „Tu, was Du tun willst" möglichst viel Handlungsfreiheit bieten. Wer beispielsweise die Hau-drauf-Methode bevorzugt, hat den Vorteil, daß sich seine Kampffähigkeiten (Trefferpunkte) verbessern. Gefechte laufen mit Fernwaffen in der Ich-Perspektive und bei Nahkämpfen in der Verfolgersicht ab. Kommunikative Menschen steigern gleichzeitig mit dem Karmawert ihr diplomatisches Geschick. „Es

„Nebel wird bei uns dramaturgisch eingesetzt, nicht als Sichtbegrenzung", sagt Siggi Kögl. Die Besonderheit schlechthin ist, daß die Schwaden langsam aufziehen können. Damit soll zum Beispiel Spannung erzeugt werden.

Lösungsmittel

1



Lösung für Actionspieler: Hau drauf! Allerdings sind die Wachen im Elfenbeinturm nicht leicht zu besiegen.

2



Lösung für Adventurefreaks: Nachdenken! Schicken Sie Ihren Fan vor, der die übellaunigen Wachen ablenkt.

3



Lösung für Jump&Run-Fans: Geschick beweisen! In einer Spieluhr hüpfen Sie von Plattform zu Plattform.

Die Jungs und Mädels von Discreet Monsters wollen, daß jedes Rätsel in *The REAL Neverending Story* mindestens auf drei Arten lösbar ist. Beispiel: Im Elfenbeinturm wurde eine Konkubine in ihrem Gemach eingesperrt. Wie kann der Held die junge Dame befreien? Entweder Sie versuchen, den Schlüssel von einem Wachmann zu ergattern. In diesem Fall ist ein Kampf angesagt (1). Oder Sie sind listig und überzeugen Ihren Begleiter, den Fan, daß dieser die Wachen ärgern soll. Die wildsauartigen Recken verfolgen den Gnom und schließen bei der Suche das Zimmer der Konkubine auf (2). Die dritte Möglichkeit erfordert Geschick: Sie können mittels einer magischen Spieluhr schrumpfen und in die Mechanik des kleinen Gerätes gelangen. Dort wartet eine Jump&Run-Einlage (3). Wenn Sie diese bewältigen, bekommen Sie ein Brecheisen.

Gedankenspiele

„Grim Fandango hat 3.000 Dialogzeilen, The REAL Neverending Story rund 10.000."



Frank Veit, Chef-Drehbuchautor

Außergewöhnlich werden bei *The REAL Neverending Story* die Gespräche ablaufen. Nach dem Leitsatz „Multiple Choice ist langweilig" (Siggi Kögl) hat die Firma Discreet Monsters das „Emotionbased Dialog System" entwickelt. Wenn der Held einem Nichtspielercharakter gegenübersteht, tauchen am unteren Bildrand im Sekundentakt wechselnde Gedanken auf. Sobald der Spieler das Gefühl hat, daß die „richtige" Eingebung zu sehen ist, löst er diese per Tastendruck aus. Das Programm arbeitet den Gedanken in einen Ausspruch um, auf den der Spieler keinen exakten Einfluß hat. Damit wollen die Macher für realistische Gespräche sorgen. Wie das funktionieren soll? Zunächst muß man wissen, daß der Spieler unter Druck gerät, weil viele Einblendungen nur einmal auftauchen. Beispiel: Sie stehen vor einer hübschen Konkubine, wollen Sie ansprechen und bestätigen bereits den ersten „Gedanken", weil er Ihnen genial erscheint. Es kann sein, daß der Schuß nach hinten losgeht, Sie nur „Äh ... schönes Wetter heute!" stottern und die Dame wenig von dieser Anmache hält. Das Spiel drängt ferner auf eine Entscheidung, weil Sie nicht ewig warten dürfen. Beispiel: Sie stehen vor besagter Konkubine, können sich aber nicht entschließen, den Gedankenauslöser zu drücken. Nach einer Weile wird die Maid vielleicht „Warum glotzt Du mich so blöd an?" brummeln und von dannen ziehen. Selbst Ablenkungsmanöver während eines Kampfes sind möglich. Sie können Ihren Gegner eventuell mit einem „Schau mal, hinter Dir!" verwirren.

ist nicht wichtig, was der Spieler macht, sondern wie. Der phantasievollste Weg ist der beste", erklärt Timon Herzog. Damit Sie nie den roten Faden der Geschichte verlieren, wendet *TRNS* einen Trick an, den die Macher „Elastic Story Streaming" (Elastischer Storyfluß) nennen. Tappt der Spieler für eine Zeitlang ahnungslos in der Gegend herum, zieht ihn das Programm in die Handlung zurück; ähnlich wie ein Gummiband, das einen gewissen Elastizitätsgrad besitzt, aber ab einem gewissen Punkt zurückschnellt. Allerdings merken Sie davon nahezu nichts. Es taucht beispielsweise eine Figur auf, die darauf hinweist, daß Sie doch eigentlich etwas anderes machen „wollten". Grafisch soll *TRNS* nach dem Willen der Macher „phantásisch" aussehen. Was das genau ist, kann keiner erklären. Aber Anregungen für Farbgebung und Architektur holen sich die Designer von Bauwerken alter Kulturen und surrealistischen Künstlern wie Max Ernst.

Happy End?

Rund 6,5 Millionen Mark Risikokapital hat die Firma bislang in das Projekt gesteckt und keiner der 65 Mitarbeiter zweifelt an einem Erfolg. Die Beschäftigten stammen aus unterschiedlichen Branchen: Sie arbeiteten vorher an anderen Spielen, sind Experten aus der „ernsten" Softwareentwicklung, Absolventen von Filmhochschulen oder Comiczeichner. Das Potential ist vorhanden: *Die Unendliche Geschichte* ist in Deutschland das meistverkaufte Buch nach der Bibel und hat beispielsweise auch in Japan viele Fans. Wen wundert es also, daß Michael Endes zweite Frau, eine Japanerin, die Lokalisierung übernimmt. Sie sei von den Ansätzen völlig begeistert, sagt Siggi Kögl. „Ende hat die letzten drei Jahre seines Lebens fast nur noch Computer gespielt, und zwar *Ultima*. *Ultima* ohne Ende sozusagen."

Harald Fränkel

» Fuchur ist bei uns ein richtiger Drache, der auch unfreundlich aussieht. Nicht so ein Kinderdackel wie im Film ... «



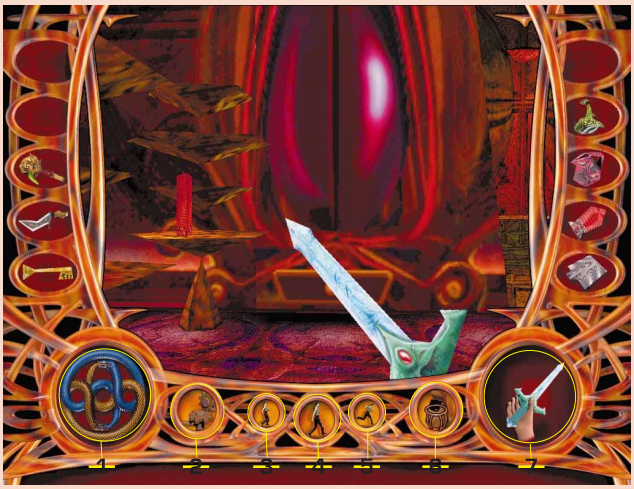
Timon Herzog, Chef-Designer

„... ja, wir wollen kein Spiel für Kiddies machen. Wir sind sarkastisch, ironisch und bieten erotische, weibliche NPCs."



Siggi Kögl, Geschäftsführer

Steuerfragen



1 Karma und Lebensenergie 2 Zum Hauptmenü 3 Gehen
4 Schleichen 5 Rennen 6 Inventar öffnen 7 Benutzen

The REAL Neverending Story

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	DDraw, D3D, OpenGL, DSound (3D), Aureal A3D, EAX
Spielerzahl:	Kein Mehrspielermodus
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Discreet Monsters
Veröffentlichung:	Dezember 1999 — **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit:	Dark Earth, Ultima Ascencion

Spielanteile
X Action
X Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Ideen ohne Ende, starke Lizenz, engagierte Macher, gute Technik – aber hoffentlich wird's für Otto-Normalmenschen nicht ZU verrückt «

Der Schleier lüftet sich

Große Ereignisse werfen ihren Chef-Designer voraus: Wir haben uns Jan Lindner von Red Orb geschnappt und mit ihm die jüngsten Vorgänge beim Prinzen von Persien in Augenschein genommen. Kann das Spiel an die Erfolge der Vorgänger anknüpfen?



Für Fernangriffe greifen Sie auf einen Flitzebogen zurück. Hier nehmen Sie einen anderen Bogenschützen aufs Korn. Zielen Sie gut, denn Pfeile sind kostbar.

Mittlerweile feilen 15 Programmierer und etwa 40 Künstler rund um die Uhr an *Prince of Persia 3D*. Der Aufwand scheint sich zu lohnen, denn das Spiel wirkt inzwischen deutlich reifer. Besonders die sorgfältig berechneten Animationen des Prinzen sind ein Augenschmaus. Er klettert, kriecht und springt geschmeidig wie eine Katze oder schwimmt wie Michael „Albatros“ Groß zu seinen Glanzzeiten. Die Umgebung hat dabei direkten Einfluß auf den Prinzen: An Seilen kann er schwingen, und an Felsvorsprüngen rudert er mit beiden Armen, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Insgesamt beherrscht der Prinz über 400 Verhaltensweisen. Etwa 20 bis 50 Prozent des Knobelabenteuers sind Sie allein mit Zweikämpfen beschäftigt. Entdecken Sie einen Gegner, zücken Sie Ihre Waffe, und die Kamera wechselt in eine Seitenansicht. Mittels einfacher Tastenbefehle schlagen Sie zu, blocken Attacken oder täuschen Angriffe vor, um den Feind aus der Reserve zu locken. Um dem Pixelleben Ihrer Gegner ein schnelles Ende zu bereiten, sind besondere Schlagsequenzen und vor allem richtiges Timing vonnöten. In Bezug auf Blut und rollende Köpfe präsentiert sich die deutsche Version allerdings leicht entschärft. Trotz guter Ansätze ist vor allem die Steuerung momentan einer der größten Schwachpunkte: Da das Spiel noch nicht optimal



Attacke! Ihre Standardwaffe für den Nahkampf ist der Krummsäbel. Den Stab (Bild) und die Doppelklingen finden Sie erst später.



Bußfertig wie Indiana Jones: Wenn Sie kriechen, rettet das manchmal Ihren Hals vor tödlichen Überraschungen.

austariert ist, folgt Ihnen die Kamera leider oft wie ein müder Brauereigaul, und Sie können in kritischen Situationen nicht rechtzeitig reagieren.

Arabische Alpträume

Die Story schließt direkt an die ersten beiden Teile an. Auf Sie wartet anstelle des ruhigen Lebensabends jedoch ein Komplott von Assan, dem Bruder des Sultans. Die Prinzessin wird verschleppt, und Sie landen im Knast. Von dort retten Sie sich über die Dächer der Stadt in Assans Palast, besteigen am Hafen ein Luftschiff und stürzen in die fliegenden Ruinen eines Zauberers. Die Reise führt Sie weiter in eine Klippenlandschaft und den Palast, wo Ihre Herzdame gefangen gehalten wird. Red Orb hat aus den Fehlern der Vorgänger gelernt und bietet jetzt eine Speicherfunktion an. Trotzdem ist das Spiel nichts für Weicheier. Wie oft Sie Ihr Spiel sichern können, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Die Möglichkeiten reichen von „jederzeit speichern“ bis zu „nur nach jedem erfolgreich bestandenen Level speichern“. Das ist eine harte Nuß, denn die 15 Levels sind zum Teil ziemlich umfangreich. Auf „Hart“ verringert sich zudem Ihre Sprungkraft, und die Zahl der versteckten Extrawaffen und Heiltränke schrumpft auf ein Minimum zusammen. Belohnt werden Sie für diese Strapazen immerhin mit einer verlängerten Schlußsequenz.

Alte Besen kehren gut

Um auch *Prinz*-Veteranen zu beglücken, hat Red Orb viele Elemente aus den Vorgängern übernommen: Es lauern punktgenau zu meisternde Sprung- und Kletterkombinationen sowie Fallen, die sich oft nur durch ein paar hervorstehende Pixel verraten. Sogar Jordan Mechner, der Erfinder des Originals, ist wieder mit von der Partie. Sein letztes Adventure *The Last Express* verschwand von der Öffentlichkeit weitgehend unbemerkt im Sommerloch ’97. Laut Jan Lindner verlief die Arbeit mit Mister Mechner äußerst zufriedenstellend. „Jordan hat bei der Story des Spiels mitgearbeitet und kam dann alle paar Wochen mit einer Riesenliste Verbesserungsvorschläge unter dem Arm hereingeschneit“, so Lindner. Weitere Infos finden Sie unter http://www.princeofpersia3d.com.

Joachim Hesse

Auf der Cover-CD

Videoreportage mit Spielszenen präsentiert von Entwicklungschef Jan Lindner, und Impressionen vom *Prince of Persia*-Abend in den Bavaria-Filmstudios.



Wird es dem Prinzen zu langweilig, räkelt er sich oder klopft Staub von den Schultern. Die Flaschen symbolisieren die Lebensenergie.



Sie hangeln sich an einem Vorsprung entlang, um der Bodenfalle auszuweichen. Danach sind schnelle Reaktionen gefragt.



Zu Tode erschreckt: Wenn etwas Besonderes passiert, wird eine kurze Zwischensequenz des Ereignisses eingespielt.

Prince of Persia 3D

Voraussichtlich:	P 200, 24 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Technik:	Direct 3D, Glide, Open GL, A3D
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Red Orb/TLC
Veröffentlichung:	September ‘99 **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit:	Tomb Raider, Dark Projekt: Der Meisterdieb

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Kniffliges Orientabenteuer für Tastaturakrobaten, die sich nicht so leicht entmutigen lassen. Ohne Bugs könnte PoP 3D an der Genrespitze mitmischen. «

Zauberlehrling

Es war einmal in Langen. Dort machte sich „anno 1602“ eine Softwarefirma um das Genre der Aufbaustrategie verdient und erntete großen Ruhm. Sogleich möchte diese Firma an den märchenhaften Erfolg anknüpfen, verläßt aber dazu den vorgezeichneten Strategie-Pfad. Wachsen die Sonnenblumen auch im Garten der Action-Adventures in den Himmel?



Der gewaltige Blitzstrahl sucht sich sein Ziel selbst, Ihr Held muß lediglich in die grobe Richtung des Gegners blicken.

Sunflowers entführt Sie bei *TechnoMage* in die Fantasy-Welt von Gothos. Dort leben zwei völlig unterschiedliche Volksstämme friedlich nebeneinander, die magiebegabten Dreamer und die technik-orientierten Steamer. Aufgrund eines alten Gesetzes ist es beiden Völkern verboten, sich miteinander zu vermischen. Dumm gelaufen für den Spielhelden TechnoMage, denn seine Dreamer-Mutter und sein Steamer-Vater haben offensichtlich gegen dieses Gebot verstoßen. Natürlich wird der TechnoMage dafür verantwortlich gemacht, als plötzlich Monsterhorden aus der Erdekruste hervorbrechen und ganz Steamertown verwüsten. Der gänzlich unerfahrene und noch wenig geschickte Held macht sich auf die Suche nach seinem verschollenen Vater und purzelt mitten in ein Action-Abenteuer.

Der Weg ist das Ziel

Auf seiner Odyssee durch Gothos durchstreift er neun Landschaften, die allesamt mit mehreren Unterlevels aufwarten. Ganz wie in *Diablo* rücken dem schmächtigen Kerlchen dabei allerlei fiese Kreaturen auf den Leib, derer er sich mit acht Waffen oder ebensoviel verfügbaren Zaubersprüchen erwehren kann. Hierbei kommt dem TechnoMage zu gute, daß in ihm sowohl Magiebegabung als auch etwas technisches Geschick schlummern. Natürlich stehen dem Helden aber nicht alle Waffen und Zauber von Beginn an zur Verfügung. Durch Kämpfe und viele kleine Quests, die sich wie beiläufig an die Haupthandlung schmiegen, sind Erfahrungspunkte zu ergattern, die dann eigenhändig auf vier Fertigkeiten verteilt werden können. Jeder Spieler entscheidet selbst, ob er später lieber mit mächtigen Blitzen und Feuerbällen um sich schmeißt oder den beschwerlichen Weg zum Helden mit Schwert und Bogen beschreitet.

Es werde Licht

Das von Sunflowers in Eigenregie produzierte Spiel zeichnet sich bereits in der spielbaren Alphaversion durch eine gute Technik aus. Die 3D-Engine erlaubt freie Kameraschwenks, wartet mit spektakulären Licht- und Wettereffekten auf, berücksichtigt diverse Höhenstufen und erleichtert damit das Eintauchen in die fremdartige Spielewelt. Leider ist bisher nur eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten geplant, und auch ein Mehrspielermodus wird sich wohl nicht im Spiel finden. Der *TechnoMage* steuert sich am einfachsten mit einem Gamepad, das gesamte Handling des Spiels geriet sehr intuitiv. Die Kämpfe bestreiten Sie in Echtzeit, wobei Sunflowers viel Wert auf differenzierte Verhaltensweisen der rund 30 Monsterklassen und auf einen einsteigerfreundlichen Schwierigkeitsgrad legt. Kleinere Rätseleinlagen und dezente Jump&Run-Elemente sollen auch nach längerer Spielzeit die Motivation aufrecht erhalten. Einige witzige Ideen können neben der 3D-Technik bereits jetzt überzeugen, so lassen sich in finsteren Dungeons etwa begangene Wege mit Kreide markieren oder Bomben-Werkzeuge entdecken, die dann versteckte Höhlen aufsprengen. Im Vergleich zu **Final Fantasy** geriet das Charakterdesign der übrigen Gothos-Bewohner bislang noch zu undifferenziert, aber das kann sich ja bis zur Veröffentlichung im November noch ändern.

Christian Bigge

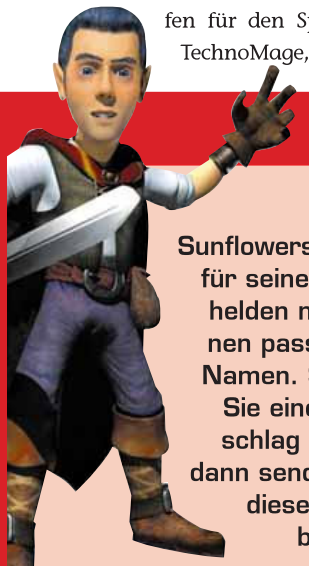


Schöne Zwischensequenzen transportieren die Geschichte und dokumentieren die Reise des TechnoMage.



Sämtliche Gebäude in den Städten können betreten werden, bei den kurzen Dialogen erscheint ein Textkasten, sobald Sie einen Bewohner ansprechen.

NAME GESUCHT



Sunflowers sucht für seinen Titelhelden noch einen passenden Namen. Sollten Sie einen Vorschlag haben, dann senden Sie diesen doch bitte an

redaktion@pcaction.de
Kennwort: TechnoMage

TechnoMage

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound, 3D-Sound, Force Feedback
Spielerzahl:	keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Sunflowers
Veröffentlichung:	November 1999 **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit:	Final Fant. 7, Silver, Star Wars: Adventure

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Hack-and-Slay, Rätsel und ein paar Rollenspiel-Elemente in märchenhaftem Ambiente, bisher aber noch recht simple Quests «

Mit den Waffen der Frauen

Gut ein Jahr nach der Veröffentlichung von Siedler 3 spendiert Blue Byte der riesigen Fangemeinde mehr als nur eine normale Mission-CD. Das Geheimnis der Amazonen enthält nicht nur neue Missionen und Kampagnen, sondern mit den Amazonen auch das vierte Siedler-Volk.

Mit dem *Geheimnis der Amazonen* dürfte Blue Byte im September einen lang gehegten Wunsch von hunderttausenden begeisterten *Siedler 3*-Spielern erfüllen. Mit dem Volk der Amazonen bevölkert nämlich eine vierte Nation die *Siedler*-Welt. Damit auch hier der so oft zitierte und charakteristische Wusel-Faktor des Mülheimer-Megasellers nicht zu kurz kommt, bietet Das *Geheimnis der Amazonen* über 50 neue Figuren und mehr als 40 neue Gebäude, mit speziell auf das Volk der Amazonen zugeschnittenen Fähigkeiten.

Aller guten Dinge sind vier

In einem schönen Zeichentrick-Vorspann erfahren Sie alles über die Entstehung des vierten Siedlervolkes und deren Anführerin. Die Amazonen sind ein klassisches Kriegervolk, listig, verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften ausgestattet, und stellen damit eine gute Alternative zu den bisherigen drei Völkern dar. Sie sind das erste weibliche Volk der *Siedler*-Reihe (JoWoods *Die Völker* lassen grüßen) und werden von der Göttin Q'nqüra regiert. Deren Kriegerinnen gelten als schnelle Baumeisterinnen und ausgebuffte Strateginnen. Gefürchtet sind die Amazonen wegen ihrer gewaltigen Kriegsmaschinen sowie ihrer unberechenbaren Zaubersprüche. Natürlich haben auch die Amazonen ihre eigene Methode zur Manaproduktion: Die Imkerin produziert fleißig Honigwein, der den Göttern geopfert wird, was diese wiederum mit Mana honorieren. Neben neuen Einzel- und Mehrspielerkarten bietet *Das Geheimnis der Amazonen* auch zwei neue Kampagnen mit jeweils zwölf Missionen. In der einen Kampagne treten Sie mit dem neuen Volk gegen die drei alten *Siedler*-Völker der Römer, Asiaten und Ägypter zugleich an, im Gegenzug spielen Sie mit allen drei Völkern gegen die Amazonen. Unzählige Maps im Internet belegen, daß sich der *Siedler 3*-Editor großer Beliebtheit erfreut. Grund genug für Blue Byte, den guten Editor zu überarbeiten und zusammen mit dem *Geheimnis der Amazonen* eine verbesserte Version anzubieten, mit der sich selbstverständlich auch eigene Missionen für die Amazonen entwerfen lassen. Unsere spielbare Beta-Version wies leider noch einige Mängel auf, so kam es teilweise zu Grafikfehlern, einige Karten und Kampagnen waren noch nicht ins Spiel integriert, der Editor funktionierte noch nicht richtig, und die Spielbalance in Verbindung mit der KI ist ebenfalls noch nicht perfekt. Gelingt es Blue Byte, diese Mängel bis zum Release Ende September vollständig zu beseitigen, dürfen sich alle *Siedler*-Spieler auf mehr als nur eine einfache Mission-CD freuen.

Christian Sauerteig



Wie es sich für echte Amazonen gehört, haben die Kriegerinnen ordentlich „Holz vor der Hütt'n'".



Eine der Hauptaufgaben des neuen Siedlervolks der Amazonen ist die Waffenproduktion.



Alle Spielfiguren wurden zunächst mühsam von Hand vorgezeichnet.



Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen bietet mehr als 40 neue Gebäude und knapp 50 neue Spielfiguren. Hier sehen Sie ein Dorf der Amazonen.

Die Siedler 3 – Add-On

Voraussichtlich:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, 20 Sp. Internet, Modem
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	September
Genre:	Aufbaustrategie
Vergleichbar mit:	Die Siedler 3, Die Völker

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Mehr als nur ein normales Add-On: Das Geheimnis der Amazonen dürfte die Herzen der Siedler-Fans höher schlagen lassen. «



Um gleich gegen zwei Ogroks zu bestehen, sollte man mit etwas Magie nachhelfen. Angriffe aus zwei Richtungen gleichzeitig kann man nicht abwehren.

Höllischer Racheengel

Es war abzusehen, daß zahllose Softwareschmieden früher oder später versuchen würden, den phänomenalen Erfolg Diablos nachzuahmen. Als einer der wenigen ernstzunehmenden Konkurrenten entpuppt sich Revenant von Cinematix. Mit erweiterten Kampfmöglichkeiten und durchdachten Rollenspielelementen soll es Action- und Rollenspieler gleichermaßen interessieren.

Fakten

- Über 30 Gegnertypen
- Wechsel von Tag und Nacht
- Magiesystem aus Komponenten
- Über 30 Zaubersprüche
- Über 30 NPCs
- Action-Kampf mit Specialmoves
- Riesige Spielwelt
- Editor

Finstere Schergen entführten die Tochter eines der drei Herrscher von Ahkuilon, der zu ihrer Rettung einen längst verstorbenen Kriegermagier aus der Hölle beschwört: Der Revenant (zu deutsch Racheengel) muß erst langsam seine alten Fähigkeiten wiedererlangen, die er in den Jahrhunderten des Fegefeuers längst vergessen hat, um den Auftrag seines Herrn auszuführen. Mit der Zeit findet er heraus, warum ausgerechnet er dazu bestimmt ist, die Tochter des Herrschers und damit die ganze Welt zu retten. In Gestalt des Racheengels erkundet der Spieler die Fantasy-Welt und besteht zahllose Abenteuer. Nachdem er zu den Untoten zählt und selbst zu Lebzeiten nicht sonderlich beliebt war, behandeln ihn die meisten Einwohner der Stadt abweisend. Doch ohne ihre Unterstützung sind viele der Aufgaben nahezu unlösbar. Es gilt, das Vertrauen der Einwohner zu gewinnen und Licht in die gesamte Geschichte zu bringen.



Um gleich gegen zwei Ogroks zu bestehen, sollte man mit etwas Magie nachhelfen. Angriffe aus zwei Richtungen gleichzeitig kann man nicht abwehren.



Mächtige Kampfzauber sind ähnlich effektiv wie Waffen. Der Riese links war jedoch schon vorher tot.

Farbenfrohe Effekte

Voraussetzung für ein vielversprechendes Actionspiel mit Rollenspielelementen ist eine gelungene Grafik. Cinematix verwendet in Echtzeit berechnete 3D-Charaktere, die in Handarbeit gezeichnet und animiert sind. Obwohl auf Motion-Capturing verzichtet wurde, sehen die Bewegungen der Figuren – laut Cinematix gerade deshalb – realistisch aus. Teilweise farbige Lichtquellen bestrahlen die Umgebung und Kreaturen. Trägt der Spieler beispielsweise eine Fackel durch einen Dungeon, taucht das die Wände in einen feurigen Schein. Mit dieser farbenfrohen bis düsteren Optik läßt sich so ziemlich jede Stimmung generieren und die Atmosphäre des Spiels geschickt unterstützen. Einzelne Boden- und Wandfelder sind ebenfalls vorgerendert und in Echtzeit berechnet. Die Leveldesigner haben es außerdem verstanden, die Karten der Oberfläche auch optisch abwechslungsreich zu gestalten, obwohl sie immer

Die reinste Zauberei

Revenant wartet mit einem durchdachten Magiesystem auf, das in Grundzügen schon aus *Ultima Underworld*, *Dungeon Master* oder *Summoning* bekannt ist. Über ein Dutzend verschiedene Talismane sind die Voraussetzung für jeden Zauberspruch. Der Spieler erreicht dann unterschiedliche Zaubereffekte, indem er die passenden Symbole auf den Talismanen miteinander kombiniert. Jedes Symbol steht für ein bestimmtes Element. So haben Himmel, Erde, Chaos, Mond und Leben eigene Symbole. Im Laufe des Spiels findet der Spieler Rezepte für Zaubersprüche, er kann natürlich auch auf eigene Faust einfach ein paar Experimente durchführen und entdeckt so vielleicht weitere mögliche Kombinationen.



Ein einfacher Feuerball besteht aus diesen vier Talismanen in eben dieser Reihenfolge. Andere Kombinationen der verschiedenen Symbole ergeben andere Zauber.



Aus insgesamt elf Teilen besteht die komplette Ausrüstung eines Charakters. Rüstungen und Waffen sind links im Spiel sichtbar.



Die Zaubersprüche erzeugen die eindrucksvollsten Effekte des Spiels. Einen Gegner hat es damit voll erwischt.

wieder auf eine feste Palette von Kacheln zurückgriffen. An den meisten Stellen wirkt die Welt wie aus einem Guß, obwohl es sich in Wirklichkeit um ein Puzzle handelt. Richtig zur Geltung kommen die Möglichkeiten der Grafikengine allerdings erst bei den Effekten der Zaubersprüche und dem Wechsel von Tag und Nacht. Morgen- und Abendrot sowie helles Tageslicht spiegelt sich schön auf allen Oberflächen wider.

Charaktere und Mehrspielermodus







Im Gegensatz zu *Diablo* und den meisten anderen Rollenspielen steht in *Revenant* nur ein einziger Charakter zur Verfügung. Durch geschicktes Training läßt sich die Figur aber dann gezielt nach den eigenen Wünschen formen. Der Revenant ist ein Multitalent, das grundsätzlich alles erlernen kann. Mit der durchschnittlichen Stärke, Gewandtheit und Intelligenz lassen sich hervorragende Spezialisten in den Bereichen bewaffneter und waffenloser Nahkampf, Fernkampf und Magie heranbilden. Fähigkeiten und Spielweise sollte man geschickt aufeinander abstimmen, um auch die schwierigen Situationen zu meistern. Laut Cinematix benötigen jedoch alle Charaktere zumindest eine ausgebildete Waffen- und die Magiefähigkeit, wenn sie eine Chance auf Erfolg haben wollen. Im Mehrspielermodus sieht es schon ganz anders aus. Hier können die Party-Mitstreiter Aktionen übernehmen, die der eigene Charakter kaum beherrscht. Dementsprechend bietet das Spiel hier vier Charaktere zur Auswahl: Neben dem Revenant dürfen Sie sich zwischen dem starken Kämpfer, der geschickten Diebin und dem intelligenten Magier entscheiden. Zusätzliche Optionen sorgen im Mehrspielermodus für Abwechslung. Eigenschaften, Erfahrungslevels und Gegenstände sind frei einstellbar. Wahlweise dürfen Sie kooperativ miteinander spielen oder im Deathmatch gegen die anderen antreten.

Riesige Spielwelt

Während des Abenteuers erkundet der Racheengel zwangsläufig große Teile des Fantasyreichs Ahkuilon und seine Städte, Wüsten, Steppen, Wälder, Flüsse und Ruinen. Wilde und aggressive Kreaturen bevölkern das Land. Noch größere Gefahren lauern in den unterirdischen Verliesen und uralten, zerfallenen Gemäuern. *Revenant* lebt von der Vielfalt seiner Welt, die keine Langeweile aufkommen läßt. Über 30 Charaktere bevölkern die Gebiete und spielen für die Entwicklung der Story eine wichtige Rolle. *Revenant* ist nicht linear und läßt dem Spieler die größtmögliche Freiheit. Somit bleibt einem selbst überlassen, in welcher Reihenfolge welche Aufträge ausgeführt werden. In der endgültigen Version dürfte die Story eine deutlich wichtigere Rolle als in *Diablo* spielen. Rätsel wird es nur wenige geben, dafür soll die Entwicklung der Hintergrundgeschichte für langanhaltende Spannung sorgen. Cinematix geht von einer Spielzeit von ungefähr 60 Stunden aus, um den Einzelspielermodus abzuschließen.

Fast ein Beat 'em Up

Im Mittelpunkt stehen die actionlastigen Kämpfe. Zu Beginn beherrscht der Charakter lediglich einen Angriff und kann sich nur notdürftig verteidigen. Mit etwas Training vergrößert sich das Repertoire auf drei Standardangriffe, drei Spezialangriffe und eine stärkere



Dieser freundliche Geist wartet auf seine Erlösung durch den Revenant. Dazu muß erst eine Quest ausgeführt werden.



Diese Säurelache strahlt ein beängstigendes, grünes Licht ab. Sehr vorsichtig umgeht der Racheengel die Pfütze.



In den uralten Ruinen ist noch so mancher wertvolle Schatz versteckt. Der Revenant plündert eine eben gefundene Kiste.

Defensive. Je nach Art des Gegners und geführter Waffe sind unterschiedliche Strategien möglich. Insgesamt existieren sogar noch weitere Kampfbewegungen, da je nach Abstand zum Gegner die Technik leicht abgewandelt wird. Außerdem eignen sich manche Waffe besonders gut gegen bestimmte Monster. Mit einem Kriegshammer oder Streitkolben können Sie beispielsweise Skelette besonders gut zertrümmern. Welche Waffe oder Rüstung der Charakter gerade benutzt, zeigt sich sofort im Spiel. Jede der über 30 Rüstungen und noch mehr Waffen hat eine eigene Grafik. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen ist in *Revenant* übrigens nicht die stärkste Rüstung gleich die beste. Schwere Plattenpanzer bieten zwar guten Schutz, machen den Träger aber langsam und laut. Während sich ein auf Kampf trainierter Charakter in Ritterrüstung eine Bresche durch die Reihen der Gegner schlagen muß, kann sich ein geschickter Held in dunkler Kleidung vielleicht einfach vorbeischleichen.

Alexander Geltenpoth

Editor

Schon in der Betaversion fand sich der Editor, der auch der Verkaufsversion beiliegen soll. Hiermit läßt sich das Spiel bis ins Detail verändern. Mit dem komfortablen Editor können Sie neue Karten entwerfen und mit Monstern und Fallen spicken, mit farbigen Lichtquellen unterschiedlicher Intensität die Dungeons beleuchten, die Gegner-KI festlegen, NPCs einfügen, eigene Aufträge und Quests integrieren und sogar komplette Kampagnen erstellen. Mit etwas Glück finden sich nach Veröffentlichung die ersten Szenarien und Kampagnen von begeisterten Spielern im Internet und auf Cover-CDs. Wer noch mehr Arbeit investiert, bekommt mit dem Spiel auch die nötigen Tools, um Grafiken zu ändern und neue Charaktere und Gegenstände zu zeichnen. Laut Cinematix ist es durchaus denkbar, daß jemand durch den Editor ein völlig anderes Spiel mit Science-Fiction-Hintergrund entwickelt, das sich deutlich anders spielt und komplett anders aussieht. Lediglich die Grafikengine bleibt natürlich immer die gleiche.



Die zwei gelben Sterne stellen die Symbole für Lichtquellen dar. Oben links wird gerade eine der Bodenfliesen eingesetzt, aus denen sich sämtliche Karten aufbauen.

Revenant

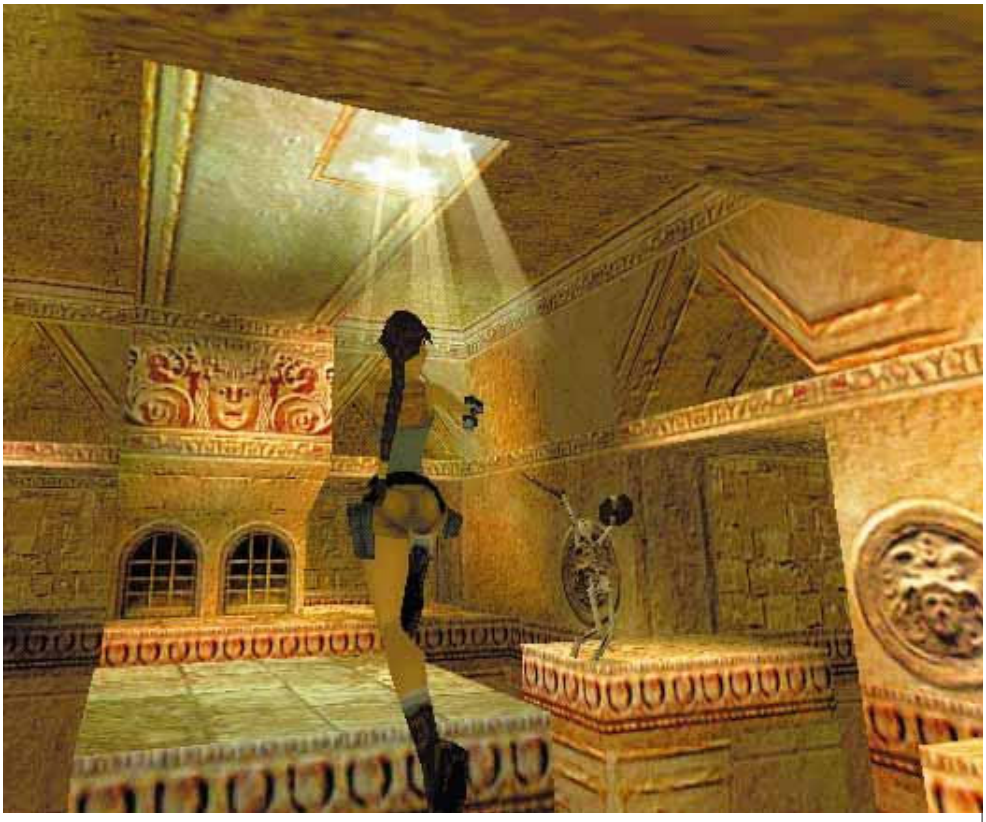
Voraussichtlich: P 200, 16 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: 4 Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Cinematix/Eidos
Veröffentlichung: September 1999 **Genre:** Action-Rollenspiel
Vergleichbar mit: Diablo, Diablo 2, Darkstone

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die deutlichen Parallelen zu Diablo wurden durch Beat 'em Up-Elemente und größere Freiheit bei der Charakterentwicklung verfeinert. «

In die Wüste geschickt

Eidos hat endlich offiziell bestätigt, was sowieso schon jeder wußte: Tomb Raider 4 kommt. Wir haben für Sie die interessantesten Fakten über Sonne, Sand und frische Gräber zusammengetragen.



Peng, das Skelett ist tot! Das Zielsystem der Waffen soll in der neuesten „Grab-Räuberpistole" verbessert worden sein. Auch hat Lara neue Bewegungen erlernt: Sie schwingen jetzt beispielsweise ähnlich wie in Prince of Persia 3D an Seilen über Abgründe.

Damit Frau Croft mal wieder rechtzeitig zum Weihnachtskaufrausch unschlüssiger Eltern neben den Supermarktkassen liegen kann, werkelt Eidos im Geheimen bereits seit Mitte '98 (parallel zu *Tomb Raider 3*) am vierten Teil. Ihr neuestes Abenteuer führt Lara nicht mehr quer über den Globus, sondern in eine bestimmte Region. Und wohin könnte die Archäologin besser passen als in das Land der Pyramiden und Pharaonen? Ägypten drängt sich als Mutter aller Grabstätten geradezu auf, erforscht zu werden. Ihre Mission ist es, einer jahrtausendealten Gruft in der Wüste auf die Spur zu kommen und nebenbei die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Dieser droht jedenfalls laut der „letzten Offenbarung" in Kürze.



Einer der Gegner: ein modriger Tempelritter.

Zurück zu den Wurzeln

Im fertigen Spiel wird es fünf Abschnitte geben, die aber alle aus einem Guß sein sollen, so daß Ihnen die Übergänge kaum auffallen. Zudem sollen die Zwischensequenzen diesmal weniger aufgesetzt wirken und besser in den Spielfluß integriert sein. Obwohl der neueste *Tomb Raider* wieder mehr an den ersten Teil angelehnt sein wird und die Gegnerdichte heruntergeschraubt wurde, heizen Ihnen die verbliebenen Widersacher ordentlich ein. Grimmige Soldaten und Schwertkämpfer, tödliche Skorpione und Hammerhaie oder auch modrige Mumien, Skelette und Horus-Priester erfüllen jetzt angeblich auch die „KI-Mindestanforderungen", so daß ein Feind Sie durchaus über mehrere Räume hinweg verfolgt. Um den happigen Schwierigkeitsgrad etwas zu entschärfen, bekommt Lara unter anderem ein hilfreiches Tagebuch in die Hand gedrückt. In einem Teil des Wer-

Knobelstunde

Rätsel gibt es ebenfalls wieder in Laras viertem Abenteuer. Statt sich damit zu beschäftigen, Schalter umzulegen oder Kisten zu rücken, sollen Sie nun Ihre Zeit beim richtig Kombinieren gefundener Gegenstände verbringen. Erste Hilfe leistet angeblich Laras Tagebuch.



Eines der neuen Geheimnisse: Entzünden Sie die Schlangenlampen in den Katakomben!



Für eine erfahrene Archäologin wie Lara Croft stellen selbst Hieroglyphen kein Problem dar.



Vorgerenderte Filmchen stimmen auf das Abenteuer in Ägypten ein.



Lara entdeckt eine Grabkammer mit zwei Sarkophagen. Die Deckensterne spenden Licht.



Im giftgrünen Wasser paddelt Wasserratte Croft zu einem geheimen Durchgang.

kes finden Sie Tips für den weiteren Lösungsweg. Auch Infos, die Sie im Verlauf des Spiels erhaschen, trägt die Archäologin sofort in ihr schlaues Büchlein ein. Stöbern Sie also einmal ein Kartenstück mit Hinweisen auf einen Geheimraum auf, können Sie diese Informationen jederzeit wieder nachschlagen. Das Inventarsystem wird ebenfalls überholt, so daß Sie jetzt Gegenstände wie Gewehre und Fackeln miteinander kombinieren und gleichzeitig benutzen können. Keine schlechte Idee, denn der Umgang mit mehreren Gegenständen entpuppte sich in den Vorgängern zum Teil als sehr mühsam.

Schönheitskur?

Weitere Pluspunkte will Eidos mit verbesserten grafischen Qualitäten und verringerten Ladezeiten einheimsen. Den Lichtquellen im Spiel soll eine wesentlich bedeutendere Rolle zukommen als noch im dritten Teil. So nutzen auch einige Rätsel ganz speziell die verbesserten Licht- und Schatteneffekte. Von den bisher vorliegenden Screenshots können wir allerdings noch keinerlei Rückschlüsse auf die tatsächliche Klasse des Spiels ziehen. Die Engine basiert jedoch immer noch auf einem Rechtecksystem, so daß anzunehmen ist, daß die Freiluftszenarien weiterhin aussehen, als ob Innenräumen Wölkchentexturen aufgeklebt worden seien. Zumindest hat Eidos Lara etwa 200 Zusatzpolygone spendiert, und ihr Pferdeschwanz ist ein paar Zentimeter gewachsen. Eine Mehrspieleroption enthält *Tomb Raider 4* Ihnen aber weiterhin vor. Falls sich nicht noch unerwartete Schwierigkeiten ergeben, dürfen Sie mit dem fertigen Action-Adventure im November rechnen. Infos unter http:/www.eidos.de.

Joachim Hesse



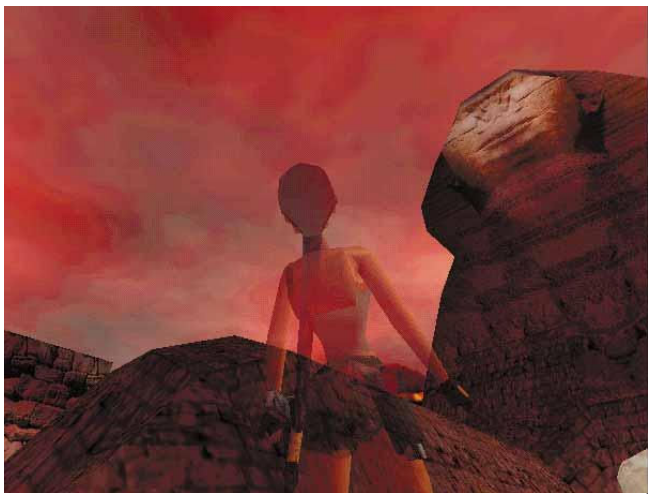
Der Tod kommt von hinten: Der Sensenmann trägt heute ausnahmsweise Schwert und Schild. Das Grüne am Boden ist Wasser, in dem wieder geschwommen werden darf.

Tomb Raider 4

Voraussichtlich: P 300, 32 MB RAM, Win95
Technik: D3D, Glide, Direct Sound
Spielerzahl: 1
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Core Design/Eidos
Veröffentlichung: November 1999 **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit: TR 1, 2, 3; TR 1, 2 – Director's Cut, Deathtrap Dungeon

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Hoffentlich merzt Eidos die Fehler von TR3 aus. Wir sind gespannt, ob 'Grande Dame' Lara der Herausforderin Rynn ein ebenbürtiges Duell liefert. «



Die Sphinx äugt auf Sie herab. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, wird Frau Croft mancherorts zum transparenten Geist.



Schraube locker: Mit Leuchtkugeln, Fackeln und Laternen erhellen Sie die düsteren Räumlichkeiten.

Er ist wieder da

Wenn Taxifahrer rechts überholen und dabei hupen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, daß sich der Fahrgast in Frankreich befindet. PC Action begab sich für Sie in Lebensgefahr und nahm Rayman 2 bei Paris in den heiligen Hallen von Ubi Soft unter die Lupe.



Seit *Rayman* 1995 auf der erfolglosen Atari-Konsole Jaguar debütierte, ist viel Wasser die Seine heruntergeflossen. Am PC-Nachfolger des bunten Hüpfknechts schraubt Ubi Soft nun bereits seit Ende '97. Der kindliche Rayman hat sich inzwischen vom zweidimensionalen Knuddelzwerg zum dreidimensionalen Allround-Sprungwunder entwickelt. Hopsen, Klettern, Rutschen und Raymans Haare als Propeller umzufunktionieren kennen Sie vielleicht noch aus dem ersten Teil. Doch der neue Rayman erwirbt im Verlaufe des Spiels weitere Fähigkeiten. Am Anfang ist der Held relativ schwach, doch Sie lernen, seine Fäuste besser zu gebrauchen und Gegenstände sowie Tiere zu Ihrem Vorteil einzusetzen. Im Unterschied zu *Rayman 1* beruhen seine Kräfte größtenteils auf Eigenschaften von Freunden, die er auf seiner Reise trifft. Dank seines Kumpels Globox (einer Kreuzung aus Grobi aus der Sesamstraße und einem Laubfrosch, der eine Kloschüssel verschluckt hat) können Sie Raymans Schußkraft bis hin zu abprallenden Kugeln und dem vernichtenden „Megablast" steigern.

Die alte Leier?

Die Story des Spiels ist wieder einmal schnell erzählt: Böse Piraten bedrohen die Welt. Sie müssen einen Weg in deren Schiff finden und alles zerstören. Zu diesem Zweck sammeln Sie vier magische Gesichter ein. Ganz so einfach, wie es klingt, gestaltet sich Ihr Aben-



Auf Knopfdruck können Sie Raymans Schuß stärker aufladen.



Eines der Transportmittel: Wasserski mit Wasserschlange.



Rayman wird von dem bösen Piraten „Red Rum" verfolgt.



Rayman im Wunderland: Sie treffen eine abgedrehte Spinne.



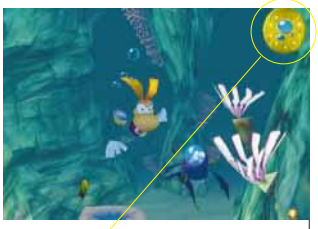
Sie nehmen das Faß mit Beinen aufs Korn. Der Balken zeigt die verbleibende Energie des Gegners an. Die frei schwebenden Gliedmaßen sind das Markenzeichen Raymans.

teuer allerdings nicht, denn wie erreichen Sie ohne Flügel ein Schiff, das hoch in den Wolken schwebt? Außerdem gibt es im Spiel etwa 40 bis 50 Gegnertypen wie Zombie-Hühner, zweibeinige Raketen oder Piranhas, die Ihnen das Leben schwer machen. Zehn Widersacher sollen extrem große Ausmaße auf Ihrem Bildschirm einnehmen. Die fünf Endgegner sind Piraten, für die Sie jeweils eine bestimmte Taktik ausknobeln müssen, um sie zu besiegen.

Leichte Beute?

Einen Schwierigkeitsgrad können Sie zwar nicht wählen, dafür liefert Ihnen das Programm kleine Hilfen, wenn Sie sich zu ungeschickt anstellen. Der Knackpunkt vieler Spiele ist der Umgang mit der Speicheroption. Ubi Soft hat in die Levels Checkpunkte eingebaut, an denen Sie nach Ihrem Ableben wieder einsteigen. Speichern ist allerdings nur nach jedem abgeschlossenen Abenteuer (sprich Level) möglich. Wenn das Spiel im November erscheint, sollen sämtliche Texte eingedeutscht sein und ein insgesamt 45-minütiger Soundtrack das kunterbunte Sprungvergnügen versüßen. Hoffentlich vergißt Ubi Soft nicht die älteren *Rayman*-Fans und läßt die zahlreichen Gags im Spiel nicht zu albern ausfallen. Infos unter http://www.ubisoft.de.

Joachim Hesse



Abgetaucht: Behalten Sie Ihren Sauerstoffvorrat im Auge!



Sprachausgabe gibt es in den Zwischensequenzen keine. Die Bildschirmtexte werden aber noch eingedeutscht.

Interview

PC Action war für Sie in den Entwicklungslabors der französischen Spieleexperten von Ubi Soft und konnte dort exklusiv Pauline Jacquey zum Thema Rayman 2 auf den Zahn fühlen.

» Es gibt zwar viele brillante 3D-Plattform-Spiele, aber keines ist wie Rayman 2.«



Pauline Jacquey, Projektleiterin

PC Action Wie groß ist denn das Team, das hinter Rayman 2 steckt?

Pauline: Das Team ist recht groß. Es ist fast so, als würde ein Film gedreht, weil Du heutzutage für jedes Gebiet einen Experten benötigst. Etwa 70 Personen arbeiten an dem Spiel. Dazu kommen momentan noch einmal 60 bis 60 Spieletester. Wir haben auch einige Animatoren im Team, die aus der Cartoon-Industrie stammen.

PC Action Das Genre Jump & Run existiert ja nicht erst seit gestern. Mit welchen Besonderheiten soll denn *Rayman 2* die Gunst der Spielergemeinde erlangen?

Pauline: Wir versuchen, ein sehr schnelles Arcade-Plattformspiel mit einer fesselnden, epischen Storyline zu entwickeln. Du kommst in ein Universum, zu dem Du dazugehören willst, weil es so wundervoll ist. Ich kenne kein anderes Spiel, das das so gut schafft… und das sage ich jetzt nicht, weil ich daran mitarbeite (lacht). Es darf nie langweilig werden, ein Universum zu erkunden. Das ist es, was ich nicht mag. Du hast bei *Rayman* immer eine Mission vor Augen und überhaupt keine Zeit, dich zu fragen „Was kann ich tun?". Alles um Dich herum brennt, der Boden unter Deinen Füßen bricht weg, und Du mußt die ganze Zeit rennen, rennen, rennen. Ich denke, es macht einfach nur Spaß.

PC Action Wie umfangreich wird denn das Spiel, und aus wie vielen Levels setzt sich die *Rayman*-Welt zusammen?

Pauline: Das Spiel ist relativ groß. Es gibt sehr große Welten, die jeweils völlig unterschiedliche Spielarten und frische Grafiken beherbergen. Insgesamt existieren 20 Welten. In jeder Welt bekommt der Spieler eine Mission, die ihn ein paar Stunden beschäftigen sollte. Durchschnittliche Spieler werden also rund 30 bis 40 Stunden beschäftigt sein. Ich selbst schaffe es in etwa sieben Stunden.

Rayman 2 – The Great Escape

Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik: D3D, Glide, OpenGL, DirectSound, CD Audio
Spielerzahl: 1
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Ubi Soft
Veröffentlichung: November 1999 **Genre:** Jump&Run
Vergleichbar mit: Croc 2, Gex 3D, Starshot

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Springen wie Gott in Frankreich: Rayman 2 könnte es gelingen, dem unterbesetzten Jump&Run-Genre frischen Wind in die Segel zu blasen. «

Quantensprung in die Elite?

Bereits 1996 startete Bill Gates einen Versuch, Platzhirsch EA Sports vom Thron der Fußballspiele zu stoßen. Doch das in allen Belangen äußerst schwache Microsoft Fußball schaffte nicht mal den Sprung in die Bundesliga der Fußballspiele. Mit Fußball International 2000 soll nun alles besser werden.



Er tänzelt zurück, er tänzelt vor, und plötzlich ist der Ball im Tor. Die Zeitlupe mit ihren zahlreichen Optionen entlarvt alle Schwächen der englischen Hintermannschaft.

Um einen Flop wie damals zu verhindern, hat Microsoft mit der englischen Softwareschmiede Rage ein fußballerfahrenes Programmierteam als Entwickler unter Vertrag genommen. Rage werkelte bereits seit geraumer Zeit an dem Fußballspiel, das ursprünglich als *Ruud Gullit Striker* veröffentlicht werden sollte, bevor sich Big M. einkaufte und das Spiel kurzerhand in *Microsoft Fußball International 2000* umtaufte.

Starke Technik, noch schwache Spielbarkeit

Grafisch macht Microsofts *FIFA*-Konkurrenz bereits in der uns vorliegenden spielbaren Beta-Version bei Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten einen ganz guten Eindruck. Die Kicker beherrschen knapp 200 verschiedene Bewegungen, 9.000 mittels der Motion-Capturing-Technologie erstellte Frames sollen das Spielgeschehen optisch so realistisch wie nur möglich wirken lassen. Jede der über 1.500 Spielfiguren verfügt über charakteristische Merkmale wie Hautfarbe, Frisur oder verschiedene Gesichtstexturen. Auch wenn das alles schon recht ordentlich ausschaut, kommt es noch nicht an den hohen Standard der *FIFA*-Serie heran. Die Steuerung ist ähnlich wie die von *FIFA 99* und ist – na klar – optimal auf Microsofts Side-Winder-Gamepad ausgelegt. Anfängern soll mit der kinderleichten OneTouch-Steuerung der Einstieg erleichtert werden. Geboten werden 64 Nationalmannschaften, alle mit Phantasienamen ausgestattet, und neun Spielmodi wie EM, WM, Weltliga etc. Für eine stimmige Atmosphäre sollen neben echten Stadionsounds der Kommentar vom DFS-Moderator Dieter Nickles sorgen. Spielerisch hingegen klafft zum jetzigen Zeitpunkt noch eine große Lücke zwischen Anspruch und Wirklichkeit. Die Spielstärken der einzelnen Mannschaften sind noch sehr unausgeglichen, die Computergegner spielen allesamt sehr berechenbar, und Tore fallen fast nur durch Alleingänge oder nach Standardsituationen und viel zu selten direkt aus dem Spiel heraus. Hier wartet noch einiges an Arbeit auf die Programmierer, will man im September einen ernsthaften Konkurrenten zu *FIFA 2000* auf den Markt bringen.

Christian Sauerteig

Microsoft Fußball International 2000

Voraussichtlich: P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Glide, Direct3D
Spielerzahl: 4 Sp. an einem PC
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Microsoft/Rage
Veröffentlichung: September **Genre:** Sportspiel
Vergleichbar mit: FIFA 99

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Gute Ansätze, um zur FIFA-Serie aufzuschließen, bedarf es aber mehr als nur einer guten Optik. Spielerisch noch viel zu unausgereift. «



Die optional 3D-beschleunigte Grafik braucht sich bei Auflösungen von bis zu 1.024x768 nicht vor FIFA 99 zu verstecken.



Dank der Motion-Capturing-Technologie wirken die Bewegungen der Spieler außerordentlich realistisch.

Auf der Flucht

Nach Herstellerangaben ging der erste Autobahnraser allein in Deutschland rund 180.000 mal über die Ladentheke. Gelobt wurde vor allem die Spielidee, die technische Umsetzung konnte nicht überzeugen. Der aufpolierte zweite Teil soll im Oktober für zufriedenere Temposünder sorgen.



Wollten Sie schon immer mit einem Porsche durch die Münchner Innenstadt kacheln? Bei Autobahnraser 2 ist das kein Problem.

Der zweite Teil des inszenierten Kleinkriegs gegen Urlaubsbummler, Opas mit Hut und auf der Überholspur schleichende Käfer führt Sie diesmal lediglich über drei Autobahnabschnitte, dafür aber auch durch die Innenstädte von Dortmund, Frankfurt, München, Wien, Hamburg und Berlin. Die neun Kurse sollen möglichst fix absolviert werden, an die üblichen Geschwindigkeitsbegrenzungen müssen Sie sich hier also nicht halten, und das Rechtsüberholen wird endlich zur Pflichtübung. In drei Ligen treten Sie gegen vier gleichgesinnte Computerraser an, wobei Sie sich zunächst von der untersten Klasse hochdienen müssen, bevor man Sie hinter das Steuer wirklich exquisiter Karossen läßt (siehe Kasten). Durch gute Plazierungen in den Rennen sammeln Sie Punkte für den Klassenaufstieg und verdienen Geld, mit dem Sie Ihr Fahrzeug tunen oder ein schnelleres Vehikel erwerben können. Natürlich bekommen Sie es in den Rennen auch mit Gegenverkehr zu tun. Entgegenkommende Fahrer agieren diesmal deutlich intelligenter und versuchen, Kollisionen zu vermeiden. Kracht es dennoch einmal, stehen Servicestationen bereit, wo Ihr Auto recht zügig auf Vordermann gebracht wird, so daß Sie nicht zuviel Zeit verlieren. Nachtanken brauchen Sie während der Fahrt nun nicht mehr, der Tank bleibt stets gut gefüllt, egal wieviele Runden Sie drehen.

Kein Kratzer im Lack?

Um den zweiten Raser optisch aufzupolieren, installierte der holländische Entwickler Davilex ein neunköpfiges Grafikerteam in Mülheim, das auch auf die korrekte Umsetzung bundesdeutscher Straßenverhältnisse ein wachsames Auge warf. Tatsächlich hält das Streckendesign im Spiel so manches Déjà-vu-Erlebnis für Weitgereiste parat. Auf den verkürzten Autobahnabschnitten sind markante Beschilderungen leicht wiederzuerkennen, in den Städten helfen Gebäude wie der Hamburger Michel oder das Sendlinger Tor in München bei der Orientierung. Die Texturierung der Kurse geriet ausreichend detailliert, die schnelle Rennoptik läßt sich immerhin mit bis zu 800x600 Bildpunkten erleben. Dennoch dürfte auch die verbesserte Grafikqualität nicht ausreichen, um der chromblitzenden Konkurrenz vom Schlage eines *Need For Speed 4* oder *Nice 2* den Lack zu zerkratzen. So werden Sie auf Wettereffekte wie Schnee, Regen oder Nebel verzichten müssen, auch ein sichtbares Schadensmodell wird nicht eingebaut. Fahrzeugschäden werden mit Hilfe eines Menübalkens angezeigt, immerhin wirken sich kleine Crashs auf das Fahrverhalten aus. Jedes Auto im Spiel wird sich etwas anders steuern, Manöver wie das Sliden durch Kurven oder kleine Sprünge sind ebenfalls möglich. Auch die Rabatten lassen sich nun für Ausweichaktionen nutzen, Shortcuts wird es aber nicht geben. Im Oktober will Davilex Ihr digitales Gaspedal erneut beschweren und für Abwechslung im Renner-Alltag sorgen. **Christian Bigge**

Die Autos

Zwar ist das Design der Autos an die realen Vorbilder angelehnt, die korrekten Namen der Karossen werden sich aber nicht im Spiel finden. Die Vermutung von Hersteller Davilex, wo man sich um die Namensrechte bemühte: Einige Hersteller hatten wohl Schwierigkeiten damit, zuzugeben, daß man mit ihren Autos auch „rasen“ könne.

3. Liga:
Smart, Mini Cooper, Trabant, Bonusauto: A-Klasse

2. Liga:
Opel Astra, Golf GTI, New Beetle, Bonusauto: BMW Z3

1. Liga:
Porsche 911, Jaguar XLR, Audi TT, Bonuswagen: Mercedes SLR, DeLorian



Sie dürfen nun abseits der Piste durch die Prärie düsen, diese „Umgehung“ einer Baustelle war aber nicht so vorgesehen.



In den zum Teil sehr engen Häuserschluchten der Innenstädte müssen Sie auch mit Gegenverkehr rechnen.

Autobahnraser 2

Voraussichtlich: P 166, 32 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Davilex/Koch Media
Veröffentlichung: Ende Oktober 1999 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit: Autobahnraser 1

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Die zweite Raserei zeigt sich spielerisch verbessert, scheint aber technisch den Gernereferenzen noch immer unterlegen «

Testphilosophien

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

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.

Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß“ sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

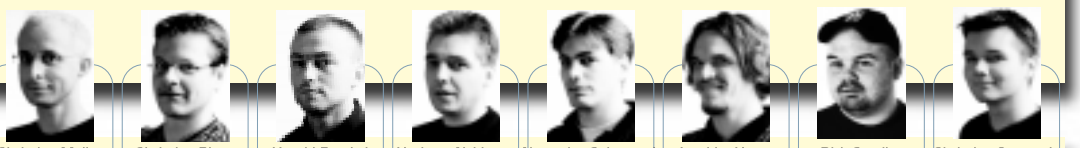
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Actionspiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Bundesliga Stars	■■	■■■	■■■	■	■	■■■	■	■■■■
Darkstone	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
Hidden & Dangerous	■■■	■■	■■	■■	■■	■■	■	■■
Mig Alley	■■■	■■	■	■	■	■	■■■	■
Might & Magic 7	■■	■■■	■	■■	■■■	■	■	■
NASCAR Road Racing	■	■	■	■	■	■	■	■
Re-Volt	■■■	■■■■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■
Starfleet Command	■	■	■	■	■	■	■	■
Unreal Tournament	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Warhammer 40.000	■	■■■	■	■	■■■	■	■■■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = 

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk u. Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache: Deutsch/Engl.
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren



» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler:

93%

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, daß jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Vom Thron gezaubert

Fakten

- Vier Außenwelten
- Acht Verliese
- Vier Charaktertypen mit je vier Hauptattributen
- ein oder zwei Charaktere steuerbar
- 21 trainierbare Spezialfähigkeiten (zehnstufig)
- 32 Zaubersprüche
- 21 Subquests (Nebenaufträge)
- 30 Monstertypen
- 32 Zaubersprüche
- Nicht linear



Paris ist bekannt für seine Sehenswürdigkeiten, für Baguettes und feine Weine. Doch jetzt kommt auch ein digitaler Markenartikel aus Frankreichs Hauptstadt: Darkstone. Wie das Rollenspiel von Delphine Software das Zauberkunststück schafft, das altehrwürdige Hack-&-Slay-Meisterwerk Diablo vom Thron zu stoßen, erfahren Sie in unserem Test.



Die Karte kann in Verliesen auf Wunsch eingeblendet werden und liegt dann transparent über dem Geschehen.



Charaktergenerierung leicht gemacht: Sie wählen rechts oben aus, vergeben einen Namen, und fertig ist der Held.

Darkstone versetzt Sie ins Fantasyreich Uma, in dem vor rund 1.000 Jahren ein Krieg zwischen den Scharen der Finsternis und den naturliebenden Druiden tobte. Die gerechte Göttin Kaliba schenkte den Menschen die Sphärenkugel, um ihnen bei der Vertreibung des Bösen zu helfen. Und tatsächlich trugen die Druiden mit Hilfe des mächtigen Artefakts den Sieg davon. Anschließend beschlossen sie, die Sphärenkugel in sieben Kristalle zu zerbrechen, damit sie nicht für üble Zwecke mißbraucht wird. Eines Tages tauchte ein Mönch namens Drakil Tanan auf, der sich der Schwarzen Magie verschrieben hatte. Dieser forderte Kaliba heraus: Der Kampf dauerte einen Tag und eine Nacht – bis die Göttin schließlich gewann. Doch um welchen Preis? Drakil schaffte es, ihr eine Hand abzureißen und zu fliehen. Mit seinen Kräften der Nekromantie verwandelte er die Hand in ein Artefakt, mit dessen Hilfe er sich zum Friedhof der Drachen durchschlug. Dort stahl er die Magie des mächtigsten Lindwurms. Drakil nennt sich seitdem Drakk, weil er sich in einen Drachen verwandeln kann. Sein Ziel es, die Menschheit zu vernichten. Nur die Sphärenkugel könnte ihn noch stoppen. Und hier tritt der Spieler auf den Plan: Er muß die sieben Kristalle finden und die Sphärenkugel der Zeit wieder zusammensetzen.

Schnelle Geburt

Die Charaktergenerierung gestaltet sich bei *Darkstone* unkompliziert. Herumwürfelei entfällt: Beruf wählen, Namen vergeben, und los geht's. Die Hauptattribute Stärke, Vitalität, Gewandtheit und Magie sind ebenso festgelegt wie die anderen Werte (z. B. Lebensenergie) und die dem jeweiligen Beruf zugeordneten Talente (z.B. Reparieren). Wie bei *Diablo* starten Sie in einer Stadt. Murray, der Wachmann, führt Sie auf Wunsch im Rahmen eines Tutorials herum. Er zeigt Ihnen die Geschäfte und das Gelände für Kampfübungen, wo Sie mit Schwert, Wurfaxt, Messer und Bogen üben dürfen. Sie werden im Lauf des Abenteuers immer wieder in die Stadt zurückkommen, um Waffen, Rüstungen, Nahrung, Zauberbücher und Tränke zu kaufen oder zu verkaufen. Madame Irma heilt Ihre Helden kostenlos, und Meister Dalsin erteilt Unterricht, wodurch Sie die Talentwerte der Abenteurer steigern können. Gespräche mit Passanten sind ebenso möglich. Hin und wieder haben diese kleinere Aufträge parat. Meistens müssen Sie bestimmte Gegenstände finden, für die es jeweils 10.000 Goldstücke als Belohnung gibt. Uma ist sehr belebt. Auch in der Wildnis treiben sich nicht nur Gegner, sondern auch Nichtspielercharaktere herum. Hauptaufgabe bleibt es natürlich, die sieben Kristalle zu finden. Dazu müssen Sie die Stadt verlassen, durch vier Länder reisen sowie acht Verliese, sogenannte Dungeons, durchstreifen und eine Menge Monster metzeln (vgl. „So spielt sich Darkstone"). Das Programm stellt die Aufgaben bei jedem Neustart per Zufallsgenerator neu zusammen.



Wie in Diablo dürfen Sie Magieportale herbeizaubern, mit deren Hilfe die Helden schnell zurück in die Stadt gelangen.

Diabolisches Duo

Eine Neuerung im Vergleich zu *Diablo* ist, daß der Spieler zwei Helden ins Abenteuer schicken kann. Den einen steuern Sie selbst, den anderen der Computer, wobei jederzeit ein Wechsel



So spielt sich Darkstone



In der Stadt rüsten Sie ihre Helden aus. Sie linksklicken einen Charakter (hier den Schmied), woraufhin sich ein Menü öffnet.



In der Wildnis wird eine Karte mitgezeichnet. Nach einem Klick auf erforschte Bereiche wandern die Helden von selbst dorthin.



Zu bereits besuchten Orten finden die Helden dank Wegfinders selbständig zurück. Das funktioniert auch in Verliesen. Ein Klick genügt.

Grundsätzlich spielt sich *Darkstone* wie *Diablo*. Wegen einiger zusätzlicher Optionen ist die Bedienung einen Tick komplexer. Doch keine Panik: Wenn Sie darauf verzichten können, Hotkeys (Tasten der PC-Tastatur, die mit Befehlen verknüpft sind) zu verwenden, benötigen Sie als Besitzer einer normalen Zwei-Tasten-Maus für die komplette Steuerung zusätzlich nur die Pfeiltasten. Per Linksklick der Maus teilen Sie dem Helden mit, wo er hinlaufen soll. Wenn Sie beim Klicken mit dem Zeiger auf einen Charakter zielen, kämpft Ihre Figur mit ihm oder beginnt ein Gespräch – je nachdem, ob Freund oder Feind vor Ihnen steht. Die rechte Maustaste dient dazu, Zaubersprüche auszulösen oder Fähigkeiten anzuwenden. Alle weiteren Funktionen des Spiels sind über diverse Menüpunkte am unteren Bildrand erreichbar (vgl. „Die Benutzeroberfläche"). Mit den Pfeiltasten bestimmt der Spieler ähnlich wie bei *Dungeon Keeper 2* den Blickwinkel, wobei die Kamera mit „Pfeil hoch" ans Geschehen zoomt und mit „Pfeil runter" wieder auf Distanz geht. Mit den Pfeiltasten „links" und „rechts" drehen Sie die Kamera um das Szenario. Die Steuerung hat allerdings kleine Macken. 1. Beim Ein- und Verkaufen



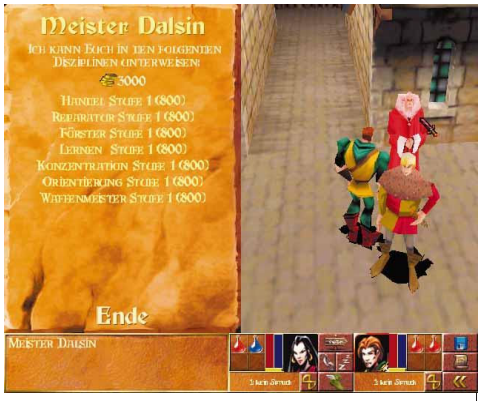
Für Kämpfe dürfen Sie bestimmen, ob Ihr computergesteuerter Held selbsttätig zaubert. Ein Schieberegler bei der Manaanzeige stellt ein, wieviel Energie er „verpulvern" darf. Der Zweitheld nutzt immer den als Primärzauber eingestellten Spruch.



Sie wissen nicht mehr, wem Sie die Antike Vase bringen sollen? Das Questbook zeichnet alle Gespräche, also Aufträge, auf. Ein Hinweis, wo sich der Auftraggeber befindet, fehlt allerdings. Ein bißchen müssen Sie sich also trotzdem merken.



In Marghor müssen Sie sich mit solchen Amazonen auseinandersetzen.



Bei Meister Dalsin trainieren Sie Ihre Zusatzfähigkeiten. Das kostet natürlich etwas.

möglich ist. Nach etwas Eingewöhnungszeit funktioniert das Zusammenspiel verhältnismäßig gut, wenngleich die Künstliche Intelligenz manchmal Aussetzer hat. Der „Zweitcharakter" stampft schon mal durch Säurepfützen oder bleibt darin stehen, obwohl er dabei an Lebensenergie einbüßt. Außerdem ziehen sich schwer verletzte Kumpanen nicht aus Gefechten zurück, sondern sterben kurzerhand

müssen Sie mit jedem Charakter extra an den Händler herantreten, können also nicht zwischen Ihren zwei Helden hin- und herzappen, wenn das Händlermenü geöffnet ist.
2. Haben Sie sich damit abgefunden, müssen Sie feststellen, daß Sie immer nur ein Objekt auf einmal kaufen können. Lästig ist das beispielsweise bei Hühnchenkeulen oder Tränken, von denen Sie oft mehrere Exemplare benötigen. Komfortabler wird es, wenn Sie im Optionsmenü den Punkt „Aktionsbestätigung in den Läden“ deaktivieren.
3. Magische Portale zu benutzen ist trotz deren Größe manchmal knifflig, weil Sie mit dem Mauszeiger fast punktgenau klicken müssen. Wer zu nahe dran steht, hat ohnehin verloren.

Die Benutzeroberfläche



1 Gürteltaschen 2 Lebensenergie 3 Manaenergie 4 Nahrungsbalken 5 Eingestellter Zauber/zur Liste der Zauber 6 Held wechseln 7 Nächste Zusatzfähigkeit/zu den Zusatzfähigkeiten 8 Zum Wegfinder 9 Helden trennen/vereinen 10 Rasten 11 Gehen/Rennen 12 Speichermenü 13 Zur Automap 14 Zum Questbook 15 Schadensanzeige für Ausrüstung



In Verliesen kämpft der Spieler nicht nur. Viel Zeit verbringt er auch damit, nach nützlichen Gegenständen zu suchen. Kisten, Vasen, Fässer und andere Behältnisse bergen oft Waffen, Rüstungen und wertvolle Artefakte. Der Verkauf in der Stadt bringt Geld.



Die Rätsel sind gut und ab und zu recht knackig. In dieser Szene müssen Sie anhand einer mathematischen, orakelhaft verpackten Aufgabe eine Zahlenkombination herausfinden und drei kleine Statuen an bestimmten Stellen der Sonnenuhr plazieren.

einen Märtyrertod – nicht ohne vorher ein unmotiviertes „Hilfe“ hervorzupressen, was uns zum Thema Sound bringt. Während Geräusche und Musik sehr an *Diablo* erinnern, wirkt die deutsche Sprachausgabe oft unfreiwillig komisch. Beispiele: Die männliche Stimme, die uns jeden Speichervorgang mit den Worten „Spiel gespeichert“ bestätigt, klingt wie Samson aus der Sesamstraße im Halbschlaf. Die Fee im See quengelt im Stil von Addy Junior im Lernprogramm „Lesen und Rechnen für Vier- bis Fünfjährige“. Der Ausruf „Ja“ einer Hexe beim Erreichen einer neuen Stufe erinnert an einen gezwungenen Lustschrei aus einem billigen Sexfilm. Die englische Fassung ist deutlich besser vertont!

„Ich habe Hunger!“

Die Rollenspielelemente bei *Darkstone* sind ausgeprägter als bei anderen Hack-&-Slay-Rollis. Nach dem Aufstieg in eine höhere Stufe dürfen Sie zusätzliche Punkte auf die vier Hauptattribute des Helden verteilen. Die Abenteurer können Talente trainieren und anwenden oder Waffen von Schmied Gunther verbessern oder von





Auch in der Außenwelt warten Aufträge. Dieser Gott klagt, daß er keine Anhänger mehr hat. Können wir einen für ihn finden?



In diesem Verlies wohnen etliche Vampire. Ein erfahrener Krieger haut die Blutsauger aber leicht aus deren Stiefeln.



Harold und Maude tut's ja leid, aber die beiden Helden müssen diese priesterliche Zeremonie wohl gewaltsam auflösen ...

Meister Elmeric mit einem Zauber belegen lassen. Letzterer bietet ferner diverse Ringe feil, die Ihre Werte oder Ihre Widerstandsfähigkeit gegen Magie, Feuer und Gift erhöhen. Ob es notwendig war, das Attribut „Hunger" zu integrieren, ist fraglich. Wie sagte doch einst ein deutscher Designer ganz allgemein zum Thema Rollenspiele: „Ich weiß nicht, ob es den Spielspaß erhöht, wenn der Held ab und zu einen Apfel essen muß." Obligatorisch finden sich in *Darkstone* Schriftrollen, Mana- und Heiltränke sowie Zauberbücher. Den Teleporterspruch „Magisches Portal", mit dem Sie ohne Fußmarsch in die Stadt zurück gelangen, haben die Entwickler wie vieles andere dreisterweise 1:1 von *Diablo* übernommen. Übrigens: Es kann dauern, bis Ihre Helden anders aussehen als zu Beginn. Beileibe nicht jedes neue Kleidungsstück sorgt für eine entsprechende grafische Änderung des Polygonwesens. So lange müssen Sie eben mit einem Krieger zufrieden sein, der aussieht wie Dirk aus *Dragons Lair* oder einer Priesterin, die wegen ihres weißen Ballettröckchens daherkommt wie eine Laiendarstellerin aus *Schwanensee*.

Monster über Monster

Bei Ihrer Reise durch die Länder Ardyl, Marghor, Ormar und Serkesh samt der zugehörigen Dungeons werden Sie feststellen, welche Vielfalt an Monstern das Spiel bietet und wie unterschiedlich Ihre Kampftaktik ausfallen sollte. Riesenspinnen sind auf freiem Gelände im Nahkampf sehr gefährlich. In Verliesen sind sie dagegen oft leicht zu erlegen, was an ihrer Größe und Blödheit liegt: Oft stehen die Krabbler nur herum und lassen sich per Kampfzauber oder Fernwaffe problemlos wegmöbeln, weil sie nicht durch die Türen passen und Helden im anderen Raum nicht attackieren können. Ansonsten trifft der Spieler auf Goblins, Orks, Vampire, Wespen, Medusen, Fledermäuse, Skelette, Geister, Rieseneidechsen, Skorpione, Eisgolems und viele andere Kreaturen. Ziemlich fies sind Schlangen, weil sie einerseits schwer zu sehen sind und andererseits den Charakter vergiften können. Orientierungsprobleme gibt es in der Welt von Darkstone kaum: Dafür sorgen die Automap für die Außenlevels, die frei bewegliche Kamera und ein automatisches Wegfindesystem. Mit diesem gelangen Sie schnell zu bereits besuchten

Neue Helden braucht das Land

Der Spieler wählt seine(n) Helden aus den vier Kasten Krieger, Dieb, Zauberer und Priester. Jede Kaste bietet jeweils einen männlichen und einen weiblichen Vertreter mit den selben Attributen und Spezialfähigkeiten, aber anderen Berufsbezeichnungen. Eine kleine Ausnahme gibt es bei der Kaste „Zauberer": Eine von sieben Zusatzfähigkeiten des Zauberers ist „Entdecken". Die Hexe beherrscht dagegen die „Lycantropie" (kurzzeitige Verwandlung in einen Werwolf).

Krieger & Amazone

Krieger und Amazone sind die körperlich robustesten Charaktere. Einen besonders hohen Wert haben diese Helden beim Hauptattribut „Stärke". Außerdem besitzen sie folgende Zusatzfähigkeiten: Lernen, Handel, Konzentration, Waffenmeister, Reparatur, Förster und Orientierung.



Zauberer & Hexe

Zauberer und Hexe sind die Meister der magischen Künste. Einen hohen Wert haben diese Helden beim Merkmal „Intelligenz". Außerdem besitzen sie folgende Zusatzfähigkeiten: Lernen, Kommunion, Entschärfen, Sprachen, Lycantropie/Entdecken (Hexe/Zauberer), Meditation, Wiederaufladung.



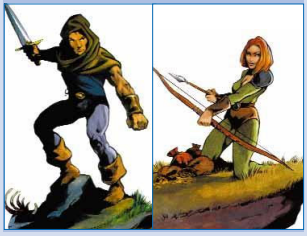
Mönch & Priesterin

Mönch und Priesterin sind eine Mischung aus Krieger und Zauberer. Einen besonders hohen Wert haben diese Helden beim Merkmal „Lebenskraft". Außerdem besitzen sie folgende Zusatzfähigkeiten: Lernen, Kommunion, Exorzismus, Medizin, Waffenmeister, Wahrnehmung und Gebet.



Räuber & Diebin

Räuber und Diebin sind die gewitzten Lebenskünstler in *Darkstone*. Einen besonders hohen Wert haben diese Helden beim Merkmal „Geschicklichkeit". Außerdem besitzen sie folgende Zusatzfähigkeiten: Lernen, Handel, Entschärfen, Identifikation, Wahrnehmung, Stille, Diebstahl.





In diesem Verlies der Priester findet sich der sechste der gesuchten Kristalle. Immer wieder auffällig: Der Schattenwurf der Charaktere ist bei Darkstone fast nie korrekt. Er wird also offensichtlich nicht anhand von Lichtquellen berechnet.

Vergleich

Mit *Darkstone* haben die Entwickler der französischen Softwareschmiede Delphine Software eifrig beim Vorbild *Diablo* abgekupfert. Die freche, aber gute Kopie ist moderner und um einiges umfangreicher als das vor über zwei Jahren erschienene, geniale Vorbild. Das ebenfalls kürzlich erschienene *Ancient Evil* – auch ein Hack-&-Slay-Rollenspiel – kann mit diesen beiden Titeln weder technisch noch spielerisch mithalten. Allerdings ist denkbar, daß *Darkstone* den Platz an der Sonne nicht lange wird halten können. *Diablo 2* und ähnlich vielversprechende Produkte stehen in den Startlöchern.

Darkstone	81 %
Diablo (abgewertet)	80 %
Ancient Evil	51 %



Zum Tutorial in der Stadt gehört ein Besuch auf dem Trainingsgelände.



An diesem grimmigen Wächtergeist kommen wir noch nicht vorbei.



Die Hexe Maude deckt die Skelette mit Magiegeschossen ein.

Darkstone

PRÜFSTAND

Installation

Wir haben bei unserem Test alle Details angeschaltet (Schatten, Reflexionen, Texturenfilter, Dithering). Das Spiel bietet nur die Auflösung von 640x480 Bildpunkten an.

Bildauflösung 640 x 480

inkompatibel
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

	P 200 MMX/32	AMD K6-2/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI				
Riva 128 4 MB – PCI				
Matrox G200 8 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI				
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Darkstone im Wettbewerb

	Darkstone	Diablo
Max. Auflösung und Farben	640 x 480 x 65.000	640 x 480 x 256
3D-Karten-Unterstützung	Ja	Nein
Außenwelten	4	-
Verlieslevels	32 (8 x 4)	16
Haupttribute	4	4
Spezialfähigkeiten	21	-
Charaktere	4 x 2 (männl./weibl.)	3
Zahl der steuerbaren Helden	1 oder 2	1
Kameraperspektive	Dreh- und zoombar	Isometrisch

Pro & contra

- ⊕ Interessante Hintergrundgeschichte
- ⊕ Überraschungseffekte
- ⊕ Häufige Interaktion mit NPCs
- ⊕ Logische Rätsel
- ⊕ Nicht linear
- ⊕ Außenwelten
- ⊕ Abwechslungsreiche Charakterentwicklung
- ⊕ Große Welt, lange Spielzeit
- ⊕ Sehr gute Automap (Außenlevel)
- ⊕ Automatisches Wegfindesystem
- ⊕ Kamera frei dreh- und zoombar
- ⊖ Sprachausgabe oft unprofessionell
- ⊖ Steuerung bei manchen Aktionen etwas umständlich
- ⊖ KI-Probleme des „Zweithelden“

Installation

Minimal: 88 MB
Standard: 329 MB
Benutzer: bis 553 MB

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM und Vollinstallation: Mittel

Deutsche Version

Die deutsche Version wurde entschärft. Kämpfe gehen also unblutig vonstatten.

Grafik

Zunächst einmal ist die Grafik Geschmackssache: Sie könnte gut aus einem Märchenbuch oder Comicstrip stammen, wirkt also verhältnismäßig kindlich. Das liegt einerseits an den Charakteren (zum Beispiel erinnert die Hexe an Madame Mim aus den Micky-Maus-Heften) und anderseits an den bonbonbunten Farben. Objektiv gesehen paßt der Ausdruck „zweckmäßig“ am besten. Negativ fallen detailarme Texturen (Oberflächenstrukturen), manch „billiger“ Effekt bei Zaubersprüchen, die für heutige Verhältnisse geringe Auflösung und die kantig-grobschlächtigen Charaktere auf. Der größte Pluspunkt ist die flüssig drehende und zoomende Kamera, die es beispielsweise enorm erleichtert, Räume abzusuchen.





Manch ein Zaubereffekt wirkt armselig: Was auf dem rechten Bild aussieht wie ein Erdbeereis mit Waffelspitzen, ist die Explosion einer Magiebombe. Warum die Grafik insgesamt trotzdem ausreichend gut ist, zeigt der linke Screenshot mit dem grünen Licht und der riesigen Schlange an der Wand.

Orten zurück. Die Dungeonkarten fallen in der Qualität etwas ab, da sie mühsam hin- und hergescrollt werden müssen. Hilfreich ist das Questbook, das alle Gespräche aufzeichnet. Wer also wissen möchte, welchem Nichtspielercharakter er welchen Gegenstand bringen sollte, kann in diesem Journal nachblättern. Das Buch vermerkt nur den Namen des Auftraggebers, nicht wo Sie ihn getroffen haben. Besagter Nachteil ist gering, weil bei den Subquests meistens die Stadt der Dreh- und Angelpunkt ist.

Denken statt Raten

Die Hintergrundgeschichte zielt zwar auf *eine* Lösung des Spiels. Trotzdem verläuft das Abenteuer nicht linear. Sie können jederzeit in jedes Land reisen, was natürlich ob der anfangs schwachbrüstigen Helden nicht unbedingt empfehlenswert ist. Wer aber zum Beispiel an einer Stelle nicht weiterkommt, kann zumindest das nächste Verlies in Angriff nehmen. Einige Rätsel sind ohnehin so angelegt, daß der Spieler an Orte zurückkehren muß, die er bereits erforscht hat. In einem Verlies beispielsweise befreien Sie einen Gefangenen, der Ihnen zur Belohnung einen magischen Schlüssel aushändigt. Damit müssen Sie wieder in die Außenwelt, um eine verhexte Steintüre zu öffnen. Dahinter befindet sich eine Waldlichtung, in deren Mitte das soge-



Dank einer magischen Rüstung kann der Krieger eine Feuerwand zaubern. Der dumme Eisgolem läuft durch und schmilzt.



Wenn Sie einige der Kristalle gefunden haben, regt sich das Böse: Der Darkstone bricht mitten in der Stadt aus dem Boden.

nannte Himmelsschwert – wie einst König Artus' Klinge – in einem Stein steckt. Sie schnappen sich das Schwert und kehren zurück in das Verlies, wo Sie in einer unteren Etage das Nest der Rieseneidechsen finden. Die dort gelagerten Eier lassen sich nur mit dem Himmelsschwert zerstören. Reine Denkrätsel gibt es ebenfalls. Warten Sie nur, bis Sie den Level mit der Sonnenuhr betreten! Ein unglücklich designtes Puzzle ist uns aufgefallen: Der Verfasser hatte, seiner Natur als Actionfan entsprechend, kurzerhand eine ganze Schlangengrube von jeglichem Leben befreit. Hinterher fragte er sich, warum er die ganze Zeit fünf Schilfrohre mit sich herumgeschleppt hatte. Eigentlich dienen die Röhren dazu, mit einem Trick die Schlangen zu lähmen. Dummerweise war dies nach der Kampfaktion gegen die Kobras beim besten Willen nicht mehr nachvollziehbar. Und so rätselte der Tester lange Zeit, für was er denn die Schilfrohre benötige …

Gruppenkämpfe

Abschließend noch ein Wort zum Mehrspielermodus: Hier dürfen Sie mit bis zu drei Freunden das Abenteuer gemeinsam bestehen oder in einer Art Wettbewerb gegeneinander antreten. Jeder steuert nur einen Charakter und kann sich unabhängig vom Kollegen frei in der Welt bewegen. Denkbar ist auch, die im Einzelspielermodus herangezüchteten Helden im Deathmatch gegeneinander antreten zu lassen. Aber wer denkt schon solche bösen Sachen?

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Darkstone hat mich nach wenigen Minuten gepackt und nicht mehr losgelassen, unbarmherzig wie ein Froschmännchen sein Weibchen zur Paarungszeit. Die kleineren Macken bei der Steuerung und die Bonbongrafik im Trickfilmstil störten mich kaum mehr, nachdem ich dem aus Diablo bekannten „Ein-Verlies-durchkämme-ich-noch-schnell"-Syndrom verfallen war. Ja, Sie tappen sehr viel durch die Gegend, um Monster zu schlachten und Kisten zu durchsuchen. Ihnen wird aber auch eine interessante Geschichte erzählt, Sie sprechen mit Dutzenden von Nichtspielercharakteren, erforschen vier Außenwelten und päppeln Ihre Helden auf vielerlei Art hoch. Obwohl ich als Actionfan nicht der Rätselenthusiast vor dem Herrn bin, kann ich mir ein anerkennendes Klopfen auf die Schultern der Designer nicht verkneifen: Stimmig, die Denkeinlagen. Durchweg gestört hat mich nur die deutsche Sprachausgabe: Zwar ist die Übersetzung gut. Aber viele Synchronsprecher würden wohl nicht mal den Klassenentscheid beim Vorlesewettbewerb der Volksschulen überstehen. Das zehrt an der Atmosphäre.

Kommentar



Christian Bigge

Darkstone hat für heftige Diskussionen in der Redaktion gesorgt. So ganz teile ich auch Haralds ziemlich positive Grundhaltung nicht, dafür fehlt mir bei dem Delphine-Titel der rechte Rollenspiel-Kick. Auf der Habenseite verbucht Darkstone unzweifelhaft die Automap sowie die zoom- und drehbare 3D-Engine, die Lichteffekte der Zaubersprüche sind auch okay, zugegeben. Doch merken Sie etwas? Das sind alles nur technische Details. Für mich fehlt es Darkstone an einer gewissen Ernsthaftigkeit, die Rollenspielen generell gut zu Gesicht steht. Die Story ist durchschnittlich dünn, die Sprachausgabe gräßlich niedlich, das Spielprinzip immer gleich, selbst Monster wirken irgendwie knuddelig, wo bleibt da die Angst vor der nächsten Tür und dem Tod durch Blitzschlag? Wer sich an dem Grimms-Märchen-Touch nicht stört, darf trotzdem losspielen, die Wartezeit auf Diablo 2 verkürzt Darkstone allemal mit einigem Unterhaltungswert.

Darkstone

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, MMX, AGP
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	628 MB/88-553 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Delphine Software/Electronic Arts
Veröffentlichung:	2. September '99
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Action-Rollenspiel
Testversion:	Beta 1.0
Steuerung:	Gut
Feedback:	-
Grafik:	77 %
Sound:	60 %
Mehrspieler:	85 %
Einzelspieler:	

81 %

» Prima: Darkstone versüßt die Wartezeit auf Diablo 2 «

Laßt die Spiele beginnen!



Fakten

- Fünf Einzelspielermodi plus Karriereoption
- 41 Singleplayer-Levels
- Vier Einsteiger-tutorials
- Sieben verschiedene Multiplayermodi
- 53 Multiplayer-Levels
- 14 verschiedene Waffen
- 32 Mehrspieler per Netzwerk/ Internet

Netzwerkspezialisten aufgehorcht! Unreal Tournament klopft an die Türe und zwar mit einer Salve gutgezielter Projektile. Ob Sie besser gleich öffnen oder doch einfach die Augen verschließen sollten, verraten wir Ihnen im Test.

Nach der erst kürzlich erschienenen Mission-CD *Return to Na Pali* erwartet Sie nun mit *Unreal Tournament* (*UT*) ein in erster Linie reines Mehrspielerspiel, bei dem auf ein protziges Einzelspielerszenario mit Story und Zwischensequenzen verzichtet wurde. Damit Sie auch ohne Netzwerkanbindung nicht in die berüchtigte Röhre schauen müssen, kämpfen Sie als Einzelspieler um die Krone des *Unreal Tournament*-Grand-Masters, wobei fehlende Mitspieler einfach durch Bots ersetzt werden. Um Ihnen den herben Verzicht auf eine ansprechende Story einigermaßen schmackhaft zu machen, serviert Ihnen *UT* einen Mix aus optisch und spielerisch ansprechenden Levels, fünf verschiedenen Einzelspielermodi (siehe Kasten) und einer großen Anzahl an Kriegsgerät.

Die Todgeweihten grüßen

Seine Stärken spielt *Unreal Tournament* gegen menschliche Mitspieler im Mehrspieler-Modus aus. Sie erreichen alle wichtigen Informationen und Spiel-Einstellungen über vorbildlich gestaltete Menüs absolut unkompliziert und bekommen für die verschiedenen Spielvarianten über den integrierten *Unreal Tournament*-Server-Browser mögliche Spieleserver im Internet oder Netzwerk angezeigt. Der Server-Browser

Vergleich

UT ist im Mehrspielerbreich sicherlich das momentane Nonplusultra. Im Vergleich mit *Unreal, Half-Life* oder gar *Jedi Knight* liegt es in dieser Hinsicht vorne. Aufgrund der fehlenden Story, die durchaus in das Konzept gepaßt hätte, zieht es in der Einzelspielerwertung dennoch gegen *Half-Life* und *Unreal* den Kürzeren.

Half-Life	92%
Unreal	92%
Unreal Tournament	88%
Jedi Knight	80%
Turok 2	75%

kopiert dabei das komfortable System des bekannten Gamespy-Browsers. Sogar ein IRC-Chat-Programm für das Internet wurde implementiert, damit Sie bequem mit anderen Spielern in aller Welt Kontakte knüpfen können. Was den Komfort und die Bedienerfreundlichkeit angeht, ist *UT* momentan der strahlende Klassenprimus. Kommende Konkurrenzprodukte wie *Quake 3 Arena* werden sich unter anderem an dem beispiellosen Bedienkomfort messen lassen müssen. Besonders erfreulich ist die Möglichkeit, wichtige Teamnachrichten (die übrigens sowohl als Text als auch Sprachausgabe ausgegeben werden) auf leicht erreichbare Tasten zu legen und seltener benötigte Botschaften über ein einfaches „HUD"-Menü aus dem laufenden Spiel heraus abzurufen. Damit sich auch als Fans von id-Spielen schnell akklimatisieren, können Sie die Spielgeschwindigkeit und Waffenstärke von *UT* von „Normal" (wie in *Unreal*) auf „Hardcore" oder gar „Turbo" erhöhen.

Das Handwerkszeug

In *Unreal Tournament* besitzen alle verfügbaren Waffen neben ihrem primären Feuermodus den schon aus *Unreal* bekannten Sekundärmodus. Aufgrund dieser zweiten Feuermöglichkeit ein und derselben Waffe erhöht sich beispielsweise Ihre Feuerkraft, so

So spielt sich Unreal Tournament

Unreal Tournament bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Spielmodi, sowohl für Einzelspieler als auch für Mehrspieler. Allerdings stehen Ihnen im Einzelspieler-Modus nicht sofort alle Spiel-Varianten zur Verfügung, sondern können erst nach und nach freigespielt werden.

Neben dem populären und recht umkomplizierten „Deathmatch"-Modus, in dessen Verlauf Sie in 13 unterschiedlichen Levels Ihr Können unter Beweis stellen müssen, warten noch weitaus anspruchsvollere Aufgaben auf den Spieler.



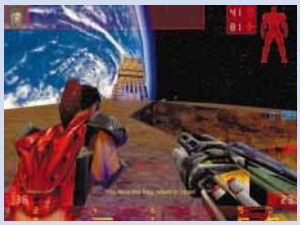
Autsch! Arrys hatte gerade eine folgenschwere Begegnung mit unserem Raketenwerfer.

Im „Domination"-Modus, einer abgewandelten Form des „King of the Hill", müssen zwei bis vier Teams mehrere mit einem gut sichtbaren „X" gekennzeichnete Orte innerhalb eines Levels über einen festgelegten Zeitraum besetzen und gegen andere Teams verteidigen. Für Art und Dauer der „Einnahme" werden Ihnen Punkte gutgeschrieben Das Team, das zuerst eine festgelegte Anzahl an Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.



Bunte Graffiti, brennende Mülleimer und heruntergekommene Hinterhöfe: In diesem Domination-Level kämpfen Sie in einer typischen Großstadtumgebung.

Im „Capture the Flag"-Modus ist Taktik DER Schlüssel zum Sieg. Jeweils zwei Teams versuchen, die Fahne des Gegners zu erobern, während verhindert werden muß, daß die eigene Flagge in die Hände des anderen Teams fällt. Je nach Level



Avanti, avanti! Während wir die gegnerische Fahne stibitzen, geben uns unsere Bots Feuerschutz.

(und persönlichen Vorlieben) positionieren Sie Ihre Bot-Kameraden an den richtigen Stellen und entscheiden sich, ob Sie selbst lieber angreifen oder verteidigen wollen.

Im „Assault"-Modus schlüpfen Sie mit Ihrem Team zunächst in die Rolle des Aggressors und müssen der gegnerischen Mannschaft die Kontrolle über den Level beziehungsweise ihre Base entreißen, indem Sie spezielle Einrichtungen zerstören,



Eine Hommage an den D-Day ist der Assault-Level Overlord. Hier versucht unser Team, durch das massive Abwehrfeuer der gegnerischen KI-Truppe zu kommen.

Schalter betätigen oder spezielle Bereiche eines Levels erreichen. Wenn Sie erfolgreich die gegnerische Base stürmen, gilt der Level als gewonnen, und beide Teams tauschen die Rollen.

Im letzten Einzelspielermodus „Challenge" erwarten Sie noch vier Levels mit verschärften „Deathmatch"-Regeln. So steht Ihnen zum Beispiel nur eine Waffe zur Verfügung, es liegt keinerlei Ausrüstung in den Arenen bereit, oder Sie duellieren sich mit einem einzigen, besonders schwierigen Bot.



Haben Sie alle Levels erfolgreich bestanden, sind Sie der „Unreal Grand Master" und können Ihre Erfolge im Trophy Room nochmal bestaunen.



Zu den neuen Waffen zählt unter anderem die Pulse Gun, eine Art Plasma Gun/Hyperblaster, die im Sekundärmodus besonders effektiv ist.



Hat ein gegnerischer Bot Ihre Fahne, kümmert er sich nicht mehr um die Verteidiger und ist leicht zu erledigen.

Unreal Tournament

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Unreal Tournament verlangt nach einem schnellen Prozessor und einer modernen Grafikkarte. Um in höheren Auflösungen ab 800x600 noch ohne Aussetzer spielen zu können, sollte schon ein Prozessorherz jenseits der 350-MHz-Marke in Ihrem Rechner schlagen. Da das Spiel mit der Glide-Grafikschnittstelle am flüssigsten läuft, verbuchen Spieler mit 3dfx-Karten einen deutlichen Vorteil.

Bildauflösung 640x480

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Voodoo 2 12 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar

Bildauflösung 800x600

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Voodoo 2 12 MB – PCI	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar

Steuerung

Um sowohl als Einzelspieler als auch im Mehrspielermodus Herr der Lage zu bleiben, ist eine Kombination aus Maus (ideal: USB-Anschluß und Scrollrad) und Tastatur die richtige Wahl. Da Sie während der Matches mit anderen Spielern kommunizieren und Bots herumkommandieren müssen, ist auch eine sinnvolle und gut zu bedienende Belegung der Tastatur mit Teamnachrichten oder Bot-Befehlen unbedingt notwendig.

Installation

Unreal Tournament belegt in der Minimalinstallation 113 MB auf Ihrer Festplatte. Zusammen mit dem *Unreal* Editor, den NetGames Stat Utils und allen Spielinformationen wächst der *UT*-Ordner auf 605 MB an, wobei gerade letztere unbedingt installiert werden sollten, um reibungslos spielen zu können.

Pro & contra

- ⊕ Brillante Grafik
- ⊕ Intelligente Bots, individuell einstellbar
- ⊕ Langsam steigender Schwierigkeitsgrad
- ⊕ Fünf interessante Spielmodi
- ⊕ Übersichtliche Menüs
- ⊕ 51 abwechslungsreiche, gut ausbalancierte Levels
- ⊖ Bots haben Mängel im CTF-Modus
- ⊖ Langzeitmotivation nur mit Internet-Netzwerkanschluß
- ⊖ Assault-Modus ist zu leicht

Sound & Musik

Alle Teamnachrichten, Taunts (Beleidigungen) etc. kommen sowohl als Text als auch per Sprachausgabe über den Äther. Untermalt wird das Ganze durch einen bunten musikalischen Mix aus orientalischen Klängen, fetten Technobeats, stimmungsvollen New-Age-Stücken oder hartem Rock. Die einzelnen Musikstücke sind jedenfalls nahezu perfekt auf die jeweiligen Levels abgestimmt, und an den knackigen Schußgeräuschen gibt es auch wenig zu bemängeln.

Grafik

Die hervorragende *Unreal*-Grafikengine kommt natürlich auch bei *UT* zum Einsatz und mußte lediglich ein wenig aufgefrischt werden. Farbenfrohe Lichteffekte und detaillierte Texturen machen aus *UT* einen optischen Leckerbissen. Allerdings werden Sie nicht mit sinnlosen Grafikbomben erschlagen, sondern bekommen in jedem Level an den passenden Stellen die richtige Dosis verabreicht. Theoretisch können Sie *Unreal Tournament* je nach Grafikkarte in Auflösungen von 320x200 bis 1600x1200 spielen. Die hohen Auflösungen sind jedoch aufgrund der Hardwareanforderungen kaum zu realisieren.



Beeindruckende Levelarchitekturen und imposante Lichteffekte wie hier, gibt es häufig zu bestaunen. Leider wird der gute Large (durch das Zielfernrohr der Sniper Gun anvisiert) die schöne Aussicht nicht mehr lange genießen können.



Grelle Explosionseffekte über den Dächern der Stadt. Was wohl die Anwohner dazu sagen?



Mit grimmiger Miene stellt sich uns Archon in den Weg. Die grafischen Details der Figuren und Levels sind schlichtweg phantastisch.

daß Sie immer in der Lage sind, situationsgerecht zu agieren. Die alten *Unreal*-Kriegswerkzeuge wurden natürlich optisch runderneuert und im Falle des berüchtigten „Eight-Ball" einfach in „Rocket Launcher" umbenannt. Ferner hat Epic Waffen wie die „Stinger" oder die „Disperations-Pistole" aus dem Spiel verbannt, aber selbstverständlich auch wieder neue Wummen eingebaut. Neben der neuen „Pulse Gun" ist der übermächtige „Redeemer" mit von der Partie, eine thermonukleare Rakete mit extrem großem Explosionsradius. Sie haben zwar nur einen Schuß, können das Projektil aber im Sekundärmodus aus der Ego-Perspektive durch den Level lenken und so auch größere Verteidigergruppen atomisieren.

Alles ist gut?

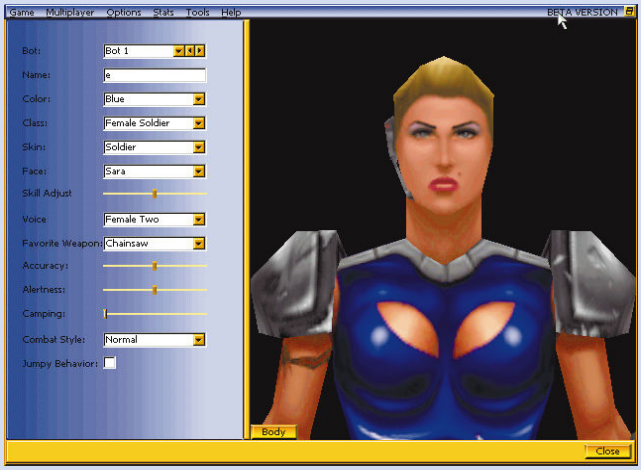
Entgegen allen voreiligen Befürchtungen ist *Unreal Tournament* auch ohne Einzelspieler-Kampagne verdammt gut geworden. Obwohl eine packende Story fehlt, bremst das zu keinem Zeitpunkt Ihre Motivation, sich in den nächsten Level vorzukämpfen. Auch vermißt man bei etwas schwereren Levels keine Save-Funktion wie bei normalen storybasierten Actionspielen. Durch den einstellbaren Schwie-

Hanswurst oder Einstein

Die aus *Unreal* bekannten und gefürchteten Computergegner, kurz Bots, wurden für *UT* nochmals überarbeitet und können zum Beispiel jetzt direkte Kommandos des Spielers ausführen. Sie geben sich sogar untereinander Befehle, wenn kein menschlicher Spieler ihrem Team angehört. Zudem passen sich die Bots jeder Situation und jedem Modus wie ein Chamäleon an und kennen die Level- in- und auswendig.



Das war knapp. Die „Shock Rifle“ (ehemals ASMD) des gegnerischen Bots hätte uns fast den Bart angesengt.



Über ein übersichtliches Menü können Sie weitere Bot-Charaktere erschaffen und ihnen mannigfaltige Eigenschaften zuweisen.

rigkeitsgrad ist das Spiel sowohl für totale Anfänger als auch für Profis im Einzelspieler-Modus interessant, denn die Computerkrieger werden in den späteren Levels nicht nur treffsicherer, sondern verhalten sich insgesamt intelligenter und weniger berechenbar (siehe dazu auch den Kasten „Hanswurst oder Einstein“). Positiv ist vor allem, daß Sie bis auf kleine Ausnahmen („Assault“-Modus) immer noch die wichtigste Person in Ihrem Team sind und der Erfolg größtenteils von Ihrem Geschick abhängt. Zwar sind die Bots intelligent genug und besitzen auch reichlich Geschick im Umgang mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen, aber letzten Endes sind Sie es, der die meiste Arbeit erledigen muß. Auch die Auswahl der Modi und die Reihen-



Verständigung leicht gemacht. Lästiges Herumkritzeln in den Config-Dateien wie bei anderen 3D-Shootern wird mit diesem einfachen HUD-Menü überflüssig.

Kommentar



Joachim Hesse

Kulinarisch ausgedrückt ist Unreal Tournament das Fünf-Sterne-Menü unter den „Ego-Sportlern“: mit wenig Pommes und (Gourmets bitte weglesen) viel Ketchup. Der Spielfluß ist flüssiger als Wasser, und der Sound läßt kaum Wünsche offen. Nur daß Neu-Kollege Dirk zeitweilig die Bots lieber zu den Klängen einer Vivaldi-CD ins Gras beißen läßt, hätte bei meinem ehemaligen Musiklehrer vermutlich einen Trommelfell-Katarrh verursacht. Jedem das Seine. Wenn Sie auch ohne Netzwerk schon immer mal wissen wollten, wie eine zünftige Mehrspielerschlacht abläuft, dann nichts wie ran an den Speck!



Showdown auf dem Dach einer Raumstation. Der Anfängerbot ~~SirSiggi~~ endet gerade als Kanonenfutter für die Redakteure der PC Action.

folge, in der Sie diese absolvieren müssen, ist glattweg gelungen. Der allgemeine Schwierigkeitsgrad steigt graduell immer weiter an und stellt Sie ständig vor neue Herausforderungen. Dabei werden Sie jedoch nie auf einen Schlag völlig überfordert, sondern erlernen erst nach und nach den Umgang mit Waffen, Ausrüstung und - nicht zu vergessen- ihren Bots.

Schwache Stellen

Ein paar kleinere Mankos besitzt *UT* dennoch. Zum einen haben die Bots leichte Probleme mit den „Capture the Flag“-Levels. Sobald sich nämlich die Computerpistoleros eine Flagge geschnappt haben, fliehen sie Hals über Kopf und wehren sich nicht mehr gegen Angriffe. Auf diese Weise sind die Flaggenträger äußerst leichte Beute für Sie und Ihr Team und schaffen es selten zurück in ihre Basis. Zum anderen können Sie sich in den „Assault“-Levels größtenteils zurücklehnen und den computergesteuerten Teamkameraden die Arbeit überlassen. Diese gewinnen das Spiel in den meisten Fällen ohne großes Zutun des Spielers. Eines der größten Mankos ist jedoch der unsägliche Hardwarehunger des Programms. Spielspaß und Motivation im Mehrspielermodus via Internet/Netzwerk hängen – neben der Qualität der Netzanbindung – doch auch stark von der Leistungsfähigkeit des eigenen Systems ab. Gerade bei 3D-Shootern gilt: Je flüssiger der Spielablauf, desto größer der Spielerfolg!

Dirk Gooding/jh

Der schmale Grat



Die dargestellte Gewalt in *Unreal Tournament* steht der Brutalität eines gewissen, kürzlich erschienenen Xatrix-Actionspiels in nichts nach.

Unreal Tournament ist keine gewaltfreie Zone. Töten Sie zum Beispiel einen Gegner per Kopfschuß, so wird das mit einem erfreuten „Headshot“ per Sprachsample quittiert. Doch sollten Sie bei aller Gewalt auch differenzieren: Zwar werden Sie für eine hohe Zahl niedergestreckter Opponenten („Kills“) akustisch angefeuert, doch der Sinn von *UT* besteht nicht darin, sich auf besonders brutale Art seiner Gegner zu entledigen. Dafür fehlt Ihnen alleine schon die Zeit, da das Spiel viel zu rasant abläuft.



Gelingt es Ihnen, innerhalb von drei Sekunden zwei Gegner zu erledigen, werden Sie mit einem lauten „Double Kill“ angefeuert. Für jeden weiteren Kill innerhalb von drei Sekunden können Sie sich bis zum euphorischen „Monster Kill“ steigern.

Kommentar

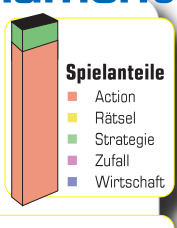


Dirk Gooding

Trotz meiner heimlichen Vorliebe für id-Spiele bin ich von Unreal Tournament begeistert und will hier keinen Glaubenskrieg entfachen, dafür ist Unreal Tournament viel zu gut und Q3 noch viel zu weit weg. Es scheint, als hätten sich die Mannen bei Epic Games endlich mal ein Multiplayer-Herz gefaßt und all die vielen Features eingebaut, die man bei anderen 3D-Shootern vermißt. Der implementierte IRC-Client, der Gamespy-Server-Browser, all das wünscht man sich halt von einem guten Multiplayerspiel. Daß nebenbei noch ein hervorragender Einzelspielermodus mitgeliefert wird, ist fast zu schön, um wahr zu sein. Fazit: Unreal Tournament ist starker Tobak für alle 3D-Shooterfans, ob mit Internetanschluß oder ohne.

Unreal Tournament

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	D3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk/Internet, 32 Sp. pro CD
CD/HD:	ca. 568 MB/ca. 130-630 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Epic Games/GTI
Veröffentlichung:	September 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



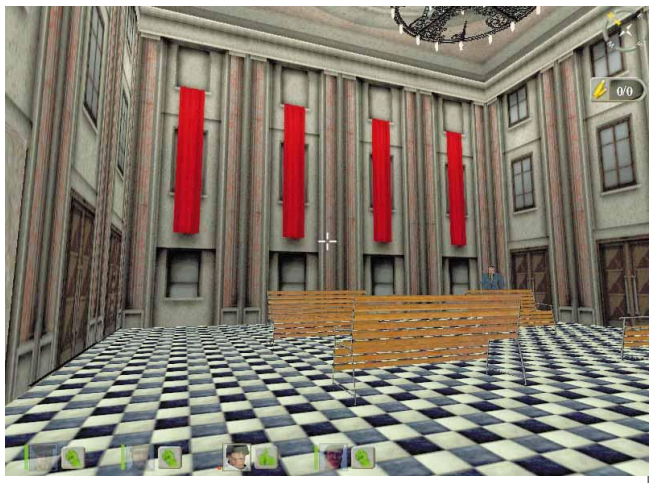
Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta V.267
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	92%
Sound:	84%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	

88%

» Das bisher beste Mehrspielerspiel für Einzelspieler «



Der Zug mit den Kriegsgefangenen ist entgleist – dieser Infanterist ist gerade dabei, nach Feinden Ausschau zu halten. Der Rucksack vor ihm war übrigens mal ein deutscher Soldat.



In der deutschen Version wurden einige Details der Umgebung eingespart. Hakenkreuze und andere Nazi-Versatzstücke mußten natürlich aus dem Spiel entfernt werden.

Rambo Six

Während sich Ihr Infanterist durch den Schlamm zur Brücke robbt, bezieht der Heckenschütze Stellung, wartet, zielt und schießt. Einen Moment später ist die Patrouille an der Brücke Geschichte. Willkommen bei Hidden & Dangerous!

Hinter feindlichen Linien führen Sie mit vier Soldaten wichtige Sabotagemissionen durch. Kommt Ihnen das bekannt vor? In *Hidden & Dangerous* von Illusion Softworks steuern Sie einen top-geheimen Einsatztrupp der Alliierten – und zwar komplett in 3D. In halsbrecherischen Aktionen schleicht und schießt sich Ihr Trupp durch Italien, Deutschland, Prag und die Donauregion. Es gibt 23 Missionen, die sich durch ihre Hintergrundgeschichten in sechs Kampagnen aufteilen. In der ersten sollen Sie zum Beispiel einige abgestürzte Piloten aus der Gefangenschaft befreien. Dazu erobern Sie zunächst eine Brücke, sprengen mit Ihren vier Leuten eine Ölraffinerie und nehmen schließlich einen italienischen Bahnhof ein. Schließlich finden Sie heraus, daß die Gefangenen bereits abtransportiert wurden. Sie sehen also, daß bei *H&D* nicht immer alles nach Briefing läuft. Schon in der ersten Kampagne

Kommentar



Christian Müller

Alle Mann in Deckung! Ohne die herausfordernden Missionen würde H&D wahrscheinlich nach der ersten Kampagne im Schützengraben verschwinden. Die zahllosen unfreiwilligen Tode stören mich nach einiger Zeit nicht mehr – es wird einfach neu geladen und noch mal probiert. Nur murrend nimmt man die hakelige Steuerung und die veränderte deutsche Version schon in Kauf, auch wenn dann statt Körpern nur Rucksäcke auf den Boden plumpsen. Ungeduldige werden bereits nach der ersten Kampagne die Bazooka ins Korn werfen.



Auch ein gutes Timing ist gefragt: Rechts am Bildrand sehen Sie den Countdown, bis die plazierten Zeitzünder die Waggons, mit den feindlichen Soldaten in die Luft jagen.

werden Sie feststellen, daß die Missionen sowohl vielseitig als auch taktisch herausfordernd sind. Sie steuern Ihre Soldaten wahlweise aus der Ich- oder der Verfolgerperspektive. Um dabei die Übersicht zu behalten, werden die wichtigsten Orte und Gebäude der nächsten Mission während eines Briefings gezeigt. Der Kartenmodus gönnt Ihnen in hektischen Situationen eine Verschnaufpause, da das Spiel solange angehalten wird. Außerdem können Sie Ihren Soldaten detaillierte Anweisungen geben. Bei komplizierten Bewegungsabläufen bleiben Soldaten manchmal stecken oder gehen längere, gefährlichere Routen als nötig. Da aber meist nur ein Heckenschütze und ein Infanterist in Aktion treten, ist diese automatische Steuerung nur selten erforderlich.





Der Heckenschütze ist nützlich, um weit entfernte Gegner aus einer sicheren Position heraus auszuschalten.

Geräuscharm

Musik hören Sie nur im Menü und an bestimmten Spielstellen. Der militärische Orchestersound schafft Stimmung, ertönt im Spiel aber nur in besonders heiklen Situationen. Auch die Soundeffekte sind gut gelungen und sehr atmosphärisch – in einer verregneten Nacht hört man die Tropfen plätschern und im Dickicht umgibt einen friedliches Vogelgezwitscher.

Das Spiel verwendet zur Darstellung Direct3D, einen Softwaremodus gibt es nicht. Auch wenn der strategische Teil des Spiels überwiegt, so ist die Spielgrafik recht gut gelungen. Grafisch kann H&D locker mit *Rainbow Six* mithalten. Die Licht- und Explosionseffekte sind beeindruckend. Bei Treppen und Schrägen zeigen sich aber die Schwächen der Steuerung. Sehr leicht passiert es, daß ein Soldat einfach umkommt, wenn er zwei Meter von einer Anhöhe fällt, oder sich zu nah an ein Geländer wagt. Die Frustgefahr steigt durch diese Programmfehler trotz des inzwischen erhältlichen Patches, der einige dieser Probleme löst. Die Einarbeitungszeit ist wegen der vielen Tastaturbefehle etwas länger als in vergleichbaren Spielen. Ein richtiges Optionsmenü suchen Sie während der Missionen vergeblich. Sie können lediglich Ihren Spielstand abspeichern. Zudem fehlt eine Schnellladefunktion, um nach einer gescheiterten Mission nicht immer ins Hauptmenü zurückkehren zu müssen.

Christian Müller

Vergleich

Thematisch gleicht *H&D* wohl eher dem 2D-Strategical *Commandos*. In *Rainbow Six* hatten Sie durch die lange Planungsphase einen größeren Strategiepart, wobei die Levels von *Delta Force* nicht ganz so schwer sind wie die von *H&D*.

Commandos	90%
Rainbow Six	82%
Delta Force	78%
Hidden & Dangerous	76%

Hidden & Dangerous

Mindestens:	P 166 MMX, 16 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 266 MMX, 32 MB RAM, Win 95/98
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	2-4 Sp. Netzwerk/Modem und seriell, 1 CD pro Spieler
CD/HD:	520 MB/150 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. 80,-DM
Hersteller:	Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht geprüft

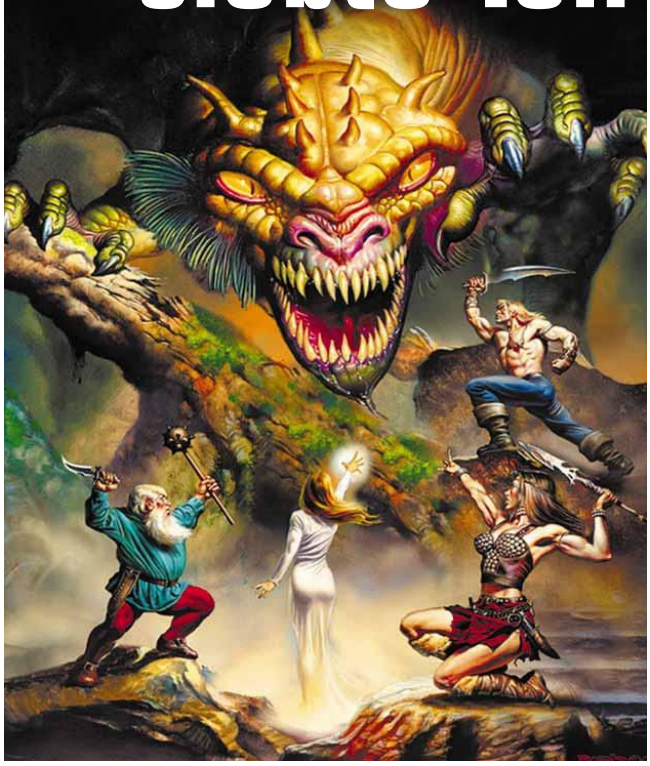


» Der Spielspaß leidet zu sehr unter der hakeligen Steuerung «

Genre:	Action-Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	78%
Sound:	82%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	

76%

Der verflixte siebte Teil



Als vor einem Jahr M&M 6 erschien, beendete es die magere Rollenspielzeit und stillte den Abenteuerhunger der Genreliebhaber. Mittlerweile gibt es weitere Alternativen, mit denen sich der Nachfolger messen muß.

Kaum konnte Königin Catherine die Armeen der Finsternis in *Heroes of Might & Magic 3* zurückschlagen, bedrohen neue Kriegswirren Erathia. Der Herrscher von Harmondale bekommt kalte Füße. Um seine lebensbedrohlichen Regierungspflichten abzugeben, veranstaltet er einen Wettbewerb, dessen Sieger automatisch zu den neuen Lords von Harmondale ernannt werden. Einem solchen Angebot kann eine Heldengruppe unmöglich widerstehen. Die leicht zu meisternde Aufgabe dient gleichzeitig als Tutorial. Wie nicht anders zu erwarten war, entpuppt sich der Hauptpreis schnell als Niete. An den Grenzen zu Harmondale brodelt es, eine Armee von Goblins tyrannisiert das Land und hat sich sogar in der Festung eingenistet, die allerdings eher einer zerfallenen Ruine gleicht. War wohl nichts mit dem müßigen Leben eines Adeligen. Egal, die Helden krempeln eben die Ärmel hoch und machen sich an die Arbeit.



Sobald die eigene Burg fertiggestellt ist, finden sich die Botschafter der benachbarten Reiche ein. Die Elfen im Norden beanspruchen beispielsweise das Land der Helden für sich.

Rückbesinnung

In *Might & Magic 7* stehen erneut Fantasy-Rassen wie Zwerge und Elfen bei der Charaktergenerierung zur Auswahl. Zu den bekannten sechs Klassen des Vorgängers gesellen sich Dieb, Mönch und Ranger. Ihre alte Heldengruppe aus dem sechsten Teil dürfen Sie nicht weiterführen. Dennoch haben serientreue Rollenspieler gegenüber Neueinsteigern einen großen Vorteil: Spielmechanik, Regelsystem, Zaubersprüche, Fertigkeiten und Spielweise blieben nahezu unverändert. Mit höheren Stufen gewinnen die Helden zusätzliche Hit- und Spellpoints sowie Fertigkeitspunkte, die Sie sogleich verteilen dürfen. Gegen Bares veredeln Lehrmeister die Fertigkeiten, so daß der Charakter Experten-, Meister- oder Großmeisterstatus erreicht. Voraussetzung hierfür sind ausreichende



Mit dem Zauber „Meteoritenschlag" sind auch größere Monstermassen zumindest unter freiem Himmel kein Problem mehr.



Erst wenn man den Auftrag des Zwergenkönigs erfüllt, restaurieren seine Untertanen die eigene Burg in Harmondale.

Vergleich

Was technisch in einem Rollenspiel machbar ist, zeigt *EverQuest* eindrucksvoll mit ausgezeichneter Grafik und 3D-Sound – und zwar online. Es ist schon fast beschämend, daß *Might & Magic 7* als Offline-RPG da nicht mithalten kann. Wenn zumindest Inhalt, Story und Rätsel überzeugten, aber hier haben *Baldur's Gate* und *Lands of Lore 3* die Nase weit vorne. New World Computing ist es nur gelungen, durch kleinere Verbesserungen in den Details zumindest den Vorgänger leicht zu überbieten.

EverQuest	90%
Baldur's Gate	88%
Lands of Lore 3	84%
Might & Magic 7	72%
Might & Magic 6 (abgewertet)	71%



Wie im Vorgänger können NPCs die Gruppe begleiten und mit ihren Fähigkeiten verstärken. Die Greifen in der Wüste südlich von Harmondale sind ungezähmt und aggressiv.



Die Titanen von Erathia gehören zu den stärksten Gegnern. Nur mit den mächtigsten Zaubern oder ausgezeichneten Kriegern lassen sie sich besiegen. Die Animationen entsprechen M&M6.

Erfahrungen, die Sie im siebten Teil wieder hauptsächlich im Kampf sammeln.

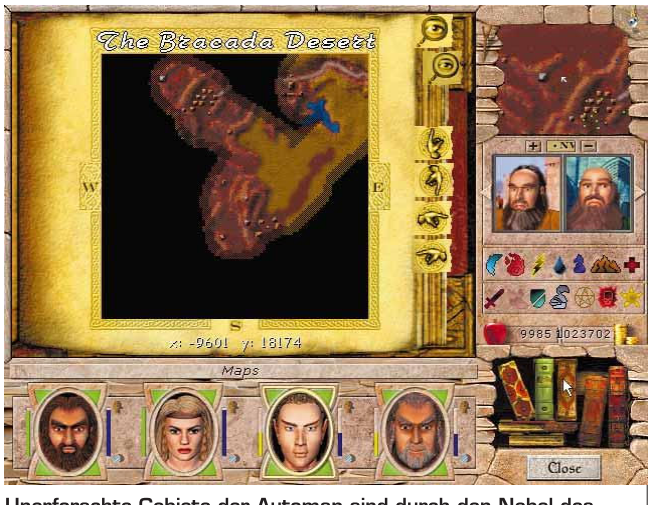
Öde Monsterhatz

Egal ob an der Oberfläche oder unter Tage, Monster und Gesindel treiben auf jedem Fleck von Erathia ihr Unwesen. In stundenlangen Kämpfen müssen Sie die Gegnerscharen dezimieren. Die Kämpfe laufen wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ab. Selbst actionorientierte Rollenspieler sind jedoch gezwungen, hin und wieder in den rundenbasierten Kampfmodus zu wechseln, da sich die härtesten Monster nur mit gezielten Strategien erledigen lassen. Sobald Sie einen Zauberspruch anwenden wollen, friert *Might & Magic 7* das Geschehen ohnehin automatisch ein. Obwohl sich – je nach Gegnertyp – unterschiedliche Vorgehensweisen empfehlen, werden die Kämpfe nach kurzer Zeit eintönig, weil diese stets nach dem gleichen Schema ablaufen. Wie schon dem Vorgänger fehlt es *Might & Magic 7* an anspruchsvollen Rätseln. Stattdessen konfrontiert man Sie mit den typischen Standardaufträgen: Töte dies, bring mir das, finde jene Person … Wer auf kernige Puzzles schwört, dürfte kaum auf seine Kosten kommen.

Jetzt 3D-Beschleuniger?

Auch grafisch reißt das Spiel keine Bäume aus. Zwar unterstützt *Might & Magic 7* erstmals in der Serie 3D-Karten, dennoch ist ein optischer Unterschied zum Vorgänger, falls überhaupt vorhanden, nicht erkennbar. Gleiche Auflösung, die typischen 2D-Monster und klobige 3D-Objekte generieren erneut nur einen unzureichenden dreidimensionalen Eindruck. Der Sound blieb – abgesehen von sehr wenigen neuen Effekten – unverändert. Schon nach wenigen Minuten entsteht der Eindruck, es handele sich bei *Might & Magic 7* eher um eine große Mission-CD als um den neuesten Teil einer der renommiertesten Rollenspielserien. Ein ähnliches Gefühl hatte man bereits bei *Might & Magic 4* und *5*, allerdings fehlten seinerzeit Genrevertreter, die technisch und inhaltlich deutlich mehr zu bieten hatten (siehe Vergleichskasten).

Alexander Geltenpoth



Unerforschte Gebiete der Automap sind durch den Nebel des Kriegs verdeckt. Das vereinfacht eine systematische Erkundung.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Von einer echten Fortsetzung der Might-&-Magic-Serie habe ich mir mehr erhofft. Die Entwicklungszeit von Rollenspielen mag ja länger und aufwendiger sein, aber das ist kein Grund, bei einem Nachfolger die Grafik des Vorgängers zu bieten, die schon vor einem Jahr den Spielspaß vermiesen konnte. Viel erschreckender ist jedoch der Inhalt. Für fast alle Aufträge müssen nur zahllose Gegner besiegt, vielleicht eine Geheimtür durchschritten und dann noch eine Falle entschärft werden, bevor man den nötigen Gegenstand bekommt und sich auf den Rückweg machen kann. Im Vordergrund stehen nur das Erkunden der Landschaft, Kampf und Charakterentwicklung. Das habe ich in EverQuest auch, nur eben deutlich besser.

Might & Magic 7

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	835 MB/600 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Ubi Soft/NWC
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Kaum mehr als eine Mission-CD zum veralteten Vorgänger «

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	45%
Sound:	65%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	

72%



Die Explosionen sind immer wieder eine Augenweide: Links schlägt ein Feuerwerkskörper in ein gegnerisches Auto ein.



Im Meisterschaftsmodus muß der Spieler nacheinander den Bronze-, den Silber-, den Gold- und den Platin-Cup gewinnen.

Aufstand der Spielzeugautos

Kennen Sie Christine, das Killerauto aus Stephen Kings gleichnamigem Roman? Die Mörderkarosse hat offensichtlich Nachwuchs bekommen: In Re-Volt proben Modellflitzer den Aufstand – und wecken den Spieltrieb in den Rennspielfans.

In *Re-Volt* geht es um funkferngesteuerte Autos, die zum Leben erwachen und sich ihrer Freiheit beraubt fühlen, weil sie in Spielzeugläden eingesperrt sind. Sie brechen aus ihrem Gefängnis aus und machen sich auf, in der Welt der Menschen Chaos zu stiften. So weit, so blöd, könnten viele denken. Eine Hintergrundgeschichte für einen Fun-Racer? Ist die nicht so überflüssig wie ein Nasenpickel bei einem Rendezvous?

Trainingsmodus

Zu Beginn kann der Spieler nur auf eine limitierte Zahl an Strecken und Autos zurückgreifen. Wenn er Rennen erfolgreich abschließt, schaltet das Programm immer mehr Kurse und Wagen frei. Bestenfalls dürfen Sie aus 28 Autos wählen, die sich jeweils durch Motor (elektrisch, Benzin), Geschwindigkeit, Beschleunigung, Straßenlage, Gewicht und Antrieb (Allrad-, Vorder- und Hinterradantrieb) unterscheiden. Das macht sich auf der Strecke durch die

Fakten

- Fünf Einzelspielermodi
- 13 Strecken
- 28 Autos
- Zehn Waffentypen
- Vier Mehrspielerarenen
- Streckeneditor



Nett gemachte Fahrzeugwahl: Wie im Spielzeugladen nehmen Sie den Wagen Ihrer Träume aus der Schachtel.



Re-Volt spart nicht mit optischen Leckerbissen. Auf diesem Screenshot sind die Spiegelungen sehr gut zu sehen.

Fahrphysik bemerkbar. Es warten 13 Strecken, die Sie im Lauf des Spiels zudem spiegelverkehrt absolvieren müssen. Bei Einzelrennen, die ein bis 20 Runden lang sein können, treten Sie auf einem Kurs nach Wahl gegen bis zu zwölf computergesteuerte Wagen an. Wer möchte, trainiert vorher im Übungsmodus.

Das Herzstück

Herzstück von *Re-Volt* ist der Meisterschaftsmodus.

Zunächst müssen Sie die Bronze-Rennserie nach Punkten gewinnen. Anschließend gehen Sie in gleicher Manier den Silber-, den Gold- und den Platin-Pokal an. Während der Meisterschaft muß der Spieler in jedem Rennen einen der ersten drei Plätze belegen, um sich für das nächste zu qualifizieren. Dazu hat er drei Versuche, sonst scheidet er aus. Es ist nicht möglich, während einer Meisterschaft zu speichern. Vier Schwierigkeitsgrade ermöglichen es, das Spiel dem eigenen Können anzupassen. Wer im Bronze- und Silber-Pokal selbst im Simulationsmodus keine Probleme hatte, stößt spätestens beim Gold-Wettbewerb auf erbitterten Widerstand; denn der Computer fährt gut und nutzt ausgiebig die Waffenfunktion, sofern sie eingeschaltet ist. Sie können der Konkurrenz mit

Raserei durch sieben Welten

In *Re-Volt* rast der Spieler mit seinem funkferngesteuerten Auto durch sieben Welten, die sich grafisch stark unterscheiden (die Engine basiert übrigens auf der von *Forsaken*). Wir zeigen Ihnen, was auf Sie zukommt:



Im Spielzeugland herrschen bonbonbunte Farben vor. Diese Szene zeigt eines der beweglichen Hindernisse, eine Lok.



Das Museum ist eher düster gehalten. Exponate wie die riesigen Saurierskelette laden förmlich zu Kollisionen ein.



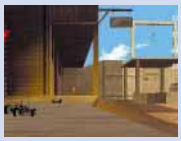
Im Wohnviertel muß sich der Spieler auf Basketbälle gefaßt machen, die unvermittelt über die Straße hoppeln.



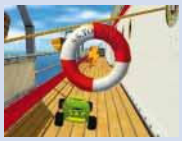
Schmale Verkaufskorridore bestimmen das Bild, wenn die Flitzer rücksichtslos durch den Supermarkt bügeln.



Viele Pflanzen, Natursteine und nette Schattenspiele sorgen im Botanischen Garten für ein heimeliges Ambiente.



In der Wild-West-Stadt geht es über staubige Pisten. Ein Galgen dient unter anderem als Wendepunkt.



Auf dem Kreuzfahrtschiff können Sie mit einem beherzten Sprung durch den Rettungsring ein Extra ergattern.



Welt der Riesen: Bei einer Fahrt in der Ich-Perspektive (eine von drei Kamerasichten) kommt das Gefühl von Winzigkeit besonders zur Geltung. Ein eingeblendeter Pfeil erleichtert es, dem Streckenverlauf zu folgen.

Extras wie Feuerwerksraketen, Wasserbomben, Öl oder Bowlingkugeln das Leben schwer machen. Zwar sind die Vehikel unzerstörbar, der Zeitverlust ist aber erheblich, wenn der Wagen auf dem Dach landet und wie im wirklichen Leben wieder aufgestellt werden muß. An Waffen gelangen Sie, wenn Sie Blitzesymbole einsammeln. Das Programm ordnet Ihnen dann per Zufallsgenerator ein Power-Up zu. Doch aufgepaßt: Wer eine Bombe erwischt hat, sollte versuchen diese schnell wieder loszuwerden, indem er ein gegnerisches Fahrzeug berührt. Denn der Explosionskörper geht nach wenigen Sekunden in die Luft.

Geschick und Köpfchen

Ein weiterer Modus ist das Zeitfahren. Hier geht es darum, Streckenrekorde zu brechen. Wenn Sie eine neue Bestzeit erzielen, erstellt das Programm einen Geisterwagen, so daß Sie bei weiteren Runden gegen Ihren Klon antreten. Es ist möglich, Geisterwagen anderer Spieler einzubinden (Download unter http://www.revolt.com oder http://www.acclaim.net). Ein weiterer Einzelspielermodus findet in der Stunt-Arena statt. Hier müssen Sie Loopings durchfahren oder Ihr Geschick in der Half-Pipe beweisen und 20 Sternensymbole einsammeln. Manches Mal ist Köpfchen gefragt, weil es nicht einfach ist, die in der Luft hängenden Pickups zu erreichen. Wem das alles nicht ausreicht, kann auf den mitgelieferten Streckeneditor zurückgreifen und eigene Kurse bauen. Für Mehrspielerfans bietet das Spiel neben dem Rennwettbewerb das sogenannte Gefechtsfangen. Hier ist ein Spieler der Hase, und die anderen Teilnehmer müssen ihn jagen.

Harald Fränkel



In der Stunt-Arena muß der Fahrer 20 Sterne einsammeln. Fahrkünste, waghalsige Sprünge und Köpfchen sind gefragt.

Vergleich

Nach wie vor hat *Need for Speed 3* die Pole Position inne, was arcadelastige Rennspiele betrifft. *Re-Volt* schlägt sich jedoch glänzend und schiebt sich an den bereits älteren Konkurrenzen *POD* und *Bleifuß Fun* vorbei.

Need for Speed 3	85 %
Re-Volt	82 %
POD (abgewertet)	80 %
Bleifuß Fun	72 %

Kommentar

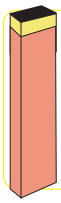


Harald Fränkel

Offensichtlich hat sich Acclaim nach unserer Kritik in der Vorschau der Ausgabe 9/99 noch einen Steuerberater ins Haus geholt – jedenfalls lassen sich die Flitzer im Vergleich zur Vorversion jetzt vernünftig lenken. Damit ist Re-Volt zu einem sehr guten Spaßrenner geworden: Er sieht superwitzig aus und bietet eine fetzige Musikuntermalung. Dank der Pfeile, die als Hinweis auf den Kursverlauf immer wieder eingeblendet werden, verfranzen sich selbst Orientierungsdeppen wie ich nur selten. Verhältnismäßig knifflig fallen lediglich Strecken durch das Museum und die Wild-West-Stadt aus. Wie hätten die fein designten Szenarien noch lebendiger werden können? Nun, dem nie zufriedenen Redakteur schweben über die Straße dackelnde Hunde oder rollende Skater vor, er will aber nicht vermessen werden …

Re-Volt

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	P II 266, 64 MB RAM, 3D.Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	12 Sp. Netzwerk und Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	64 MB/115 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	September
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta vom 12.7.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Ausreichend
Grafik:	85 %
Sound:	81 %
Mehrspieler:	84 %
Einzelspieler:	

82 %

» Gelungenes Spaßrennspiel aus der Froschperspektive «

Kartoffel im Auspuff

Spieleredakteure werden skeptisch, wenn eine Testversion erst auf dem Schreibtisch landet, nachdem das Spiel schon im Laden steht. Zu Recht, wie Electronic Arts' altbackenes Nascar Road Racing diesen Monat bewies.



Vor Jahren noch ganz ansehnlich, heutzutage nur noch lächerlich: die völlig veraltete Grafik von Nascar Road Racing 2000.



Ohne Auswirkung aufs Fahrverhalten: Die Tuning-Optionen.



Getreu dem Motto „Weg von den ovalen, vorausschaubaren Rennstrecken des Nascar-Kurses", hin zu den „zwölf berühmtesten Rennstrecken der Welt" (Originalzitat der Pressemitteilung) schickt Sie EA Sports am Steuer eines von insgesamt 26 Nascar-Rennwagen auf besagte Straßenkurse. Ob es sich hierbei allerdings wirklich um die zwölf berühmtesten Rennstrecken auf diesem Globus handelt, darf guten Gewissens bezweifelt werden. Allenfalls Rennsport-Verrückte oder Nascar-Piloten dürften mit Kursen wie der Meibashi-Rennstrecke in Meisaka oder dem New Yorker Binghampton-Kurs etwas anfangen können.

Tiger im Schrank

Haben Sie sich durch die umständlichen Menüs geklickt und sich für ein Rennen, optional mit Qualifying und freiem Training, entschieden, geht es auch endlich los. Hardwarehungrig ist *NRR* übrigens nicht, mit einem Pentium 133 sowie einer 2-MB-PCI-Grafikkarte holen Sie bereits das Optimum aus dem Spiel raus. Die Grafik kann mühelos mit dem fast vier Jahre alten *Nascar-Racing* von Papyrus konkurrieren, und technisch hinkt das Spiel, gemessen an den heutigen Genre-Maßstäben der Konkurrenz, meilenweit hinterher. Die Steuerung (Gas, Bremse, links, rechts) ist idiotensicher, selbst Anfänger fahren gleich in der Spitzengruppe mit und können sämtliche Strecken an einem Nachmittag durchspielen. Immerhin stehen Ihnen sage und schreibe vier Tuningoptionen zur Verfügung, die sich jedoch gar nicht bis minimal auf das Fahrverhalten Ihres Vehikels auswirken. Highlight des Spiels ist die Anleitung, die Sie mit lebenswichtigen Informationen über die „Psychologie des Überholens" versorgt, Sie bittet, sich „kleine Ziele" zu setzen, „um zu gewinnen", und Ihnen verrät, daß die „Idealllinie auf geraden Strecken gerade verläuft". Kaum zu glauben, daß so ein altbackener Schrott von EA Sports kommt.

Christian Sauerteig



Zu den verschiedenen Blickwinkeln zählt auch diese Cockpit-Perspektive. Hier rammen wir gerade einen Konkurrenten von der Strecke.

Kommentar



Christian Sauerteig

Wer bisher dachte, daß der Name EA Sports automatisch für qualitativ hochwertige Computerspiele steht, sei hiermit eines Schlechteren belehrt. Nascar Road Racing ist der fragwürdige Versuch des Branchenprimus, aus einem veralteten Spielkonzept noch Kapital zu schlagen. Lassen Sie sich nicht von der netten Verpackung oder dem offiziellen Nascar-Logo täuschen, Nascar Road Racing enttäuscht auf der ganzen Linie und ist alles in allem so unterhaltsam wie ein Auffahrunfall mit 120 km/h.

Nascar Road Racing 2000

Mindestens:	P 133, 32MB RAM, 4xCD-ROM, 2 MB PCI-Grafikkarte
Sinnvoll:	P 166
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
CD/HD:	103 MB/82 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	45%
Sound:	52%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

48%

» Spielerischer Totalschaden von EA Sports. «







Oben: Nur drei Stuttgarter stellen sich zum Freistoß in die Mauer. Wie auch hier sind die Trikotfarben nicht immer gut voneinander zu unterscheiden. Nervig! Rechts: Tore werden bei Bundesliga Stars zelebriert. Durch die Animationen abseits des Balls generiert EA Sports Atmosphäre. Unten: Eine schöne Parade vom Leverkusener Schlußmann gegen Schalke. Die Torhüterleistungen schwanken zwischen Weltklasse und Kreisklasse.

Starallüren

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die neue Bundesligasaison bereits gestartet. Pünktlich schickt EA Sports auch seinen neuesten Fußballableger in den Anstoßkreis. Doch wird überhaupt noch eine Kickersimulation neben der FIFA-Serie benötigt, deren nächster Sproß bereits im Oktober erwartet wird?

Diese Frage hat man sich wohl auch bei Electronic Arts gestellt und betont deshalb, daß sich *Bundesliga Stars 2000* vor allem an Einsteiger ins Genre richten soll. Profi-Zocker werden bei solchen Äußerungen hellhörig, bedeuten doch abgespeckte Optionen in unserer Branche nicht selten auch abgespeckten Spielspaß. Doch EA Sports bürgt gemeinhin für Qualität, und so stellt der erste Blick ins Programm auch durchaus zufrieden. Alle 18 Bundesligaclubs finden sich dank der Lizenz, gekickt werden darf in immerhin zwölf Originalarenen. Die Kader der Vereine sind auf einem aktuellen Stand. Natürlich können Sie gleich zum Freundschaftsspiel durchstarten oder eine Netzwerkpartie beginnen, das Herzstück der Kickerkost ist aber der Saisonmodus. Hier entdecken Sie auch das neuartige Talentsystem, bei dem Sie nach guten Leistungen ergatterte Punkte, die Stars, auf 10 Eigenschaftwerte Ihrer Ballkünstler verteilen können. Die Stars, die Sie für Siege, besonders schöne Tore, Fairplay oder den „Spieler des Tages“ einfahren, dienen zugleich als Währung. Ersparen Sie sich eine Zeitlang die Investition in die teure Aufwertung Ihres Kaders, können Sie am Transfermarkt tätig werden und gleich einen fertigen Spieler verpflichten. Bis zu vier Spieler können mit ihrem Lieblingsverein auf die Jagd nach der Meisterschaft gehen, drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung. Änderungen am Regelwerk lassen sich jederzeit vornehmen, und erstmals bei einem EA-Sports-Sproß bekommen Sie auch aussagekräftige Statistiken geliefert. Nach dem Titel winkt übrigens die Teilnahme an einer Art Champions League, wo Sie dann auch auf stärkere ausländische Mannschaften treffen.

Fakten

- Gegenüber FIFA 99 stark vereinfachte Steuerung
- Rollenspielartiges Punktesystem, mit dem Sie die Stärke Ihrer Spieler beeinflussen
- 18 Erstligisten, 12 Originalstadien
- DFB-Lizenz und Originalnamen





Ein typisches Tor bei Bundesliga Stars: Mit Hilfe der Sprinttaste (gelber Balken) wird die gegnerische Abwehr einfach übersprintet. Bis kurz vor den Fünfmeterraum wird gespurtet, dann kann der Ball am auf der Linie verharrenden Torhüter vorbeigeschoben werden.



Nach jedem Spiel werden zunächst die Starpunkte verteilt. Dortmund war hier Hansa deutlich überlegen.



Jede der zehn Eigenschaften läßt sich durch die Sternchen 15mal aufwerten, bis Sie einen Superstar erschaffen haben.



Wenn Sie sich Stars aufsparen können Sie auch Spieler kaufen. Hier soll Helmer durch Boban ersetzt werden.

Den Ball flachgehalten

Doch zuerst müssen Sie sich mit der modifizierten Steuerung anfreunden. Getreu dem Motto „Weniger ist mehr“ reduzierte EA die von *FIFA 99* gewohnten Gamepadkommandos auf ein Minimum. Viel mehr als die B-Taste (MS Sidewinder Gamepad) für Flachpässe, die A-Taste für Flanken und die C-Taste für Schüsse brauchen Sie sich nicht zu merken. Was zunächst akzeptabel klingt, entpuppt sich im Spiel als verkorkste Alternative. Der Grund: Das Gekicke wird dadurch viel zu eintönig. Die gegnerischen Verteidiger sind auch im niedrigsten Schwierigkeitsgrad meist gut plaziert und stochern und grätschen, was das Zeug hält, sobald Sie auch nur in die Nähe des Strafraums kommen. Die reduzierte Gamepad-Belegung erlaubt es dann kaum noch, diesen stetigen Attacken entsprechende Tricks entgegenzusetzen. Die Folge ist ein ständiges Hin- und Herpassen, wobei sich die Computerspieler nicht eben durch intelligentes Spiel ohne Ball auszeichnen. Kombinationen, die Torgefahr hervorbringen, wollen dennoch fleißig geübt sein, denn für die Ballannahme veranschlagt *Bundesliga Stars* über Gebühr viel Zeit, und nicht selten ist der Ball bereits wieder verloren, bevor sich der eigene Stürmer dem Gehäuse zugewendet hat. Tore entstehen so zumeist aus Standardsituationen, gut getimten Weitschüssen und vor allem nach Alleingängen, da jedem Spieler eine gewisse Zeit für Sprints zugedacht wurde. Spurtet Ihr Akteur erst einmal in Richtung Tor, ist er kaum noch aufzuhalten, die KI-Spieler erweisen sich dann merkwürdigerweise als Experten im Luftlöcher-Zielstochern.

Licht und Schatten

Obwohl *Bundesliga Stars* in England produziert wurde, stützt sich das Programm auf die leicht modifizierte Grafikengine von *FIFA 99*. Der erste Einmarsch ins Stadion läßt dann auch Vorfreude aufkommen. Die Rasentexturen wirken enorm realistisch, ja fast zum Greifen dreidimensional, die EA-typischen Zwischenanimationen der Fußballer schaffen zusätzlich Atmosphäre, auch wenn sie ein bißchen steifer wirken als bei *FIFA 99*. Im Spiel verfolgen die Kicker den Lauf des Balles mit Kopfbewegungen, Logos und Werbebanner prangen an der richtigen Trikotstelle, und sogar die Haarfarben der Spieler entsprechen ihren realen Vorbildern. Den neuen Replays, die jetzt automatisch aus mehreren Kameraperspektiven eingespielt werden, gebührt ebenfalls ein besonderes Lob. Dennoch trübt ein dicker Wermutstropfen die erfreuliche Optik, denn *Bundesliga Stars* erstrahlt nur in 640x480 Bildpunkten. Während *FIFA 99* bereits Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten unterstützte, versprach EA hier lediglich, in Kürze einen Patch nachzuliefern. Unverständlich! Besser gelungen ist die Sounduntermalung, vor allem das neue Kommentatorenduo Rolf Töpperwien und Manfred Breuckmann spielt sich geschickt die verbalen Bälle zu. Die Stadiongesänge sind im Großen und Ganzen auf die einzelnen Bundesligisten zugeschnitten, nur manchmal kommt es dabei zu merkwürdigen Verwechslungen, wenn etwa ein Team angefeuert wird, das sich gerade gar nicht im Stadion befindet. *Bundesliga Stars 2000* kann trotz der erwähnten Mankos allen Fans empfohlen werden, die nicht über ein *FIFA*-Produkt des letzten Jahres verfügen. Tatsächlich spielt es sich immer noch erheblich runder als die meisten der EA-Sports-Konkurrenzprodukte.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Unbestritten beherbergt die neue Kicker-Oper einige sehr gute Ideen. Der fast rollenspielähnliche Touch, der sich durch die Verteilung der Sterne ergibt und für eine gute Identifikationsmöglichkeit mit der eigenen Mannschaftt sorgt, stünde auch jedem anderen PC-Gekicke gut zu Gesicht. Vorbildlich gelang auch die Verarbeitung der DFB-Lizenz, und motivationsfördernd wirkt sich aus, daß das eigene Team jederzeit für Mehrspieler-Duelle exportiert werden kann. Würde Bayern München aber in der nächsten Saison nur Platz 8 und damit die Qualifikation für den UI-Cup erreichen, dürfte Uli Hoeneß kaum in Freudentänze ausbrechen. Genauso wenig wird sich EA Sports über unsere Wertung freuen, doch den Rückstand von beinahe 20 Punkten auf Meister FIFA 99 hat sich Bundesliga Stars 2000 vor allem durch die Schwächen im Gameplay selbst zuzuschreiben. Die Vereinfachung der Steuerung geriet zu radikal, das Geschehen auf dem Rasen mutiert durch die Beschneidung der fußballerischen Variationen letztlich zu einem auf Dauer eintönigen Flachpaß-Geschiebe.

Bundesliga Stars 2000

Mindestens:	P 166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	2 Sp. an einem PC, 4 Sp.
CD/HD:	Modem/Netzwerk/Internet 504 MB/40-300 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung

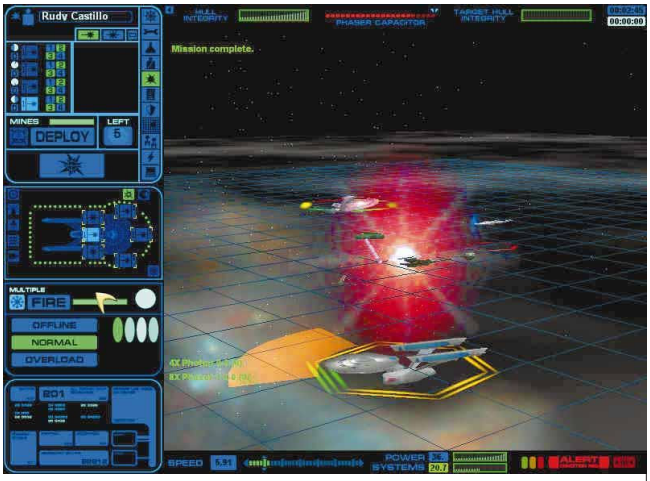


» Erfrischende Idee mit Technik-Mängeln und eintönigem Spielablauf«

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Final Beta 1.0 vom 20. 07.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Ausreichend
Grafik:	72%
Sound:	69%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	

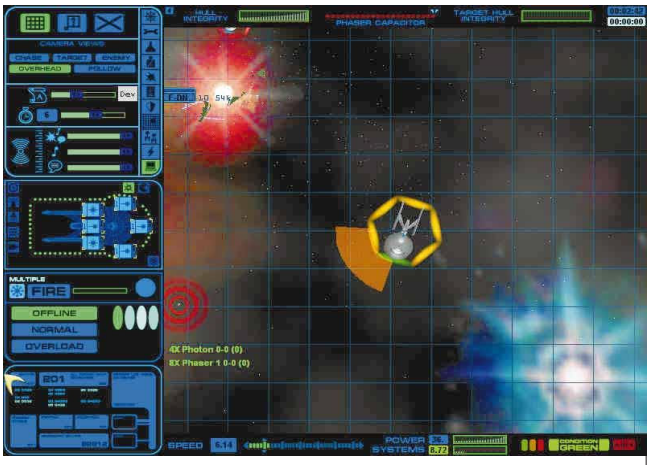
73%

Behäbiges Flottenmanöver



Drei Raumkreuzer der Föderation zerlegen mit ihrer vereinten Feuerkraft und ein paar Minen ein gegnerisches Schiff.

Monumentale Weltraumschlachten standen bei Star Trek nie so richtig im Mittelpunkt des Interesses. Mit Starfleet Command soll sich das eigentlich ändern. Endlich dürfen Sie in Enterprise und Konsorten einmal selbst überall Hand anlegen …



Eine Skirmish-Mission aus der Vogelperspektive – trotz mehrerer möglicher Kameraeinstellungen ist nicht immer die optimale Übersicht gewährleistet.

Der Kommandant einer *Star Trek*-Fregatte hat keinen leichten Job – zumindest nicht in *Starfleet Command*. Denn dort gebieten Sie über eine absolut „hörige" Crew, die ohne Befehl kaum einen Finger rührt. Natürlich sind auch Sie nicht als Allround-Könner vom Himmel gefallen und müssen sich in einem sehr umfangreichen Tutorial erst einmal in die Geheimnisse eines *Star Trek*-Schiffes einführen lassen. Für die Erläuterungen zu Waffensystemen, Steuerung, Verteidigung etc. sollten Sie sich ausreichend Zeit nehmen – zu komplex ist die Benutzerführung, um sie in wenigen Minuten perfekt erlernen zu können.



Für Ihre Missionen stehen Ihnen die altbekannten Star-Trek-Schiffe zur Verfügung.

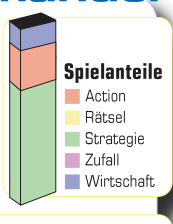
Nichts Bahnbrechendes

Drei verschiedene Spielarten stehen Ihnen zur Verfügung, um den Weltraum zu befrieden: *Starfleet Command* bietet neben einem Mehrspielermodus für bis zu sechs Teilnehmer über Netzwerk oder Internet einen sehr flexibel konfigurierbaren Skirmish-Modus, in dem Einzelspieler mit typischen Situationen wie der Kobayashi-Maru-Episode konfrontiert werden. In den außerdem noch verfügbaren Kampagnen können Sie sich über eine Reihe von Missionen hinweg vom Lt. Commander zum Admiral hocharbeiten. Je erfolgreicher Sie bei den einzelnen Aufträgen abschneiden, desto mehr Prestige-Punkte bekommen Sie. Diese nutzen Sie anschließend nach Belieben für die Rekrutierung von gewiefteren Crew-Mitgliedern, für Reparaturen, für die Bewaffnung Ihrer Schiffe oder gar für den Kauf zusätzlicher Raumschiffe. In den Missionen schlagen Sie sich entweder auf die Seite der Föderation oder verdingen sich als Vertreter einer von fünf weiteren Rassen (Klingonen, Ferengi, Gorn, Hydraner, Lyraner). Die grafische Darstellung der Raumschlachten hat Licht- und Schattenseiten: Im großen und ganzen wirkt die Odyssee im zweidimensionalen Weltraum eher unspektakulär und zäh, allenfalls die farbenfrohen Explosionseffekte sorgen für Aufsehen.

Herbert Aichinger

Starfleet Commander

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	6 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	160 MB/231 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	August 1999
USK Altersfreigabe:	n.n.b.



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Europ. Presseversion 6.7.99
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	55%
Sound:	65%
Mehrspieler:	62%
Einzelspieler:	

62%

» Trekker mögen es lieben, für ‚Durchschnittsspieler' ist es zu überladen «

Kommentar



Herbert Aichinger

Bei Starfleet Command wurde ich das Gefühl nicht los, daß die detailversessenen Entwickler wieder einmal zuviel des Guten wollten: Um jede Kleinigkeit auf den Schiffen Ihrer Sternenflotte müssen Sie sich selbst kümmern, und der dazu notwendige Icon-Wust im Interface erschlägt einen förmlich. Starfleet Command erfordert eine lange Einarbeitungszeit und verlangt Ihnen auch sonst recht viel Geduld ab. Ein schneller Einstieg, Bedienungskomfort und Übersichtlichkeit sind nicht unbedingt die Stärken des Programms.

Hoch hinaus ...

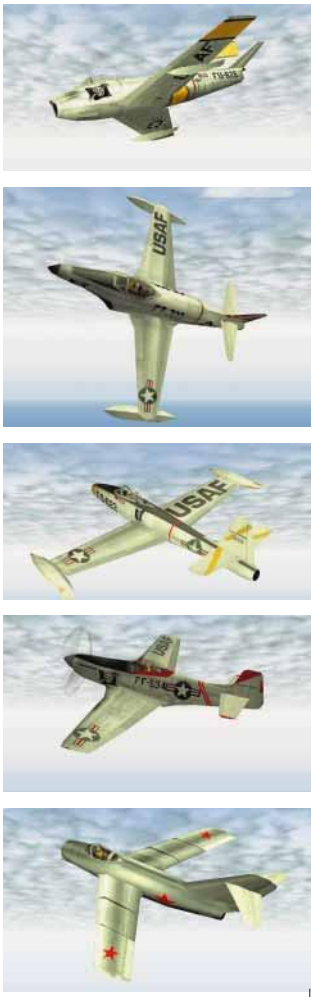
Bereits mit Flying Corps konnte Empire einen gelungenen Flugsimulator erfolgreich in der Fangemeinde plazieren. Nach dem Ersten-Weltkriegs-Szenario widmet sich das neue Projekt nun der Zeit des Korea-Krieges. Aber kann Mig Alley für ähnlich hochprozentige Luft über den digitalen Wolken sorgen?



Abwärts. Ein teilweise abgetrennter Flügel sowie dicke Einschußlöcher am Rumpf zeugen von der massiven Durchschlagskraft gegnerischer Mig-15-Flieger.



Die obligatorische Hilfe-Funktion (mit einem Fragezeichen gekennzeichnet) in jedem Menü-Fenster erleichtert Ihnen die Planung während der dynamischen Kampagne.



Alle spielbaren Flieger auf einen Blick: F86 Sabre, F80 Shooting Star, F84 Thunderjet, F51D Mustang und die Mig 15 (von oben nach unten).

Korea, 25. Juni 1950: Die nordkoreanische Armee überschreitet die Demarkationslinie am 38. Breitengrad und fällt in Südkorea ein. Der Kalte Krieg zwischen den Siegermächten des Zweiten Weltkrieges, USA und Sowjetunion, erlebte damit seinen ersten Höhepunkt in einem erbittert geführten Stellvertreterkrieg. Vor diesem historischen Hintergrund ist die Kampagne von *Mig Alley*, Empires neuestem Flugsimulator, angesiedelt.

Planspiele

Sie spielen als Kommandeur der UN-Flugstaffel entweder den gesamten Konflikt vom ersten Tag an nach oder steigen zu fünf festgelegten Zeitpunkten in das tobende Kriegsgeschehen ein. Ihre Aufgabe ist es, soviel Terrain wie eben möglich zu erobern, bevor die Friedensgespräche einsetzen. Typische Einsätze wie Bodenangriffe auf gegnerische Einheiten, Stören der Nachschublinien, oder Zerstörung wichtiger Gebäude wie Brücken und Munitionsdepots gehören ebenso zum Fliegeralltag wie die Sicherstellung der Luftüberlegenheit. Aufgrund der dynamischen



Feine Aussichten. Selbst die minimale Framerate kann man vorher festlegen. Sobald sie unter einen bestimmten Wert zu sinken droht, blendet das Programm grafische Effekte zeitweise weg.



Die russische Mig 15 läßt im Tiefflug ihre stärksten Argumente sprechen. Mit der geballten Feuerkraft der SU-Flieger konnten damalige amerikanische Jäger nicht konkurrieren.

Kampagne haben Ihre Leistungen natürlich direkten Einfluß auf den weiteren Verlauf des Krieges. Der Spieler kann über den unübersichtlichen Einsatzplaner die gesamten UN-Luftstreitkräfte kommandieren und hat von hier aus direkten Zugriff auf alle wichtigen Informationen. Dazu gehören Wetterberichte, Geheimdienstinformationen, eine ausführliche Liste aller möglichen Ziele und eine Übersicht aller bisherigen Verluste und Abschüsse.

Hau drauf

Wenn Sie eher auf schnelle Flugaction stehen, bietet Ihnen *Mig Alley* eine große Anzahl unterschiedlicher Kurzeinsätze. Dazu gehören Geleitflüge, bewaffnete Aufklärung, Luftkämpfe und Bodenangriffe, in denen Sie mit fünf verschiedenen Flugzeugen durch die Wolken jagen dürfen. Allerdings stehen Ihnen auf der „roten" Seite nur die Mig 15 und deren verbesserte Version Mig 15b zur Verfügung. Sämtliche Flieger sind in puncto Flugverhalten authentisch in Szene gesetzt worden, fliegen sich also ziemlich bockig und sind schwer zu beherrschen. Neben den fünf Jägern bekommen Sie noch weitere Maschinen wie die F9 Panther, A1 Skyraider oder auch die mächtige B29 Superfortress zu Gesicht. Wie es sich für einen guten Flugsimulator gehört, können Sie zudem sofort in einen heißen Luftkampf auf Seiten der UN einsteigen, ohne vorher groß das Handbuch zu wälzen. Je nach Schwierigkeitsgrad setzen Ihnen die KI-Piloten dabei ordentlich zu, höhere Stufen wie Ace oder Hero sind nur den echten Profis vorbehalten.



Fakten, Fakten, Fakten

Grafisch hat Empire die alte *Flying Corps*-Engine kräftig aufgemöbelt. Die saubere und mit vielen Einzelheiten versehene Landschaftsgrafik kommt zwar nicht an *Falcon 4.0* heran, kann sich aber von anderen Vertretern des Genres deutlich abheben. Auch die Flugzeuge sind fein detailliert, bis zu 150 Vehikel können sich gleichzeitig in der Luft bewegen. Der Performance tut das keinen Abbruch. In einem vorbildlichen Menü können Sie die Detailstufen auf Ihre persönlichen Bedürfnisse beziehungsweise auf die Leistungsfähigkeit Ihres Rechnersystems abstimmen. Auch akustisch ist eine Menge los. Es herrscht ein reger Funkverkehr, der das Geschehen über den Wolken der koreanischen Halbinsel atmosphärisch untermalt. *Mig Alley* ist nicht nur Genrefans zu empfehlen. Es hat einfach alles, was ein heutiger Flugsimulator benötigt: abwechslungsreiche Missionen, interessante Flugzeuge sowie eine sehr komplexe Kampagne. Das Spielareal erstreckt sich über die gesamte koreanische Halbinsel und wird so schnell nicht langweilig. Zu bemängeln sind der zu aufwendige Einsatzplaner und die teilweise langwierigen Missionverläufe. Wenn Sie generell mit Flugsimulatoren auf Kriegsfuß stehen sollten, wird wohl auch *Mig Alley* nichts daran ändern. **Dirk Gooding**

Vergleich

Die maßgeblichen historischen Flugsimulationen liegen bis auf das veraltete *Sabre Ace* eng beieinander. Während *European Air War* mit der besten Atmosphäre aufwarten kann, verfügt der *CFS* dank seines offenes Programmsystems durch viele Erweiterungen und Add-Ons über eine große Langzeitmotivation. Empires *Mig Alley* plaziert sich dazwischen und bietet mit dem Editor und seinen komplexen Kampagnen ebenfalls Spielanreiz.

European Air War	84%
Mig Alley	81%
MS Combat Flight Simulator	80%
Sabre Ace	68%

Kommentar



Dirk Gooding

Mig Alley ist das richtige Spiel für alle, die schon immer mal die berühmten Duelle zwischen Mig 15 und F86 Sabre nachspielen wollten. Über den Wolken Koreas wird man allerdings vergebens nach Radar, hitzesuchenden Sidewinder-Raketen oder elektronischem Schnickschnack suchen. Der Pilot mit dem größten fliegerischen Können hat hier sprichwörtlich die buntverzierte Nase vorn. Einzig der mißlungene Einsatzplaner, der viel zu unübersichtlich und friemelig ist, vermiest mir ein wenig den Spaß an den spannenden Dogfights.

Mig Alley

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM, D3D-Karte
Grafik:	D3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	12 Sp. Netzwerk/Internet, Modem, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	ca. 484 MB/ca. 246 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Empire Interactive
Veröffentlichung:	September 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Spannende Luftkämpfe in komplexem Umfeld «

Genre:	Flugsimulation Hist.
Testversion:	Beta 29 Patch 37
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	79%
Sound:	82%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	

81%

Amerzone



Amerzone, ein fiktives Land in Zentralamerika, ist der Schauplatz des Microids-Adventures aus der Feder des belgischen Comic-Zeichners Benoit Sokal. Die fotorealistische Rendergrafiken mit freiem Rundumblick sowie die Machart der geheimcodelastigen Rätseleinlagen stehen ganz in der Tradition von *Myst* und *Riven*. Wer diese beiden Programme liebt, kann auch an dem technisch soliden, aber unspektakulärem *Amerzone* seine Freude haben. **ha**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Microids
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 75% **Sound:** 59%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 52%

Amimaniacs



Es gibt sie doch noch, die 2D-Hüpfer alter Schule. Mit den drei Zeichentrick-Katzen der Warner Brothers retten Sie in elf Levels historische *Animaniacs*-Filmrollen, Poster und Trophäen vor der Vernichtung, raffen Extras und klatschen Bösewichter aus dem Bild. Neben einigen Bonusräumen finden Sie auch einen Internetmodus für vier Spieler. Leider verkommt *Animaniacs* durch Uralttechnik und Gameplay Marke „Kalter Kaffee“ zum Staubfänger. **jh**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: EAI Interactive/Southpeak Interaktive
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Jump&Run
Grafik: 31% **Sound:** 13%
Mehrspieler: 27% **Einzelspieler:** 25%

Battle of Britain



Battle of Britain befaßt sich ausschließlich mit dem Luftkampf zwischen dem Dritten Reich und Großbritannien in den Jahren 1940/1941. Als Spieler erstellen Sie Einsatzpläne und kümmern sich um Logistik und Nachschub der englischen oder deutschen Luftwaffe. Einziges Manko dieses detaillierten historischen Strategiespiels ist die für TalonSoft typische nüchterne Spielweise. *Battle of Britain* ist nur Hardcore-Strategen und Historikern zu empfehlen. **ag**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound, 2 Sp. Email, TCP/IP
Hersteller: TalonSoft
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Strategie
Grafik: 65% **Sound:** 55%
Mehrspieler: 67% **Einzelspieler:** 66%

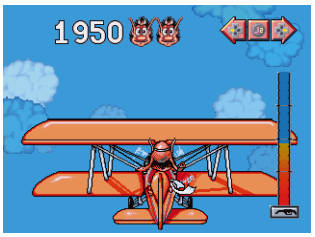
Fly!



Fünf zivile Flugzeuge, detaillierte Satellitenaufnahmen fünf amerikanischer Städte sowie 30.000 Navigationshilfen in 200 Ländern rund um den Globus – wirklich beeindruckend ist das nur auf dem Papier. Weder der Detailreichtum noch die Grafik oder die Szenarien können sich gegenüber der Konkurrenz abheben. Unter dem Strich bleibt ein akzeptabler Flugsimulator übrig, den sich Genre-Fans durchaus mal anschauen können. **dg**

Mindestens: P 200 MMX, 32MB RAM, 3D-Karte
Technik: Direct3D, 3dfx Glide, Direct Sound
Hersteller: Terminal Reality
Preis: ca. DM 100,-
Genre: Flugsimulator
Grafik: 65% **Sound:** 50%
Mehrspieler: 60% **Einzelspieler:** 68%

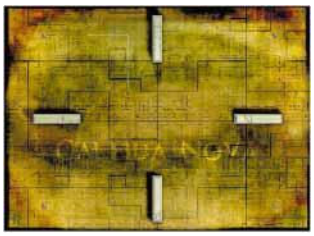
Hugo XL



Was können Sie von einem Spiel erwarten, das für eine TV-Show und deshalb für eine Steuerung per Telefon konzipiert wurde? Einen dämlich dreinblickenden Troll mit dem Bewegungsradius des Eiffelturms. Der Spieler begleitet Hugo durch sieben Levels, indem er ab und zu einen Knopf oder das Steuerkreuz des Gamepads drückt. Wer zwanghaft nach einem Pluspunkt sucht: Dank der Uraltgrafik wirkt wenigstens alles wie aus einem Guß. **hfr**

Mindestens: P 75, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: ITE Media
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Jump&Run
Grafik: 21% **Sound:** 46%
Mehrspieler: 22% **Einzelspieler:** 21%

NetTron



Ein traditionelles Arcade-Spiel einfachster Machart ist *NetTron* von Megasystems. Bis zu acht Spieler können auf einfach gestalteten Bildschirmen um die Wette Linien ziehen und dabei zunehmend komplexe Hindernisse umschiffen. *NetTron* ist zu einfach gestrickt, um anspruchsvolle Computerspieler lange bei der Stange zu halten, und ist allenfalls interessant für Gelegenheitszocker, die nicht wissen, was der Markt sonst noch so zu bieten hat. **ha**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Megasystems
Preis: ca. DM 20,-
Genre: Action
Grafik: 30% **Sound:** 27%
Mehrspieler: 49% **Einzelspieler:** 29%

Quest for Glory V



Quest for Glory V, Sierras etwas antiquierter Mix aus Rollenspiel und Adventure, ist jetzt auch in einer deutschen Version verfügbar. Dabei müssen Sie sich mit (recht gut) übersetzten Untertiteln begnügen, die Sprachausgabe wurde im amerikanischen Original belassen. Ob man dies negativ oder positiv bewertet, ist Geschmacksache – einen großen Aufwand hat man mit der Lokalisierung jedenfalls nicht getrieben. **ha**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Sierra/Havas
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 63% **Sound:** 73%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 72%

Teletubbies



Nachdem Stefan Raab die Pro7-Zuschauer über Fortpflanzungsmethoden der Teletubbies aufgeklärt hat, gibt es Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa und Po jetzt für den PC. Mit den vier Fernsehwichten spielen Sie so lustige Sachen wie „Fang den Noo-Noo“ oder klicken Gegenstände auf dem Monitor an. Erzeugen die quäkenden „Ah-oh“ und „Winke-winke“ bei Kleinkindern noch Heiterkeitsstürme, stellt der Rest am besten einen Indizierungsantrag. **jh**

Mindestens: P 100, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: TLC
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 12% **Sound:** 31%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 6%

Warhammer 40.000



Die Reichweite dieser imperialen Truppe ist zu gering, um das Feuer zu erwidern. Die Eldar können sie ohne Verluste ausschalten.

In *Warhammer 40.000 Rites of War* kommandieren Sie eine Armee durch zahllose rundenbasierte Schlachten. Unterschiedliches Terrain und Fortbewegungsarten der Einheiten sorgen für ausgezeichnete taktische Möglichkeiten. In der Kampagne dürfen Sie Ihre Einheiten selbst verwalten, Ihre Armee vergrößern und erfahrene Truppen heranziehen. Interessante Story und hin und wieder eine gut gemachte Zwischensequenz sorgen für Abwechslung und die nötige Motivation. Abgesehen von der Kulisse mit allem, was dazugehört, entspricht *Warhammer 40.000* jedoch weitestgehend *Panzer General 3D*. Demnach sind Grafik und Sound veraltet, was Liebhabern des Genres relativ egal sein dürfte. Da aber keine wichtigen Innovationen auszumachen sind, bleibt *Warhammer 40.000* nur eine von vielen klassischen Hex-Strategiespielen. Für etwas Abwechslung sorgt der Editor, mit dem Sie eigene Szenarien und Karten für den Mehrspielermodus erstellen können.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

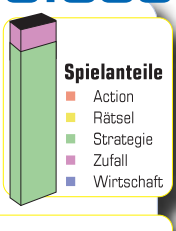


Alexander Geltenpoth

Spielweise und Grafik sind veraltet, aber solide. Rites of War ist damit das beste Spiel im Universum von Warhammer 40.000, weshalb sich Fans nicht scheuen sollten, einen näheren Blick zu riskieren. Freunde von Hex-Strategiespielen, denen Warhammer 40.000 kein Begriff ist, warten besser auf Panzer General 4.

Warhammer 40.000

Mindestens:	P 166, 64 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, MIDI
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	650 MB/0-350 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	SSI/Mindscape
Veröffentlichung:	Ende August
USK Altersfreigabe:	Noch nicht geprüft



» Klassisches Hex-Strategiespiel im Stil von Panzer General «

Genre:	Strategie
Testversion:	US-Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	66%
Sound:	72%
Mehrspieler:	74%
Einzelspieler:	

73%

Atlan Zeitabenteuer



Ein Spiel im eigentlichen Sinn ist *Atlan Zeitabenteuer* nicht, vielmehr eine multimediale Umsetzung von Rainer Castors Geschichte um den Kristallprinzen der Arkanoiden. Vorgetragen wird die Story von den verfremdeten Stimmen professioneller Sprecher, begleitet von einer Vielzahl Animationen. Links informieren über das *Atlan*-Universum, und mit einem Quiz können Sie testen, ob Sie zu den Atlan-Spezialisten zählen. **ha**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: DTP Neue Medien
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Multimedia
Grafik: 60% **Sound:** 65%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 40%

Die Chroniken des schwarzen Mondes



Das Strategiespiel erinnert auf den ersten Blick an ein grafisch überarbeitetes *Demonworld*. Sie spielen für vier Parteien jeweils 15 Missionen. Über 80 verschiedene Einheiten und 120 unterschiedliche Bauwerke stehen Ihnen dabei zur Verfügung. Leider verhindern die fummelige Steuerung sowie die eher mäßige Grafik, daß sich das Spiel gegenüber seinen Konkurrenten *Warhammer: Dark Omen* oder *Demonworld* absetzen kann. **dg**

Mindestens: P 200 MMX + 32MB RAM
Technik: Direct Draw, Direct Sound
Hersteller: Cryo Interactive
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Strategie
Grafik: 65% **Sound:** 70%
Mehrspieler: 60% **Einzelspieler:** 57%

Force 21



Im Jahr 2015 läuten China und die USA den 3. Weltkrieg ein. Sie erhalten das Kommando über einige Fahrzeuge, mit denen Sie Missionsziele erfüllen sollen. Anders als in anderen Strategiespielen können Sie keine Einheiten produzieren, so daß Sie mit dem gestellten Kontingent auskommen müssen. Trotz akzeptabler 3D-Grafik schleppt sich das Spiel eher fade und langweilig dahin. Neben kleineren Mängeln der Steuerung zeigt sich die Sprachausgabe nervtötend. **ag**

Mindestens: P 233, 32MB RAM, Win95
Technik: Direct3D, Glide, DirectSound, 4Sp. TCP/IP
Hersteller: Red Storm
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 76% **Sound:** 41%
Mehrspieler: 48% **Einzelspieler:** 45%

K.O. Boxing

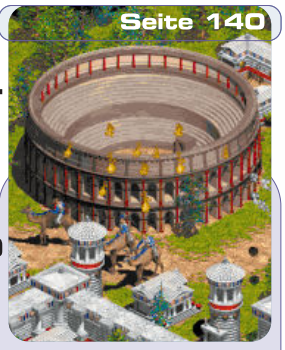


Mit Data Beckers *K.O. Boxing* erscheint erstmals seit *TV Sports Boxing* (1992) wieder eine Box-Simulation für den PC. Mit zwanzig Boxern können Sie in den Ring steigen und Hiebe verteilen. Spielerisch beschränkt sich das auf stupides Feuerknopfdauerdrücken, grafisch ist das Ganze ein echter Leckerbissen. Die 3D-beschleunigten Kämpfe samt Polygon-Boxern sehen sehr gut aus, was jedoch nichts daran ändert, daß es allenfalls zu zweit ganz unterhaltsam ist. **cs**

Mindestens: P 266, 32MB RAM, Win95/98
Technik: 3dfx, Direct3D, OpenGL
Hersteller: Data Becker
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Sport
Grafik: 79% **Sound:** 66%
Mehrspieler: 68% **Einzelspieler:** 59%

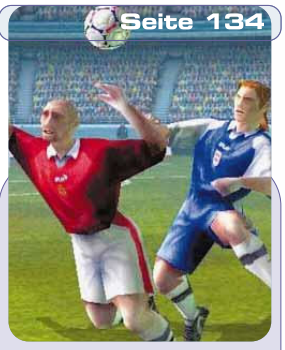
Spielerforum

Age of Empires


Seite 140

Nachschub: Auf der Cover-CD finden Sie zwei AoE-Kampagnen mittleren bis gehobenen Schwierigkeitsgrads. Im Mittelpunkt stehen die Tai Gun, ein Fischer-Stamm, der sich u. a. gegen die übermächtigen Shang zur Wehr setzen muß.

FIFA 2000


Seite 134

Im Angesicht des nächsten Jahrtausends: In diesem Monat veröffentlichte EA Sports ein Schmankerl für Fans. Zwei Quicktime-Videos zeigen neue Spieler- und Gesichtsanimationen von FIFA 2000 sowie erste Spielszenen.

Inhalt

Titel	Seite
Age of Empires	140
AoE-Strategien – CLAN-Szene	
Anno 1602	144
Gerüchteküche – Maximum Fun Add-On *Im Namen des Königs*	
Anstoss 2	146
Anstoss 3: Die Stadien, Vereinsgelände, Training	
Baldur´s Gate	124
GenCon 99 – Pool of Radiance II	
Diablo	122
Diablo 2: Interview Bill Roper, Kampf gegen Cheater	
Die Siedler 3	142
Statistischer Wirrwarr – Bogenschützen – Hotkeys – Die Weltranglisten	
Grandprix Legends	132
Fahrzeug-Handling – „Richtig" fahren - Patch 1.0.0.3 – Setups	
Everquest	125
Krieg der Rassen – Großereignis mit Folgen – EverQuest im Internet	
FIFA 99	134
FIFA 99 – Spielgundlagen – FML – Spielerporträt – *FIFA 2000*	
Flugsimulationen	128
EFIS 98 – Szenerie Grand Canyon	
Half-Life und Team Fortress	116
Neue Liga – Mekka der Clans – Mods, Mods, Mods	
Meridian 59	127
Meridian im Wandel – Das Kampfsystem – Zauberkraft	
Need for Speed 4	130
NFS4-Bug gelöst – Inoffizieller *NFS4*-Patch – Höhere Auflösungen bei *NFS3*	
NHL 99	136
DFÜ-Netzwerkspiel – Trumpfkarte Überzahl – Neues aus der GML	
Quake 3 Arena	118
Der aktuelle Q3Test – Konsolen Kommandos – *Q3A*-Lexikon – Frameraten-Tuning – Deutsche *Q3A*-Seiten	
Starcraft	138
Antioch Chronicles Episode II – Starcraft Compendium – Water StarCraft?! – Interview mit [o]frenetic – Protoss-Strategietips	
Ultima Online	126
Alles über Player-Killer – Beliebte PK-Ziele	
Unreal	120
Taktiktips zu DmRadikus und DmCurse	

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Zwei *AoE*-Kampagnen: Die Tai Gun
Anno 1602
Goldjagd: SP-Map des Monats
Anstoss 2
Fangesänge, Trainingsplan
Baldur's Gate
GateKeeper 1.09,Drizzt Do'Urden Patch, *Baldur's Gate* Winamp Skin
Die Siedler 3
Amerika: MP-Map des Monats
Grandprix Legends
MeatWater GPL Monster Patch v1.2, Setups
FIFA 99
Zwei *FIFA 2000*-Videos
Flugsimulationen
FS-Navigator V2.20
Half-Life und Team Fortress
Karten des Map-Wettbewerbs, Interview mit Mod-Designer „Gooseman"
Meridian 59
M59 Statistik Erfassung V2.72d, Banner Creator 2.0, Mer-Cron V2.1, *M59* Offline Mail Reader V2.5c, HCB's *Meridian*-Uhr, Weltkarte für *Dark Auspices*
Need for Speed 4
Cheat-Modul für NFS4, Ferrari 360 Modena für NFS4, Neue Wagen für NFS3
NHL 99
Tips für DFÜ-Netzwerkverbindung, CapiPort
Quake 3 Arena
AEstats 4.02, Q3Tweak Beta 1043, QuakeStarter 0.71b, Thunder v0.3
Unreal
FUSION-Map-Pack, Bugfix Version 225f

Half-Life



Sven Gutekunst informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

Sven Gutekunst
18 Jahre, IT-Systemkaufmann
http://www.blackmesa.de (Dateien für Half-Life)
www.halflife.de (News rund um Half-Life)

„Durch die Fusion mit half-life.de werden wir den deutschen Half-Life-Spielern im Internet sehr viel Neues bieten können. Angefangen haben wir mit einem neuen Design der Homepage von blackmesa.de."

Infos im Doppelpack



Kurz nachdem *Half-Life* erschienen war, schossen sofort diverse Fan-Seiten aus dem fruchtbaren Internetboden. Natürlich hat alles in den USA angefangen, aber die Deutschen zogen nach. Seit Dezember berichten www.halflife.de und www.blackmesa.de fast täglich aus der *Half-Life*-Szene. Jetzt haben sie sich zusammengeschlossen. Die Aufgaben sind klar verteilt: halflife.de kümmert sich intensiv um Nachrichten, und blackmesa.de spezialisiert sich auf Dateien (das schließt Map- und Skin-Wettbewerbe, Interviews und Neuankündigungen von Mods ein). Gemeinsam wollen die Verantwortlichen der *Half-Life*-Gemeinde ein noch größeres Angebot an Infos bieten. Logischerweise profitieren davon auch die Leser der PC Action.

Neue Liga

Die Deutsche Half-Life Liga (http://dhll.gamechannel.de) machte den Anfang. Nun gibt es in der Bundesrepublik eine weitere Liga, die DTFCL. Sie beschäftigt sich ausschließlich mit *Team Fortress Classic*, dem Zusatz für *Half-Life*. Die Liga wird unter www.dtfcl.de erreichbar sein und nur deutschsprachige Clans aufnehmen. Der Grund: Wenn beispielsweise eine deutsche Gilde im Internet gegen englische Vertreter antritt, droht eine schlechte Verbindung. Diese sogenannten Ping-Probleme kommen bei Inlandspielen nicht so häufig vor. Eine weitere Bedingung ist, daß mindestens sechs Spieler aktiv in einem Clan aktiv sind und zwei Drittel aus dem deutschsprachigen Raum kommen. Es sind auch „Ringer" erlaubt. Das sind Spieler, die nicht fest einer Gilde angehören, sondern wie Söldner angeheuert werden können. Wenn Sie an der DTFCL teilnehmen möchten, wenden Sie sich an Phadda (phadda@dtfcl.de) vom Heinerfest-Clan. Die Liga startet voraussichtlich Ende August.

Mekka der Clans



www.hl-clans.de kümmert sich um die Clans in Deutschland.

Die Homepage *www.hl-clans.de* hat ihre Pforten geöffnet. hl-clans.de ist eine Seite, die ausschließlich über *Half-Life*-Clans berichtet. Sie beinhaltet eine Liste, in der sich Gilden eintragen können, um Gegner zu finden. hl-clans.de informiert auch über sämtliche Ligen, die derzeit existieren. Clans können Spielberichte abgeben, die auf der Seite veröffentlicht werden.

Mods, Mods, Mods

Der 29. Juli war für sieben Mod-Macher ein besonderer Tag. Sierra, Won.net und Valve hatten sie nach San Francisco zur Mod Expo eingeladen. Action Half-Life, Counterstrike, Science & Industry, Canonball, Chemical Existence, Gunman und USS Darkstar wurden der Öffentlichkeit vorgestellt. Action Half-Life (vgl. PCA 8/99) ist bei dem Treffen übrigens gleich veröffentlicht worden. Blackmesa.de fungiert als offizieller Mirror des Action Half-Life Mods, deshalb können Sie ihn dort herunterladen. Des weiteren wurde am 31. Juli Science & Industry veröffentlicht. Die Aufgabe des Spieler s bei diesem Mod ist es, Waffen zu erforschen, um sie einsetzen zu können.



Solche oder ähnliche Szenen spielen sich demnächst in der DTFCL ab: Der Spieler duelliert sich mit einem Soldaten und eröffnet sofort das Feuer.

Kleines Online-Wörterbuch

Clan/Gilden
Ein Clan oder eine Gilde ist ein Zusammenschluß mehrerer Spieler. Diese spielen im Internet gegen andere Clans/Gilden.

Frag
Ein Frag ist ein Abschuß.

Kills
Kills sind die Maßeinheit, mit der Ego-Shooter-Spieler zählen, wie oft sie abgeschossen worden sind.

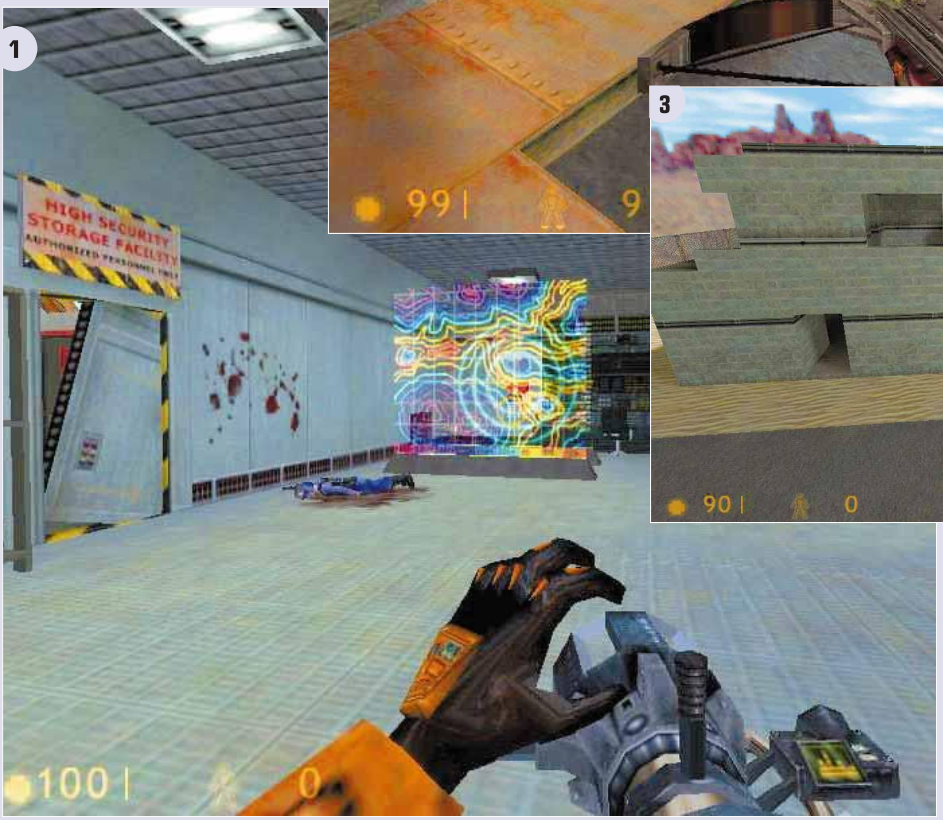
Mod
Mod ist die Abkürzung des englischen Wortes Modification. Modification ist mit „Veränderung" übersetzbar. Damit meint man, daß ein Spiel verändert wurde und daraus ein Zusatzprogramm geworden ist (z. B. Team Fortress Classic, Action Half-Life).

Ping
Maßeinheit in Millisekunden für die Übertragungsdauer von Datenpaketen im Internet. Je niedriger die Pingzahl, desto flüssiger läßt es sich spielen, vorausgesetzt, es kommt zu keinen Datenpaket-Verlusten.

Die Gewinner sind ...

Die Gewinner unseres Map-Wettbewerbs aus Ausgabe 7/99 stehen fest: **Philipp „[GoD]Twister“ Bolenz** (Karte Twisted Station), **Michael „[RI]Wolf“ Schulz** (Lost Village 2) und **Max „The MAD“ Mittermeier** (HLDM 1). Die Levels wurden von blackmesa.de und mit Unterstützung von Stefan „Wipeout“ Baier getestet. Er ist einer der Leveldesigner von Rewolf Inc., die den bekannten Mod Gunman (siehe Vorschau der vergangenen PC Action) erstellen. Für unsere Leser haben wir die genannten Karten auf die Cover-CD gepackt. Die versprochenen Spielepakete von Havas Interactive, die als Gewinn gewunken haben, sind per Post auf dem Weg.







❶ Twistet Station besticht vor allem durch schöne Effekte, wie zum Beispiel in diesem Kontrollraum zu sehen ist.
❷ Lost Village 2 verbreitet gute Atmosphäre. Vorgänger Lost Village gehört zu den Top-Ten-Maps der Welt.
❸ In HLDM 1 finden Sie einen Hangar, einen Bunker, zwei zerbombte Häuser und als netten Zusatz einen elektrischen Zaun ...



Den Action-Half-Life-Mod haben wir bereits in der vergangenen Ausgabe vorgestellt. Jetzt ist er erhältlich.

„We Know The Score“

Das ist der Slogan von www.theclq.com. Auf dieser Homepage sind alle Ergebnisse sämtlicher Internetspieler verzeichnet. Hier können Sie sich vielleicht sogar selber finden! Die Macher ermöglichen es jedem, der im Internet *Half-Life* oder *Unreal* gespielt hat, zu sehen, wie viele Frags er in seinem Onlineleben gemacht hat. Sie sehen auch, welchen Platz Sie in der weltweiten Tabelle belegen. Die Homepage ist zwar etwas schlecht gegliedert, ein Besuch lohnt sich trotzdem.

Auf der Cover-CD

Spielspaß mal drei
Die besten Half-Life-Karten unseres Map-Wettbewerbs
Twisted_Station.zip
Lost_Village2.zip
Hldm_1.zip
Thema Counterstrike
Interview mit dem Mod-Designer „Gooseman“
interview.html

Quake 3 Arena



Als „Aeon“ ist Christoph einer der Veteranen in der Onlinespiel-Szene. Er versorgt Sie mit allem Wissenswerten um Q3 Arena.

Christoph Loewe
30 Jahre, Doktorant
http://www.quake3arena.de

„Die 1on1-Spiele in der q3tourney Map machen mir riesigen Spaß! Gruß an [F\N\S] und [VeSpA].“

Q3Test 1.07 ist da ... viel hat sich getan

Im Monat Juli bescherte uns id Software gleich zwei Versionen des Q3Tests. Die Version 1.06 erschien am 16.7. und wurde dann nur vier Tage später durch die Version 1.07 ersetzt. Erhältlich ist der Test wieder für Win32 (W95/98, NT), Linux und MacOS auf jeder besseren deutschen Q3A Webseite. id bittet um Rückmeldung bei etwaigen Bugs unter q3feedback@idsoftware.com.

Was ist neu am aktuellen Q3Test?

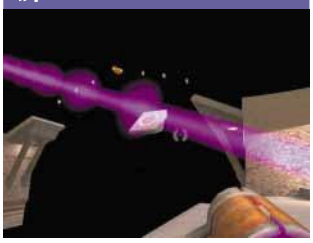
Neue Karte: Als wichtigste Neuerung ist wohl die Tournament Map „q3tourney“ zu nennen. Die Architektur in diesem Level ist einfach atemberaubend. Highlight: eine Brücke, die von einem Teleporter über einen nebligen Abgrund führt, schaurig-schöne Flaggen flattern an den Wänden, ein Reaktor der seine Energie aus einem mit Trittsteinen besetzten Lavabecken gewinnt. Stimmungsvoll mit Fackeln beleuchtete Treppenhäuser und enge, organisch gerundete Türbögen. Zusammen mit einigen geschickt plazierten „Jumppads“ ist dies eine phantastische 1on1-Map geworden. Im Netz wird diese doch recht überschaubare Map mit mindestens 8 bis 12 Spielern bevölkert. Ein Heidenspaß!

Waffen: An den Waffen hat sich auch einiges getan: Zunächst erscheint in der „q3tourney“ Map erstmalig die Lightning Gun. Aus alten Zeiten noch bekannt, nun etwas abgemildert, mit viel Munition und recht hoher Reichweite. Genaues Anvisieren ist bei dieser Waffe weiterhin wichtig. Die Railgun hat eine neue Textur bekommen, und die Schußspuren sind zusammen mit dem neuen Aufladesound schön modern ausgefallen. Die Waffen Shotgun und Machinegun werfen nun bei jedem Schuß munter Patronenhülsen in die Gegend. Die Raketen des Rocket Launchers fliegen nun etwas schneller, und getroffene Spieler werden stärker durch die Map katapultiert. All diese Änderungen haben den Spielspaß nochmals deutlich gesteigert.

Lightning Gun in Aktion in „q3tourney“



Neue Railgunspuren in „q3test2“



Blauer Teamspieler mit Lightning Gun



Roter Teamspieler und Patronenhülsen

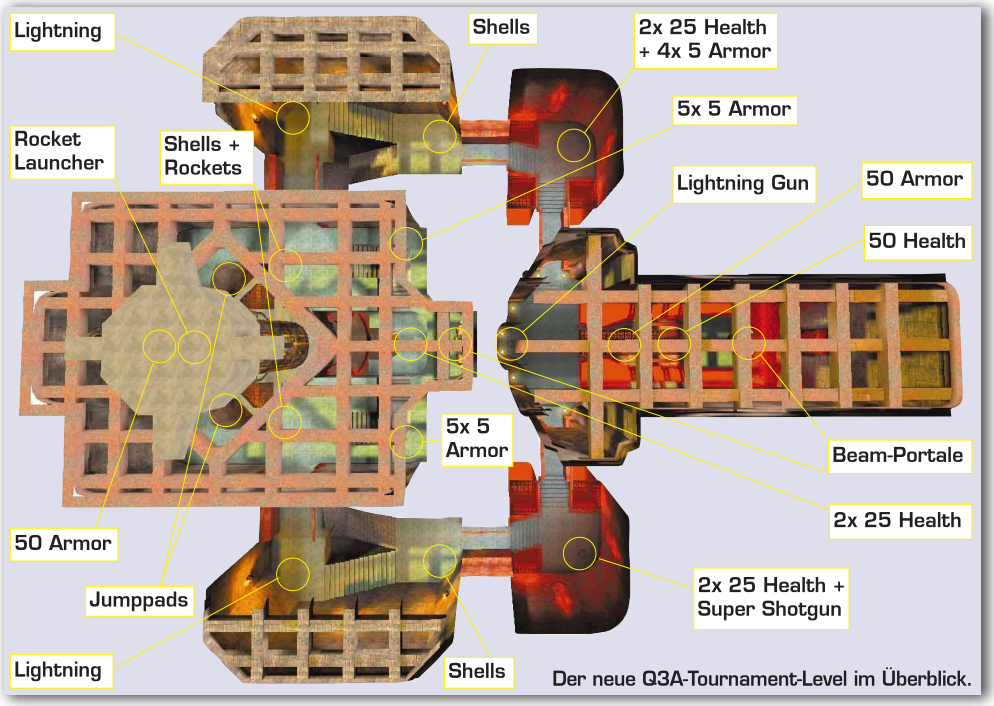


Die neue Lightning Gun



Railgun mit neuer Textur





Der neue Q3A-Tournament-Level im Überblick.

Deutsche Q3A-Seiten

Q3A.de
http://www.q3a.de
News, Konsolenbefehle, Skripte, Tips & Tricks, Bilder, Files, Forum, Gästebuch und Links.

Quake 3 Planet
http://www.quake3planet.de
News, Forum, umfangreiche Resourcen: Skripte, Tools, Konsole, Maps, Files; Q3A Info: Previews, Waffen; Hosting, Clans und Links.

AEon's Q3A
http://www.quake3arena.de
News, FAQ, Lexikon, Files, Forum, Server, Bilder, Spruch/Bild des Tages, q3test-Sektion: Waffen und Strategien.

Deutsches Quake Zentrum
http://www.dqz.de/
News, Maps, Skins, Tools, Mods, Clans, Servers, Tips & Tricks, Hilfe, Gästebuch.

Krawall
http://www.krawall.de
Allgemeine Spielnews, viele Tests und Previews, Specials, Files.

Das kleine Q3A-Lexikon

Free For All (FFA) Spielmodus, in dem Alle gegen Alle spielen. Ziel ist es, möglichst viele Frags zu machen. Auch unter dem Namen „Deathmatch" bekannt.

1 on 1 Spielmodus, siehe auch „Tournament Play", bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten. Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit die meisten Frags zu machen. Wird meist in kleinen Maps wie „q3tourney" gespielt und ist taktisch sehr anspruchsvoll.

Dedicated Server Im Internet werden Server im sogenannten „Dedicated Mode" betrieben. Es wird keine Grafik aufgebaut, so daß der Server alle Rechenzeit in die Verwaltung von großen Arenen stecken kann, z. B.: „quake3 +set dedicated 2 +set zone tournaments +set g_gametype 1 +map q3tourney".

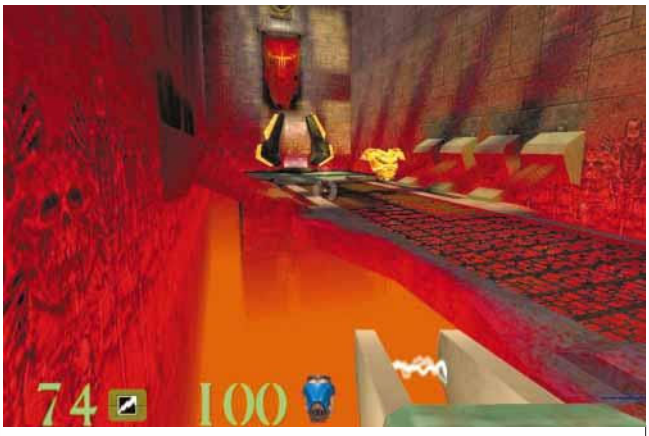
Spectator Zuschauer, also Spieler, die einem Spiel beiwohnen, aber nicht eingreifen können.

Framerate-Tuning: Wie hole ich mehr aus Q3Test heraus?

cg_simpleItems 1
Alle dreidimensionalen Waffen-, Munitions-, Rüstungs- und Gesundheits-Objekte werden durch Sprites ersetzt. Signifikante Erhöhung der Framerate!

r_lodbias 2
Hiermit kann der „Level of Detail", also die Komplexität der 3D-Objekte, auf eine Stufe fixiert werden. Ein Wert von „2" reduziert die Zahl der Polygone auf ein Minimum.

cg_gibs 0
Jedes Polygon kostet Rechenleistung und damit Framerate. Mit dieser Variablen können nun auch die Gib-Objekte ausgeschaltet werden.



Eine Brücke, Nebel, ein Teleporter und die Lightning Gun – die wichtigsten Zutaten der neuen „q3tourney" Map.

Bugfixes seit Q3Test 1.05

- LAN-Server werden richtig angezeigt
- IPX funktioniert
- Cheat-Modus konnte ausgenutzt werden. Repariert!
- CPU-Uhrzeit ist netter
- Joystick-Support

Sonstige Neuerungen

- Je nach Team wird der Statusbalken rot oder blau hinterlegt.
- Waffen- und Munitions-Icons sind neu.
- Verbesserter Belichtungs-Code
- Gibs hinterlassen rote Spuren.
- Automatische Detailstufenanpassung bei Rundungen
- Fadenkreuz kann in der Größe verändert werden.

Teamplay: Sinn des aktuellen Q3tests ist es, andere Spielmodi im Netz zu erproben. Bisher gab es nur „Free For All", nun kommen noch zwei Teammodi hinzu: „Tournament Play" und „Team Deathmatch". Bei „Free For All" spielen alle gegen alle, es gibt keine Teams, also reines „Deathmatch". Beim „Tournament Play" treten genau zwei Spieler in meist kleinen Maps gegeneinander an. Zuschauer, sogenannte Spectators, können dabei in der Map umherfliegen und so das Spiel verfolgen. Nach einer festgelegten Zeit bleibt der Spieler mit den meisten Frags in der Arena, und ein Spectator kann dann gegen den Gewinner antreten. Bei „Team Deathmatch" schließlich spielt eine Gruppe von „blauen" Spielern gegen eine Gruppe von „roten" Spielern. Ziel ist es, als Team zu gewinnen.

Skins: Das Visor-Modell hat nun zwei neue Skins (das Aussehen bestimmende Texturen) bekommen – eine für „blaue" und eine für „rote" Teams.

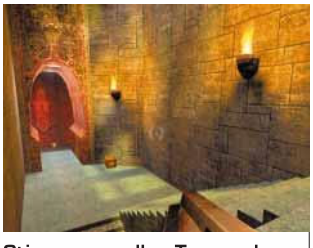
Timedemo: Seit Q3Test funktioniert das „Timedemo" auch wieder. Damit lassen sich zuvor aufgenommene Demos abspielen. Am Ende des Demos wird angegeben, wie hoch die Zahl der Frames pro Sekunde („fps") war. Dies ist ein entscheidendes Maß um Hardware (z. B. Prozessor, Speicher, 3D-Karte) auf verschiedenen PCs vergleichen zu können. Wenn Sie Ihre Hardware testen wollen, dann starten Sie den Q3Test und öffnen die Konsole (^-Taste). Geben Sie dort „timedemo 1" ein und dann entweder „demo q3testdemo1.dm3" oder „demo q3testdemo2.dm3". Zum Vergleich: Auf einem P 200 MMX mit Voodoo1-Karte ergeben sich Werte von 11.6 fps und 13.7 fps. Dies ist nicht sonderlich gut, Werte von über 35 fps sollten es schon sein, um flüssig spielen zu können. Als Bonus können Sie in den Demos ids Xian und JohnC beim Spielen zusehen.

SMP: Multiprozessoren („Symmetrical Multiprocessor") werden nun ab Q3Test 1.06 unterstützt. Falls Sie ein Dual Prozessor Board haben, dann schalten Sie in der Konsole SMP mit „r_smp 1" ein. Wie nicht anders zu erwarten, steigen die Frameraten in der Tat, allerdings läßt der Leistungsgewinn bei hohen Auflösungen merklich nach.

3D-Sound: Nachfragen bei ids John Carmack haben ergeben, daß 3D-Soundunterstützung immer noch nicht in *Q3A* eingebaut worden ist. Es ist auch völlig offen, ob es diese je geben wird. Der Vorteil von „3D-Hören" liegt auf der Hand: Es wird viel leichter, andere Spieler anhand ihrer Schritte zu orten, ferner ist auch das Wiedererscheinen von Waffen, Rüstung oder Munition genau zu lokalisieren.



Organisch anmutende Rundungen in den engen Türbögen.



Stimmungsvolles Treppenhaus mit Fackeln.

Auf der Cover-CD

AEstats 4.02
Aus Logdateien Spielerstatistiken und Ranking als WEB Seiten generieren.

Q3Tweak Beta 1043
Front-end und Tuning Tool für q3test

QuakeStarter 0.71b
Komfortabler Front-end für Q1, Q2 & Q3A

Thunder v0.3
Editor für bunte Namen und Makros.

Konsolen-Kommandos

g_gametype ?	0: „Free For All", 1: „Tournament Play", 2: „Team Deathmatch"
g_warmup 5	5 Minuten Aufwärmphase beim „Tournament Play"
team follow1	Als Zuschauer Spieler 1 verfolgen
team follow2	Als Zuschauer Spieler 2 verfolgen
team scoreboard	Aktuellen Teamplay Spielstand und Spieldauer anzeigen
follow <spielername>	Einem bestimmten Spieler über die Schulter schauen
map_restart	Startet die Map neu (ersetzt „restart")
stoprecord	Ein Demo beenden (ersetzt „stopdemo")
crosshairsize 24	Die Größe des Fadenkreuzes in Pixeln
devmap <mapname>	Schaltet die Cheats ein, „map" schaltet Cheats aus
r_smp 1	Multiprozessor-Support einschalten

Unreal



Unser Experte Dominik Haubrich informiert über die Unreal-Szene und sammelt für Sie Tips und Tricks von Profis.

Dominik Haubrich
alias WiZZårD (UçD)
21 Jahre
Student Wirtschaftsinformatik
ÛñrèàÌ ÇömmûñÍty ÐèÛtsçhlåñD
http://www.UnrealNet.DE

„Für mich ist die Eröffnung der ersten reinrassigen Unreal-Newsseite auf nationalem Gebiet das Ereignis des Monats, genannt UnrealNet Deutschland – eine Seite von Spielern für Spieler, die sich die größtmögliche Unterstützung der deutschsprachigen Szene auf die Fahnen geschrieben hat."

Taktiktips aus erster Hand

In der vergangenen Ausgabe haben wir die Grundlagen behandelt, die nötig sind, um sich im Deathmatch gegenüber seinen Mitstreitern durchzusetzen. Heute wollen wir Taktiken für zwei spezielle Karten erläutern, die im originalen *Unreal* (die Zusatz-CD *Return to NaPali* ausgenommen) enthalten sind. Hotman äußert sich zur Karte DmCurse, und Doberman nimmt die Map DmRadikus unter die Lupe. Beide Spieler sind am neuen UnrealNet Deutschland-Projekt beteiligt (lesen Sie dazu den Kasten „Aus der Szene").

DmRadikus: Sammler sind gefragt

Die Karte Radikus ist eine Allroundmap. Hier finden Sie alles – vom spannenden Nahkampf bis zur Campingstation. Eines hat Priorität: Sammeln Sie Gegenstände. Und davon gibt es wahrlich genug, zum Beispiel in den hinteren Räume mit den Falltüren. Der Spieler findet hier sowohl den PowerAmplifier als auch den Shield und die Jumpboots. Auch der Superhealth ist hier versteckt. Sie sammeln diese Items also ein, schnappen sich die Minigun und rennen durch den Durchgang. Springen Sie nun auf den Kerzenhalter und ergattern Sie sich die Rüstung. Haben Sie keine Sprungstiefel, tut es auch der Lift. Hier oben finden Sie die zerstörerische ASMD und genügend Munition. Von nun an stehen Ihnen alle Wege offen. Sie halten zum Beispiel von Ihrer erhöhten Position die Freifläche vor sich unter Beschuß, was meist gute Punkte bringt. Allerdings werden Sie diese Stellung nicht lange halten können, da sie nicht gedeckt ist. Sie werden also schnell Besuch bekommen. Aber schließlich haben Sie mehrere Alternativen. Ist der Platz nicht mehr zu halten, gehen Sie eine Ebene höher und verweilen dort ein paar Sekunden. Dank der ASMD, die unter Ihnen liegt, werden Sie genug Kanonenfutter vor die Flinte bekommen. Hier oben finden Sie übrigens noch die Flakkanone und das Scharfschützengewehr. Ist in diesem Abschnitt nichts mehr zu holen, begeben Sie sich zur Eightball, die sich genau gegenüber befindet. Hier herrscht ebenfalls ziemlich häufig großer Tumult. Wenn Sie hier mit einer guten Waffe randalieren, dürften Sie mindestens zwei Frags verbuchen. Von hier aus können Sie gut die versteckte Wand erreichen, wo ebenfalls eine ASMD und die dazugehörige Munition versteckt sind. Doch gönnen Sie sich keine Ruhepause. Denn es knallt ständig – wie eben an jedem beliebten Camperstandort.

Luftige Höhen

Geht Ihnen die Lebensenergie aus, haben Sie mehrere Möglichkeiten, diese aufzufrischen. Unten, im Bereich der Brücke, gibt es drei Nali-Heilpflanzen. Hinter den Teleporterdurchgängen befinden sich kleine Energiequickis. Außerdem gibt es



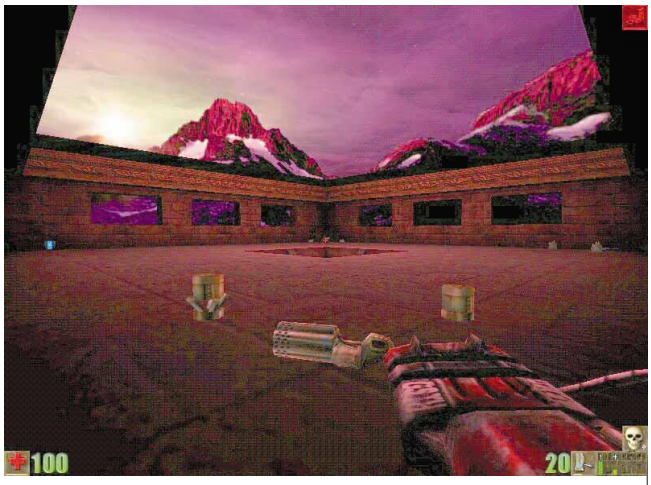
Ein Blick durch die Geheimwand auf das meist stark frequentierte Zentrum der Karte DmRadikus: Wer hier mit der ASMD sicher umgehen kann, macht nicht selten zwei Frags mit einem Schuß. Denn auf der Brücke und ihrer unmittelbaren Umgebung finden erbitterte Nahkämpfe statt.

Aus der Szene

Die nationale *Unreal*-Gemeinde kann sich seit Mitte des Monats an der ersten deutschsprachigen Newsseite ihrer Art erfreuen, die nach dem Vorbild der amerikanischen PlanetUnreal-Site (http://www.planetunreal.com) zukünftig die Allgemeinheit mit Infos, Berichten, Hintergründen, Dateien und sogar mit *Unreal*-Servern versorgt. Das Projekt trägt den Namen UnrealNet Deutschland. Ein mehrköpfiges Team, das über das nötige Wissen und wichtige Kontakte innerhalb der Szene verfügt, bildet den Grundstock. Die ursprüngliche Idee zu diesem Vorhaben hatte unser Experte Dominik Haubrich zu Monatsbeginn. Die Zukunft wird zeigen, ob der Weg ähnlich von Erfolg gekrönt ist wie beim großen Vorbild in Übersee. Die neue UnrealNetDeutschland-Webpage finden Sie unter der Adresse http://www.UnrealNet.DE. Wir freuen uns natürlich auch auf Ihren Besuch.



DmRadikus: Wer sich an dieser Stelle plaziert, hat gute Chancen, den einen oder anderen Abschuß zu landen. Denn viele Spieler agieren unvorsichtig, sobald sie sich dem vermeintlichen Köder in der Bildmitte nähern, der ASMD.



Das Dach von DmRadikus: Genießen Sie ruhig das Panorama der Berge. Nicht-Touristen bedienen sich statt dessen aus dem reichhaltigen Waffenangebot, das hier oben wartet.

den bereits erwähnten Superhealth und einen weiteren, der aber schwer zu erreichen ist. Er befindet sich auf der dritten Ebene, über der Ammorvest, und ist mit den Jumpboots zu erreichen. In dieser luftigen Höhe gibt es alles, was das Herz begehrt. Das verleitet förmlich zum Campen, macht aber an dieser Stelle keinen Spaß. Wenn Sie schwer angeschlagen sind und sich in der Nähe Wasser befindet, nutzen Sie es. Sie erreichen über die unterirdische Wasseranlage problemlos die Superhealth und die Eightball inklusive Munition. Abschließend ist zu sagen, daß sich auf dieser Karte die ASMD mit Amplifier-Power sehr gut macht. Ansonsten können Sie alle Waffen gut einsetzen.

DmCurse: Klein und hektisch

DmCurse ist eine relativ kleine Karte, wobei es manches Mal sehr hektisch zugeht. Mit ein paar Tricks können Sie Ihre Überlebenschancen deutlich verbessern. Es gibt einen großen Raum, der wohl mit zu den gefährlichsten Stellen im ganzen Level gehört. Hier sollten Sie sich nur aufhalten, wenn Sie sehr viel Lebensenergie haben und gut bewaffnet sind. Im Hintergrund befindet sich ein Fahrstuhl, der die einzige Möglichkeit darstellt, auf die oberste Ebene des Levels zu gelangen. Oben angekommen, finden Sie den ShieldBelt. Allerdings können Spieler durch die Wand laufen, die sich hinter dem Schild befindet. Deshalb halten sich dort gelegentlich hinterhältige Gesellen auf, die darauf warten, das jemand anderes versucht, sich den ShieldBelt zu schnappen. Ob sich dort jemand versteckt, können Sie herausfinden, indem Sie mit Ihrem Zielkreuz den Bereich grob „abtasten“. Lauert dort jemand, wird dessen Name angezeigt. Außer dem Schildgürtel finden Sie an besagter Stelle die ASMD. Wenn Sie durch das Loch, das sich hinter der Waffe befindet, wieder in den unteren Teil des Levels gehen, finden Sie hinter der Treppe eine Rüstung. Diese bietet zwar nicht allzu viel Schutz, doch mancher Spieler hat es immerhin mit ihrer Hilfe geschafft, den einen oder anderen Nahkampf zu überleben. Wenn Sie von diesem Punkt aus weiter nach unten springen und die Stufen hochlaufen, gelangen Sie an eine sehr interessante Stelle: Schießen Sie dort gegen die Wand, dann öffnet sich diese, und Sie finden ein SuperHealthPack. Dieses verleiht Ihnen zusätzlich 100 Lebenspunkte. Im Level Curse finden Sie ferner eine sogenannte Voice-Box. Diese können Sie zum Beispiel einsetzen, um unbemerkt den Fahrstuhl hochzufahren. Denn der ist sehr laut, die Voice-Box übertönt jedoch das Geräusch.

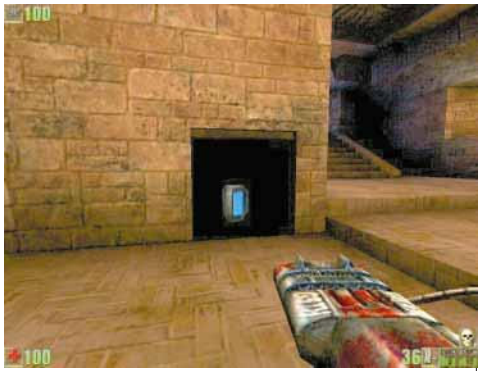
Auf der Cover-CD

FUSION Map-Pack
Sechs offizielle Deathmatch-Karten
FUSION-map-pack.zip

Bugfix Version 225f
Der neueste Patch für Unreal
unrealpatch225f.exe



DmCurse: In dieser Halle sollten Sie sich nur aufhalten, wenn Sie sehr viel Lebensenergie haben und gut bewaffnet sind.



DmCurse: Wenn Sie an dieser Stelle gegen die Wand schießen, öffnet sich diese und Sie finden ein SuperHealth Pack.

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak" Philipp,
32 jahre, kfm. Angestellter
http://d2wt.gamesmania.com

„Hoffentlich klappt das mit dem Client-Server-System. Wenn Cheaten von vornherein unmöglich ist, bedeutet das mehr Spaß für alle!"

Bill Roper offenbart neue Fakten

Die Entwicklungsphase von *Diablo 2* ist nahezu abgeschlossen. In einem Interview gibt Bill Roper einige weitere Details des potentiellen Rollenspiel-Hits preis und erwähnt nebenbei die Teile des Spiels, die noch nicht ganz fertig sind.

Diablo Watchtower: In *Diablo* mußten Spieler schon relativ lange zwischen Ort und Dungeon hin und her laufen. *Diablo 2* wird deutlich größer sein. Kann man die Automap benutzen, um durch einen Mausklick automatisch zu einer bestimmten Stelle zu laufen?

Bill Roper: Die Automap funktioniert genauso wie in *Diablo*, allerdings mit einigen Verbesserungen. Der Spieler kann der Automap weit mehr Informationen entnehmen. Straßen, Mauern und wichtige Punkte wie Schreine, Höhlen usw. sind eingezeichnet. Andere Spieler im Mehrspielermodus finden sich ebenfalls auf der Karte.

DW: *Diablo 2* dürfte deutlich mehr Aufträge mit zugehöriger Story als der Vorgänger enthalten. Wie habt Ihr das Questbook weiterentwickelt, um das zu verwalten?

Bill Roper: Es besteht die Möglichkeit, die Sprachausgabe der gesamten Quest abzurufen. Der Spieler kann also jederzeit auf die nötigen Informationen zurückgreifen. Außerdem steht im Questbook, wohin man gehen muß, um den Auftrag zu erfüllen, und wann er erfüllt ist.

DW: Wir haben eine Umfrage gemacht, um herauszufinden, für welche der fünf Klassen sich die Spieler entscheiden. Die meisten wählten den Necromancer und Paladin, während sich für Sorceress und Barbarian gerade mal insgesamt ein Viertel der Spieler interessierten. Habt Ihr die Spielgemeinde gefragt, was gewünscht wird, oder die fünf Heldentypen einfach so entworfen?

Bill Roper: Die Entscheidung für eine Heldenfigur ist wirklich schwer (sogar für mich), da noch nicht alle Zaubersprüche und Fertigkeiten implementiert sind. Meine Wahl werde ich erst treffen, wenn ich weiß, welche die beste ist. Übrigens, momentan ist die Amazone mein Lieblingscharakter (Anm. der Redaktion: Vor einem Monat war es noch der Barbarian). Sämtliche Klassen entstanden aus unseren Ideen und Wünschen der Battle.net-Spielgemeinde. Zum Beispiel ist die Fähigkeit des Barbaren, eine Waffe in jeder Hand zu verwenden, durch die Forderungen, tausender Spieler entstanden, die eben zwei Waffen gleichzeitig führen wollten.



Die Amazone benutzt einen Spezialangriff und erschlägt mit den Blitzen einen „Fallen One". Der Rest ergreift die Flucht.

DW: Die beste? Sämtliche Klassen werden doch gleich stark sein, schließlich ist gerade Blizzard für gutes Balancing bekannt.

Bill Roper: Natürlich wird das Balancing der Helden sehr gut sein. Trotzdem küren sich die Spieler immer einen Helden zur Lieblingsfigur.

DW: Gut zu hören, denn ausbalancierte Klassen sind für ein spezielles Feature notwendig, das Blizzard integrieren dürfte. Wird es eine Art Arena-Modus geben, wo sich Spieler duellieren können? Falls es etwas in der Art gibt, darf man Wetten über Geld oder Gegenstände abschließen, die dann nur der Gewinner aufheben kann?

Bill Roper: Es besteht die Möglichkeit, die Einstellung zu anderen Spielern zu verändern. Man kann freundlich, neutral oder feindlich gesinnt sein. Freundlich heißt, daß sich andere Spieler nicht anvisieren lassen. Geschosse und Schläge können den Mitspieler nicht verletzen. Zaubersprüche, die auf ein Gebiet



Mit dem Blizzard-Zauberspruch versucht sich die Sorceress einige Zombies und Hexen vom Hals zu halten. Allerdings ist sie schon vergiftet, wie die grüne Farbe ihrer Lebenskraftanzeige beweist.



Die Docks der Hafenstadt Kurast haben schon bessere Zeiten gesehen. Dem Necromancer dürfte das Ambiente und das schlechte Wetter jedoch ganz gut gefallen.



Um dieses Lagerfeuer haben sich acht Charaktere im Mehrspielermodus versammelt. Die Vorbereitungen zum Marsch in den nächsten Dungeon laufen bereits. Gnade den Monstern, wenn so eine Gruppe über sie herfällt.

gehen, zeigen aber auch bei Mitspielern ihre Wirkung. Neutral bedeutet, daß sich Spieler untereinander nicht anvisieren können, Fehlschüsse, Schläge und natürlich auch wieder Zauber auf Gebiete können andere verletzen. Im Modus „Feindlich" lassen sich andere Charaktere direkt angreifen. Nebenbei bemerkt, Spieler dürfen einstellen, ob andere Spieler die eigene Leiche plündern können oder nicht.

DW: Turniere zwischen Spielern sind also möglich, aber die Spieler müßten diese selbst organisieren? Eine ganze Reihe von Spielern wäre auf dieses Feature scharf …

Bill Roper: Wir überlegen noch, wie wir einen solchen Modus implementieren sollen, aber bis jetzt funktioniert er nicht und ist demnach auch kein Bestandteil des Spiels. Es ist nicht sicher, ob er in der Verkaufsversion enthalten ist. Wir möchten dieses Feature aber gerne anbieten. Notfalls läßt sich das auch nachträglich per Update integrieren. Vorerst müssen Spieler solche Turniere selbst veranstalten und überwachen.

DW: Vielen Dank!



Ein Dark Lord und seine Skelettkrieger bringen diese Amazone in arge Bedrängnis. Während die Skelette die Amazone in den Nahkampf zwingen, schleudert der Dark Lord ständig Feuerbälle nach ihr.

Gib Cheatern keine Chance!

In *Diablo* machten zahllose Cheater den ehrlichen Spielern das Multiplayer-Vergnügen madig, indem sie mit unfairen Mitteln andere Charaktere sogar in der Stadt mit nur einem Angriff töteten. Blizzard versucht, ein derartiges Fehlverhalten im Nachfolger zu unterbinden. Allerdings entsteht hier ein nicht unerhebliches Problem: Cheats lassen sich nur verhindern, wenn sämtliche Spieldaten zur Kontrolle über einen Server laufen. Das Battle.net besteht bisher aus einer Reihe von Dial-Up-Servern, die nur zum Start einer Mehrspielerpartie genutzt werden. Anschließend verschicken die Rechner der Spieler die nötigen Daten nicht mehr zum Server, sondern direkt untereinander. Um weltweit das Battle.net nach Vorbild eines Server-Client-Modells umzubauen (Log-In-Server), muß Blizzard eine Menge neuer Rechner auf die einzelnen Länder verteilt als Server installieren. Die Hauptkosten verursacht aber der Traffic durch den Betrieb von *Diablo 2*. Immerhin dürften weit über eine Million Spieler weltweit *Diablo 2* regelmäßig zocken. Größere Provider könnten das Datenaufkommen leicht bewältigen, allerdings nur zu einem Preis, den Blizzard langfristig unmöglich bezahlen kann. Allein der Traffic für 1.000 Stunden verursacht Kosten von ungefähr 50 Mark. Trotzdem soll das Battle.net auch in Zukunft ein kostenfreier Service bleiben. Blizzard sucht noch nach Leitungsanbietern, die große Bandbreiten kostenlos zur Verfügung stellen, dafür aber an den ohnehin anfallenden Telefongebühren der Spieler prozentual verdienen. Hier liegen Blizzard Angebote vor. Sollte es zu einem Abschluß kommen, ist der cheatfreie Mehrspielermodus für *Diablo 2* und zukünftige Blizzard-Spiele gesichert. Gleichzeitig ist so eine relativ gleichbleibende Verbindungsqualität sicher. Während es bei Dial-Up-Servern auf eine gute Internetverbindung zwischen den meist unterschiedlichen Beteiligten ankommt, spielt bei Log-In-Servern die Verbindung zum vermutlich immer selben Server eine Rolle.

Baldur's Gate



Andreas Bytzek ist fanatischer Rollenspieler, der Sie mit den letzten Infos rund um AD&D und Baldur's Gate versorgt.

Andreas „Kahless" Bytzek
22 Jahre, System-Administrator
http://baldur.gamesmania.com

„Falls BioWares Onlinespiel wirklich im nächsten Jahr fertig wird, werde ich wohl einen Sponsor für meine Telefonrechnung brauchen."



Ray bei der Präsentation von Baldur's Gate auf der E3.

Interviews mit Ray Muzyka & Ben Smedstad

Dr. Ray Muzyka und Ben Smedstad, beide verantwortlich für *Baldur's Gate*, haben der amerikanischen Fachpresse diverse Interviews gegeben. Hier nur die wichtigsten Aussagen:

Ben über Positives und Negatives bei der Entwicklung von *Baldur's Gate*:
Ich war neulich auf einer kleineren Konferenz und ich sah ein Netzwerk, in dem Baldur's Gate gespielt wurde. Da waren verschiedene Gruppen die spielten, und ich sah diese 10 Jahre alten Kids total in das Spiel vertieft, das war ein Vergnügen. Grundsätzlich ist es für mich das Wichtigste, ein Spiel zu schaffen mit dem Menschen Spaß haben können. Leider konnten wir nicht alles, was wir uns vorgestellt hatten in Baldur's Gate einbauen. Da waren zum einen die Einschränkungen der Engine, zjm anderen die mangelnde Erfahrung oder auch einfach die knappe Zeit. Ich denke, das ist es, wofür Fortsetzungen gut sind.

Ray zu *Legenden der Schwertküste:*
Wir wollten dem Spieler die Möglichkeit geben, in höhere Levels aufzusteigen, sowie neue Zaubersprüche, Monster und Gegenstände zu entdecken, und ein paar größere und kniffligere Gegenden zum Erforschen hinzufügen.

Ray über die aktuellen Projekte:
Wir haben momentan drei Spiele in der Entwicklung, außerdem entwickeln wir noch Animationen für Fernsehen und Kino. Neben MDK2 und einem neuen Rollenspiel arbeiten wir noch an unserem Online-Rollenspiel. Wir können leider noch keine Details zu den letzten beiden Projekten verraten, bis unser Publisher (Interplay) *diese offiziell ankündigt.*

GenCon 99

In einem kleineren Rahmen als die E3 findet jedes Jahr die GenCon in Milwaukee statt. Während auf der E3 das neueste Projekt von BioWare nur hinter verschlossenen Türen präsentiert wurde, soll das Online-Rollenspiel in der Welt von *Baldur's Gate* nun offiziell angekündigt werden. Natürlich präsentieren die Jungs von Interplay auch ihr aktuelles Rollenspiel-Projekt *Planescape Torment*.

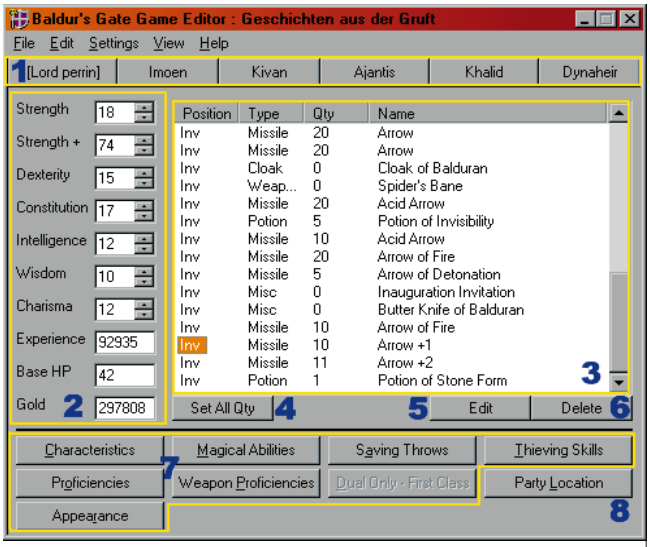


Pool of Radiance II

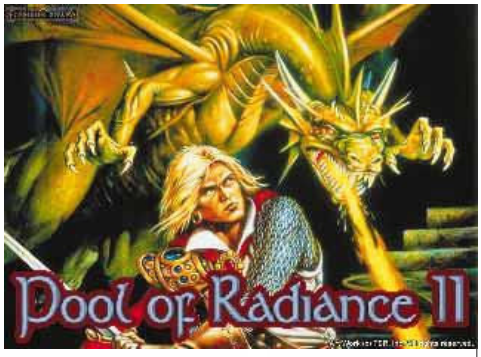
Die von *Baldur's Gate* eingeleitete Renaissance der Rollenspiele zeigt weitere Auswirkungen. So hat SSI/Mindscape die Fortsetzung des Rollenspiels *Pool of Radiance* angekündigt. *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* spielt genau wie *Baldur's Gate* in den Vergessenen Welten.
Als Hintergrund dient die Gegend von New Phlan und den Ruinen der alten Elfenstadt Myth Drannor in der Mondsee Region der Vergessenen Welten. Dort gibt es alles, was man für ein packendes Rollenspiel braucht.

GateKeeper

Falls Ihnen *Baldur's Gate* zu schwer ist und Sie sich gerne mal mit Cheats behelfen, probieren Sie mal den GateKeeper aus. Mit GateKeeper kann man nahezu alles an einem gespeicherten Spielstand oder einem exportierten Charakter verändern. Sie finden den Editor auch auf der Cover-CD.



1. Charakterauswahl 2. Charakterwerte 3. Inventar 4. Itemanzahl auf Maximum 5. Gegenstand ändern 6. Gegenstand löschen 7. Fähigkeiten 8. Location wechseln



Der Nachfolger zum RPG-Klassiker Pool of Radiance soll mit moderner Technik und Spieltiefe an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen.



Der Krieger blockt die anstürmenden Monster, so daß Zauberer und Dieb mit Magie und Pfeil und Bogen effektiv angreifen können.

Auf der Cover-CD

GateKeeper 1.09
Baldur's Gate Savegame Editor
GateKeeper10901.zip

Drizzt Do'Urden Patch
Macht es möglich, mit Drizzt Do'Urden zu spielen
drizzt.zip

Baldur's Gate Winamp Skin
Ein *Baldur's Gate*-Skin für den beliebten MP3-Player
BaldursAmpV11.zip

EverQuest



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

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org

„EverQuest blüht erst im Gruppenspiel richtig auf, wenn die Fähigkeiten aller Gruppenmitglieder gefordert sind."



Die aggressiven Minotauren sind gefährliche Monster, die auch ganze Gruppen sofort angreifen.



Selbst erfahrene Spieler müssen sich vor den tödlichen Spectres in acht nehmen.

Krieg der Rassen

Die *EverQuest* Gemeinde wächst stetig, und Verant eröffnet immer neue Server, um dem Andrang der Spieler gerecht zu werden. Einer dieser neuen Server soll der Race War Server werden. Auf diesem Server wird nicht – wie auf den PvP-(Player versus Player-)Servern – jeder gegen jeden spielen, vielmehr sind Teams gebildet worden, die jeweils bestimmten *EverQuest*-Rassen zugeordnet sind:

Team 1: Eruditen, Menschen, Barbaren
Team 2: Dunkel Elfen, Trolle, Ogre
Team 3: Hochelfen, Waldelfen, Halbelfen
Team 4: Gnome, Zwerge, Halblinge

Die verschiedenen Teams können sich untereinander bekriegen. Innerhalb eines Teams, etwa Eruditen gegen Mensch, ist dies wie bisher nur mit dem PvP Switch oder per Annahme eines Duells möglich. Auf Verants Testserver läuft der Race War Server bereits, und die Möglichkeit, diesen zu testen, wird schon sehr rege in Anspruch genommen. Durch diese Serverart gewinnt *EverQuest* einiges an Tiefe, und taktisches Geschick bekommt eine noch größere Bedeutung. Viele heißbegehrte Items befinden sich in Dungeons, die mitunter im tiefsten Feindesland liegen. Für Teams mit entsprechenden Ambitionen wird es schwer, dort hinzukommen und zu überleben. Um ein sinnloses Abschlachten zu vermeiden, hat Verant eine Angriffssperre für Charaktere eingeführt, die ihrem Kontrahenten um acht Levels über- oder unterlegen sind. Damit ist gewährleistet, daß hochstufige Spieler nicht einfach in Newbiezonen umherziehen und dort alles töten.

Fortsetzung folgt

Langsam verdichten sich die Meldungen und Gerüchte um das erwartete Expansion Pack zu *EverQuest* (soll im 1. Quartal 2000 erscheinen):

– Die Levelgrenze soll nur auf 60 angehoben werden und nicht, wie bisher gedacht, auf 75.
– Es wird in jedem Fall eine neue Rasse (Lizardman) eingeführt, die neutral böse ist. Wenn man jedoch als Klasse „Mönch" oder „Paladin" wählt, wird man als gut eingestuft. Besonders interessant wird es, wenn man bedenkt, daß Verant den Lizardman-Mönchen einen „Special-Move" mit dem Schwanz gönnen wird.
– Zwei zusätzliche Kontinente mit über 15 Zonen und sehr vielen neuen Monstern vergrößern die Welt.
– Neue Grafik-Effekte sollen für noch mehr Atmosphäre sorgen und die Optik verbessern.

Weltverbesserer

Vor dem Expansion Set wird es eine Reihe von Zonen geben, die per Download oder automatisch über das Patchprogramm erhältlich sein werden. Dazu gehört:

– Paineel, die Stadt der Nekromanten
– Soluseks Temple, Ein kleiner Dungeon, gespickt mit Quests
– The Hole, ein Dungeon unter der Stadt Paineel

Laut Verant soll es alle sechs bis acht Wochen eine neue Zone geben. Dabei wird nicht vergessen, alte Zones zu überarbeiten, so ist beispielsweise Permafrost komplett neu mit NPCs und Items ausgestattet worden. Außerdem wurde die Zone „Plane of Fear" eröffnet. Diese Zone ist extrem hart. Spells wirken dort anders als in den normalen Zones, Taktiken müssen geändert werden. Weiterhin sind endlich die Skills „Apply Poison" und „Make Poison" eingeführt worden, eine überfällige Aufwertung der Rogue-Klasse.

Großereignis mit Folgen

Auf dem Server Veeshan ist es zum ersten Mal gelungen, zwei der Drachen in Norrath zu töten. Eine riesige Spielermenge gruppierte sich und erlegte zuerst Lady Vox, den mystischen Eisdrachen, und später sogar Lord Nagafen, den Hüter des Solusek-Dungeons. Die Schlacht war heftig, aber der Sieg wurde durch extrem wertvolle Items belohnt. Kurz nach dem Fall der Drachen hat Verant die Drachen aufgewertet, was bedeutet, daß diese nun noch schwerer zu besiegen sind.



Nur in großen Teams lassen sich Ice Giants besiegen.

EverQuest im Internet

In Internet existieren zahllose Seiten rund um *EverQuest*. Hier eine kleine, aber feine Auswahl einiger der besten Links im Netz:

Links	Beschreibung	Inhalte
eq.mystics.de	Die deutsche *EverQuest*-Seite!	Spielerdatenbank, Artikel, Foren
eq.stratics.com	Informationen für Experten	Tabellen zu den Rassen, Klassen, Spells
www.eqvault.com	Basisinformationen	Viele Foren und aktuelle News zu Events
everquest.gamestats.com	Spoiler, Quests	Haufenweise Questlösungen
www.doomguild.com/monitor/	Nekromanten-Seite	Alles um die Nekromanten-Klasse
www.scrab.de	EQ-Screenshoots	Viele hübsche Bilder rund um *EverQuest*
www.drachenfels.com	Der Dunkle Pakt	Eine deutsche Gilde der dunklen Rassen

Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von Ultima Online begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
www.anats-paladine.de

Ich muß mich immer wieder über den schlechten Fansite-Support, den OSI & EA bieten, wundern ...



Nur ein toter PK ist ein guter PK? Auch Playerkiller haben eine Daseinsberechtigung.

You are dead

Jeder Spieler wird im Verlauf seines Lebens in Britannia früher oder später diese unmißverständlichen drei Worte zu sehen bekommen. Glücklicherweise ist der Tod nicht endgültig, sondern nur sehr ärgerlich. Zu Beginn wird man aus Übermut oder Unerfahrenheit auf „natürliche“ Weise sterben, beispielsweise im Kampf mit einem Monster, dem man einfach nicht gewachsen ist. Erfahrene Spieler hauchen ihr Leben nur selten auf diese Art aus. Doch selbst Veteranen wird in Dungeons und beliebten Monster-Respawn-Gebieten aufgelauert – und zwar von anderen Spielern: den Playerkillern. Der Playerkiller Lightbringer auf Drachenfels erzählt in dieser und der nächsten Ausgabe aus dem Leben eines Gesetzlosen.



Als Geist neben der eigenen Leiche müssen Sie den PKern bei der Plünderung zusehen.

Beliebte PK-Ziele:

Dungeons:
Deceit Level 1-4
Covetous Level 1+3
Shame Level 1,2,4
Wrong Level 1

Lost Lands:
Cyclops Valley
Orc Fort & City of the Dead

Ein PK wird geboren

Normalerweise fangen die meisten Spieler nicht mit einem Charakter an, der nur für Playerkilling hochgezüchtet wird, sondern mit einem ganz normalen Magier oder Warrior. Im Lauf der Zeit wird aber selbst das spannendste Spiel ein wenig langweilig, und man versucht, einen neuen Kick zu erleben. Da die meisten Spieler mindestens einmal Bekanntschaft mit einem Playerkiller (PK) gemacht haben, schlagen sich viele auf die Seite der „Bösen“. Einige erstellen dann einen zweiten Charakter, der nur für die Jagd auf andere Spieler geformt wird, andere wandeln den bestehenden Charakter in eine Mordmaschine um. Beides ist sehr zeitintensiv und noch viel kostenintensiver.

Gruppenzwang

Ist der Charakter fertig, um in einem Kampf gegen andere Charakter bestehen zu können, geht es meist in Dreier- oder Vierergruppen in die Dungeons. Die PKs wissen genau, wo sich Spieler gerne aufhalten, und genau dort schlagen sie zu. Da OSI im Laufe der Zeit das Spielsystem relativ stark geändert hat, ist dieses Gruppenverhalten nötig: Ein toter PK, das kann teuer werden! OSI führte Counter ein, die mitzählten, wie viele gute Spieler von einem PK umgebracht wurden. Ab fünf Morden gilt man als Vogelfreier, der Spielername erscheint in blutroter Schrift, und man darf jederzeit ohne Strafe angegriffen werden. Nachdem der erste „Kill“-Counter, der sich alle acht Online-Stunden um eins verringert (also einen Mord unter den Tisch fallen läßt), nicht ausreichte, um die „Guten“ zu schützen, wurde vor kurzem noch ein zweiter Counter zugeschaltet. Dieser verringert sich erst nach sage und schreibe 40 Online-Stunden.

Der Tod eines PK

Auch in der Gruppe sind Playerkiller nicht unbesiegbar. Im Gegenteil, es haben sich schon wahre „Anti-PK“-Gilden gebildet, deren einziges Ziel es ist, PKs zu jagen und zur Strecke zu bringen. Schließlich kann man als „guter“ Spieler auf den Mörder ein Kopfgeld aussetzen. Wie für den normalen Spieler der Tod viele negative Aspekte mit sich bringt, so wird der PK besonders hart gestraft, sollte er getötet werden: prozentualer Skill- und Attributeverlust. Bis zu 20 Prozent Abzug bedeuten wochenlanges Training der Skills, um wieder in den ursprünglichen Zustand zu kommen.



Das Bounty-Board zeigt die Kopfgelder für die PKer. Gehen Sie den Charakteren auf dieser Liste besser aus dem Weg.

Meridian 59



Erfahrene Meridian-59-Spieler informieren Sie über die monatlichen Geschehnisse in diesem Online-Rollenspiel.

Horst Winkler
28 Jahre, Informatik-Student, Hanau
Horwin@ritter-der-ehre.com
www.ritter-der-ehre.com, www.games-online.de/ritter-der-ehre/

Wenn ihr noch Fragen zu Meridian habt, dann sprecht mich im Spiel an oder schickt mir einfach eine E-mail. Wir sehen uns im Spiel.

Meridian im Wandel

Durch den neuen Patch für *Dark Auspices* wurden viele alte Fehler beseitigt und erneut Verfeinerungen vorgenommen. Die Zaubersprüche und das Kampfsystem sind nun überarbeitet und stark verbessert. Angriffszauber müssen nur noch einmal ausgesprochen werden und können dann von den Magiern mehrfach hintereinander angewandt werden. Dadurch kommt den Zaubern wieder eine größere Bedeutung zu. In den vorangegangenen Updates hatten diese Zauber immer mehr an Stärke verloren und waren zuletzt den Waffenfertigkeiten weit unterlegen. Viele persönliche Zaubersprüche, die man bislang nur auf sich selbst anwenden konnte (wie Schutzzauber und Beschwörungen), können nun auch auf andere Spieler übertragen werden. Somit ist mehr Kooperation untereinander möglich. Hierdurch soll die Teamarbeit und das Kämpfen in Gruppen unterstützt werden.

Das Kampfsystem

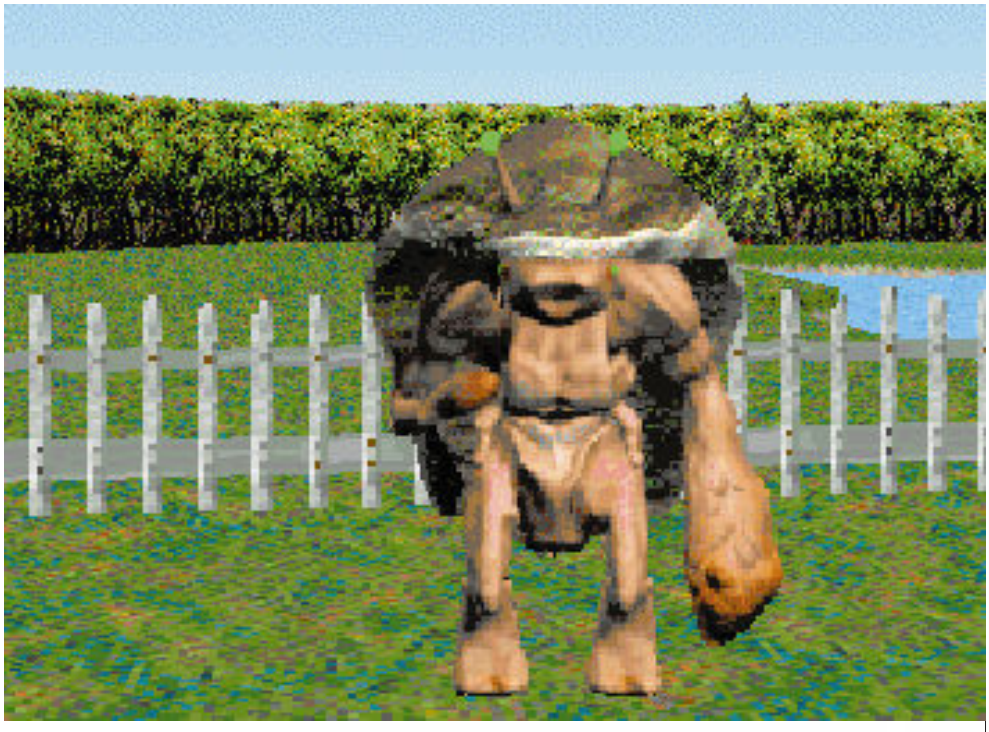
Ebenfalls neu sind die unterschiedlichen Treffermeldungen während des Kämpfens. Man sieht, wie gut oder schlecht man trifft, wobei der Schaden stark von den eigenen Fertigkeiten und den Fähigkeiten des Gegners abhängt. Dadurch werden die Kämpfe interessanter und ausgeglichener. Auch die Rüstung spielt beim Kämpfen eine größere Rolle als früher. Eine schwere Rüstung hält viel Schaden ab, sie erschwert aber auch das Ausweichen. Die individuellen Eigenschaften der Charaktere haben eine stärkere Bedeutung im Kampf bekommen. Genauigkeitswert und Kampffertigkeiten bestimmen die Trefferwahrscheinlichkeit. Man unterscheidet hierbei die elementaren Kampffertigkeiten wie Zuschlagen oder Zielen und die Spezialfertigkeiten wie Säbelkampf und Bogenschießen. Die Verteidigungsfertigkeiten wie Ausweichen oder Abwehren und der persönliche Gewandtheitswert wirken sich dagegen auf die Chancen, einem Schlag auszuweichen, aus.



Die Stadt Raza können Sie mit dem Schnupperaccount kostenlos besuchen.

Zauberkraft

Die meisten Zauber basieren auf dem Zauberkraft-Konzept. Eine höhere Spell-Power bewirkt eine stärkere Effektivität der Zaubersprüche. Die Zauberkraft ist in erster Linie abhängig von den individuellen Fähigkeiten des Magiers. Darüber hinaus zeigen weitere Faktoren, die von Schule zu Schule unterschiedlich sein können, ihre Wirkung. Die Zauberkraft von Sha-Lill-Magiern ist abhängig vom Gebiet und Karma des Magiers. Wälder verstärken die Zauber, während sie an Orten wie der verfallenen Stadt Brax schwächer sind. Qor-Magier erreichen durch niedriges Karma und bei Nacht oder in dunklen Gebieten eine höhere Effektivität. Faren-Magier erhalten für hohe Ausdauer und in natürlichen Gebieten einen Bonus. Eine gute Gesundheit ist bei den Kraanan-Magiern sehr wichtig. Steht der Mond sehr hoch am Himmel, erhöht dies die Effektivität von Riija-Zaubern. Die Barden Jalas erhalten einen Bonus, wenn die Qualität ihrer Musik besonders hoch ist.



Die Mollusk-Kreatur ist durch das neue Update fest in Meridian integriert worden.

Auf der Cover-CD

M59 Statistik Erfassung V2.72d
Neueste Version des Statistik-Loggers, der diverse Daten über den Charakter erfaßt und in dieser Version eine verbesserte Texthervorhebung und Spieldaueranzeige bietet.
m59sl272.zip

Banner Creator 2.0
Mit dem Banner Creator kann man sich schnell und einfach ein Banner für Meridian basteln. Man sieht sofort, wie das Banner im Spiel aussieht, und kann den Code entweder als Text-Datei abspeichern oder über die Zwischenablage in Meridian eingefügen.
banner2.zip

Mer-Cron V2.1
Interessant gestaltete und einfach zu bedienende Meridian-Uhr mit hilfreicher Alarm-Funktion.
mercron21.zip

M59 Offline Mail Reader V2.5c
Erlaubt es, GameMails auch offline zu lesen und zu sortieren.
M59or25c.zip

HCB's Meridian-Uhr
Meridian-Uhr, die sich in den oberen Rand des Meridian-Fensters integriert.
hcbmerwa.zip

Weltkarte für Dark Auspices
weltkarte.gif

Flugsimulationen



Frank Möllendorf informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschenisse rund um die wichtigen Flugsimulationen.

Frank Möllenhof
35 Jahre, Herausgeber von www.flightsimulator.de, FLIGHT SIMULATOR MAGAZIN

„Wir haben für diese Ausgabe der PC Action zwei empfehlenswerte Add-Ons für den FS 98 unter die Lupe genommen."



Das Airbus-A320-Cockpit, zusammen mit den neuen Instrumenten aus dem EFIS-98-Paket.

Der fliegende Taschenrechner: EFIS 98

Wird gemeinhin die Arbeit eines Verkehrspiloten immer noch darauf reduziert, das Fluggerät über Steuerhorn, Gashebel und Ruderpedale zu beherrschen, wissen Insider, daß das längst nicht alles ist. Flugzeuge neuester Generation, wie der Airbus A320, werden in erster Linie mit Hilfe von Hochleistungsrechnern geflogen und navigiert, die an Sensoren, Instrumente, Steuerflächen und Navigationsdatenbanken gekoppelt sind. Moderne Piloten müssen daher heute eher als Systemoperatoren fungieren denn als geschickte Flieger. Mit *EFIS 98* (Elektronisches Flug-Instrumenten-System), einem neuen Add-On für Microsofts *Flight Simulator 98*, können Sie nun am PC den Umgang mit dem komplexen Flugmanagement-System in bisher unerreichter Realtitätstreue nachempfinden: Der Arbeitsalltag echter Piloten rückt Ihnen wieder einmal ein Stückchen näher. Zum *EFIS 98*-Paket, das in Deutschland von Ubi Soft vertrieben wird, gehört das Flugplanungs- und Flugmanagementmodul, ein Airbus A320-200 mit photorealistischem Panel sowie ein Original „Aerad"-Kartensatz mit Flugplatz- und Navigationskarten für die Flughäfen Amsterdam, London, Paris, München und San Francisco. Nach dem Start von *EFIS* erscheinen über dem FS 98-Armaturenbildschirm drei neue Anzeigen: Der „Flight Manager and Guidance Computer" (FMGC) sieht wie ein großer Taschenrechner mit alphanumerischer Tastatur aus und dient zur Eingabe der Fluginformationen. Das Navigations-Display (ND) plazieren Sie sinnvollerweise über dem A320-Panel-ND und kontrollieren nun mittels einer beweglichen Karte die aktuelle Flugstrecke mit den Navigationseinrichtungen. Die letzte neue Anzeige ist die Flight Control Unit (Flugkontroll-Einheit), ein erweitertertes Autopilot-Modul. Das unsichtbare Kernstück von *EFIS 98* verkörpert jedoch die offiziell lizenzierte Aerad-Nav Data-Luftfahrtdatenbank mit NAVAIDs (Navigationshilfen), Pisten, internationalen Flugrouten und allen Prozeduren vom Start bis zur Landung. Die gleichen Aerad-IFR-Prozeduren werden derzeit von mehr als 90 großen internationalen Fluglinien genutzt. Für die Realitätsfanatiker unter Ihnen gehört *EFIS 98* sicher zur ersten Add-On-Wahl. Wenn Sie sich intensiv in das Programm einarbeiten, können Sie (fast) echten Airbus-Piloten Konkurrenz machen. EFIS 98 kostet knapp 80 Mark und benötigt neben dem *FS 98* und Win95/98 mindestens einen P 166 mit 32 MB RAM und etwa 120 MB Platz auf der Festplatte.



Der „Taschenrechner", die Zentraleinheit des EFIS.



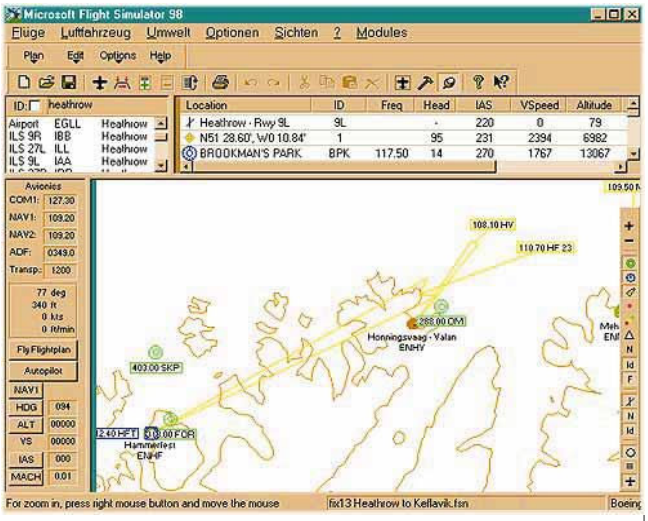


Verschiedene EFIS-Darstellungsmodi: ARC-Mode und ROSE-Mode.

Ubi Soft empfielt Ihnen eine 3D-Karte, 3Dfx-Grafikkarten werden jedoch nicht unterstützt.

Der virtuelle Urlaub: Szenerie Grand Canyon

Ubi Softs neuestes Szenerie-Add-On für den *MS Flight Simulator* um den Grand Canyon umfaßt den kompletten Flußlauf des Colorado River von Las Vegas im Westen bis Page im Osten und das Wüstengebiet der Hochebenen von Flagstaff bis Tuba City. Dabei werden die verschiedenen Canyon-Abschnitte wie Marble Canyon oder der North und der South Rim faszinierend deutlich dargestellt. Die Szenerie befindet sich in der Grenzregion zwischen Kalifornien, Nevada und Arizona. Ebenfalls im Paket finden Sie vier sehr detailgetreue Fluggeräte. Neben der Cessna 206 ist die De Havilland Twin Otter bestens geeignet, um Erkundungsflüge durch die Canyons zu fliegen. Etwas rasanter ist die virtuelle Reise mit der Spitfire der US-Luftwaffe. Den ultimativen Kick vermittelt allerdings (alleine schon wegen seiner schwierigen Steuerung) der Bell-430-Helikopter. Alle Flugzeuge und der Hubschrauber verfügen über bewegliche Teile und sehr gute Flugeigenschaften; die Seiten- und Höhenruder bewegen sich entsprechend zu Ihren Joystickkommandos. Sämtliche Flugzeuge und der Helikopter wurden orginalgetreu mit Armaturenbrett und Sound entwickelt. Die Grand-Canyon-Szenerie beinhaltet acht orginalgetreue Flughäfen. Wenn Ihr Flugzeug am Zaun des Flughafens zur Straße geparkt ist, sehen Sie die dort geparkten Autos, die sogar in 3D dargestellt werden. Zudem landen und starten permanent andere Flugzeuge, darunter auch eine große Maschine der Delta Airlines. Ein großer Pluspunkt dieser Szenerie sind die professionellen „Adventures". Der erste Auftrag beginnt als Sichtflug von Las Vegas zum Grand-Canyon-National-Park-Flughafen. In einer Mission müssen Sie verstreute abenteuerlustige Touristen entdecken und der Einsatzzentrale melden. In einem anderen Auftrag fliegen Sie als Kapitän eine Reisegruppe durch die verschiedenen Abschnitte des Canyons. Bei allen Aufgaben werden Sie über Sprachausgabe (auf Englisch) geführt. Bei der Mission „Touristentour durch den Grand Canyon" erzählt der Kapitän auch einiges über den Canyon und die angeflogenen Sehenswürdigkeiten (quasi virtueller Urlaub). Sofern gewünscht, navigiert Ihr Co-Pilot auch alleine. Während des Fluges lohnt es sich, mittels Außenansicht die Landschaft zu genießen. Sie erleben die Tiefe des Canyons und die angrenzenden Attraktionen wie beispielsweise die Kaibab-Hängebrücke oder den Angel's Window Arch. Als Ausgangspunkt für Canyon-Rundflüge können Sie auch Las Vegas wählen. Dieser Flughafen wird jedoch nicht mitgeliefert, daher ist es notwendig, daß Sie die USA-Szenerien vom *Microsoft Flugsimulator* geladen haben. Das Grand-Canyon Add-On beinhaltet Karten von allen acht Flughäfen und Flugfeldern der Gegend. Zusätzlich werden ein Lageplan und eine Anflugkarte auf die Piste RWY 25 L von Las Vegas mitgeliefert. Das Paket verrät außerdem noch genaue geographische Navigationsdaten des Gebiets. *FS 98*-Fans dürfen für 60 Mark bedenkenlos zugreifen. Für das Flugvergnügen benötigen Sie mindestens einen P 166 mit 32 MB RAM, rund 110 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte sowie den *FS 98* oder den *Combat Flight Simulator*, der auch unterstützt wird.



Auf der Heft-CD finden Sie den FS-Navigator V2.20.

Auf der Cover-CD

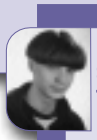
FS-Navigator v2.20
Navigationskarte, Flugplaner und erweiterter Autopilot für Microsofts *Flightsimulator 98* in einem Programm
Fsnav220.zip


Der Bell-Textron-430-Helicopter vor dem Terminal am Flugplatz Grand Canyon. Auch ein authentisches Cockpit wird mitgeliefert.


Der Havilland Twin Otter Vistaliner über dem Canyon.


Grand-Canyon-Szenerie im Combat Flight Simulator.

Need for Speed 4



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tips, Patches und Add-Ons rund um Need For Speed auf dem Laufenden.

Patrick Richters,
15 Jahre, Schüler
http://www.need4speed.de

„Ich freue mich schon auf den ‚Screenshot des Monats', den wir Ihnen ab der nächsten Ausgabe präsentieren werden."

NFS4-Bug gelöst

Viele frischgebackene *Need For Speed 4*-Besitzer erlebten nach der Installation eine Enttäuschung: Das Spiel startete nicht und spuckte statt dessen eine Fehlermeldung aus. Was war passiert? Wie bereits beim Test im vorherigen Heft erwähnt, verträgt sich *Brennender Asphalt* nicht mit mehreren CD-ROM-Laufwerken gleichzeitig beziehungsweise hat Probleme im Zusammenspiel mit Brennern und DVD-Laufwerken. Entgegen dem ursprünglichen Rat von EA, alle DVD-Laufwerke, Brenner und Zweit-Laufwerke zu entfernen, läßt sich das Problem jedoch eleganter lösen: Stellen Sie einfach sicher, daß das Laufwerk, von dem Sie *Brennender Asphalt* installieren wollen, einen niedrigeren Laufwerksbuchstaben verwendet als eventuell vorhandene Brenner, DVD- oder CD-ROM-Laufwerke. Natürlich muß die Spiel-CD auch dann während des Spiels in diesem Laufwerk eingelegt werden.

EA auf Adressenjagd

Wenn Sie aufmerksam im Internet surfen, könnten Sie schon Wind von den aktuellen Aktivitäten von Electronic Arts in diesem Bereich bekommen haben. Bisher hat sich EA Deutschland wenig bis gar nicht um Domain Namen seiner Firma oder seiner Spiele gekümmert. Internet-Surfer waren vor allen Dingen auf die englischen Seiten im Netz wie http://ea.com oder http://www.needforspeed.com angewiesen. Das soll sich nun ändern. Zu spüren bekommen hat das bereits der Betreiber der Seite http:// www.needforspeed.de, dessen Angebot nur am Rande etwas mit *Need For Speed* am Hut hatte. Die Adresse ist inzwischen an EA gefallen, das §5,15 und §14 des Markenschutzgesetzes geltend gemacht hat. Demnächst sollen sich hier deutschsprachige Surfer an offiziellen *NFS*-News laben können. Betreiber, die mit Spielenamen von EA arbeiten, brauchen aber nicht gleich in Panik zu verfallen. Sofern die Seite sich direkt mit dem Spiel beschäftigt, sind auch Kooperationen mit EA möglich (wie jüngst bei http://www.fifa 2000.de geschehen).



EA spricht Deutsch. Das englische Internetangebot wie http:// www.needforspeed.com soll von deutschen Seiten ergänzt werden.

Inoffizieller NFS4-Patch

Da sich die Grafikengines von *NFS3* und *NFS4* ähneln, sind auch einige Treiberdateien der Spiele kompatibel. Mehrere *NFS*-Freaks im Internet nutzen diesen Umstand aus, um ein paar unliebsame Grafikfehler von *Brennender Asphalt* zu beheben: So erschien zum Beispiel unter Direct3D (hauptsächlich in Verbindung mit Riva-TNT- und TNT2- Karten) Nebel in einem häßlichen Grün. Dieses Problem behebt ein von Electronic Arts nicht offiziell abgesegneter Patch, der unter http://need4 speed.de zu finden ist. Eine ausführliche Anleitung liegt für Sie unter http://www.need4 speed.de/tipsdx6.htm bereit. Mit Voodoo2-Karten werden Sie zudem einen leichten Geschwindigkeitszuwachs feststellen. Die Installation erfolgt allerdings auf eigene Gefahr.

Höhere Auflösungen bei NFS3

NFS3-Besitzer mit flotten Rechnern und einer Riva- TNT- Grafikkarte, die jenseits der 1.024x768-Schwelle spielen wollen, wurden nach der Installation schnell ernüchtert. Mit gerade mal 800x600 Bildpunkten muß sich der TNTler zufrieden geben, während Voodoo-Karten ohne Probleme höhere



Auf der Cover-CD: Das Cockpit des AMG Coupés ist bis ins kleinste Detail dem Original nachempfunden.

Auflösungen auf den Bildschirm zaubern. Wenn Sie selbst Hand anlegen und diesen Mißstand beseitigen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Zur Sicherheit erstellen Sie zunächst eine Kopie der „Voodoo2a.dll“ und benennen sie am besten in „Voodoo2 a.sav“ um. Danach müssen Sie im *NFS*-Verzeichnis die Datei „D3Da.dll“ in „Voodoo2a.dll“ umbenennen. Starten Sie nun die Datei „nfs3.exe“ mit der Option „-voodoo2“ (Beispiel: „C:\Programme\Need for Speed 3\nfs3.exe -voodoo2“). Nun ist es Ihnen möglich, in Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten zu spielen. Dieser Trick funktioniert natürlich auch mit TNT2- und TNT2-Ultra-Karten. Tip: Falls Sie diese Dateien in Ihrem *NFS*-Verzeichnis nicht entdecken sollten, aktivieren Sie im Windows-Explorer unter Ansicht/Optionen den Menüpunkt „Alle Dateien anzeigen“.



Auf der Cover-CD: Der Ferrari F360 Modena rangiert qualitativ auf höchstem Niveau.



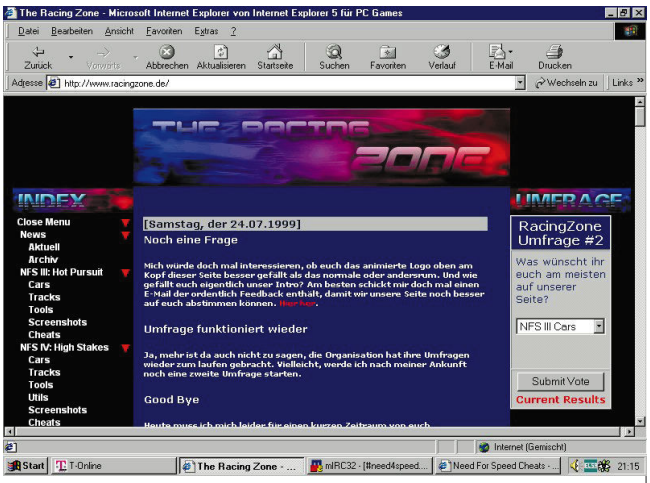
Dieses Porsche-Cabrio für Need For Speed 3 finden Sie unter anderem auf der Cover-CD.



Der erste offizielle Neuzugang für NFS4: Den Ferrari 360 Modena finden Sie ebenfalls auf unserer Cover-CD.

Angebot für NFS-Fans in Deutschland

Neben den erwartungsgemäß starken englischen Seiten etabliert sich langsam, aber sicher auch eine deutsche Internet-Szene von *Need for Speed*. Unter www.needforspeed4.de finden Sie eine Seite, die sich vollständig dem aktuellen EA-Zögling Brennender Asphalt widmet. Besonders positiv fallen dort die interessanten Umfragen auf. Leider geraten durch die großen Seiten zahlreiche kleine, aber durchaus feine Seiten mit wenig Speicherkapazität oder mangelhaftem Server in Vergessenheit. Das N4S.DE-Network hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Seiten zu unterstützen. Neben unbegrenztem Platz und Transfervolumen werden Besucher zum Beispiel durch Werbung in den News auf diese Seiten gelotst. Dank der Zusammenarbeit mit BeBo's Message Networks (BMN) finden Sie unter bmn.tiberium.de/cgi-bmn/board/n4sn/n4sboard.pl sogar ein Nachrichtenbrett. Auch die „Racing Zone“ (www.racingzone.de) von Steffen Behn gehört zu den von N4S.DE gehosteten Seiten. Steffens Seite war seinerzeit die erste Seite, die zum „Network“ stieß: „Ich habe diese Seite damals gegründet, weil ich ein absoluter Auto- und Rennspielfreak bin. Angefangen hat alles mit einer kleinen, privaten Homepage auf dem kostenlosen T-Online Webspace. Mein Ziel war es aber, eine Seite zu erstellen, die vielen Leuten bei *NFS* hilfreich unter die Arme greift und aktuelle Informationen bietet. Damals habe ich mich an Patrick von N4S.DE gewandt und ihm meine Misere mit dem T-Online-Account geschildert. Jetzt bieten mein Kollege ‚Nitroman‘ und ich im N4S.DE-Network tägliche News und neue Downloads an, die eben nicht auf jeder gewöhnlichen Seite zu finden sind. Diverse Umfragen und unser Gästebuch warten natürlich auf die Teilnahme der Surfer.“ Sollten Sie der Ansicht sein, Ihre Seite sei ebenfalls für das Network geeignet, scheuen Sie sich nicht, N4S.DE über hosting@need4speed.de eine E-Mail zukommen zu lassen. Diese E-Mail sollte Informationen über Sie und Ihre Seite samt URL beinhalten, da Ihre Nachfrage so schneller bearbeitet werden kann.



Die Racing Zone war die erste Seite im N4S.DE Network.

Screenshot des Monats und PC-Action-Auto

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis für alle, die sich an den Wettbewerben „Screenshot des Monats“ und „Offizielles PC-Action-Auto“ beteiligen und attraktive Gewinne einstreichen möchten. Unter http://www.need4speed.de/gewinnspiel/index.htm finden Sie die genauen Teilnahmebedingungen. Falls noch Fragen bestehen, wenden Sie sich direkt an kivlov@need4speed.de oder die PC-Action-Redaktion, Kennwort: NFS-Gewinnspiel.



Auf der Cover-CD: Selbst Details wie ein deutsches Nummernschild und die Stern-„Trophäe“ fehlen nicht.

Auf der Cover-CD

Cheat-Modul für NFS4
Wenn Sie ohne viel Arbeit endlich auch einmal alle Wagen und alle Strecken von *NFS4* testen wollen, finden Sie auf der Cover-CD das geeignete Hilfsmittel.
Enbl_cheat.zip

Ferrari 360 Modena für NFS4
Den ersten offiziellen Autonachwuchs von EA finden Sie ebenfalls auf der Cover-CD.
modena.zip

Neue Wagen für NFS3
Gleich zwei schöne „Oben-Ohne-Porsche“ und das AMG Coupé für *Need For Speed 3* auf finden Sie der Cover-CD.
911_Cabrio_20.zip
911_Cabrio_30.zip
AMG_CE34_10.zip

Grandprix Legends



Nick Schreger ist bekannt für seine perfekten Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe.

Nick „MeatWater" Schreger
Email: meatwater@meatwater.de
Website: http://www.meatwater.de

„MeatWater arbeitet mit seinem Team gerade an der Vertonung von Wingssimulations' Panzer Elite. Wahnsinns-Straßenlage, die Dinger! Hubraum statt Spoiler ... "



Verschlimmbessert

Lange herbeigesehnt und mit Ankündigungen und Versprechen versehen, entpuppt er sich doch als recht „unfertige" Sache. Die Rede ist vom offiziellen Patch auf Version 1.0.0.3 Besonders diejenigen, die allabendlich im Internet gegen menschliche Gegner aus aller Welt antreten, zeigen sich in den Internet-Newsgroups sichtlich enttäuscht, ja sogar verärgert. Da der Patch auch für „Nicht-Onliner" keine reinen Verbesserungen ohne Nachgeschmack bietet, sollte jeder anhand der folgenden Auflistung für sich selbst entscheiden, ob er ihn in der jetzigen Form installieren will oder nicht. Es sei aber bereits an dieser Stelle gesagt, daß ein „Patch zum Patch" bereits in Arbeit ist und aller Wahrscheinlichkeit nach bereits auf der nächsten PC-Action-Cover-CD zu finden sein wird. Die mit einem Sternchen gekennzeichneten Einträge treffen nicht auf jedes System zu, treten aber dennoch häufig auf. Natürlich wurden auch einige kleinere Bugs behoben, mehr Infos hierzu in der ReadMe-Datei des Patches.

Pro

- Überarbeitete Fahrphysik
- Voodoo3-Kompatibilität
- 2-MB-Textur-Limit behoben
- Thrustmaster Force GT Kompatibilität
- Windows-NT-kompatibel
- Unterstützung mehrerer Server Online
- Force-Feedback-Unterstützung

Contra

- Generelle Verschlechterung der Bildwiederholrate*
- Mitunter stark variierende Bildwiederholraten
- Neuer Zeitlupen-Bug
- Alte Setups sollten überarbeitet werden
- Onlinespiel längst nicht optimiert
- Force Feedback nur schwer aktivier- und einstellbar
- Timing-Probleme (seltsame Rundenzeiten)*
- „Ungepatchte" Version nicht mit „gepatchter" kompatibel

Grundsätzliches

Will man in *Grandprix Legends* schnell vorankommen, muß man sich verdammt gut beherrschen können. Dies gilt jedoch entgegen allen Warnungen und Tips NICHT für die Wahl des Schwierigkeitsgrades! Deshalb: Finger weg von den „Trainingsautos" sowie allen Fahrhilfen! Die Physik dieser Simulation wurde ohne Verwendung jeglicher Fahrhilfen programmiert und „stimmt" demnach auch NUR unter diesen Umständen. *Grandprix Legends* verlangt nun mal verdammt viel vom Spieler. Das ständige Gefühl, zuwenig Bodenhaftung zu haben, wird man selbst mit dem besten Setup nicht los. Es geht vielmehr darum, langsam genug zu sein, um die Kontrolle über das Fahrzeug zu wahren. Ein Reifenhersteller wirbt mit dem Spruch „Power is nothing without control" („Kraft ohne Kontrolle ist wertlos"). Wie wahr!

Die Grundeinstellung

Ausgangspunkt eines jeden Setups ist das sogenannte „Standard"-Setup, mit dem jeder Wagen sozusagen „ab Werk" für die jeweiligen Strecken eingestellt wurde. In der ursprünglichen Verkaufsversion von *Grandprix Legends* waren diese jedoch viel zu schlecht, als daß man damit ein ernstzunehmender Konkurrent für die AI gewesen wäre. Dieser Umstand verbessert sich mit Installation des offiziellen Patches auf Version 1.1 aber erheblich. Wer also bislang ausschließlich mit den „Werkssetups" gefahren ist, wird sich freuen können. Ziel dieses Beitrages ist jedoch, auch



So schaut es heute allenfalls in einer GoKart-Box aus!

den letzten Zweifler davon zu überzeugen, daß es mit ein wenig Unterstützung durchaus möglich ist, selbst Hand anzulegen.

Fahrzeug-Handling vor und nach dem Patch

Ein weiterer starker Pluspunkt für eine Installation des offiziellen Patches auf Version 1.1 ist die Tatsache, daß das Team von Papyrus im Zuge der Arbeiten an *NASCAR 3* (dessen fahrphysikalische Routinen von *Grandprix Legends* stammen) die Fahrphysik noch einmal überarbeitet haben. Man glaubt es kaum, aber das Fahrzeug-Handling ist in vielen Punkten besser (und damit einfacher) geworden! Im einzelnen äußert sich dies durch eine höhere Stabilität des Boliden auf Geraden sowie einer etwas größeren Chance für den Fahrer, den Punkt, an dem das Fahrzeug außer Kontrolle zu geraten scheint, noch rechtzeitig zu bemerken. Einen Nachteil hat dies allerdings: Wer bereits ein schnelles Setup gefunden hat, sollte dies wenigstens noch einmal überarbeiten. Es ist definitiv nicht möglich, mit den „alten" Setups gleich schnelle oder schnellere Rundenzeiten zu erzielen. Eine weitere Verbesserung findet sich darin, daß alle Fahrzeuge bei niedrigen Geschwindigkeiten automatisch einen höheren Lenkradausschlag haben. Dies vereinfacht nicht nur die Ausfahrt aus einer dicht gedrängten Box, sondern auch das Handling in Haarnadelkurven erheblich. Die im Setup eingestellte Lenkübersetzung tritt erst bei höheren Geschwindigkeiten in Aktion.

„Richtig" fahren

Das beste Setup nützt nichts, wenn man andauernd versucht, physikalischen Gesetzen

ein Schnippchen zu schlagen. Hier ein paar Grundregeln, an die man sich unbedingt halten sollte:

– Den Kurs auswendig lernen! Es macht keinen Sinn, an einem Setup zu feilen, solange man die Strecke nicht in- und auswendig kennt. Bei der Erarbeitung eines Setups muß das Auto so belastet/gefahren werden können wie im Rennen. Zu schnell glaubt man sonst, das Setup würde immer besser werden, wobei man in Wahrheit selbst immer sicherer auf der Strecke wird und deshalb bessere Rundenzeiten fährt.

– Fahrhilfen ausschalten und auf die „Trainingsfahrzeuge“ verzichten! Mit eingeschalteten Fahrhilfen oder im Trainer verhält sich das Fahrzeug völlig anders als in der „Realität“. Die Fahrphysik wurde auf das *GP*-Auto hin programmiert – ohne Berücksichtigung von Fahrhilfen.

– Kurven grundsätzlich so fahren, daß man wenigstens ein bißchen Gas gibt. Dies erhöht die Stabilität des Fahrzeugs ungemein, und beim Herausbeschleunigen wird das Getriebe nicht so getreten …

– Kurven richtig fahren! Lieber ein wenig langsamer fahren und dafür volle Kontrolle über das Fahrzeug haben. Mit dosierter Bremse auf den Einlenkpunkt einer Kurve zufahren. Dabei bereits mit getretener/gezogener/gedrückter Kupplung in den Gang herunterschalten, mit dem man wieder herausbeschleunigen will. Am Einlenkpunkt angekommen, muß der Bremsvorgang bereits beendet sein! Hier einkuppeln. Wenn hierbei das Heck zum Überholmanöver ansetzt, war man am Einlenkpunkt zu schnell. Wie bereits gesagt, Kurven immer mit ein wenig Gas fahren und dann sachte herausbeschleunigen. Immer einen Tick weniger Gas geben, als man möchte (hier ist knallharte Beherrschung gefragt)!

– Mindestens 5 Runden mit ein und demselben Setup fahren! Man kann nach nur einer oder zwei gefahrenen Runden kaum sagen, wie der Wagen liegt, denn zum einen sind die Reifen noch kalt, und zum anderen muß man sich selbst an das neue Feeling gewöhnen. Grobe Schnitzer lassen sich natürlich trotzdem sofort erkennen.

– Nicht mehr als eine Einstellung pro Testfahrt verändern! Zu schnell verliert man die Übersicht. Immer nur eine Art Einstellungen vornehmen: Reifendruck, Federhärten, Getriebe … auf diese Art läßt sich sehr viel leichter feststellen, wo des Rätsels Lösung stecken könnte. Einige Einstellungsoptionen heben sich auch gegenseitig auf. Hier ist es besonders sinnlos, mehr als eine Einstellung auf einmal zu verändern.

– Schnell fahren kann im Prinzip jeder. Es kommt vielmehr darauf an, über viele Runden hinweg gleichmäßig schnell fahren zu können.

– Ruhig extreme Einstellungen antesten! Auf diese Weise kann man oft leichter verstehen, wie sich die eine oder andere Einstellungsmöglichkeit auf das Fahrverhalten auswirkt.

Schaffe, schaffe, Schräuble drehe....

In den ersten Ankündigungen von *Grandprix Legends* hieß es, daß sich die Fahrzeugeinstellungen auf ein Minimum beschränken würden. Da man hier als Mechaniker jedoch auf jegliche Telemetrie verzichten muß, erscheinen die im Direktvergleich zu einer Formel-1-Simulation doch eher elementaren Einstellungsoptionen dennoch als schwer verdaulich. Wer sich jetzt immer noch nicht traut, selbst Hand anzulegen, der findet auf der PC-Action-Cover-CD die wohl zur Zeit besten Setups, erarbeitet von GPL-Betatesterin und Rennfahrerin (!) Alison Hine aus USA.





1. Reifendruck
Höhere Werte = höhere Endgeschwindigkeit, geringerer Widerstand, weniger Bodenhaftung, höhere Reifentemperatur in der Mitte

2. Federhärte
härtere Einstellung für schwere Autos (Lotus). Gewöhnlich höhere Werte am Heck. Riskant bei Sprüngen, verringerte Reaktion auf Querstabilisatoren

3. Stoß
Bei höheren Werten reagiert das Auto schneller auf Gewichtsverlagerungen auf das jeweilige Rad. Gewöhnlich höhere Werte für das Heck

4. Rückprall
Je höher der Wert, desto schneller die Reaktion des Autos bei Gewichtsentlastung des jeweiligen Rades. Auch hier für gewöhnlich höhere Werte für die Hinterräder wählen.

5. Sturz
Positivere Werte verlagern die Reifentemperatur von der Reifenmitte weg. Reifentemperaturen gleichmäßig über die gesamte Fläche verteilen.

6. Anschlaggummi
Hält das Auto davon ab, den Boden zu berühren. Zuviel des Guten, und das Auto übersteuert (wenn hinten zuviel) beziehungsweise untersteuert (wenn vorn zuviel) plötzlich

7. Vorspur
Höhere Stabilität auf Geraden. Mehr Widerstand durch Reibung. Geringere Bodenhaftung in engen Kehren. Für die Heckpartie niemals negative Werte einstellen!

8. Querstabilisatorsteifheit
Bei höheren Werten reagiert das Auto schneller. Dies allerdings auf Kosten der Bodenhaftung. Gesundes Mittelmaß tut Wunder. Niedrigere Werte für das Heck wählen. Zu hoher Wert vorn = untersteuern, hinten = übersteuern. Fürs Qualifying niedrigere Werte, im Rennen höher, um das Reaktionsvermögen des Autos in dichtem Verkehr zu erhöhen.

9. Fahrwerkshöhe
Je höher der Wert, desto weniger wahrscheinlich wird der Unterboden die Strecke berühren. Bei höheren Werten mehr Raum für die Querstabilisatoren, in Kehren weniger Bodenhaftung für die innenliegenden Räder. Bei niedrigeren Werten auf ausreichende Härte der Stoßdämpfer achten.

10. Frontbremsverhältnis
Je höher der Wert, desto stärker die Verteilung der Bremskraft auf die Vorderräder. Bei höherem Wert längerer Bremsweg, aber das Heck neigt nicht mehr so stark zum Ausbrechen.

11. Asymmetrische Einstellung
Nur für Stoßdämpfer verwenden, Sturz immer symmetrisch lassen. Asymmetrische Einstellungen sind nur zur Optimierung des Autos in Bezug auf bestimmte Kehren sinnvoll.

12. Lenkübersetzung
Höhere Übersetzung = höhere Stabilität, problematisch in engeren Kehren

13. Gewicht
ändert sich im Laufe eines Rennens und sorgt für ein leichteres Heck. Bei der Erstellung eines Renn-Setups unbedingt berücksichtigen

14. Kraftstoffmenge
Mindestens für zwei Runden über Renndistanz planen

15. Reifentemperaturen
Auf gleichmäßige Verteilung über die gesamte Reifenbreite achten. Optimierung über Reifendruck und Sturz.

16. Übersetzung
Höhere Gänge = niedrigere Drehzahlen bei gleicher Geschwindigkeit. So einstellen, daß die maximale Drehzahl genau am Ende der längsten Geraden erreicht wird und wichtige Kurvenausfahrten an Überholpunkten mit optimaler Beschleunigung gefahren werden können

17. Anstiegswinkel
a) Niedrigere erste Ziffer = einzelne Hinterräder neigen weniger zum Durchdrehen bei Beschleunigung. Auto übersteuert eher beim Herausbeschleunigen aus Kurven.
b) Niedrigere zweite Ziffer = einzelne Hinterräder neigen weniger zum Durchdrehen beim Abbremsen, Auto hält bei starken Bremsmanövern willig die Spur.

18. Scheiben
Mehr Scheiben für schwere Autos oder solche mit niedrigerem Drehmoment. Stark abhängig vom Fahrstil.

19. Differential-Übersetzung
Niedrigerer Wert auf der linken Seite = längeres Übersetzungsverhältnis für alle Gänge

Auf der Cover-CD

MeatWater GPL Monster Patch v1.2
Nigel Pattinsons „GPL Season v1.02“
KOTRs GPL 1967 Carset v 1.4
GPL AI Tweaker v1.03
Andrew Olley's Cockpits
Streckentexturen, Programmhefte
mmpat12.exe
Setups
Setups.zip

FIFA 99



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Gerade aktuell: die Modemliga (FIFA 99) und der kommende Hit FIFA 2000.

Henry van Boxtel,
27 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA

„Ich erwarte mit leichter Skepsis Bundesliga Stars 2000, freue mich aber über den Bundesligastart."



Böses Foul! Mit Leidensmiene sinkt der Gefoulte zu Boden, während der Bösewicht noch den Flug des Balles verfolgt.



Beachten Sie bei dieser Spielszene aus FIFA 2000 vor allem das dargestellte Publikum, das enventuell auch animiert werden soll.

FIFA 2000

Leider gibt es im Moment über *FIFA 2000* nicht viel neues zu berichten. Veröffentlichungstermin ist in den USA und England der 29. Oktober, in Deutschland wird *FIFA 2000* vermutlich etwas später auf den Markt kommen. Die offizielle *FIFA 2000* Seite von EA soll nach eigenen Angaben in ungefähr zwei Monaten ins Netz gehen, kurz vor der Veröffentlichung der Demoversion. Laut EA Sports wird es keine N64-Version von *FIFA 2000* geben. EA Sports will sich voll und ganz auf die PC- und PlayStation-Version konzentrieren. Gerüchten zufolge wird es einen Modus geben, in dem man sich ein Dreamteam aus den besten Spielern der letzten 100 Jahre basteln kann. Auf der Cover-CD-ROM finden Sie zwei kurze Filme über *FIFA 2000,* bei denen allerdings leider der Ton fehlt.

FIFA 99 – Spielgrundlagen

Im Gegensatz zu *FIFA 98* ist der angreifende Spieler bei *FIFA 99* gegenüber dem Verteidiger klar im Nachteil. Auf einen Zweikampf sollte man also grundsätzlich möglichst verzichten. Auf schnelles Paßspiel kommt es bei *FIFA 99* ganz besonders an. Leider ist man aufgrund der etwas verunglückten Kameraasicht häufig auf Pässe ins Ungewisse angewiesen. *FIFA 99* tendiert aufgrund seiner Schnelligkeit unnötigerweise in Richtung Actionspiel, doch das läßt sich leicht ändern. Im Downloadbereich der FML-(FIFA Modem Lea-

FML – Spielerporträt

Beginnend mit dieser Ausgabe stellt sich von nun an in jeder PC-Action-Ausgabe ein Spieler der FML vor und verrät den einen oder anderen Trick. Den Anfang macht Franz Leser, mit 36 Jahren einer der Oldies der FML. Franz spielt seit der 2. Saison in der FML und belegte am Saisonende den 4. Platz mit 17 Siegen in 26 Spielen. Im gerade beendeten Überbrückungspokal der neuen Saison erreichte er den dritten Platz.



Franz Leser, mit 36 Jahren der zweitälteste FML-Spieler, ist ein Anwärter auf die Meisterschaft.

1. Wie bist Du auf die FML gekommen, Franz?
Franz: Ich war auf der Suche nach einer Online-Liga, denn auf Dauer wurde es langweilig, gegen den Computer zu spielen. Ich schlug ihn auch in der höchsten Stufe ständig, was bei *FIFA 99* allerdings nicht mehr so leicht ist. Nachdem ich die FML gefunden hatte, wurde eigentlich in den ersten Wochen jeden zweiten Abend online gezockt. Man fand ja in der FML sehr schnell Gleichgesinnte. Damals kostete das noch richtig Geld, was heute aufgrund der niedrigen Telefonkosten glücklicherweise kaum mehr ins Gewicht fällt.

2. Was begeistert Dich an diesem Spiel?
Franz: Ich war schon immer etwas fußballverrückt. Dann kam 1995 endlich ein passendes PC-Spiel heraus. Aber erst mit *FIFA 98* fand ich richtig Gefallen daran, die erste echte Simulation, was bei *FIFA 99* leider schon wieder mehr ins Actionlastige gekehrt wurde. Eine Mischung zwischen *FIFA 98* und '99, das wäre für mich der Idealfall gewesen. *Frankreich 98* überzeugte mich nicht so.

3. Deine Aufstellung, Deine Spielart, Deine Stärken?
Franz: Eine offensive 4-3-3-Formation ist meine erste Wahl. Beim Anspiel wechsle ich meistens auf eine sehr offensive 3-3-4-Formation, wobei in der Strategie der Wert +2 eingestellt ist. Wenn ein Gegner viel über die Außen spielt, wechsle ich auf eine 4-4-2 Formation. Der Übersteiger (X-Button) hat es mir angetan, aber die Abwehrreihen meiner Gegner haben sich allmählich darauf eingestellt. Außerdem bevorzuge ich das Spiel über die Außen, danach ein flacher Paß in die Mitte, und zu 50% klingelt es im gegnerischen Gehäuse. Meine Stärke liegt leider nur im Abwehrbereich. An einem guten Aufbauspiel muß ich noch arbeiten. Ebenso am Einsatz der weiteren Sondertasten. Einige Spieler haben auf den Dreher (vordere linke Taste + C-Button) umgestellt, eine gute Alternative zum Übersteiger.

4. Spielst Du noch andere Spiele online?
Franz: *FIFA 99* reicht vollkommen. Hier liegt auch mein einziges Interesse, und dieses Hobby frißt schon genügend Freizeit auf.

Auf der Cover-CD

In diesem Monat veröffentlichte EA Sports ein besonderes Schmankerl für Fans. Zwei Quicktime-Videos zeigen neue Spieler- und Gesichtsanimationen von *FIFA 2000* sowie erste Spielszenen. Bei den Videos wurde leider auf Sound verzichtet, sehenswert sind die beiden Kleinode aber allemal. Außerdem finden Sie natürlich den 8/11/11er-Patch, mit dem sich alle Spielerwerte gleichschalten lassen.

1. Liga / Gruppe-A

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	TSV 1860 München	2	2	0	0	6	15 : 5	10
2	Dinkelkicker Nienborg	1	1	0	0	3	5 : 4	1
3	Stuttgart 21(-iger)	2	1	0	1	3	8 : 7	1
4	Rattenpack Menden	2	1	0	1	3	9 : 16	-7
5	Rödelkicker	1	0	0	1	0	5 : 7	-2
6	Rücksichtslos Vorwärts	2	0	0	2	0	5 : 8	-3

1. Liga / Gruppe-B

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Frankfurt Devils	2	1	1	0	4	11 : 7	4
2	TSV Mecka	2	1	1	0	4	12 : 9	3
3	Union Berlin	2	1	1	0	4	10 : 9	1
4	Hannover Turtels	2	1	0	1	3	9 : 7	2
5	Eintracht Frankfurt	2	0	1	1	1	9 : 10	-1
6	Spacewalker Ulm	2	0	0	2	0	5 : 14	-9

2. Liga / Gruppe-A

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Edom	2	2	0	0	6	17 : 7	10
2	Schwerin	2	2	0	0	6	11 : 1	10
3	FC Fostermania Hameln	2	1	0	1	3	6 : 10	-4
4	SC Challenge Münster e.V.	1	0	0	1	0	6 : 7	-1
5	Cologne Flyers	1	0	0	1	0	1 : 6	-5
6	Schwalbe Ompert 07	2	0	0	2	0	0 : 10	-10

2. Liga / Gruppe-B

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	The Breaker	2	2	0	0	6	21 : 2	19
2	Fenerbahce	2	2	0	0	6	20 : 6	14
3	Hainburg	2	1	0	1	3	8 : 12	-4
4	Faro Bulldog's	2	1	0	1	3	7 : 11	-4
5	Kieler Sprotten	2	0	0	2	0	4 : 15	-11
6	UPK von 99	2	0	0	2	0	2 : 16	-14

Die FML: Ausgeglichene Stärkeverteilung in der ersten Liga, klare Favoriten in der zweiten Division.

gue) Homepage Webadresse einfügen! und auf der Cover-CD gibt es einen sogenannten 8/11/11er-Patch zum Downloaden, der die Werte der Fähigkeiten aller Spieler auf den Wert 8 setzt, mit Ausnahme der Fähigkeiten Schußkraft, Fitneß und Beweglichkeit die den Wert 11 haben. Mit diesem Patch wird das Spiel wieder deutlich mehr zur Simulation. Einer der größten Bugs in FIFA 99 ist wohl, daß fast jeder Ball im Netz landet, sobald man den Strafraum erreicht hat und dann lediglich den B-Button (MS SideWinder Gamepad) betätigt, der ja eigentlich für flache Pässe gedacht ist. Mit etwas Übung läßt man den Torwart so zu über 90% mehr als dumm aussehen. Mit dem 8/11/11er-Patch ist dieses Manko zwar nicht behoben, aber doch deutlich gemindert. In *FIFA 99* gibt es eine große Menge an Tastenkombinationen die die Spieler zum Teil recht ansehnliche Tricks ausführen lassen. Allerdings sind gerade im Multiplayerspiel nur wenige dieser Tricks auch wirklich sinnvoll. Zu den Tricks, die auch erfolgversprechend sind zählen der Übersteiger, die 360° Drehung (siehe aktuelles FML-Spielerproträt) und der Hackentrick (vorne links und A). Möglichkeiten wie der Aufbau einer Abseitsfalle oder das Angreifen des ballführenden Spielers mit zwei Abwehrspielern sind zwar ganz nette Ideen, bringen im Spiel aber eher Nachteile als Vorteile und sollten besser vermieden werden. Gegen versierte Spieler erreicht man so nichts.





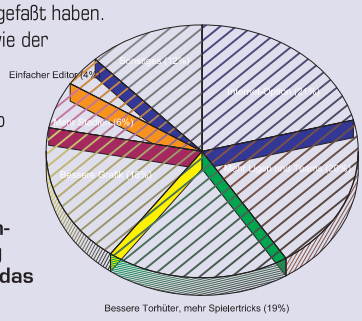
Jetzt heißt es genau zielen und schnell abziehen; der Torwart hat bei schnellen Pässen von Außen meist das Nachsehen, und der Ball zappelt im Netz (FIFA 99).

FML – Aktuelles

Die ersten beiden Spieltage der FML sind vorbei und zeigen, daß zumindest in der Premier League das Teilnehmerfeld enger zusammengerückt ist. Die Ergebnisse sind größten teils recht ausgeglichen ausgefallen. Lediglich in der 2. Liga deuten sich teilweise klare Unterschiede in den einzelnen Gruppen an. So dominieren zumindest in diesem frühen Stadium der Saison noch „Edom“ die Gruppe A, und „The Breaker“, die Gruppe B der 2. Liga, recht deutlich. Die „Dinkelkicker Nienborg“ gewannen das Finale des Überbrückungspokals gegen die „Frankfurt Devils“ deutlich mit 8:6 und 9:3 und sind auch klarer Favorit bei der Jagd auf den Meistertitel. Seit dem 4.08. findet auf der FML-Webseite nun ein regelmäßiger Chat für alle registrierten Ligaspieler statt. Immer mittwochs im zweiwöchigen Rhythmus können dann ab 19.30 Uhr Geheimnisse ausgetauscht und Termine abgesprochen werden.

FIFA 2000 – Was soll besser werden?

Für *FIFA 2000* konzentrieren sich die Wünsche der Fangemeinde im wesentlichen auf vier Punkte. Am sehnlichsten will man eine integrierte Internet-Option, doch auch mehr Ligen, bessere Torhüter und eine aufgebohrte Grfaik wird gewünscht. Interessant sind auch die Begehren, die wir in unserer Grafik unter „Sonstiges“ zusammengefaßt haben. Hier tummeln sich Nennungen wie der Wunsch nach größeren Spielfeldern oder zusätzlichen Trikotsätzen. Mal sehen, ob EA Sports das eine oder andere Anliegen erfüllt.



Auf vier Schwerpunkte konzentriert sich die Hoffnung der FIFA-Fangemeinde für das langerwartete FIFA 2000.

NHL 99



Matthias Mentschel sorgt dafür, daß Ihnen NHL 99 noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
18 Jahre, Schüler
http://www.online-sports.omc.net/nhl/

„Diesen Monat war der Ausstieg der beiden Gründerväter der GML eindeutig das wichtigste Ereignis in der NHL-99-Szene."

Neues aus der GML

In der German Modem League (GML) hat sich etliches getan. Die dritte OPEN-Meisterschaft der Modemspieler entschieden die Mörlenbach Blackhawks in zwei packenden Begegnungen für sich. In beiden Partien setzte sich Ralf Bauer gegen Roman Kagel und dessen Deggendorf Panthers mit 7:6 durch. Die GML99-C-Saison hatte zu Redaktionsschluß die Vorrunde beendet, und der Kampf um den Klassenerhalt macht die Liga spannender als je zuvor. Vor allem in der ISDN-Gruppe 2, in der der Siebtplazierte nur zwei Punkte vom 0Tabellenletzten entfernt ist, ist noch Feuer. Auch der Kampf um die Play-off-Plätze ist entbrannt. In vielen Fällen sind bis zu drei Teams punktgleich. In der Rückrunde ist Nervenkitzel garantiert. Die herausragenden Teams der Vorrunde waren wie so oft die Bochum Flames von Bories Zimmer (neun Spiele, neun Siege) und die Rauxel Devils unter ihrem Coach Daniel Dildrop, die ebenfalls noch keine Niederlage einstecken mußten.



Selbst dieser Hechtsprung von Torhüter Sean Burke vermochte die Deggendorf Panthers im Finale der 3. GML-OPEN nicht zu retten.

Ein leises „Servus"

Die beiden Urväter der GML, Tom Waske (36) und Frank Markmeyer (29), beenden ihre Zeit als Hauptorganisatoren (COMs). Die verbleibenden COMs führen die Liga selbstverständlich weiter.

Unser kleines Netzwerk

Während bei vielen Onlinespielen die Begriffe „lag" und „ping" zum Alltag des geplagten Spielers gehören, ist die Verbindungsgeschwindigkeit bei *NHL 99* im Normalfall kein Problem. Zumindest wer einen ISDN-Anschluß besitzt, kann sehr flüssig spielen. Mit einem Modem kommt es manchmal zu Verbindungsproblemen. Mittels eines DFÜ-Netzwerks von Win9X, das ein Netzwerk zwischen zwei Rechnern herstellt, können Sie aber die Verbindung optimieren und vor allem stabilisieren. PC Action möchte Ihnen in dieser Ausgabe erklären, wie Sie ein Netzwerk über Modem einrichten. Übrigens: Eine solche Verbindung via DFÜ funktioniert bei allen Spielen, die die Netzwerkoption „LAN" bieten.



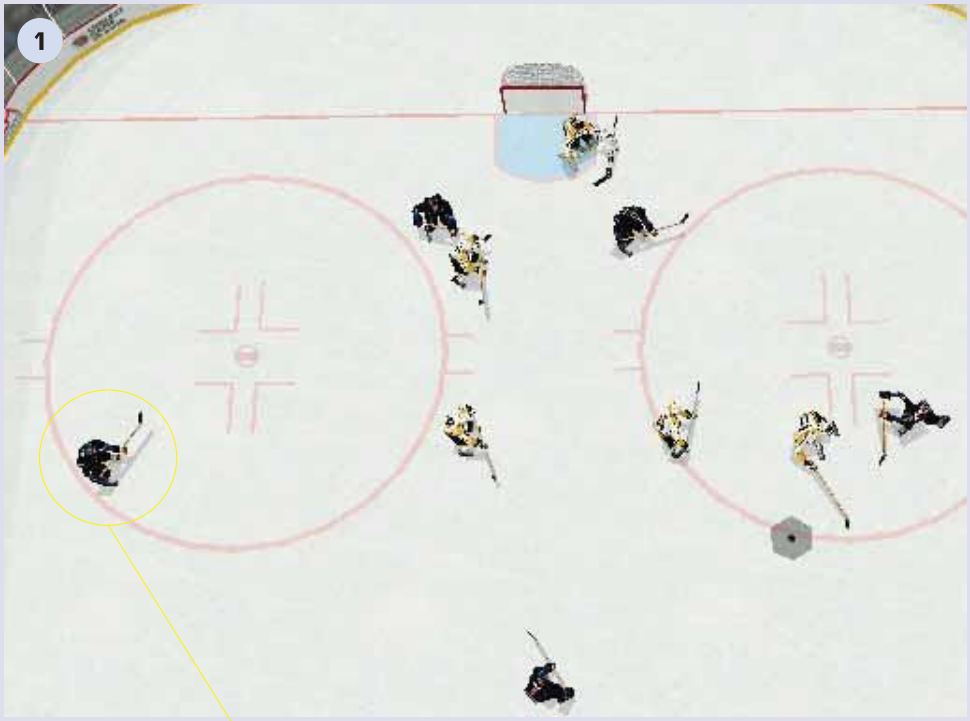
GML-Saison C: Momentan offensichtlich unschlagbar sind die Flames aus Bochum (auf dem Bild in weißen Trikots). Immer wieder landet der Puck im Gehäuse der Gegner.

Anschluß gesucht

Hier eine Anleitung, wie man ein DFÜ-Netzwerkspiel mit einem Modem erstellt. Wenn die folgenden Zeilen für Laien etwas zu kompliziert klingen sollten, keine Panik! Eine ausführlichere Anleitung mit Bildern finden Sie auf der Cover-CD dieser Ausgabe. Dort gehen wir auch auf Verbindungen mittels ISDN ein.

1. Ein installiertes Modem setzen wir voraus, und auch ein DFÜ-Adapter sollte in den meisten Fällen bereits installiert sein. Wenn dem nicht so ist, so muß der DFÜ-Adapter von Hand hinzugefügt werden.
2. Nach der Installation des DFÜ-Adapters installieren Sie die Protokolle „IPX/SPX" und „TCP/IP" und den Client für Microsoft-Netzwerke (sofern nicht bereits vorhanden) und binden diese an den Adapter. Wichtig: Wenn eine Netzwerkkarte oder ein AOL-Adapter installiert sind, muß dieses Gerät unbedingt entfernt werden! Sonst geht gar nichts.
3. Erstellen Sie im Ordner DFÜ-Netzwerk (Arbeitsplatz) eine neue Verbindung. Ein Rechtsklick gibt Ihnen die Möglichkeit, unter dem Menüpunkt „Eigenschaften" die Verbindung zu konfigurieren. Hier können Sie auf der Dateikarte „Servertyp" die Protokolle „NetBEUI" und „TCP/IP" deaktivieren, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.
5. Nachdem die Verbindung aufgebaut ist, starten Sie *NHL 99*, wählen „Freundschafts-

Trumpfkarte Überzahl



Powerplay in Vollendung: Zunächst verwirren Sie den Gegner mit einigen Pässen. Dann kommt das Zuspiel auf den Außenspieler als Einleitung für den Spielzug.

Welcher NHL-Crack kennt das Problem nicht? Man spielt ein ums andere Mal Überzahl, aber der Puck will einfach nicht ins Tor! Da schafft PC Action vielleicht Abhilfe. Es gibt eine Powerplay-Technik, mit der Erfolge bei numerischer Überlegenheit durchaus zur Regel werden können.

- Als Taktikeinstellung wählen Sie „Schießen" und warten, bis alle Spieler in Position sind.
Jetzt passen Sie den Puck ein paarmal zwischen den drei defensiv orientierten Spielern hin und her, um die Verteidigung zu verwirren. Nach drei bis vier Querpässen schieben Sie den Puck zu einem der Außenspieler (vgl. Abbildung 1).

- Der Außenspieler paßt auf den ihm näher stehenden Stürmer vor dem Tor. Dieser gibt die Scheibe direkt vor dem Torhüter vorbei an den Sturmkollegen ab (vgl. Abbildung 2), der jetzt nur noch per Direktabnahme das meist herrlich offene Tor treffen muß (vgl. Abbildung 3). Schon hat die Powerplay-Formation wieder zugeschlagen!

Selbstverständlich klappt dieser feine Trick nicht auf Anhieb, aber wie bei allem gilt: Übung macht den Meister! Die Methode funktioniert im Mehrspielermodus bei der Schwierigkeitseinstellung „Profi" sehr gut. Üben Sie doch einfach und laden Sie dann einen Ihrer Freunde ein, um ihn mal richtig naß zu machen. PC Action wünscht viel Spaß



So müssen Sie den Puck anschließend vom Außenspieler weiterleiten, um die ultimative Schußposition zu bekommen.



Der Torhüter läßt die rechte Seite seines Gehäuses sträflich weit offen, und der Puck schlägt ein.

spiel" und klicken auf das Telefon-Icon. Als Verbindungstyp wählen Sie „LAN". Normalerweise erscheint das vom Gegner eröffnete Spiel bereits in der Liste, und der Spaß kann beginnen.

Der Server

6. Der Gegner, der das Spiel eröffnet und somit als Server fungiert, hat ein paar andere Handgriffe vor sich. Statt eine DFÜ-Verbindung zu erstellen, installiert er (sofern nicht vorhanden) den DFÜ-Server. Unter Windows 95 geht dies am besten, indem Sie die Datei rnaserv.dll in das Verzeichnis windows/system kopieren. Win98 bietet diese Möglichkeit bereits bei der Installation an.
7. Jetzt gibt es im Ordner DFÜ eine neue Option unter „Verbindungen", den DFÜ-Server. Hier wählen Sie das Modem, das den Anruf annehmen soll, und den DFÜ-Servertyp „PPP; Internet, WindowsNT 3.5 Win9X" (unter „Servertyp"). Die Forderung nach einem Paßwort ist zu deaktivieren.
8. Jetzt muß nur noch der Zugriff für den Anrufer aktiviert werden, und der Server steht zur Einwahl offen.
10. Sobald der Partner verbunden ist (erkennt man an dem kleinen Modem, das unten rechts in der Windows-Startleiste blinkt), können Sie *NHL 99* starten und ein LAN-Spiel eröffnen.

Auf der Cover-CD

Tips für DFÜ-Netzwerkverbindung
Wie richte ich ein DFÜ-Netzwerk per Modem oder ISDN ein? Hier finden Sie ausführliche Techniktips.
dfue.htm
isdn.htm
technik.htm

Wichtige Dateien
Für ISDN-Nutzer: CapiPort ist ein Treiber, der Modems emuliert.
capiport.zip
Diese Systemdatei macht den Win95-Rechner zum Server.
rna.zip

StarCraft



Michael Paa kümmert sich bei der renommierten deutschen StarCraft Base hauptsächlich um Organisatorisches.

Michael Paa
20, Azubi aus Augsburg.
http://www.scbase.de

„Nach einem eher ruhigen Monat freuen wir uns nun auf den Beginn der neuen Ladder-Saison im Battle.net."



Bei Antioch Chronicles handelt es ich um eine der besten StarCraft-Kampagnen, die man momentan finden kann.



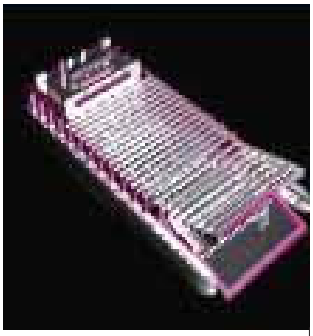
Obwohl die Protoss hier zahlenmäßig ihren Gegnern unterlegen sind, können sie mit ihren psionischen Kräften derart viel Schaden anrichten, daß sie doch noch eine Chance auf den Sieg haben.

Antioch Chronicles Episode II

Vor kurzem wurde der langerwartete und mit Vorschußlorbeeren überhäufte zweite Teil der *StarCraft*-Kampagne Antioch Chronicles veröffentlicht. Der erste Teil wird zumeist als beste existierende Kampagne für *StarCraft* bezeichnet, und der zweite Teil soll diese Qualität bei weitem übertreffen. Alle interessierten *StarCraft*-Spieler mit einer schnellen Internetverbindung sollten sich diese 70 MB (!) große Kampagne unbedingt ansehen.
Info: http://antioch.tech-base.com/

StarCraft Compendium

Blizzard hat ihr Starcraft Compendium, welches detaillierte Strategien für Starcraft enthält, mit der neuen Zerg-Rubrik endgültig fertigestellt. Aber auch falls Sie die Protoss oder die Terraner bevorzugen, ist das *StarCraft* Compendium eine der ersten Anlaufstellen für detaillierte Informationen und Strategien.
Info: http://www.battle.net/scc



So wird möglicherweise eine der Water-StarCraft-Einheiten aussehen.

Protoss-Strategietips von (o)frentic

Die ersten vier Sonden bauen sofort Kristalle ab. Nebenher produzieren Sie weiter Sonden. Sobald Sie sieben von diesen besitzen und eine achte sich im Bau befindet, errichten Sie ein Pylon. Es folgt eine weitere Sonde und ein Warpknoten. Nach einer weiteren Sonde kommt ein zweiter Warpknoten hinzu. Nun bauen Sie weitere Sonden, einige Berserker und die dazugehörigen Pylonen. Wenn Sie genug Sonden besitzen, errichten Sie einen dritten Warpknoten und schicken eine Sonde zur Aufklärung in Richtung des Gegners. Wenn Sie erkennen können, daß die gegnerische Basis nicht gut verteidigt ist, greifen Sie sofort mit Ihren Berserkern an. Ansonsten sollten Sie mit vier Sonden Gas abbauen und einen Kybernetik-Kern errichten. Vergessen Sie aber nicht, kontinuierlich Sonden zu produzieren, bis Sie etwa 25 Stück besitzen. Nach dem Kybernetik-Kern produzieren Sie einige Dragooner und haben dann folgende Möglichkeiten fürs weitere Vorgehen:

Gegen Zerg

Falls Ihr Zerg-Gegner nahezu ausschließlich Bodeneinheiten hat, empfiehlt es sich, die Voraussetzungen zum Bau von Räubern zu schaffen und zwei davon herzustellen. Diese Räuber lädt man in ein Shuttle und versucht, diese inmitten der gegnerischen Arbeiter abzusetzen, um möglichst viele von ihnen zu zerstören und somit den Gegner in seiner Produktion zu bremsen. Eine zweite Möglichkeit ist sowohl gegen Boden – als auch gegen Lufteinheiten geeignet: Man errichtet ein Templer-Archiv, in dem man sofort den Psi-Sturm erforscht und einige Hohe Templer baut, welche man dann als sehr wirksame Waffe gegen die Zerg einsetzen kann.

Gegen Protoss

Auch hier sind Hohe Templer die erste Wahl. Alternativ stellt die Errichtung einer Roboterfabrik, in der man Räuber und Beobachter zum Auskundschaften des Gegners produziert, eine gute Möglichkeit dar. Auf keinen Fall sollte man zuerst ein Raumportal errichten, da dieses im frühen Spiel gegen Protoss ziemlich nutzlos ist.

Gegen Terraner

Wenn Sie im Besitz von *Brood War* sind, dann sind Dunkle Templer eine gute Möglichkeit gegen Terraner. Andernfalls erledigt eine Gruppe Hoher Templer auch diese Sache, da Marines gegen Psi-Stürme kaum eine Chance haben. Des weiteren empfiehlt sich die gleiche Strategie wie gegen Protoss (siehe oben).

Auf der Cover-CD

StarCraft-Kampagne

Michael Paa wählte für die aktuelle Cover-CD eine kleine, aber feine Einzelspieler-Kampagne aus, die insgesamt sieben Missionen umfaßt. Auch *StarCraft*-Einsteiger dürften mit dieser überschaubaren, aber dennoch herausfordernden Kampagne gut zurechtkommen.

Kamp1.zip



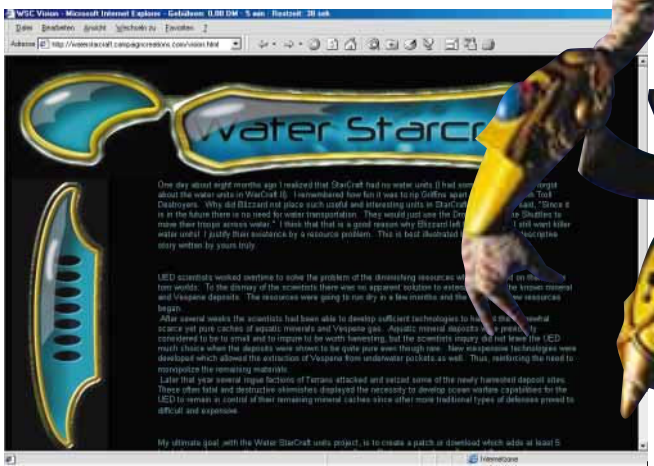
Blizzard bietet im Internet ein ausführliches Nachschlagewerk mit Strategietips für alle drei Rassen an.



Wenn Humans und Zerg sich in die Haare geraten, fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen – eine Augenweide!

Water StarCraft?!

Sicher vermißt der eine oder andere von Ihnen auch hin und wieder ein paar „Aqualisks“ die den flüchtenden Raumjägern einfach übers Wasser folgen können. Diese – aus jetziger Sicht noch relativ verrückt klingenden Gedankenspiele – könnten bald Wirklichkeit werden, da eine Gruppe von fähigen *StarCraft*-Fans an „Water StarCraft“ werkelt. Momentan befindet sich die Kampagne leider noch in der Entwicklungsphase. Vorab-Infos gibt es unter http://waterstarcraft.campaigncreations.com



SC braucht Wassereinheiten, davon ist der Autor von „Water StarCraft“ überzeugt; warum, erklärt er auf seiner Homepage.

Interview mit (o)frentic

(o)frenetic ist einer der allerbesten StarCraft-Spieler im deutschen Sprachraum. Er ist 16 Jahre alt, kommt aus Österreich und ist in der deutschsprachigen StarCraft-Szene sehr bekannt. Für uns Grund genug, ein ausführliches Special mit Interview und Strategietips von ihm zu machen.

PC ACTION Seit wann spielst Du *StarCraft*? Warst Du ganz von Anfang an dabei oder bist Du erst später dazugekommen?
(o)frentic: Ich bin schon seit dem Release von *StarCraft* mit von der Partie, habe aber zwischendurch mal vier Monate lang mit dem Spielen ausgesetzt. Ich hab *StarCraft* damals bei einem Freund gesehen, der schon im Battle.net gespielt hatte und total begeistert war. Da war für mich klar, daß ich das Spiel auch kaufen würde.

PC ACTION Du hast also *StarCraft* von Beginn an übers Netz gespielt?
(o)frentic: Genauso war es.

PC ACTION Kommen wir zu deiner „*StarCraft*-Laufbahn“...
(o)frentic: Ich war der Sieger beim großen 1on1-Turnier des DOFT Clans; beim 2vs2-Turnier von Darkbreed habe ich zusammen mit Anthaeus den zweiten Platz gemacht. Außerdem steh' ich im Ladder nicht so schlecht (etwa 1.400 Punkte).

PC ACTION Du spielst noch Ladder-Games? Es gibt viele, die das schon aufgegeben haben, weil sie meinen, da würde man nur betrogen?
(o)frentic: Naja, Spieler, die die Verbindung trennen, wenn sie am Verlieren sind, gibt es in den oberen Punkterängen zum Glück nicht mehr so oft.

PC ACTION An welchen aktuellen Turnieren hast Du Dich vor kurzem beteiligt – beziehungsweise an welchen hast Du fest vor, teilzunehmen?
(o)frentic: Ich nehme an der PGL.de teil, und in Berlin bei den deutschen *Brood War*-Meisterschaften werde ich auch dabei sein.

PC ACTION Denkst Du, daß hier in Deutschland die Spieler im Schnitt schwächer sind als in den USA?
(o)frentic: Das denke ich auf keinen Fall, da in Deutschland weniger Leute spielen und der Schnitt somit besser ist. Aber letztendlich ist es auch schwer, das zu vergleichen.

PC ACTION Laß uns über *Brood War* reden. Wie war für Dich der Umstieg?
(o)frentic: Man mußte sich schon kräftig umstellen, seine alten Strategien ein wenig ändern und neue hinzulernen. Aber alles in allem hat *Brood War* wieder richtig Schwung ins Spiel gebracht.

PC ACTION Viele kritisieren, daß *Brood War* die Balance zwischen den drei Rassen etwas zerstört hätte. Was meinst Du dazu?
(o)frentic: Die Balance zwischen den drei Rassen ist so gut, wie sie noch nie war, sowohl bei *StarCraft* als auch bei *Brood War*.

PC ACTION Was hältst Du von den einzelnen Rassen? Viele sagen, Protoss hätten momentan einen Vorteil in Multiplayer-Spielen. Denkst Du, alle drei Rassen haben noch die gleichen Chancen?
(o)frentic: Ich denke ja. Die Terraner sind zwar am schwersten zu erlernen, aber wenn man das im Griff hat, hat man durchaus Chancen. Bei den Zerg denk ich, daß die sich gar nicht so leicht spielen, wie sie aussehen; es ist nicht mehr wie früher, wo man mit Zerg alles über den Haufen stürmen konnte.

PC ACTION Und schließlich zu den Protoss. Viele Anfänger halten sie für eine Rasse, die nur für Profis etwas ist. Stimmst Du da zu?
(o)frentic: Auf keinen Fall. Meiner Meinung nach sind Protoss in den Grundlagen am einfachsten zu erlernen; bis man die letzten Feinheiten raus hat und all die verschiedenen Spells beherrscht, dauert es natürlich schon seine Zeit. Ich würde also einem Anfänger Zerg oder Protoss empfehlen.

PC ACTION Danke dafür, daß Du Dir die Zeit für dieses Interview genommen hast.

Age of Empires



Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill,
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

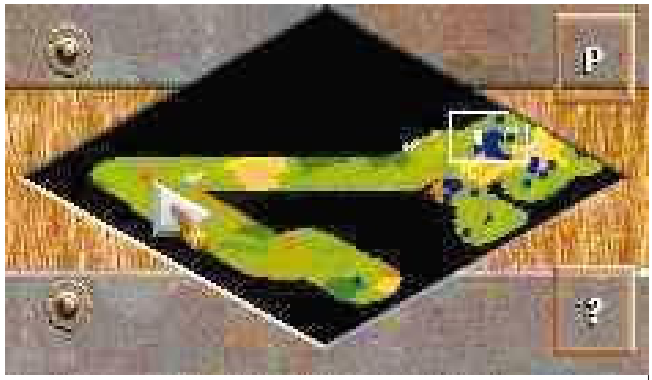
„Die AoE-Fangemeinde wächst unaufhaltsam. Die aktuellen Turniere (Masters, Fall of Rome) verzeichnen Rekordteilnehmerzahlen."



Das Lager wurde an einem Waldrand neben Elefanten und Gazellen gebaut. Etwas weiter entfernt gibt es eine Goldmine – eine gute Kombination für einen Bronzerush.

Age-of-Empire-Strategien

In der letzten Ausgabe wurde der Tool-Rush als erste der grundlegenden Strategien vorgestellt. Im Mittelpunkt der vorliegenden Ausgabe soll nun der Bronze-Rush stehen. Der Bronze-Rush vertraut darauf, daß Bronzezeit-Einheiten wesentlich besser sind als Jungsteinzeit-Einheiten, also allen früheren Einheiten weit überlegen sind. Unter diesem Aspekt gilt es, schnellstmöglich die Bronzezeit zu erreichen und keine Ressourcen in Steinzeit-Einheiten zu verschwenden. Die typischen Einheiten, mit denen bei einem Bronze-Rush angegriffen wird, sind in *Age of Empires* die Kavallerie (vor allem Yamato) und in *Der Aufstieg Roms* die Kamelreiter (vor allem Shang), da diese keine weiteren Aufwertungen (wie etwa das Rad) benötigen. Beim Spielstart wird zunächst ein Kornspeicher gebaut und mit sechs Dorfbewohnern (bei Shang genügen vier) die Nahrungsversorgung sichergestellt. Ein Dorfbewohner erkundet die Umgebung, und alle weiteren Dorfbewohner sammeln zunächst Holz (Häuser nicht vergessen!). Sobald das Holz für ein Lager beisammen ist, wird das Lager neben einem Wald und einer weiteren Nahrungsquelle (Speerfisch, Elefanten oder Gazellen) gebaut. Von nun an suchen alle bis auf drei Dorfbewohner nur noch Nahrung. Noch bevor man in die Jungsteinzeit wechseln kann, werden die ersten Beeren zur Neige gehen, und man sollte bereits das Holz für einen zweiten Kornspeicher gesammelt und einen geeigneten Standort erkundet haben. Es gilt, eine genügend starke Ökonomie aufzubauen, um nicht nur die Jungsteinzeit, sondern ohne weitere Verzögerung danach auch sofort die Bronzezeit erreichen zu können. Ich bevorzuge in *Age of Empires* 21 und in *Der Aufstieg Roms* 24 Dorfbewohner dazu, also mehr Dorfbewohner als bei einem Toolrush. Auf dem Weg in die Jungsteinzeit baut man eine Kaserne und läßt sieben Dorfbewohner Holz sammeln. Die anderen beschaffen Nahrung (die zweite Beerengruppe und Gazellen, Elefanten oder Speerfisch). Auf diese Weise gelingt es mit Erreichen der Jungsteinzeit, mit den Holzfällern die beiden erforderlichen Gebäude (Markt und Stall) zu bauen und in der Zwischenzeit die erforderlichen 800 Nahrungseinheiten für das Voranschreiten in die Bronzezeit anzusammeln. Sobald man auf dem Weg in die Bronzezeit ist, gilt es, vor allem die für die Produktion der Bronzezeit-Einheiten erforderlichen Ressourcen zu sammeln. Das ist vorrangig Nahrung und Gold. Außerdem wird ein Späher trainiert, um schon einmal die Position des Gegners zu erkunden. Man kann mit einem solchen Späher den Gegner auch sehr gut dabei stören, sich erfolgreich einzumauern, denn eine angreifende Armee würde durch Mauern zu lange aufgehalten, um den Überraschungseffekt für sich nutzen zu können. Schließlich sollte



Auf dem Weg nach Bronze wird die Karte mit einem Späher erkundet. Eine sinnvolle Vorgehensweise wäre, den Gegner auf der gegenüberliegenden Seite der Karte zu erwarten.

Die Clan-Szene

In unserer lockeren Reihe über die *Age of Empires*-Clan-Szene im Internet stellen wir heute einen österreichischen Clan vor.

Hades-Clan
http://aoe.brill.de/hades/

Mit Hades_Illusion hat dieser Clan einen deutschen *Age of Empires*-Meister, aber seine ganz besonderen Stärken entwickelt dieser Clan in seinen gemeinsamen Teamspielen. Aus den Screenshots nach jedem Spiel hat der Hades-Clan Mitte Juni 1999 eine beeindruckende Statistik zusammengestellt: Die Clan-Spieler Hades_Charon, Hades_Styx, Hades_Thor, Hades_Warlock und Hades_Falco spielten gemeinsam in der Zone 713 gewertete (rated) *Der Aufstieg Roms*-Spiele. Davon wurden 498 Spiele gewonnen und 215 verloren. Dabei wurden 158.220 feindliche Einheiten und 131.240 eigene Einheiten besiegt. Was könnte die großartige Erfahrung dieses Clans besser beschreiben?





Kavallerie und Kamelreiter sind ohne weitere Aufwertungen sofort in Bronze verfügbar. Erwartet man beim Gegner Kavallerie, empfiehlt es sich, selbst Kamelreiter zu trainieren.



Großangriff auf ein gut verteidigtes Weltwunder in Der Aufstieg Roms. Mit einem imposanten Aufgebot an Triremen und Kamelreitern könnte der Belagerer durchaus Erfolg haben.

auch noch die Lederrüstung für die Kavallerie entwickelt werden. In der Bronzezeit angekommen, ist es wichtig, bereits Nahrung und Gold für mindestens eine Kavallerieeinheit (*Age of Empires*) oder ein Kamel (*Der Aufstieg Roms*) zu haben und mit dieser sofort den Gegner anzugreifen.

Der 2-Fisch-Start

Der 2-Fisch-Start erlaubt es in *Age of Empires,* sich sehr viel schneller zu entwickeln. Entdeckt man zu Beginn des Spieles an einem nahen Ufer zwei Fischgründe mit einigen Bäumen oder gar einem Wald, so bringt ein Lager als erstes Gebäude gegenüber dem Kornspeicher ganz wesentliche Entwicklungsvorteile. Speerfischen ist in *Age of Empires* doppelt so schnell wie andere Arten der Nahrungsbeschaffung! Es genügt dann, vier Dorfbewohner fischen zu lassen (statt der sechs Beerenpflücker), mit dem Erfolg, daß dieser Spieler gegenüber seinem Gegner beim Start quasi 2 zusätzliche Dorfbewohner hat. Mit diesem Trick können Bronzezeiten unter zwölf Minuten erreicht werden.



Auch wenn keine anderen Ressourcen in der Nähe sind, bringt der 2-Fisch-Start erhebliche Startvorteile. Natürlich nutzt man später auch die nahen Einzelbäume.

3DAction-AoE-Liga

3DACTION.COM

Die 3DAction-Liga (http://3DAction.gametown.com) bietet für *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* zwei Leitern, auf denen die Spieler aufgrund ihrer Erfolge nach oben steigen. Sich im freundschaftlichen Wettkampf mit anderen guten Spielern zu messen, ist das Ziel der Spieler, die ansonsten natürlich noch der Spaß an spannenden *Age of Empires*-Zweikämpfen verbindet. Etwa 100 Spieler sehr unterschiedlicher Stärke verteilen sich auf die beiden Leitern. Da Einsteiger zunächst Spieler am unteren Rand der Leiter fordern, ist dieses Konzept auch für diejenigen Spieler interessant, die sich selbst noch nicht zur *Age of Empires*-Weltspitze zählen. Die größte Ehre jedes Spielers ist es, einmal in der Hall of Fame zu stehen, so wie beispielsweise die *Age of Empires*-Spielerlegenden James und fast_doc.

Porträt Ingo van Thiel

Ingo van Thiels Design-Tips für alle, die eigene Szenarios erstellen möchten, findet man unter http://Agers-Treff.de/aoe/allg_design-tricks.htm

Ingo van Thiel ist weltweit bekannt für seine erstklassigen *Age of Empires*-Szenarien und Kampagnen. Seine beiden besten Kampagnen sind auf der beiliegenden CD enthalten. Im Interview verriet uns Ingo, was für ihn die Faszination von *Age of Empires* ausmacht:



„Ohne den Editor hätte ich schon vor langem aufgehört, *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* zu spielen. Das Gute am Editor ist, daß man immer noch etwas Neues und Überraschendes damit machen kann. Es gibt noch einige Geheimnisse und Möglichkeiten, die keiner kennt – und es juckt mich, diese herauszufinden. Meistens experimentiere ich mit dem Editor herum und finde dann irgend etwas, was mich überrascht. Zum Beispiel ‚Nanu, ein blinder, lahmer Priester kann ja in ein Boot steigen!' Dann überlege ich mir, wie ich das am besten nutzen kann. Um diese Idee herum baue ich dann den Rest des Szenarios auf. Ich habe den Vorsatz, in jedem Szenario etwas Neues zu bringen, was noch nicht dagewesen ist. Meistens klappt das auch – wie gesagt, *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* bergen noch viele Geheimnisse … Tja, was den weiteren Aufbau eines Szenarios angeht … ich lege sehr viel Wert auf Map-Design – diesem Thema habe ich schon mal einen eigenen Artikel gewidmet. Es macht einfach viel mehr Spaß, auf einer schönen Karte zu spielen. Das kostet zwar wahnsinnig viel Zeit und Mühe, aber das ist es auch wert. Was ebenso wichtig wie Map-Design ist: Man muß von Anfang an testen, testen und nochmals testen. Es reicht nicht, mal eben etwas zusammenzukleistern und dann einen Freund durch das Szenario zu jagen: ‚He, Kumpel, guck mal für mich, ob man überhaupt eine Chance hat'. Ein guter Designer testet immer erstmal selbst."

User-Treffen

Vom 22. bis 24. Oktober 1999 treffen sich die *Age of Empires*-Online-Spieler in Aachen. Das Treffen ist offen für alle *Age of Empires*-Begeisterten. Aktuelle Infos und Anmeldung unter www.AgersTreff.de

Auf der Cover-CD

2 Age-of-Empires-Kampagnen: Die Tai Gun

Ingo van Thiel (siehe Kasten) stellte uns zwei *Age of Empires*-Kampagnen mittleren bis gehobenen Schwierigkeitsgrades zur Verfügung. Im Mittelpunkt stehen dabei die Tai Gun, ein fiktiver Fischer-Stamm, der sich u. a. gegen die übermächtigen Shang zur Wehr setzen muß.

Die~Tai~Gun.zip, Tai~Gun2(dt.).zip

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des Siedler-Onlineclubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der Siedler-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
26 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.s3club.de
mordred@s3club.de

„Im August findet endlich das erste SOC-Turnier statt. Ich freue mich schon, mich mit den Besten im direkten Vergleich zu messen ;o)"

Da bleibt kein Auge trocken – Statistischer Wirrwarr

Die Einführung eines Werkzeug-Wasserwerks in die *Siedler 3* war eigentlich nie vorgesehen, dennoch hat es sich hier ins Spiel eingeschlichen. Wie genau sich die Prozentzahl der Träger auf die Produktion von Wasserwerkzeugen auswirkt, konnte leider nicht ermittelt werden.

Auch konnte nicht festgestellt werden, welche Wirkung die Schwert-, Bogen- und Speerwunder haben. In Insider-Kreisen wurde lange hinter vorgehaltener Hand über diese streng geheime Spezialwaffe diskutiert. In Wirklichkeit handelt es sich aber einfach nur um einen kleinen Bug, der bei der Versionsnummer 1.27 zur Erheiterung beigetragen hat.

Die militanten Siedler – Die Bogenschützen

Durch seine immense Reichweite stellt der Bogenschütze eine tödliche Waffe für alle gegnerischen Armeen dar. Wenn man es schafft, seine Bogenschützen, die im Nahkampf wehrlos sind auf Distanz zu halten, können sie ganze gegnerische Armeen aufreiben.

Zehen Level-1-Bogenschützen benötigen nur knappe drei Sekunden, um einen Level-1-Schwertkämpfer unschädlich zu machen. Der große Vorteil hierbei ist, daß der Angreifer nicht einmal in die Nähe der Bogenschützen kommt.

Die Reichweitenvorteile gegenüber den anderen Waffengattungen machen ihn zu einem Muß bei der Turm- und Burgverteidigung. Als Gruppe können Bogenschützen zudem sehr erfogreich gegen größere Feindansammlungen eingesetzt werden. Hier empfiehlt es sich beispielsweise, eine Truppe Speerträger als Verteidigungswall vor den Bogenschützen zu postieren. Während die Speerträger durch ihre Panzerung lange gegen die gegnerische Armee aushalten können, schicken die Bogenschützen einen Gegner nach dem anderen ins Nirvana.



So ein Bug kann ganz schön raffiniert sein. Was ist denn das für ein Gebäudetyp?



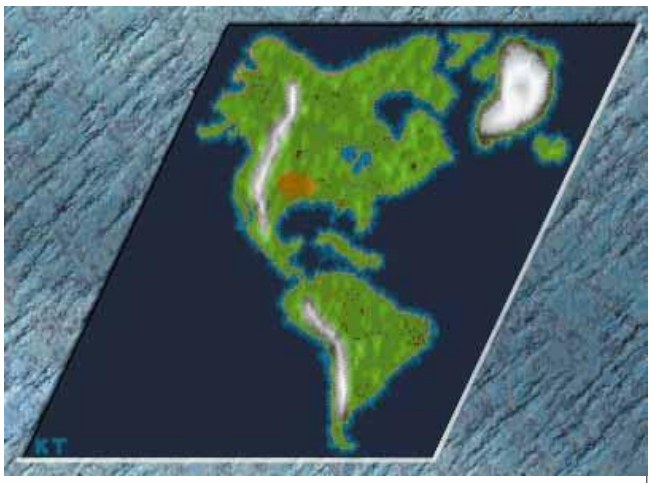
Kleiner Bug – große Wirkung. Hier ist alles durcheinandergeraten.



Bogenschütze	Level 1	Level 2	Level 3
Hitpoints	100	120	140
Angriffsschaden	5	6	7
Sek. pro Schuß	1,4	1,4	1,4
Reichweite	8-15	8-15	8-15
Geschwindigkeit	1	1	1

Die beliebtesten Multiplayer-Maps

Einen weiteren Beweis für die Liebe zu *Die Siedler 3* hat Knight Torsten angetreten. Auf seiner Amerika-Map kann man die Eroberung der neuen Welt nachspielen. Die Karte ist detailliert den Gegebenheiten Nord- und Südamerikas nach-



Wunderschön und detailliert. Diese Map ist ein wahrer Augenschmaus und obendrein noch sehr gut zu spielen.

empfunden. Es gibt für jedes Volk gute Bedingungen, und es lohnt sich wirklich, diese Karte einmal auszuprobieren. Sie finden sie auf der Heft-CD.

Schneller Siedeln durch Hotkeys

Wer sich ein Teil des hektischen Menügeklickes beim Spielen von *Siedler 3* ersparen will, kann dafür die Hotkeys nutzen. Die Tastaturbelegung ist logisch aufgebaut. Für das erste. Ober-Menü (Bau) sind die Tasten Q, W, E und R in der Reihenfolge für dieses Unter-Menü, also Gebäude für „Rohstoffe“, „Nahrungsmittel“, „Militär“ und „Verschiedene“ vorgesehen.



Das Bau-Menü wird mit den Hotkeys Q, W, E und R bedient

Für das zweite. Ober-Menü (Waren und Werkzeug) muß man eine Tastenreihe tiefer greifen. Mit A, S, D und F kann man so direkt in das Menü für „Lagerbestand“ (A), „Werkzeuge und Waffen“ (S), „Warenverteilung“ (D) und „Warentransport“ (F) gelangen.



Das wichtige Waren- und Werkzeug-Menü kann mit den Hotkeys A, S, D und F direkt ausgewählt werden.

Um einen schnellen Zugriff auf die Siedler-Einstellungen zu bekommen, muß wiederum eine Zeile tiefer gegriffen werden. Also bilden Y (Z bei englischem Tastaturlayout), X, C und V die Reihenfolge für das „Siedler-Menü“ („Anzahl der Siedler“, „Berufswahl“, „Rekrutierung“ und „Wunder“).



Einen schnellen Zugriff auf die Unterpunkte des „Siedler-Menüs“ bekommt man durch die Hotkeys Y, X, C und V.

Wenn man die Bildauflösung hoch- oder herrunterstetzen will, sind die Tasten F1 = (Auflösung 640x480), F2 = (Auflösung 800x600), F3 = (Auflösung 1024x768) hilfreich. Aber auch die Chatfunktion für den Multiplayer ist einfach mit den Hotkeys F5 (= Chat mit allen) und F6 = (Chat mit Verbündeten) regelbar. Im Einzelspielermodus bieten sich außerdem die „P“-Taste für eine Pause und der Hotkey „F12“; um eine Spielminute zu überspringen, an.

PC Action und SOC starten Siedler-3-Turnier

Auf der Homepage des SOC finden ab sofort in regelmäßigen Abständen *Siedler-3*-Turniere statt. Mitmachen lohnt sich in jedem Fall: Neben Ruhm und Ehre der Online-Community winken den Gewinnern lukrative Preise (Soundkarten, Grafikkarten, PC-Action-Freiabos). Nähere Informationen zu den kommenden Turnieren finden Sie auf der Homepage des Siedler-Online-Clubs (Info: http://www.s3club.de).

Auf der Cover-CD

Die Multiplayer-Map des Monats
amerika.zip

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Bei *Die Siedler3* sind im Multiplayer-Bereich mittlerweile 4 Ligabetriebe online. Derzeit spielen etwa 1.600 Siedler aus aller Herren Länder beim Siedler-Online-Club (Info: http://www.s3club.de) um den Titel TOP-SOC. Seit Dezember 1998 werden hier zwei Ligen angeboten, die „Knock-Out-Liga“ und die „Long-Play-Liga“. Im Juni hat auch BlueByte nachgezogen und zwei weitere Ligen eingeführt. Die eine richtet sich an Einzelspieler (1-on1-Liga) und die andere an die Clans (Clan-Liga). Info: http://www.siedler3.de. Sollte es bei den Spielen in den vier Ligen einmal ungerecht zugehen, kann man sich bei den jeweiligen Veranstaltern beschweren. Bei nachgewiesenem unfairen Spiel werden die entsprechenden Siedler angemahnt oder disqualifiziert.

BB-1vs1-LIGA TOP10

In der von BB initiierten 1vs1-Liga treten die Spieler – wie der Name schon sagt – allein gegeneinander an. Es gibt keine Punkteuntergrenze und dadurch viele Spiele, die kaum länger als 30 Minuten dauern.

Platz	Spielername	Punkte
1	Michael TK	10180
2	The Specialist	9929
3	The fastest Rusher	9662
4	Liesel	9530
5	Silvers	9414
6	Knight di Luca	9409
7	SPW Kiwi	9402
8	R n B	9329
9	Moya	9304
9	SOC Creepy	9304

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinem Clan die Ladder (Rangliste) erstürmen will, dem bietet sich die Clan-Liga an. Ein echtes Highlight ist es immer wieder, wenn diese Clans in Clanmatches aufeinandertreffen.

Platz	Clanname	Punkte
1	DS of Chulak	9329
2	Wussels	9181
3	Psychofamily	9021
4	SFA	8839
5	SOCioc	8731
6	The Great Gods	8661
7	Saurier Clan	8574
8	Knights	8448
9	Gallier	8382
10	4UBOX	8363

SOC-LP-LIGA TOP10

In der LP-Liga sind wieder alle Spielarten erlaubt – egal ob allein, im Team oder allein gegen 2 oder 3 Spieler. Aber ohne funktionierendes Wirtschaftssystem hat man keine Chance gegen die Aufbauprofis.

Platz	Spielername	Punkte
1	Aragon	218
2	Lemontree	210
2	NyKoN	210
4	Pontius Pilatus I	204
4	Mave	204
6	Mr Burns	200
6	Intercat	200
8	Kolumbus	198
8	Numerobis	198
9	Unbesiegbarus	197

SOC-KO-LIGA TOP10

Die Mutter aller S3-Ligen ist die KO-Liga des Siedler-Online-Clubs (SOC) hier spielen seit Anfang des Jahres mittlerweile knapp 1.600 Spieler um die Spitze. Der Sieger benötigt mindestens 1.600 Punkte.

Platz	Spielername	Punkte
1	Chaos	215
2	Creepy	206
3	Rephil	202
3	Sancho	202
5	Schippy	200
5	Ari	200
7	Paulchen	199
8	Cuppola	198
9	Knight Higher	197
9	NyKoN	197

Anno 1602



Unser Anno-1602-Experte Karel „Charlie“ Kaufmann versorgt Sie jede Ausgabe mit Neuigkeiten aus der Anno-Szene.

Karel 'Charlie' Kaufmann
30 Jahre, Student
kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de
http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann

„Ich arbeite gerade eifrigst an Lösungen zu den neuen Missionen des AddOns.“

Gerüchteküche: Die Eroberung der Neuen Welt?

Anno 1602 wird in den USA bei GT Interactive erscheinen. Die US-Version wird den *NINA*-Editor beinhalten und soll laut Sunflowers im August erscheinen. Auf der GTI-Homepage gibt es bereits Infos und ein Diskussionsforum zu *1602 A.D.*, doch fehlt nach Aussagen amerikanischer Fans eine großangelegte Werbekampagne, um *Anno* in den USA wirklich bekannt zu machen. Ohne gezielte Werbung ist ein Verkaufserfolg wie in Europa jedoch fraglich.

Im Namen des Königs

Die neuen Missionen des *Anno1602*-Add-Ons *Im Namen des Königs* bieten alle Features, die auch *NINA* bietet: Wassermühle, Vulkane und neue Inseln. Zwei Einführungskampagnen mit einfachen Missionen sollen Anfängern den Start erleichtern. Die Leveldesigner haben versucht, die Spiel-Elemente von *Anno* auf ganz neue Art in die Szenarios einzubauen. So gibt es Piratenfestungen, große Indianerstädte, viel Handel und in einer Mission sogar einen Indianer-Krieg. Die Kampagnen sind durch eine durchgehende Storyline miteinander verbunden, die sich in den exotischen Inselwelten widerspiegelt. Dazu kommen große und bessere Städte für die Computergegner, komplexe Aufträge und kniffflige Kommando-Unternehmen.

Anno-Leveldesigner im Interview

Im Namen des Königs! ist eine Zusammenarbeit zwischen Sunflowers, der COMPUTEC MEDIA AG und einigen Anno-1602-Spielern. Wie lief das Projekt genau ab?
Die anderen freien Mitarbeiter und ich waren für Story, Design und Beta-Testing der 40 neuen Levels verantwortlich. Alle fertigen Missionen wurden von uns mehrfach getestet, bevor sie schließlich zu einer letzten Qualitäts-Prüfung an Sunflowers gingen. Sunflowers hatte dadurch die Kontrolle darüber, daß nur hochwertige und lösbare Szenarien auf die CD kommen. Man wollte Bugs wie damals bei der Veröffentlichung von *NINA* auf jeden Fall vermeiden. Partner bei Sunflowers waren Jochen Bauer und Uwe Mathon, die auch für die Programmierung der neuen EXE-Datei verantwortlich sind, die es auch den Nicht-*NINA*-Besitzern ermöglicht, die Missionen ohne Einschränkungen mit allen Features von *NINA* zu spielen.

Das Add-On bietet 40 neue Missionen für Anno 1602. Was ist das Besondere an Euren Missionen?
Neue Szenarien für *Anno* und *NINA* findet man inzwischen überall im Internet. Leider fehlt es vielen an Originalität, Komplexität oder Atmosphäre. Genau genommen gibt es für *Anno* nur 7 verschiedene Missionsziele. Das ist nicht sehr viel, wenn man 40 Missionen zu designen hat. Wir haben deshalb viel Wert auf originelle Stories und exotische Inselwelten gelegt. Wie damals um 1600 in der Karibik gibt es Piratenfestungen, große Indianerstädte, Handelsstützpunkte, gut ausgebaute Plantagen und vereinzelt prunkvolle Großstädte. Der Handel mit Computergegnern, Piraten und Indianern spielt eine große Rolle. Aber nicht alle Missionen verlaufen friedlich: In einer Mission wird ein Außenposten von Indianern überfallen, in anderen muß man gezielt wichtige Inseln erobern oder als Kommandant eines Flottenstützpunktes gegen die Piraten vorgehen oder feindliche Truppen aus den eigenen Besitztümern vertreiben. Ist der Krieg vorbei, kommt die Zeit des Wiederaufbaus. Geld, Erz und Werkzeuge sind dabei meist nur knapp vorhanden. Besonders bei den Inselwelten haben wir viel experimentiert. Die drei Missionen der Einführungskampagne spielen zum Beispiel alle auf der gleichen Karte. Die Inseln bleiben gleich, doch die Städte und ihre Besitzer verändern sich. Aus einfachen Siedlungen werden mit der Zeit richtige Großstädte. Einsteiger können die vorgegebenen Städte studieren, um ihre Strategien zu verbessern. Hauptthemen sind Bevölkerung und Versorgung, Steuern und Bilanzen, die eigene Werkzeugproduktion, Monopol und Handel und schließlich der Aufstieg in den Adel (Aristokraten).

Abschließend ein kurzes Fazit ...
Das Entwickeln der Missionen hat uns viel Spaß gemacht, und wir hoffen natürlich, daß es den Käufern beim Spielen genauso geht. Das Add-On hat uns die Möglichkeit gegeben, die Missionen für *Anno* zu entwickeln, die wir schon immer gerne spielen wollten. Sunflowers war von unseren Szenarien begeistert.



Hier überfallen Indianer einen Außenposten.



Nach dem Krieg wird diese Stadt gerade wieder aufgebaut.



Dieses Fischerdorf liegt fast am Ende der großen Anno-Welt.



Hier wehren die tapferen Soldaten den Angriff feindlicher Einheiten ab.



Diese Stadt trifft gerade die letzten Vorbereitungen für eine Invasion.

Auf der Cover-CD

Die Singleplayer-Map des Monats
goldjagd.zip

Anstoss 2



Wolfgang Nothdurft berichtet aus dem Ascaron-Hauptquartier über die Fortschritte von Anstoss 3 und beleuchtet die A2-Szene.

Wolfgang Nothdurft
28 Jahre, Student
http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2/

„Ascaron drückt kräftig auf die Entwicklertube. Sieht so aus, als könnten wir tatsächlich im September in die neue Saison starten."



Die Stadien

Im Gegensatz zu *Anstoss 2* werden bei den Stadien nicht nur die Anzahl und Art der Plätze eines Blocks eingestellt, letztere können jetzt aus zahlreichen unterschiedlichen 3D-Bauteilen zusammengesetzt werden. So lassen sich mit dem entsprechendem finanziellen Background Traumstadien realisieren, die bisher selbst für Erstligaclubs außerhalb der Vorstellungskraft lagen. Damit bei größeren Umbaumaßnahmen nicht auf die vorhandene Kapazität verzichtet werden muß, wird *Anstoss 3* dem Spieler die Möglichkeit bieten, bis zu drei Stadien auf dem Vereinsgelände bauen zu können. Vor jedem Spiel muß dann entschieden werden, wo die nächste Begegnung stattfinden soll. Diese sehr ungewöhnliche Alternative wird aber nur für jene Clubs interessant sein, für die Geldsorgen endgültig der Vergangenheit angehören.



Hier sehen Sie die gewaltige Konstruktion der Arena von Sydney. Das kleinere Bild zeigt ein Stadionbauteil, dessen Architektur sich an das Mailänder Guiseppe-Meazza-Stadion anlehnt.

Vereinsgelände

Der Stadionperipherie kommt im dritten Teil der Managerserie große Bedeutung zu. Neben Würstchenbuden und Bierständen wird man dank der etwa 300 verschiedenen Ausbauobjekte genug Möglichkeiten haben, das Vereinsgelände nach Belieben zu gestalten und auch die Nebeneinkünfte zu steigern. Aber auch für das Wohl der Mannschaft kann mit neuen Gebäuden gesorgt werden. Eine optionale Rehaklinik verkürzt Verletzungsperioden der Stars und das Jugendinternat kann für eine gezieltere Ausbildung von Nachwuchskräften sorgen. Alle Ausbauobjekte können wie bei den bekannten Sim-Spielen frei auf dem Vereinsgelände plaziert werden. Um die nach und nach entstehende „Skyline" abzurunden, werden landes- beziehungsweise stadtspezifische Gebäude berücksichtigt.

Training

Die Trainingsgestaltung wird sich bei *Anstoss 3* nur geringfügig ändern. Wie bisher werden fertige Trainingswochen zur Verfügung stehen, die sich durch selbstentworfene Pläne ersetzen oder ergänzen lassen. Allerdings sollen die Auswirkungen der Trainingseinheiten wesentlich besser nachvollziehbar sein als bei *Anstoss 2*. Flexibler dürfte auch die Planung der Trainingslager ausfallen. So wird man über den Jahresterminkalender auch während der Saison den Zeitpunkt und die Länge des Trainingslagers bestimmen, zusätzlich aber auch Schwerpunkte festlegen und Belastungsparameter einstellen können.

Ascaron intern

Randnotiz: Anstoss 4 bereits angekündigt!

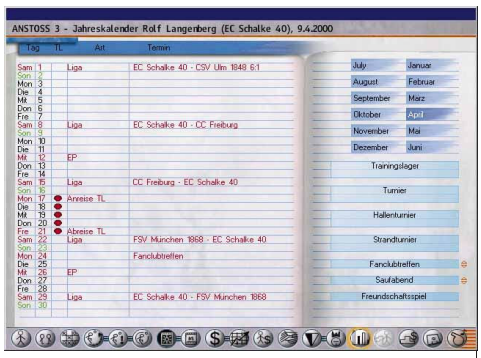


Gerald Köhler (rechts) überließ seinem Bruder Heiko die Unterlagen zum Anstoss-Projekt.

Nach 10 Jahren Anstoss-Management gab Gerald Köhler bekannt, daß er die Konzeption der Serie vor dem bereits geplanten viertem Teil abtritt. Als Creative Director wird er sich künftig um sämtliche in Planung befindlichen Ascaron-Titel kümmern. Neuer Konzeptautor von Anstoss 4, das hiermit offiziell angekündigt wurde, wird der 25jährige Heiko Köhler, Geralds jüngerer Bruder. Geralds Stellungnahme zur beruflichen Veränderung: „Da ich die Konzeptabteilung bei Ascaron übernommen habe, muß ich mich um mehrere Sachen kümmern und kann mich nicht mehr vollständig auf Anstoss konzentrieren. Das ist aber ein Fulltime-Job. Mein Bruder Heiko ist ein noch größerer Fußballfan als ich, der bekommt das bestimmt gut hin. Als kleines Abschiedsgeschenk machen Rolf und ich aber auf jeden Fall noch A3 und ein Add-On mit allen Euren Wünschen nach A3 fertig. Das wird dann schon ein kleiner Abschied … "



Das vereinseigene Gelände kann nach Belieben ausgebaut werden. Kleinere Trainingsplätze können später zu neuen Stadien mutieren.



Der Jahreskalender koordiniert Trainingslager und weitere Termine. Dieses Menü dürfte eines der wichtigsten Planungstools beherbergen.

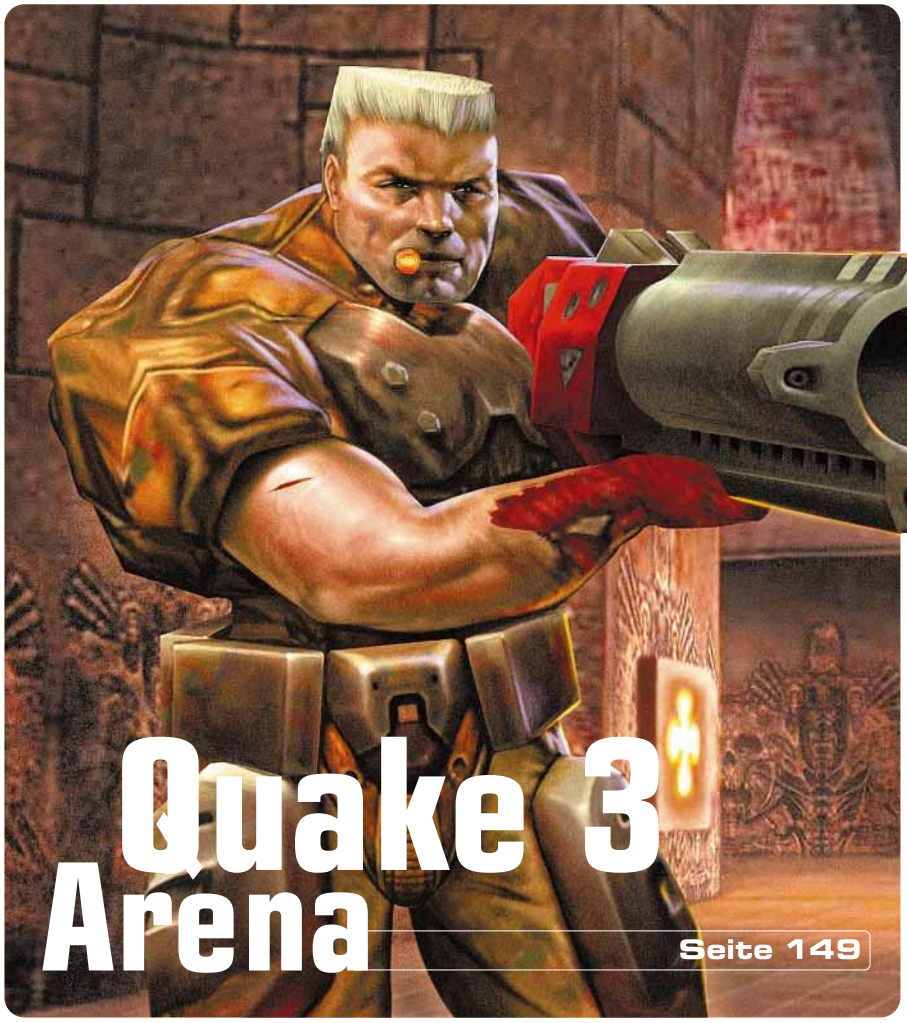
Auf der Cover-CD

Auf der CD finden Sie neue Fangesänge von Matthias „Mase" Seiffert und einen Trainingsplan von Stephan Smers.

PC ACTION

Spieletips

9/99



Quake 3 Arena

Seite 149

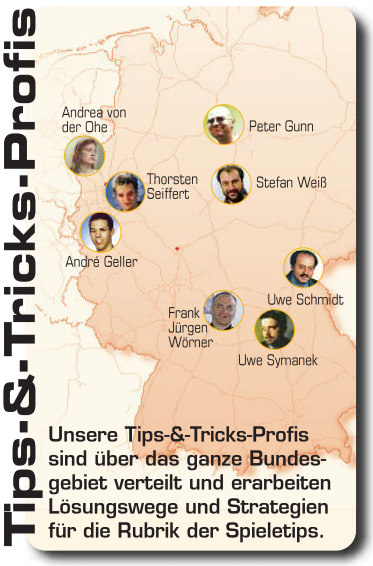
Ausgetrickst



Betatest mal anders ... Wie oft kauft man sich ein Spiel und ärgert sich anschließend über etliche Ungereimtheiten. Viele Spiele machen technische Probleme, andere wiederum machen durch spielerische Fehler einen schlechten Eindruck. Im Nachhinein wird dann gepatcht, bis die Schwarte kracht. id Software zeigt jedoch, daß es auch anders geht. Seit einigen Monaten ist nun bereits eine Testversion von Quake 3 Arena im Netz für jedermann zu haben – und zwar völlig legal und kostenlos. Die Version ist voll spielbar und dient der Softwareschmiede dazu, das Produkt bis zum endgültigen Veröffentlichungstermin technisch und spielerisch so gut wie möglich zu machen. Eigentlich eine geniale Idee: Hunderttausende von freiwilligen Betatestern weisen auf Fehler hin und haben Spaß dabei. Das Spiel ist bereits in der Betaversion dermaßen populär, daß einem erfolgreichen Verkauf des fertigen Produktes wohl kaum noch etwas im Wege steht. Wenn Sie sich mit anderen im Netz messen wollen, halten wir besonders für Einsteiger vier Seiten ausführliche Tips und Tricks zur Quake-3-Arena-Testversion bereit.

Florian Weidhase

Tips-&-Tricks-Profis



Unsere Tips-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Quake 3: Arena 149
Allgemeine Spieletips

X: Beyond the Frontier 153
Komplettlösung

Dungeon Keeper 2 157
Profitips

Dungeon Keeper 2 159
Komplettlösung

Outcast 167
Komplettlösung

Kurztips

Heroes of Might and Magic III. 176
Jagged Alliance 2 176
Lands of Lore III 176
Midtown Madness 175
Rollercoaster Tycoon 176
Star Wars Episode I:
Die Dunkle Bedrohung 176
Submarine Titans. 176

Thema Technik

Motherboards 177

Index

Spielename	Art des Tips	PC-Action-Ausgabe
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602	Komplettlösung	5/98, 6/98, 7/98
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Baldur's Gate	Allgemeine Tips	2/99
BattleZone	Komplettlösung	5/98
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tips	10/98
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tips	6/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tips	11/98
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Reign	Komplettlösung	12/97, 1/98
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	7/98
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	4/98, 5/98
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	7/98
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Mission CD	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	2/98, 3/98, 4/98
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	12/98
FIFA 99	Allgemeine Tips	1/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
Forsaken	Komplettlösung	6/98
Frankreich 98	Allgemeine Tips	6/98, 8/98
GP 500ccm	Allgemeine Tips	12/98
GrandPrix Legends	Allgemeine Tips	11/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tips	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tips	3/99
Mech Commander	Allgemeine Tips	8/98
Might & Magic 6	Allgemeine Tips	6/98, 7/98, 9/98
Motocross Madness	Allgemeine Tips	10/98
Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Nice 2	Allgemeine Tips	1/99
NHL 99	Allgemeine Tips	11/98
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tips	5/99
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Quake 3 Arena (Test)	Allgemeine Tips	9/99
Quest for Glory V	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Tips	12/98
Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tips	5/99, 6/99
Silver	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tips	3/99
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tips	8/99
Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
StarCraft	Komplettlösung	6/98, 7/98, 8/98
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Superbikes World Championship	Allgemeine Tips	4/99
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

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 und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tips@pcaction.de**



JETZT SAMMELN!!

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

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: COMPUTEC MEDIA ▌Leserservice ▌Roonstr. 21 ▌90 429 Nürnberg

Allgemeine Spieletips

Quake 3: Arena

Auch wenn das eigentliche Produkt noch nicht fertig ist – die Testversion von Quake 3 Arena erfreut sich größter Beliebtheit. Unsere Tips helfen besonders Anfängern weiter.

Jäger und Sammler – Den Level kontrollieren

Wer die Kontrolle über die verschiedenen Items (Health, Armor, Ammo) und Waffen der Levels hat, hat schon einmal einen entscheidenden Vorteil. Nimmt man ein Item auf, so verschwindet dieses für eine bestimmte Zeit. Wenn Sie wissen, wann die gewünschten Items nach der normalen Respawn-Zeit erscheinen, dann ist die Chance groß, diese Items auch zu bekommen. Seit der Version 1.06 läuft zumindest im FFA-Modus eine Uhr mit, im Team-Modus muß man aber immer noch ein gewisses Gefühl für die Respawn-Zeiten entwickeln, denn wer sitzt schon mit einer Stoppuhr vor dem Monitor. Normale Items wie Health, Armor, Armor Shards (also Teilpanzerungen) und Ammo brauchen 30 Sekunden. Andere Items haben eigene Respawn-Zeiten: Der Personal Teleporter braucht eine Minute, das Mega Health 45 Sekunden und das Quad Damage hat verschiedene Respawn-Zeiten, je nach gespieltem Level.

Armor – Gibt Handlungsfreiheit

Die Wirksamkeit von Armor wird oft unterschätzt – mit Armor können Sie Treffer besser wegstecken und dadurch länger leben. Wird man getroffen, so absorbiert das Armor zwei Drittel des Treffers. Ohne Armor würden sie mit 10 Healthpunkten den Löffel beim nächsten Treffer mit Sicherheit abgeben. Haben sie jedoch 100 Healthpunkte und 100 Armorpunkte, wenn sie von 90 Hitpunkten getroffen werden, so haben Sie nach diesem Treffer noch 40 Armorpunkte und 70 Healthpunkte und damit eine wesentlich bessere Voraussetzung für einen Gegenangriff. Besonders bei Duellen ist die Panzerung unabdingbar. Schon ein einzelnes Armor Shard und 100 Healthpunkte läßt Sie einen direkten Treffer von der Railgun überleben. Maximal sind 200 Armorpunkte möglich, haben Sie mehr als 100 Armorpunkte, so reduziert sich die Zahl in kleinen Schritten, bis sie 100 Armorpunkte erreicht.

In *Quake 3: Arena* gibt es die verschiedenen Armortypen:







Diese ersetzen sich nicht gegenseitig, sondern werden beim Aufnehmen addiert.

Health Packs – Magische ambulante Heilung

Gesundheit ist ebenso wichtig wie Panzerung. Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, sich medizinisch zu versorgen: gelbe Kugeln (25 Healthpunkte), rote Kugeln (50), grüne Kugeln (5) und die blaue Mega Health Kugel (100).
Die beiden letzten Kugeln können Ihnen mehr als 100 Healthpunkte verschaffen – die gelben und roten Kugeln liefern dagegen maximal 100 Healthpunkte. Haben Sie mehr als 100 Healthpunkte, so reduzieren diese sich genau wie beim Armor in kleinen Schritten.









Die Kraft der drei Schmerzen: Das Quad-Damage ...

... ist sicherlich das stärkste Item in *Quake 3: Arena*. Bestimmt hat id-Software einfach den Namen des Items aus ihren anderen Spielen übernommen, denn in *Q3A* verdreifacht das Item die Treffer nur, während es sie üblicherweise vervierfachte. Haben Sie das Quad-Damage aufgenommen, so verursacht jeder Treffer, jeder Schuß und jeder Schlag dreimal soviel Schaden. Das Quad-Damage behält man 30 Sekunden lang – in denen man natürlich versucht, so viele Gegner wie möglich aufzutreiben, denn mit diesem Item sind sie zwar nicht unsterblich, aber verdammt zerstörerisch unterwegs. Wie lange Sie noch Zeit haben, bis Sie wieder nur mit normaler Stärke um sich schießen, wird in der Statuszeile rechts unten dargestellt, sobald man das Item aufnimmt. Die Respawn-Zeit hingegen hängt vom Level ab: in q3test2 dauert es ganze zwei Minuten, im q3test2 nur 45 Sekunden (in der neuen Tourney Map ist es nicht vorhanden), bis das Quad-Damage wieder erscheint. Sie verlieren das Item, wenn Sie getötet werden, und jeder andere kann es aufnehmen – allerdings kann der Aufnehmende das Item dann nicht die vollen 30 Sekunden nutzen, sondern abzüglich der Zeit, die es der Vorbesitzer bereits getragen hat.



Teleporter – Holt mich hier raus!



Zur Zeit ist der Personal Teleporter das einzige zusätzliche Item. Dieses können Sie auch nur einmal aufnehmen und dann benutzen. Der Teleporter bringt Sie an eine zufällige Stelle im Level. Sehr nützlich ist er, um einer brenz-



ligen Situation zu entfliehen – wenn beispielsweise die Munition knapp wird. Dazu muß man die USE-Taste natürlich möglichst praktisch belegen, so daß man nicht lange nach der Taste zum Benutzen des Teleporters suchen muß. Natürlich ist es etwas feige, sich einfach aus einem Zweikampf zu stehlen – aber warum soll man die Möglichkeiten, die man hat, nicht nutzen?

Das Gras wachsen hören können muß man nicht …

… aber die Geräusche des Spiels zu kennen und unterscheiden zu können, ist ein wichtiger Teil Ihres Erfolges gegenüber Ihren Kontrahenten. An Geräuschen können Sie erkennen, wo sich Gegner verstecken und welche Items sie aufnehmen. Springen und das folgende Aufprallen auf dem Boden beispielsweise macht eindeutig identifizierbare Geräusche. Natürlich hören andere Ihre Geräusche auch – wenn Sie also ein bestimmtes Item aufnehmen, weichen Sie danach vom normalen Weg ab. So können Sie andere Spieler in die Irre führen und vielleicht sogar überraschen. Bewegt sich ein Spieler nach dem Aufnehmen eines Items eine bestimmte Zeit, so läßt sich ganz gut abschätzen, wie weit er gekommen ist. Schießen Sie einfach ein paar Rockets in die entsprechende Richtung – hat sich der Gegner beim Aufnehmen des Items unbeobachtet gefühlt, so ist er kurz danach vielleicht damit beschäftigt die Waffe zu wechseln – ein idealer Moment für einen Überraschungsangriff. Wartet man an einer bestimmten Stelle ab und erscheint der Gegner auch nach der geschätzten Zeit nicht, so sollte man schnellstens verschwinden, denn nun hat der Gegner Sie möglicherweise bemerkt und versucht seinerseits, Sie zu überraschen. Wenn Sie in einen Kampf geraten, so ist hat eines oberste Priorität: Bewegung. Bleiben Sie niemals stehen, aber laufen sie auch nicht schnurstracks von Ihrem Gegner weg – beides bietet dem Gegner ein ideales Ziel. Drehen Sie sich im Kreis um den Gegner herum, indem Sie die Tasten „Strafe Left“ und „Strafe Right“ betätigen und gleichzeitig mit der Maus Ihr Ziel im Fadenkreuz halten – diese Technik wird auch „Circle Strafe“ genannt, und ist sehr effektiv.

Höher, schneller, weiter, besser

Versuchen Sie außerdem zu springen, Haken zu schlagen (wenn sie schon weglaufen müssen) und das Auge niemals vom Gegner zu lassen. Benutzen Sie außerdem den schon aus anderen Spielen bekannten Rocket-Jump, um größere Entfernungen schneller und für andere überraschend zu überwinden. Dazu zielen Sie einfach direkt auf den Boden, feuern eine Rakete ab und drücken gleichzeitig die Leertaste zum Springen. Wenn Sie dazu gleichzeitig laufen oder seitwärts „strafen“, erreichen Sie mehrere Dinge: Eine höhere Geschwindigkeit als die Sprungeschwindigkeit Ihrer Gegner. Eine wesentlich größere Reichweite. Und während die Gegner sich noch von der Explosion Ihrer



Was für „alte Hasen“ schon längst zum Standardrepertoir gehört, versetzt Anfänger in Staunen – Der Rocketjump.

Rocket erholen, erreichen Sie eine Höhe, aus der dann sofort mit der nächsten Rakete nachgesetzt werden kann. In der Luft ist es auch bedingt möglich, sich zu bewegen, um beispielsweise entlegene Absätze zu erreichen. Da diese Technik einige Healthpunkte kostet, sollten Sie zuvor (und nachher) für einen angemessenen Gesundheitszustand sorgen. Dieser Rocket-Jump bedarf viel Übung, bevor er im richtigen Kampf eingesetzt werden kann.

Und noch einen Tip, wenn es wirklich eng wird und Sie sich zurückziehen müssen: Laufen Sie rückwärts. So haben Sie den Gegner im Auge und können seinen Angriffen gegebenenfalls ausweichen. Wenn Sie dazu noch springen, wird es schwerer, Sie zu treffen. Und nicht zuletzt können Sie selbst aus dieser Position das Feuer auf Ihre Gegner eröffnen.

Die Tourney Map:

Neu ab Version 1.06 ist die für Duelle konzipierte Tourney Map. Sie enthält kein Quad Damage, kein Red Armor und nur wenige Waffen. Um hier zu gewinnen, gilt es, Waffen schnell zu erobern – im unteren Bereich den Rocket Launcher, hinter dem Teleporter die Lightning Gun, die Shotgun in einer der Ecken. Wenn man diese schon einsammelt, sollte man auf dem Weg nicht die Yellow Armor, auf dem Steg in der Nähe der Lightning Gun und auf der Plattform in der obersten Etage vergessen. Regelmäßig den Rocket-Launcher-Platz observieren, auf Camper hinter dem Teleporter achten und das knapp gehaltene Health einsammeln, und schon ist das Match so gut wie gewonnen.

Die Waffen im Überblick

Gauntlet – die handliche Kreissäge, nicht nur Notwaffe

Wenn die Munition erst einmal verballert ist, bleibt der Versuch,



Hier finden Sie neben dem Rocketlauncher und der gelben Rüstung auch noch das Portal zur Lightning Gun.



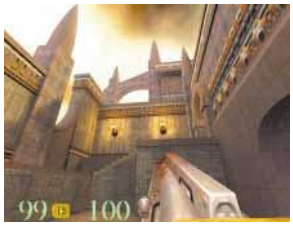
Die Lightning Gun und die gelbe Rüstung sind beliebte Objekte. Bei mehr als sechs Spielern wird es hier eng.



mit der Säge noch einigen Schaden anzurichten.
Oft wird dieses Sägewerk im Taschenformat unterschätzt, der Gauntlet eignet sich beispielsweise, um die Quad-Damage Position in q3test2 zu erobern.

Machine Gun – Schnell und hartnäckig

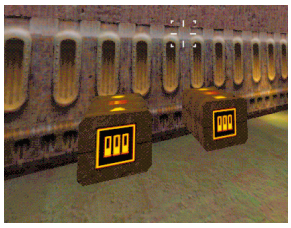




Die Startwaffe, gut genug, um sich aus Schwierigkeiten zu befreien, aber nur sehr bedingt als Zweikampfwaffe geeignet. Da sie für direkte Treffer sorgt, ist sie dort geeignet, wo Explosivwaffen nur wenig bewirken – um Gegner in der Luft zu erwischen.
Anzahl Startmunition: 100 Bullets
Maximale Munition: 200 Schuß
Munitionstyp: Bullets
Feuerrate: Hoch
Wirkungsgrad: 8 Trefferpunkte

Shotgun – Tontaubenschießen





Langsame, aber effektive Waffe, im Nahkampf sorgt sie für schwere Treffer, doch erst in Kombination entfaltet sich ihre wahre Wirkung. Eignet sich ideal, um „Einsatzlücken“ des Raketenwerfers auszubessern, und ist auch auf Entfernung trotz stark verminderter Wirkung nicht zu verachten.
Anzahl Startmunition: 10 Shells
Maximale Munition: 200 Schuß
Munitionstyp: Shells
Wirkungsgrad: 10 Schrotkörner, jedes mit 10 Trefferpunkten

Rocket Launcher – Beste Chance bei Bodenzielen





Der Rocketlauncher ist wohl die meistgeliebte 3D-Shooter-Waffe. Kein Wunder, die Wirkung ist verheerend und der Einsatz so simpel wie effektiv. Optimale Auswirkungen bei Ansammlungen von Gegnern, da durch den Splash-Damage-Radius selbst nicht angepeilte Gegner ihren Teil abbekommen. Im Nahkampf ist ein Sprung zurück zu empfehlen, um nicht selbst Schaden zu nehmen.
Anzahl Startmunition: 10 Raketen
Maximale Munition: 200 (jede Box enthält 5 weitere)
Munitionstyp: Rockets (Raketen)
Wirkungsgrad: 120 Trefferpunkte bei direktem Treffer. Eigenschaden (bei Splash Damage) Maximal 45 Punkte, das heißt, mit 45% Health sollte man den Finger vom Abzug lassen, wenn der Gegner direkt vor einem steht.

Plasma Gun – Laut, schnell, vernichtend

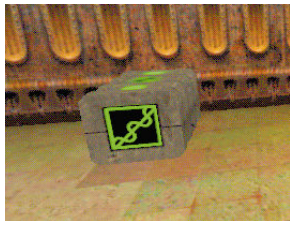




Die Waffe zum „Aufräumen“, durch geschicktes Sperrfeuer läßt sich nicht selten ein ganzer Schwarm von Gegnern in wenigen Sekunden beseitigen. Man sollte dabei jedoch weder dem Gegenüber noch Wänden zu nahe kommen, denn die Geschosse entfalten in direkter Nähe eine weniger angenehme Streuwirkung.
Anzahl Startmunition: 50
Maximale Munition: 200 Schuß
Munitionstyp: Energy Cells
Wirkungsgrad: 20 Trefferpunkte
Eigenschaden (bei Splash Damage): 7-15 Punkte

Railgun – Geliebt – Gehaßt





Sehr langsame, aber dafür umso wirksamere Waffe. An ihr scheiden sich die Meinungen der „professionellen“ Spieler. In der Hand eines geübten Spielers schafft sie es, die Wirkung des Raketenwerfers in den Schatten zu stellen. Ein direkter Treffer auf einen ungepanzerten Gegner ist endgültig, deshalb immer Armor sammeln! Um mit der Railgun Erfolg zu haben, bedarf es sehr viel Übung (am besten in q3test2 im Sprung zielen üben).
Anzahl Startmunition: 5
Maximale Munition: 200
Wirkungsgrad: 100 Trefferpunkte
Munitionstyp: Slugs

Lightning Gun – vom Blitz getroffen





Nie die Strahlen kreuzen? Auch wenn es so aussieht wie bei *Ghostbusters*, bei *Q3A* darf man die Strahlen ruhig kreuzen. Die Lightning Gun ist nur in der Tourney Map zu finden und ein wahres Energiebündel, wenn man es versteht, damit zu zielen. Nachteil: Der Strahl versperrt stark die Sicht, und man neigt dann dazu, stehenzubleiben (womit man ein gutes Ziel abgibt). Hier gilt es also, im Lauf zielen zu üben.
Anzahl Startmunition: 100
Maximale Munition: 200
Munitionstyp: Lightning Munition



Die wichtigsten Deathmatch-Tips im Überblick:

Alles, was man kriegen kann.

Was man selbst aufnimmt, kann der Gegner erst einmal nicht haben, also alles nehmen was man findet, selbst wenn es nicht benötigt wird.

Always run!

Im Deathmatch ist es zu empfehlen, „always run“ zu aktivieren. Als „gehender“ Gegner ist man ein einfaches Ziel und somit meistens chancenlos. Ducken sollte vollständig vermieden werden, es bremst aus und macht unbeweglich.

Circle Strafe

Die Basis, um im Zweikampf erfolgreich zu sein, „Circle Strafe“ (Details siehe oben), ermöglicht es, Projektilen auszuweichen und gleichzeitig den Gegner im Visier zu behalten. Die aktive Verteidigung schlechthin.

Springen und Haken schlagen

Wenn man schon fliehen muß, dann sollte man dem Gegner kein leichtes Ziel bieten, Kombinationen von Sprüngen und Haken erhöhen die Wahrscheinlichkeit des Überlebens. Feuert der Gegner mit der Railgun, sollte man lieber auf Sprünge verzichten – sie geben Zeit zu Zielen.

Wachsam wie ein Raubtier

Professionelle Spieler wissen exakt, welches Objekt welches Geräusch verursacht und wo es aufgenommen wurde. Prägt man sich die Töne ein, kann man den Status des Feindes exakter abschätzen und ihn besser aufspüren.

Gutes Timing

Jedes Objekt erscheint nach einer bestimmten Zeit neu. Je genauer man weiß, wieviel Zeit bis zum Neuerscheinen des Items vergeht, desto wahrscheinlicher ist es, daß man es vor dem Gegner aufnimmt. (Manche Profis zählen sogar beim Spielen mit.)

Die Kombikiste & Splashdamage

Nicht immer ist es sinnvoll, mit dem Raketenwerfer zu schießen. Damit auf die Füße zielen, ist häufig ratsamer, als direkte Treffer zu versuchen. Mit zwei Raketen auf die Füße ist die Wahrscheinlichkeit eines Frags höher, als wenn man zwei Raketen am Gegner vorbeischießt. Gerade im Duell ist es empfehlenswert, Waffen zu kombinieren, man kann den Gegner in der Luft mit der Shotgun beschädigen und, bevor er landet, zum Raketenwerfer wechseln und ihm den Rest geben. Dazu sollte man die Waffen schnell wechseln können, es muß hierfür also gut überlegt sein, auf welcher Taste die wichtigsten Waffen zu finden sind.

No camping zone

Campen (an einer Stelle lauern und auf den Gegner warten) ist nur zu empfehlen, wenn man es perfekt beherrscht, Projektilen auszuweichen, denn anderenfalls wird man ein leichtes Ziel. Gute Camping-Positionen sind am oberen Rocketlauncher in q3test1 (Bild 1) und auf der Railgun-Plattform in q3test2 (Bild 2). In der Tourney Map sind wenige geeignete Camp-Positions, da der Level zu allen Seiten offen ist. Will man wirklich den ersten Platz ergattern, sollte man vom Campen absehen, die Wahrscheinlichkeit, im offenen Kampf mehr Gegner zu erwischen ist einfach höher.

one on one

Im Duell sollte man es vermeiden aggressiv und offensiv zu spielen, hier lieber permanent den eigenen Status überwachen und den Level ablauschen um den Gegner dann an unerwarteter Stelle zu überraschen. Was das Durchlaufen des Levels anbelangt, ist es ratsam, sich keine Gewohnheiten anzueignen. Ständig wiederkehrende Verhaltensweisen machen berechenbar und mindern die Überlebenschancen.

Teammode

Im Team muß man nicht nur auf sich aufpassen, sondern auch auf seine Mitspieler, es gilt, wichtige Positionen (Quad Damage, Rocket Launcher) im Level abzusichern – ein Team zu bilden. Egoismus führt hier zu nichts. Items wie Health, Munition und Waffen sollten für diejenigen Teammitglieder liegengelassen werden, die sie am nötigsten brauchen.

FFA – Free for all – Jeder gegen jeden

Im Modus „Jeder gegen jeden“ empfiehlt es sich, aggressiv und schnell zu spielen, Auflauern und Lauschen ist hier kaum noch möglich. Im FFA zählt es, so schnell wie möglich die stärkste Waffe zu bekommen, am besten gepanzert zu sein und dabei trotzdem nicht den Überblick zu verlieren. Sie sollten auch feuern, wenn Ihnen nur die Machinegun zur Verfügung steht, weil viele Gegner bereits angeschlagen und somit ein leichtes Ziel sind.

Denis und Thomas Möller –
The innocent Crew (www.tic.de)
Clan Ocrana (www.ocrana.de)



Gute Camping-Position in q3test1: Beim oberen Rocketlauncher (hinter der Treppe) hat man einen idealen Überblick.



Gute Camping-Position in q3test2: Auf der Plattform kann man in aller Ruhe nichtsahnende Gegner anvisieren.

Komplettlösung

X: Beyond the Frontier

THQ tritt mit X: Beyond the Frontier das Erbe vom Spieleklassiker Elite an. Allgemeine Tips, eine detaillierte Sternenkarte und die komplette Lösung der Handlung helfen Ihnen im All weiter.

Allgemeine Tips:

Wie soll ich anfangen?

Zu Beginn sollten Sie ein Sonnenkraftwerk suchen und anfliegen. Bei den Teladi sehen sie wie ein Schloß mit vier Türmen aus. Sobald das Ziel erfaßt ist, kann man mit Taste I nachprüfen, ob das Sonnenkraftwerk viele Energiezellen auf Lager hat. Kaufen Sie auf der Station Energiezellen und „verticken" Sie diese in anderen Systemen. Erweitern Sie zudem in den Handelsstationen so schnell wie möglich Ihren Laderaum auf 50.

Wieviel Laderaum ist überhaupt sinnvoll?

Mehr als 120 benötigen Sie eigentlich nicht. Lediglich am Anfang ist es notwendig, einen größeren Laderaum zu haben, da man dann noch viel umherfahren muß, um Geld zu verdienen.

Was kaufe ich am besten im ersten Sektor?

Im Teladi-Profitbrunnen sollte man zuerst Energiezellen in Sonnenkraftwerken kaufen und an die Sonnenblumenölfabriken verkaufen. Das macht man einige Male, und schon kann man den Kredit zurückzahlen.

Was braucht man, um ein konkurrenzfähiges Schiff zu haben?

Alpha-Laser sind wichtig, und ein besseres Schild ebenfalls.

Was sind gute Einkaufspreise?

Der Preis einer Energieeinheit in einem Sonnenkraftwerk unter 10 ist ein guter Einkaufswert, der Verkaufswert größer 20 in einer beliebigen anderen Station ist ein guter Verkaufswert. Allgemein gilt: Der Preis jeder Ware auf einer Raumstation richtet sich ausschließlich nach der Menge im Lager dieser Station.

Wie miete ich einen Frachter?

Sie müssen in ein System, in dem es ein Schiffswerk gibt. Auf der N-Karte erkennen Sie einen Frachter am kleinen Quadrat. Funken Sie ihn an und mieten ihn für einen Transport. Einfach noch einmal anfunken, und die Fracht wird vor Ihrer Nase abgeworfen.

Kann ich mit dem Anfangsschild eigentlich was anfangen?

Der Anfangsschild der Teladi ist zwar gut gemeint, aber sehr schwach. Außerdem könnte man statt dessen lieber Credits vertragen. Verkaufen Sie das Schild also im Ausrüstungsdock. Seien Sie dann jedoch vorsichtig: Wenn Sie zu lange ohne Schild im Turbo-Modus fliegen, kann Ihr Schiff zerbersten.

Wie verdiene ich schnelles Geld?

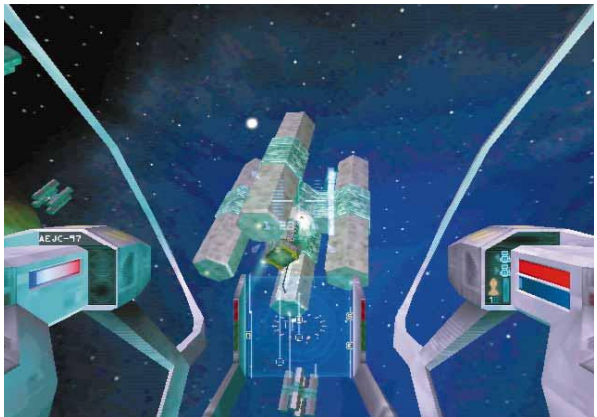
Zu Beginn sollten Sie erst Energiezellen, dann Rasteröl zur Raketenwerft bringen, um Geld zu verdienen. Gute Geschäfte macht man auch in Ceos Bukzoid. Siliziumscheiben zwischen Siliziummine und Raketenfabrik „umherzuschiffen", bringt pro Einheit Scheiben bis zu 70 CR Profit. Bei einem Frachtraum von 50 macht das im Idealfall rund 3.500 CR Gewinn.

Wo soll ich ein SKW aufstellen?

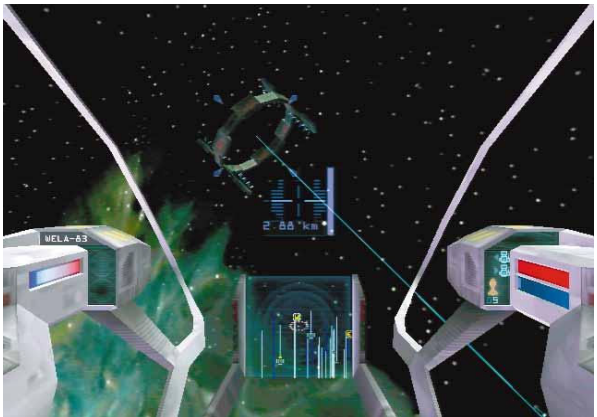
Am besten direkt neben einer Kristallfabrik. Fliegen Sie einige Male hin und her, füllen Sie das SKW mit Kristallen auf, und dann können Sie sich erst einmal um die Hauptstory kümmern. Wenn Sie zurückkommen, wird Ihnen der Profit hold sein.

Wann soll ich den Kredit zurückzahlen?

Lassen Sie sich mit der Tilgung etwas Zeit. Zahlen Sie erst, wenn Sie weit mehr als die 3.500 CR haben, damit Sie nicht wieder bei Null anfangen müssen.



Der Schlüssel zur großen Welt sind die Sonnenkraftwerke. Kaufen Sie auf der Station Energiezellen und verkaufen Sie diese wieder auf anderen Stationen, um Profit zu machen.



Mit dem Navigationssystem können Sie anhand der aus dem Raster führenden Linien schnell die Sternentore orten, ohne groß auf der Karte nachsehen zu müssen.



Was soll ich mir in welcher Reihenfolge zulegen?
Ganz am Anfang sollte man sich um eine Laderaumerweiterung kümmern. Da man zu Beginn fast ausschließlich handelt und nur in seltenen Fällen kämpfen muß, sind Laser auch erst einmal nicht so wichtig. Kaufen Sie stattdessen lieber Schilde. Legen Sie sich anschließend schnell das Navigationssystem und anschließend den Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb zu, um Ihre Ausflüge zu beschleunigen.

Wo gibt es den Autopiloten?
Bei den Paraniden in Imperators Graben.

Wo gibt es das 25-MW-Schild?
Im Ausrüstungsdock der Split.

Wo ist ein Docking Computer?
Die Ausrüstungsdocks der Paraniden führen den beliebten Andockcomputer.

Wo gibt es die Hornisse?
In den Ausrüstungsdocks der Paraniden (Paranid Prime, Priesters Gnade) oder in der Raketenfabrik in Paranid Prime.

Und der Ecliptic-Projektor?
Den Projektor bekommt man im System „Wolken des Atreus“ (bei der Piratenbucht).

Die Paraniden und die Split lassen mich nicht an ihren Stationen andocken!
Beide Völker stehen Ihnen zu Anfang nicht freundlich gegenüber. Um in der Gunst zu steigen, müssen Sie Feindschiffe (Piraten und Xenon) den Sektoren dieser Völker abschießen.

Wo finde ich die Schilde?
5 MW gibt's bei Ceos Buckzoid und Firmenstolz, ebenfalls bei Paranid Prime und Imperators Graben. 25 MW bei Familie Whi und im Sektor Familienstolz.

Wo kriegt man all die Frachter her?
Wenn Sie eine Fabrik wie ein Computerwerk kaufen, müssen Sie auf der Fabrik landen. Dort können Sie dann Frachter und Raumschiffe kaufen. In Sonnenkraftwerken gibt es keine Option, Frachter zu kaufen.

Wo bekommt man die Sinza-Boost-Erweiterungen?
Im Ausrüstungsdock bei Drei Wolken kann man die Erweiterung erwerben.

Wo gibt es den 125er Schild?
Im freien Handel ist er gar nicht zu erwerben, sondern Sie erhalten ihn am Ende des Handlungsstranges als Belohnung.

Brauche ich einen Docking-Computer?
Im Prinzip nein. Sie können auch alles manuell machen. Der Docking-Computer richtet sich nicht erst lange aus, sondern Sie befinden sich nach Drücken der D-Taste direkt in der Station – das spart viel Zeit.

Wozu brauche ich das Digitale Sichtverbesserungssystem?
Mit dem Sichtverbesserungssystem können Sie an Objekte heranzoomen und so auch die schwer erkennenbaren Gegnerschiffe lokalisieren. Außerdem erleichtert das System zu Anfang die Navigation erheblich.

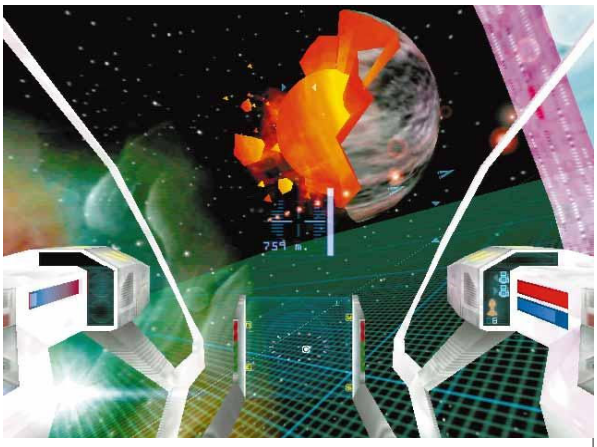
Sternenkarte des X-Universums

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	Königstal	Rolks Reich	Königin Hügel	Menelaus Grenze	Ceos Buckzoid	Teladi Profit	Familie Whi	
1	Drei Welten	Energie-zirkulum	Antigone Memorial	Rolks Loch	Profitloch	Profitbrunnen	Familie Zein	
2	Wolkenbasis NW	Herons Nebel	Rotes HQ	Wolken des Atreus	Raumkraut Graben	Großer Profit	Tauruks Stolz	Familienstolz
3	Ringo Mond	Argon Prime ZERSTÖRER	Energielinie	Feindlicher Sektor Kraftwerke	Feindlicher Sektor	Blauer Profit	Chins Feuer	Chins Wolken LOGBUCH
4	Roter Schein	Heimat des Lichts	Trantor	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor	Ceos Geist	Familie Chin	
5	Wolkenb. Gonertempel	Erzgürtel	Wolkenbasis SO	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor zerst. Tor	Firmenstolz	Thuruks Bart	
6	Minen des Imperators	Paranid Prime	Priesterringe	Priesters Gnade	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor MO	Feindlicher Sektor	
7		Imp. Grenz-bezirk	Herzogsreich	Imperators Graben				

Legende:
- Argonen
- Split
- Boronen
- Teladi
- Paraniden
- Piraten
- Werft
- Ausrüstungs-dock
- Träger
- Keine Verbindung zwischen den Sektoren



Werden Sie von vielen Schiffen gleichzeitig angegriffen, kann es schon mal sinnvoll sein, in die Externansicht zu wechseln.



Bei der „Ausfahrt“ aus einer Station sollten Sie aufpassen, um nicht anzuecken, da dies als Kampfhandlung angesehen wird.

Was mache ich mit einer Polizeilizenz?

Als anerkannter Sheriff erhalten Sie für jeden Abschuß eine Belohnung. Lohnt sich erst später, wenn Sie problemlos Xenon vom Himmel holen. Vorischt: Die Lizenz gilt nur für das jeweilige Volk und wird beim kleinsten Verstoß wieder entzogen.

Warum kauft niemand meine Energiezellen?

Es müssen immer sechs Kristalle in der Fabrik sein. Plazieren Sie die Fabrik in der Nähe eines Sprungtores. Es kann bis zu zwei Stunden dauern, bis die Frachter Ihre Fabrik ausfindig machen, also Geduld.

Wie kann ich Minen auf Asteroiden plazieren?

Suchen Sie sich einen Felsen, fliegen Sie bis auf einen Kilometer heran und richten Sie Ihr Schiff auf ihn aus. Nun einfach abladen!

Mit welcher Ausrüstung kann ich in den ersten Kampf ziehen?

Zwei 5-MW-Schilde und wenigstens Gammalaser sollten es schon sein.

Fliehen statt Kämpfen.

Mit dem Turboboost können Sie vor jedem (!) bekannten Schiff der *X*-Galaxie flüchten, wenn es eng wird.

Was ist, wenn einem ein Wingman nicht folgen kann?

Ist er dann für immer weg? Nein, früher oder später wird er wieder bei Ihnen eintrudeln.

Wie erledige ich die Xenonschiffe?

Die längste Zeit werden Sie den Xenon ausweichen müssen. Sobald Sie jedoch stark bewaffnet (Plasmawerfer) und mit guten Schilden (2x 25 MW) ausgerüstet sind, können Sie den Kampf aufnehmen. Vorsicht: Oft versuchen die Gegner, Sie zu rammen.

Welche Waffen sind am stärksten?

Mit Gamma-Plasmawerfern ist kein Schiff vor Ihnen sicher! Nehmen Sie sich vor den Zerstörern in acht: Sie sind sehr schnell – Kollisionsgefahr!

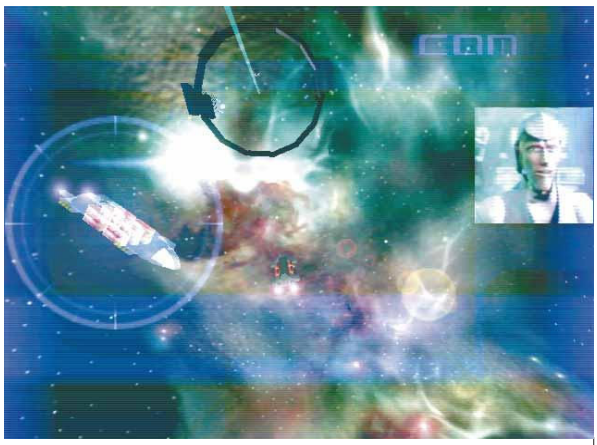
Auch wenn man bei *X* auf eigene Faust durch das Universum rasen kann und sich als Geschäftsmann oder Pirat verdient machen kann, gibt es doch eine Handlung, die rund um das Spiel plaziert ist. Hier ein Überblick über die Handlung und die damit verbundenen Aufträge.

Wie geht's los?

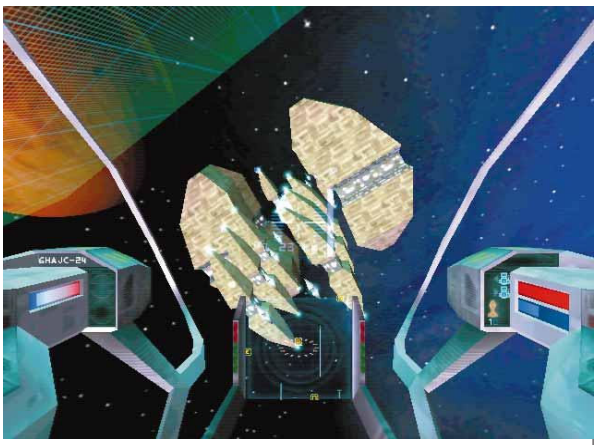
Nach dem Sprung ins *X*-Universum wollen die Teladi Ihnen den Weg zu den Argonen erst verraten, wenn Sie den Kredit zurückgezahlt haben. Das sollte Sie erst mal nicht in Panik versetzen, denn die Argonen finden Sie auch selbst (Karte). Sind Sie bei den Argonen, wird Ihnen erklärt, daß der Zerstörer Infos zur Erde geben kann.

Wo zahlt man seine Schulden vom Spielbeginn zurück?

Im System Profitbrunnen muß man das Schiff Teladi Phoenix finden und Kontakt aufnehmen.

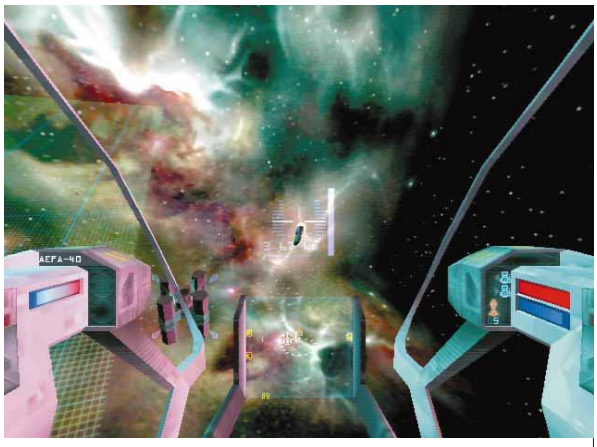


Der Commander des Zerstörers weist Sie auf die Goner hin. Sie müssen einen Goner finden, damit er Sie zum Tempel führt.



Wenn Sie einfach in den Sektor Wolkenbasis SW fliegen, finden Sie den Tempel auch von selbst.





Kommunizieren Sie mit allen Schiffen – so kommen Sie der Lösung des Handlungsstrangs ein gutes Stück näher.



Vorerst kein Weg zurück zur Erde: Dieses zerstörte Sternentor finden Sie im Feindsektor 4-5.

Was tun, nachdem ich mit dem Commander des Zerstörers gesprochen habe?

Beim Zerstörer spricht der Commander von den Gonern, da diese auch die Erde erwähnen würden. Also auf zu den Gonern. Diese Prediger pendeln umher (Schiffe sind auf dem Radar grün). Haben Sie einen gefunden, erwähnen Sie die Erde, und der Goner wird Sie zum Tempel führen. Sprechen Sie am Tempel mit dem Priester der Goner. Eine Zwischensequenz klärt Sie über die Geschichte der Goner und Argonen auf.

Was mache ich beim Asteroiden?

Sie müssen alle Asteroiden in Chins Wolken scannen („I“ drücken, erfordert Mineralienscanner). Mit einer Rakete vom Typ Hornisse können Sie ihn vernichten und finden ein Logbuch. Nun ab zum Priester und zur Regierung der Argonen an Bord des Trägerschiffs Argon 1. Der Geheimdienstler Ban Danna kontaktiert Sie und gibt Ihnen den Auftrag, nach dem versteckten Sprungtor im Bereich der Xenon zu suchen.

Wo finde ich das alte Sprungtor?

Das Tor hängt in der Mitte des feindlichen Sektors 4-5 (siehe Karte Seite 154).

Wie kommt man lebend dahin?

Es gibt zwei Möglichkeiten, feindliche Sektoren zu passieren: Entweder kämpfen Sie sich durch oder fliegen konstant mit vollem Turbo. Sie haben dann keine Schilde, sind aber auch viel zu schnell für Ihre Verfolger.

Wie zerstöre ich die Kraftwerke der Xenon?

Holen Sie sich zunächst Unterstützung von anderen Völkern. Für jede Rasse, die bereit ist, Sie zu unterstützen, tauchen später in diesem Sektor ganze Flotten von Schiffen auf. Nachdem Sie sieben Kraftwerke zerstört haben, gibt Ban Danna den letzten und entscheidenden Auftrag: die Zerstörung des Xenon-M0-Mutterschiffs.

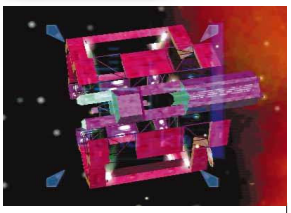
Wie erledige ich die M0?

Die M0 erledigen Sie anhand der sechs einzelnen Geschütztürme erst dann können Sie das Schiff angreifen. Haben Sie es geschafft, müssen Sie den argonischen Träger im Argon-Prime-Sektor treffen. Dort gibt es dann eine Belohnung in Form einiger Laser und des 125-MW-Schildes.

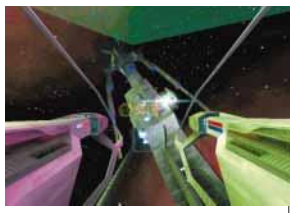
Die Argon One wirft gar nichts ab!

Tut sie wohl, Sie können sie aber nicht mit dem Scanner erfassen. Mit dem Zoom findet man sie aber.

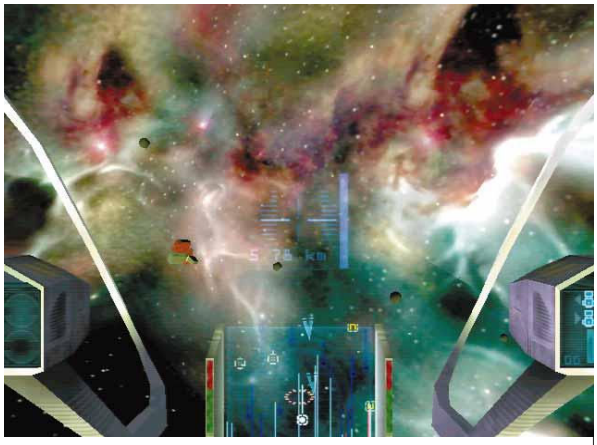
Thosten Seiffert/Florian Weidhase



In einer Schiffswerft kaufen Sie die Fabriken, die Ihnen Profit verschaffen.



Zerstören Sie erst die Geschütztürme der M0 und dann das Hauptschiff.



Unter all den Asteroiden finden Sie den einen, der das Logbuch enthält. Mit einer Hornisse „befreien“ Sie es.



Im Sektor 7-2 (Familienstolz) können Sie auf diesem Ausrüstungsdock 25 MW-Schilde erwerben.

Profitips

Dungeon Keeper 2

Geheime Levels gefällig? Oder Tips zur Raumeffektivität? Mit unseren gesammelten Profitips bekommen Sie all das und noch viel mehr! Teilweise stammen die Tricks direkt von den Entwicklern bei Bullfrog. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Dungeonbau und den geheimen Missionen.

Die Happy-Hexen-Hour und der Neumond-Level

Die Designer von Bullfrog haben Sinn für schwarzen Humor und nutzen gleich zwei Gruselklischees aus: die allseits bekannte „Geisterstunde“ und den Neumond. Zur Geisterstunde von Mitternacht bis 1 Uhr früh kosten alle Zaubersprüche nur die Hälfte und werden auch deutlich schneller erforscht. Wer sich nicht die Nächte um die Ohren schlagen will, stellt einfach die Windows-Systemzeit vor dem Spiel auf kurz vor Mitternacht. Wichtig: Der Tageswechsel muß während des Spiels stattfinden. Sobald es Mitternacht schlägt, ist dann Happy-Hexen-Hour.

Startet man ein Spiel an einem Tag mit Neumond, ist ein zusätzlicher Level spielbar. Auch hier hilft die Systemzeit weiter: Stellen Sie einfach das Datum auf einen Neumondtag – zum Beispiel den 13. Juli 1999 – ein. Auf der Landkarte erscheint dann ein schwarzer Mond, der den Zugang zu dem Bonuslevel ermöglicht.

Unendlich Mana

In späteren Levels können Sie Tempel bauen. Hin und wieder wird eine Kreatur den heiligen Ort besuchen und beten. Je mehr gebetet wird, desto mehr Mana gibt es. Da die Geschöpfe aber auch arbeiten, essen und schlafen wollen, beten sie nie sehr lange. Da helfen Skelette weiter: Anspruchslos, wie Untote nun einmal sind, beten sie ohne Unterbrechung und sorgen für einen stetigen Manastrom. Werfen Sie einfach jede Menge Skelette zum Beten in den Tempel – und Sie haben nie wieder Manaprobleme.



Wer an der Systemzeit von Windows spielt, kommt in den Genuß des Neumond-Levels und der Happy-Hexen-Hour.

Neue Kreaturen – völlig kostenlos!

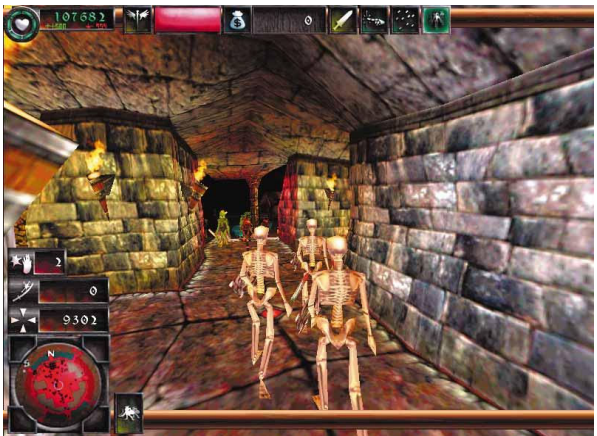
Schwarze Engel der Stufe 10 sind an und für sich schon furchterregende Geschöpfe. Mit nur einer dieser Kreaturen können Sie jedoch nahezu unendlich viele weitere Monster kreieren. Gehen Sie mit dem Engel eine Symbiose ein und zaubern Sie Skelette. Diese Untoten verschwinden normalerweise nach kurzer Zeit wieder. Wenn Sie die Skelette jedoch rechtzeitig im Tempel opfern, bekommen Sie eine neue Schwarze Elfe (2 Skelette = 1 Schwarze Elfe). Das Spielchen läßt sich natürlich nach Belieben weitertreiben: Aus zwei Schwarzen Elfen entsteht im Tempel ein Troll, aus zwei Trollen ein Zauberer.

Die Wege in den Dungeon

Bedenken Sie: Helden und feindliche Kreaturen suchen sich nicht unbedingt den einfachsten Weg, sondern den „offenen“. Ihre Widersacher gehen also eher lange, verschlungene Gänge entlang, als sich direkt in einen Ihrer Räume zu graben. Diese Tatsache können Sie sich zunutze machen, indem Sie als äußere Verteidigung einen Korridor um Ihr Reich bauen. Die Vorteile: Sie können den langen Weg mit Türen und Fallen spicken und haben ausreichend Zeit, Gegner rechtzeitig zu bekämpfen oder hinter den Feinden eigene Kreaturen abzuwerfen.



Skelette brauchen weder Nahrung noch Schlaf. Im Tempel beten sie daher unentwegt und sorgen für Mananachschub.



Der Schwarze Engel kann auf Stufe 10 Skelette herbeizaubern – opfern Sie die kurzlebigen Geschöpfe im Tempel.



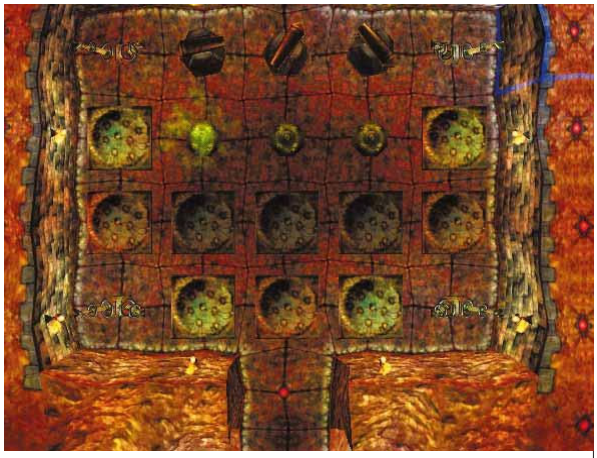
Cheats

WARNUNG: Die Cheats können zwar hin und wieder hilfreich sein, aber dämpfen den Spielspaß enorm! Wir empfehlen daher ausdrücklich, die Cheats nur dann anzuwenden, wenn Sie selbst mit der Komplettlösung partout nicht weiterkommen.
Vor jeder Eingabe im Spiel die Tastenkombination [Strg] + [Alt] + [c] drücken und dann den gewünschten Cheat inklusive Leerzeichen eingeben.

Cheat	Wirkung
now the rain has gone	Deckt die Karte auf
i believe its magic	Alle Zaubersprüche
this is my church	Alle Räume
fit the best	Alle Fallen und Türen
show me the money	Zaubert Gold herbei
feel the power	Alle Geschöpfe steigen auf Stufe 10 auf
do not fear the reaper	Die Mission ist gewonnen

Wer anderen eine Grube gräbt ...

Fallen werden in *Dungeon Keeper* 2 nur allzu häufig unterschätzt! Viele Spieler haben schlechte Erfahrungen mit diesen passiven Verteidigungswaffen gemacht, weil die Hindernisse oft ungünstig plaziert sind und schnell vom Feind vernichtet werden. Die richtige Kombination ist der Schlüssel zum Erfolg. Versuchen Sie stets, eine Falle durch eine andere zu schützen. Entdeckt der Gegner eine Falle, wird er diese angreifen. Da man Wächterfallen aus großer Entfernung sieht, sollten Sie diese mit anderen, versteckten Fallen und mit Barrikaden schützen. Beispiel: Eine Reihe Wächterfallen schießt schon frühzeitig auf die Feinde – in kleinen Ausbuchtungen plazierte Blitzfallen und eine Reihe Stachelfallen schützen wiederum die Kanonen. Ein derartig aufgebautes Bollwerk ist um Längen besser als vereinzelte Fallen, die schnell zerstört werden.



Geschickt kombinierte Fallen schützen sich gegenseitig. Durch dieses Bollwerk kommt so schnell kein Gegner.



Ein prall mit Gold gefülltes Dungeonherz und Imps auf Stufe 10? Die Cheats machen es möglich!



Um einen weiteren Arbeitsplatz in der Bibliothek zu bekommen, brauchen Sie wenigstens drei verstärkte Mauerstücke.

Kleingeld

Ihre Imps sind eifrig und nicht ganz dumm. Um effizienter zu arbeiten, rennen die kleinen Racker erst dann zum Dungeon-Herz oder in eine Schatzkammer, wenn der Rucksack randvoll mit Gold beladen ist. So kann es aber passieren, daß Ihre Helfer nach Versiegen der Goldadern mit halbvollen Beuteln anderen Arbeiten nachgehen. Sollten Sie in Geldnot geraten und keine Goldvorkommen mehr haben, werfen Sie einfach Ihre Imps direkt in eine Schatzkammer, damit sie ihre Taschen leeren. Oft kommt dabei ein kleines Vermögen zusammen.

Raumeffektivität

Bekanntlicherweise werden einige Räume durch verstärkte Wände noch effektiver. In Bibliotheken erscheinen weitere Bücherregale, in der Folterkammer neue Maschinen und zusätzliche bewegliche Ziele im Trainingsraum. Damit ein zusätzlicher Arbeitsplatz entsteht, bedarf es wenigstens dreier Mauerstücke. Je ein neuer Platz entsteht bei zwei weiteren Mauerstücken (5, 7, 9 etc.). Hat man zum Beispiel eine Bibliothek im Maß 5x5, sollte man den Eingang auf keinen Fall in die Mitte legen, da so ein Arbeitsplatz verloren geht. Ist der Eingang genau in der Mitte, sind links und rechts nämlich nur je 2 Mauerstücke und dementsprechend kein neues Regal.

Florian Weidhase

Weitere Tempelrezepte

Opfer 1	Opfer 2	Opfer 3	Ergebnis
Mönch	Mönch	Mönch	Kiste: Mana Bonus
Zwerg	Zwerg	Eiserne Jungfrau	Kiste: Sichern
Teufler	Dunkle Elfe	Zauberer	Kiste: Imp erschaffen
Schwarzer Ritter	Zauberer	Glühwürmchen	ein Imp

Die Opfer müssen in der richtigen Reihenfolge und schnell hintereinander in das Tempelbecken geworfen werden. Da grundsätzlich die zuletzt aufgehobene Kreatur als erstes wieder abgeworfen wird, empfiehlt es sich, die Geschöpfe in umgekehrter Reihenfolge aufzunehmen. Beispiel: Sie wollen die Kiste „sichern" (verstärkt alle Wände im Dungeon) erschaffen. Nehmen Sie aus der Kreaturenliste eine Eiserne Jungfrau und dann zwei Zwerge auf. Wenn Sie nun mit den drei Kreaturen in Ihrer Hand über den Tempel gehen, werden sie in der richtigen Reihenfolge abgeworfen!

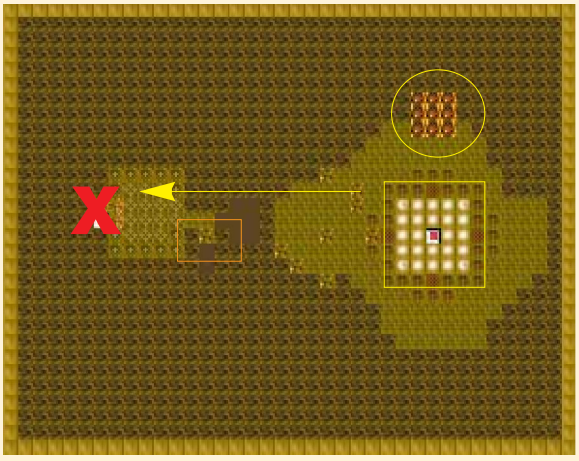
Komplettlösung

Dungeon Keeper 2

Übersichtliche Karten und wichtige Strategien helfen allen Kerkermeistern weiter. Wir haben alle 20 Missionen von Dungeon Keeper 2 komplett für Sie gelöst.

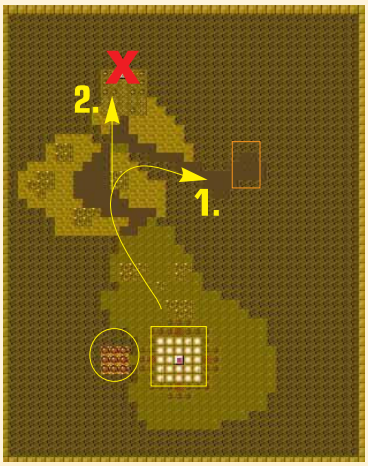
1: Fürstentum Lächelingen

Bauen Sie mit Ihren Imps das Gold ab und errichten Sie einen Schlafsaal und eine Hühnerfarm.
Erobern Sie das Portal im Osten Ihres Dungeons.
Graben Sie sich mit den Imps nach Norden. Seien Sie vorsichtig, da einige Wächter dort lauern. Erledigen Sie sie mit den Goblins. Etwas weiter im Norden treffen Sie auf Graf Antonius. Wenn Sie schnell genug sind und unentdeckt bleiben, können Sie noch vor dem Kampf den magischen Gegenstand in Besitz nehmen.



2: Herzogtum Fröhlich Singeberg

Bauen Sie das Gold ab, aber tasten Sie sich nicht weiter als bis zur Enge im Norden vor. Erobern Sie das Portal und errichten Sie Bibliothek, Schlafsaal, Trainingsraum und Hühnerfarm.
Lassen Sie die Magier forschen, bis sie den Zauberspruch „Donnerschlag" verbessert haben, und wagen Sie sich dann weiter nach Norden vor. Dort treffen Sie auf die Wächter von Herzog Darius. Erledigen Sie sie und gehen Sie weiter Richtung Osten, um den magischen Gegenstand einzusammeln. Er bringt Ihnen einen zusätzlichen Manaschub, den Sie im Kampf mit Herzog Darius gut gebrauchen können.
Marschieren Sie auf das Heldentor im Norden zu und setzen Sie neben Ihren Geschöpfen im Kampf auch den „Donnerschlag" ein.



3: Grafschaft Pleitenich

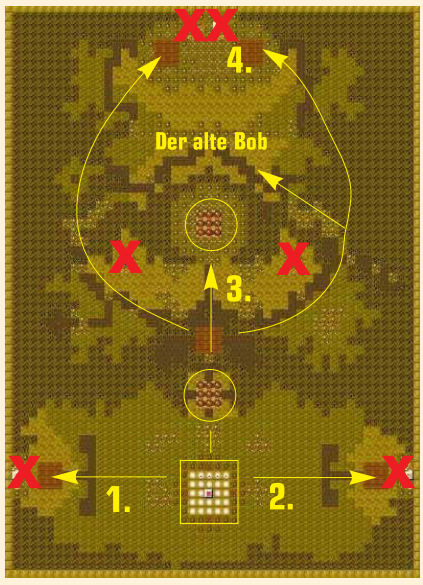
Erobern Sie das Portal, bauen Sie Gold ab und errichten Sie alle Räume inklusive der Werkstatt. Lassen Sie das Gebiet im Norden jedoch weitgehend unangetastet.
Wenn sich einige Geschöpfe in Ihrem Dungeon niedergelassen und die Magier den Zauberspruch „Donnerschlag" verbessert haben, sollten Sie sich weiter nach Norden wagen. Errichten Sie dort zuerst zwei Wächterfallen. Sie helfen Ihnen, neugierige Helden abzuwehren.



Bauen Sie dann sämtliches Gold ab und warten Sie, bis Graf von Gierling aus seiner Festung kommt. Durch die Wächterfallen nimmt er bereits erheblichen Schaden, so daß Sie ihn mit dem Spruch „Donnerschlag" und Ihren Kreaturen besiegen können.

4: Baronie Schattenwald

Erobern Sie das Portal im Norden und errichten Sie alle Räume, die Ihnen zur Verfügung stehen. Um spätere Überraschungen zu vermeiden, graben Sie Tunnels nach Westen und Osten und erledigen Sie dort feindliche Kreaturen. Wenn Sie die Wachräume besetzt haben, drohen Ihnen von dort keine Angriffe mehr.
Bei dem zweiten Portal im Norden sollten Sie verstärkt mit Widerstand rechnen. Außerdem treten in regelmäßigen Abständen Helden durch die unzerstörbaren Tore in die Unterwelt ein. Stellen Sie also einige Ihrer Geschöpfe zu einer Truppe zusammen, die in dem Wachraum zwischen den zwei Portalen Wache schiebt.
Der alte Bob könnte Ihnen gefährlich werden, wenn er auf Sie aufmerksam wird. Schlüpfen Sie mit dem „Symbiose"-Spruch in eine Schwarze Elfe und schalten Sie ihn mit einem Pfeilschuß aus. Auf diese Weise kann er die Helden des Barons Ludwig nicht mehr alarmieren.
Tasten Sie sich mit den Imps westlich und östlich an den festen Gesteinsfelsen entlang nach Norden. Vernichten Sie die Wächterfallen an der Außenwand der Festung und graben Sie sich mit den Imps durch eine Mauer in die Festung. Rufen Sie all Ihre Geschöpfe zusammen, um Baron Ludwig zu besiegen und den Juwel in Ihre Hände zu bekommen.

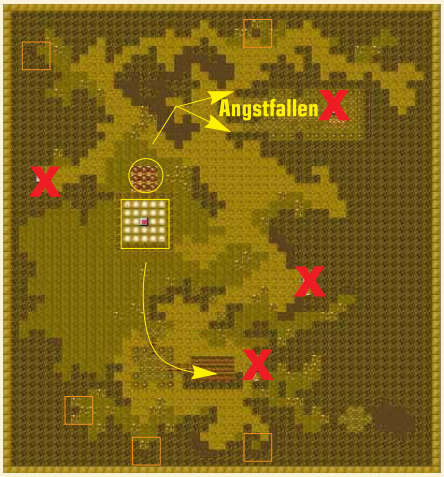


□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor



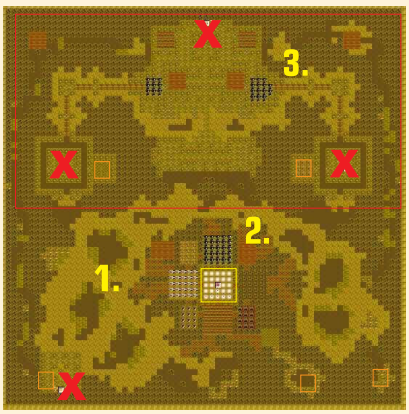
5: Grafschaft Ulmenforst

Wenn Sie alle Räume errichtet haben, graben Sie sich zunächst nach Süden. Dort befindet sich ein Kerker. Nehmen Sie ihn ein, passen Sie aber auf die Helden auf, die von mehreren Seiten einfallen. Stellen Sie, wenn nötig, einige Wächterfallen auf, um die Helden abzuwehren.
Lassen Sie die bewußtlosen Helden von den Imps in den Kerker tragen und dort verrotten. Wenn sie dort sterben, werden sie zu Skeletten. Diese können Sie gut gebrauchen, wenn Sie später auf Angstfallen stoßen: Sie fürchten sich nämlich nicht davor.
Nehmen Sie die magischen Gegenstände in Besitz und wenden Sie sie an.
Graf Konstantin und seine Gefolgsleute sind nicht gerade leicht zu besiegen. Lassen Sie daher Ihre Geschöpfe noch einmal trainieren und dann ausruhen, bevor Sie ihn angreifen.
Bauen Sie zwei Brücken zu den Eingängen von Graf Konstantin und schicken Sie die Skelette vor. Sie zerstören die Angstfallen. Lassen Sie den Grafen dann in Ihr Gebiet vordringen, so daß Sie den „Donnerschlag"-Spruch auf ihn anwenden können. Setzen Sie Ihre Geschöpfe in der Nähe ab und entwenden Sie ihm den Juwel.



6a: Ritterburg Süßwassertal - Angriff

Durch ein nicht zerstörbares Heldentor im Südwesten kommen in diesem Level immer wieder Helden in die Unterwelt. Sie versuchen, Ihren Dungeon an ungeschützten Stellen zu betreten und einzunehmen. Errichten Sie an diesen Stellen Wächter- und Angstfallen sowie Wachräume. Nehmen Sie die Heldentore im Nordwesten und Nordosten ein, und sammeln Sie die magischen Gegenstände ein. Vergessen Sie nicht, daß Sie kein Portal besitzen und auf besiegte Helden angewiesen sind: Im Kerker oder in der Folterkammer sind sie besser aufgehoben. Lassen Sie mindestens sechs Helden zu Skeletten werden. Ohne sie können Sie die Angstfallen des Gegners nicht besiegen.
Der direkte Weg zu Ritter Eisenhelm führt Sie durch viele gegnerische Wächterfallen. Wenn Sie sich statt dessen durch einen schmalen Gang im Osten nach Norden graben, landen Sie direkt an einem von Ritter Eisenhelms Patrouille-Punkten.
Warten Sie, bis Sie mindestens 150.000 Mana besitzen, und greifen Sie dann Ritter Eisenhelm an, wenn er an dem Patrouille-Punkt vorbeikommt. Versuchen Sie, ihn mit Ihren Kreaturen etwas aus seiner Burg herauszulocken, damit er Ihr Gebiet betritt. Wenden Sie zur Unterstützung Ihrer Geschöpfe den Spruch „Donnerschlag" an und entwenden Sie Eisenhelm den Juwel.

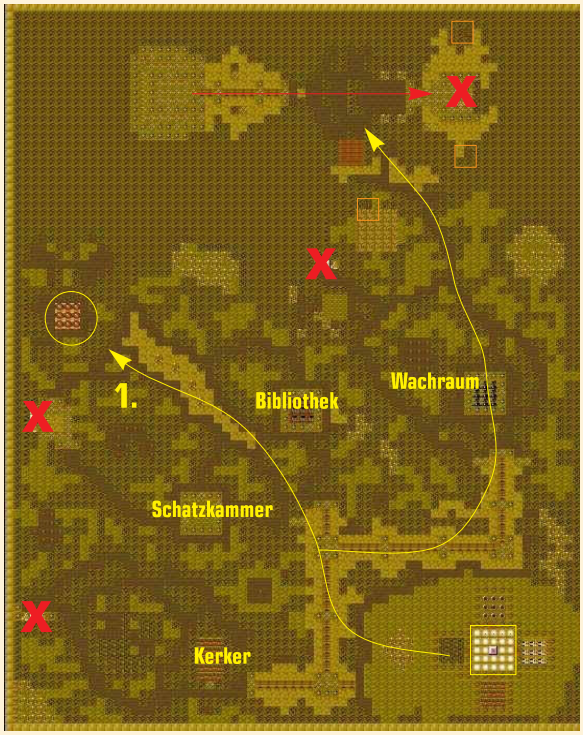


Wußten Sie schon?

Zu Anfang jeden Levels besitzen Sie vier Imps. Wenn Sie diese in das Dungeonherz zurückwerfen, bekommen Sie für jeden Imp Mana, und die vier Imps kommen immer wieder „kostenlos" in Ihren Dungeon zurück. Auf diese Weise können Sie so lange Mana schöpfen, wie Sie möchten.

6b: Ritterburg Süßwassertal - Hinterhalt

Errichten Sie eine Bibliothek und erforschen Sie mit den Magiern den Spruch „Heilen". Da Sie anfangs „Portal" besitzen, ist es wichtig, daß Sie Ihre Kreaturen im Kampf mit den Helden am Leben erhalten.
Erkunden Sie das Gebiet westlich und nordwestlich Ihres Dungeons. Da Sie nur wenig Zeit haben, um diesen Level erfolgreich zu beenden, sollten Sie an Imps nicht sparen. Je mehr Imps Sie besitzen, desto schneller wird das Gebiet erkundet und eingenommen. Wenn Sie auf Helden treffen, wenden Sie vor allem „Donnerschlag" und „Heilen" an, um Ihre Geschöpfe zu unterstützen.
Nehmen Sie das Portal ein und sorgen Sie für genügend Schlafplätze und Hühner.
Tasten Sie sich hoch in den Norden vor und erobern Sie das Gebiet rechts von Ritter Eisenhelms Burg. Die magischen Gegenstände erreichen Sie durch eine Brücke. Im Kampf gegen Eisenhelm können sie Ihnen gute Dienste leisten.
Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird Ritter Eisenhelm versuchen, den Dungeon durch das Heldentor im Nordosten zu verlassen. Lassen Sie seine Gefolgsleute vorangehen, ohne sie anzugreifen. Warten Sie, bis sich der Ritter auf Feldern bewegt, die Sie erobert haben. Sie können dadurch den „Donnerschlag"-Spruch auf ihn anwenden. Werfen Sie Ihre Kreaturen in der Nähe von Eisenhelm ab und besiegen Sie den Ritter.



Wußten Sie schon?

Werden Ihre eigenen Kreaturen im Kampf vom Gegner besiegt, gibt es eine Möglichkeit, sie doch noch ins Leben zurückzurufen. Wenn sie auf einem von Ihnen eroberten Feld liegen, werfen Sie dort so schnell wie möglich einen Imp ab. Er transportiert die sterbende Kreatur sofort zu ihrem Schlafplatz. Dort erholt sie sich wieder.

□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor

7: Baronie Bernsteinreich

Graben Sie sich zuerst mit den Imps Richtung Süden. Bauen Sie dort Gold ab und holen Sie sich den magischen Gegenstand.

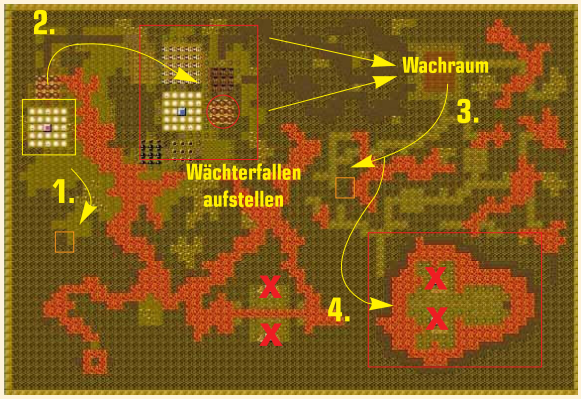
Wenn ein paar Kreaturen in Ihren Dungeon gekommen sind, sollten Sie sich langsam zum Dungeon der Riesen wagen. Die Riesen besitzen nur niedrige Stufen, deshalb müssen Sie Ihre Geschöpfe nicht erst lange trainieren, sondern können sofort angreifen.

Übernehmen Sie die Räume der Riesen und errichten Sie an der ungeschützten Stelle im Südosten des Dungeons zwei Wächterfallen, um Helden abzuhalten. Tasten Sie sich dann weiter in Richtung Osten vor. Dort treffen Sie auf Gegner, die sich in einzelnen Räumen verstreut befinden.

Stürmen Sie mit einer kleinen Truppe den Wachraum. Versuchen Sie nicht, das Gebiet ganz im Osten einzunehmen, da hier zu viele Wächterfallen auf Sie warten.

Um die Lava zu überwinden, errichten Sie eine Holzbrücke und schicken Sie schnell ein paar Imps auf die andere Seite. Wenn dort mindestens ein Feld eingenommen wurde, können Ihre Kreaturen dort abgeworfen werden.

Holen Sie sich den magischen Gegenstand und tasten Sie sich zu der Festung von Baron Sigmund vor. Im hinteren Teil der Festung warten sechs Wächterfallen auf Sie. Nehmen Sie daher lieber den vorderen Teil als Angriffspunkt. Errichten Sie eine breite Brücke und versuchen Sie mit den Imps dort schnell Wände einzureißen und Land einzunehmen. Gleichzeitig sollten Sie mit Ihren Geschöpfen angreifen, aber immer darauf achten, daß Sie sie von der Brücke holen, bevor sie einstürzt. Bis auf Riesen und Salamander nehmen alle Geschöpfe, die in die Lava fallen, erheblichen Schaden. Wenn Sie in der Festung Fuß gefaßt haben, können Sie Baron Sigmund besiegen und ihm den Juwel entwenden.

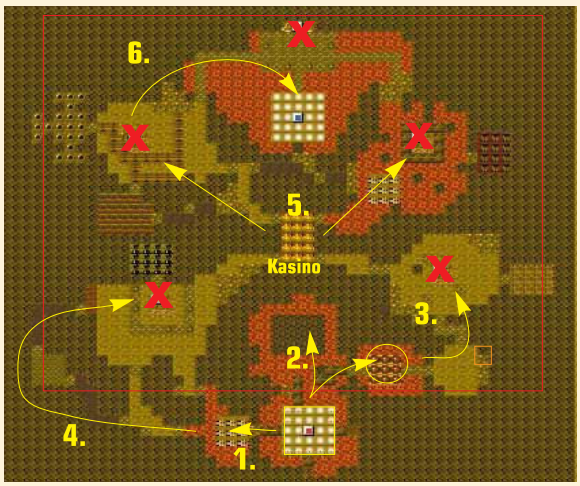


8: Grafschaft Drachental

Bauen Sie mit Ihren Imps als erstes das Gold im Westen ab und legen Sie damit den Weg zur Hühnerfarm frei. Mit den Kreaturen, die Sie bereits besitzen, sind die Wache haltenden Helden leicht zu besiegen. Errichten Sie als nächstes Brücken zu der großen Fläche nördlich Ihres Dungeons und zu dem Portal in Richtung Nordosten. Auch hier treffen Sie auf Helden, die aber leicht zu besiegen sind.

Reißen Sie einen Teil der Schlafräume ab und errichten Sie einen Kerker in den Maßen 3x4. Lassen Sie die bewußtlosen Helden dorthin transportieren. Der Weg östlich des Portals führt Sie zu einem magischen Gegenstand. Um ihn in Besitz zu nehmen und weiter nach Norden vorzustoßen, benötigen Sie ein Skelett, das die Angstfalle zerstört. Vernichten Sie das Heldentor und tasten Sie sich dann langsam zu dem Heldentor im Nordwesten Ihres Dungeonherzens vor.

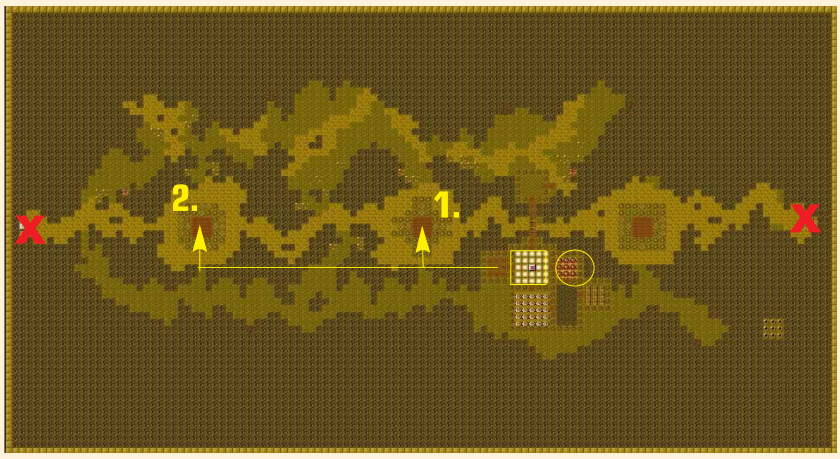
Wenn Sie das Kasino erobert haben, schlüpfen Sie mit dem „Symbiose"-Spruch in eine Schwarze Elfe. Schalten Sie mit gezielten Schüssen die Helden auf der Hühnerfarm im Nordosten aus. Auf diese Weise vergeuden Sie keine Geschöpfe im Kampf mit den hochstufigen Helden. Nehmen Sie dann das Heldentor nordwestlich des Kasinos ein und entwenden Sie Graf Titus den Juwel.



Wußten Sie schon?

Wenn Sie eigene Geschöpfe foltern und dabei sterben lassen, werden sie auf den Friedhof gebracht und stehen dort als Vampire wieder auf. Hierfür eignen sich vor allem Glühwürmchen, Schurken und Goblins. Sie sind schwach, können nicht gut kämpfen und sind nach Aufdecken der Karte überflüssig.

9: Fürstentum Silberstrom



Das erste, was Sie in diesem Level tun sollten, ist, einen langen Tunnel in Richtung Westen zu graben. Errichten Sie dann die nötigsten Räume und lassen Sie Ihre Geschöpfe trainieren.

Reißen Sie dann mit den Imps die Wand nach Norden zum mittleren Wachraum ein. Errichten Sie eine Brücke und erledigen Sie die Helden, die sich dort befinden. Dann nehmen Sie sich den Wachraum ganz im Westen vor.

Fürst Voss läßt sich auf keinen Kampf mit Ihren Geschöpfen ein, sondern sucht den schnellstmöglichen Weg zum nächsten Heldentor. Verbarrikadieren Sie daher die Durchgänge bei den Wachräumen und auch die Gänge, die Sie gegraben haben. Versuchen Sie, so wenig Mana wie möglich zu verbrauchen, damit Sie Fürst Voss später mit dem Spruch „Donnerschlag" betäuben und aufhalten können. Aber vergessen Sie nicht: Für diesen Spruch muß er auf einem von Ihnen eroberten Feld stehen. Wenn er betäubt ist, ist es für Ihre Kreaturen ein Leichtes, Fürst Voss den Juwel zu entwenden.

□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor



10: Herzogtum Wald-Blattsingen

In diesem Level bleibt Ihnen nicht viel Zeit, einen großen Dungeon zu bauen. Nehmen Sie die zwei Portale ein und errichten Sie die nötigsten Räume. Auf eine Bibliothek können Sie verzichten, da die Magier in so kurzer Zeit kaum Sprüche erforschen können. Setzen Sie statt dessen auf Eiserne Jungfrauen und bauen Sie eine Folterkammer.

Zerstören Sie die Heldentore westlich und östlich Ihres Dungeons und lassen Sie Ihre Geschöpfe die restliche Zeit im Trainingsraum kämpfen. Errichten Sie am Portal im Norden einige Wächter- und Angstfallen. Herzog Ronin wird hier später mit einer riesigen Anzahl von Helden einfallen und so wenigstens für kurze Zeit aufgehalten.

Spätestens wenn Ihnen nur noch zehn Minuten bleiben, sollten Sie den Weg nach Norden zu Ronins Barrikade freigraben. Schicken Sie all Ihre Imps an die Küste, um dort so schnell wie möglich Felder zu erobern. Setzen Sie Ihre Geschöpfe am Ufer ab, um den ersten Ansturm von Helden abzuwehren. Errichten Sie dann eine Brücke von der Küste direkt an die langgezogene Brücke von Ronin im Westen und nehmen Sie ein Teilstück ein. Verkaufen Sie Ihre eigene sofort wieder und verlängern Sie die eroberte bis an die Küste zu Asmodeus' Dungeon im Nordwesten. Dort setzen Sie alle Ihre Imps ab und graben weiter nach Norden. Reißen Sie währenddessen die Brücke hinter sich wieder ab, damit Ronins Gefolgsleute nicht nachkommen. Durchbrechen Sie direkt in der Nähe des Dungeonherzens die Wand, und setzen Sie alle Ihre Geschöpfe dort ab. Wenn das Dungeonherz erobert ist, gehört der Juwel Ihnen.



11a: Burg Schimmerlich – „Gemetzel"

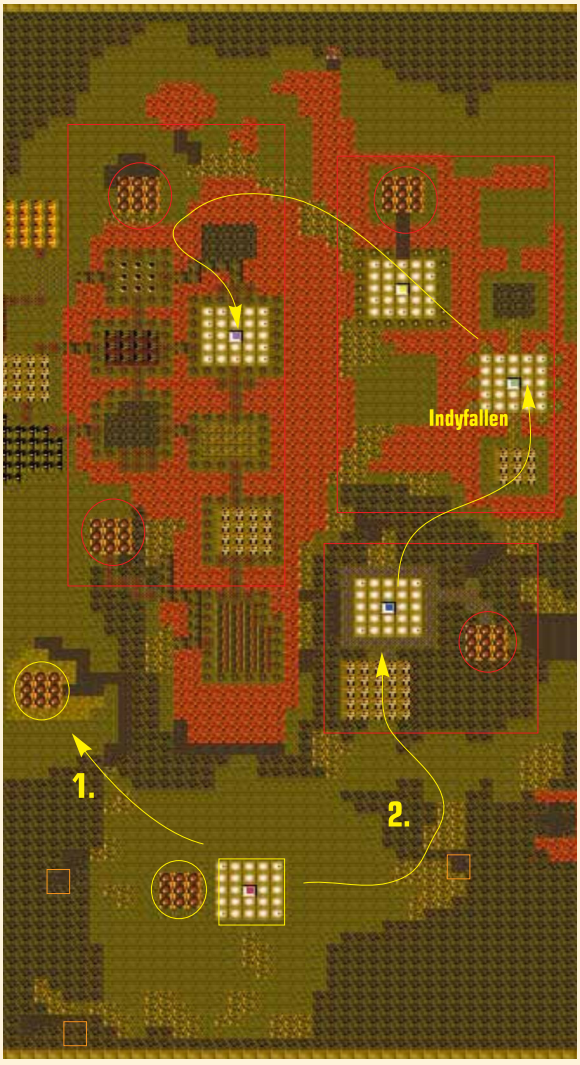
Erobern Sie als erstes das Portal im Nordosten Ihres Dungeons und holen Sie sich die magischen Gegenstände. Die gegnerischen Geschöpfe fallen manchmal unerwartet in Ihren Dungeon ein, deshalb ist es besser, vorbereitet zu sein. Stellen Sie zur Vorsicht Wächterfallen am besetzten Portal und im Norden Ihres Dungeonherzens auf.

Sie sollten unbedingt einen Kerker und eine Folterkammer bauen. Einerseits kommen dadurch Eiserne Jungfrauen in Ihren Dungeon. Diese können Sie im Kampf gegen die anderen Keeper gut gebrauchen. Andererseits können Sie die besiegten Kreaturen damit zu Kämpfern auf Ihrer Seite machen.

Je länger Sie mit dem ersten Angriff warten, desto schlechter stehen die Chancen für Sie, im späteren Verlauf noch zu gewinnen. Die anderen Keeper sind im Kampf gegeneinander so gut geworden, daß es kaum noch möglich ist, sie zu besiegen. Starten Sie den Angriff auf den Keeper im Südosten. Achten Sie auf einen hohen Manavorrat, bevor Sie Ihren Feldzug beginnen. Sie werden fast ohne Unterbrechung auch in Kämpfe mit den anderen Keepern verwickelt.

Der zweite Gegner weiter im Osten hat Indyfallen aufgebaut. Wenn Sie sein Dungeonherz angreifen, sollten Sie darauf achten, Ihre Kreaturen schnell aufzuheben, wenn er die Indyfallen auslöst. Vergessen Sie nicht, die umliegenden Portale einzunehmen. Sie werden einige Ihrer Kreaturen verlieren, deshalb ist es wichtig, so schnell wie möglich Nachschub zu bekommen.

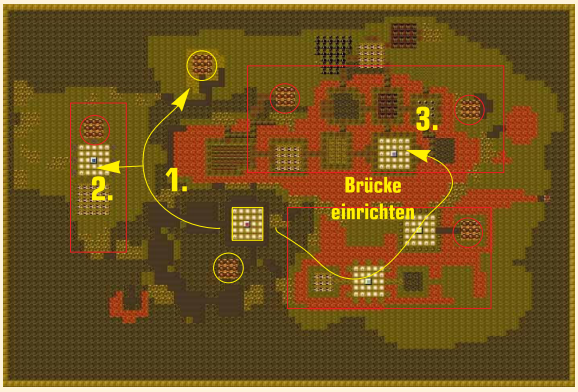
Der letzte Keeper hat seinen Dungeon mit Stahltüren abgesichert. Hier hilft nur, mit möglichst vielen Kreaturen die Türen zu stürmen. Wenn Sie sein Dungeonherz erobert haben, erhalten Sie den Juwel.



Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
Heldentor

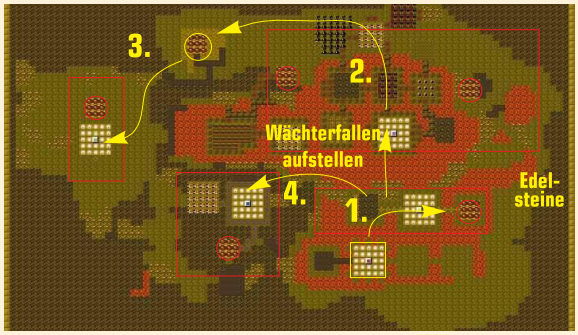
11b: Burg Schimmerlich – „Massaker"

Erobern Sie als erstes das Portal im Norden. Achten Sie darauf, dem feindlichen Keeper im Westen nicht zu nahe zu kommen, sondern graben Sie sich dicht an seinem Dungeon vorbei.
Versuchen Sie auf keinen Fall, zu Anfang dieses Levels nach Osten vorzudringen. Der gegnerische Keeper ist zu diesem Zeitpunkt noch zu stark für Sie.
Bauen Sie als einen der ersten Räume eine Bibliothek und verbessern Sie Ihre Zaubersprüche.
Verschwenden Sie keine Zeit, sondern graben Sie möglichst bald eine Schneise direkt zu seinem Dungeonherz. Mit 10 Kreaturen und den Sprüchen „Donnerschlag" und „Heilen" ist er besiegbar.
Wenn sich Ihre Geschöpfe ausgeruht haben und das eroberte Portal weitere Kreaturen angelockt hat, können Sie sich nach Osten wagen. Der Zauberspruch „Zusammenrufen" macht es Ihnen leicht. Plazieren Sie die Fahne unmittelbar in das feindliche Dungeonherz und sehen Sie zu, wie Ihre Geschöpfe darauf zu marschieren und es erobern.
Im Norden befindet sich der schwierigste Gegner. Am Rand des Dungeons, den Sie zuletzt erobert haben, befindet sich ein größeres Goldvorkommen. Errichten Sie dort eine Brücke schräg zum Dungeonherz des letzten Keepers. Wenden Sie den Spruch „Zusammenrufen" an. Wenn Sie den Keeper vernichtet haben, gehört der Juwel Ihnen.



11c: Burg Schimmerlich – „Blutbad"

„Blutbad" ist die schwerste Variante des 11. Levels – ein echter Keeper hat hier die Möglichkeit, zu zeigen, was er kann. Greifen Sie sofort den Dungeon im Norden an. Mit den fünf Kreaturen, die Sie besitzen, läßt sich der erste Keeper leicht besiegen. Er besitzt außer Imps nur wenige Geschöpfe mit niedrigeren Stufen.
Errichten Sie Wächterfallen am nördlichen und westlichen Rand des eroberten Dungeons. Nach einiger Zeit wird der Keeper im Norden eine Brücke zu Ihrem Dungeon bauen. Wenn Sie das bemerken, nehmen Sie sie sofort mit ein paar Imps ein und reißen sie ab. Jetzt liegt ein Feld des gegnerischen Dungeons frei. Während die Wächterfallen neugierige Kreaturen erledigen, bauen Sie eine Brücke über die Lava und lassen ein paar Imps die Wände niederreißen. Auf diese Weise haben Ihre Geschöpfe und die Wächterfallen mehr Angriffsfläche. Vergessen Sie nicht, ein Verbindungsstück der Brücke zu Ihrem Dungeon zurück wieder zu verkaufen. Sollte die Brücke eingenommen werden, können die Gegner trotzdem nicht in Ihren Dungeon einmarschieren.
Nachdem Sie den Keeper im Norden besiegt haben, nehmen Sie sich den Keeper ganz im Westen vor. Finden Sie mit dem bösen Blick heraus, an welcher Wand Sie durchbrechen müssen, um direkt zum Dungeonherz zu gelangen.
Beachten Sie, daß nun jede Menge Geschöpfe durch die Portale gelangen. Errichten Sie Schlafsäle, Hühnerfarmen und bauen Sie die Edelsteine ab, um sie zu versorgen. Greifen Sie dann den letzten Gegner im Westen Ihres Dungeons an und holen Sie sich den Juwel.



12: Großfürstentum Goldstrom

Graben Sie sich mit den Imps in Richtung Osten. Erobern Sie dort den Friedhof und nehmen Sie so schnell wie möglich das Heldentor nordwestlich davon ein. Von dort kommen immer wieder Helden über den Friedhof, die zum Herz Ihres Dungeons wollen.
Sammeln Sie die besiegten Helden mit Ihren Imps auf. Lassen Sie sie im Kerker zu Skeletten werden oder stapeln Sie die Leichen auf dem Friedhof. Aber lassen Sie die Helden nach einem Kampf auf keinen Fall liegen. In diesem Level besitzen Sie kein Portal, so daß Sie auf



jeden Kämpfer angewiesen sind. Versuchen Sie außerdem, Ihre Kreaturen so oft wie möglich im Kampf zu heilen.
Vermeiden Sie einen Angriff auf die Festung jenseits der Brücke. Im Kampf mit Wächterfallen und gegnerischen Kreaturen ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß einige Ihrer Geschöpfe sterben. Die brauchen Sie aber noch für den Angriff auf das Dungeonherz von Malachai. Graben Sie sich nach Norden. Dort können Sie in direkter Nähe vom Dungeonherz einfallen und Malachai in einem Blitzangriff den Juwel entwenden.

Wußten Sie schon?

Skelette beten ohne Unterbrechung, weil sie weder Lohn noch Nahrung benötigen. Zehn bis zwölf Skelette halten die Manapunkte immer auf 200.000, so daß Horny die gesamte Heldenfestung ganz allein erobern kann.

Wußten Sie schon?

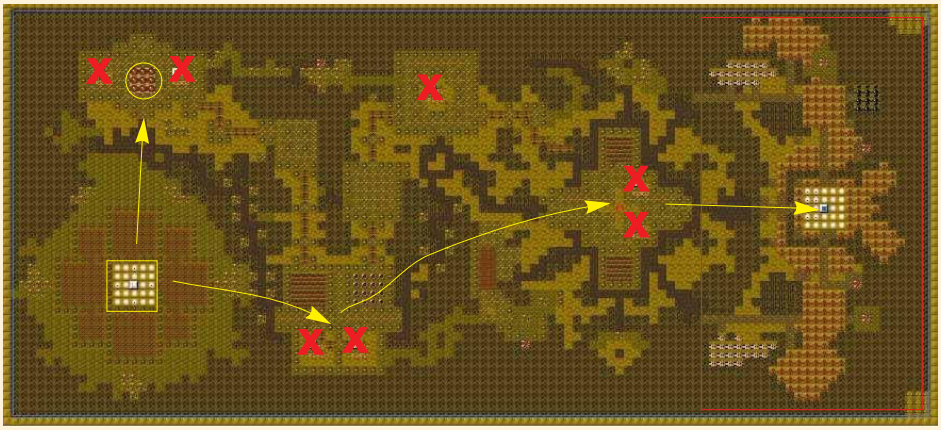
Je mehr Felder von Ihren Imps erobert werden, desto mehr Manapunkte werden Ihnen angerechnet – allerdings höchstens 500 pro Runde. Für die Imps gibt es zusätzlich Manapunkte. Versuchen Sie sie daher besonders von Wächterfallen und von Kämpfen fernzuhalten.

□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor



13: Klosterburg Gottestrutz

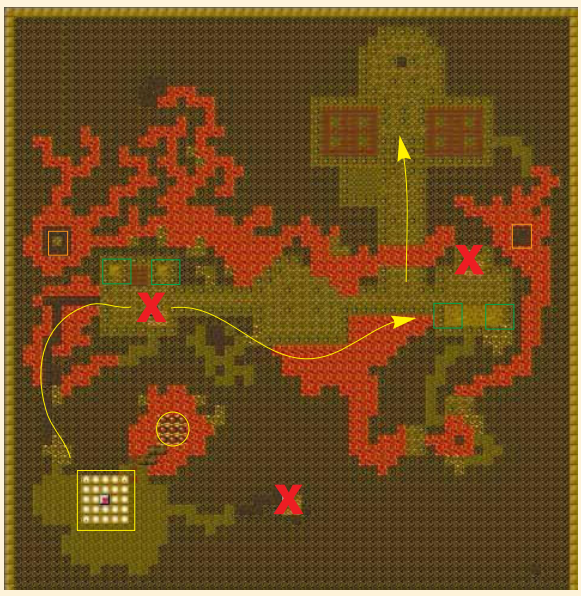
Um die Vampire von Malleus besiegen zu können, benötigen Sie die Mönche von St. Knut. Bauen Sie daher zuerst einen großen Kerker und eine Folterkammer, in der die Mönche später bekehrt werden.
Greifen Sie die Mönche an und achten Sie darauf, daß möglichst alle von den Imps zum Kerker getragen werden. Stecken Sie sie dann in die Folterkammer und vergessen Sie nicht, die Mönche zu heilen, sonst sterben sie. Ihre Geschöpfe und bekehrten Helden werden unglücklich, wenn sie zusammen im selben Dungeon leben müssen. Errichten Sie daher einen zweiten, abgeschotteten Dungeon mit Schlafraum, Hühnerfarm, Trainingsraum, Schatzkammer und Bibliothek. Mit Holztüren lassen sich die Dungeons problemlos trennen, aber vergessen Sie den Zahltag nicht. Auch bekehrte Helden fordern Gold. Sorgen Sie also dafür, daß sich immer genügend davon in der Schatzkammer der Helden befindet. Sie treten sonst die Türen ein und verursachen Streit unter den Kreaturen.



Nehmen Sie die beiden Heldentore im Osten ein. Wenn Sie weiter nach Osten zu Malleus vordringen, beginnt er, seine Vampire auf Sie zu hetzen. Setzen Sie nun die Mönche ein. Sie werden mit den Vampiren am besten fertig. Arbeiten Sie sich langsam vor, nehmen Sie die restlichen Heldentore ein und vernichten Sie Keeper Malleus in seinem Dungeon im Osten.

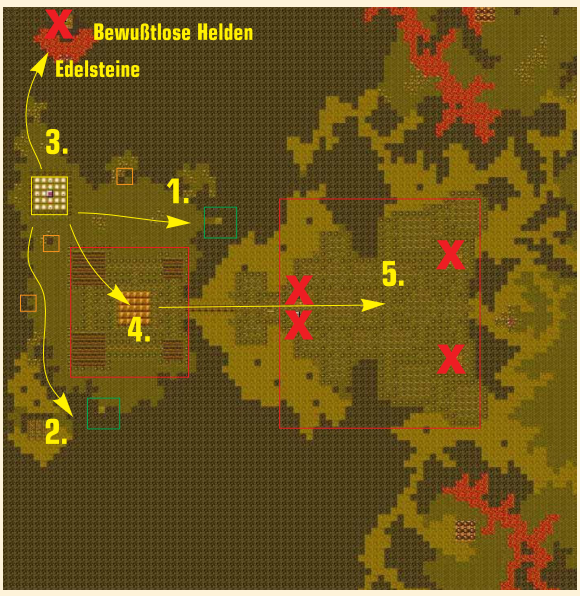
14: Ritterburg Pfirsichberg

Wenden Sie sich zuerst dem Heldentor im Osten zu. Es kann zwar nicht eingenommen werden, aber es strömen nach einiger Zeit von dort keine Helden mehr in die Unterwelt.
Zerstören Sie das Heldentor im Norden Ihres Dungeons, und nehmen Sie die Managruften ein. Achten Sie jedoch darauf, nicht weiter zur Festung von Ritter Tiberius vorzudringen. Ist er einmal aufmerksam geworden, schickt er Ihnen immer wieder neue Helden. Stellen Sie Barrikaden auf, damit die Imps zurückgehalten werden.
Graben Sie sich statt dessen durch eine dünne Wand zur Lavamasse im Süden und errichten Sie hinter der Mauer eine Brücke in den Osten der Karte. Auf diese Weise entgehen Sie dem Beschuß durch die Wächterfallen und gelangen direkt zu einem weiteren Heldentor sowie zwei Managruften und Gold.
Arbeiten Sie sich nun zu Tiberius vor. Versuchen Sie, mit Ihren Imps Felder am Ufer einzunehmen, damit Sie eine Brücke bauen können. Warten Sie, bis Sie gut über 100.000 Manapunkte erreicht haben. Setzen Sie Horny direkt auf der Brücke ab und lassen Sie ihn angreifen. Schicken Sie ihm als Unterstützung Ihre Geschöpfe hinterher und bringen Sie den Juwel von Ritter Tiberius an sich.



15a: Feenfestung Fluxemberg - „Kreuzzug"

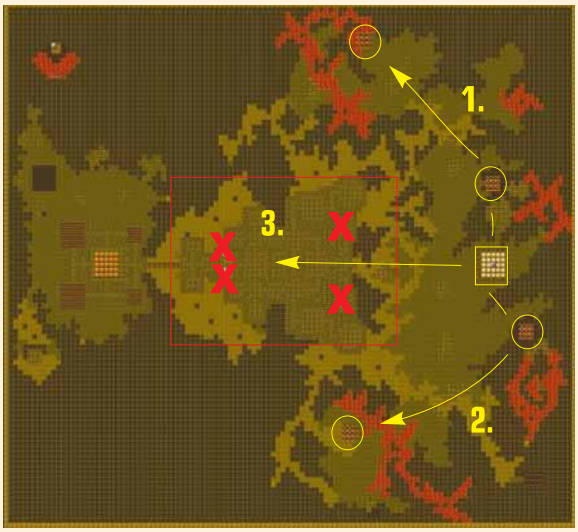
Errichten Sie Schlafräume, Kerker und Folterkammer und lassen Sie die Imps einen Tunnel zur Werkstatt des verrückten Trolls und den Managruften graben. Wenn Sie Werkstatt und Gruften erobert haben, wird ein neuer Teil der Karte frei. Vor dem verlassenen Heldentor liegen bewußtlose Helden, die Sie mit Ihren Imps nur aufsammeln müssen. Wenn die Imps sie in den Kerker gebracht haben, bekehren Sie sie. Vergessen Sie nicht, das Heldentor unbrauchbar zu machen.
Trainieren Sie die übergetretenen Helden in der Arena mindestens auf Stufe 5. Die Gefolgsleute von Großherzog Volker besitzen Stufe 4 und sind somit nicht die leichtesten Gegner. Brechen Sie durch eine Wand und greifen Sie die Wachposten an. Rufen Sie zur Unterstützung Horny herbei und übernehmen Sie den Kerkerkomplex. Achten Sie während des Kampfes darauf, verwundete Geschöpfe zu heilen, da Sie kein Portal besitzen.
Mit Hilfe der Schwarzen Ritter und der bekehrten Helden läßt sich Großherzog Volker in seiner Festung leicht besiegen. Sie sollten die Schwarzen Ritter jedoch vorher noch in der Arena mindestens bis Stufe 6 trainieren.



Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
Heldentor

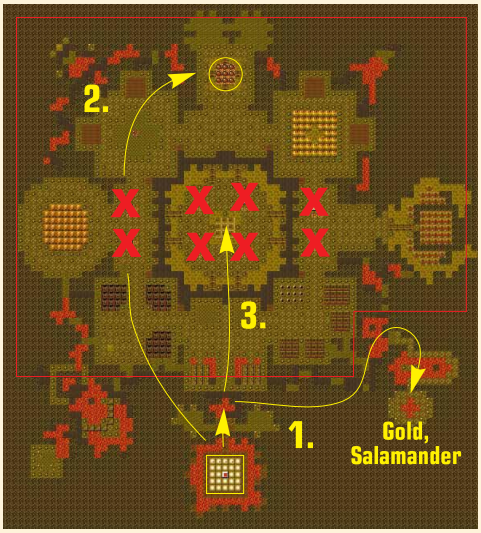
15b: Feenfestung Fluxemberg – „STURM“

Errichten Sie eine Arena. Von ihr angelockt, kommen Schwarze Ritter in Ihren Dungeon.
Nehmen Sie zuerst das Portal im Norden ein und warten Sie, bis einige Geschöpfe Ihren Dungeon betreten. Erobern Sie dann das Portal im Süden. Hier verstecken sich zwei Feen, also sorgen Sie dafür, daß Ihre Geschöpfe zur Stelle sind, wenn die Imps den Weg zu diesem Portal freilegen.
Auf dem Weg zu den zwei weiter entfernteren Portalen tauchen Helden auf, um Ihnen Widerstand zu leisten. Mit ein paar gut trainierten Schwarzen Rittern sind diese Gegner jedoch harmlos.
Wenn Ihre Portale keine weiteren Kreaturen mehr anlocken können und Sie diese ausreichend trainiert haben, sollten Sie sich an Großherzog Volkers Festung wagen. Lassen Sie sich im Kampf mit den Helden von Horny unterstützen und holen Sie sich den Juwel.

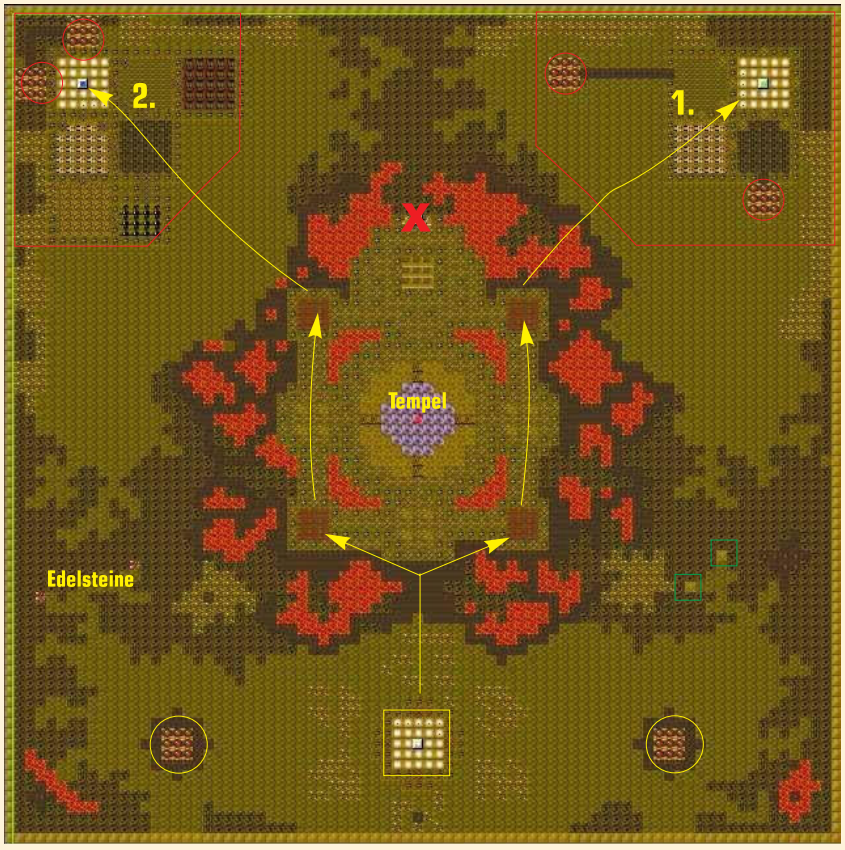


16: Fürstentum Steinfeste

Dieser Level erfordert etwas Zeit und Geduld. Fürst Reinherz besitzt fast das gesamte Gebiet und hat mehrere Heldentore. Außerdem läßt er seine Untergebenen regelmäßig patrouillieren. Reißen Sie zunächst mit Ihren Imps die Wände zu den Werkstätten ein und graben Sie dann einen Tunnel nach Osten. Dort befinden sich ein größeres Goldvorkommen und mehrere Salamander, die zu Ihnen überlaufen.
Auch wenn Geheimtüren für die meisten Helden nicht sichtbar sind, fallen sie Zwergen und Rittern sofort auf. Verzichten Sie lieber auf die Türen und lassen Sie die Wege statt dessen verlassen aussehen. So werden die Helden kaum aufmerksam.
Konzentrieren Sie sich zuerst auf die westliche Seite der Festung. Erobern Sie die zwei Heldentore und weiter im Norden das Portal. Errichten Sie in der Ecke im Nordwesten die nötigsten Räume für die Kreaturen, die nun in die Unterwelt eintreten. Wenn Ihre Geschöpfe in der eroberten Arena ausreichend trainiert haben, holen Sie Horny herbei. Marschieren Sie zur Mitte der Festung und holen Sie sich den Juwel von Fürst Reinherz.



17: Grafschaft Mondschrein



Errichten Sie so schnell wie möglich eine Arena, nehmen Sie die beiden Managruften im Osten ein und lassen Sie Ihre Imps für Goldvorrat an den Edelsteinminen sorgen. Es ist wichtig, die Helden möglichst frühzeitig anzugreifen. Lassen Sie zu viel Zeit verstreichen, wird der Gegner im Nordwesten zu stark für Sie. Bilden Sie Ihre Mannschaft vorwiegend aus Schwarzen Rittern und Salamandern. Konzentrieren Sie sich bei Ihrem Angriff auf die Wachräume an den Ecken des Tempels. Dort sammeln sich die Helden. Wenn Sie 20 Helden getötet haben, werden Ihnen zehn Schwarze Engel zur Verfügung gestellt. Erobern Sie mit ihnen und Ihren restlichen Kreaturen zunächst den kleineren Dungeon im Nordosten und dann den Dungeon im Nordwesten.

Wußten Sie schon?

Eiserne Jungfrauen sind im Nahkampf leicht zu besiegen, der magische Blitz jedoch bringt die meisten Gegner zur Strecke. Sie können ihn allerdings erst ab Stufe 4 einsetzen. Trainieren Sie die Eisernen Jungfrauen vor Begegnungen mit Helden oder feindlichen Kreaturen im Trainingsraum oder in der Arena.

□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor

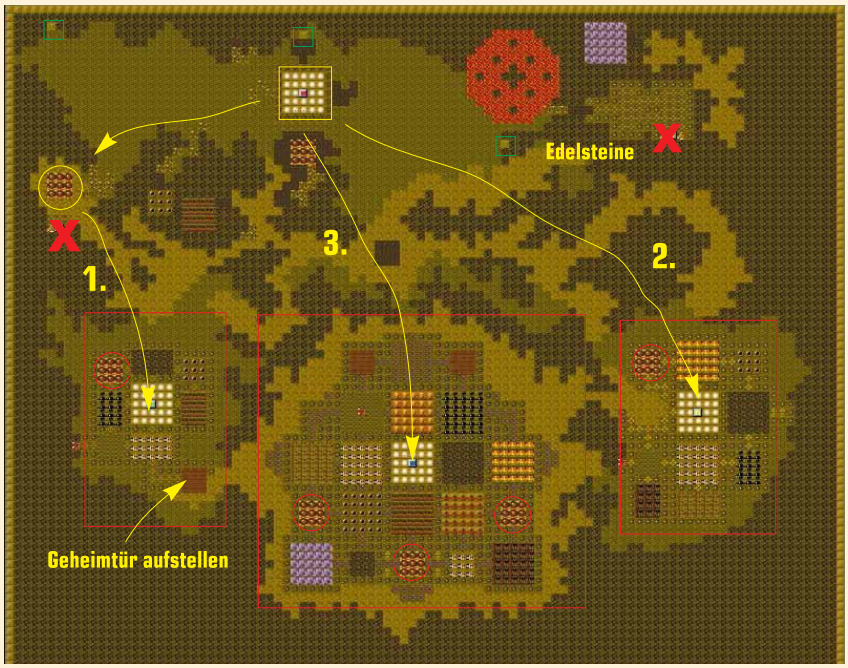


18: Burg Kirschhain

Erbeuten Sie als erstes die drei Managruften in der Nähe Ihres Dungeons und halten Sie sich an die Edelsteinminen für den Goldvorrat.

Im Westen der Karte liegt ein weiteres Portal. Erobern Sie es, aber seien Sie vorsichtig: In unmittelbarer Nähe liegt ein Heldentor, aus dem regelmäßig Helden in die Unterwelt kommen. Da es sich nicht zerstören läßt, sollten Sie dort ein paar Wächterfallen aufstellen. Sie setzen den Helden genügend Widerstand entgegen.

Mit einer gut trainierten Gruppe von Schwarzen Rittern und Unterstützung von Horny lassen sich die Dungeons der Keeper Faust und Fabius leicht übernehmen. Greifen Sie zuerst den Dungeon im Südwesten an und verschließen Sie das obere Ende des Dungeons mit einer Geheimtür. Die patrouillierenden Gegner werden auf diese Weise nicht auf Sie aufmerksam. Nehmen Sie danach den Dungeon im Südosten ein. Geschöpfe, die noch keine hohen Stufen erreicht haben, sollten Sie vor dem Angriff auf die Festung von Nemesis in der Arena trainieren. Führen Sie Ihre Geschöpfe zum Haupteingang und stürmen Sie das Herz des gegnerischen Dungeons.

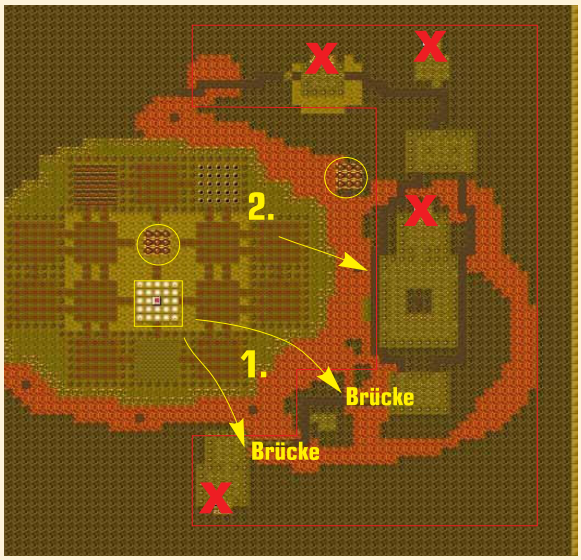


19: Protektorat Butterkeks

Bauen Sie alles Gold rund um Ihren Dungeon ab und sammeln Sie die magischen Gegenstände ein.

Schneiden Sie als erstes dem Prinz, der im Süden patrouilliert, den Weg ab. Nehmen Sie mit einem Imp die Brücke zum Heldentor ein und verkaufen Sie ein Stück, so daß niemand mehr hinübergelangen kann. Wenn der Prinz das nächste Mal seinen Rundgang zum Heldentor ganz im Süden der Karte macht, nehmen Sie die andere Brücke ein, die zum Hauptgebiet der Helden führt. Jetzt können Sie ihn ohne Schwierigkeiten angreifen und in der Folterkammer bekehren.

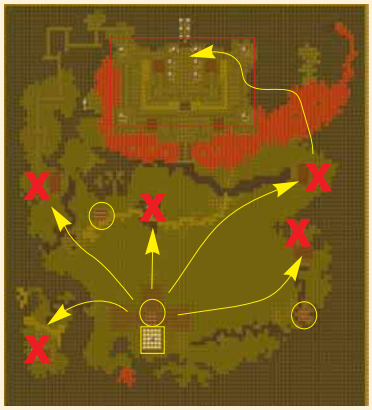
Die beiden anderen Prinzen patrouillieren sehr unregelmäßig. Warten Sie ab, bis sie beide nahe zusammen an der Westmauer vorbeilaufen, und überfallen Sie sie in einem Blitzangriff. Achten Sie darauf, ausreichend Mana zur Verfügung zu haben, um Ihre Kreaturen mit dem Spruch „Donnerschlag" zu unterstützen. Schaffen Sie mit zwei Imps die Prinzen ebenfalls in die Folterkammer und bekehren Sie sie. Vergessen Sie aber nicht, sie zu heilen, sonst sterben sie, und der Juwel ist verloren.



20: Das Herz des Landes

Versuchen Sie zunächst, auf Ihrem Gebiet zu bleiben und sich möglichst wenig in unentdecktes Land vorzuwagen. In regelmäßigen Abständen greifen etwa ein halbes Dutzend Gegner aus jedem der vier Heldentore Ihren Dungeon an. Sorgen Sie zuerst mit Schlafsälen, Hühnerfarmen und einer Arena für eine Truppe, die mit diesen Attacken fertig wird. Errichten Sie so schnell wie möglich einen Kerker und einen Tempel. Lassen Sie die gefallenen Helden im Kerker sterben. Sie sorgen als Skelette im Tempel für einen extrem schnellen Manaschub. Die Helden zu bekehren, macht in diesem Level wenig Sinn, da zu viele Helden angreifen und damit zu viele verschiedene Geschöpfe aufeinandertreffen. Auch wenn Sie einen zweiten Dungeon bauen, der von den anderen Geschöpfen abgeschottet ist, fällt es sehr schwer, alle Geschöpfe glücklich zu machen. Außerdem gibt es zu wenig Goldvorräte, um sie angemessen zu entlohnen.

Schicken Sie Horny zu den vier Heldentoren und lassen Sie ihn die postierten Helden aus dem Weg räumen. Die Imps müssen nur noch das Gebiet einnehmen. Versuchen Sie gar nicht erst, die Mauer aus Wächterfallen im Süden der feindlichen Festung zu durchbrechen. An ihr gibt es kein Vorbeikommen. Errichten Sie statt dessen eine Brücke im Nordosten, die oberhalb der Wächterfallen an die Festung führt. Reißen Sie mit den Imps die Wand ein und schicken Sie von dort aus Horny los. Versuchen Sie ihn nach Norden zu leiten. Wenn er sich woanders hinbewegt, geben Sie ihm einen Klaps und warten Sie, bis die Imps den Gang nach Norden zu Ihrem Gebiet gemacht haben. Dort setzen Sie ihn wieder ein. Beten zehn bis zwölf Skelette in Ihrem Tempel, ist es für Horny ein Leichtes, König Reginald und seine Steinritter zu erledigen.



Silke Menne

□ Managruft
□ Magischer Gegenstand
□ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
□ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor

Komplettlösung

Outcast

Als Cutter Slade liegt es an Ihnen, den Planeten Adelpha zu retten. Wir haben für Sie alle Regionen besucht und geben Ihnen Tips zur Haupthandlung und zu einigen Nebenquests.

Das Spiel vor dem Spiel

Die bizarre Welt Adelpha ist nicht ganz leicht zu erreichen, wie der Blick ins offizielle *Outcast*-Forum von Infogrames zeigt. Viele Rechnersysteme haben so ihre Problemchen, *Outcast* zum Laufen zu bringen. Besorgen Sie sich daher möglichst die mittlerweile erhältlichen Installationspatches, um von vornherein einigem Ärger aus dem Weg zu gehen.

Ganz wichtig ist die Einstellung Ihrer Bildschirmeigenschaften, die Auswahl „True Color (32bit)“ macht am wenigsten Probleme. Das ist der sicherste Weg, um der „Direct-Draw-Fehlermeldung” aus dem Weg zu gehen.

Land und Leute

In welcher der fünf Welten Sie auch umherspazieren, die eiserne Faustregel lautet: Mit jeder Person reden (Krieger natürlich ausgenommen). Wichtige Personen oder Talaner, die Aufträge bereithalten, lassen sich einfach dadurch erkennen, daß der

Die Militär-Schulung



In aller Ruhe kann aus großer Entfernung auf den Wachtposten gefeuert werden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.



An dieser Stelle blindlings auf die Krieger zuzugehen, wäre für Cutter tödlich. Machen Sie durch gezielte Schüsse aus der Ferne auf sich aufmerksam und verstecken sich dann hinter einer Mauerecke, um die heranstürmenden Soldaten abzufangen.

Als waschechter SEAL sollten Sie einiges Wissenswertes über Ihre Waffen und Gegner mit auf den Weg nehmen, um im Kampf mit den Talaner-Kriegern eine gute Figur zu machen.

Meistens kann Ihr Scanner die Krieger früh genug orten, so daß Slade unbemerkt in Schußweite gelangen kann. Es kommt dabei des öfteren vor, daß die Soldaten steif und stumm stehenbleiben und Slade dann leichtes Spiel hat.

Ideal für solche Distanzaktionen ist die SLNT-B, deren Zielfernrohr das Anvisieren erleichtert. Nachdem ein Gegner erfolgreich betäubt wurde, genügt schon ein einzelner weiterer Treffer aus der HK-P12, um ihm den Garaus zu machen. Mit dieser Taktik können Sie auch größere Kriegergruppen zunächst flachlegen, um dann ohne viel Gegenwehr und mit wenig Munition einen Angriff zu beenden.

Schwieriger wird es, wenn die Soldaten nach ersten Distanztreffern mobil werden und sich auf Sie zu bewegen.

Grundsätzlich ist dann eine gute Deckung der beste taktische Vorteil, den Sie ausnutzen sollten. Suchen Sie Felsen, Bäume, Treppen, Dächer etc. aus, von wo Sie die Gegner auf sich zukommen lassen können.

Behalten Sie den Scanner im Auge, denn Fae-Rhans Truppen werden, wo es geht, versuchen, Sie in die Zange zu nehmen.

Bei größeren Kriegergruppen läßt sich das Dynamit hervorragend einsetzen. Laufen Sie auf eine solche Gegnerschar zu, bis Sie bemerkt werden. Machen Sie auf der Stelle kehrt und lassen Sie Dynamit fallen. Per Fernzündung oder Bewegungsmelder lassen Sie es dann krachen, wenn die Verfolger das Dynamit erreichen. Vorsicht, da auch zivile Personen den Bewegungsmelder aktivieren, sollte in bewohnten Bereichen nur der Fernzünder benutzt werden. Sehr hilfreich ist bei einer Übermacht auch der UBIK-OA-Hologramm-Generator, da er die Feinde hervorragend ablenkt, während Sie sich Ihre Ziele aussuchen.

Der Flammenwerfer ist ein höchst probates Mittel, um mit einer starken Übermacht fertig zu werden. Einmal in Brand gesetzte Gegner zünden nämlich auch umstehende Kollegen gleich mit an. Sie müssen nur darauf achten, genügend Abstand zu halten, sonst gehen Sie selbst in Flammen auf.

Es gibt drei unterschiedliche Krieger-Klassen, die Ihr Scanner nach schwachem, mittlerem und starkem Energieniveau einteilt. Bei der untersten Stufe genügt schon der Einsatz der HK-P12-Pistole. Drei Treffer reichen aus, um diese Gegner zu überwältigen.

Für die anderen beiden Klassen sollten Sie schwerere Kaliber einsetzen. Da die Feinde sehr gut im Ausweichen sind, empfiehlt sich hier als Standardwaffe eine Stufe1-UZA-SH.

Durch gezieltes „Sich zu erkennen geben” und „Weglaufen” splitten sich gegnerische Patrouillen auf, um Sie zu fangen. Stürzen Sie sich dann auf die einzelnen Gegner und benutzen Sie den waffenlosen Kampf. Im Faustkampf sind nämlich alle Gegner (auch die Hohen Krieger) chancenlos.

Auch das Gamsav läßt sich taktisch sinnvoll einsetzen, denn bei dessen Aktivierung können in der Nähe befindliche Krieger angelockt werden.

Die vielen Häuser lassen sich sehr gut ausnutzen. Sind Ihnen beispielsweise mehrere Krieger auf den Fersen, flüchten Sie sich in ein Haus und behalten die Türöffnung im Auge. Nach und nach wird immer wieder ein Gegner versuchen, in das Gebäude einzudringen, was Sie natürlich zu verhindern wissen.



Sehr gefährlich sind die dunklen Krieger mit den Granatwerfern. Schnelle Salven aus der UZA sind nötig, um sie schleunigst zu beseitigen. Allerdings können Sie die gegnerische Waffe auch zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen. Die Granatwerfer bleiben erst mal auf Distanz und lassen die Basistruppen vorgehen. Zeigen Sie sich kurz, bis der dunkle Krieger eine Granate abfeuert, und gehen Sie schnell wieder in Deckung. Die Granate prallt in der Regel von der Deckung ab und erwischt sehr oft Fae-Rhans eigene Truppen.



Bei den Wachttürmen kommen die starken Waffen zum Einsatz. Ein Schuß aus der HAWK bläst jeden Turm weg. Sehr elegant ist auch die Variante „An das Ziel heranrobben, Dynamit plazieren, wegschleichen und dann Knöpfchen drücken”! Auch die UZA bringt einen solchen Posten zum Abheben, allerdings sind dafür schon einige Treffer notwendig.



Dialog immer mit dem Fenster „Grüßen" beginnt. Die übrige Bevölkerung dient Ihnen hauptsächlich dazu, per Dialog gesuchte Talaner zu lokalisieren.
Kommt es in der Nähe von Zivilbevölkerung zum Kampf mit Kriegern, müssen Sie darauf achten, keine Unschuldigen zu treffen, das schadet sonst Ihrem Ruf. Versuchen Sie in so einem Fall lieber, die Krieger wegzulocken, bis Sie freies Gelände erreichen.

Teleportproblem

Die Erklärung der mobilen Teleporter ist im Spielhandbuch nur äußerst dürftig ausgefallen. Der Zielort wird dadurch eingestellt, daß das F-LINK an Ort und Stelle abgelegt wird. Aktiviert wird das Ganze, wenn noch einmal das gleiche F-LINK-Symbol aus dem Rucksack benutzt wird (unbenutzte LINKs zeigen ein kleines Dreieck im Inventarfenster an). Neben seiner Fähigkeit, große Entfernungen schnell zurücklegen zu können, verschafft Ihnen der Teleporter auch im Kampf ein zusätzliches Schlupfloch, falls es mal „eng" wird.

Wer suchet, der findet

„Sich Zeit nehmen" sollte ganz groß in Ihrem Kopf stehen. Es gibt in jeder Region eine Unmenge an Gegenständen zu entdecken. Rohmaterialien wie Metall, Muscheln etc. wachsen immer wieder nach, so daß Sie unendlich viel Munition von den Fühlern herstellen lassen könnten. Schlüssel für die Lagerhäuser gibt es auch massenhaft. Die dunklen Krieger mit den Granatwerfern lassen in der Regel einen solchen zurück. Aber auch in Okriana sind sehr viele Schlüssel versteckt. Erkunden Sie dazu die Mauern und vor allem die Dächer ausgiebig. Dort lagert auch sehr viel Munition und Metall.

Aufwärmphase

Trotz der eisigen Kälte, die der Spielheld zu Beginn in der Eiswelt Ranzaar erfährt, dient das kleine verschneite Dorf als Aufwärmphase zum Erlernen der Spielsteuerung. Suchen Sie den Talaner Jan auf, um vier einfache Prüfungen abzulegen. Erst danach wird der Weg durch das Daoka frei. Bei der Schwimmprüfung lohnt sich ein etwas längerer Aufenthalt im Wasser, um die knapp bemessene Startausrüstung etwas aufzubessern.
Leichte Verständigungsschwierigkeiten können auftreten, wenn Jan bei der Schleichprüfung von einem „quadratischen Bereich" spricht. Gemeint ist damit der rechteckige Schatten neben der Kiste am Startpunkt der Prüfung.

Quest for Glory

Da die vielen Mini-Quests und die seltsam anmutenden Namen der Talaner leicht zur Verzettelung führen können, sollten Sie sich auf die für die Story wichtigen Aufgaben konzentrieren. Welche das sind, können Sie in der folgenden Beschreibung der Welten nachlesen. Haben Sie das gesuchte Mon einer Region gefunden, kann in aller Ruhe nach weiteren Quests gesucht werden. Nicht unbedingt notwendig, aber sehr zu empfehlen sind die jeweiligen Aufträge, die zum Boykott gegen Fae-Rhans Truppen führen. Stoppen Sie die Rizi- und Sankaar-Produktion in Shamazaar beziehungsweise Okasankaar sowie die Minenarbeit in Motazaar. Slade hat dann wesentlich leichteres Spiel mit den feindlichen Kriegern. Wenn Slade einen Auftrag erledigt hat, sollte er immer noch einmal mit dem Auftraggeber reden, denn erst dann gibt es eine Belohnung, Informationen oder gar Folgeaufträge. Nachdem Sie gegen Spielende vor dem Krieger-Lager in Okaar stehen, um Marion zu befreien, sollten Sie sich einen Spielstand anlegen. Danach haben Sie nämlich keine Möglichkeit mehr, noch ausstehende Quests zu erledigen.

Shamazaar – Die Tempelwelt



Nachdem Sie den Talaner am Daoka angesprochen haben und ihm ins Dorf gefolgt sind, beginnt Ihre Suche nach dem ersten Mon. Shamaz Zeb gibt erste Hinweise. Stammesführer Maar befindet sich nördlich von Shamaz Zeb hinter dem Twôn-Ha-Gehege.



Zalinass und Ilott sind die nächsten Talaner auf der Checkliste. Zalinass verkauft nicht nur ein Twôn-Ha, sondern hat auch Arbeit für Cutter Slade. Sie erkennen ihn ganz gut an seiner hellblauen Tunika. Ilott arbeitet etwas weiter nördlich des Dorfes in der Tempelregion, fragen Sie sich einfach zu ihm durch.



Damit Shamaz Mazum wieder zu Kräften kommt, muß erst Logar gefunden werden, um von ihm ein Magwa zu erwerben. Suchen Sie ihn in den Rizi-Feldern in der näheren Umgebung der Fandazma-Quelle. An der Quelle im Hintergrund befindet sich auch der Talaner Zeo, für den ein Fandazma-Stein beschafft werden muß.



Es gibt zwei Fandazma-Steine in Shamazaar: ein Original und eine Kopie. Die Kopie ist in der Pagode hinter der Hängebrücke des Fae-Tempels versteckt. Vorsicht, mit der Kopie kommt Slade allerdings nicht weiter. Die Kopie muß nicht unbedingt besorgt werden, allerdings ist der Dialog mit Zeo köstlich, wenn es um das Erkennen von Fälschungen geht.

Shamazaar – Die Tempelwelt



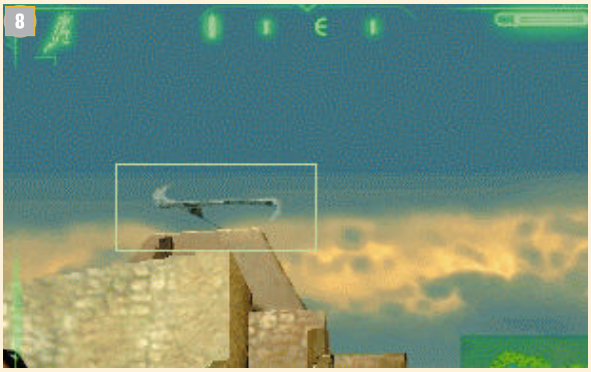
Das gesuchte Fandazma-Stein-Original ist in einem kleinen Teich bei den kleineren Tempeln zu finden. Vorsicht, Cutter sollte nicht einfach ins Wasser springen, sondern vorher mit einem gezielten Schuß auf das Dynamit im Wasser das bissige Fischproblem beseitigen. Mit dem Stein geht's dann zurück zu Zeo und anschließend zum Stammesführer Maar, um die Rizi-Produktion zu stoppen.



Wieder bei Shamaz Mazum, bekommt Cutter Informationen über die Reliquien auf Shamazaar. Klappern Sie die Rizi-Zähler in Richtung Dorf ab (stehen immer bei vollen Rizi-Säcken). Die Steintafel gibt es dann bei Maar.



Shamaz Mazum wird auf die Steintafel den Weg des Sankra einzeichnen, für Cutter bedeutet das übersetzt folgendes: Der Fae-Stein kommt in das Schloß im Eluee-Tempel, der Eluee-Stein zum Ka-Tempel, der Ka-Stein zum Gandha-Tempel, der Gandha-Stein zum Fae-Tempel. Das Einsetzen des Gandha-Steins im Fae-Tempel kann erst zum Schluß erfolgen, da sich das Schloß und die Treppe zum Mon im Fae-Tempel erst öffnen, wenn die anderen drei Steine eingesetzt wurden (Reihenfolge beliebig). Die Standorte der Lagerhäuser mit den Reliquien werden in Ihrem Notepad verzeichnet. Sie müssen nach erfolgreicher Umkehrung der Wachen noch die Vasen zerstören, da die Reliquien dort versteckt sind. Wenn Sie die ersten drei Reliquien besitzen, mit Ilott wegen seines Bruders Naarn geredet haben und die Steintafel besitzen, marschieren Sie zu den beiden Daokas im Fae-Tempel. Naarn müßte dort aus einem Portal herauskommen. Sterbend übergibt er Cutter die vierte Reliquie.



Falls Sie nicht mehr wissen, welcher Tempel zu welcher Religion gehört, schauen Sie einfach aus der First-Person-Sicht auf die jeweiligen Tempelspitzen. Dort ist das entsprechende Symbol angebracht.

Was gibt's noch in Shamazaar?

Zalinass

Der Twôn-Ha-Händler im Dorf von Shamazaar sollte mehrmals aufgesucht werden, da er einige Aufgaben bereithält, für die Cutter gut belohnt wird.

Fae-Tempel-Daokas



Die Warnung der Talaner in Shamazaar vor den beiden Daokas nach Motazaar und Okasankaar (Symbole sind immer oben auf dem Ring erkennbar) ist durchaus berechtigt. Bevor Cutter diese benutzt, sollte er dringend zuvor in Okriana bessere Waffen gekauft haben, sonst dürfte der Ausflug in die Kriegerlager der Zielwelten nur kurz werden. Alternativ dazu können Sie durch das Daoka nach Talanzaar (beim Dorf) reisen und dort die schwächer bewachten Daokas nach Motazaar und Okasankaar benutzen.

Versperrter Aufgang

Den blockierten Tempelaufgang sprengen Sie einfach mit Dynamit auf. Achten Sie aber darauf, daß zuvor alle Arbeiter evakuiert wurden, sonst gibt es Abzüge in der B-Note (Ruf leidet).

Das versunkene Boot

Einer der Rizi-Zähler in der Nähe des Fae-Tempels erzählt auf Wunsch eine lange Geschichte, bei der es um Dynamit geht. Das beschriebene Boot befindet sich im Tempelgewässer östlich des Fae-Tempels. Laufen Sie aufmerksam am Ufer entlang, die Mastspitze ragt aus dem Wasser heraus.

Falscher Gorgor

Einige Rizi-Bauern werden Cutter etwas von einem Ungeheuer berichten, das sich in einem Gewässer im Norden befinden soll. Aus dem kleinen Teich hinter dem Ka-Tempel ragt dessen Rücken heraus, allerdings passiert nichts Gefährliches, wenn Sie den See betreten. Der Spuk kann entweder mit dem im Teich liegenden Dynamit oder mit einem Schuß aus der HAWK-MK8 beendet werden.

Nesträuber

Weit östlich des Dorfes ragt ein hoher Felsen in die Landschaft empor, den Cutter besteigen kann. Oben liegt in einem Vogelhorst etwas Ausrüstung herum.

Barriere

Schon zu Beginn des Spiels läßt sich die Barriere bewältigen, indem Sie von der Wasserseite her die Energiehindernisse umgehen. (Bringt aber keinen entscheidenden Vorteil, ist also nur etwas für Ungeduldige.)



Okasankaar – Die Wasserwelt



Den Geheimgang an der Nordmauer von Cyana kann Held Slade benutzen, um unbemerkt in die Stadt zu gelangen. Bevor Sie mit den Bewohnern reden können, müssen erst alle anwesenden Krieger umgekehrt werden.



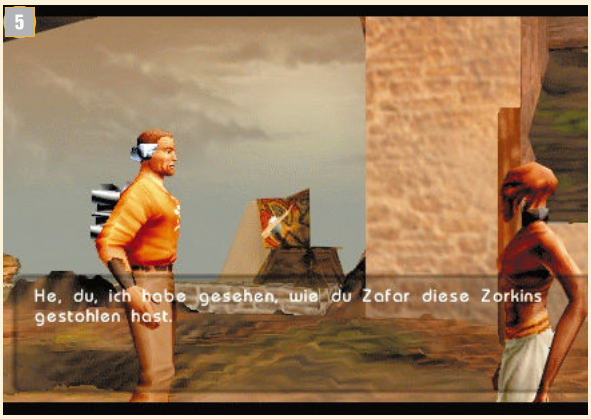
Nach dem Gespräch mit dem Fischer Sadar am Bootsteg findet Slade die Zlingtong-Pflanzen am schnellsten, wenn Sie vom Talanzaar-Daoka nach Südosten marschieren. Sie dürfen den plötzlich aus dem Wasser auftauchenden Geschöpfen nicht zu nahe treten, ein Biß ist tödlich. Machen Sie Sidesteps, um den Geschossen auszuweichen. Wenige Treffer aus der UZA-SH oder der HK-P12 genügen, um die Biester zu besiegen. Die Pollen liegen dann in unmittelbarer Nähe am Boden. Erledigen Sie ruhig alle Zlingtongs, da die Pollen in Okriana beim Lederhändler Jokace noch benötigt werden. Weitere Zlingtongs gibt es auf der Insel von Oru.



Die Informationen über Orus Ausrüstung aus den Gesprächen mit Shamaz Kaleb und Zele beim Bootssteg führen Slade zunächst zu Händler Zafar. An das erste Booyat gelangen Sie kostenlos, wenn Sie Zafars Auftrag, den Dieb zu fangen, annehmen. Postieren Sie sich dazu so, daß Sie die Geldkiste noch erkennen können, ohne selbst gesehen zu werden. Die Mulde neben Zafars Stand oder die erhöhte Holzbrücke zum Wasser hin bieten beispielsweise gut geschützte Beobachtungsposten.



Die drei fehlenden Booyat müssen aus Darosham geholt werden. Die Reihenfolge, in der die Symbolscheibe bei der Feuerfalle beschossen werden muß, ist auf der Rückseite des versunkenen Tempels abzulesen (Fae-Eluee-Gandha-Ka). Verweilen Sie nicht zu lange in der Höhle, denn Slade erleidet kontinuierlich Schaden durch die Hitze. Nehmen Sie den großen Zahn bei dem Leichnam mit. Beim Rückweg müssen Sie vom Gang aus erneut auf die Scheibe schießen, um ungegrillt zu entkommen.

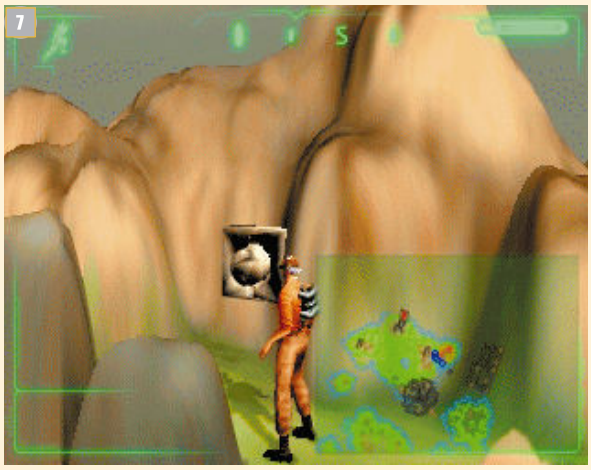


Verpfeifen Sie den Dieb nicht, er verrät Slade dafür ein Geheimnis über einen Schatz. Zurück bei Zafar, erhalten Sie als Belohnung ein Booyat. Danach machen Sie eine Bootstour mit Zidar nach Zorkatraz, um von Mortigar das zweite Booyat zu erhalten. Halten Sie dazu genügend Munition bereit, das Gefängnis ist sehr stark bewacht.



Die Daguerachs wachsen auf der Gamor-Insel, die Cutter per Seerosengehopse von Orus Insel aus erreicht. Wer Munition sparen möchte, läuft den Gamors einfach davon, die gesuchten Pflanzen werden dabei im Vorbeilaufen aufgenommen.

Okasankaar – Die Wasserwelt



Wenn Cutter mit dem Shamaz über Orus Waffe geredet hat, kann er den Talaner Egar in der Nähe der Schalter um Hilfe bitten. Haben Sie die Waffe aus dem nun offenen Tempel geholt, tauchen am Ufer drei Krieger auf.



Ist die Sequenz mit Oru zu Ende, schnappen Sie sich sofort dessen Waffe. Laufen Sie dem Gorgor entgegen und jagen Sie die ganze Salve aus der Waffe in den Wanst der Riesenechse. Wenn das Monster den Kopf hochreißt, müssen Sie schnell mit einigen Schüssen den Hals treffen (UZA-SH oder HK-P12 genügen). Sammeln Sie zuerst die Zorthaufen ein, erst danach stellen Sie sich an den Kopf des Ungeheuers, bis Cutter „stinkt". Schwimmen Sie über die kürzeste Entfernung zur Mon-Insel, da die Duftwirkung schnell nachläßt.

Was gibt's noch in Okasankaar?

Zele

In der Nähe der Docks finden Sie den Händler Zele; ihm kann Cutter gegen gute Zorkins die Zorthaufen verkaufen. Außerdem gehört ihm ein Armreif, den Sie bei einem Nebenquest in Okriana von Gizo, dem Sankaarhändler, erhalten.

Egar

Nach der Schalteraktion suchen Sie doch noch einmal Egar in Cyana auf. Nach ein paar ernsten Worten gibt er ein Geheimnis über einen versteckten Schatz preis. Der Schatz ist in einem kleinen See südlich von Cyana zwischen dem Stadteingang und dem Darosham gehortet (ist in der Automap gut zu erkennen).

Schatzsuche

Haben Sie den Dieb bei Zafar nicht verraten, kann Cutter nun mit Zidar zu einer versteckten Stelle rudern, um nach Ausrüstungsgegenständen zu tauchen. Vorsicht, die umherschwimmenden Sannegta kommen sehr schnell auf Sie zu. Slade kann immer nur einen Tauchgang machen, Zidar rudert danach sofort wieder nach Cyana zurück. Sie können die Tauchfahrt aber mehrmals wiederholen, bis alle Gegenstände geborgen worden sind.

Es werde Licht

Natürlich ziemt es sich für einen echten Ulukai, den Leuchtturm zu reparieren, damit der Fischfang in Cyana eingestellt wird. Wie das geht, steht im Abschnitt „Motazaar – Die Bergwelt". Das defekte Stück Helidium im Leuchtturm sollten Sie unbedingt mitnehmen, Baumeister Azirad in Okriana kann damit ein Upgrade für die HAWK-Waffe basteln.

Vatersuche

Bei dem Leichnam im Darosham findet Slade noch einen großen Zahn. Leider konnte im Test nicht überprüft werden, ob die Leiche der vermißte Vater von Ezef (Shamazaar) und Yagu (Okriana) ist, da sich diese beiden Talaner nicht mehr ansprechen ließen (Bug?).

Pinkelverbot

Auf der Rückseite des Darosham-Gebäudes ist vom Wasser aus ein nettes Plakat mit der Aufschrift NO PUBLIC URINATION – „Öffentliches Pinkeln verboten!" – angebracht.

Motazaar – Die Bergwelt



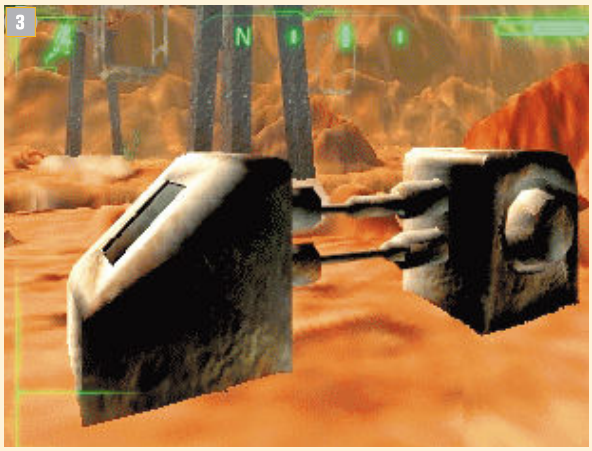
Im westlichen Dorf trifft Cutter Ashkar an, der erste Hinweise auf den gefangenen Shamaz Keb gibt. Sofort machen Sie sich auf den Weg in das östliche Motazaar, wo sich der Newbie-Shamaz Zagy aufhält. In dem südlich davon liegenden Kriegerlager befinden sich in einem der Gebäude (auf dem Screenshot direkt vor Cutter) drei Schlüsselsteine und eine Karte nebst einigen Goodies.



Mit der Karte geht es dann zu Zagy, der einen Weg durch das Labyrinth aufzeichnet, hinter dem Shamaz Keb gefangen gehalten wird.



Motazaar – Die Bergwelt



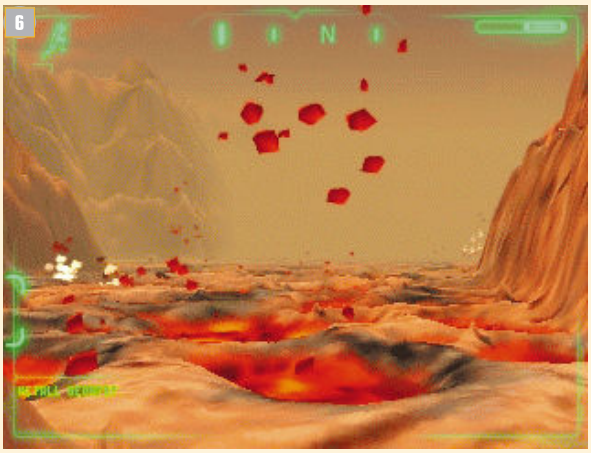
Als nächstes muß sich Slade etwas unbeliebt machen und den Generator an der Brücke im Norden mit Dynamit außer Betrieb setzen. Bei der Brücke befinden sich auch die sogenannten Faenea-Pflanzen, deren Samen der Arbeiter Zine für einen Freund zur Heilung benötigt. Vorsicht, diese Pflanzen verschießen Pfeile, sind aber leicht zu zerstören. Die Samen liegen danach in unmittelbarer Nähe der Pflanzen.



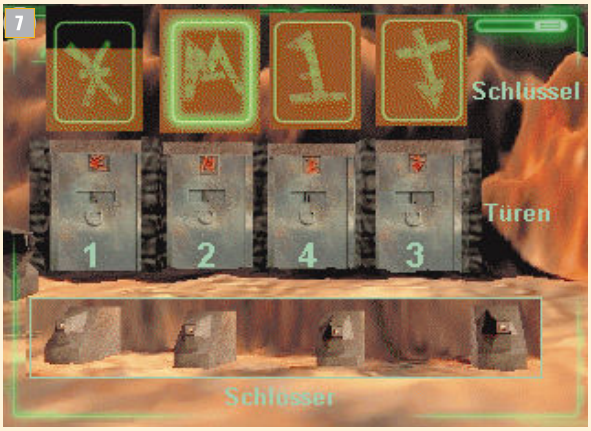
Zurück bei Ashkar, erfährt Slade, daß der Brückenbauer Zoran ziemlich sauer ist. Suchen Sie ihn an der Brücke auf und besorgen Sie das Ersatzteil. Der Gehilfe steht am Daoka nach Okriana und erzählt Ihnen von einem Gamor-Angriff. Folgen Sie der Fetzen-Spur und schnappen Sie sich das Ersatzteil, das bei dem Leichnam von Makees Freund liegt. Die Krieger, die aus dem Daoka bei Shamaz Zagy erscheinen, müssen noch umgekehrt werden, da einer von ihnen den vierten Steinschlüssel besitzt. Zoran muß während der Reparatur beschützt werden (einfach die heranstürmenden Krieger auf der anderen Seite abfangen). Danach ist der Weg ins Labyrinth frei.



Hinter dem Brückenlabyrinth können Sie die Karte ruhigen Gewissens an den Wächter abgeben (Sie kommen auf anderem Wege zurück). Die folgende Jump&Run-Einlage hat es in sich. Nach den noch einfachen Basaltsäulen folgen drei Steinplatten. Optimal ist es, wenn Sie mittig auf die Platten springen, landen Sie eher am Rand, beginnt die Platte sich zur Lava hin zu neigen. Dann heißt es schleunigst, das Kippen auszubalancieren.



Das Lavafeld sieht schlimmer aus, als es ist. Sprinten Sie im Zickzack auf den Kraterrändern entlang. Halten Sie sich an die linke Felswand, dort gibt es einige Stellen zum Verschnaufen. Laufen Sie immer dann los, wenn gerade keine Eruption stattfindet.



Setzen Sie die vier Steinschlüssel wie auf der gezeigten Sreenshot-Montage ein. Holen Sie sich nach Öffnen der Türen 1 bis 3 die Goodies aus den Zellen. Sobald die vierte Tür geöffnet wird, beginnt automatisch eine Filmsequenz. Nun noch schnell mit Ashkar geredet, und die Minenarbeit wird niedergelegt.

Was gibt's noch in MOTAZAAR?

Faenea-Quest



Minenleiter Zine benötigt für seinen verletzten Arbeiter zwei Faenea-Samen, die bei der nördlichen Brücke zu finden sind. Zur Belohnung gibt es eine Hoti-Frucht.

Was gibt's noch in MOTAZAAR?

Helidium-Quest

Erinnern Sie sich? In Okasankaar gibt es einen Leuchtturm, für dessen Reparatur Sie hier in Motazaar nach einem großen Stück Helidium suchen müssen. Fragen Sie bei Zine in der Nordmine nach. Folgen Sie dann den Arbeitern mit dem großen Felsbrocken zum Felszerkleinerer und warten Sie ab. Die Meldung „Schlüssel geortet" ist natürlich falsch, es purzelt ein blaues Helidium-Stück heraus. In Okriana kann Baumeister Azirad daraus die Lampe schnitzen.

Mobars Twôn-Ha

Benutzen Sie das Hoti von Zine, um das Tier wegzulocken. Gehen Sie nahe an das Tier heran und schießen Sie in die Luft, mit etwas Glück läuft es zu Mobar. Alternativ können Sie auch zuerst die Region Okaar aufsuchen, in der es genügend Hoti gibt. Damit können Sie eine Lockspur vom Twôn-Ha zu Mobar legen.

Lebensmitteldieb

Nachdem Sie den Auftrag von Ashkar angenommen haben, suchen Sie das in der Nähe befindliche Gebäude auf, welches von großen Gefäßen umgeben ist. Warten Sie dort, bis der Dieb das Haus betritt. Slade kann ihn dann zur Rede stellen. Wenn Sie ihn nicht verraten, erhalten Sie dafür einen Lagerhausschlüssel.

Minensprengung

Der Leiter der Ost-Mine, Zogard, bittet Cutter um drei Stangen Dynamit. Nach der Explosion steckt Zogard fest. Die Kurbel muß in Okriana bei Baumeister Zakk geholt werden. Belohnung: ein Stück weißes Helidium. Mit diesem Kristall kann Azirad im Baumeister-Bok in Okriana die HAWK-Waffe upgraden.

Okaar – Die Waldwelt



Das Lavafeld sieht schlimmer aus, als es ist. Sprinten Sie im Zickzack auf den Kraterrändern entlang. Halten Sie sich an die linke Felswand, dort gibt es einige Stellen zum Verschnaufen. Laufen Sie immer dann los, wenn gerade keine Eruption stattfindet.

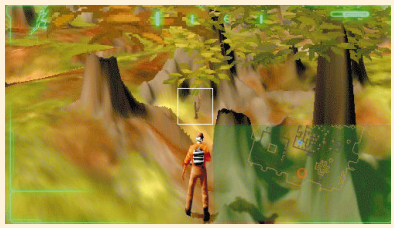
Orgel-Quest



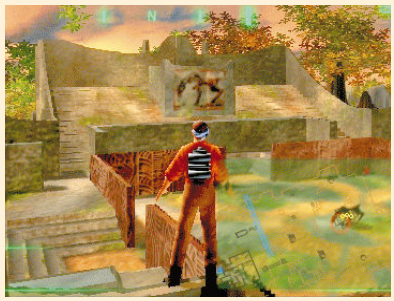
Verwickeln Sie den Shamaz nach dessen Befreiung in ein Gespräch, und Sie erhalten eine Karte. Gehen Sie damit zu Kyuran zurück, um weitere Tips zu erhalten. Die seltsame Karte läßt sich am besten mit folgenden Screenshots erklären:



1= Den riesigen Achondar erledigt Cutter am besten mit der HAWK-MK8. Sie sollten die Waffe zuvor in Okriana aufgerüstet haben, dann haben Sie es leichter. Landen Sie gezielte Kopftreffer, wenn das Monster den Rachen aufreißt, und bleiben Sie außer Reichweite des Drachens. Ist er besiegt, suchen Sie das Gelände nach der ersten Holzpfeife ab (zur Not E.V.D. im Röntgenmodus einsetzen). Damit sich das Gitter am Ausgang wieder öffnet, einfach einmal alle vier Knöpfe ablaufen und nichts wie raus, denn nach kurzer Zeit fällt das Gitter wieder herunter.



2 = Versteckt bei den Bäumen, wartet die zweite Pfeife auf ihren Entdecker (am besten wieder E.V.D. benutzen).



3 = In der Gamor-Arena befindet sich die dritte Pfeife hinter dem Gamor-Bild auf der Tribüne.



4 = Pfeife Nummer 4 ist bei den fiesen Fallen kaum auszumachen.



5 = Die Symbole stehen für die Anordnung auf der Orgel im Oogoobar-Lager. Die doppelten Pfeifen kommen an die erste und dritte, die geringelte Pfeife an die letzte Stelle. Bei erfolgreicher Anordnung springt aus der Orgel ein Holzschlüssel heraus.



6 = Um den zweiten Holzschlüssel zu bekommen, muß Slade diese große Kugel zum Rollen bringen. Schießen Sie dazu mit einer leichten Waffe auf die beiden Kugeln, um sie in Schwung zu bringen. Ist der Schwung groß genug, bringen die Steine die große Murmel zum Rollen. Folgen Sie dann der Rinne und wenden Sie sich im Flußbett nach Süden. Dort, wo vorher der kleine Wasserfall war, befindet sich jetzt unterhalb davon eine Öffnung mit dem Holzschlüssel dahinter.



7 = Kämpfen Sie sich durch das schwer bewachte Kriegerlager nach oben. Slade muß die beiden Holzschlüssel in diese beiden Öffnungen einpassen, dann öffnet sich die Tür zum vierten Mon.

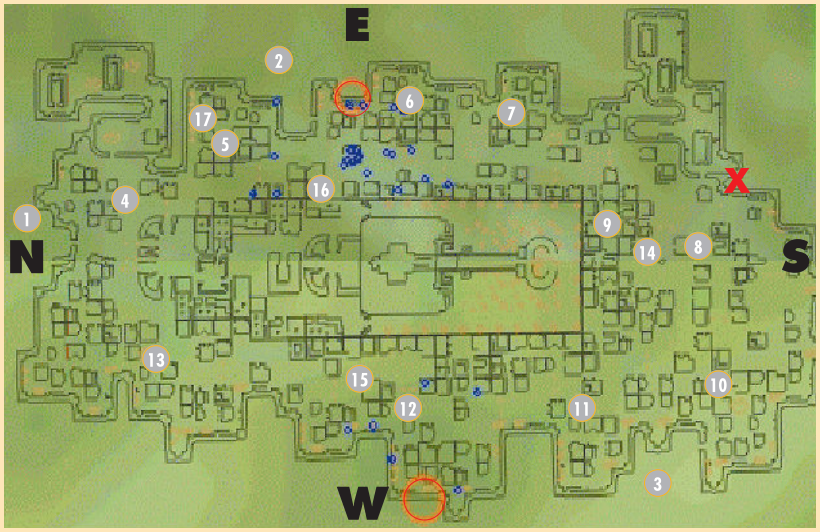
Was gibt's noch in Okaar?



Der tiefe Fluß bietet eine Menge an Ausrüstungsgegenständen. Besonders interessant ist die Stelle mit der Cargo-Box.



Was gibt's noch in Okaar?



1 = Daoka Shamazaar, 2 = Daoka Motazaar, 3 = Daoka Okasankaar, 4 = Pilam-Bok, Quest bei Händler Zoss, 5 = Bau-Bok, Quest bei Händler Mogad, 6 = Früchte-Bok, Quest bei Händler Mored und Balazar, 7 = Gewürze-Bok, Quest bei Händler Zaga, 8 = Leder-Bok, Quest bei Händler Jokace, 9 = Gefäße-Bok, Quest bei Händler Tezu, 10 = Sankaar-Bok, Quest bei Händler Gizo, 11 = Baumeister-Bok, Quest bei Händler Zakk und Azirad, beim Flötenspieler ist Zelb zu finden, 12 = Rizi-Bok, Quest bei Händler Yagu und Nikaa, 13 = Fleisch-Bok, Quest bei Händler Ominel, 14 = Brunnen und singender Bettler, 15 = Aufenthalt von Marion Wolfe, 16 = Anführer Zot, 17 = Halskette von Azirad, X = Relikt für Balazar

Talanzaar – Okriana

Hier kann Cutter die meisten Aufträge erhalten und auch am schnellsten die Übersicht verlieren. Sollten Sie mal wieder nicht wissen, wo welcher Bok oder welches Daoka ist, bitteschön, unser Redaktions-Cutter hat sich förmlich Löcher in die Sohlen gelaufen, um diese Karte aufzutreiben.

Waffenhändler

Es ist schon ein Kreuz mit diesen Brüdern, denn alle sehen gleich aus (violette Tunika mit grünen Absätzen und einem „heiligen" Gegenstand in der Hand). Das Dumme daran ist, daß jeder Händler unterschiedliche Waren anbietet. Da fast alle Händler ständig durch Okriana laufen, bleibt Ihnen nichts übrig, als durch simples Herumprobieren zu erfahren, welchen Anbieter Sie gerade vor der Nase haben. Schreiben Sie sich am besten die Preise auf, denn die variieren von Händler zu Händler.

Auftragslage

In jedem Bok wird Ihnen mindestens ein Händler empfohlen. Es ist ratsam, diese auch alle aufzusuchen, denn jeder von ihnen hält eine Aufgabe für Slade bereit. Für die meisten Quests sind keine speziellen Tips nötig, die etwas kniffligeren Aufgaben sind nachfolgend erläutert und sollten dann lösbar sein.

Das Lied des Bettlers

Die richtige Reihenfolge zum Nachsingen lautet:
Milea Ko – Lepta Mae – Lapta Ulukai – Kata Mae

Schwingende Kisten

Mogads Problem mit der schwingenden Kiste löst Cutter folgendermaßen: Zum Schießen lediglich die Pistole oder die UZA einsetzen, sonst gibt's Bruch! Postieren Sie Slade so vor die Kiste, daß sie möglichst senkrecht auf ihn vor und zurück schwingt. Beim Vorschwingen dann mehrere Schüsse auf die Kiste abfeuern. Auf keinen Fall beim Zurückschwingen schießen, denn dann bekommt die Kiste wieder Schwung. Das Spiel von mehreren Seiten so lange wiederholen, bis „dat Dingen" stillsteht.

Brunnenreparatur

Suchen Sie nach dem Gespräch mit dem Wasserhändler Heza dessen Helfer Zade am Brunnen auf. Versuchen Sie erst gar nicht, Dynamit in den Brunnen fallen zu lassen, um es zu zünden. Das Dynamit bleibt immer auf der Brunnenmauer liegen. Mit Slades Granatwerfer geht das viel eleganter (und sieht obendrein gut aus). Lediglich das Zielen ist nicht ganz einfach – am besten die First-Person-Ansicht benutzen. Das Geschoß muß im Brunnen landen. Sie können den Erfolg daran erkennen, daß die Bevölkerung wieder in die Nähe des Brunnens geht, ansonsten bleibt sie nämlich weiterhin außer Reichweite.

Azirads Kette

Haben Sie auch schon stundenlang vergeblich nach dem Kettendieb gesucht? Den gibt es nämlich gar nicht. Die Kette liegt ziemlich unscheinbar im Bau-Bok herum. Tasten Sie sich vorsichtig an den drei Kisten mit orangefarbenem Inhalt entlang, bis die Meldung „Handgefertigtes Material geortet" ertönt.

Steuersenkung

Bis Anführer Zot die Steuern senkt, ist es ein weiter Weg. Um den Streit zwischen Heza und Zoss zu schlichten, muß Slade folgende Quests erfüllen:
1. Fleischhändler Ominel bekommt das Messer, das Slade bei der Befreiung des Shamaz in Okaar am Altar der Oogoobar findet.
2. Baumeister Zakk überlassen Sie Slades HK-P12 für eine kurze Weile zum Studieren des Metalls.
3. Yagu (Rizi-Händler) sucht seinen Bruder Ezef, den Sie in Shamazaar auf den Feldern finden.
Sind alle Aufgaben erfüllt, müssen erneut Heza, Zoss und Zot angesprochen werden. Damit wäre auch das geschafft.

Die Suche nach Marion Wolfe

Irgendwann im Spielverlauf bekommen Sie eine Filmsequenz mit Marion Wolfe zu sehen. Gehen Sie anschließend nach Okriana zu Shamaz Zokrace und danach zu Zelb (neben Baumeister Zakk). Das von ihm erwähnte Gebäude westlich des Fae-Tempels trägt ein Symbol über der verschlossenen Holztür. Cutter muß einfach nur auf die Tür zugehen, und Sie können sich in Ruhe eine weitere Zwischensequenz mit Marion ansehen.
Nach der zweiten Kontaktierung durch Miss Wolfe fällt die Barriere in Shamazaar. Rechnen Sie dort mit etlichen Kriegern. Über den Turm mit der offenen Tür im Obergeschoß geht es zu einem Schalter hinter der Hängebrücke. Damit ist der Weg zur zweiten Brücke mit der gesuchten Marion dahinter frei.
Die folgende Etappe führt zum Darosham nach Okasankaar. Rennen Sie nach der Filmsequenz mit Kroax und Fae-Rhan erst einmal ein gutes Stück vom Darosham weg, um die vielen Krieger in Ruhe ausschalten zu können.
Nach dem Abstecher nach Ranzaar gelangt Slade wieder nach Okaar. Jetzt können Sie endlich das verschlossene Gebäude neben dem Oogoobar-Lager betreten (allerdings als Gefangener). Flitzen Sie zu Beginn des Kampfes aus der Zelle raus und greifen Sie sich die verstreut herumliegende Munition. Suchen Sie sich taktisch vorteilhafte Standorte (beispielsweise Gebäudedächer, Geländeerhöhungen), um die Krieger nach und nach zu dezimieren. War die Schlacht erfolgreich, beginnt das Finale.
Sparen Sie sich den Flammenwerfer für Kroax auf, er ist damit am einfachsten zu besiegen. Mit den Kugelwaffen können Sie ihn nur schlecht anvisieren, da er sich ständig umherteleportiert. Bleiben Sie ständig in Bewegung und suchen Sie wieder Deckung, wo es geht (Bäume, Treppen). Und schließlich geht die Prophezeiung über den Ulukai in Erfüllung.

Stefan Weiss; sw.spatz@okay.net



Erste Hilfe

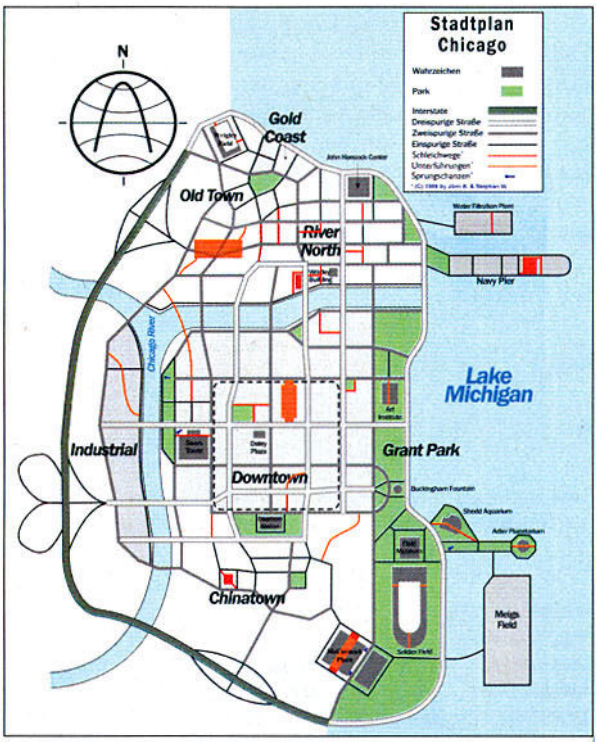


Auch die Einkaufspassage ist eine Augenweide, zumal kein ziviler Verkehr darin fährt. Einfach durchs Glas gefahren, und schon können Sie shoppen.



Eine perfekte Möglichkeit, um die Polizei abzuhängen, bietet die Kläranlage nordöstlich der Stadt. Sie müssen nur mit etwas Tempo an dem Schornstein vorbei.

Midtown Madness



Auf der Karte sind alle Geheimwege ROT und alle Unterführungen ORANGE eingezeichnet. Teilweise muß man erst eine Mauer, Müll, Kisten oder Glas durchfahren, um auf die geheime Strecke zu kommen.





Die originellste Abkürzung ist die Baustelle in Chinatown. Hierzu muß zuerst eine dunkle Bretterwand durchfahren werden, gefolgt von einer brüchigen Betonwand und dann wieder einer Bretterwand.

Jörn Buchholz & Stephan Wellenkamp

Um die Cheats zu aktivieren muß man beim Erstellen eines neuen Spielers folgende Spielernamen eingeben.

Showme Cops	Alle Polizisten werden auf der Minimap gezeigt
Big Bus Party	Alle Fahrzeuge sind Busse
Tiny Car	Alle Fahrzeuge sind Kleinwagen
amizdA eoJ	Alle Fahrzeuge fahren RÜCKWÄRTS
Jet Planes	Alle Fahrzeuge sind Flugzeuge
Warp Eleven	Die KI ist 10x so schnell wie normal

EASTER EGGS:

Wenn man folgenden Spielernamen angibt und dann im TOUR-Modus das nachstehende Auto wählt, bekommt man ein Fahrzeug, das normalerweise von der KI gesteuert wird (z. B. die Stretch-Limo)

vasedans & Cadillac	Zufälliges Auto
vavan & Ford F350	Van
vadiesels & Tour- Bus	Diesel
vacompact & VW New Beatle	Hasenähnliches Auto
vapickup & Ford F350	Pickup Truck
vabus & City Bus Bus	Bus mit anderer Lackierung
vadelivery & Ford F350	Ladetruck
valimo & Mustang GT	Zufällige Limousine
valimoblack & Mustang GT	Schwarze Limousine
valimoangel & Mustang GT	Weiße Limousine
vataxi & Cadillac	Taxi
vataxicheck & Cadillac	Grün kariertes Taxi
vaboeing_small & Tour Bus	Minijet

CHEATS im Spiel:

Im Spiel drückt man gleichzeitig STRG+ALT+F7. In das Fenster schreibt man dann folgende Cheats mit dem Schrägstrich

/nodamage	Kein Schaden *
/dizzy	Der Himmel dreht sich
/fuzz	Schaltet Polizei-Radar ein *
/bridge	Die Brücken gehen schneller auf und zu *
/ufo	Ersetzt Flugzeuge durch UFOs

Tips-Ticker

Submarine Titans DEMO (V 0.06)

Wenn man während des Spiels die Returntaste drückt, öffnet sich ein Eingabefenster. Hier können die folgenden Cheatcodes eingegeben werden:

Corium	5000 Einheiten Corium
Metal	1000 Einheiten Metall
Gold	1000 Einheiten Gold
Air	Maximale Luft
Technologi	Alle Technologien sind verfügbar

Robert Günther

Lands of Lore III

Wenn man allen Gilden beigetreten ist, sollte man die Übungsbahn in der Kriegergilde besuchen und sich dort bis zu den Zielscheiben durchschlagen. Dort geht man an den linken oder rechten Rand, womit der Übungsablauf endet. Jetzt kann man aber weiter auf die Zielscheiben schießen und sich den Weg zum Ziel freimachen. Dort angelangt, ist der Ausgang verschlossen, wenn man aber nahe an das Gitter herantritt, bekommt man Erfahrungspunkte. Dies kann man unbegrenzt oft wiederholen, indem man einfach 2-3 Schritte zurückgeht und dann wieder an das Gitter herantritt.

Stefan Vorberg

Rollercoaster Tycoon

Wenn man in *Rollercoaster Tycoon* einem Gast den Namen „Michael Schumacher" (muß ohne „h" geschrieben werden) gibt, dann gewinnt er alle Gokart-Rennen.

Fabian Ossen und Jan vor dem Esche

Jagged Alliance 2

Wenn man Skipper am Schrottplatz in Estoni einen Gegenstand gibt, den er brauchen kann (Drahtschere, Uhr usw.), dann bekommt man eine Codekarte für Orta.

Im Museum in Balime befindet sich der goldene Kelch, den man Yanni bringen soll. Wenn man sich um 22 Uhr im Museum einschließen läßt, kann man den Kelch nehmen, ohne von Eldin Fiddes angegriffen zu werden. Bevor man den Kelch nimmt, sollte man aber die Alarmanlage mit dem Schalter ausschalten. Am Morgen können Sie das Museum ohne Probleme verlassen und den Kelch zu Yanni bringen. Daraufhin steigt die Loyalität in allen Städten.

Gernot Schittl

Wenn Sie in ein Geschäft kommen und dort einfach in den Kisten herumkramen und Sachen mitnehmen, regt sich fast jeder Shopbesitzer sofort auf und wird sehr ungemütlich. Wenn Sie einen Söldner in den Laden und einen vor den Laden stellen, dann können Sie mit einem kleinen Trick den Ladenbesitzer nach außen bugsieren. Mit dem Söldner im Laden wenden Sie einfach die Tauschfunktion auf den Händler an und gehen mit ihm bis zur Türe. Nun wenden Sie die Tauschfunktion mit dem äußeren Söldner an und locken den Händler ganz nach außen. Jetzt muß man nur noch die Türe schließen und schon kann man den ganzen Laden ungestört auf den Kopf stellen. Sobald man die Türe wieder öffnet, geht der Besitzer zurück in den Laden und verhält sich als wäre nichts gewesen.

Bunny

Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung

Wenn Sie im siebten Level Probleme mit dem Monster haben, das das Ersatzteil für Anakins Podracer geklaut hat, dann sollten Sie die Arena verlassen und Richtung Anfang gehen. Wenn Sie das Renngelände verlassen haben und sich am Anfangsbereich zur Stadt befinden, biegen Sie nach rechts ab und treffen dort auf drei streitlustige Gesellen. Diese sollten mit Hilfe des Lichtschwertes kein allzu großes Problem darstellen. In ihrer Nähe kann man einen Durchgang durch den Canyon entdecken, der von mehreren Tusken bewohnt wird. Hier findet man auch einen Sandcrawler, in dessen Inneren sich zwei Roboter und 250 Schuß Munition befinden. Einer der Roboter führt einen noch zu einem Haus, in dem sich mehrere Granaten befinden. Mit diesen Waffen kann man den Dieb jetzt ohne Probleme besiegen.

Simon Rupp

/swap	Die Hochbahn wird zur 737
/slide	Die anderen Autos verlieren die Bodenhaftung *
/puck	Das eigene Auto verliert die Bodenhaftung *
/grav	Halbe Gravitation – merkt man nur beim Sprung über Brücken und Crashs *
/postal	Die Hupe verschießt Briefkästen *
/talkfast	Der Kommentator redet schneller
/talkslow	Der Kommentator redet langsamer
/big	Die Passanten werden riesig
/tiny	Die Passanten werden winzig

Die mit * gekennzeichneten Cheats geben keine Punkte, fährt man also Blitzrennen mit den gekennzeichneten Cheats, kann man sich keine neuen Fahrzeuge freischalten!

Attila Pohlmann

Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung

Im 10. Level (Assault on Theed) kann man ein leichtes Repetiergewehr von der Frau bekommen, der man im 5. Level ihren Sohn wiedergebracht hat. Allerdings sollte man sich beeilen, da die Frau von Kampfdroiden umgebracht wird, wenn man zu lange zögert.

Wenn man es endlich bis zum Schluß geschafft hat und zum Endkampf gegen Darth Maul antritt, kann man einem fast aussichtslosen Kampf aus dem Wege gehen. Man sollte, sofort nachdem man die Kraftfelder passiert hat, nach links auf die „Anhöhe" springen und von da aus den Raum auf der Brücke durchqueren. Aus sicherer Entfernung muß man nun auf den Endgegner feuern. Etwa 200 Schüsse mit dem Blaster sollten reichen, und er fällt ohne jegliche Gegenwehr um. Nun läuft man zu Qui-Gon und beendet das Spiel.

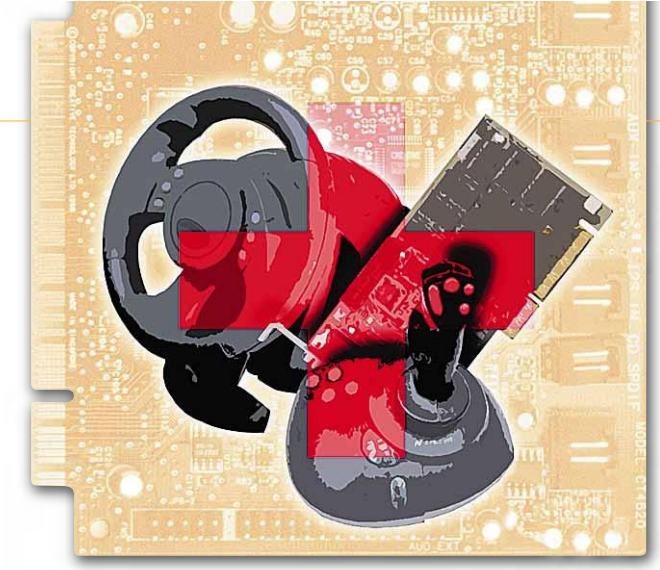
Nandger Franck

Heroes of Might and Magic III

Um die Cheatcodes eingeben zu können, müssen Sie mit der TAB-Taste das Chat-Fenster öffnen und hier die folgenden Codes eintippen:

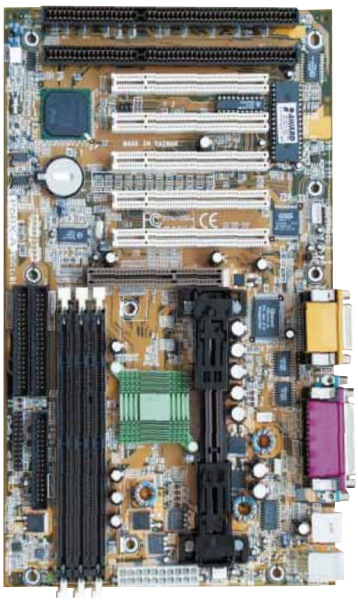
NWCTROJANRABBI	Szenario gewinnen
NWCSIRROBIN	Szenario verlieren
NWCTIM	999 Manapunkte und alle Zaubersprüche
NWCCOCONUTZ	Unbegrenzt Bewegungspunkte
NWCSHRUBBERY	+100 von allen Ressourcen und +100.000 Gold
NWCCASTLEANTHRAX	Sehr großes Glück
NWCGOTBETTER	Held steigt um eine Stufe auf
NWCGENERALDIRECTION	Karte aufdecken
NWCMUCHREJOICING	Hohe Moral
NWCONLYAMODEL	In allen Städten sind alle Gebäude gebaut (auch Gralsgebäude)
NWCANTIOCH	Held bekommt alle Kriegsmaschinen
NWCALREADYGOTONE	Das Puzzle wird komplett gelöst
NWCAVERTINGYOUREYES	In jedes freie Kreaturenfeld des Helden kommen 5 Erzengel
NWCFLESHWOUND	In jedes freie Kreaturenfeld des Helden kommen 10 Schwarze Ritter
GOSOLO	Der Computer spielt für den Spieler weiter

Jan Steinweg



Thema Technik

Nicht jeder Spieler kennt das Innenleben seines PCs wie seine Westentasche. Dabei sind es gerade die weithin unterschätzten Motherboards (= Hauptplatinen), die Spaß und Leid des Spielealltags bestimmen. Damit Sie beim nächsten Rechnerkauf mitreden können, haben wir die wichtigsten Grundlagen für Sie zusammengestellt.

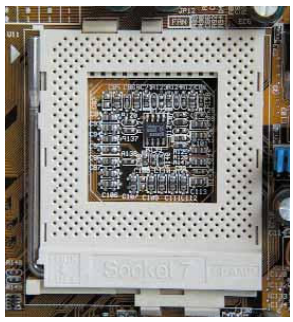


Spiele werden immer hardwarehungriger, weshalb viele Zocker regelmäßig ihren Rechner aufrüsten. Dabei kommt es jedoch nicht selten vor, daß Sie sich in einer Upgrade-Sackgasse wiederfinden. Gerade deshalb ist es besonders wichtig, daß Sie beim Rechnerneukauf die Planungen der Hersteller im Hinterkopf haben. Wir haben deshalb einmal einen Blick auf die Gegenwart und Zukunft im Motherboard- und Speichermarkt geworfen.

CPU-Infrastruktur

Die CPU nimmt eine zentrale Rolle auf dem Motherboard ein und benötigt einen Platz für ihre Rechenarbeit. Hier stehen sich der altbekannte Sockel und die Slots als CPU-Halterung gegenüber. Weitere wichtige Motherboard-Elemente sind der Chipsatz (z. B. VIA MVP3 oder Intel BX) und der Speicher, die der CPU zuarbeiten. Wie schnell diese Bestandteile kommunizieren können, wird unter anderem vom Bustakt (Front Side Bus) bestimmt. Kompliziert wird das Ganze durch die neuesten Entwicklungen. Dabei entspricht die Geschwindigkeit, mit der die CPU mit dem Motherboard-Chipsatz spricht (FSB), nicht mehr zwingend jener zwischen Chipsatz und Speicher (Speicherbus). So erlaubt die neueste Entwicklung von VIA (Apollo Pro Plus) einen FSB von 66-133 MHz bei einem Speicherbus von 133 MHz. Man muß also beide Faktoren betrachten, um die Systemleistung zu beurteilen.

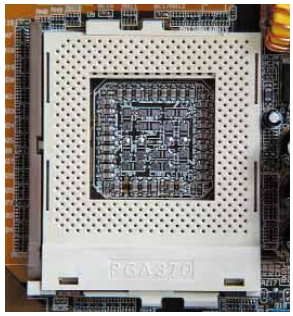
Super 7



GEGENWART Super 7 ist die Weiterentwicklung des Sockel 7, der mit einem CPU- und Speicherbus von 100 MHz (Sockel 7: 66 MHz) arbeitet. Er wird nicht nur vom AMD K6-2 und K6-III benutzt, sondern auch von bestimmten IDT- und Cyrix-CPUs. Aktuelle Chipsätze dieser Plattform werden von VIA (MVP3 und 4) und ALi (Aladdin V) gefertigt und unterstützen Cachespeicher auf der Hauptplatine.

ZUKUNFT Die Zukunft von Super 7 währt mit großer Wahrscheinlichkeit nur noch ein Dreivierteljahr. Sie wird vom K6-2 und K6-III bestimmt, welche die 600-MHz-Grenze aus technischen Gründen kaum überschreiten dürften. Bereits im September steht hier der K6-2 500 an. AMD wird sich danach vorerst auf Slot A konzentrieren. Ein neues K6-2-System läßt sich aber noch bis zum K6-III-Endmodell ausreizen.

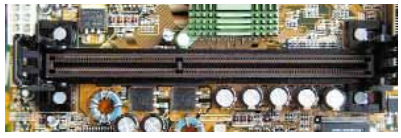
Sockel 370



GEGENWART Der Sockel 370 ist Intels Gegenstück zum Super 7 und wird gegenwärtig von Celerons (PPGA) genutzt. Die zugehörigen Motherboard-Chipsätze kommen von Intel (BX, ZX, EX, Intel 810) und VIA (Apollo Pro mit 100 MHz). Sockel 370 hat keinen Cache auf dem Motherboard, benötigt aber aufgrund des integrierten Caches auf der CPU auch keinen. Alle neuen Celeron-CPUs sind nur noch für Sockel 370 verfügbar.

ZUKUNFT Der neue Pentium III wird noch dieses Jahr auch auf Sockel 370 erscheinen, da Intel den L2-Cache auf dem Chip integriert (Codename Coppermine). Der zugehörige Motherboard-Chipsatz „Camino“ wird sowohl mit Sockel 370 als auch mit Slot 1 erscheinen. Camino vereint ein RAMBUS-Speicherinterface und AGP 4X, worauf sich fast alle Hersteller von Grafikkarten bereits eingestellt haben. VIA hat mit seinem Apollo Pro Plus bereits jetzt einen Chipsatz im Angebot, der mit 133 MHz CPU-Bus, AGP 4X und 133 MHz Speicherbus-Unterstützung aufwartet.

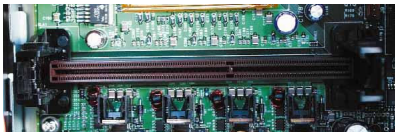
Slot 1



Slot 1 ist die Domäne von Intels Pentium II/III und ähnelt einem quergestellten PCI-Slot. Die CPU ist entweder auf einer kleinen Steckkarte untergebracht (alter Celeron Slot 1) oder in einem schützenden Gehäuse wie beim PII/III. Der dominierende Chipsatz ist der BX von Intel; daneben gibt es noch von VIA Slot-1-Chipsätze. Brandneu ist der Intel 810, in wenigen Wochen

kommt auch der Intel 810e und im Herbst der Intel 820 (Camino). i810 enthält aber leider noch einen Bug, der ihn mit dem Pentium III inkompatibel macht.

Slot A



GEGENWART Slot A ist das Heim des AMD K7 „Athlon“. Er ist mechanisch mit dem Slot 1 gleich, aber nicht elektrisch kompatibel. Der Athlon wird in einem Gehäuse verpackt und zunächst von einem AMD-eigenen Chipsatz namens „Irongate“ unterstützt. VIA und ALi arbeiten ebenfalls an Chipsätzen, die im Herbst marktreif sein sollen. Irongate unterstützt im Moment PC100-Speicher und eine bis zu 200 MHz schnelle CPU-Anbindung zum Chipsatz.

ZUKUNFT AMD verwendet für absehbare Zeit nur Slot A, um das sehr leistungsfähige EV6-Busprotokoll zu nutzen. Es erlaubt eine bis zu 400 MHz schnelle Anbindung der CPU an den Chipsatz. Das Speicherinterface wird anfangs mit 100 MHz für PC100 SDRAM betrieben, im Winter kommen dann 133 MHz (PC133). Erst 2000 ist mit DDR SDRAM 200/266 MHz zu rechnen. Vermutlich im 2. Halbjahr 2000 wird auch eine gesockelte Athlon-Version herauskommen. Der von VIA geplante Athlon-Chipsatz KX serviert im Herbst PC133-Support, UDMA/66 und AGP4X.

Speicher



GEGENWART System-Speicher wird in erster Linie daran gemessen, mit welcher Geschwindigkeit (Memory-Bus-Taktfrequenz) er an den Motherboard-Chipsatz angebunden werden kann. Hier unterscheidet man gegenwärtig zwischen PC66, PC100 und PC133 SDRAM, die jeweils stabil mit 66, 100 bzw. 133 MHz Speicherbustakt laufen. PC66 SDRAM ist bereits jetzt ein Auslaufmodell; Upgrades sind nur mit PC100 oder besser noch mit PC133 SDRAM sinnvoll.

ZUKUNFT In naher Zukunft werden sich DDR SDRAM und RAMBUS-Speicher dazu gesellen. DDR-SDRAM arbeitet gegenüber SDRAM mit doppelter Datenübertragungsrate, kann also mit 200 bzw. 266 MHz betrieben werden. RAMBUS-Speicher läuft sogar mit 600 bis 800 MHz, muß dafür jedoch mit einem wesentlich schmaleren Bus zurechtkommen (16 Bit anstatt 64 Bit). RAMBUS hat einen Geschwindigkeitsvorteil bei der Übertragung von größeren Datenpaketen (Bandbreite), während DDR-SDRAM Datenanfragen schneller beantwortet (geringe Latenz). Intel setzt dabei eher auf RAMBUS, während AMD, VIA und ALi DDR SDRAM favorisieren. Beide Varianten sollten im Jahr 2000 breite Verfügbarkeit erlangen. Wer ein Upgrade plant, ist zumindest bei den Nicht-Intel-Chipsätzen mit PC133-Speicher auf der sicheren Seite. Intel prüft dagegen erst noch die Möglichkeit einer PC133-Speicheroption. PC100 SDRAM wird von allen neuen Chipsätzen weiter geduldet.

Massenspeicher



GEGENWART Aktuelle Festplatten werden hauptsächlich über das bewährte ATAPI/EIDE-Interface angesprochen. Hier hat sich der DMA-Modus (Direct Memory Access) gegenüber den älteren PIO-Standards (Programmable Input-Output) durchgesetzt. Festplatten mit DMA-Option können Daten selbständig in den Speicher transferieren, ohne die CPU wesentlich zu belasten. UltraDMA/33, der 33 MByte/s übertragen kann, ist hier noch der Standard.

ZUKUNFT Langsam, aber sicher wird UltraDMA/33 durch UltraDMA/66 (z. B. Intel 810/820, VIA Apollo Pro Plus) abgelöst, der die Spitzenübertragungsrate verdoppeln soll. Hierzu benötigt der Anwender neben dem entsprechenden Motherboard auch eine Festplatte, die den neuen Standard beherrscht. UDMA/66 erkennt man an Kabeln mit farbkodierten Steckern. Das Massenspeicherinterface ist bei zukünftigen Upgrades die unproblematischste Komponente, da die Standards abwärtskompatibel sind.

Grafikinterface

GEGENWART Der AGP (Accelerated Graphics Port) hat sich als Highway für Grafikdaten voll durchgesetzt, wobei AGP 1X (66 MHz) und AGP 2X (133 MHz) bereits stark verbreitet sind.

ZUKUNFT Als nächste Schnittstellen-Generation steht AGP4X (266 MHz) vor der Tür. Diese Technik wird auf dem i820/840-Chip von Intel und dem Apollo Pro Plus 133 von VIA eingeführt und von einigen TNT2- und Savage4-Karten bereits unterstützt. Entsprechende Grafikkarten müssen jedoch per BIOS-Update oder Jumper zum 4X-Modus konvertiert werden. AGP 4X ist eher ein Marketing-Hype, da die Grafikkartenzukunft eindeutig auf riesige lokale Speicher und Texturkompression setzt. Insofern dürfte der Schritt zu AGP4X nur für auf der Hauptplatine integrierte Grafiksysteme ein echter Nachbrenner sein.



On-Board-Komponenten

GEGENWART Vielfach werden bereits Motherboards mit auf Markenchips basierendem, durchaus brauchbarem On-Board-Sound und -Video verkauft. Diese Maßnahme spart PCI- oder AGP-Slots und reduziert die Motherboard-Kosten. Upgrades werden jedoch erheblich erschwert oder gar unmöglich gemacht, etwa bei Fehlen eines AGP-Slots.

ZUKUNFT Der nächste Schritt ist dann die komplette Integration. Der Intel-810-Motherboardchip integriert einen verbesserten Intel740-3D-Chip, UDMA/66 und digitale Schaltkreise für Modem und Sound. Der analoge Teil wird dann auf einen kurzen Minisockel namens AMR gesteckt, ISA-Slots verschwinden dagegen komplett. VIA mischt mit dem MVP4 auf Super 7 mit, SiS steht kurz vor der Vermarktung des Socket 370 SiS 630, der bessere Features als der i810 bieten soll. Intel wird mit dem i810e eine bessere Grafikabteilung (Intel 752) nachliefern. ALi hat gerade mit Trident einen Vertrag über einen integrierten Chipsatz abgeschlossen und damit VIA den Partner abspenstig gemacht. Trotzdem muß man VIA im Auge behalten, da diese Chipschmiede gerade Cyrix erworben hat; damit ist VIA auch CPU-Hersteller und baut eventuell eine vollständige Komplettlösung auf.



Armin Lenz/Thilo Bayer

Die Mega-Party

Europas größte Netzwerkspiel-Party sorgte am ersten August-Wochenende für großes Aufsehen unter der immer größer werdenden LAN-Community Deutschlands. In dem ruhigen Städtchen Hagen trafen sich mehr als 700 begeisterte Anhänger von Netzwerkschlachten. Über 50 Stunden lieferten sie sich die wildesten Gefechte an den Monitoren.



Vom 30. Juli bis 1. August traf sich die Crème de la Crème der Online-Szene in der Hagener Stadthalle. Über 700 begeisterte Netzwerkspieler nahmen die Wettkämpfe der gXp Episode 2 auf.

„Yesss' Baby", gellt der Schrei aus irgendeiner Richtung quer durch die Stadthalle von Hagen. Ansonsten herrscht eine gespenstische Stille unter den 700 Hardcore-Zockern. Zur strengsten Auflage der Organisatoren gehört es, daß jeder Spieler nur mit Kopfhörern den akustischen Genüssen der einzelnen Spiele lauschen darf. Abgesehen von den leisen Hip Hop- und Techno-Klängen aus dem Foyerbereich ist neben vereinzelten Selbstanfeuerungen nur das Klicken der Mäuse und Tastaturen zu hören. Dabei hat der Spaß noch gar nicht richtig angefangen. Am Freitag abend, kurz vor neun Uhr, ist es dann endlich soweit: Ein zustimmendes Gemurmel verwandelt sich in freudigen Applaus, als die Rolläden der Halle heruntergelassen werden und das Licht für den Rest des Wochenendes ausgesperrt wird. Von nun an zählt nur noch optimale Framerate und eine schnelle Verbindung ins lokale Netzwerk. „Zugegeben, wir hatten mit der neuen Hardware unseres Netzwerkes ein paar kleinere Probleme, aber jetzt läuft alles wie ge-



50 Stunden Dauerspielen fordert seinen Tribut. Egal ob auf der Empore der Stadthalle ...



... oder im Kofferraum des eigenen Autos irgendwann haut es auch den besten Spieler um.



Der ruhige Chill-Out-Bereich diente der Entspannung und dem Meinungsaustausch.



Zocker-Atmosphäre: Nachts war die Stadthalle nur in das Licht der Monitore getaucht.



Auch tagsüber herrscht, trotz des bunten Treibens eine geschäftige Ruhe unter den Spielern, den Kopfhörer sind Pflicht. Dafür stecken einzelne Clans ihr Territorium mit Plakaten ab.

schmiert, und der Turnierstreß kann beginnen", erläutert Martin Cornelius, einer der Veranstalter der gXp-Party.

Mit Schmerz und Herz

Die kommende Nacht wird von den einzelnen Spielervereinigungen (Clans) durchgehend zum Training genutzt – und natürlich auch mit der einen oder anderen Kontaktaufnahme am Tresen der Stadthalle. „Mein Rechner bringt nach jedem Neustart einen blauen Ausnahmefehler-Bildschirm", kreischt in der Halle ein verzweifelter Netzwerkjünger seine Freunde am Tisch an. Einer seiner Clan-Kollegen gibt ihm als finale Lösung den Tip, es doch einmal mit „format c:" zu versuchen. Nach etlichen Neuformatierungen und wiederholten Windows-Installationen gibt „VESPA" dann letztendlich doch auf und faßt den schmerzhaften Entschluß, die kommende Nacht auf ein paar Stunden Schlaf zu verzichten. Gegen Mittag des nächsten Tages steht er freudestrahlend wieder in der Hagener Stadthalle. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion hat er kurzerhand seinen alten P 166 aus Nürnberg herbeigeschafft und nimmt den Wettkampf guten Mutes wieder auf. Zur Unterstützung sitzt seine Verlobte neben ihm. Ein eher seltenes Bild. Denn abgesehen von den eifrigen Mädels der Getränkeversorgung sind auf solchen Spieler-Treffen kaum Vertreter des weiblichen Geschlechts zu finden.

Lockere Atmosphäre trotz Wettkampfhektik

Im fahlen Licht der über 700 Monitore verwandelt sich der Kessel der Stadthalle für die

Interview

Was man für Europas größte LAN-Party so braucht

Martin Cornelius, Mitveranstalter der gXp Episode 2, weiß, welche organisatorischen und technischen Hürden für eine solcheParty zu nehmen sind.

PC ACTION Was braucht man denn für ein Equipment, um über 700 Leute zu einem Netzwerk zu verbinden?

M.C.: Nun, wir haben hier 5 km Netzwerkkabel, 150 m Lichtwellenleiter und insgesamt 5 km Stromkabel verlegt. Dazu kommen noch ca. 200 Sechsfach-Steckdosen, die wir den Teilnehmern kostenlos zur Verfügung gestellt haben, damit sie ihre mitgebrachten Rechner und Monitore auch vernünftig anschließen können. Als Server dienten uns zwölf Dual-Pentium-III-550-Rechner mit jeweils 256 MB RAM und vier Quad-Xeon500-PCs mit 512 MB RAM.

PC ACTION Die Rechner der Spieler sind hier rund um die Uhr online. Mit welchem Datenverkehr ist denn da zu rechnen?

M.C.: Zieht man in Betracht, daß ein Spieler normalerweise rund zehn MB Traffic pro Stunde Onlinespielen verursacht, so können wir hier davon ausgehen, daß die rund 700 Teilnehmer an einem einzigen Wochenende gut und gerne 100 Terrabyte Traffic erzeugen. Also ein Wert, den eine normale Firma mit 700 Angestellten in einem Jahr kaum schaffen kann.

PC ACTION Was unterscheidet Ihrer Meinung die gXp Edisode 2 von anderen Veranstaltungen dieser Art?

M.C.: Zuerst natürlich mal die Größenordnung. Mit 700 Spielern haben wir noch lange nicht unser Ziel erreicht. Als unser Server im Internet für die Anmeldungen frei war, hatten wir bereits nach 90 Minuten die ersten 400 Plätze vergeben. Da der Andrang so groß war, haben wir die Teilnehmerzahl kurzfristig auf 700 erhöht und hatten auch dann noch weit mehr Anfragen als Plätze. Aber auch die Stimmung unter den Leuten ist hier einzigartig, was ich neben der guten technischen Organisation vor allem auf das Drumherum zurückführe. Hier muß kein Lieferdienst in Anspruch genommen werden, die Mädels hinter der Theke sind umschwärmt, und wer sich ausruhen will, kann sich jederzeit bei guter Musik in den Chill-Out-Bereich verziehen.

» Wir hatten an diesem Wochende über 100 Terrabyte an Datenverkehr «

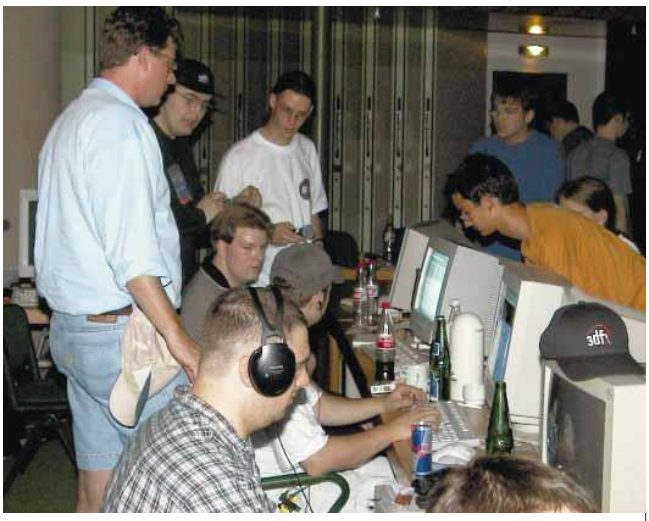


Martin Cornelius, gXp – GameXpress

PC ACTION Wird es in Zukunft weiter Veranstaltungen dieser Art geben?

M.C.: Sicher, wir planen bereits für Oktober die nächste Party und sollte unser Sponsoren-Stamm sich noch vergrößern, wird es auf jeden Fall wieder eine Steigerung zu diesem Wochenende geben. Versprochen!

nächsten Stunden in eine moderne Arena für LAN-Gladiatoren. Bewaffnet mit Maus und Tastatur treten die einzelnen Recken in Disziplinen wie *Command & Conquer 2*, *StarCraft*, *Midtown Madness*, *Half-Life* und allen Spielen der *Quake*-Serie gegeneinander an, um die besten Spieler unter sich zu ermitteln. Mittels virtueller Netzwerk-Treffpunkte wie IRC oder „Server Nummer sechs" werden zwischen den Kontrahenten kurz und bündig die Arenen und Wettkampfbedingungen festgelegt. Währenddessen teilen die Veranstalter über Mikrofon allen anderen mit, wo gerade spannende Matches stattfinden. „Links neben dem Fusion-Banner sitzt der Clan MTW. Dort könnt Ihr im Augenblick das Finale in Capture the Flag sehen!" gibt es den kurzen Hinweis auf den Ort besonders spektakulärer Fights. In kürzester Zeit ist der schmale Gang hinter den MTWlern mit interessierten Zuschauern gesäumt. Wer zu langsam ist, sieht sich das Ganze bequem bei Cola und Fast Food von seinem Platz aus auf zwei großen Projektions-Leinwänden an. Die Jungs an der Wettkampftastatur können nun beweisen, daß sich ihr monatelanges Training via Internet oder im lokalen Netzwerk zu Hause gelohnt hat. Mit traumwandlerischer Sicherheit nehmen Sie mit ihren Spielcharakteren die gewohnten Plätze im jeweiligen Level ein und verständigen sich per Zuruf. „Ich hab Rocketten Launcher" (MTW|Shurik), „feindliches Quad on the Long Run" (MTW|Fritz) oder „ich brauche Tagg" (MTW|Rat) sind für die Kommunikation untereinander unabdingbare Begriffe, die jeder sofort versteht und entsprechend in die Tat umsetzt. So erbittert und angespannt jeder der Streiter im Wettkampf auch erscheint, kaum ist das Match zu Ende, trifft man sich bei ruhigen Beats im Foyer der Stadthalle und fachsimpelt mit der gegnerischen Partei in lockerer Atmosphäre über das gerade vergangene Spiel. So hört man auch von jedem der Teilnehmer, daß gerade die freundschaftliche Atmosphäre selten besser ist als auf der gXp Episode 2 und die



Die Netzwerk steht, und die Turniere können beginnen. Auf der „Kommandobrücke" haben die Organisatoren dank IRC, HTML-Dokumenten und Datenbank-System den Ablauf im Griff.



Die Infrastruktur für PCs und Monitore muß stehen, bevor der erste Teilnehmer eintrifft.

Anzeige

Im Namen des Königs! Gewinne einen Pentium-III-PC

Wenn Sie wissen, wieviele zusätzliche Kampagnen das neue Add-On zu ANNO 1602 - Im Namen des Königs! enthält, können Sie einen Multimedia-PC Pentium III 500 von Gateway im Wert von DM 5.800,- gewinnen!

Antwort einfach auf eine Postkarte schreiben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Stichwort Gewinnspiel Add-On ANNO 1602, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Einsendeschluß ist der 30.9.99, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Kleiner Tip: Einfach mal umblättern ;-)

Ständige Kontrolle der Netzqualität ist nötig, um einwandfreies Spiele zu ermöglichen.







Über 10 Kilometer Strom- und Netzwerkkabel waren nötig, um die über 700 PCs in das lokale Netzwerk zu integrieren. Eine Fleißarbeit nicht nur für die Organisatoren, sondern auch für die Techniker.

Netzwerk-Hardware vom Feinsten: Jeweils zehn PCs werden an diese „Switching-Hubs" angeschlossen, die schließlich die Verbindung zu den einzelnen Spiele-Servern herstellen.

Interview

Digitaler Champion oder Sportler der Zukunft?

Alexander „Shurik" Kogan hat die meisten Turniere auf der gXp-Veranstaltung gewonnen. Wir sprachen mit ihm über seinen Erfolg, die Zukunft der Onlinespiel-Szene und LAN-Partys.

PC ACTION Hallo Shurik. Na? Wie fühlt man sich denn so, nachdem man auf der größten europäischen LAN-Party so deutlich dominiert hat?

Shurik: Wie Butter! Mir ist ein Stein vom Herzen gefallen. Vor allem, daß ich gegen meine Gegner nicht einfach nur „knapp" gewonnen, sondern sie so richtig verhaut habe.

PC ACTION Ja, viele wunderten sich, daß Du und Dein Clan-Kollege Fritz die Matches so eindeutig gewonnen habt. Wie erklärst Du Dir denn die hohen Abstände? Sind die anderen deutschen Spieler so schlecht?

Shurik: Mit Fritz zusammen habe ich das *Quake 3*-2on2-Turnier gewonnen. Im Vergleich zu *Quake 2*, das ich nur noch aus Prinzip spiele, macht mir *Quake 3* Arena einfach zur Zeit Spaß. Naja, ich kann nicht behaupten, daß meine Gegner schlecht waren. Doch jetzt wissen sie auch, was es heißt, gegen Shurik einmal im LAN zu spielen anstatt im Internet mit einer schlechten Verbindung. Ein lokales Netzwerk ist wie eine andere Welt, da habe ich wirklich fast alles getroffen, zu meinem eigenen Erstaunen. Außerdem war ich bei keinem der Matches aufgeregt. Das war noch nie der Fall bei mir. Meine Hände schwitzen sonst immer, aber ich habe weder gezittert noch war ich mir unsicher."

PC ACTION Thema EDL (siehe S. 188, Anm. d. Red.) und Nervosität: In Stockholm lief es ja nicht so gut, als Du bereits im Achtelfinale ausgeschieden bist. Woran lag das? Sind die europäischen Spieler besser, oder warst Du wirklich nur zu aufgeregt?

Shurik: Ich war schlecht vorbereitet. Meine Spieleinstellungen stimmten absolut nicht, und ich spielte nicht an meinem eigenen PC. Das wäre ja noch okay gewesen, wenn sie wenigstens einen 17"-Monitor da gehabt hätten, doch es waren für mich ungewöhnliche 19"-Bildschirme, vor denen ich mit nur 50 cm Abstand sitzen mußte.

PC ACTION Was konntest Du denn dort lernen, was Du vorher nicht wußtest?

Shurik: Eigentlich alles. Meine Maus war zu schnell eingestellt, ich hatte das falsche Mauspad, meine Spiel- und Denkweisen waren sogar falsch, obwohl ich schon einen guten Spielinstinkt habe. Vor allem lernte ich, welche Waffen in den jeweiligen Maps wirklich die besten sind.

PC ACTION Und das alles hat Dir der bekannte amerikanische Spieler Makaveli „verraten"?

Shurik: Das meiste hat er mir verraten, ja. Doch ich habe auch den anderen viel über die Schulter geschaut und mich mit deren Spielstil vertraut gemacht. Makaveli sagte mir: Spiel, so viel Du kannst, und spiele gegen soviele, wie Du kannst. Mache Dich mit JEDEM Spielstil vertraut, dann kannst Du Dich auf alle Gegner schneller einstellen. Wenn ein wichtiges Match bevorsteht, spiele schon ca. 2 Wochen vorher 5 bis 6 Stunden am Tag. Direkt vor dem Match laufe in der Map herum, um sie nochmal „kennenzulernen".

PC ACTION Wie wird es nun weitergehen für Dich? Bist Du schon dabei, komplett auf *Q3A* umzusteigen?

Shurik: Sobald die fertige Endversion erschienen ist, werde ich umsteigen, doch meiner Meinung nach stört das eine das andere nicht. Ich bin schon jetzt in der Testversion ziemlich gut. Vor allem aber macht mir *Q3A* einfach nur Spaß.

PC ACTION Was glaubst Du, wie sich die Onlinespiel-Szene in den nächsten Monaten gerade mit Spielen wie Unreal Tournament oder Q3A weiterentwickeln wird?

Shurik: Wenn wir alle mal Kabelmodem, ASDL- oder Stand-Leitungen bekommen, wird *UT* der Hammer sein. Doch wenn man mit ISDN-Karte oder Modem ins Internet geht, wird wohl *Q3A* die erste Wahl sein. Es werden aber sicher bald viel, viel mehr Leute im Internet spielen als heute.

PC ACTION Wird es dann richtige Deutsche Meisterschaften geben? Werden die Spiele dann vielleicht sogar live im Internet übertragen?

Shurik: Das wäre natürlich absolut genial. Ich hoffe, sowas wird es hier bald geben. Etwa in der Art wie die „Professional Gamer League" von „AMD" in USA.

PC ACTION Und wie sieht es mit den LAN-Partys in Zukunft aus? Was für eine Bedeutung haben solche Treffen für Dich?

Shurik: An erster Stelle finde ich es unheimlich wichtig, alle Leute, die man normalerweise nur aus dem Internet kennt, endlich einmal persönlich kennenzulernen und Freundschaften zu schließen. Und dann natürlich fett abzuräumen und alle Preise mitzunehmen. (lacht)

» Mir ist es wichtig, die Leute auch endlich einmal persönlich kennenzulernen. «



Alexander „Shurik" Kogan

Die Party im Internet

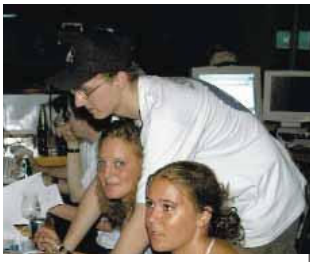
- http://eee.splatterworld.de/resume.htm
- http://hude.lanparty.de/
- http://www.darkbreed.net/
- http://www.gxp.de
- http://www.lanparty.de/
- http://www.planetfusion.de/
- http://www.zockparty.de/

Veranstaltung zu den Highlights der LAN-Szene zählt. Nach über 50 Stunden Zocken, Informationsaustausch und mit einem wieder etwas größeren Freundeskreis, macht sich dann jeder an den mühevollen Abbau der eigenen Rechnersysteme. In unzähligen Kisten, Rucksäcken und Kartons verschwindet ein PC nach dem anderen und landet wieder in den Autos der Spieler. Nach durchschnittlich zehn Stunden Schlaf am gesamten Wochenende macht sich die Gamer-Gemeinschaft mit dunklen Augenringen auf den Heimweg. „Ich wünsche mir von gXp eine LAN-Party, die mal eine ganze Woche dauert", beteuert „Pieper" vom Clan SCS und fährt los, um so schnell wie möglich seine Homepage zu aktualisieren. Bis zum nächsten Mal.

Jürgen Melzer/Christian Müller



Immer noch eine echte Seltenheit in der Netzwerk-Szene sind weibliche Spielerinnen, …

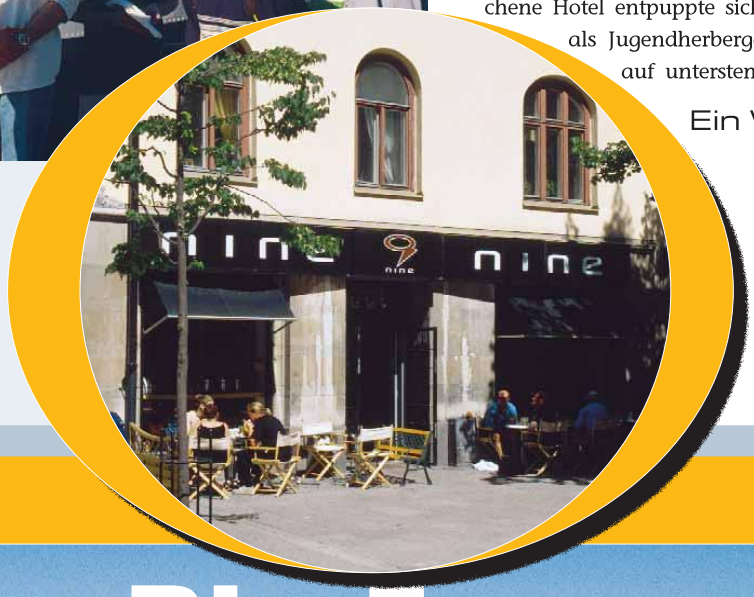


… weniger ungewöhnlich ist das eifrige Bemühen, Aufklärungsarbeit zu betreiben.



Im Internetcafé des schwedischen Clan Nine traf sich die europäische 3D-Action-Zockerelite, um ihren inoffiziellen Europameister zu küren.





Die Europa-Meistersc



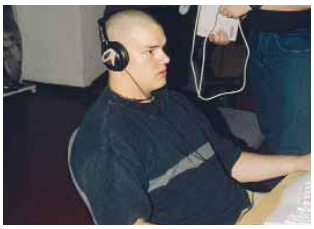
Ein Wochenende Mitte Juli. 16 junge Männer aus sieben europäischen Ländern treffen sich in Stockholm. Sie sind Profis, Profis im Netzwerk-Spielen. Für diesen Tag haben sie lange, lange trainiert, denn in Schweden geht es um nichts Geringeres als die Quake-2-Europameisterschaft.

Qualifiziert für die „ABIT European Duel League“ hatten sich die modernen Gladiatoren in Vorausscheidungsrunden, die in jedem der beteiligten Länder ausgespielt wurden. Dabei traten die jeweils Besten via Internetspiel gegeneinander an. Die beiden Erstplazierten aus der nationalen Vorrunde waren automatisch für das Endspiel in Schweden qualifiziert. Für Deutschland machten der 19jährige Alexander „Shurik“ Kogan und der ebenfalls 19jährige René „Hunter“ Heeg das Rennen.

Die Ankunft in Stockholm

In Stockholm erwartete die Teilnehmer zunächst allerdings eine Enttäuschung: Das versprochene Hotel entpuppte sich als Jugendherberge auf unterstem Qualitätsniveau. Im Bauch eines ausgedienten Dampfers sollten die Spieler zu viert in winzigen Räumen in Stockbetten nächtigen. Viele der Teilnehmer veranlaßte das allerdings dazu, sich auf eigene Kosten ein Hotelzimmer zu nehmen. Was aber ganz und gar nicht enttäuschte, war die schwedische Metropole selbst. Temperaturen um 28°C und eine Sonne, die erst um 1 Uhr morgens untergeht, sorgten nicht nur bei den Bewohnern Stockholms, sondern auch bei den angereisten Gästen für gute Laune.

Die Finalveranstaltung fand in den NINE Studios, einem Internetcafé in der Innenstadt von Stockholm, statt. Für interessierte Online-Spieler ist NINE ein Begriff, denn dort hatte im letzten Jahr der erste große Schaukampf USA – Europa stattgefunden. Bei dieser inoffiziellen Weltmeisterschaft hatte der europäische Clan „NINE“ die Amerikaner vom Clan „Death Row“ vernichtend geschlagen. Vor Ort im Internet-





Nachdem der Norweger „Shub“ (links) die European Duel League souverän für sich entschieden hatte, kam es zum lang erwarteten Schaukampf gegen den eigens angereisten US-Spieler Makaveli.

Die bekanntesten Finalisten

Marius „Shub“ Jones



Der 18jährige Norweger arbeitet in einem Online-Kaufhaus, wo er für den Wareneinkauf zuständig ist. Er hat mehrere europäische Meisterschaften gewonnen und gilt als Europas bester *Quake 2*-Spieler.

René „Hunter“ Heeg



Der Student ist 19 Jahre alt und wohnt in Bad Kissingen. Hunter gilt als Spezialist für bestimmte Maps und konnte sich hierzulande bereits in einigen namhaften Turnieren weit oben plazieren.

Alexander „Shurik“ Kogan



Der 19jährige Freiburger ist Schüler und im Gegensatz zu Hunter eher ein Allroundspieler, der vor allem im Internet mit seinem Können glänzt. Shurik hat etliche Turniere gewonnen.

Victor „Makaveli“ Cuadra



Der 19jährige Amerikaner war zuerst hinter „Thresh“ und dann hinter „Immortal“ der ewige Zweite und gilt nun, da beide nicht mehr aktiv spielen, als bester amerikanischer Spieler.

café waren kaum Zuschauer anwesend. Dafür wurden die Spielberichte von 5 Redakteuren live über die Homepages http://www.gxp.de/ und http://www.FPSgamers.com/ ins Internet übertragen.

Final-Spiele und Schaukämpfe

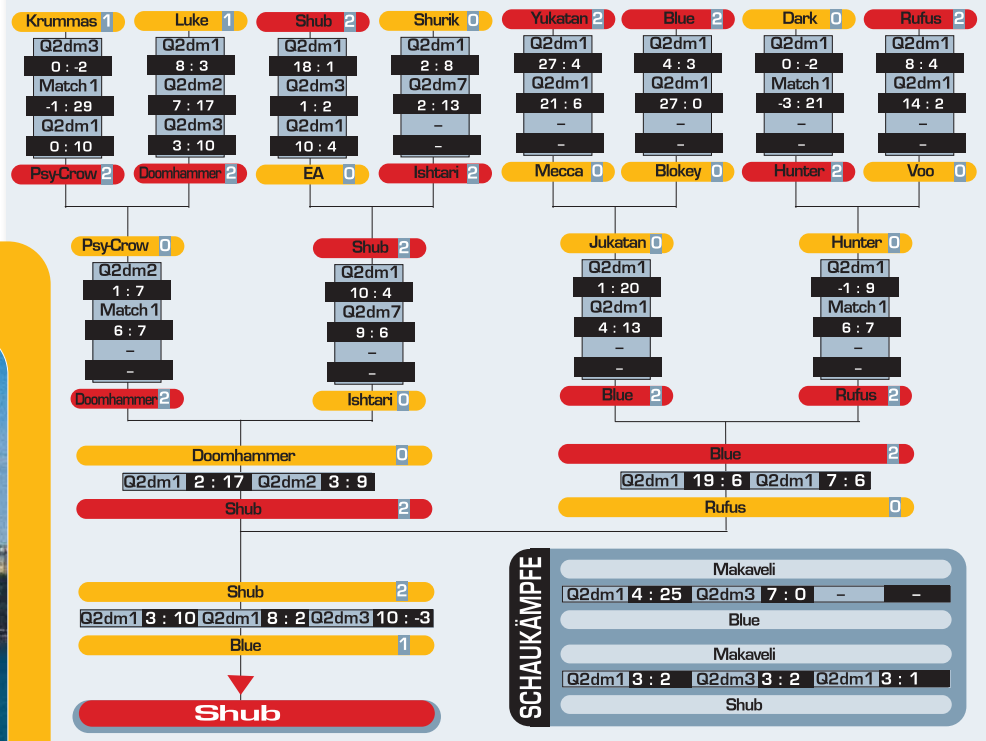
Gleich bei den ersten Achtelfinal-Austragungen zeigte sich, daß alle beteiligten Spieler auf extrem hohem Niveau spielten. Schon der kleinste Fehler war spielentscheidend. So war es nicht mangelndes spielerisches Können, sondern die Nervosität, die Shurik gleich in der ersten Runde gegen den Schweden Emil „Istari“ Lundström ausscheiden ließ. Hunter schlug sich immerhin noch bis ins Viertelfinale durch, bevor er sich dem Niederländer Paul „RUFUS“ Oosterhaven geschlagen geben mußte. Doch auch RUFUS blieb nicht lange im Rennen, so daß am Ende die Skandinavier die Meisterschaft unter sich ausmachten. Erwartungsgemäß hatte keiner dem Favoriten Marius „Shub“ Jones aus Norwegen etwas entgegenzusetzen. Lediglich im großen Finale gegen den technisch klar überlegenen Schweden Henrik „Blue“ Björk kam er ernsthaft in Bedrängnis, behielt jedoch am Ende die Nerven und gewann durch die bessere Spielstrategie die ABIT European Duel League. Ein von vielen Zuschauern ungeduldig erwarteter Höhepunkt waren die Schaukämpfe gegen den aus San Franczisco eingeflogenen Amerikaner Victor „Makaveli“ Cuadra. Makaveli hatte sich durch seine Großspurigkeit bei den Europäern nicht gerade beliebt gemacht, und so sahen es die Zuschauer mit Genugtuung, als er von Blue mit 25:0 Punkten regelrecht vorgeführt wurde. Am Ende jedoch zeigte Makaveli, daß er nicht nur reden kann, und blieb nach dieser einen Niederlage umgeschlagen. Auch der frisch gekürte Europameister Shub hatte im letzten Schaukampf keine Chance gegen den Amerikaner, so daß die ewige Frage, ob Amerikaner oder Europäer die besseren Spieler sind, auch durch die ABIT European Duel League nicht beantwortet werden konnte.

Christian Müller/ph

Die Szene

Homepage der Abit Europeran Duel League:
http://www.e-d-l.org/
Berichterstattung:
http://www.gxp.de/
http://www.FPSgamers.com/
Clans der beteiligten Spieler:
http://www.mementomori.org/
http://mtw.gametown.de/
http://www.goverment-of-violence.de/
http://www.deathrow.com/

Der Turnierverlauf









Wer nicht reden will, muß spielen ...

Kurz nach dem Erscheinen von Mirabilis' ICQ wurde die Onlinewelt mit vielen weiteren „Buddy-List"-Programmen bombardiert. Aber keines davon kann bis dato dem „Blumenprogramm" das Wasser reichen. Nun versucht es Brainscan Interactive auf anderem Wege und hat eine Buddy-List-Software speziell für die Multiplayer-Zocker unter uns entwickelt.

Die technische Entwicklung des Internet und zugehöriger Software ist von schnellen Veränderungen gekennzeichnet. Gerade in den letzten Monaten hat sich dort sehr viel getan. Nicht nur die Möglichkeiten der Kommunikation wurden vereinfacht, auch die Zahl der Spiele, die via TCP/IP-Protokoll das Onlinespielen im Internet unterstützen, nimmt stetig zu. Heute wird kaum mehr ein Spiel auf den Markt gebracht, das keine Internetoptionen anbietet. Mit diesem Grundgedanken ist das Team von Brainscan Interactive an die Entwicklung von EGN herangegangen und hat ein Programm entwickelt, das sowohl die von ICQ (s. PCA 08/99, S. 110) bekannten Kommunikationsmöglichkeiten unterstützt, als auch dem Netzwerkfreak das Leben bzw. das Spielen im Internet vereinfacht. Während andere Hersteller von ICQ-Clones den Internet-User mit möglichen und unmöglichen Features zu ködern versuchen, hat man sich bei EGN nur auf die grundlegenden Funktionen beschränkt und das Programm einfach und unkompliziert gehalten. Wer sich also freiwillig zu derjenigen Volksgruppe zählt, die Meinungsverschiedenheiten lieber in einem virtuellen Kampf als durch gewöhnliche Unterhaltung löst, der wird EGN bald nicht mehr missen wollen. Falls Sie noch nie was von den sog. Buddy-Lists oder Instant-Messager-Programmen gehört haben, dann empfehlen wir Ihnen, einen kurzen Blick auf den ICQ-Bericht in der PC Action 08/99 zu werfen.

EGN – Download for free

EGN können Sie sich kostenlos auf der Homepage von Brainscan Interactive herunterladen: http://www.egnus.com. Wundern Sie sich nicht über die Bannerwerbung während der Benutzung des Programmes. Brainscan Interactive hat nicht die gleichen Ressourcen wie Mirabilis und muß deshalb die Entwicklung- und Serverkosten durch Werbung finanzieren. Im Moment befindet sich EGN noch in der Alphaphase. Schlußendlich soll es dann zwei Versionen geben: eine Gratisversion, die mit Bannerwerbung läuft, und eine kostenpflichtige, dafür werbefreie Version. Der Installationsprozeß selbst gestaltet sich genauso simpel wie das Downloaden des Programmes: Sie beantworten ein paar Fragen, geben Ihren Spitznamen an, unter dem Sie im EGN-Netz bekannt sein wollen, und erhalten dann eine eindeutige EGN-Nummer. Nun können Sie nach Lust und Laune, Freunde und Kollegen, die ebenfalls im Besitz von EGN sind, zu Ihrer Kontaktliste hinzufügen. EGN funktioniert nach demselben Prinzip wie ICQ. Wenn Sie das Programm starten, verbindet es sich mit dem EGN-Server und fragt ab, wer von Ihrer Kontaktliste gerade online ist.

Christian Müller/gb



Der integrierte Theme-Manager ermöglicht eine schnelle und einfache Schönheitsoperation von EGN.

Online spielen mit EGN

Die wichtigste Funktion von EGN für die Spieler befindet sich hinter dem großen, grünleuchtenden Gamescan-Button. Im Gamescan-Menü können Sie ganz bequem EGN die Festplatte nach unterstützten Spielen durchsuchen lassen, welche dann automatisch in EGN eingetragen werden. Falls Sie ein Spiel besitzen sollten,



Unter dem Menüpunkt GameScan können Sie entweder einer Multiplayersession beitreten oder selbst ein Spiel starten.

Die Kontaktliste



Wer vergleichbare Programme, wie zum Beispiel ICQ, bereits kennt, wird mit dem Umgang von EGN keine großen Probleme haben. Das gesamte „Look & Feel" von EGN läßt ganz klar erkennen, daß es sich um ein Programm speziell für Multiplay-Spieler handelt. In der Kontaktliste sehen Sie anhand der Symbole vor den Namen, ob sich Ihre Kollegen momentan ebenfalls online bzw. offline befinden oder gerade in einem Netzwerkspiel verstrickt sind. Durch das Klicken der Icons oberhalb der Kontaktliste können Sie entweder neue Kollegen anhand von E-Mail, EGN-Nummer, Name oder Alias in Ihre Liste aufnehmen, die EGN-eigene Chatlobby betreten, das Aussehen von Ihrem EGN verändern (Theme-Manager), E-Mails versenden oder den in EGN integrierten Webbrowser (IE-basierend) aufrufen.

Auf der Cover-CD

Tools CD #1
Egn2.exe

welches EGN nicht freiwillig erkennen will, ist ein „Nachtragen“ durch etwas zusätzliche Handarbeit möglich. Nachdem das Programm im Bilde ist, welche Spiele sich auf Ihrer Festplatte befinden, können Sie durch einen simplen Klick auf den Scan-Button im Internet nach bereits laufenden Spielen suchen und diesen beitreten. Natürlich ist es Ihnen auch gestattet, selbst ein Spiel zu starten, an dem wiederum andere EGN-Benutzer teilnehmen können. EGN versorgt Sie beim Durchstöbern des Internets nach bereits laufenden Spielen mit allen wichtigen Informationen wie Ping-Zeit, Spielernamen des jeweiligen Spiels, Spieloptionen etc. Wenn Sie auf der Suche nach einem alten Bekannten sind, dem Sie noch eine Revanche schulden, stellt Ihnen EGN auch die Möglichkeit zur Verfügung, in den aktuellen Netzwerksessions nach einem bestimmten Spielernamen zu suchen.



Wenn Sie EGN nach bereits laufenden Spielen im Internet suchen lassen, werden Ihnen detaillierte Informationen über Anzahl und Namen der Spieler, Ping-Zeit, Name der verwendeten Map etc. angezeigt.

Die Spielzeuge von EGN

Im Gegensatz zu Programmen wie ICQ, wo die Funktionsvielfalt und die unterschiedlichen Möglichkeiten der Kommunikation den eigentlichen Schwerpunkt darstellen, gilt für EGN die So-einfach-wie-möglich-Philosophie. EGN wurde speziell für Spieler entwickelt, die ihre Onlinezeit lieber in Multiplayersessions à la *Half-Life* oder *Quake 3 Arena* investieren wollen. Deswegen hat man sich bewußt nur auf die grundlegenden Kommunikationsformen konzentriert und dafür versucht, den Weg in das Reich des Onlinespiels so einfach wie möglich zu gestalten.



Message: On- und Offlinezustellung von kurzen Textnachrichten oder RTF- bzw. Text-Dokumenten. Sie können Ihre Nachricht, was Schriftart, -größe und -farbe betrifft, frei gestalten.
File: Verschicken Sie beliebige Dateien an Ihre Kollegen, die sich gerade in Ihrer Liste online befinden.
Web Page (URL): Dies dient zum Versenden von Internetadressen (URL).
Voice Message: Wer eine zauberhafte Stimme besitzt, die man unbedingt mal gehört haben muß, der sollte nicht zögern und den Leuten, die sich gerade online befinden, eine kleine Stimmkostprobe schicken.
E-Mail: Falls Sie zu der Volksgruppe der notorischen E-Mail-Schreiberlinge gehören, dann werden Sie wahrscheinlich diese Funktion besonders beäugen. Auch ist es hier gestattet, verschiedene Attachments bzw. Anlagen den E-Mails beizulegen und zu versenden.
Chat: Es soll Spieler geben, die vor einer harten Multiplayersession die Gegner gerne verbal schon darauf einstimmen. Mit der Chat-Funktion können Sie sich mit einem oder mehreren Kollegen in Ihrer Onlineliste unterhalten.
Comm Log: Alle Kommunikationsaktionen werden abgespeichert und können hier nachgelesen werden. Dies kann für Zwecke der Beweisführung oder auch nur als normale Gedächtnisstütze genutzt werden.
Goto Homepage: Besuchen Sie die Homepage der User auf Ihrer Userliste.
Info/Rename: Info: Zeigt Ihnen detaillierte Infos über Ihre EGN-Kollegen an. Falls jemand einen unaussprechlichen Usernamen besitzt, steht es Ihnen auch frei, diesen hier zu ändern.
Delete: Es gibt Gelegenheiten, wo man sich einfach von bestimmten Leuten in der Userliste trennen möchte, und in so einem Fall hilft ein Klick auf „Delete“.
Ignore User: Falls jemand in Ihrer Liste mal penetrant und nervtötend sein sollte, dann können Sie ihm mit „Ignore User“ auf elegante Art und Weise den Mund verbieten.

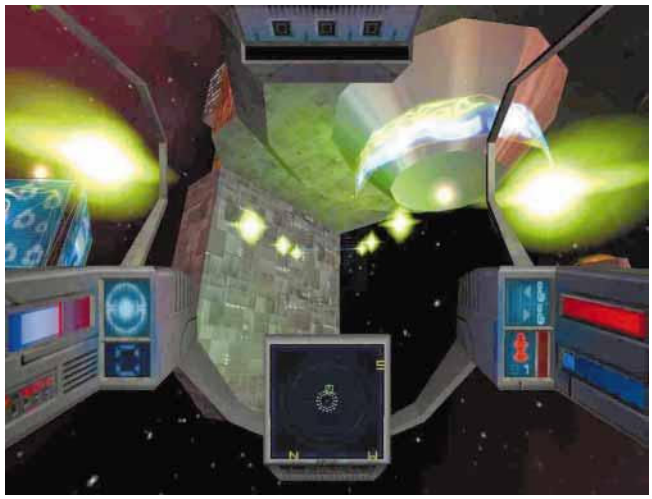
Daß sich EGN mit vielen interessanten Features schmückt, können Sie spätestens daran erkennen, wenn Sie im Hauptfenster den EGN-Button betätigen.



Add Users: Logischerweise eine Standardoption. Hier können Sie Kollegen, Freunde oder Spielgegner einfach über die EGN-Nummer, E-Mail-Adresse, Name oder Alias in Ihre Kontaktliste hinzufügen.
Lobby/Chat Rooms: Im Gegensatz zu ICQ bietet EGN eine integrierte Chat-Lobby, in der man sich einfach einklinken und mit verschiedensten Leuten unterhalten kann.
Themes: Auch EGN folgt dem Trend des auswechselbaren „Skins“, sprich des veränderbaren Aussehens. Falls es Ihnen mal langweilig sein sollte und Sie Ihrem EGN einen Frühjahrsputz verpassen wollen, dann können Sie dem Programm im Theme-Manager ein neues Aussehen unterjubeln.
Play MP3: Eine kleine Besonderheit ist der integrierte MP3-Player. Er bietet zwar nicht die Fülle von Optionen, wie man es vom allseits bekannten WinAMP kennt, aber für normales Anhören von MP3s reicht es dennoch allemal.
Browse Web: Ebenfalls ein zusätzliches Gimmick ist der integrierte Webbrowser, der auf dem Internet Explorer von Microsoft basiert. Wer keinen IE installiert hat, wird mit diesem Feature leider auch nichts anfangen können.
Search Web: Ein Klick darauf bringt Sie direkt zum größten internationalen Webkatalog Yahoo!
Change User Info: Auf einfache Weise kann man hier sein persönliches Userprofil abändern, falls es mal notwendig sein sollte.
Options: Da die Programmierer EGN bewußt einfach gehalten haben, werden Sie im Optionsmenü auch nicht Tausende von Einstellungsoptionen finden. Es lassen sich lediglich ein paar grundlegende Optionen ändern, aktivieren oder abschalten.
Read Patch News & Check For Updates: Wer EGN besitzt, kann sich sicher sein, daß er immer die aktuellste Version auf seinem Rechner hat. Wie viele moderne Programme bietet EGN die Möglichkeit eines Live-Updates an: Es sucht nach neuen Updates und Patches und installiert diese nach Einverständnis des Users.
Help: Der Help-Knopf bringt Sie direkt zur Online-Hilfe auf der Webseite von EGN.
About EGN: Hier können Sie nachlesen, wer alles hinter dem Team von EGN steckt.
Shutdown: Es soll ja Leute geben, die nicht nur die ganze Zeit online in diverse Spielen verwickelt sind, sondern auch ein Leben „neben“ bzw. „nach“ dem Computer führen. Um es kurz zu machen: Shutdown beendet EGN.

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.



Weltordnung hergestellt

X: Beyond the Frontier **Schnelle Reaktion auf Bugs**

In kurzer Abfolge veröffentlichte Ego Soft/THQ drei Updates zu *X: Beyond the Frontier* und behob damit eine ganze Reihe von Fehlern. Das Spiel wird durch den Patch in zahllosen Punkten geändert, so daß unter Umständen alte Spielstände nicht mehr einwandfrei funktionieren. Im Normalfall können Sie Ihre Savegames jedoch weiterhin verwenden. Nichtsdestotrotz treten auf etlichen Rechnern noch Abstürze nach der Patchkur auf. Hierbei handelt es sich um Konflikte und Inkompatibilitäten von Hard- und Software, die Ego Soft hoffentlich in folgenden Updates beseitigt. Oftmals benötigen Sie jedoch nur die jeweils aktuellsten Treiber für Ihre Hardware (vor allem für die Grafikkarte). Außerdem sehen sich einige Spieler mit weiteren, aber nur vermeintlichen Fehlern in *X: Beyond the Frontier* konfrontiert. So deuteten einige Spieler gewollte Spielinhalte, die in der Anleitung nicht passend erklärt sind, irrtümlich als größere Bugs. Die Readme-Datei zu dem Update auf Version 1.3 enthält deswegen eine umfangreiche Sektion mit Fragen und Antworten zu diversen Problemen, wie zum Beispiel dem Speichern von Spielständen. Falls Sie Zugang zum Internet haben, erhalten Sie im Forum unter http://www.egosoft.de die neuesten Informationen zum Stand von Updates. Ansonsten finden Sie die jeweils zum CD-Mastertermin neuesten verfügbaren Patches natürlich auch auf der Cover-CD.

THQ-Info
Hotline: Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Tel.: 02131/965111
Fax: 02131/965100
E-Mail: support@thq.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
X: Beyond the Frontier v1.3 (deu)

Endlich unendliche Weiten

Birth of the Federation **Massive Bugs der Verkaufsversion**

Die neueste Version 1.0.2 von *Birth of the Federation* verbessert hauptsächlich den Mehrspielermodus, in dem jetzt deutlich weniger Fehler auftreten sollten. Nebenbei beseitigt der Patch noch zwei Bugs, die nur in sehr speziellen Situationen zum Absturz des Spiels führten. Das vorangegangene Update auf Version 1.01 hingegen befaßte sich mit den großen Schnitzern. Besonders auf Rechnern mit relativ wenig RAM verlangsamte sich das Spiel mit der Zeit spürbar und mußte in regelmäßigen Abständen erneut gestartet werden. Durch ein Speicherleck stand immer weniger freies RAM zur Verfügung. Darüber hinaus konnten zahlreiche Abstürze den Spielspaß ordentlich vermiesen. Selbst nach dem Patch treten auf bestimmten Rechnern immer noch massive Probleme auf, die sich in den meisten Fällen jedoch durch neue Hardwaretreiber beheben lassen. Während Sie den Patch ausführen, muß die Original-CD von *Birth of the Federation* im CD-Laufwerk liegen. Entpacken Sie ihn also zuerst auf die Festplatte, legen Sie die CD ein und starten Sie den Patch erst dann. Lesen Sie vor Installation des Updates in jedem Fall die umfangreiche Readme-Datei durch.



MicroProse-Info
Hotline: Mo-Fr 14.00-17.00
Tel.: 01805/252565
Fax: 01805/252564
E-Mail: service@microprose.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Star Trek Birth of the Federation v1.0.1 (deu)

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Herrschaftszeiten

Alpha Centauri **Gutes Spiel noch weiterveredelt**

Firaxis/Electronic Arts verbessert *Alpha Centauri* konsequent weiter. Bereits in der Version 2.0 fügte die renommierte Softwareschmiede unter Sid Meier die versprochenen Mehrspielermodi an einem Rechner und über E-Mail nachträglich ein. In der Version 3.0 wurde die ohnehin schon respektable Gegner-KI gestärkt und die Performance verbessert. Parallel behob Firaxis kleinere technische Fehler und verfeinerte das Balancing. Mit der Version 4.0 können sich die Strategen über eine deutliche Vereinfachung der Steuerung freuen. In den größeren Listenfeldern und Menüs scrollen Besitzer einer Radmaus nun deutlich bequemer mit dem kleinen Rädchen. Ein neues Landschaftsmerkmal, der Manifold-Nexus, und dessen Vorteile dürften für zusätzliche Streitereien zwischen den Kontrahenten auf *Alpha Centauri* sorgen. Damit ist das Spiel bestens auf das Add-On *Alien Crossfire* vorbereitet, dessen Features *Alpha Centauri* noch weiter aufwerten sollen.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Sid Meier's Alpha Centauri v4.0 (deu)
Info: http://www.firaxis.com



Strategisches Deathmatch

Myth 2 **Spielvariante Marke Sole Survivor**



Was Westwood/Electronic Arts mit *Command & Conquer Sole Survivor* als eigenständiges Spiel konzipierte, liefert Bungie Software/GT Interactive mal so eben als Patch nach: *Myth 2 Soulblighter* bietet ab Version 1.3 einen speziellen Mehrspielermodus an, in dem Sie nur eine einzige Einheit steuern! Sollte Ihr Schützling in der Schlacht fallen, kommt er, wie es sich bei einem Deathmatch gehört, sofort wieder an einem der Startpunkte zur Welt. Das garantiert ein völlig neues Spielerlebnis. Zudem sind im Team völlig neue Strategien möglich. Das Spiel enthält natürlich nach wie vor sämtliche Mehrspieleroptionen, die man sich wünschen kann. Ob „Capture the Flag" oder „King of the Hill", für Abwechslung ist gesorgt. Nebenbei beseitigte Bungie Software noch kleinere Bugs und verbesserte die Performance für den gesamten Mehrspielermodus. Der Patch eignet sich für alle deutschen Versionen des Spiels.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Myth 2 Soulblighter v1.3 (deu)
Info: http://www.bungie.com

Ende der Frustration

Alien vs Predator **Spielstand speichern möglich**



Manchmal reagieren Softwareschmieden dann doch noch auf ihre Kunden: In der Version 1.01 integrierte Fox Interactive/Electronic Arts nun eine Speicherfunktion während der Missionen. Ohne Spielstände mußte der gesamte Level komplett von vorne gespielt werden, was schon während des Tests (siehe PC Action 5/99) als besonders langweilig und frustrierend auffiel. Laut Hersteller sollte das Spielerlebnis dadurch angeblich spannender sein. Doch die Softwareschmiede zeigte sich kompromißbereit: Zwar dürfen Sie auch nach Installation des Patches noch nicht beliebig oft während einer Mission speichern, dafür jedoch an jeder beliebigen Stelle des Spiels. Die Spieler werden's zu schätzen wissen.



Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Alien vs Predator v1.01 (deu)
Info: http://www.avsp.net

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Vormonat	Anteil	Titel	Hersteller
1	2	16,8%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	(neu)	6,2%	Outcast	Infogrames
3	7	6,1%	Anno 1602	Sunflowers
4	3	5,3%	Die Siedler 3	Blue Byte
5	4	5,2%	Need For Speed 4	Electronic Arts
6	6	5,0%	StarCraft: Brood War	Blizzard
7	1	4,4%	Jagged Alliance 2	TopWare
8	(neu)	4,3%	Baldur's Gate	Interplay
9	(neu)	3,5%	X: Beyond the Frontier	THQ
10	5	2,7%	Rollercoaster Tycoon	MicroProse

Gewinner der letzten Ausgabe:

Karsten Sinne, Graupa

erhält ein Spiel
Dungeon Keeper 2
(Test des Monats 8/99)



Top 10 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	6	Need For Speed 4	Electronic Arts
2	(neu)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog
3	10	Mechwarrior 3	MicroProse
4	19	Outcast	Infogrames
5	1	Jagged Alliance 2	TopWare
6	5	Heroes of Might & Magic 3	3DO
7	2	Game Gallery	Acclaim
8	2	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
9	14	Midtown Madness	Microsoft
10	4	Birth of The Federartion	MicroProse

Top 10 USA

Quelle: MCV USA

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Lego Island	Mindscape
2	(neu)	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
3	(neu)	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog
4	(neu)	Need For Speed 3	Electronic Arts
5	(neu)	Sim City 3000	Maxis
6	(neu)	Dungeon Keeper 2	Electronic Arts
7	(neu)	Star Wars: The Phantom Menace	LucasArts
8	(neu)	Indiziertes Spiel	Xatrix
9	(neu)	Tomb Raider	Eidos
10	(neu)	Star Wars: The Racer	LucasArts

Top 10 Most Wanted

Rang	Vormonat	Anteil	Titel
1	1	26,7%	Command & Conquer 3
2	3	13,3%	Age of Empires 2
3	4	9,5%	Diablo 2
4	2	6,7%	Black & White
5	5	4,8%	Quake 3 Arena
6	9	4,7%	Drakan
7	8	3,8%	Grand Theft Auto 2
8	(neu)	2,9%	SW: Force Commander
9	(neu)	1,9%	Indiana Jones 5
10	(neu)	1,8%	Theme Park World

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Games
Virtua Fighter 2	Sega
X-Wing Alliance	LucasArts

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
Outcast	Infogrames
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

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 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Alpha Centauri	Electronic Arts
Civilization: Call to Power	Activision
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper 2	Bullfrog
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed 4	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes
Superbikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Everquest	Sony
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 3	Westwood
Might And Magic 6	3DO

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
SimCity 3000	Maxis

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Babylon 5: Space Combat Simulator	Weltraum-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	4. Quartal '99
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	4. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	September '99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Driver	Actionspiel	GT Interactive	September '99
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2000
Freespace 2	Weltraum-Shooter	Interplay	4. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	Oktober '99
Grand Theft Auto 2	Arcade	Take 2	Oktober '99
Half-Life Opposing Force	Ego-Shooter	Havas Interactive	November '99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	April 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Action-Adventure	Take 2	2. Quartal 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Messiah	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	September '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	September '99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober '99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
The Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	August '99
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	3. Quartal '99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	September '99
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	Oktober '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	THQ	Oktober '99
Interstate '82	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Loose Cannon	Action-Adventure	Microsoft	2. Quartal 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Oktober '99
Omikron	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	TLC	September '99
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	September '99
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober '99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	Dezember '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	September '99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Rally 99	Rennspiel	Ubi Soft	August '99
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober '99
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	4. Quartal '99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Oktober '99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal '99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal 2000
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	August '99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal '99
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Oktober '99
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	4. Quartal '99
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal '99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Nations Fighter Command	Historisch	GT Interactive	September '99
Panzer Elite	Panzer	GT Interactive	September '99
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal '99
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
FIFA 2000	Fußball	Electronic Arts	4. Quartal '99
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	4. Quartal '99
NHL 2000	Eishockey	Electronic Arts	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal '99
Strategie			
Age of Empires 2: The Age of Kings	Echtzeitstrategie	Microsoft	Oktober '99
Age of Wonders	Rundenstrategie	Epic/GOD	November '99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Dezember '99
Catan: Die Insel	Aufbaustrategie	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	August '99
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	September '99
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober '99
Homeworld	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	September '99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	November '99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Wheel of Time	Echtzeitstrategie	Legend Entertainment	4. Quartal 99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	September '99
Hattrick! Wins	WiSim	Ikarion	4. Quartal '99
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
Theme Park World	WiSim	Electronic Arts	3. Quartal '99
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	September '99

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 (Spieletips)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletips)

- Electronic Arts www.electronicarts.com
01 90-57 23 33 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
01 90-90 00 30 (Spieletips, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.com
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro.com
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
0 61 03-99 40 41 (Mailbox)

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
01805 - 22 11 26 Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design www.max-design.de
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 *www.software2000.de*
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 30 45 25 Mo-Fr 10^{00}–17^{00}

- THQ/Softgold www.thq.de
0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- TLC Tewi www.learningco.com
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.virgininteractive.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Leserbriefe

Sprechstunde



Redakteur (29) such Frau (oder auch zwei)

Frauen mögen keine Computerspiele, da sie panisch werden, wenn der Monitor schwarz bleibt (Stecker nicht in der Steckdose!), es nicht genügend Titel à la „Auf Du und Du mit dem englischen Königshaus" gibt und ihr Gehirn zu klein ist, um sich die Tastenbelegung für einen Flugsimulator zu merken. Habe ich Sie jetzt provoziert, verehrte Leserinnen? Sehr gut! Meinen ersten Satz meine ich natürlich nicht ernst. Vielmehr möchte ich Sie herausfordern, weil ich so wenige Zuschriften von Ihnen erhalte. Dabei würde ich wirklich gerne wissen, warum computerspielende Frauen so selten sind wie Männer, die nicht sofort sterben, wenn sie eine Grippe haben. Schreiben Sie und erklären Sie's mir, liebe Damen! Bis dahin wünsche ich Ihnen natürlich ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Immer schlechter

[...] Die PC Action wird immer schlechter. Ich zähle einmal auf, was in der letzten [...] besonders schlecht war: 1. Das Interview mit der Star-Trekkerin Jeri Ryan: Dieses Interview war weder informativ, noch hatte es etwas mit PC-Spielen zu tun. [...] 2. Die vielen Abwertungen: Warum werden Spiele immer schneller abgewertet? Zum Beispiel Populous 3 – soll das Spielprinzip oder die Technik jetzt schon zum alten Eisen gehören? Oder noch schlimmer Tomb Raider 2: Ich mochte die Tomb-Raider-Reihe zwar sowieso noch nie, aber wenn Ihr dem Spiel anno 1997 noch satte 90 Prozent gegeben habt, dann findet Ihr es jetzt höchstens stinklangweilig, weil Ihr es schon so genau kennt. Eine Abwertung von ganzen 30 Prozent finde ich ein bißchen sehr happig. 3. Das Layout war mal okay, ist inzwischen aber kaum noch zu gebrauchen. [...] Laßt das Inhaltsverzeichnis in Zukunft weg. Was da drin steht, stimmt sowieso nicht. [...] In Euren Heften spielt Ordnung seit längerem keine Rolle mehr. Da steht gleich auf der ersten Seite ein Testbericht, dann auf der nächsten wieder irgendein Preview oder ein Messebericht. Irgendwo zwischen alledem findet man Eure Test-Philosophien mit Euren persönlichen Meinungen zu den Spielen [...]. 4. [...] Zuerst fand ich die Seite mit der persönlichen Meinung noch okay, aber inzwischen ist die fast überflüssig, weil Ihr auch in den Test-Berichten fast nur noch Eure subjektive Meinung äußert und kaum objektiv-kritische Tests abliefert. 5. [...] werden die Leserbriefe immer geistloser. Außerdem schreibst Du, lieber Leserbriefonkel, in den Antworten viel zu viel Schwachsinn. [...] 6. Die Redaktion: Früher fand ich Euren kleinen Trupp in Ordnung, aber jetzt holt ihr Euch immer mehr schlechte Redakteure. Ihr setzt nicht mehr auf Qualität, sondern auf Quantität. Mein Tip: Schmeißt Joachim Hesse und Christian, den Dritten, raus. Das sind Vollidioten. [...] Folgende Teile der PC Action sind gut geblieben oder geworden: der Hardware-Teil und das neue Spieler-Forum, das allerdings nur für Online-Spieler interessant ist. Außerdem sind die Poster (vor allem das von Rynn) geil. Das ist aber auch schon alles. [...]

Moritz Raguschat per E-Mail

PC ACTION Zunächst muß ich sagen, daß ich anderer Meinung bin. Ich glaube, wir werden immer besser. Nein, wir sind natürlich nicht perfekt, arbeiten aber an unserem Kinde. Zu Deinen Fragen: 1. Mir ist klar, daß das Interview nicht jedem gefallen hat. Muß es auch nicht. Jede Zeitung oder Zeitschrift, egal welcher Branche, bietet viele Artikel. Das macht sie nicht aus Spaß an der Freud', sondern um eine breite Masse anzusprechen. Es geht gar nicht anders. Niemandem gefällt alles. Der Leser soll sich herauspicken, was ihn interessiert. 2. Spiele werden immer schneller abgewertet, weil sich die Szene immer schneller entwickelt. *Populous 3* soll zum alten Eisen gehören? Nach einer Abwertung auf 87 Prozent (= laut Test-Philosphien „Sehr gut")? Verstehe ich nicht. Und wir haben *Tomb Raider 2* nicht abgewertet, sondern die Neuauflage *Director's Cut* bewertet. Die Beurteilung bezog sich hauptsächlich auf die vier neuen Levels. Nebenbei erwähnt sind zwei Jahre in der Branche eine verdammt lange Zeit. 3. Ja, im Inhaltsverzeichnis passieren Fehler. Daß es aber nutzlos sei, halte ich lediglich für eine polemische Äußerung. In der PCA gibt es darüber hinaus sehr wohl eine Ordnung, die sich durch die Reihenfolge News, Vorschauen, Tests, Spielerforum, Tips & Tricks, Blickpunkt, Leserbriefe, Hardware festlegen läßt. Messeausgaben sind Ausnahmen, die die Regel bestätigen. Die Test-Philosophien trennen die Vorschauen und stehen vor den Tests, was wohl Sinn macht, oder? Daß wir in der vergangenen Ausgabe nach dem Auftakt und dem Inhaltsverzeichnis mit einem Test begonnen haben, ist einfach erklärt: Das Spiel, um das es ging, war indizierungsgefährdet. Da die ersten Seiten zuletzt gedruckt werden, hätten wir kurzfristig reagieren und den Bericht noch aus dem Heft nehmen können. 4. Vertrau mir, einem Leserbriefonkel, der täglich viele Mails und Briefe von Lesern durchschaut, die das völlig anders sehen. Genau wie ich: Es stimmt nicht, daß wir keine kritischen Tests abliefern. 5. Vertrau mir auch hier: Ich würde meinen Stil ändern, wenn er keinem gefallen würde. Für mich gehören Lesespaß und Information zusammen, deshalb versuche ich, jeden Monat einen Mix hinzubekommen. Sollte Dir mein Humor nicht gefallen – vielleicht sprichst Du ihn mir sogar gänzlich ab –, tut mir das leid. 6. Vertrau mir in diesem Fall ebenfalls: Wir würden Jo und Christian S. sofort feuern, wenn sie Vollidioten wären. Dem entgegen sprechen unter anderem etliche Briefe, in denen das Wort „Lieblingsredakteur" fällt … Ach, noch was: Das Spielerforum ist natürlich auch für Netzwerkfans UND Offline-Spieler eine Fundgrube.

ICQ-Alarm

[...] Ganz ehrlich, ich hab' keinen einzigen Anruf bekommen. Kein Schwein ruft (blinkt ...) mich an. Kein Mädel interessiert sich für mich. [...] Lob: Guter ICQ-Bericht [...]

Marco Brack per E-Mail

PC ACTION Woran es liegt, daß Dich weder Schweine noch Mädels anblinken, kann ich aus der Ferne nicht beurteilen. Allerdings sollte Dich zumindest das Desinteresse der Borstentiere nicht allzu stark deprimieren. Und schönen Dank für das Lob. Viele ähnliche Zuschriften haben uns gezeigt, daß der ICQ-Artikel sehr gut angekommen ist. Nicht ganz zu Unrecht mahnten zwei oder drei Leser an, daß es in Verbindung mit dem Kommunikationsprogramm Sicherheitsrisiken gebe und wir „mit keiner Silbe darauf hingewiesen" hätten. Das geschieht hiermit: Natürlich bergen Internetprogramme Gefahren, zum Beispiel Hacker-

Redakteure an den Pranger

Beim Lesen des Artikels über das Unreal-Mission-Pack (Heft 8/99, Seite 104) sind mir zwei deftige Fehler [...] aufgefallen. Auf dem großen Screenshot wollt Ihr den „Skaarj“ überzeugen, Euch den Weg freizugeben. Der „Skaarj“ ist jedoch ein Krall. Ihr empfehlt zur Bekämpfung der Spinnen auf dem zweiten Screenshot rechts den Stinger. Auf dem Bild ist jedoch die Flakcannon abgebildet. [...]

Georg Hoppe, Berlin

[...] Wer auch immer das Interview mit der bezaubernden Jeri Ryan [...] geführt hat, gehört an den Pranger. Erstens ist der gute Harry Kim keineswegs „Lieutenant“, sondern „Fähnrich“, und zweitens heißt der Schauspieler Garret Wang und nicht Wong. [...]

Herbert Kirchner per E-Mail

PC ACTION Zunächst noch ein paar Anmerkungen: Diese Rubrik soll keine Tippfehler offenlegen. Das entspräche dem Nährwert eines verdauten Cheeseburgers. Vielmehr wollen wir wichtige Dinge, die falsch gelaufen sind, richtigstellen. Es mag Grenzfälle geben – wie Herrn Bayers Beitrag in der vergangenen Ausgabe (Seite 201). Er schrieb dort unter anderem von einer DVD-ROM (6fach), die eine Datenübertragung von 8,1 Gigabyte schafft. Gemeint war Mega, nicht Giga (auch bei den CD-ROMS). Mir aber nachzusagen, daß ich mit dem Zitat „Wer viel albeitet, macht viele Fehlel“ Chinesen veräppeln wollte, aber vergessen hätte, bei „wer“ ein „l“ zu tippen, ist eine Unterstellung. Nie würde ich Witze auf Kosten eines mir fremden Volkes machen. Nein, mein alter Kumpel Konfuzius war einfach rotzbesoffen, als er die weisen Worte sprach, und lallte ein wenig (Quelle: 1001 Ausrede für Spieleredakteure). Jetzt zu den Vorwürfen von Georg Hoppe und Herbert Kirchner. Selbst ein Chefredakteur wie Herr Müller entgeht nicht seiner gerechten Strafe. Obwohl er feige versuchte, im Fall des Interviews die Schuld auf Jeri Ryan zu schieben („Die hat Wong gesagt und Lieutenant. Beweist doch das Gegenteil, hehe!“), und angab, sein Nasenfahrrad vergessen zu haben, als er die Bildtexte zum Unreal-Mission-Pack schrieb. Die Pranger-Versammlung kannte keine Gnade. Der Schuldige mußte die Special Video Edition 1 von *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* am Stück konsumieren (25 Folgen).

Hi Härry, in Eurem Spieleforum von Unreal stand was von einem Unreal-Patch v. 225f, der sich auf der Cover-CD befinden sollte, doch da war nix! Hast Du eine Erklärung? [...]

Andy Kettler per E-Mail

PC ACTION Tut uns leid. Besagte Datei fehlte genauso wie der MeatWater-Patch zu *Grand Prix Legends*. Herr Geltenpoth, der die Produktion der CD-ROM betreute, stammelte auf Anfrage irgendwas von „ist im letzten Moment runtergeflogen, und die Seiten des Spielerforums, die auf die Patches hinwiesen, waren bereits gedruckt.“ Solche Ausflüchte lassen der Vollstrecker und dessen Knecht, die für den Redakteurs-Pranger zuständig sind, natürlich nicht durchgehen. Folglich wurde Alex, an einen Stuhl gefesselt, in die Schämecke zu meinem Zierbäumchen Brunhilde gestellt und mußte zusehen, wie die restlichen Kollegen zehn Salami-Pepperoni-Pizzen (32 cm) verzehrten.

PC ACTION ***[...] Im NFS 4-Artikel auf Seite 89 ganz rechts oben bezeichnet Ihr das abgebildete Vehikel als Lamborghini. Für ein NFS 3-geschultes Auge ist das Auto aber eindeutig als Mercedes CLK-GTR zu identifizieren! [...]***

Benjamin Wohlwend per E-Mail

PC ACTION Genau! Weil dieses Vergehen besonders schlimm erscheint, organisierten wir Videos mit allen Dortmund-Spielen der abgelaufenen Fußball-Bundesligasaison. Herr Bigge, bekennender Borussen-Fan, mußte alle anschauen. Klar haben wir vorher alle Bänder aussortiert, die Siege und Unentschieden der Gelb-Schwarzen zeigten. Es ist fast überflüssig, zu erwähnen, daß die Sitzung nicht allzu lange gedauert hat.

[...] ich möchte Euch nur auf einen kleinen Fehler in Eurem [piiiiiep]-Review der Ausgabe 8/99 hinweisen. Bei Euren Contra-Punkten ist aufgeführt: „Werbung beim Erststart kann nicht abgebrochen werden!“ Ähh ... schon mal mit ALT-F4 probiert? [...]

Nils „Django“ Nimz

PC ACTION Ja, Herr Hesse hat es probiert. Allerdings erst, nachdem ich ihn auf Deine Zuschrift hingewiesen und ihm einen Platz am Pranger versprochen hatte. Anschließend tastete er noch oft, weil er als Strafe 1.000 sogenannte einhändige Alt-F4-Übungsgriffe tätigen mußte. Die Sehnenscheidenentzündung war obligatorisch, aber bis zur Produktion des vorliegenden Heftes ausgeheilt.

attacken. Aber: Darauf näher und kompetent einzugehen, würde bedeuten, auch den „falschen“ Leuten etwas mitzuteilen. Wir wollen jedoch kein Ratgeber für Fans illegaler Freizeitbeschäftigungen sein (deshalb testen wir beispielsweise auch grundsätzlich keine CD-Brenner). Unser Tip für ICQ-Benutzer: Verwenden Sie immer die neueste Version und seien Sie vorsichtig, wenn Sie mit Daten hantieren, die keinesfalls für Dritte bestimmt sind.

Legasthenie

Ich finde es klasse von Euch, daß Ihr ein Poster von Rynn beigelegt habt. [...] Ich beschloß, Euch deshalb einen Leserbrief zu schreiben. Dies verschob ich zunächst, um erst noch den Leserbriefteil zu lesen. Als ich die letzte Antwort sah, war ich leicht betrübt. Ich bin Legastheniker und finde es nicht schön, daß man sich über so was lustig macht. [...]

Name ist der Red. bekannt

PC ACTION Zur Erklärung: Ich habe in der vergangenen Ausgabe kundgetan, daß ich von der Rechtschreibreform nichts halte. Ich nutzte ein paar bewußt eingestreute Fehler, um diese Ansicht zu verdeutlichen. Keinesfalls war es meine Absicht, Menschen mit Schreibschwächen zu beleidigen. Das ist, glaube ich, auch nicht geschehen. Allgemein sollten Konsumenten meiner Elaborate immer im Hinterkopf haben, daß ich ein bißchen seltsam bin. Es ist schließlich meine Art, mit Seitenhieben zu arbeiten. Dagegen komm' ich einfach nicht an. Man möge mir verzeihen. Vielleicht fällt mir bei Gelegenheit zur Versöhnung mal etwas ein, mit dem ich Kurzsichtige ein bißchen diffamieren kann. Ich für meinen Teil kann ohne Sehhilfe jedenfalls nicht mal meine Mutter aus drei Metern Entfernung erkennen. Ich hoffe, wir verstehen uns, gell?

Kleider machen Leute

Wenn ich annähernd hätte abschätzen können, welche Flut an Briefen und E-Mails mein naiv und unüberlegt in Ausgabe 8/99 gemachtes Angebot auslösen würde (Verlosung zweier *Half-Life*-T-Shirts), hätte ich für die Auswertung einen Aushilfssklaven bei meinem Chef beantragt. So aber mußte ich mich selbst durchwühlen. Wobei mir Kollege Hesse bei der Prämierung hilfreich zur Seite stand. In der In-&-Out-Liste finden Sie links die Verfasser der erfolgreichsten Bettelbriefe. Da uns erneut eine Woge karitativer Gefühle überspülte, haben wir für die Plätze 3 bis 5 Sonderpreise organisiert (Spielepakete von Havas Interactive). Die rechte Spalte zeigt Beispiele für besonders klägliche Versuche, ein T-Shirt abzustauben.

IN & OUT

[...] Nicht, daß ich den Mann [...], der dieses für mich total dubiose T-Shirt trägt, hocherotisch finde [...], aber mein Kollege und Freund (rein platonisch) regt mich so auf, daß ich für heute fast meine Arbeit niederlegen mußte. Ich habe versucht, ihn mit Kinder-Pingui (wirkt fast immer) zu bestechen, ihn mit einem Lächeln zu beruhigen, mit außerehelichem Sex zu bestechen, ihn zu schlagen, [....] es hat alles nichts genützt. Er will dieses Shirt. [...] Bitte geben Sie seinem Leben wieder einen Sinn und mir meine Ruhe wieder. Bitte schicken Sie mir dieses Shirt. Aber bitte gut verpackt, ich will nicht unangenehm in der Nachbarschaft auffallen. Er wird mir sein Leben lang dankbar sein, und ich werde ihn zum Polieren meines Autos zwingen [...].
Colette Floegel per E-Mail

PLATZ 1

Tut mir leid, aber wenn mich eine Frau um etwas bittet, kann ich (meistens = kleines Hintertürchen) nicht nein sagen. Außerdem kam meine schwarze Seele wegen des Seitenhiebs gegen Joachim Hesse nicht umhin, hämisch auf und ab zu hüpfen. Verehrte Colette: Das schwarze T-Shirt gehört Ihnen. Geben Sie's Ihrem Kollegen und unterdrücken Sie ihn. Machen Sie ihn hörig. Verpflichten Sie ihn dazu, daß er Ihre Wohnung säubert, für Sie kocht und Ihre Wäsche wäscht. Nutzen Sie ihn aus, wo Sie nur können. Er hat es verdient. Er ist ein Mann.

[...] Es besteht die Möglichkeit, daß ich auf Deiner Web-Cam einige peinliche Bilder von Dir gefunden habe. Diese Bilder könnte ich versehentlich vor lauter Begeisterung löschen, wenn ich dieses T-Shirt daheim habe [Anm.: An dieser Stelle folgen weitere Drohungen]. Zum Beweis meiner Macht werde ich am 11. August zur Mittagszeit die Sonne verdunkeln. Falls Dir diese Aktion meinerseits jetzt Angst macht, sei beruhigt, da sie genau das sollte [...].
Name ist der Redaktion bekannt

Netter Versuch, aber voll daneben. Drohungen jeglicher Art, und das sagte ich bereits mehrfach, prallen an mir ab wie Flummis von der Berliner Mauer. Ich weiß zufällig ganz sicher, daß ich nie nackig vor der Webcam rumgeturnt bin. Und alles andere ist mir egal. Was das Geschwafel über die Sonne betrifft, die sich verdunkeln wird, muß ich den Schreiber enttäuschen. Ich hab' zwar von Astrophysik so viel Ahnung wie Karol Joseph Wojtyla (ausgesprochen: Woi-ti-uah) vom Kamasutra, aber eins weiß ich: Es war kein Leser verantwortlich, wenn die Sonne vergangene Woche tatsächlich eine Auszeit genommen haben sollte. Im Grunde ist mir das ohnehin völlig wurscht, weil ich die Nacht lieber habe als den Tag. Falls, aber wirklich nur falls der Schreiber doch für die Verdunklung verantwortlich gewesen sein sollte (wie gesagt: Ich habe keine Ahnung von Astrophysik), möchte ich ihm dafür sogar herzlich danken. Ein T-Shirt gibt's trotzdem nicht.

[...] keinen guten Grund [...], außer daß ich ein fast 15jähriger Junge bin, der von seiner Mutter meist nicht die gewünschten Anziehsachen bekommt. Wenn ich also vernünftige Klamotten haben will, muß ich jedesmal mitkommen, und das ist ziemlich peinlich, wenn man dann einen Klassenkameraden trifft, da es in meinem Alter schon langsam nicht mehr normal ist, noch mit seiner Mutter einkaufen zu gehen. Falls ich aber nicht mitgehe [...], gehe ich damit das Risiko ein, ein T-Shirt zu kriegen, auf dem sich zwei niedliche kleine Bären in den Armen liegen. [...].
André Pingel, Neustadt

PLATZ 2

Niedliche kleine Bärenmarke-Pelzlinge auf dem T-Shirt, die auch noch schweinische Spielchen miteinander veranstalten? Is' ja widerwärtig. Du hast mein volles Verständnis. Mütter sind eben Tiere, die immer das Beste für ihre Jungen wollen. Ihre manchmal seltsamen Anwandlungen sind also lieb gemeint. Trotzdem möchte ich Dir helfen. Das orangefarbene *Half-Life*-Leibchen ist unterwegs.

[...] Da ich mich ebenfalls an der *Half-Life*-T-Shirt-Verlosung beteiligen will, möchte ich hiermit den Grund nennen, warum ich allein Anspruch auf den Fetzen haben sollte: Weil ich nämlich ansonsten mein Abo kündigen werde!
Name ist der Redaktion bekannt

Einsendungen dieser Art kamen mehrere bei mir an. Verehrte Abonnenten, ich finde Sie zwar als Käufer und Ernährer sehr nett, im Grunde dürfen Sie aber meinen obigen Ausführungen folgen, die besagen, daß Drohungen jeglicher Art an mir abprallen laber, laber, laber und so weiter. Da Sie den Wortlaut Ihrer Briefe so gewählt hatten, daß die Aussagen ohnehin nicht ernst zu nehmen waren (ich bin zwar blond, aber dunkelblond und damit nur halb so blöd), mochten partout keine Angstgefühle aufkommen. Als Spieler seh' ich's wie ein Pokerspiel. Die Leser haben versucht, zu bluffen. Ich hoff's einfach mal. Wenn ich falsch liege, werd' ich wegen der Umsatzeinbußen halt vom Verlag unehrenhaft entlassen. Freudenhymnen und Beleidsbekundungen ob meines Ausscheidens bei der PCA bitte an meine E-Mail-Adresse.

[...] Ich brauche das Half-Life-T-Shirt, weil ICH SONST KEIN SCHÖNES LEBEN HABE. Preise bitte an oben genannte Adresse. Danke.
Manfred Häckel, Neuburg

PLATZ 3

Mist. Da komm' ich nicht raus. Jeden Monat wünsche ich unseren Lesern ein schönes Leben. Jetzt nutzt einer von ihnen diesen Umstand schamlos aus, indem er mein Ehrgefühl ärgert. Ein T-Shirt ist das nicht ganz wert. Ich hoffe aber, daß Dein Leben mit einem Spielepaket zumindest erträglich wird.

[...] Ich möchte auch ein (wenn möglich) nicht vollgeschweißtes *Half-Life*-T-Shirt. Begründung: Ich will jemanden [...] neidisch machen [...].
Name ist der Redaktion bekannt

Natürlich liegt es mir völlig fern, Gefühle wie Neid oder Mißgunst in der Jugendszene zu unterstützen. Gemein sein darf nur ich. Abgesehen davon ist es dreist, auch noch Forderungen zu stellen: Natürlich schicken wir unsere völlig verschwitzten Hemdchen an die Leser und behalten die zwei neuen T-Shirts.

MIR IST KALT! [...] Ich gehe jeden Tag nur mit einer viel zu kurzen Hose und einem Plastikbeutel (als Ersatz für meinen Ranzen) zur Schule. Ich bin sogar so arm, daß bei meinem Wörd ab der sechsten Zaile die Fehlerkorrektur entfellt. [...]
Corvin Meyer-Blankart, Jork

PLATZ 4

Normalerweise bin ich für Tränendrüsenstorys im Hollywoodformat nicht empfänglich. Ich wurde aber von einem Kollegen gezwungen, Dir einen Trostpreis zukommen zu lassen. Du kriegst ein paar Spiele, die Du in Deinen Plastikbeutel stecken kannst.

[...] aber das ist nicht der einzige Grund. Am 26. Juli (Einsendeschluß für diese Bettelbriefe) ist mein Geburtstag. Na?
Name ist der Redaktion bekannt

Was heißt hier na? Na und, oder was? Ich hab' mal ein bißchen nachgerechnet, auch wenn's schwer fiel (von Mathe habe ich nur unwesentlich mehr Ahnung als von Astrophysik): Wenn ich jedem PCA-Leser, der am 26. Juli Geburtstag hatte, ein T-Shirt schenken müßte, wäre eine ganze Lkw-Ladung unterwegs. Denn rein statistisch gesehen feiern über 500 Leutchen am selben Tag Geburtstag. Tut mir leid. Abgelehnt.

[...] Ich versuche es einfach mal mit dem „Kleinkind-darf-nicht-macht-es-deshalb-aber-erst-recht-Effekt". [...] Da Du ja immer Deine kindlichen Züge betonst, was ich übrigens sehr befürworte, müßte diese Methode eigentlich klappen. Also, Harald, hiermit verbiete ich Dir, mir ein T-Shirt zuzuschicken. Das ist nämlich ganz gefährlich. Versprochen? [...]
Jan-Frederik Timm per E-Mail

PLATZ 5

Leider hast Du nicht damit gerechnet, daß Kinder aufgrund der Gesetze von Murphy grundsätzlich ganz anders reagieren als erwartet. Deshalb bekommst Du kein T-Shirt, sondern lediglich ein Spielepaket aus unserem Wohltätigkeitsfonds.

[...] Warum ich das *Half-Life*-T-Shirt brauche: [...] Um Frauen damit zu beeindrucken (ich weiß, klingt unwahrscheinlich, aber ich habe gehört, daß endlich auch Frauen eine wachsende Rolle bei 3D-Shootern spielen). [...]
Name ist der Redaktion bekannt

Wieder einer von den Männern, die das zarte Geschlecht aufs Übelste täuschen, blenden und ausnützen wollen. Blöderweise bin ich gerade in einer erschreckend frauenfreundlichen Phase und erteile Dir deshalb eine Absage. Immerhin darfst Du ein gutes Gefühl haben: Deine Zuschrift brachte den letzten Kick, Colette Floegel den Hauptpreis zuzuschanzen (siehe linke Spalte, oben).

Anm. für Moralapostel und Menschen ohne Humor: Die Beiträge in dieser Liste sind nicht zwingend ernst gemeint und keinesfalls dazu gedacht, irgend jemanden (Leser, Redakteure und andere Randgruppen) in irgendeiner Weise lächerlich zu machen.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Sisyphusarbeit?

[...] Seit langem beschäftigt mich die Idee einer Enzyklopädie über Computerspiele im Stil einer „Microsoft Encarta" mit Artikeln über eine größtmögliche Zahl von Spielen für Heimcomputersysteme, Firmen- und Designerporträts, sowie Genreentwicklungen und Veränderungen im Spielemarkt. Vom Umfang her ist diese Idee eigentlich utopisch, weil der Spielemarkt in den vergangenen 20 Jahren zu einem Dschungel geworden ist, den zu kartographieren ein Ding der Unmöglichkeit ist – zumindest für eine einzelne Person oder eine einzelne Gruppe. Wenn aber viele an einem solchen Projekt mitarbeiten und jeder einen oder mehrere Artikel über ein (oder mehrere) Spiel(e), eine Firma oder einen Designer schreibt, der/die ihn besonders begeistert, beeinflußt, enttäuscht oder inspiriert hat, würde schnell eine beträchtliche Zahl an Artikeln zusammenkommen. [...]

Florian von Bloh per E-Mail

PC ACTION Herzlichen Glückwunsch, daß Du eine Lebensaufgabe gefunden hast. Eines solltest Du Dir noch vor Augen führen: Der Spielemarkt wuchert monatlich weiter. Deshalb kommt mir ein gewisser Grieche Syphilis (oder so ähnlich) in den Sinn, der seine Freizeit damit verbrachte, ständig einen Stein auf einen Berg zu befördern, wobei das Teil immer wieder runterkugelte. Kurz: Ich frage mich, wie eine solche Enzyklopädie jemals fertig werden soll. Doch genug der pessimistischen Ergüsse. Interessant finde ich Deine Idee. Deshalb komme ich Deinem Wunsch nach und veröffentliche Deine E-Mail-Adresse: Florian-Andreas.von@t-online.de.

Sichtweisen

[...] Da wir nicht alle Tomb-Raider-Fans sind und dieses Spiel auch nicht das Maß aller Dinge ist, wäre es doch nett, wenn Ihr nie wieder das Wort „Tomb-Raider-Perspektive" benutzen würdet. Wie wäre es zum Beispiel mit Verfolger-Perspektive? [...] Gar unseriös wirkt folgendes Zeichen: ;-). [...]

Reinhard Stoiber, Kraiburg

PC ACTION Grundsätzlich gebe ich Dir recht. Wir Spieleredakteure müßten nicht **Tomb-Raider**-Perspektive schreiben. Weil der erste Auftritt von Lara damals eine kleine Revolution war und fast jeder dieses Spiel kennt, beschreibt diese Bezeichnung aber am besten, was den PC-Besitzer bei einem ähnlichen Titel erwartet. Der Ausdruck Verfolger-Perspektive wäre für mich okay. Er ist aber in bestimmten Fällen eben nicht perfekt. Wenn wir ganz genau sein wollten, würden die abenteuerlichsten Begriffe entstehen. Viele Dinge und Vorgänge im realen Leben tragen die Namen ihrer Entdecker oder Erfinder. Ich bin froh, daß zum Beispiel die heutzutage gängigste Technik beim Hochsprung Fosbury-Flop heißt (erfunden vom US-Amerikaner Dirk Fosbury). Mit „Bogenförmiger-Anlauf-und-leicht-seitlicher-Absprung-mit-Rückwärtsdrehung-so-daß-der-Körper-in Rückenlage-und-Kopf – und Schulter-zuerst-über-die-Latte-geht-und-der-Sportler-mit-Katzenbuckel-und-die-Beine-nach-oben-gerichtet-auf-der-Matte-landet"-Sprung hätte ich ehrlich Probleme. Deine ;-)-Allergie habe ich registriert. Wir sollten es nicht übertreiben, stimmt. Hin und wieder mal ein ;-) zu setzen, halte ich in unserer Branche trotzdem nicht für verwerflich. Tut mir leid, zweimal mußte ich's hier verwenden.

Ö La Palöma ...

[...] Ich komme nach Hause und will gerade die Leserbriefe lesen, dann so was: „... Endlosband des Liedes Ö La Palöma blanka ...". Was soll das? Was glaubt Ihr, warum sie überall unter den Top Ten sind? Ich fordere eine offizielle Entschuldigung ! [...] Ansonsten finde ich Euer Magazin echt super!

Nikolaus Tecka per E-Mail

PC ACTION Lieber Nikolaus! Fühlst Du Dich persönlich angegriffen? Dazu gibt's keinen Grund. Ich kann Dir aber sagen, warum diese beiden Krawalldrüsen (ups, das ist mir so rausgerutscht) in die Top Ten geschossen sind. Weil ein genialer Marketingschachzug dahinter stand. Diesen bewundere ich, aber keinesfalls die künstlerische Leistung des Duos. Daraus sei bitte zu schließen, daß ich nichts persönlich gegen die zwei habe. Der Erfolg sei Fix und Foxi, Hanni und Nanni, Dick und Doof – oder wie sie mit bürgerlichem Namen heißen mögen – aufrichtig gegönnt.

Inserentenverzeichnis PC Action 09/99

Activision 2, 3
Adori 145
Alternate Computer 8, 9
Amphora 99
COMPUTEC MEDIA 113, 114, 184, 185, 187, 194, 195, 199, 201, 203, 205, 207, 217
Dell Computer 37
Electronic Arts 15, 29, 74, 75
Game It 97
GT Interactive 4, 19
Heart-Line 72, 73
InfoGenie 71
Infogrames 25, 27
Joysoft 95
MLC 95
MMI 109
Modern Games 17
NovaLogic 21
Okay Soft 103
OZ Verlag 223
Pioneer 113
Saitek 219
Softsale 193
Swatch 227
Terratec 213
THQ 23, 39, 41, 43, 45, 47
TopWare 65
Ucon 209
Universal 89
Virgin Interactive 12, 13
VPM 225

Ich mein' ja nur

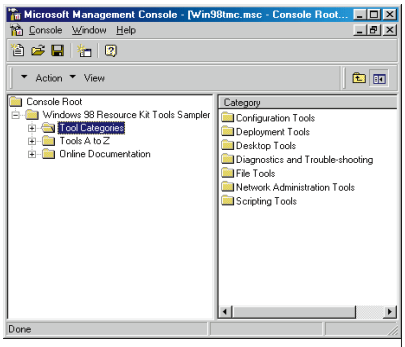


Eine Frage des heißen Eisens

Anders als die Spielebranche kennt das Hardware-Universum keine (Schwarzen) Sommerlöcher. Betrachtet man nur einmal die anstehenden CPU-Neuheiten, dürfte klar sein, daß es keine saisonal bedingte Saure-Gurken-Zeit gibt. A propos CPU: An jeder Kiosk-oder Internet-Ecke springt Ihnen momentan das Thema „Overclocking" mit Schwerpunkt PC-Prozessoren entgegen. Sogar im Radio wird der Anwender mit Locksprüchen zum Übertakten der heißgeliebten Rechner-CPU gedrängt. Und dazu ist das Overclocking ja noch so einfach – das kann sogar ein PC-Einsteiger. Da muß sich doch jeder Spieler fragen, warum er vom Händler megahertzmäßig verarscht wird. Wenn ein Celeron 400 wirklich problemlos mit 550 MHz läuft, warum liefert ihn der PC-Verkäufer dann nicht mit der hohen Taktfrequenz aus? Der naheliegendste Grund ist die Garantieproblematik. Wenn Intel und AMD ihre Prozessoren klassifizieren, dann darf kein authorisierter Händler kurzerhand einige MHz draufpacken. Der Anwender daheim darf es genauso wenig, wenn er keine Garantieansprüche verlieren will. Aber ist dann das Thema Overclocking reiner Humbug? Schließlich läßt mein Freund XYZ seinen PIII 500 problemlos mit 550 MHz laufen? Wenn man das Thema ernsthaft angeht, natürlich nicht. Das Overclocking-Geheimnis (sofern es eines gibt) besteht in erster Linie aus der Kenntnis der kritischen Rechner-Bestandteile. Mixt man dieses Wissen mit einem übertaktungsfreudigen Motherboard, gut überlegten Kühlmechanismen und strapazierfähigem SDRAM, sind die zusätzlichen MHz schon fast sicher. Die Frage ist nur: Wollen PCA-Leser wirklich (fundierte) Anleitungen zum CPU-Overclocking? Ich warte jedenfalls gespannt auf Ihre Meinungen.

Win98 Second Edition

Software **Der zweite 98er-Anlauf**



Die nützlichen PowerToys-Helferlein schmücken sich nun mit einem schicken Menü, dafür wurde das Programm TweakUI aus dem Programm genommen.

Was lange währt, wird endlich gut. So oder ähnlich lautet das Fazit von „Windows 98 – Zweite Ausgabe", wie Microsoft die Second Edition getauft hat. Das Vollprodukt kostet 400 Mark, die Updateversion für Win95 oder Win 3.11 200 Mark und die Updateversion von Win98 knapp 50 Mark. Richtig neue Features sind freilich dünn gesät. Am wichtigsten ist das Internet Connect Sharing (ICS), das mehreren, durch ein Netzwerk verbundenen Rechnern den gemeinsamen Internetzugang erlaubt. Mit anderen Worten: Zwei vernetzte PCs können zeitgleich über eine Telefonleitung ins Internet, wobei sie sich die Bandbreite teilen. Mit einer ISDN-Leitung können zwei Spieler zeitgleich im Netz zocken. Viel wichtiger ist Win98 SE durch die Integration des IE 5, sowie von DirectX 6.1a, dem Media Player 6.1 und den Jahr-2000-Bugfixes. Diese sind zwar auch separat erhältlich, müssen bei einer Windows-Installation aber wieder neu eingerichtet werden. Weniger schön: Microsoft hat Frontpage Express und das Programm TweakUI entsorgt. Bei unseren Tests stellten wir fest, daß Windows den Anwender noch bis zu zehn Sekunden nach dem Laden des Betriebssystems mit einem Sanduhr-Mauszeuger nervt. Insgesamt ist Win98 SE eine für Win98-Besitzer lohnende Anschaffung mit geringen Investitionskosten.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.com/germany/windows98)

Diamond Rio 500

MP3-Player **Die kleine Musikmaschine in der Neuauflage**



Mit satten 64 MB, neuen Funktionen und coolem Outfit präsentiert Diamond die Neuauflage seines MP3-Players.

In diesem Monat erscheint eine neue Version des handlichen MP3-Players von Diamond. Der Rio 500 ist mit 64 MB RAM ausgestattet und erscheint gleich in drei verschiedenen Designs. Neben dem USB-Anschlußkabel ist auch das beleuchtete Display neu, das nun auch Interpret, Titel und Songlänge anzeigt. Durch SmartMedia-Speicherkarten läßt sich der Rio übrigens auf bis zu 96 MB Speicher aufstocken. Mit neuer Rio-Software, Kopfhörer und USB-Kabel wird der Rio 500 rund 570 Mark kosten.

Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)

Maxi Sound Fortissimo

Soundkarte **Neues Stimmwunder für Einsteiger**



Das Bild zeigt einen Fortissimo-Prototypen, der zwar schon zwei Lautsprecheranschlüsse, aber noch keinen Digitalausgang besitzt.

Nach der ISIS bringt Guillemot ab September eine zweite PCI-Soundkarte heraus. Die Maxi Sound Fortissimo versteht sich als Einsteigerkarte für Spieler, die durch einen großen Funktionsumfang und einen Preis von 89 Mark Maßstäbe setzt. Der YMF744B-Soundchip von Yamaha sorgt für die nötige Rechenpower, um Spiele mit 3D-Sound der Marke DirectSound3D, EAX und A3D erklingen zu lassen. Die Musik-Abteilung wird alternativ von einem 2 MB großen Hardware-Wavetable oder dem Software-Synthi von Yamaha bestritten. Darüber hinaus zeigt sich die Fortissimo sehr anschlußfreudig. Zwei Lautsprecher-Ausgänge bilden die Grundlage für ultimativen Spiele-Sound, während der optische Digitalausgang für DVD- und Digitalaufnahmen wichtig ist.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

InterAct Cyclone Digital Joystick

Controller **Rennstallerweiterung**



Auf der IFA stellt InterAct unter anderem den Cyclone-Digital-Joystick vor.

Der Cyclone Digital Joystick von InterAct ist durch sein 8-Wege-Coolie-Hat, der zusätzliche Z-Achse und die Schubkontrolle sehr vielseitig. Seine neun Knöpfe lassen sich auch programmieren, wobei die Shift-Taste am Stick jedem Knopf eine weitere Funktion verleiht. Das HammerHead FX ist ein Gamepad mit zwei analogen und einem digitalen Steuerkreuz. Die zehn Tasten können Sie über die Game-Profiler-Software beliebig programmieren. Neu am Gameport-Pad ist die RumblePad-Funktion, die der Force-Feedback-Technik ähnelt. Beide Geräte sind ab September erhältlich: der HammerHead für ca. 90 Mark und der Cyclone Digital für 120 Mark.

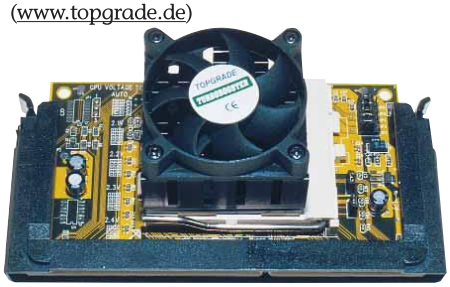
Info: InterAct (www.interact-europe.de)

Topgrade AMD K6-III 400

CPU-Upgrade **Aus Alt mach Neu**

Mit dem neuen Prozessor-Upgrade von Topgrade heizen Sie Ihrem alten PC so richtig ein. Mit ihm können Sie Ihre alte CPU ersetzen, sofern es sich dabei um einen Pentium75 bis hin zu einem P 200 MMX handelt. Das Prozessor-Upgrade mit dem K6-III-Chip erscheint noch in diesem Monat für voraussichtlich 549 Mark. Ebenfalls im August erscheint das Celeron-466-Upgrade für Slot-1-Systeme. Es kostet 499 Mark und ersetzt ältere PII- und Celeron-Prozessoren.

Info: Topgrade, 06403-690212
(www.topgrade.de)



Dieser Baustein ersetzt Ihre alte CPU und bringt mehr MegaHertz ins Gehäuse.

Hardware-Happen

Der Monitorhersteller Hitachi bietet seine 17- und 19-Zöller bis zu 20% günstiger an.
Info: Hitachi, 0211-52915152
(www.hitachi-eu-bsd.com)

Iiyama senkt den Preis seines 19-Zöllers Vision Master 450 (Test in PCA 3/98) von 1.299 auf 899 Mark.
Info: Iiyama, 089-9000500
(www.iiyama.de)

Für G400-Grafikkarten gibt es zwei Upgrademodule. Die Flat-Panel-Karte (130 Mark) ermöglicht den Anschluß eines digitalen Flachbildschirms. Für OEM-Karten ist die „DualHead- und TV-Out-Modul"-Karte (109 Mark) gedacht, mit deren Hilfe Sie einen zweiten Monitor oder einen Fernseher an die Grafikkarte anschließen können.
Info: Matrox, 089-6144740
(www.matrox.com)



Hitzewallungen



Wer auf einen langweiligen Hardware-Sommer spekuliert hat, wird angesichts der neuen CPUs eines Besseren belehrt. PIII 600, Celeron 500, Athlon 600 – was hier an Rechenkünstlern aufmarschiert, dürfte so manche Hauptplatine zum Schwitzen bringen. Das Motto frei nach Helge Schneider lautet: „Es ist heiß, Baby, es ist heiß!“

Die erste CPU-Schlacht wird im August geschlagen, wenn Intel seine beiden hochfrequenten Neuzugänge und AMD sein brandneues Rechen-Flaggschiff auf den Markt schickt. Gerade von Intels Seite ist diese Produktpflege jedoch nur der erste Vorgeschmack auf die weiteren Entwicklungen. So ist die neue Pentium-III-Generation mit Codenamen Coppermine schon in den Startlöchern. Der zum Coppermine passende Motherboard-Chipsatz Camino (Intel 820) ist grundsätzlich fertig und wird schon in wenigen Wochen auf Motherboard-Samples zu finden sein. Nun liegt es nur noch an Intel, den Coppermine und den RAMBUS-Speicher an den Start zu bringen. Besonders der von Intel favorisierte RAMBUS scheint an den Verzögerungen schuld zu sein, welche die gesamte Coppermine-Infrastruktur aufgehalten haben. Ob Intel schon im September oder doch erst im November mit einer flächendeckenden Auslieferung starten kann, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch in den Sternen.

Benchmarks & Co.

Um die CPUs mit den richtigen Rechenaufgaben zu betrauen, haben wir eine Vielzahl von Spiele-Benchmarks durchgeführt. So kamen unter anderem *Expendable* (Vollversion), *Descent 3* (Vollversion), *Quake 3 Arena* (q3testdemo1.dm3), *„Königsnadel“* (badass.dm2), *Q2 OpenGL* (crusher.dm2), *Turok 2* (Demo) und *Anno 1602* (PCA-Benchmark) zum Einsatz. Um die Grafikkarte als limitierenden Faktor weitgehend auszuschalten, haben wir eine TNT2-Ultra-Platine und Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 gewählt. Bei reinen Grafikkartentests ist auch die 1.280x1.024er-Auflösung von Bedeutung, da hier alle Beschleuniger aufgrund von Füllratenlimitierungen Leistungseinbußen verzeichnen. Außerdem haben wir ausnahmsweise nicht ganz so hohe Ansprüche an die 3D-Features innerhalb der Benchmarks gelegt, um die Unterschiede zwischen den einzelnen CPUs etwas deutlicher zu machen. Dies haben wir erst in einem zweiten Benchmark-Durchgang nachgeholt, bei dem auch 1.280x1.024 Bildpunkte berücksichtigt wurden.

Thilo Bayer

Kühlerhauben

MegaHertzen brauchen die passende Kühlung, damit sie nicht zum Schmelzen gebracht werden. Hier sehen Sie die neueste CPU-Garde mit ihren Frischluftsystemen. Den Vogel schießt eindeutig der Athlon ab (Dicke mit CPU und Lüfter: 7 cm!), der sogar noch den mächtigen Lüfter des PIII 600 schlägt.



„Pentium III 600“



„Celeron 500“



„Athlon 600“

Das CPU-Sortiment

Hier sehen Sie alle aktuellen CPUs von Intel und AMD im Schnellüberblick. Die Werte für den Level-1- und Level-2-Cache leiten sich aus dem erwähnten CPU-Beispiel ab.

CPU	Celeron (A)	Pentium II	Pentium II	Pentium III	K6-2	K6-III	Athlon
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Intel	AMD	AMD	AMD
CPU-System	Slot 1/Sockel 370	Slot 1	Slot 1	Slot 1	Sockel 7	Sockel 7	Slot A
CPU-Takt	300-500 MHz	233-333 MHz	350-450 MHz	450-600 MHz	266-500 MHz	400-500 MHz	500-600 MHz
CPU-Takt (Bsp.)	500 MHz	300 MHz	450 MHz	600 MHz	400 MHz	450 MHz	600 MHz
Bustakt	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 (200) MHz
Größe L1-Cache	16 + 16 KB	16 + 16 KB	16 + 16 KB	16 + 16 KB	32 + 32 KB	32 + 32 KB	64 + 64 KB
Takt L1-Cache	500 MHz	300 MHz	450 MHz	600 MHz	400 MHz	450 MHz	600 MHz
Größe L2-Cache	128 KB	512 KB	512 KB	512 KB	bis 2 MB	256 KB	bis 2 MB
Takt L2-Cache	500 MHz	150 MHz	225 MHz	300 MHz	100 MHz	450 MHz	300 MHz
Größe L3-Cache	–	–	–	–	–	bis 2 MB	–
Takt L3-Cache	–	–	–	–	–	100 MHz	–
CPU-Befehle	MMX	MMX	MMX	MMX, ISSE	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow! +

Athlon: Der Rechenathlet

Am 9.8. fiel der weltweite Startschuß für offizielle Athlon-Tests. Die für Spieler wichtige Frage lautet: Ist AMD endlich im fließkommalastigen 3D-Genre erwachsen geworden? Ein Athlon mit 600 MHz CPU-Takt soll die Antworten liefern.



AMD hatte es in der Vergangenheit nicht leicht gegen den übermächtigen CPU-Rivalen Intel. Zwar zeichneten sich alle K6-CPUs durch einen günstigen Preis und eine hervorragende Performance bei Anwendungsprogrammen aus. Der Durchbruch im 3D- und Multimedia-Bereich wollte jedoch einfach nicht gelingen, da Intel für jede CPU-Zielgruppe die bessere Antwort parat hatte. Mit dem Hoffnungsträger Athlon (Codename: K7) soll nun alles anders werden.

Infrastruktur

AMD hat nicht nur eine neue CPU entwickelt, sondern auch gleich die passende Motherboard-Infrastruktur dazu. So werden die ersten Komplettsysteme mit Motherboards ausgeliefert, deren Chipsätze von AMD selbst stammen. Erst im weiteren Verlauf des Jahres werden VIA, ALi und SiS eigene Boardchipsätze für den Athlon veröffentlichen. Offizielle Athlon-Boardhersteller sind dabei unter anderem Asus, Gigabyte, Microstar und FIC. Die eigentliche CPU geht mit 500, 550 und 600 MHz an den Start; noch in diesem Jahr sollen höhergetaktete Varianten folgen. Betrachtet man die voraussichtlichen Startpreise für einzelne Athlons (zwischen 800 und 1.600 Mark), wird deren Marktpositionierung deutlich. AMD sieht sein neues Rechenkind im Bereich High-Performance-PCs und damit als direkten Konkurrenten zum Pentium III. Die ersten Athlon-Komplettsysteme werden noch für den August erwartet; mit hohen Stückzahlen sollte man in den ersten Wochen jedoch nicht rechnen.

Technik-Baukasten

Der Athlon vereint zahlreiche technische Besonderheiten, die ihn von den übrigen CPUs abheben. So verfügt er über einen 128 KByte großen Level-1-Cache, der bei aufwendigen Spiele-Engines für ein flottes Speicher-Management sorgt. Außerdem ist die CPU durch ein 200 MHz getaktetes Interface mit der Systemeinheit auf dem Motherboard verbunden (PIII: 100 MHz); als Busprotokoll kommt das Alpha EV6 von Digital zum Einsatz. Auch die CPU-Halterung ist für AMD-Verhältnisse eine Neuerung. Der Sockel 7 hat zumindest für den Athlon ausgedient, Slot A ist nun Trumpf. Durch das Slot-Design unterscheidet sich eine Athlon-CPU äußerlich nicht von einem PIII. Spätestens bei den elektrischen Anforderungen hören die Gemeinsamkeiten auf. Für den Spielesektor sind die drei Fließkomma-Einheiten des Athlon und die aufpolierten Multimedia-Befehle (Enhanced 3DNow!) von Bedeutung. AMD hat sich nicht auf seinen 3DNow!-Lorbeeren ausgeruht, sondern das bisher 21 Befehle umfassende Paket um 19 Instruktionen erweitert. Diese verbessern unter anderem die Video- und Sprachwiedergabe und sind zu den entsprechenden ISSE-Befehlen von Intel kompatibel. Außerdem umfaßt Enhanced 3DNow! fünf DSP-Befehle, die den Umgang mit digitalen Sounddaten der Marke MP3 oder AC-3 erleichtern.

Thilo Bayer

CPU-Preis

Die Tabelle gibt Ihnen einen Einblick in die Preissituation der AMD-CPUs. Die Athlon-Angaben sind nur geschätzt.

CPU	Preis
K6-2 350	DM 105,-
K6-2 400	DM 165,-
K6-2 450	DM 205,-
K6-2 475	DM 345,-
K6-III 400	DM 290,-
K6-III 450	DM 415,-
Athlon 500	DM 800,-
Athlon 550	DM 1200,-
Athlon 600	DM 1750,-

Stand: 30.7.99

Athlon-ABC

AMD

Frage: Jeder redet vom „Athlon". Was ist denn aus dem K7 geworden?
Antwort: „K7" war nur der Codename für den Athlon. „Athlon" und „K7" sind also identisch.

Frage: Paßt der Athlon in mein Sockel-7-Motherboard?
Antwort: Nein. Der Athlon benötigt eine völlig neue CPU-Infrastruktur. Dazu gehören eine andere CPU-Halterung und eine veränderte Anbindung an den Hauptchipsatz des Motherboards.

Frage: Kann man den Athlon in ein Slot-1-Motherboard stecken?
Antwort: Der Athlon würde zwar mechanisch in den Slot 1 passen, elektrisch ist er jedoch nur zum Slot A kompatibel.



Das Athlon-Referenzsystem wurde mit einem AMD-eigenen Motherboard ausgeliefert. Dessen Codename „Fester" soll uns doch wohl nicht an die Addams-Familie erinnern?



Unglaublich, aber wahr: Auf einem Athlon 600 läßt sich Outcast in voller Auflösungs- und Effektpracht flüssig spielen. Beruhigend zu wissen, daß es doch eine Outcast-taugliche CPU auf dem Markt gibt.

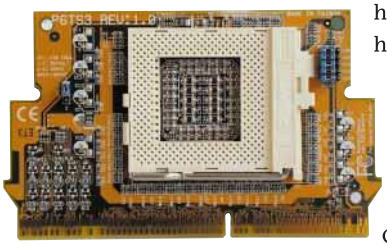
Doppelhertz für Intel

Pentium III 600 und Celeron 500: So lautet die hochgezüchtete Produktpflege bei Intel. Doch reicht dieser CPU-Doppelpack, um dem AMD Athlon die Prozessor-Stirn zu bieten?

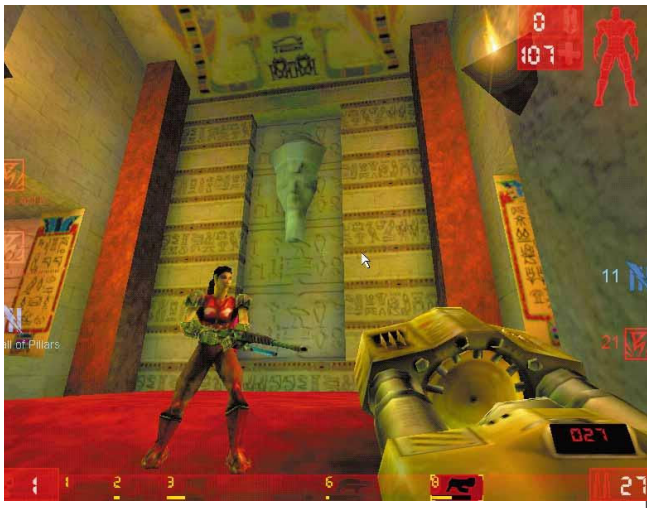




Die ersten Athlon-Ergebnisse im Internet dürften den Intel-Entwicklern mächtig sauer aufgestoßen sein. Sie deuteten an, daß AMD erstmals seine Hausaufgaben im 3D-Genre gemacht hat. Da die neue PIII- und Celeron-Generation noch etwas auf sich warten läßt, kann Intel nur die High-Speed-Varianten der etablierten Garde als Gegenkandidaten aufstellen.



Diese Steckkarte erlaubt den Betrieb von Sockel-370-Celerons in einem Slot-1-Motherboard.



Unreal Tournament läuft dank der speziellen ISSE-Unterstützung auf Pentium-III-Rechnern zur Höchstform auf.

Pentium III 600

Das neue Intel-Flaggschiff für den Heim-PC wird von einem fetten Aktivkühler begleitet, der dem Rechenkünstler mit frischer Luft unter die Arme greift. Eine Einschätzung des realen Preises war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses nur grob möglich, da nur wenige Händler den PIII 600 gelistet hatten. Einstiegspreise bei 1.900 Mark für die einzelne CPU dürften jedoch realistisch sein. Abgesehen von der Taktfrequenz-Erhöhung entspricht die 600er-Variante exakt dem Leistungsvermögen der bisherigen PIII-Vertreter (450, 500 und 550 MHz). Damit stimmen Cache-Architektur (32 KByte Level-1-Cache mit vollem CPU-Takt, 512 KByte Level-2-Cache mit halbem CPU-Takt), Bustakt (100 MHz Front Side Bus), CPU-Halterung (Slot 1) und spezielle CPU-Befehlssätze (ISSE = Internet Streaming SIMD Extensions) überein. Vor allem letztere sind eine hochinteressante Angelegenheit, da mit ihrer Hilfe Spiele schneller laufen und schöner aussehen können. Den Programmierern steht es offen, ob sie durch ISSE höhere Frameraten, Polygonzahlen oder Spezialeffekte wie animierten Nebel oder zusätzliche Lichtquellen integrieren. Die jüngsten ISSE-Beispiele sind *Descent 3, Heavy Gear 2, Midtown Madness* und *Unreal Tournament*. Mittlerweile unterstützen auch die wichtigsten Grafik-Chipsätze wie Voodoo3, TNT2, G400, Rage128 und Savage4 die ISSE-Befehle, was zu einem kleinen Performance-Plus führt.

Celeron 500

Nachdem die ersten Celerons exklusiv für den Slot 1 gebaut wurden, fuhr Intel anschließend eine zweigleisige Strategie. So ist der Celeron 333 bis 433 MHz alternativ in Sockel-370- oder Slot-1-Bauform erhältlich, was natürlich Motherboard-Konsequenzen hat. Die neuesten Celerons mit 466 und 500 MHz sind dagegen Sockel-370-only, was den Anwender vor zwei Möglichkeiten stellt: Entweder er gönnt sich hier ein „echtes“ Sockel-370-Motherboard oder er geht den Umweg über einen etwa 15 Mark teuren Slot-1-Adapter. Auf die Adapterart arbeitet auch der brandneue Celeron 500 in einem Slot-1-Motherboard, sofern dieses die hohe Taktfrequenz verträgt (7,5 x 66 MHz). Er wird von einigen Händlern schon im Sortiment geführt und dürfte preislich zu Beginn bei 450 Mark liegen. Im Vergleich zum PIII wirken sich der Bustakt von 66 MHz, die fehlende ISSE-Unterstützung und der geringe Level-2-Cache (128 KByte) negativ auf die Spielegeschwindigkeit aus. Dafür arbeitet der L2-Cache mit vollem Prozessortakt, was den Celeron zur idealen CPU für Zocker mit schmalem Geldbeutel macht.

Thilo Bayer

CPU-Preis

Intel und seine Preispolitik: Die Preise für die Celerons beziehen sich alle auf die gesockelten Varianten; Slot-1-Celerons sind kaum mehr verfügbar.

CPU	Preis
Celeron 333	DM 150,-
Celeron 366	DM 160,-
Celeron 400	DM 210,-
Celeron 433	DM 260,-
Celeron 466	DM 350,-
Celeron 500	DM 430,-
PII 350	DM 360,-
PII 400	DM 410,-
PII 450	DM 580,-
PIII 450	DM 580,-
PIII 500	DM 950,-
PIII 550	DM 1.450,-
PIII 600	DM 1.675,-

Stand: 30.7.99

Kampf der Giganten

Nach der trockenen Rechentheorie steht nun der große Geschwindigkeits-Grand-Prix auf dem Programm. Wie flott drehen die Rechenknechte ihre Zeichenrunden? Wir haben einige leistungshungrige 3D-Spielehürden aufgestellt.

Das letzte CPU-Thema ist gerade einmal fünf Ausgaben her. Mit dem Erscheinen des Athlon und der hochgezüchteten Intel-Neulinge ist jedoch schon wieder ein Blickpunkt fällig, der die Leistungsfähigkeit der Kandidaten untersucht.

CPU-Lineup

Den Benchmark-Parcours betraten zwei Celeron (400 und 500 MHz) und zwei Pentium III (500 und 600 MHz) aus dem Hause Intel. AMD steuerte den K6-2 400, den K6-III 400 sowie den High-End-Athlon mit 600 MHz bei. Die Slot-1-Fraktion wurde komplett im Tekram P6BX-A-Motherboard verbaut und auf die Probe gestellt; der gesockelte Celeron 500 fand dabei über eine Adapterkarte den Weg in den CPU-Slot. Die beiden AMD-CPUs auf Sockel-7-Basis arbeiteten mit dem Board P5MVP-A4 (VIA MVP3) von Tekram zusammen, das wir in einer brandneuen Hardware-Revision vorliegen hatten. AMD stellte uns den Athlon in Form eines Referenzsystems zur Verfügung. Das Motherboard stammte von AMD selbst (ist in der Form also nicht direkt erhältlich), weshalb die Werte zumindest mit etwas Vorsicht zu genießen sind. Die Athlon-CPU rechnete mit satten 600 MHz und griff dabei mit halbem Takt (300 MHz) auf den 512 KByte großen Level-2-Cache zu. In allen Rechnern kamen darüber hinaus eine Sound Blaster Live!, eine Riva TNT2 Ultra (150/183 MHz) sowie eine Ultra-Wide-SCSI-Platte mit passendem Adapter zum Einsatz. Für die Grafik- und Soundkarte wurden die jeweils neuesten Treiber verwendet (Live!Ware 2.1, Detonator 2.08). Bei der TNT2-Ultra-Platine wurde die vertikale Synchronisation mit dem Monitor ausgestellt.

Athlon-Umgebung

Wie schon erwähnt, werden die ersten Athlon-Motherboards mit AMD-Chipsätzen auf den Markt kommen. So liegt uns die Information vor, daß Red Zac ab 16.8. Athlon-Rechner mit 500 MHz und einer MSI-Hauptplatine ins Rennen schickt (www.redzac.de). Daß die ersten Boards auf eine sehr konservative CPU-Umgebung setzen, sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. AGP2X, UltraDMA/33, PC100 SDRAM: Diese Eckdaten sind seit dem BX-Chip von Intel Standard und im Auslauf begriffen. Wer sich also jetzt



Der Hardware-Mix aus Athlon-CPU und TNT2-Ultra-Grafikkarte hat gute Chancen, die Killer-Kombination für Quake 3 Arena zu werden.

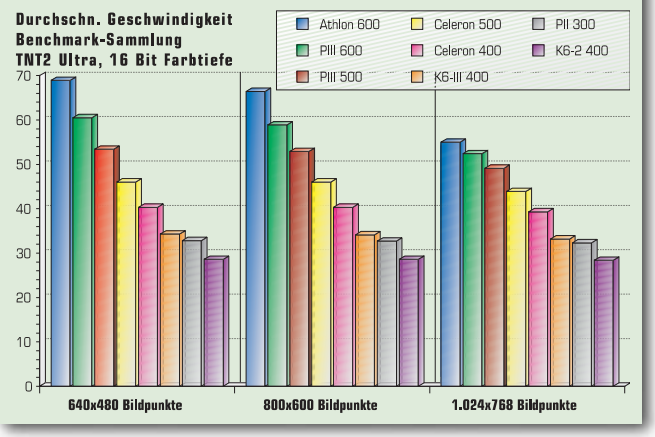
Preis-Leistungs-Check

Sie wollen wissen, wie groß die Performance-Unterschiede zwischen den CPUs bei verschiedenen Spiele-Auflösungen sind? Und Sie wollen wissen, wieviel Geld Sie für bestimmte Leistungen ausgeben müssen? Dann sind Sie hier genau richtig. Als Ausgangspunkt dient der K6-2 400, die Leistungen der übrigen CPUs beziehen sich dann auf diese magische Marke. So ist der Celeron 400 in 640x480 41 Prozent schneller als der K6-2 400 und kostet dabei nur 27 Prozent mehr.

CPU	640x480	800x600	1.024x768	Preisaufschlag
K6-2 400	+/- 0	+/- 0	+/- 0	+/- 0
Pentium II 300	+15%	+14%	+14%	+70%
K6-III 400	+20%	+19%	+17%	+76%
Celeron 400	+41%	+40%	+38%	+27%
Celeron 500	+61%	+60%	+55%	+160%
Pentium III 500	+87%	+85%	+73%	+475%
Pentium III 600	+112%	+106%	+85%	+915%
Athlon 600	+141%	+132%	+94%	+960%

Speed: Rechner-CPUs

Die geballte Benchmark-Ladung auf einen Blick. Hier sehen Sie, welche absoluten Geschwindigkeitswerte von Athlon & Co. erreicht werden. Die Zahlen basieren auf den durchschnittlichen Ergebnissen aller Spiele-Benchmarks.



ein Athlon-System und die zugehörigen Komponenten kauft, wird sich schon in wenigen Monaten in einer Upgrade-Sackgasse wiederfinden (siehe „Thema Technik“). Das gleiche gilt natürlich auch für Pentium-III-Systeme. Erst im Herbst wird es Athlon-Boards geben, die eine fortschrittlichere CPU-Infrastruktur mit AGP4X, UltraDMA/66 und PC133 SDRAM aufweisen. Auch Intel rüstet erst mit dem Camino-Chipsatz richtig auf.



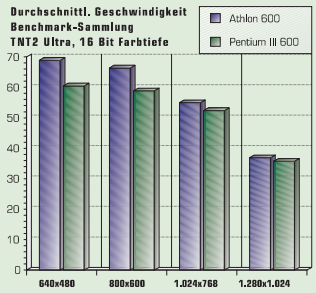
Soldier of Fortune (Activision) wird durch eine sehr aufwendigen Grafikengine aufgewertet.

Diesen Umstand sollten Sie bei einem anstehenden Rechnerkauf unbedingt beachten.

Thilo Bayer

Kopf an Kopf: CPU-Rennen

Das spannende Duell zwischen Athlon und Pentium III 600 im Direktvergleich. Hier sehen Sie genau, wie sich die Leistungsfähigkeit der Kandidaten je nach Spieleauflösung ändert.



Das erschreckende Ergebnis ist offensichtlich. Je höher die Auflösung, desto enger liegen die Werte zusammen. In der nicht gerade untypischen Spieleauflösung 1.280x1.024 existiert praktisch kein Unterschied. Es gibt im Moment also keine Grafikkarte, die den Leistungen dieser Rechenkünstler wirklich gerecht wird.

Kommentar



Thilo Bayer

Was verspricht die aufpolierte CPU-Garde für Spieler mit Hochgeschwindigkeits-Ambitionen? Hier die Antwort.

AMD Athlon 600: *Das uns zur Verfügung gestellte Referenzsystem schlägt den PIII 600 in einzelnen 3D-Spielebenchmarks um bis zu 18 Prozent – ob mit oder ohne CPU-Optimierungen. Lediglich bei Anno 1602 (2D-Spielebenchmark) behält der PIII die Oberhand. Ab 1.280x1.024 Bildpunkten gibt es jedoch keinen Unterschied mehr zwischen Athlon und PIII, da selbst die schnellste erhältliche Grafikkarte überfordert ist. Keine Frage: Der Athlon 600 ist die momentan schnellste Spieler-CPU – mit einem extrem hohen Einstandspreis. Der Athlon-Erfolg hängt jedoch davon ab, wie schnell und mit welcher Qualität AMD entsprechende CPUs liefern kann. Schließlich ist auch die CPU-Infrastruktur ein kritischer Erfolgsfaktor. Ohne gute Mainboard-Designs direkt zur Athlon-Markteinführung ist auch die beste CPU nur die Hälfte wert.*

Pentium III 600: *Die neueste PIII-CPU hat zwar die Spielerkrone abgeben müssen, unter den Intel-Prozessoren ist sie jedoch der schnellste. So rechnet der PIII 600 in 640x480 Bildpunkten immerhin bis zu 15 Prozent schneller als der PIII 500. Wie der Athlon 600 ist auch der PIII 600 beim Marktstart extrem teuer; gerüchteweise soll er aber sogar knapp unter dem Preisniveau des AMD-Rivalen beginnen.*

Celeron 500: *Es ist schon erstaunlich, wie nahe der Celeron 500 bei Spielen ohne ISSE-Support an den gleichgetakteten PIII herankommt. Und das zu einem deutlich günstigeren Preis. Für Spieler mit einem halbwegs ausgeprägten Preisbewußtsein gibt es im Moment keine Alternative zu den neuen Celerons. Notfalls steckt man die gesockelte Variante einfach mittels eines Adapters in ein Slot-1-Board.*

Spielfreude

3DNow! und ISEE: Was auf den ersten Blick wie weitere nichtssagende Abkürzungen der Marke AGP und USB aussieht, birgt in Wirklichkeit enormes Spielepotential. Wir haben für Sie eine spielerische Bestandsaufnahme durchgeführt.

CPU im Internet

Die Auswahl an CPU-lastigen Websites ist recht groß. Wir präsentieren Ihnen im Folgenden gute Anlaufstellen.

Die neuesten CPUs im Test:
www.anandtech.com
www.sharkyextreme.com
www.tomshardware.com
www.aceshardware.com

Rund um Thema 3DNow!:
www.3dnow.org
www.fullon3d.com/3dnow
www.3dnow.net

BIOS-Optimierung für VIA MVP3:
www.3dnow.net/views/bios_mvp3.htm

Spiele mit ISSE/3DNow!:
www1.amd.com/products/cpg/3dnow/optimized
www.intel.de/deutsch/showcase/pentiumIII/software/games.htm
home.t-online.de/home/cege/compatib.htm

Rund um das Thema Motherboard:
www.hartware.de
www.wollestechlab.com

Sie erinnern sich noch? In PCA 4/99 haben wir zum ersten Mal die beiden Multimedia-Befehlspakete ISSE und 3DNow! gegeneinander antreten lassen. Leider standen uns zu diesem Zeitpunkt keine geeigneten Spiele zur Verfügung, um einen praxisnahen Vergleich durchzuführen. Mittlerweile hat sich die Spielesituation jedoch deutlich verbessert, so daß wir Ihnen diesen Ringkampf nachliefern können.



Das 3D-Action-Rollenspiel Vampire – The Masquerade von Nihilistic wird dank 3DNow!-AMD-Prozessoren Beine machen.

Nostalgisches

Sowohl die Internet Streaming SIMD Extensions (momentan nur Pentium III) als auch 3DNow! (K6-2, K6-III, Athlon) haben nur ein Ziel: Anwendungen und Spiele, die auf diese speziellen CPU-Befehle zurückgreifen, sollen schneller über den Monitor flimmern oder sogar mit aufwendigeren Effekten verschönert werden. Leider profitieren PC-Programmchen nicht automatisch von einer ISSE- oder 3DNow!-fähigen CPU. Der Programmierer muß sich schon die Mühe machen, diese Instruktionen auch zu seinem Vorteil (und dem des Anwenders) zu nutzen. Wie gut diese Implementierung schließlich aussieht, hängt ganz von seinen Launen ab. Pauschale Geschwindigkeitsaussagen der Marke „3DNow! bringt immer 30 Prozent mehr Leistung“ sind also mit Vorsicht zu genießen. Bei ISSE ist es das gleiche Spiel; auch hier kann man ganz schwer globale Aussagen treffen. Neben dem Software-Programmierer kann auch der Treiberentwickler für Grafikkarten zur erfolgreichen Integrierung von CPU-Befehlen beitragen. So hat es nVidia endlich geschafft, mit einem 3DNow!-fähigen OpenGL-Treiber in Q2 zu den Leistungen der Voodoo-Familie aufzuschließen. Solche Meilensteine der Optimierungskunst sind jedoch ganz klar als Einzelfälle anzusehen, aus denen man keinesfalls allgemeingültige Schlüsse ziehen darf. Ein K6-III oder K6-2 ist trotz 3DNow!-optimierter Grafiktreiber einem gleichgetakteten Celeron ohne Optimierung unterlegen.

Marschbefehle

Wie läßt sich in der Spielepraxis überhaupt feststellen, ob und wie ein Spiel 3DNow! oder ISSE unterstützt? Die Frage nach dem „Ob“ läßt sich in der Regel durch einen Blick ins Internet beantworten (siehe Extrakasten). Sowohl Intel als auch AMD führen entsprechende Listen, die jedoch nicht auf dem









neuesten Stand sind. Einen besseren Überblick verschaffen Fan-Seiten, die sich mit diesem Thema täglich auseinandersetzen. Die Frage nach dem „Wie“ ist nur schwer zu beantworten, da Zockertitel normalerweise keinen Ein-/Aus-Schalter für CPU-Befehle anbieten. Bei Geschwindigkeitsmessungen gibt es zumindest eine indirekte Möglichkeit, die Performancepotentiale zu entdecken. So kann man einfach mehrere Spiele mit und ohne CPU-Support benchmarken und die Werte anschließend vergleichen. Ein Titel, der beispielsweise ISSE unterstützt, nutzt diese Befehle automatisch auf einem Pentium III. Das gleiche Spiel verzichtet auf einem Celeron jedoch auf diese Option, da das Spiel die Fähigkeiten der jeweiligen CPU ausliest. Sind hier also besonders hohe Unterschiede zwischen den CPUs meßbar, ist dies ein Hinweis auf eine gute Einbindung der ISSE-Befehle.



Heavy Metal F.A.K.K. 2 wird dank einer aparten Hauptdarstellerin und der exzellenten Quake-3-Technik für Aufsehen sorgen. CPU-Optimierungen sind da schon fast eine Selbstverständlichkeit.



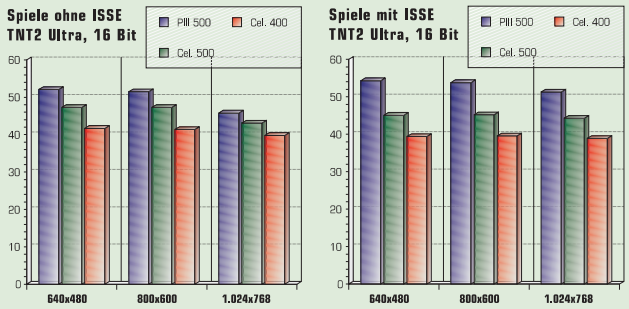
Laut AMD soll Diablo 2 mit 3DNow!-Optimierungen versehen sein. Damit dürften auch schwächere K6-2-Rechner problemlos auf spielbare Frameraten kommen.

Die Gegenwart

Ein Blick auf die AMD-Homepage und die dort aufgelisteten 3DNow!-Spiele genügt, um euphorische Gemüter wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzubringen. Die Liste ist zwar sehr ausgedehnt, die meisten der Titel erscheinen jedoch erst im Laufe dieses oder des nächsten Jahres. Bei Intel sieht die Situation nicht besser aus. Vom Großteil der ISSE-Aushängeschilder hatten wir noch nicht einmal spielbare Versionen im Haus. Nichtsdestotrotz sind bis heute immerhin einige interessante Titel wie *Expendable, Descent 3* und *Unreal Tournament* auf der Testbühne erschienen, die sowohl ISSE als auch 3DNow! direkt unterstützen. Außerdem haben 3dfx (V3) und nVidia (TNT, TNT2) durch die Optimierung ihres OpenGL-Treibers dafür gesorgt, daß viele OpenGL-Spiele (*Q2, Q3A*) auf 3DNow!- und ISSE-Systemen flott agieren. Bei diesen Titeln sind jedoch nur Geschwindigkeitsvorteile für entsprechende CPUs integriert, qualitative Unterschiede konnten wir bei unseren Tests nicht feststellen. Uns hat der Vergleich zwischen dem ISSE-fähigen Pentium III und den ISSE-losen Celeron interessiert. Die Auswertung der Benchmarks förderte keine revolutionären Ergebnisse zutage. Wie gehabt liegt der PIII nur in optimierten Spielen deutlich vor der hausinternen Konkurrenz; bei „normalen“ Titeln ohne ISSE liegt ein Celeron 500 sehr nahe am PIII 500. Wer das beste Preis-Leistungs-Verhältnis sucht, ist beim Celeron gut aufgehoben.

ISSE: Die Spielepraxis

Wie stark profitiert der Pentium III von ISSE-optimierten Spielen? Und wie gut halten Celeron & Konsorten bei normalen Spielen mit? Sehen Sie selbst.



Wenn sich der Pentium III wirklich lohnen soll, muß ein Spiel schon ISSE-optimiert sein. Titel ohne Anpassung laufen auf einem gleichgetakteten Celeron nur unwesentlich langsamer.

Die Zukunft

Je mehr 3DNow!- und ISSE-fähige Rechner über den Ladentisch wandern, desto eher sind Spiele-Programmierer bereit, diese Befehle für ihr Projekt zu nutzen. Insofern verwundert es auch nicht, daß momentan relativ wenige Spiele eine ausgereifte Unterstützung spezieller CPU-Befehle besitzen. Um die Zukunft von ISSE und 3DNow! braucht man sich angesichts steigender Verkaufszahlen von PIII & Co jedoch keine Sorgen machen. Spielekracher wie *Indiana Jones: Turm von Babel, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Quake 3 Arena, Earth 2150, Messiah* und *ST Voyager: Elite Force* (siehe Screenshot-Sammlung in der Fußzeile) werden voraussichtlich sowohl für ISSE als auch für 3DNow! optimiert. Firmen wie Rage Software (*Incoming, Expendable*) nehmen sowieso alle Technik-Goodies mit und integrieren diese in die anstehenden Projekte *Dispatched, Hostile Waters, Incoming Forces* und *Offroad GT*. Wir halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.

Thilo Bayer



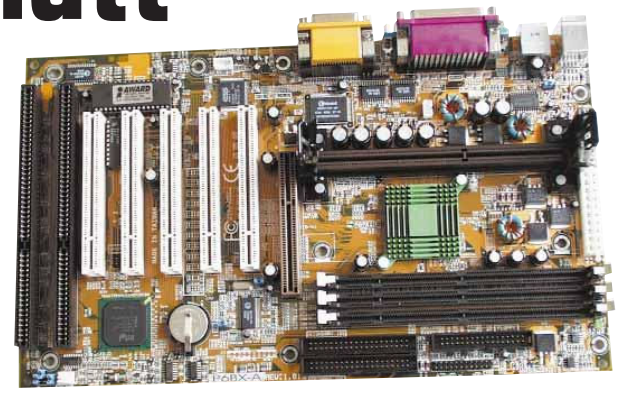






Mega-Hertzblatt

Ihnen geistern immer noch unbeantwortete CPU-Fragen im Hinterkopf herum? Dann sind Sie hier genau richtig. Wir bringen Sie mit unseren Hintergrundinfos sicher durch den spannenden Technik-Herbst.



Das Tekram P6BX-A (im Bild) und das brandneue Asus P3B-F sind zwei Motherboard-Beispiele, die schon den von Coppermine geforderten Front Side Bus mit 133 MHz anbieten.

Die Bewertung einer einzelnen CPU ist eine Sache, die Zusammenarbeit mit den übrigen Systemkomponenten oftmals eine ganz andere. Wir haben uns das Zusammenspiel zwischen CPU und Grafikkarte einmal genauer angeschaut.

Arbeitsteilung

Schon in PCA 4/99 haben wir darauf hingewiesen, daß die größten Geschwindigkeitsunterschiede zwischen CPUs in niedrigen Spieleauflösungen zum Tragen kommen. Selbst eine TNT2 Ultra als Grafikgigant kann nicht verhindern, daß sich die Spielegeschwindigkeiten spätestens in 1.024x768 Bildpunkten stark annähern. Diese Tatsache ist auf die bestehende Arbeitsteilung zwischen CPU und Grafik-Prozessor bei der 3D-Pipeline zurückzuführen. Die 3D-Pipeline bezeichnet die Gesamtheit aller notwendigen Berechnungsschritte, die für die Ausgabe eines fertigen Spielebildes auf dem Monitor nötig sind. „Schwache" CPUs wie ein PII 300 oder K6-2 400 zeigen in Zusammenarbeit mit einer High-End-Grafikkarte das Phänomen, daß die Spielegeschwindigkeiten in 640x480 oder 1.024x768 nur minimal abweichen. Das liegt an der Tatsache, daß der Grafikbeschleuniger ständig auf die Daten von der CPU warten muß. Bei extrem schnellen CPUs ist es immerhin so, daß die Performance schon in 800x600 oder 1.024x768 einbricht. In diesem Fall arbeitet die Grafikkarte in niedrigen Auflösungen am Limit, während die CPU auf den Kollegen aus der Grafikabteilung warten muß. Dieses Gefüge könnte durch DirectX 7 an Bedeutung verlieren, wenn Grafikchips wie der TNT2-Nachfolger NV-10 Aufgaben der CPU übernehmen.

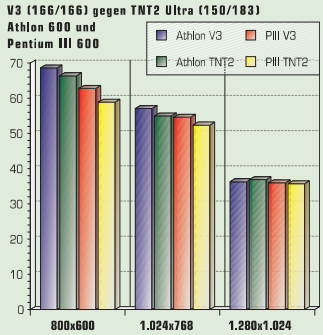
Massenweise Mythen

Thema: Celeron. Viele Spieler haben immer noch „Angst" vor dem Celeron, weil er zu Beginn seiner Rechenkarriere von vielen Zeitschriften verrissen wurde. Der Grund: Erst seit der Version 300A besitzt er einen 128 KByte großen L2-Cache, vorher mußte er mit seinem L1-Cache auskommen. Dabei ist der Celeron noch immer die CPU mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler. Thema: Integration von Sound und Grafik auf Motherboards. Als Hardcore-Zocker sollte man die Finger davon lassen, da die Leistung nicht an externe Karten heranreicht. Nur Gelegenheitsspieler sollten aufgrund des Preisvorteils zuschlagen. Thema: 3DNow!. Lassen Sie sich nicht durch hochspekulative Headlines auf PC-Zeitschriften verunsichern. Auch durch Treiberoptimierungen kommt ein K6-2 oder K6-III nicht an einen gleichgetakteten Celeron oder Pentium II heran. Lediglich in Einzelfällen erreichen diese AMD-Prozessoren Intel-Niveau.

Thilo Bayer

V3 gegen TNT2 Ultra

Sie suchen eine passende Grafikkarte zu Ihrem MegaHertz-Monster? Dann sollten Sie dieses Diagramm studieren.



Sowohl der Voodoo3 als auch der TNT2 Ultra greifen ganz offensichtlich auf CPU-optimierte Treiber zurück. Beide Kandidaten bieten den besten Treiber-Support für AMD-CPUs am Markt. Die 3DNow!-Treiber von nVidia scheinen sogar einen Tick besser zu sein. Beide Grafikchips verdienen jedenfalls das Prädikat „ISSE- und 3DNow!-optimiert".

Klartext: Im Gespräch mit Tekram

Wolfgang Fleischer, Marketing Manager beim Motherboard-Hersteller Tekram, stand uns für einige spielernahe Technik-Fragen zur Verfügung.



PC ACTION Wolfgang, welche Spiele-Plattform würdest Du für dieses Jahr empfehlen?

Wolfgang Fleischer: Für den preisbewußten Spieler ist ein System auf Celeron-Basis immer noch mehr als ausreichend. Immerhin läßt ein mit 500 MHz getakteter Celeron einen PII 450 bei jedem Spiel im Regen stehen. Man sollte jedoch darauf achten, ein Mainboard mit Zukunftsoptionen zu wählen (BX-Boards mit 133 MHz FSB). So kann man bei unseren aktuellen Motherboards P6BX-A oder P6Pro-A+ auch einen Coppermine draufstecken und in Verbindung mit PC133-Speicher in den Genuß eines schnelleren Systemes kommen.

PC ACTION Was hältst Du von Athlon und Coppermine?

Wolfgang Fleischer: Mit dem Coppermine stellt Intel einen Prozessor mit 133 MHz FSB zur Verfügung, der gleichzeitig einen kompletten Neuaufbau des Systems erfordert. Mit dieser CPU wird ein neuer Leistungskampf beginnen. Der Athlon geht mit einer veralteten Umgebung an den Start. Dort sehe ich einen Prozessor, der die Leistungsfähigkeit des PIII besitzt, jedoch nicht die des Coppermine. Die Anschaffung eines Coppermine in Verbindung mit einem Camino-Mainboard und Rambus bedeutet aber auch einen deutlich tieferen Griff in die Geldbörse.

Spiele-Index

Age of Empires – Spielerforum	140
Aliens vs. Predator – Patch	CD
Alpha Centauri – Patch	CD
Amerzone – Test	112
Animaniacs – Test	112
Anno 1602 – Spielerforum	144
Anstoss 3 – Vorschau	54
Anstoss – Spielerforum	146
Atlan Zeitabenteuer – Test	115
Autobahnraser 2 – Vorschau	79
Baldur´s Gate – Spielerforum	124
Battle of Britain – Test	112
Battlezone 2 – Vorschau	46
Bundesliga Stars – Test	106
C&C 3 Tiberian Sun – Demo	CD
C&C 3 Tiberian Sun – Vorschau	32
Chroniken des Schwarzen Mondes – Test	115
Dark Reign 2 – Vorschau	46
Darkstone – Test	82
Das Schwarze Auge 3 – Vollversion	CD
Diablo 2 – Spielerforum	122
Die Siedler 3 Mission-CD – Vorschau	67
Die Siedler 3 – Patch	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	142
Driver – Demo	CD
Dungeon Keeper 2 – Tips	157
Everquest – Spielerforum	125
Falcon 4 – Patch	CD
FIFA Soccer – Spielerforum	134
Fighting Steel – Patch	CD
Fly – Test	112
Force 21 – Demo	CD
Force 21 – Test	115
Golf Pro – Patch	CD
Grand Prix Legends – Patch	CD
Grand Prix Legends – Spielerforum	132
Half-Life – Spielerforum	116
Heroes of Might & Magic III – Tips	175
Hidden & Dangerous – Test	98
High Heat Baseball 2000 – Patch	CD
Hugo XL – Test	112
Jagged Alliance 2 – Tips	175
K.O. Boxing – Test	115
Lands of Lore 3 – Tips	175
Meridian 59 – Spielerforum	127
Midtown Madness – Tips	175
MIG Alley – Test	110
Might & Magic 7 – Test	100
MS Football 2000 – Vorschau	78
Myth II – Patch	CD
NASCAR Road Racing – Test	105
Need for Speed – Spielerforum	130
NetTron – Test	112
NHL Hockey – Spielerforum	136
Outcast – Demo	CD
Outcast – Patch	CD
Outcast – Tips	167
Outcast – Tips	175
Peacemaker – Demo	CD
Prince of Persia 3D – Vorschau	64
Quake 3 Arena – Spielerforum	118
Quake 3 Arena – Tips	149
Quest for Glory V – Test	112
Railroad Tycoon – 2nd Century – Patch	CD
Rayman 2 – Vorschau	76
Revenant – Vorschau	68
Revolt – Demo	CD
Revolt – Test	102
Rollercoaster Tycoon – Tips	175
Star Trek: Birth of the Federation – Patch	CD
Star Wars Epi. I: Dunkle Bedrohung – Tips	175
StarCraft – Spielerforum	138
Starfleet Command – Test	108
Starsiege Tribes – Patch	CD
Submarine Titans Demo – Tips	175
Swing – Patch	CD
Team Fortress – Spielerforum	116
Technomage – Vorschau	66
The Real Neverending Story – Vorschau	60
TOCA 2 – Patch	CD
Tomb Raider 4 – Vorschau	74
Ultima Online – Spielerforum	126
Unreal Tournament – Test	92
Unreal – Patch	CD
Unreal – Spielerforum	120
Warhammer 40K – Test	114
X: Beyond the Frontier – Patch	CD
X: Beyond the Frontier – Tips	153



Der Präsentations-Marathon bei Activate 99 forderte auch bei den Entwicklern seinen Tribut: Greg Borrud von den Pandemic Studios nutzt die Pause zwischen zwei *Dark Reign 2*-Vorführungen, um sich in den stilvollen Räumlichkeiten von Dundas Castle etwas zu entspannen.



Fast könnte man meinen, Activisions PR-Manager Markus Wilding hätte schottisches Blut in den Adern, so grazil bewegte er sich beim Activate-99-Event in Edinburgh mit einer einheimischen Schönheit über die Tanzfläche.

Fundsachen



Erinnern Sie sich noch an das Model, das im feschen Römer-Outfit unseren Test von *Die Siedler 3* in PC Action 12/98 zierte? **Luciana Morad** hieß die 29jährige, skandalumwitterte Dame, die wohl in Zukunft das vergleichsweise kärgliche Honorar für ein paar PC-Action-Fotos nicht mehr nötig haben wird. Kein Geringerer als **Rolling Stone Mick Jagger** hat nämlich kürzlich die **Vaterschaft** von Frau Morads Söhnchen Lucas anerkannt und sieht sich von dieser nun mit einer **15-Millionen-Mark-Forderung** konfrontiert. Sollte PC-Action-Siedlerin Luciana Recht bekommen, dürfte sie wohl für eine Weile ausgesorgt haben …

Worte des Monats

Warum man manche Spiele geschmacklos findet, darüber darf man durchaus unterschiedlicher Meinung sein. Bei der Indizierung eines Ego-Shooters, der nichts mit Kegeln zu tun hat, dürften der BPjS sicherlich andere Gründe vorgeschwebt haben als Kenn Hoekstra, seines Zeichens Project Administrator bei Raven Software und ebenfalls mit der Entwicklung eines Ego-Shooters betraut:

„Meiner Meinung nach haben es die Entwickler dieses Shooters etwas übertrieben und die Grenzen des guten Geschmacks deutlich überschritten. Ich finde die ewige Flucherei und die zotige Sprache in dem Spiel ziemlich abstoßend."

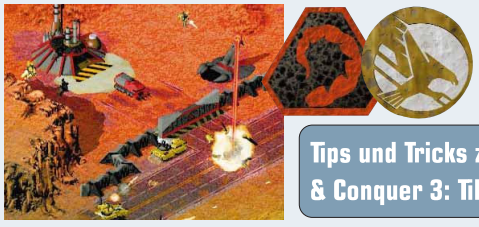
In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 15. SEPTEMBER

DER ERSTE TEST!!!
C&C 3: Tiberian Sun

Naja, zur vorliegenden Ausgabe hat's doch nicht mehr geklappt mit dem Megatest zu *Tiberian Sun*, aber für die nächste PC Action haben wir den Echtzeitstrategie-Kult von Westwood ganz fest eingeplant. Wird *Command & Conquer 3* nach der langen Entwicklungszeit noch alle Erwartungen erfüllen können?



Shadowman



Auf den ersten Blick mag Acclaims *Shadowman* wie ein weiterer *Tomb Raider*-Verschnitt aussehen. Betrachtet man jedoch allein die packende Story um Voodoo-Zauber und die gespaltene Persönlichkeit des Helden Mike LeRoi, scheint doch erheblich mehr Potential in diesem Spiel zu stecken – unser Test wird Klarheit schaffen.

AUSSERDEM …

Tips und Tricks zu Command & Conquer 3: Tiberian Sun, System Shock 2 und vieles mehr …