PC PLAYER SPECIAL

EXKLUSIV CD!

PC PLAYER

3D SHOOTER SPECIAL

www.pcplayer.de
NO.1 DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 ·

Auf der CD

ÜBER 700 MB MODIFIKATIONEN FÜR

- SWAT 3
- Unreal Tournament
- Half-Life
- Rogue Spear
- Quake 3

C&C RENEGADE

Shooter statt Strategie

ACTION!

DIE WELTBESTEN TAKTIK-SHOOTER

130 SEITEN EXTRASPASS

Die besten MODs aller Zeiten

PERSONAL QUAKE

Actionreisser im Eigenbau

STAR TREK VS STAR WARS

UND NOCH VIEL MEHR! ■ 20 SEITEN BRANDHEISSE ACTION-TIPPS ■ TEST: SOLDIER OF FORTUNE ■ VORSCHAU: SHOOTER-STAR DEUS EX ■ LAN-PARTYS: TREND, TRICKS UND TERMINE ■ ACTION-HISTORIE

■ DIE HEISSESTEN LAN-PARTYS ■ GRANDIOSE ACTION-TIPPS ■ ÜBER 700 MB MODS

future VERLAG Medien mit Leidenschaft
CD 0190
4 535522 160904 01

GAME MAKER 2 CC

MACH'S DIR SELBST!

OHNE PROGRAMMIERSPRACHE,
OHNE VORKENNTNISSE!



AB APRIL IM HANDEL!

NEW!
COMPUTERSPIELE SELBST GEMACHT...



Entwickle Dein eigenes Computerspiel OHNE Vorkenntnisse und

GEWINNE! 10.000 DM*

*im Rahmen eines weltweiten Publishing-Lizensvertrages

Infoline: 06241 - 93 49 40

www.gamemaker2000.de

BLACKSTA

UND ACTION!

Mit diesem Sonderheft beginnt eine neue Ära: PC Player Special wird mehrmals im Jahr jeweils ein spannendes und hochaktuelles Thema für Sie aufbereiten. Zum Start dieser aufwändigen Serie schiessen wir scharf, denn es geht um die beliebten 3D-Shooter. Millionen von Actionfans treffen sich in Netzwerken, auf LAN-Partys oder im Internet, um mit Gleichgesinnten als Team auf die Pirsch zu gehen. Zahlreiche attraktive Multiplayermodi verlangen kooperatives Verhalten, koordiniertes Vorgehen und taktische Finessen von Ihrem Team. Das Gemeinschaftserlebnis und die Gruppendynamik erzeugen vielfach mehr Spielspass als das ausgefeilteste Solospiel.

Der äusserst starke Trend zum Team- und Taktik-Shooter wird namentlich getragen von den Modifikationen (MODs) für Half-Life, Unreal Tournament, Rogue Spear, SWAT 3 oder Quake 3. Besitzen Sie einen dieser Actiontitel, dann dürfen Sie sich freuen: Auf der Special-CD (perforierte Schutzhülle nach dem Titel) finden Sie gut 700 MByte an Zusatzlevel, Maps, Missionen, Modifikationen, Skins & Tools, damit Sie künftig noch mehr Spass mit Ihrem Lieblingsshooter haben - und nicht mehr im Internet mühsam Nachschub suchen und downloaden müssen.

Viel Spass mit der neuen Generation intelligenter Shooter wünscht

Ihr PCP-Special-Forces-Team!



Elegant: Der junge Obi Wan im gleichnamigen SF-Shooter



Reizvoll: 7of9 in Elite Force



Geschmeidig: Trinity im „The Matrix"-MOD für Half-Life

INSERENTEN

Activision Deutschland GmbH 132
Blackstar Interactive GmbH 2
CRYO Interactiv GmbH 131
Future Verlag GmbH 125
Game It! 121
HAVAS Interactive 9
Kranz .....34 - 35
OKAY Soft 27
Wial Versand Service 21, 23, 51, 53

PC PLAYER
Ausgabe 1 • Mai 2000 SPECIAL



TITELSTORY



76 SWAT 3: HÄUSERKAMPF IN L.A.

FÜHREN SIE EIN SPECIAL-WEAPONS-TEAM IN DEN EINSATZ, BEFREIEN SIE ALLE GEISELN UND SCHÜTZEN SIE WICHTIGE PROMINENTE.





24 C&C: RENEGADE

IN DER WELT DES BERÜHMTEN STRATEGIESPIELS ENTSTEHT EIN ANSPRUCHSVOLLER TAKTIK-3D-SHOOTER.

116 QUAKE: DO-IT-YOURSELF

DIE HEUTIGEN ACTIONSHOOTER BESITZEN AUSGEFEILTE EDITOREN. DAMIT LASSEN SICH MIT ETWAS GESCHICK SAGENHAFTE MISSIONEN UND LEVEL STRICKEN. WIR ZEIGEN IHNEN, WIE ES GEHT UND WAS HEUTE MÖGLICH IST.



FEATURES

STAR TREK VS. STAR WARS
16 ■ Wer gewinnt? Star Wars Obi Wan oder Star Trek Elite Force?

C&C RENEGADE
24 ■ Ein Taktik-3D-Shooter der Zukunft

SOLDIER OF FORTUNE
36 ■ Der neueste 3D-Shooter im Test

HALF-LIFE
40 ■ Der Report
46 ■ HL: Die Level
52 ■ HL: Die Waffen

UNREAL TOURNAMENT
54 ■ Der Test
62 ■ UT: Die Waffen
66 ■ UT: Die Level
70 ■ UT: Die Tipps
72 ■ UT: Die MODs

DEUS EX
74 ■ Preview auf den kommendenShooter-Star

SWAT 3
76 ■ Der Test des Police-Quest-Enkel

SYSTEM SHOCK 2
80 ■ Der Test
85 ■ Die Komplettlösung

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
92 ■ Der Test
94 ■ RS: Die Uniformen
97 ■ RS: Das Teamplay
100 ■ RS: Urban Operations
104 ■ RS: Die Waffen
106 ■ RS: Die Lösung



16 DAS DUELL: STAR TREK VS STAR WARS

MIT ELITE FORCE UND OBI WAN ERSCHEINEN DEMNÄCHST ZWEI UNGLAUBLICH INTERESSANTE 3D-SHOOTER. DOCH WELCHER IST DER BESSERE?

DIVERSES

3 **INSERENTEN**
6 **CD-INHALT**
10 **ACTION-GUIDE**
12 **ACTION-HISTORIE**
29 **IMPRESSUM**
116 **QUAKE IM EIGENBAU**
126 **LAN-PARTYS**

EXCLUSIV CD

SEITE 6

SHOOTER-ZUBEHÖR



Copyright für den Inhalt der CD, soweit nicht anders angegeben, beim Future Verlag GmbH, 81671 München. Einzelne Programme dieser CD unterliegen dem Copyright der jeweils in- oder beim Programm genannten Autoren.



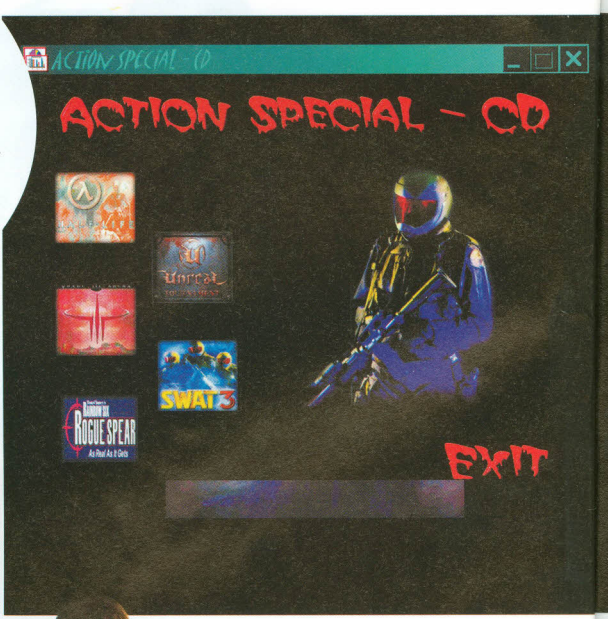
54 SPECIAL: UNREAL TOURNAMENT

DIE HYPERAKTIVE UT-GEMEINDE HAT SAGENHAFTE ERGÄNZUNGEN FÜR DEN LEGENDÄREN 3D-SHOOTER HERVORGEBRACHT

CD-Inhalt



Auf unserer Action-Special-CD finden Sie alles Notwendige, um Den Spielspass an Ihrem Lieblings-Shooter zu verlängern. Der Dank dafür gebührt grösstenteils der kreativen und sehr fleissigen Internet-gemeinde der Action-fans.



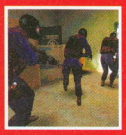


Unreal Tournament: Die Files auf CD

- Installationshinweise enthält unser Textkasten "Anleitung" auf Seite 5. Detailliertere Informationen finden sich üblicherweise in den Readme-Texten der Zip-Archive.
- Selbstausführende Dateien geben in der Regel alle notwendigen Installationshinweise.

- **Maps:** Die Crème de la Crème der inoffiziellen Deathmatch- und Domination-Arenen
- **MODs:** Noch mehr ausgefallene Spielmodi und neue Waffen.
- **Skins:** Die gewagte Frühlings-kollektion für Leute auf der Suche nach dem etwas anderen Look.
- **Patches:** Mit dem offiziellen Update auf Version .413 hat Epic Games die Multiplayertauglichkeit von UT noch weiter verbessert.




Anleitung

- Starten Sie das CD-Menu über die Datei Action.exe.
- Per Klick auf das Logo Ihres Lieblingsspiels landen Sie in einem Untermenü mit Gruppen von Add-Ons zum gewählten Spiel.
- Haben sie sich für eine Gruppe entschieden, plaziert ein Entpacker alle darin vorhandenen Dateien ins Verzeichnis Ihrer Wahl.
- Alle Dateien sind als .zip-Archiv verpackt. Sie können sie mit einem Entpacker wie z.B. WinZip auspacken.Solche Programme finden sie z.B. auf www.winzip.com oder auf vielen Cover-CDs von PC-Magazinen.
- Lesen Sie vor dem Verwenden jedes Add-Ons die beigefügte .txt-Datei ganz sorgfältig durch.
- Beachten Sie, dass die Files zumeist keine offiziellen Add-Ons zu den Spielen darstellen, sondern vielversprechende Beiträge talentierter Fans sind. Viele MODs sind Beta-Versionen und befinden sich noch in der Entwicklung. Daher ist es gut möglich, dass sich manche Add-Ons nicht mit Ihrer Programmversion oder Systemkonfiguration vertragen.
- Wir bedanken uns recht herzlich bei den Autoren dieser hervorragenden Werke für die Möglichkeit, jene auf dieser CD-ROM einer breiteren Spielergemeinde zugänglich zu machen.



Half-Life: Die Files auf CD

- Installationshinweise enthält unser nebenstehender Textkasten "Anleitung". Detailliertere Informationen finden sich üblicherweise in den Readme-Texten der ZipArchive.
- Selbstausführende Dateien geben in der Regel alle notwendigen Installationshinweise.

- **Maps:** Die 95 MByte teilen sich in Single-Player-Missionen und Mehrspieler-Arenen auf.
- **MODs:** Die 75 MByte verteilen sich auf zwei Dutzend interessante Modifikationen. Mit dabei der neueste Patch zu Counterstrike, dessen Vollversion Sie von www.counter-strike.net downloaden können.
- **Patches:** Vier verschiedene Updates verbessern jede Version von Half-Life auf v1.0.1.6.





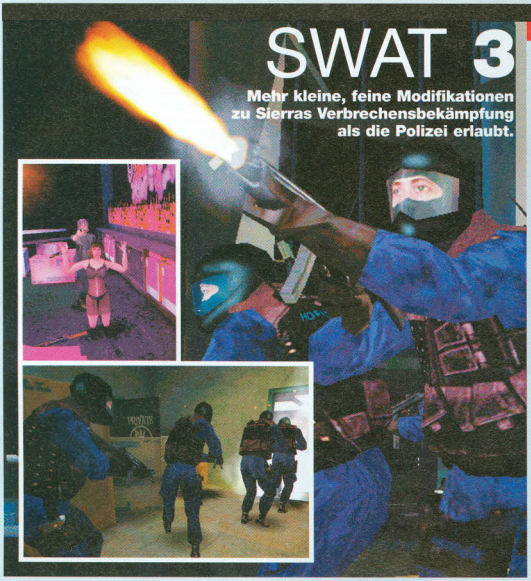
Quake III Arena: Die Files auf CD

- Installationshinweise enthält unser nebenstehende Textkasten "Anleitung". Detailliertere Informationen finden sich üblicherweise in den Readme-Texten der Zip-Archive.
- Selbstausführende Dateien geben in der Regel alle notwendigen Installationshinweise.

- **Maps:** 200 MB bizarrster Kampfarenen.
- **MODs:** Jede Menge komplexer Modifikationen erweitern Q3 um die in der Verkaufsversion so vermisste Vielfalt an Spielmodi.
- **Models & Skins:** 32 neue, oft wunderschön animierte Spielermodelle samt 'Kleidung'.
- **Patches:** Das neueste Update v1.16n zu Quake 3.
- **Tools:** All die Add-Ons lassen sich mit AUI 1.3 am besten managen.





SWAT 3:
Die Files auf CD



- Installationshinweise enthält unser Textkasten "Anleitung" auf Seite 5. Detailliertere Informationen finden sich üblicherweise in den Readme-Texten der Zip-Archive.
- Selbstausführende Dateien geben in der Regel alle notwendigen Installationshinweise.

- **MODs:** Die Würze liegt im Detail: 10 inoffizielle kleine 'Verbesserungen' gegenüber dem Original
- **Patches:** Hiermit patchen Sie Ihre deutsche Version von SWAT 3 auf v1.2.
- **Skins:** Verhaften Sie Verbrecher lieber als Mitglied der GSG9 oder einer dänischen Spezialeinheit anstatt als gewöhnlicher Ami? Hier finden Sie Uniformen für Patrioten und Pedanten.



RS Rogue Spear:
Die Files auf CD

- Installationshinweise enthält unser Textkasten "Anleitung" auf Seite 5. Detailliertere Informationen finden sich üblicherweise in den Readme-Texten der Zip-Archive.
- Selbstausführende Dateien geben in der Regel alle notwendigen Installationshinweise.

- **Add-On-Pack:** Dank fleissiger Levelbauer im Internet bedrohen hinterhältige Terroristen jetzt noch mehr bedauernswerte Regionen der Welt. Höchste Zeit für Sie, auch diese Winkel der Erde von ehrlosem Abschaum zu beseitigen. Aber besser ganz leise und unauffällig, sonst kehren die Bösewichte den Spiess ganz schnell um...

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!



www.groundcontrol-das-spiel.de

Jeden Monat neu: Die Ereignisse von Krig-7B auch auf unser Special-Website. Entdecken Sie das "Code-Wort des Monats" auf den jeweiligen Comicseiten und fügen Sie diese am Ende zum ultimativen Cheatcode zusammen.

SIERRA™

massive entertainment

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Sierra und Ground Control sind Warenzeichen von Sierra On-Line Inc. Sierra On-Line ist ein eingetragenes Warenzeichen der Havas Interactive SA. Alle Rechte vorbehalten. Story von Kevin Dowda / Illustrationen und Layout Pamela Rai BRAINCRAFT Paul & Paul, 10783 Berlin

www.storyfolk.de

Taktik
3D-Shooter

Erst fragen, dann schiessen

Mit »SWAT 3« landete jüngst ein taktischer 3D-Shooter in den Charts. Und Counterstrike boomt ohne Ende. Woher kommt der Trend?



Kontrolle über einen ganzen Trupp Soldaten: Special Operations, Microprose, 1992.



Erste 3D-Ansichten mit Taktik-Karte kombiniert: Space Hulk, Electronic Arts, 1994.



Space Marines mit DirectX: Space-Hulk-Nachfolger mit dem innovativen Zusatz »2«. Space Hulk 2, Electronic Arts, 1996.

»Circle-Strafing nützt überhaupt nichts.«

Nicht zuletzt die hohen Verkaufszahlen von Delta Force, der Rainbow Six-Serie und nun SWAT 3 zeigen die wachsende Beliebtheit eines neuen Sub-Genres der 3D-Spiele: die taktisch angehauchten Actionshooter sind hipp.



Mit Ripley auf Monsterhatz: Aliens, Electric Dreams, 1986.

Was ist das überhaupt, ein Taktik-3D-Shooter? Während es bei den meisten Produkten darauf ankommt, möglichst schnell Horden von Gegnern zu eliminieren und zuweilen einen Schalter zu betätigen, geht es hier eher um behutsames und überlegtes Vorgehen. Meistens militärisch angehaucht, nützt das Circle-Strafing (schnell um einen Gegner herumkreisen und schießen) überhaupt nichts. Taktik spielt eine große Rolle, oft sind Sie nicht allein und können Ihren Teamkollegen Anweisungen übermitteln.



Der erste Genre-Erfolg: Airborne Ranger, Microprose, 1987.

Feinde brauchen nur wenige Treffer, um Sie ausser Gefecht zu setzen, die Ausrüstung entspricht für gewöhnlich der Realität, ebenso Schauplätze und Missionen. Mal sollen Geiseln befreit, dann bestimmte Installationen zerstört werden. Für gewöhnlich sollen Sie dies unauffällig und leise tun, da eine Entdeckung Wachen und Generalalarm aktivieren würden. Dadurch würde Ihr kleines Einsatzteam arg in Bedrängnis geraten und sehr wahrscheinlich scheitern...



Begründer des Genres der modernen Taktik-3D-Shooter: Spec Ops, Zombie VR Studios, 1998.

Wie alles begann

Das erste Spiel, in dem Sie ein Team kontrollierten, das sich seinen Weg freikämpfen musste, war eigentlich **Aliens** von Electric Dreams für den legendären Commodore C64. Angelehnt an James Camerons gleichnamigen Kinofilm von 1986 führten Sie in der Rolle von Ripley eine Gruppe fünf weiterer Marines aus der von Aliens befallenen Kolonie LV-426. Das Ganze wurde schon in einer Pseudo-3D-Ansicht dargestellt. Doch leider taten Ihre Jungs nichts, bis Sie die Kontrolle übernahmen; in der Zwischenzeit wurden Sie von den Aliens gefressen.

Ein Jahr später brachte Simulations-Spezialist Microprose **Airborne Ranger** ebenfalls für den C64 heraus. In der Rolle eines leicht bewaffneten Soldaten sollten Sie eine Menge Aufträge erfüllen, etwa Kriegsgefangene befreien oder gegnerische Stellungen ausschalten. Ihre Ausrüstung warfen Sie vorher per Fallschirm über dem Einsatzgebiet ab. Sie mussten sich also nicht nur vor den Gegnern in Acht nehmen, sondern auch Ihre Gerätschaften erwischen, bevor sie dem Feind gegenübertraten. 1992 kam mit **Special Operations** ein Nachfolger für 16-Bit-Computer (Commodore Amiga, Atari ST) und den PC heraus, in dem Sie eine vierköpfige Spezialeinheit kommandierten.

Zwei Jahre später veröffentlichte Electronic Arts **Space Hulk**, eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels von Games Workshop. Hier kontrollierten Sie – ebenfalls in einer 3D-Umgebung – bis zu zehn harte Space Marines, die sich in einem von Aliens besetzten Raumschiff-Wrack aufhielten und dort aufräumen sollten.

Durch die unfair schwer zu bekämpfenden Gene Stealers (= mordende Metzel-Monster) war dies jedoch kein wirklicher Spass. Dennoch wirkte das Spiel richtungsweisend. Mitte 1996 gab es hierzu den Nachfolger **Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels**, der jedoch an den gleichen Problemen wie der Vorgänger krankte: Wahnsinnig schnelle Aliens mordeten wahnsinnig langsame Marines. Besser war übrigens im vergangenen Jahr **Aliens vs. Predator** von EA.

Im Jahre 1998 gab es das erste Spiel, in dem Sie trotz 3D-Shooter-Optik taktisch in Echtzeit und in allen drei Dimensionen vorgehen mussten: **Spec Ops – Rangers lead the Way**.

Vergangenheit und Zukunft.

Inzwischen hat die Shooterwelt Gefallen am überlegten Vorgehen bekommen – so wirkt es jedenfalls, wenn man die explodierende Zahl der taktisch orientierten Actionspieler betrachtet. In diesem Special stellen wir Ihnen die wichtigsten der aktuellen Spiele, Add-Ons und Modifikationen vor.

HISTORIE

Beim Begriff Action denkt jeder sofort an Ego-Shooter. Das liegt an einer fast zwanzigjährigen Erfolgsgeschichte der Balleraction. Für Sie haben wir die Geschichte des Genres inklusive aller Spielarten noch einmal aufbereitet.

Die Initialzündung (1991)

Auch wenn viele Shooter-Fans entsetzt die Augen verdrehen werden, die 3D-Lawine ins Rollen brachte eigentlich »Ultima Underworld«, das damit seinen Platz in dieser Aufstellung redlich verdient hat. Rollenspieltypisch ist das Schiessen, Treten, Schlagen hier zwar mehr Mittel zum Zweck als Selbstzweck, dennoch handelt es sich um das erste dreidimensionale First-Person-Spiel schlechthin. Alle anderen Titel, welche fälschlicherweise ebenfalls immer wieder als Urväter des Genres bezeichnet werden, kamen frühestens 1992 auf den Markt.

Vor allem aber war der durch Kerker stromernde Held von Ultima Underworld als erster Genrevertreter in der Lage, zu springen und verschiedene Höhenstufen zu überwinden. Auch die ersten Ambitionen in Richtung korrekter physikalischer Darstellung waren erkennbar: Ungeschickt plazierte Gegenstände kullerten den Abhang hinab. Ultima Underworld stiess damit in Regionen des Realismus vor, welche der Konkurrenz aus dem Action-Bereich noch einige Jahre vorenthalten bleiben sollten.

Der Durchbruch (1993)

Trotz des Erfolgs von Ultima Underworld passierte 1992 nicht allzu viel, der eigentliche Popularitäts-Durchbruch gelang im darauffolgenden Jahr. Der stetig anwachsende Strom von 3D-Shootern ging einher mit einer ebenso stetig wachsenden Fangemeinde. Vor allem zwei Gründe führten zu diesem Phänomen: Zum einen wurden die rollenspielartigen Elemente verringert zugunsten einer stärker actionbetonten und einsteigerfreundlicheren Darbietung, die thematisch vornehmlich im SF-Bereich angesiedelt war. Am meisten profitierte das Genre jedoch davon, dass sich hier die jeweils neuesten Technologien besonders eindrucksvoll einsetzen liessen. So wurden erstmals Texturen auf Level-Wände projiziert, die nun auch noch unterschiedlich hoch sein konnten. Weiterhin beschränkte sich der Levelaufbau nicht mehr auf das vormals eingesetzte, sehr limitierte 90-Grad-System. Um Missverständnisse zu vermeiden: Frei beweglich war der Spieler auch vorher, allerdings fügten sich die Level bislang aus einzelnen Gängen zusammen, welche immer in rechten Winkeln standenn. Hinzu kam variable Beleuchtung, durch die Räume plötzlich in tiefstes Schwarz getaucht sein konnten und erst ein Hebel wieder augenfreundliche Lichtverhältnisse herstellte. Ebenfalls ab sofort mit von der Partie waren Mehrspieler-Modi.

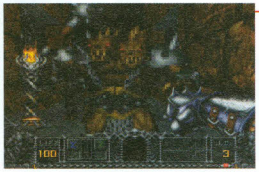
1991 1992 1993 1994 1995

Feinschliff (1994)

Warum das Rad immer wieder neu erfinden, dachten sich die Entwickler und verwendeten kurzerhand die Entwicklungsmaschinen bereits existierender Konkurrenzprodukte für das Design ihrer eigenen Werke. Die Fortschrittlichen unter ihnen begnügten sich aber nicht damit, einfach die Level, Monster, Waffen und Texturen gegen frische auszutauschen: Sie eröffneten dem Spieler jetzt auch die Möglichkeit, nach oben und unten zu blicken. Damals eigentlich ein verzichtbares Feature, weil die Monster in diesen Tagen noch gar nicht auf die Idee kamen, von oben oder unten ins Geschehen einzugreifen. Trotzdem war es eine wichtige Investition in die Zukunft. Dasselbe gilt für einen weiteren Neuzugang, das Inventar: Dort konnte der Recke ab jetzt Gegenstände für die spätere Verwendung einlagern. Ursprünglich führte sich das Bildschirm-Ego Goodies jeglicher Art durch einfaches Darüberhinweglaufen zu Gemüte.

Wendehälse (1995)

Aus dem Hause Raven Software stammte der Meilenstein »Hexen«. Der verfügte zwar immer noch über die üblichen Bitmap-Gegner, dafür kannte er schon fast alle heutzutage gewohnten Bewegungsfreiheiten. So durften die Helden nicht nur nach oben und nach unten sehen, sondern auch fröhlich durch monsterverseuchte Gänge hopsen. Allein Ducken war nicht möglich. Leider fehlten die entsprechenden Mausbefehle, so dass man das Hinauf- und Hinunterschauen mit der Tastatur erledigen musste. Dafür konnte der Hexen-Spieler einen von drei Charakteren wählen: Krieger, Magier, Kleriker. Diese sahen nicht nur unterschiedlich aus, sondern hatten auch jeweils eigene Waffen. In Sachen Interaktion gab es insofern Fortschritte, als dass Glasscheiben oder Holztonnen mit gezielten Tritten beziehungsweise Schüssen zerbröselt werden konnten. Dahinter verbargen sich meist Extras, welche unser Held zur späteren Verwendung ins Inventar schaufelte.



Zwischenspiel (1995)

In diesem Jahr bemühte sich die Zunft auch gezielt um eine Steigerung des Realismus. Zu den schon aus »Hexen« bekannten Erweiterungen der Bewegungsfreiheitkam das Ducken hinzu. Erstmals durfte der Spieler unter den Geschossen der Gegner hinwegtauchen. Ausserdem wurde das bis dahin übliche Waffenarsenal (einmal den Zahlenblock hoch und runter) kräftig erweitert. Viele Wummen hatten einen zweiten Feuermodus spendiert bekommen, was natürlich ein Mehr an Abwechslung mit sich brachte. Sogar eine vernünftige Hintergrundgeschichte liess sich nun gelegentlich vermerken. Dadurch wurde das arg stupide »Kill'em all« etwas aufgelockert, da gezeichnete oder gerenderte Zwischensequenzen und die mehr oder minder spannende Story Abwechslung in den Laden brachten.

Rückbesinnung (1996)

Das Jahr '96 brachte aber auch eine Rückbesinnung auf das Wesentliche. Überflüssige Befehle (wie der Wust von Spezialtasten für spezielle Aktionen) wurden als solche erkannt: Wer 3D-Action liebt, der will in aller Regel gleich loslegen und sich nicht erst eine komplizierte Tastaturbelegung reinpauken. Auch auf der technologischen Seite gab es wieder einen Quantensprung. Die vormals begrenzt ansehnlichen Bitmap-Gegner verwandelten sich langsam aber sicher in dreidimensionale Drahtgittermodelle, welche mit Texturen überzogen waren. Vorteil: Die Feinde liessen sich aus jeder Position betrachten, ohne dass die Grafik-Engine zwischen vorgefertigten Bildern umschalten musste. Ausserdem gab es von jetzt an Level, die tatsächlich dreidimensional waren: Weit gespannte Brücken oder Gebäude innerhalb anderer Gebäude gehörten mit einem Mal zu den Standardelementen des Spieldesigns. Der entscheidende Punkt dürfte jedoch die zunehmend einfacher werdende Handhabung der Mehrspieler-Optionen sein. Während eines laufenden Matches konnten ab sofort Spieler über IPX- oder TCP/IP-Protokolle in eine Partie ein- und aussteigen. Der schnellen Verbreitung im Internet waren also keine Grenzen mehr gesetzt.

Das Voodoo-Zeitalter (1997)

Das Level-Design von »Hexen 2« war vermutlich das am wenigsten innovative Element dieses Fantasy-Spektakels. Dagegen sorgte der vermehrte Einsatz von Texturen für eine eindrucksvolle Präsentation – dies jedoch zu Lasten der Performance. In spielerischer Hinsicht kamen zerstörbare Objekte (Scheiben, Fässer, Steinstatuen) und die Möglichkeit zum beliebigen Hin- und Herspringen zwischen den Leveln hinzu. Ausserdem durfte der Spieler seine Identifikationsfigur aus drei verschiedenen Charakter-Klassen wählen, welche neben eigenen Waffen auch individuelle Fähigkeiten besassen; letztere verbesserten sich im Laufe des Spiels kontinuierlich. Entscheidend für die Popularität von »Hexen 2« war aber sicherlich der erstmalige Einsatz von 3D-Karten: Selbst ganz aus der Nähe betrachtet lösten sich die Wände nun nicht mehr in unansehnliche Pixelhaufen auf. Der Eindruck war derart überwältigend, dass sich heutzutage ein 3D-Shooter ohne Beschleunigerkarten-unterstützung gar nicht mehr in den Kerker wagen würde.



1996 **1997** **1998**

Lockerungsübungen (1996)

Während sich die meisten Genrevertreter selbst doch ziemlich ernst nahmen, setzten andere ein längst überfälliges Zeichen gegen übermässige Seriosität in 3D. Einige Shooter wie der Duke belebten das martialische Geschehen mit flapsigen Sprüchen und nahmen sich sowie ihre Kollegen auf die Schippe, ohne dadurch die Gunst der Fans zu verlieren. Die Areale, durch welche man sich nun durchzukämpfen hatte, zeichneten sich (neben hochauflösender Grafik bis 800 mal 600 Pixel) durch bis dato unerreichte Authentizität aus. Beispielsweise bestanden die Kerker nicht mehr aus einer stereotypen Ansammlung von Bürotrakten, es traten vermehrt originelle Bauten wie Wohnungen, Kneipen oder Filmpaläste auf. Die wurden teils sogar von Erdbeben und einstürzenden Wänden traktiert – schon wieder war eine Sprosse auf der Realismus-Leiter erklommen. Der verstärkte Einsatz von Editoren sorgte zudem dafür, dass jeder Hobby-Metzger auf einfache Weise ein eigenes Betätigungsfeld ersinnen und via Internet weitergeben konnte.

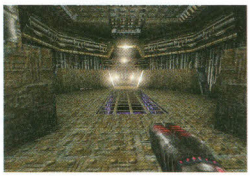


Cineastisch (1997)

LucasArts' actionreicher Ausflug in das Star-Wars-Universum namens »Jedi Knight« überzeugte bezeichnenderweise weniger durch technische Raffinessen als mit seiner soliden Hintergrundgeschichte. Die machte es Fans der legendären SF-Trilogie schlicht unmöglich, Jedi Knight nicht zu mögen. Mit digitalisierten Zwischensequenzen und einer Spielgrafik, die sich eng an die Filmvorlage hielt, erschufen die Amerikaner den ersten Shooter, der auch ausserhalb der eigentlichen Ballerorgien Spannung erzeugte. Ausserdem wurde es dem Spieler erlaubt, die Aspekte der Macht zu lernen, während er auf seinem Pfad voranschritt. Zudem bot das höchst atmosphärische Jedi Knight auch dem Solisten einiges, während sich die Konkurrenz vorwiegend auf den Mehrspielerbetrieb konzentrierte.

Intelligenzbolzen (1998)

»Unreal« von Epic Megagames setzte einen Meilenstein des Genres. Nicht genug damit, dass es dank 3D-Kartenunterstützung einfach überirdisch gut aussieht, die vormals tumben Monster haben sich mittlerweile zu echten Herausforderungen entwickelt. Mit geschickten Sprüngen und Rollen bringen sie sich aus der Schusslinie des Spielers. Wenn sie zum Angriff übergehen, verhelfen ihnen verschiedene Angriffsanimationen zu einem sehr realistischen Auftreten.
Es gäbe noch etliche positive Details mehr zu erwähnen, etwa das Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr, die Möglichkeit, sich tot zu stellen oder mit behenden Rollen den gegnerischen Attacken zu entfliehen.



Interaktiv (1998)

Der Jahressieger der Spielewelt, "Half-Life", kam in diesem Jahr aus dem einstmals verpönten Shootergenre. Was Entwickler Valve da auf den Bildschirm zauberte, schlug selbst die grafisch fortschrittlichen Produkte von Epic und id software. Die Atmosphäre des Solospiels erreichte die Spannung eines Akte-X-Films. Die Interaktion mit Wissenschaftlern und Hilfspersonal beendete die bis dahin in diesem Bereich gültige Maxime. Noch mehr als in Jedi Knight durfte man auf keinen Fall wild um sich schiessen. Nur mit Hilfe der Bildschirmkollegen, die den Akteur mit wertvollen Tips und Gegenständen versorgten, war das Rätsel zu lösen und die eigene Haut zu retten. Die Hintergrundstory um den Wissenschaftler Gordon Freeman entfaltete sich von Level zu Level, bis hin zu finsteren Machenschaften der US-Regierung und Besuchen auf fremdartigen Planeten. Auch im Multi-Modus fand das Spiel, nicht zuletzt dank des hervorragenden Editors, zahllose Anhänger, die die ruhigere, taktischere Spielevariante schnell schätzen lernten. Add-Ons wie Counter Strike mauserten sich mittlerweile vom Geheimtip zum beliebtesten Online-Shooter.





Freund-Feind-Programm (1999)

Obwohl Unreal im Solomodus Preise und Fans sammelte, blieb dem Edel-Shooter die breite Anerkennung unter Multiplayern versagt. Das änderte sich erst mit der Überarbeitung der Engine, speziell für den Mehrspielereinsatz, unter dem Namen "Unreal Tournament". Sowohl in grafischer Hinsicht als auch im Spieldesign konnte Epic mit dem Erzkonkurrenten id software gleichziehen. Neu waren die bis dahin unvorstellbar ausgefeilte künstliche Intelligenz der Bildschirmspielgefährten. Sowohl als Gegner als auch als Kameraden in den verschiedensten Teamplaymodi machten die Bots eine ausgesprochen gute Figur. Sie verstanden es, einem blitzschnell Rüstungen, Waffen und Munition vor der Nase wegzuschnappen, sich zu verstecken, im Bedarfsfall wegzulaufen oder im eigenen Platoon vielfältige Befehle sinnvoll auszuführen. Die Vielzahl der Spielmodi und die verschiedenen Waffen (jeweils mit Doppelfunktion) sorgten schnell für eine reiche Anhängerschar.

Geologisches Phänomen (1999)

Das dritte Egevelium (für Shooterfans) aus dem Hause id software setzte wieder einmal die Messlatte für Spielgrafik. Nie zuvor sah man prächtigere Explosionen und kühnere Architektur. Das Spielprinzip von Quke 3 folgte den bewährten Pfaden. Schnelligkeit und Zielsicherheit waren das Gebot der Stunde, simples und unterhaltsames Gemetzel unter Freunden die Tageslosung. Auf eine Solokampagne wurde dabei völlig verzichtet, was zu sehr gemischten Reaktionen unter den Fans führte. Die Bots waren als hilfreiche Übungskameraden anzusehen, erreichten aber nicht die Finesse ihrer Kollegen von Unreal Tornament.

1998 **1999** **2000**



Sieg der Phantasie (1999)

Im Phantasy-Shooter "Wheel of time" waren nicht Schrotflinte, Zielfernrohr oder Laserstrahl die erste Wahl der Waffen. Statt dessen stand das Pauken von Zauberspruchen auf dem Pflichtprogramm des Siegeswilligen. Mit ansprechender Grafik und schaurig-schönen Magiegefechten errang sich das untypische Actionspiel einen Spitzenplatz in der Publikumsgunst.

Gruppensport

Noch ist das Jahr 2000 nicht vorbei und die spieleträchtige Weihnachtssaison nicht einmal in Sicht. Grosse Titel waren bisher nicht auf dem Monitor des Shooterfreunds erschienen. Statt dessen beanspruchen Modifikationen wie Counter Strike die Freizeit der Spieler für sich. Teamplay und gute Spielbalance gehen dabei vor supertransparente Explosionen und Lichteffekte.

Rollenaction (1999)

Der erste Teil war noch beinahe ein klassisches Rollenspiel mit wenigen Actionelementen, aber das zu Recht gefeierte "System Shock 2" schlug endlich die Brücke zwischen RPG und Shooter. In vier Charakterklassen durfte sich der Spieler durch ein Raumschiff voller Gefahren und Gruseleffekte schiessen, hacken und rätseln. Dabei war die Kombinationsgabe noch stärker gefordert als ein ruhiger Finger am Abzug, und das beachtlich grosse Inventory hielt so manches hilfreiche Item bereit, nicht nur Munition und Gesundheitspäckchen.





EINE ZENSUR FINDET NICHT STATT

Bei der brisanten Materie 3D-Action darf eine Stimme nicht ungehört bleiben – die der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, BPjS. Wir befragten deren Vorsitzende Frau Elke Monssen-Engberding.

PC Player Special: Spielen Sie privat Computerspiele?

Elke Monssen-Engberding: *Hin und wieder spiele ich auch Computerspiele, allerdings nie allein, sondern beispielsweise Würfel- und Kartenspiele mit meinem Sohn oder Freunden.*

PCP: Haben Sie schon einmal ein Multiplayer-Spiel gespielt?

Monssen: *Bisher noch nicht.*

PCP: Inwieweit können Sie die Faszination, die gewaltverherrlichende Spiele auf manche Menschen ausüben, nachvollziehen?

Monssen: *Das kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Mich stossen Gewaltdarstellungen ab.*

PCP: Was halten Sie persönlich von Herstellern, die ihren Umsatz ausschliesslich mit der Darstellung von Gewalt machen, etwa id Software?

Monssen: *Ich denke, dass in einer Demokratie erlaubt ist, was keine strafbare Handlung oder Ordnungswidrigkeit darstellt. Presse- und Meinungsfreiheit schliesst eben auch Extreme mit ein.*

PCP: Wie denken Sie über »eingedeutschte« Versionen? Ist etwa bei »Command & Conquer« die Umwandlung menschlicher Soldaten zu »Cyborgs« durch das Verfärben des roten Blutes in schwarzes Maschinenöl nicht blosse Augenwischerei? Warum wird hier nicht eingeschritten?

Monssen: *Das zu beurteilen fällt nicht in mein Aufgabengebiet. Hier liegt die Kompetenz eindeutig bei den Strafverfolgungsbehörden. Nach unserem Strafgesetzbuch ist nämlich das Schildern von grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen nicht gestattet (§ 131 StGB).*

PCP: Warum wurde »Dark Forces« indiziert und dessen Nachfolger »Jedi Knight« nicht? Wo liegen die Kriterien?

Monssen: *Das hängt mit der gesetzlich vorgeschriebenen Verfahrensweise der Bundesprüfstelle zusammen. Nach dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) muss nämlich für jedes Objekt ein Antrag auf Prüfung von einem Jugendamt, Landesjugendamt oder einem Jugendministerium der Länder gestellt werden. Dies kann natürlich erst geschehen, wenn das Spiel auf dem Markt ist, anderenfalls wäre es Zensur, und die ist Gott sei Dank in Deutschland verboten. Diese Regelung birgt allerdings das Risiko in sich, dass eben nicht alle Spiele, die möglicherweise jugendgefährdend sind, auch zur Prüfung vorgelegt werden. In diesem Fall wurde für das eine Spiel eine Prüfung beantragt und für das andere nicht. Ohne Antrag dürfen wir aber nicht tätig werden, und das ist auch gut so, denn stellen Sie sich vor, wir sollten selbst die Prüfobjekte suchen. Dann wäre das eine möglicherweise sehr einseitige Sache und würde konsequenterweise zu Ungleichbehandlungen führen.*

PCP: Was unterscheidet die Gewalt gegenüber einem tatsächlichen Menschen (innerhalb eines Spiels) von der gegenüber einem Ausserirdischen?

Monssen: *Das GjS stuft Medien unter anderem dann als jugendgefährdend ein, wenn sie verrohend wirken, beziehungsweise zu Gewalttätigkeiten anreizen. Nach der Spruchpraxis der Gremien der BPjS ist dies zu bejahen, wenn Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ausgeübt wird und die Tötungsvorgänge entsprechend blutig visualisiert und akustisch untermalt werden. Die BPjS hat auch solche Medien indiziert, in denen Gewalt gegen menschliche Wesen ausgeübt wird.*

»Computerspiele allein werden eine Gesellschaft nicht verrohen.«

PCP: Warum werden Rollenspiele meist »verschont«, obwohl es in ihnen ebenfalls um die Verherrlichung von Gewalt geht?

Monssen: *Das liegt nicht an den Inhalten, sondern allein an der Antragstellung. Für Rollenspiele haben wir nicht annähernd so viele Anträge wie für Action- beziehungsweise Kampfspiele.*

PCP: Oft hört man die Aussage: »Gewalt in Spielen, ja und? Die gibt es im Fernsehen doch auch.« Was sagen Sie dazu?

Monssen: *Für das Fernsehen bin ich nicht zuständig.*

PCP: Inwieweit glauben Sie, dass die zunehmende Verrohung der Gesellschaft tatsächlich mit Computerspielen zu tun hat?

Monssen: *Hier kann ich nicht mit ja oder nein antworten. Menschliches Verhalten wird durch eine Vielzahl von Eindrücken geprägt. Ich bin aber ganz sicher, je früher ein Kind mit Gewaltdarstellungen konfrontiert wird und die Erfahrung macht, dass es sich dabei um eine adäquate Lösungsmöglichkeit der Konflikte handelt, eher selbst zu Gewalthandlungen neigt, als Kinder, die auch andere Verhaltensweisen kennenlernen. Computerspiele alleine werden eine Gesellschaft nicht verrohen. Es wäre allerdings schön, wenn es so einfach wäre.*

PCP: Der Indizierung zur Verhinderung des Missbrauchs durch Jugendliche wird wohl niemand widersprechen. Dass Fachmagazinen die Berichterstattung über selbige erschwert beziehungsweise unmöglich gemacht wird, erscheint allerdings eher wie ein Verstoss gegen die Pressefreiheit.

Monssen: *Auch diese Frage gehört in die Zuständigkeit der Strafverfolgungsbehörden. Nach dem GjS ist nach einer Indizierung die Werbung für das Objekt verboten. Inwieweit eine Berichterstattung Werbung ist, muss ohnehin von Fall zu Fall entschieden werden.*

PCP: In einem älteren Interview erklären Sie, dass eine(r) Ihrer Mitarbeiter(innen) nur für das Durchspielen indizierungsgefährdeter Produkte zuständig ist. Muss er/sie seinen/ihren Job nicht hassen? Falls nicht, ist er/sie dann nicht die falsche Person für diese Aufgabe?

Monssen: *Ja, da wurde ich damals schon falsch zitiert. Richtig ist, dass die BPjS vor fünf Jahren eine weitere Mitarbeiterin einstellen konnte, weil die Antragstellungen zunahmen und sich diese überwiegend auf Konsolen- und Computerspiele bezogen. Das heisst aber nicht, dass diese Mitarbeiterin sich ausschliesslich damit befasst, sondern dies tun alle Mitarbeiterinnen.*

(vs/mash)

STAR TREK VS. STAR WARS

Die Fangemeinden von STAR WARS und STAR TREK liegen seit jeher im Clinch. Bei den PC-Actionspielern kassierte Star Wars vor rund zwei Jahren jede Menge Sympathiepunkte mit dem gelungenen Actionhit Jedi Knight. Mit dem Nachfolger Obi Wan soll der Erfolg noch getopt werden. Doch vorher noch wird die Star Trek-Gemeinde ihren ersten ernstzunehmenden Actionshooter erhalten: Elite Force ist bereits weiter gediehen als Obi Wan und macht einen vielversprechenden Eindruck. Nun stellt sich für SciFi- wie Actionfans die Frage: Star Trek oder Star Wars? Unsere vielleicht überraschende Antwort: Beides! Doch sehen Sie selbst...

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Bislang wurden Trekkies nicht gerade mit hochkarätigen 3D-Actiontiteln verwöhnt. Überwiegend mussten sich Star-Trek-fanatische PC-Spieler in Adventures behaupten oder durften jüngst ihr taktisches Geschick in Strategicals wie "Birth Of The Federation" und "Star Trek: Armada" unter Beweis stellen. Lediglich Microprose wagte 1998 einen ersten Vorstoss ins Genre der reinrassigen Ego-Shooter. "Klingon Honor Guard", so der Titel der Ballerei, konnte die Erwartungen der Fangemeinde allerdings nicht erfüllen. Als Klingone mit dem Bat'leth oder diversen Strahlenwaffen anstürmende Feinde niederzumähen, hatte zwar durchaus seinen Reiz, jedoch dämmte uninspiriertes Missions- und Leveldesign den Spielspass - und das, obwohl den Entwicklern mit der Unreal-Engine eine erstklassige Technologie zur Verfügung stand. Die renommierte Company Raven Software will nun endlich den Notstand an hochkarätigen Ego-Actionspektakeln im Star-Trek-Universum ein Ende bereiten.

Das Spiel

Die Story des im Delta-Quadranten angesiedelten Actionspektakels könnte dabei einer Episode der TV-Serie entliehen sein: Während ihrer 70jährigen Reise zur Erde verschlägt es die USS Voyager in ein merkwürdiges Areal, das sich als eine Art Friedhof entpuppt. Raumschiffe unterschiedlichster Rassen rosten schon längere Zeit in diesem Gebiet vor sich hin. Die Voyager scheint nun das gleiche Schicksal zu ereilen, denn die Energiebarriere einer unbekannten Macht hindert Captain Janeway & Co. daran, ihren Flug fortzusetzen. Also

Des öfteren müssen Sie und Ihre Kameraden die Waffen sprechen lassen

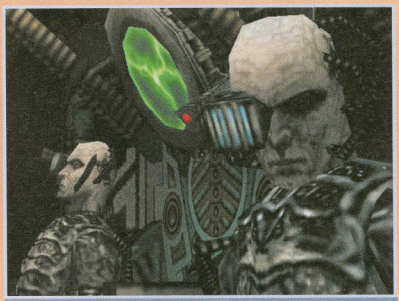


Raven Software hat ein komplett neues Effektesystem in die Q3A-Technologie integriert





Im Spielverlauf werden Sie auf recht seltsame Geschöpfe, wie diese fliegenden Aliens, treffen



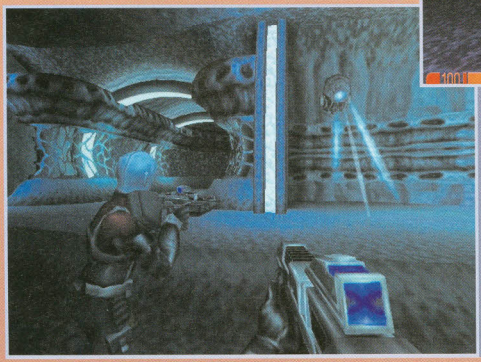
Auch die alles assimilierenden Borg hat es in den obskuren Raumschiff-Friedhof verschlagen

wird die von Lt. Tuvok gegründete (fiktive) Spezialeinheit namens Hazard Team mobilisiert, um die anderen an diesem Ort festgehaltenen Raumschiffe zu untersuchen und dadurch benötigte Ersatzteile sowie eventuell eine Fluchtmöglichkeit zu entdecken. Der Spieler verkörpert ein ranghohes Mitglied dieser Elitetruppe und bestreitet das martialische Abenteuer im Zuge der Gleichberechtigung entweder als Alexander oder Alexandria Munro. Die Wahl des Geschlechts wird allerdings keine weiteren Auswirkungen auf den Handlungsverlauf haben.

Zwar wollen lediglich acht Exkursionen ins Innere der verschiedensten Alien-Schiffe absolviert werden, jeder Einsatz umfasst jedoch mehrere Spielabschnitte. So erkunden Sie beispielsweise einen Borg-Würfel, lassen sich an Bord eines Bird Of Prey beamen oder besichtigen ein anderes (aus einer klassischen Star-Trek-Episode stammendes) Raumschiff der Föderation. Dass die Begegnungen mit assimilierenden Borg oder kriegerischen Klingonen nicht friedlich verlaufen, versteht sich von selbst. Insgesamt werden Sie sich gegen 14 verschiedene Rassen zur Wehr setzen müssen, wobei neben altbekannten Feinden die Entwickler von Raven Software auch ein paar gänzlich neue Widersacher ersonnen haben.

Mit neun unterschiedlichen Waffen (siehe Kasten) wird Ihnen ausreichend Feuerkraft zur Verfügung stehen, um garstigen Gegnern den Garaus zu machen. Davon abgesehen begleiten Sie bei den Missionen andere Mitglieder des Hazard Teams, die Sie bei Feuergefechten tatkräftig unterstützen. Auch ansonsten sollen die NPC-Kumpanen recht eigenständig agieren, so gehen sie bei Angriffen in Deckung oder führen unaufgefordert bestimmte Aktionen aus. Der Techniker versorgt Sie unter anderem mit Tricoder-Informationen oder öffnet verschlossene Türen, der





Während eines Einsatzes melden sich mitunter Ihre Teamkameraden zu Wort

Vorsichtig erkundet die Truppe fremdartige Raumschiffe

Sanitäter verarztet dagegen Ihre Blessuren während und nach einem Feuergefecht. Ob Sie Ihren Kameraden darüber hinaus Befehle erteilen können, ist noch nicht entschieden.

Zwischen diesen Einsätzen halten Sie sich im übrigen auf der Voyager auf, wo Sie z.B. B'Elanna im Maschinenraum helfen, den holographischen Doktor auf der Krankenstation besuchen oder von ihrem direkten Vorgesetzten Tuvok

Anweisungen für die nächste Mission erhalten.

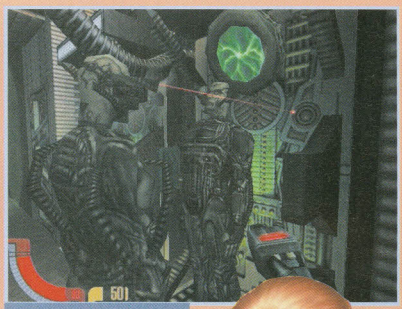
Die Engine

In puncto Optik wird "Star Trek: Voyager - Elite Force" die Shooter-Anhänger verwöhnen. Dafür sorgt die von id Software lizensierte Quake-III-Arena-Technologie mit ihren grafischen Möglichkeiten, wie der Darstellung gekrümmter Oberflächen und Objekte. Exquisite Licht- und Nebeleffekte tauchen des weiteren etwa das Innere eines Borg-Würfels in ein sinisteres Ambiente und sorgen für eine packende Atmosphäre. Mit ungeheurer Detailgenauigkeit wurde vor allem die USS Voyager mit Hilfe des von Paramount zur Verfügung gestellten Materials (Modelle, Illustrationen, Entwürfe etc.) nachgebildet. Alle wichtigen Räumlichkeiten auf acht Decks des Schiffes können Sie aufsuchen, darunter die Brücke, Mannschaftsquartiere, Maschinenraum, Messe, Lagerräume etc. Der Turbolift kann ebenfalls benutzt werden und selbst die Anzeigen auf den Kontrollpulten entsprechen denen aus der Fernsehserie.

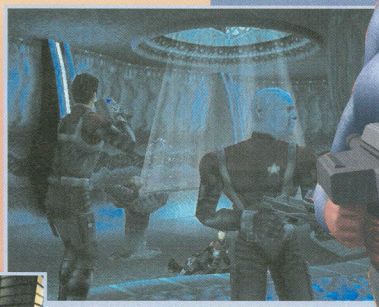
Natürlich werden Sie im Spielverlauf neben Tuvok, B'Elanna und dem Doktor auch den restlichen Hauptcharakteren begegnen, angefangen von Captain Janeway und Chakotay, über Tom Paris, bis hin zu Neelix. Manche von ihnen absolvieren lediglich kurze Gastauftritte, andere hingegen - darunter eventuell die Borg-Schönheit Seven Of Nine und Fähnrich Harry Kim - begleiten Sie gar bei Ihren Missionen. Motion-Capture-Technologie gewährleistet, dass sich die Polygonfiguren wie ihre realen Vorbilder bewegen. Die lippensynchronen Dialoge werden dabei von den Originalschauspielern gesprochen. Es bleibt nur zu hoffen, dass auch die lokalisierte Version mit den authentischen deutschen Stimmen der bekannten Akteure aufwarten kann. Um das Voyager-Erlebnis abzurunden, bedienen sich die Programmierer obendrein der Sounds aus dem Paramount-Audio-Archiv. Phaserschüsse oder Alarmsirenen klingen demnach so, als würden Sie sich tatsächlich inmitten einer Episode von "Star Trek: Voyager" befinden.

Icarus

Die in Madison, Wisconsin beheimatete Rabenfirma ist



Die Borg-Dronen haben uns noch nicht bemerkt



Ihre Kollegen haben das Gebiet gesichert



Bei Feuergefechten gehen Ihre CPU-gesteuerten Kumpanen in Deckung

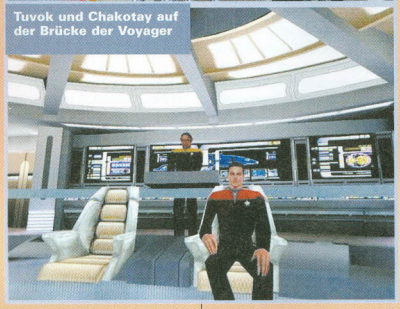


Das Phaser-Gewehr eignet sich, um zähen Biestern den Garaus zu machen





Sämtliche wichtigen Locations an Bord der USS Voyager wurden ausserordentlich detailliert umgesetzt



Tuvok und Chakotay auf der Brücke der Voyager

ausserdem bekannt dafür, die lizensierte id-Technologie noch selbst erheblich zu modifizierten. Diese Tatsache stellten die Entwickler erst vor kurzem mit dem umstrittenen Titel "Soldier Of Fortune" unter Beweis, bei dem sie die etwas betagte Quake-II-Engine mit dem GHOUL-Rendering-System aufwerteten. Da das jüngste Wunderwerk von John Carmack & Co. vor allem auf den Multiplayer-Modus ausgerichtet ist, haben die kreativen Köpfe von Raven Software für Ihren Voyager-Titel notwendige Verbesserungen an dem Quake-III-Arena-Code vorgenommen. Neben einer Lade- und Speicherfunktion sowie einer neuen Technik für die Darstellung von Spezialeffekten muss besonders ICARUS erwähnt werden. Dieses System soll angeblich die vielgepriesenen "Scripted Scenes" von "Half-Life" (dt.) in den Schatten stellen. In dem Shooter-Meisterwerk von Valve konnten Sie durch eine Fensterscheibe beobachten, wie ein Wissenschaftler von einem Monster attackiert und verspeist wird. Oder Sie betätigten einen Schalter und im nächsten Moment rauschte vor Ihren Augen ein vollbesetzter Aufzug in die Tiefe. Diese Situationen verstärkten zwar die Atmosphäre, Sie wurden aber zum Zuschauer degradiert und konnten nicht in diese Geschehnisse eingreifen. Dies soll sich nun durch ICARUS ändern. Mittels dieses Systems ist es möglich, als Spieler die vorprogrammierten Events zu beeinflussen und deren Ablauf zu verändern. Die flexible Technologie ist in der Lage, auf die unterschiedlichsten Aktionen Ihrerseits zu reagieren, wodurch vielleicht sogar eine ganze Kette von Ereignissen ausgelöst wird. Ein Beispiel: Sie können dabei zusehen, wie eine Borg-Drone einen Ihrer Teamkameraden assimiliert - und Ihnen sowie Ihrer Truppe dann unter Umständen gefährlich wird. Schreiten Sie dagegen ein und retten den Kollegen, hilft er Ihnen eventuell im späteren Handlungsverlauf...

Durch die vielfältigen Möglichkeiten von INCARUS sollen Sie noch tiefer in die virtuelle Spielewelt eintauchen können.

Die Multiplayer-Modi

Auf hektische Konfrontationen mit Gleichgesinnten via



Die gesamte Crew des Föderationsraumschiffes scheint in ernsthaften Schwierigkeiten zu stecken

FRIEDENSSTIFTER

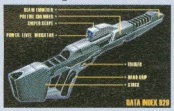
In "Star Trek Voyager: Elite Force" wird der Spieler mit insgesamt neun verschiedenen Verteidigungswerkzeugen den Feinden den Garaus machen können. Das Arsenal umfasst dabei sowohl herkömmliche als auch neue Waffen der Föderation sowie gänzlich exotische Schiessprügel, die Sie bei den Exkursionen in fremden Raumschiffen vorfinden. Manche dieser martialischen Geräte besitzen gar - wie in "Unreal" oder "Unreal Tournament" - einen alternativen Feuermodus. Nachfolgend stellen wir Ihnen vier dieser Zerstörungsinstrumente näher vor.

Phaser



Standardmässig ist der Spieler mit einem traditionellen Phaser der Sternenflotte ausgerüstet. Mit seinem primären Feuermodus richtet die handliche Waffe nur bedingt Schaden an. Weitaus effektiver ist die Zweitfunktion, mit der Sie Angreifern das Fürchten lehren können. Der Phaser verfügt zudem über einen unbegrenzten Energievorrat, kann aber bei starker Beanspruchung nur im sparsameren Modus benutzt werden.

Phaser Compression Rifle



Für die heikleren Einsätze des Hazard Teams wurde das Phasergewehr der Föderation konzipiert. Via semi-automatischem Feuermodus beharken Sie Kontrahenten mit einem komprimierten Phaserstrahl. Zusätzlich verfügt das Gewehr über eine Scharfschützen-Funktion, um lästige Gegner aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen zu können.

Infinity Modulator

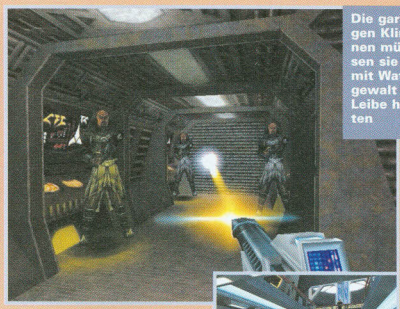


Speziell für den Kampf gegen die Borg entwickelte Seven Of Nine den Infinity Modulator, kurz I-MOD genannt. Dieser Prototyp verwendet Borg-Technologie, um permanent die Frequenz der Entladungen zu verändern. Dadurch sind die kybernetischen Geschöpfe nicht in der Lage, die Schüsse zu absorbieren. Bei Auseinandersetzungen mit dem Kollektiv entpuppt sich der I-MOD somit als wertvolle Lebensversicherung.

Stasis Weapon



Der eigentliche Verwendungszweck dieses Gegenstandes ausserirdischer Herkunft ist nicht bekannt. Die drei biostatischen Energieentladungen der obskuren Waffe rufen jedoch bei organischen Substanzen eine neutralisierende Wirkung hervor. Deshalb wird das Gerät als Waffe missbraucht...



Die garstigen Klingonen müssen sie sich mit Waffengewalt vom Leibe halten

net werden Sie natürlich nicht verzichten müssen. Das beliebte Deathmatch heisst bei "Elite Force" Holomatch. Eigentlich lautet die oberste Direktive von Paramount, dass im Spiel keine Hauptcharaktere der Serie sterben dürfen. Raven Software hat allerdings einen cleveren Weg gefunden, um diese Auflage zu umgehen: Damit Sie ungeniert Captain Janeway, Tuvok oder Neelix eliminieren können, findet das Gefecht auf dem Holodeck statt, wo ja bekanntlich alles nur eine Simulation ist und nicht wirklich jemand zu Schaden kommt. Weiterhin werden



Der Maschinenraum der Voyager



Momentan hat der Doktor keine Patienten



sich wackere Kämpfer in Capture-The-Flag-Szenerien behaupten oder sich an missionsbasierten und co-op-orientierten Leveln versuchen. In letzteren Spielvarianten treten Sie unter anderem zusammen mit Freunden auf der Seite der Föderation gegen die Borg an, oder versuchen Ihr Raumschiff gegen Angreifer zu verteidigen. Bedauerlich ist nur, dass Trekkies die Single-Player-Missionen nicht gemeinsam online absolvieren dürfen.

STAR WARS: EPISODE I – OBI-WAN

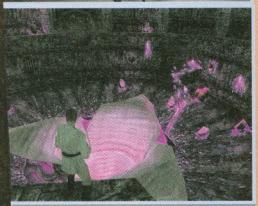


Hoffentlich ist Obi-Wan immerzu schwindelfrei

Im Gegensatz zu "Star Trek" veröffentliche LucasArts bereits zwei im "Star Wars"-Universum angesiedelte Ego-Shooter. Nach einer hierzulande indizierten Ballerei erschien 1997 mit "Jedi Knight" einer der herausragendesten Actiontitel des Jahres, der zu Recht nicht nur Fans des Weltraummärchens in seinen Bann zog. Auf der letztjährigen E3 in Los Angeles wurde schliesslich im Rahmen einer Pressekonferenz der Nachfolger angekündigt, Titel: "Star Wars Episode I: Obi-Wan". Bislang sind die Fakten zu diesem potentiellen Spielehighlight, dessen voraussichtlicher Erscheinungstermin sich inzwischen auf Ende dieses Jahres verschoben hat, noch relativ dürftig.



Beeindruckende Örtlichkeiten gilt es gründlich zu erkunden



Ihre Entscheidung: Soll der Held wirklich dort hineinspringen?



Das schicke Raumschiff von Königin Amidala

Das Spiel

Wie der Titel vermuten lässt, werden Sie als junger Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi (im Film dargestellt von "Trainspotting"-Star Ewan McGregor) gefährliche Abenteuer bestehen müssen. Die Handlung orientiert sich in etwa an den Ereignissen des Leinwandspektakels. Dabei werden aber auch Geschehnisse berücksichtigt, denen im Kinohit gar keine oder nur recht wenig Beachtung geschenkt wurde. Demnach klappern Sie in 13 riesigen Spielabschnitten Schauplätze wie die Sümpfe von Naboo, die Hauptstadt Theed, Coruscant oder Tatooine ab, suchen ein Domizil der Sandleute und eine unterirdisch gelegene Station auf oder begeben sich an Bord eines Raumschiffs der Handelsföderation. Auch treffen Sie während Ihrer Reise auf bekannte Gesichter wie Königin Amidala und ihren Leibwächter Captain Panaka, den tolpatschigen Jar Jar Binks sowie den Bösewicht Darth Maul.

Im Spielverlauf werden Sie nicht nur Feinde mit Ihrem Lichtschwert tranchieren oder mit einer Strahlenwaffe ein Loch in die Panzerung der lästigen Droiden brennen, sondern sich auch vorsichtig fortbewegen müssen, um nicht die Aufmerksamkeit unliebsamer Gegner auf sich zu ziehen. Ohnehin sollten Sie nicht auf alles schiessen, was sich Ihnen in den Weg stellt, da Sie sich unter Umständen mit dem Charakter unterhalten müssen, um wichtige Informationen zu erhalten. Ausserdem würde es sich herumsprechen, falls Sie reihenweise unbescholtene Passanten meucheln, so dass die NPCs Ihnen dann argwöhnischer und bei weitem nicht mehr so redselig gegenübertreten. Abgesehen von der Interaktion mit computergesteuerten Figuren wird der Spieler einige Puzzles zu lösen haben, wodurch Elemente aus dem Action-Adventure-Genre ins Gameplay einfliessen und sich der Titel somit deutlich von einer tumben Ballerorgie abheben soll.

Ausser sich mit dem Lichtschwert üble Gesellen vom Leib zu halten, nutzen Sie als Jedi-Ritter natürlich auch die gute Seite der Macht zu Ihrem Vorteil. Ihre übernatürlichen Kräfte werden sich dabei nicht wie bei "Jedi Knight" durch das Ergattern und Verteilen von irgendwelchen Sternchen steigern, sondern durch den häufigen Einsatz der mächtigen Fähigkeiten.

Von der Kunst, ein Lichtschwert zu schwingen

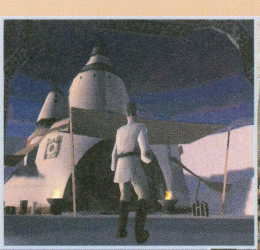
Eine recht innovative Methode haben sich die Entwickler für die Steuerung des Lichtschwerts ausgedacht. Der Spieler "zeichnet" auf seinem Mauspad bestimmte Symbole, die vom Helden im Spiel prompt in Hiebe oder ähnliche Bewegungen umgesetzt werden. Angeblich soll Ihr Alter-Ego über 40 Angriffs- und Verteidungstechniken beherrschen. Ob die Handhabung dieses einfallsreichen Systems nicht zu kompliziert ist, wird sich noch zeigen.

Neue Engine

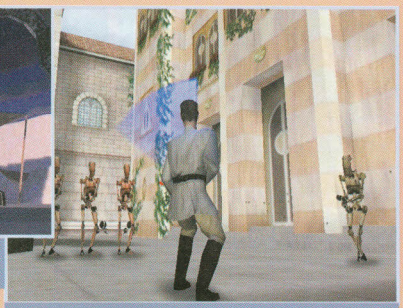
Um den verwöhnten Spielern eine ansprechende Optik zu präsentieren, wurde für "Obi-Wan" eine komplett neue Engine geschrieben. Diese Technologie ist in der Lage, ungewöhnlich weitläufige Areale und Landschaften auf den Monitor zu zaubern. Dynamische Licht- und ausgefeilte Schatteneffekte (unter Berücksichtigung der jeweiligen Tageszeit) bereitet der Engine keine Probleme. Herausragend soll vor allem die korrekte Umsetzung physikalischer Gegebenheiten sein. Besonders bei Explosionen kann dies jedoch teilweise zu unliebsamen Überraschungen führen... Die Polygonfiguren zeichnen sich ausserdem durch detaillierte Texturen aus. Deren Animationen werden im übrigen mittels Motion-Capturing-Verfahren realisiert und durch eine stattliche Anzahl von bis zu 1100 Polygonen dargestellt.

Multiplayer-Gefechte

Auf erbarmungslose Deathmatch-Schlachten, in denen sich bis zu 16 Star-Wars-Anhänger über LAN oder Internet duellieren können, werden Sie ebenso wenig verzichten müssen, wie auf die teamorientierte Capture-The-Flag-Variante. Zudem planen die Programmierer bei LucasArts - wie bei "Star Trek: Voyager - Elite Force" - spezielle Multiplayer-Missionen zu integrieren. In einem solchen Szenario eskortieren Sie zum Beispiel Königin Amidala zu ihrem Raumschiff, während die gegnerische Partei sie daran zu hindern versucht.



Wer wohl in diesem Gebäude residiert?



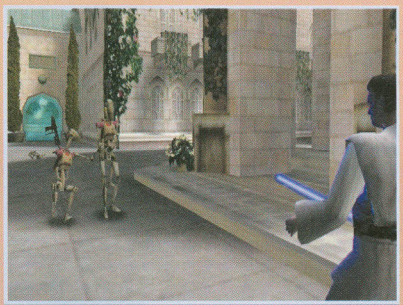
In Theed, der Hauptstadt von Naboo, muss der Jedi-Ritter Angriffe der Kampfdroiden mit seinem Lichtschwert abwehren

FAZIT

Egal, ob Sie nun eingefleischter Trekkie oder bekennender Star Wars-Jünger sind, sowohl "Elite Force" als auch "Obi-Wan" empfehlen sich schon im Vorfeld als Kandidaten für lange Zockernächte. Elite-Pluspunkte: Raven Software hat bereits mit diversen Produkten (darunter "Hexen", "Hexen II", "Heretic II" und eben "Soldier Of Fortune") bewiesen, dass die Company qualitativ erstklassige Actiontitel aus dem Ärmel schüttelt. Und nicht zuletzt wird "Elite Force" mit Hilfe der wohl gegenwärtig fortschrittlichsten 3D-Technologie von id-Software realisiert.

LucasArts gilt dagegen ohnehin als Garant für potentielle Spielehits und hat mit "Jedi Knight" eindrucksvoll demonstriert, dass die kalifornische Firma sehr wohl in der Lage ist, faszinierende Ego-Shooter zu entwickeln. Bislang lassen die Screenshots zu "Obi-Wan" jedoch eher auf ein stark "Tomb Raider"-angehauchtes Abenteuer schliessen, als auf eine herzhafte Ballerei im Star-Wars-Universum. Da die Veröffentlichungstermine doch mehrere Monate auseinander liegen, können Sie sich erst Seven Of Nine in aller Ruhe widmen, bevor Sie eventuell zu Weihachten als Jedi-Krieger mit üblen Schurken das Lichtschwert kreuzen.





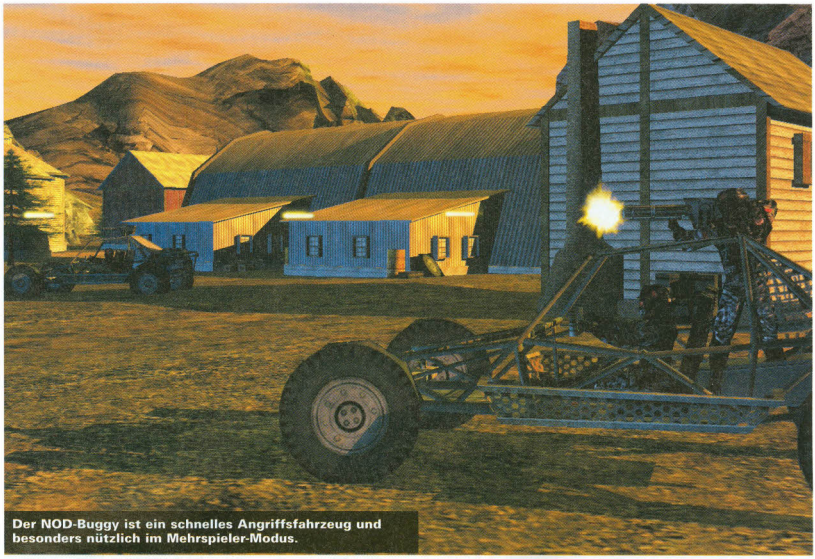
Mit den Blechgesellen macht unser wackerer Held kurzen Prozess

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Taktik-3D-Shooter

Wer dachte, »Command & Conquer« sei nur ein anderer Begriff für Echtzeitstrategie, muss bald umdenken. Statt Taktik benötigen Sie dann ein reaktionsschnelles Händchen und ein waches Auge, denn demnächst heisst es: runter vom Feldherrnhügel, rein in den Schützengraben. Mit einem waschechten Taktik-3D-Shooter will man Rainbow Six & Konsorten das Fürchten lehren und sogar ID-Software in die Schranken verweisen.





Der NOD-Buggy ist ein schnelles Angriffsfahrzeug und besonders nützlich im Mehrspieler-Modus.

Es gibt sie zuhauf in der Geschichte der Computerspiele: einst makellose Legenden, die durch unkluge Firmenpolitik einige Kratzer abbekamen.

MicroProse scheiterte grandios damit, aus der X-COM-Strategie-Reihe ein Weltraum-Ballerspiel zu fabrizieren, und LucasArts neueste Star-Wars-Versuche können bestenfalls als mittelprächtig bezeichnet werden. Selbst die sonst so unfehlbare Spieleschmiede Blizzard sah sich neulich gezwungen, ihre Arbeit an einem Abenteuerspiel mit Warcraft-Hintergrund im fortgeschrittenen Stadium abzubrechen. Offenbar ist das Experiment äusserst riskant, einer etablierten Spiele-Reihe einen komplett anders gearteten Ableger dazuzugesellen.

Also, was zum Teufel sollen da diese neuen, auf den ersten Blick abwegigen Pläne von Westwood, ein Command&Conquer-Actionspiel zusammenzubauen?



In einer Mission muss man diesen Aussenposten stürmen.

»Das grösste Wagnis innerhalb der C&C-Serie.«

Neben »Quake« und »Tomb Raider« ist Command & Conquer sicherlich einer der stärksten Markennamen für Computerspiele – noch immer, wie man nach dem umstrittenen »Tiberian Sun« feststellen muss. Trotz teils herber Kritik von Seiten enttäuschter Käufer, konnten auch von Tiberian Sun Rekordmengen abgesetzt werden. Angesichts solch beeindruckender Umsätze kann sich Westwood die Hände reiben und getrost an dem grössten Wagnis weiterarbeiten, welches bislang innerhalb der C&C-Serie eingegangen wurde: Dem Action-Spiel »Renegade«. Ein Scheitern würde das Ansehen von Command & Conquer wohl endgültig ruinieren, ein Erfolg jedoch den Mythos neu begründen.

Einer gegen Alle

Renegade, das ursprünglich unter dem Arbeitstitel »The Commando Project« firmierte, ist Westwoods erster Vorstoss in den brodelnden, äusserst hartumkämpften 3D-Action-Markt. Klar, es ist ein enorm riskantes Wagnis, aber von Verzagtheit ist im Westwood-Hauptquartier in Las Vegas nichts zu spüren. Es liegt eher Erregung in der Luft, dass – nach zweijährigem Hin und Her über die Zukunft von Renegade – das Projekt nun endgültig abhebt.

»Etwas, was wir schon immer im Command&Conquer-Universum verwirklichen wollten war, dem Spieler einen direkten, persönlichen Blick auf die Ereignisse zu ermöglichen,« erläutert Louis Castle, Entwicklungschef bei Westwood und einer der Gralshüter des C&C-Mythos. »Schon beim ersten Command & Con- →

Taktik-3D-Shooter



Ein NOD-Soldat beobachtet den Abschuss einer Boden-Luft-Rakete.

»Eine Mehrspieler-Erfahrung im Solo-Spiel.«

→quer haben sich viele in die Idee des einsamen Kämpfers verliebt. Bei Renegade wollen wir uns genau auf dieses Element konzentrieren: dieses spezielle Einer-gegen-eine-ganze-Armee-Gefühl; wir dachten, das würde perfekt zum Action-Genre passen. Und während das Projekt allmählich ein Eigenleben entwickelte bemerkten wir, dass wir etwas erreichen wollten, was weit jenseits dessen war, was die meisten Konkurrenten planten.«

Die dritte Person

»Es ist im Prinzip ein Action-Spiel,« stellt er fest. »Herumrennen, ballern, springen, Dinge kaputtschiessen – aber dies alles vor dem C&C-Hintergrund. Es gibt dem C&C-Fan die einmalige Gelegenheit, das C&C-Universum aus der Nahansicht zu erkunden, und der Action-Fan erhält zudem einen wirklich robusten Schauplatz.« Auf Nachfrage beschreibt Castle Renegade als »irgendwo im Bereich Unreal/Half-Life« angesiedelt – zumindest hofft man wohl auf ähnliche Umsätze. »Es ist sehr kampforientiert, daher wird es viele kinetische Aktivitäten geben. Ganz bestimmt wird es nicht rätselorientiert sein wie Tomb Raider. Viele werden es dennoch mit Tomb Raider vergleichen, da es ebenfalls mit Blick auf die Spielfigur gesteuert wird. Aber was wir hier wirklich richtig gemacht haben, ist die Kombination von Action mit dieser Dritten-Person-Perspektive. Es geht nicht um das Hüpfen von einer Plattform zur nächsten. Es geht darum, die Gegner auszutricksen. Wir wollen eine Mehrspieler-Erfahrung in einem Solo-Spiel nachstellen.«

Ideenjäger

Ursprünglich konzipiert als PlayStation-Titel und zu einem externen Entwickler abgeschoben, wurde Renegade wieder ins Stammhaus zurückgeholt, als man das Potenzial erkannte. Die seit einiger Zeit wachsende Popularität für das zunehmend vielfältigere 3D-Action-Genre – von Tomb Raider, über Half-Life, bis hin zu Rainbow Six – wurde selbst von Louis Castle schliesslich bemerkt. »Es gibt zahlreiche Spiele, von denen wir uns inspirieren liessen. Dazu zählen Half-Life, aber auch Konsolen-Titel wie Metal Gear Solid,« flicht er ein, »aber ich denke nicht, dass wir wirklich direkt mit diesen Spielen konkurrieren. Wir wollten einfach nur herausfinden, warum die Konkurrenz-Titel so viel Spass machen, so cool sind, und dann diese Elemente – zumindest die emotionale Wirkung dieser Elemente – in ein Produkt packen, das in die C&C-Welt passt.« Bösartige Naturen würden dies in »wir klauen wo, wir können« übersetzen, aber eigentlich verfährt ja fast die gesamte Branche nach diesem Motto, und warum auch sollte man das Rad jedes Mal neu erfinden.

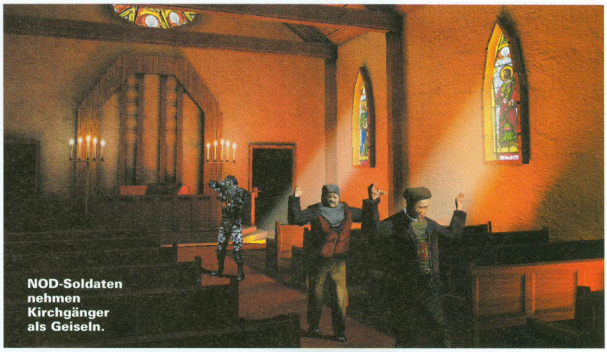


Durch die Maske sollen NOD-Soldaten entmenschlicht werden.

Ein abtrünniger James Bond

Renegade versetzt den Spieler in die Rolle eines Einzelkämpfers. Dieser Spezialist richtet mittels einer Kombination aus Täuschung, Sprengstoff und Sarkasmus absolute Verheerung innerhalb einer gegnerischen Basis an, bevor sie von stark überlegenen Kräften ausgeschaltet wird. Bei Com-

mand&Conquer wurden diese Super-Soldaten als winzige Infanterie-Einheit dargestellt, aber bei Renegade werden sie als richtige 3D-Charaktere zum Leben erweckt, gesteuert aus einer sehr nahen Ansicht auf den Soldaten. Und so wie die Perspektive ins Detail geht, so wird auch die Persönlichkeit des Soldaten wichtiger. Wir erfahren, dass sein Name Major Jack Shepherd ist, Sohn des GDI-Generals Shepherd, eine Person, die den Kennern der Original-C&C-Spiele bekannt sein dürfte. »Jack ist ein Renegat, ein Abtrünniger in dem Sinne, dass er ein unkontrolliertes Element darstellt« erläutert



NOD-Soldaten nehmen Kirchgänger als Geiseln.

»Herausfinden, warum die Konkurrenz Spass macht.«

Castle. »Er ist eine Geheimwaffe.

Die GDI setzt ihn nur bei Missionen ein, bei denen sonst keine Hoffnung auf einen Erfolg bestände. Seine Einstellung ist es, die Einsatz-Ziele unter allen Umständen zu erreichen. Er ist James Bond recht ähnlich, schliesslich hat er keinen Respekt vor dem ganzen High-Tech-Kram. Er wird alle Mittel einsetzten um sein Ziel zu erreichen.«

Durch die Hintertür

Diese Beschreibung gibt einen guten Hinweis auf den Stil, in dem die 15 Missionen ablaufen werden: mit Täu-

DELTA FORCE
Delta Force 1 39.90
Delta Force 2 74.90
SWAT3
DV 72.90 EV 73.90 US 86.90
ROGUE SPEAR
DV 75.90 EV 79.90 US 89.90
-Urban Op. DV* 38.90 EV 58.90
Star Wars Force Commander 74.90
System Shock 2 DV 74.90 EV 79.90
Unreal 29.90 - Tournament EV 69.90 US 79.90
Sudden Strike
DV 86.90 EV 87.90
Giants * 72.90
VAMPIRE
- DV 82.90 -
GRAND PRIX 2
DV 78.90
Hidden & Dangerous 29.90 AddOn 37.90
Age of Empires 2 DV 78.90
- Age of Aveden, inoff. DV 26.90
- Khan, inoff: AddOn DV 26.90
Age of Wonders DV 75.90
Alpha Cent.-Alien Crass. DV 34.90
Anno 1602 Königsed. DV 74.90
Anstoss 3 DV 84.90
Arcatera * DV 78.90
B-17 Flying Fortress 2 * DV 74.90
Baldurs Gate -Die Saga DV 45.90
- Icewind Dale DV 79.90
- Legenden d.Schwerts. DV 32.90
Battlezone 2 DV 78.90
Blade * DV 72.90
C+C 3: Tiberian Sun DV 86.90
C+C 3: Firestorm DV 32.90
Crusaders o.Might + M. DV 76.90
Daikatana * DV 78.90
Dark Project 2 DV 84.90
Dark Reign 2 * DV 75.90
Delta Force 2 DA 74.90
Der Klemmanger DV 34.90
Der Verkehrsjagant DV 76.90
Deus Ex * LV.
Devil Inside DV 79.90
Diablo 2 * DV 78.90
D.Rache d.Sumpfhühner DV 78.90
Die Siedler 3 Gold Ed. DV 84.90
Dino Crisis DV 74.90
Dracula Resurrection DV 78.90
DSF Fussballman. 2000 * DV 49.90
Duke o.Nazzard Racing * DV 78.90
Dungeon Keeper 2 DV 82.90
Enemy Engaged DV 72.90
Euro 2000 * DV 83.90
Evolva DV 75.90
F/A-18 (Jane's) DV 72.90
Fifa 2000 DV 81.90
Final Fantasy 8 DV 78.90
Flight Sim. 2000 Prof. DV 129.90
Flughafen Manager DV 62.90
Formel 1 '2000 DV 83.90
Freespace 2 DV 72.90
Gabriel Knight 3 DV 71.90
Giants * DV 72.90
Grand Prix 3 * DV 78.90
Grand Prix World DV 66.90
Grand Theft Auto 2 DV 75.90
Gunship DV 74.90
Halflife
Game o.t. Year Edition DV 54.90
- Opposing Force DV 41.90
- Generation Pack DV 69.90
- Gunmen * LV.
- Halflime (inoff.) DV 24.90
Heavy Metal FAKK 2 * LV.
Heroes of M+M 3 DV 74.90
- inoff. Level CD DV 26.90
Homeworld * DV 73.90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279
Imperium Galactica 2 DV 76.90
Indiana Jones 5 DV 74.90
Killer Totall DV 62.90
Lemmings Revolution * DV 61.90
Loose Cannon * LV.
Majesty DV 74.90
Martien Gothic: Unific.* DV 76.90
MDK 2 * DV 72.90
Messiah DV 72.90
Metal Fatigue * DV 76.90
Motocross Madness 2 * DV 68.90
NBA Live 2000 DV 72.90
Need for Speed Porsche DV 75.90
Need for Speed 4 DV 75.90
Nerf Arena DV 45.90
No one lives forever * LV.
Nox DV 75.90
Outcast DV 79.90
Panzer Elite DV 79.90
Planescape Torment DV 75.90
Police Quest SWAT 3 DV 72.90
Rainbow Six GOLD DV 62.90
Rallymasters DV 76.90
Rayman 2 DV 73.90
Rogue Spear DV 75.90
Roller Coaster Tycoon DV 55.90
- Added Attractions DV 41.90
Shadow Watch DV 82.90
Shogun DV 72.90
Silent Hunter 2 * DV 76.90
Simon the Sorcerer 3D * DV 74.90
Soldier of Fortune DV 75.90
Star Trek: Armada DV 75.90
- Der Aufstand DV 75.90
- Klingon Academy * LV.
- New Worlds * LV.
- Secret o.Vulcan Fury * LV.
- Voyager * DV 75.90
Star Wars: Obi-Wan * DV 62.90
- Force Commander DV 74.90
Starcraft - Broodwar DV 74.90
Thiocaboque DV 71.90
Starship Soldiers * DV 76.90
Sudden Strike * DV 84.90
Superbike 2000 DV 75.90
System Shock 2 DV 74.90
Tomb Raider DV 69.90
The longest Journey DV 72.90
The Sims DV 74.90
Theme Park World DV 79.90
Theocracy DV 78.90
Tzar DV 74.90
Ultima 9 -Ascension DV 76.90
Ultima World Edition DV 78.90
USAF Jets DV 72.90
Vampire * DV 82.90
Warcraft 2 Battle.net Ed. DV 39.90
Wheel of Time DV 76.90
Wizardry 8 * LV.
Worms: Armageddon DV 52.90

Spiele Versand
OKAY SOFT
92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de
LOW BUDGET
Age of Empires DV 26.90
Alpha Centauri DV 32.90
Asphonets Fluch DV 15.90
Asphonets Fluch 2 DV 21.90
Baldur's Gate 2 DV 29.90
Blade Runner DV 29.90
Bundesliga Stars 2000 DV 14.90
Caesar 3 DV 38.90
Colin McRae Rally DV 29.90
Commandos: Directors Cut DV 24.90
Dark Project GOLD DV 43.90
Delta Force DV 23.90
Diablo DV 25.90
Diablo Doublepack DV 35.90
Diablo Hellfire DV 21.90
Die Siedler 2 Gold Edition DV 27.90
Dune 2000 DV 22.90
Earth 2150 DV 22.90
European Air War DV 39.90
Fallout 2 DV 27.90
Grand Theft Auto DV 29.90
Grim Fandango DV 26.90
Heretic 2 DV 26.90
Hidden & Dangerous DV 29.90
Ragged Alliance 2 DV 36.90
Red Knight + Mission DV 42.90
Knights and Merchants DV 32.90
Lands of Lore 2 DV 32.90
Legacies Asse DV 39.90
Machwarrior 3 DV 29.90
Monkey Island 3 DV 29.90
Need For Speed 3 DV 32.90
Nice 2 Doublepack DV 36.90
Privateer 2 The Darkening DV 26.90
Railroad Tycoon 2 Pack DV 41.90
Resident Evil 1 DV 27.90
Revolt DV 28.90
Systems Core * DV 39.90
Thandor: The Invasion DV 29.90
Star Trek Birth o.Federation DV 29.90
Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15; Samstag 9-13:00, Nachnahme 9,90 +3 Zkg.; Vorauskasse 4,90
Nachnahmeversandspesen DM 20,-; Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladenverkauf!
Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen
Versand im Sicherheitskarton SERVICE -Preissenkung geben wir sofort weiter,
Stammkunden können gegen -bei Preiserhöhung erfolgt Info,
Rechnung beliefert werden SEIT 1989 -Vorbestellungen ändern: kein Problem
TOP TITEL
C & C Feuersturm 32,90
Devil Inside 79,90
Die Sims 74,90
The Sims EV 49,90
Dino Crisis * 74,90
Diablo 2 * 78,90
Formel 1 '2000 83,90
Gunship 74,90
Kiss Psycho Circus EV LV.
Lemmings Revol. * 61,90
MDK 2 * 72,90
Metal Fatigue * 76,90
N.F.Speed Porsche 75,90
Shogun * 72,90
Simon 3D * 74,90
Starlancer * 87,90
Star Trek Voyager* 75,90
- New Worlds * 72,90
- Klingon Academy * LV.
versandkostenfrei
ab DM 199.-lieferwert
PlayStation 245.-
Fear Effect 84,90
Gran Tourismo 2 83,90
Medal of Honour 89,90
Resident Evil 3 DV 95,90
Resident Evil 3 EV 99,90
- Survivor 95,90
Syphon Filter 2 83,90
DreamCast 499.-
Crazy Taxi 79,90
House o.t. Dead 2 82,90
Resident Evil Code Veronica LV.

IMPORTE:
Allegiance US 115,90
Alsherons Call US 129,90
Battlezone 2 EV 89,90
C & C 3 EV 86,90
C+C 3: Firestorm EV 33,90
C & C 3 + Firestorm EV 112,90
Codename Eagle EV 68,90
Daikatana * EV 82,90
Dark Project 2 EV 92,90
Deus Ex * LV.
Diablo 2 * LV.
Diablo 2 Collectors Ed. * LV.
Die Hard Trilogy 2 US 89,90
Duke Nukem Forever * EV 79,90
Everquest US 119,90
- Ruins of Kunark * LV.
Fallout Doublepack US 81,90
Final Fantasy 8 EV 89,90
Giants * LV.
Gunship US 109,90
Half-Life Opposing Force EV 42,90
HL Team Fortress 2 * EV LV.
Halo * US LV.
Heroes of M+M 3 EV 69,90
Heroes of M+M 3 US 79,90
- Shadows of Death US 112,90
KISS Psycho Circus * EV LV.
Max Payne * EV LV.
MDK 2 * EV LV.
Mechcommander Gold EV 49,90
Mechwarrior 3 -AddOn EV 65,90
Messiah US 79,90
- US 89,90
Might & Magic 8 EV 81,90
Nightmare Creatures EV 59,90
Nocturne US 84,90
Nox EV 84,90
Oni * US LV.
Planescape Torment EV 89,90
Police Quest SWAT 3 EV 73,90
Police Quest SWAT 3 US 86,90
Rayan Spear EV 79,90
- Urban Operation EV 58,90
Soldier of Fortune EV 84,90
Soldiers at War * LV.
Star Trek: Armada EV 92,90
Star Trek: Voyager * LV.
Star Wars: Force Comm. EV 92,90
Starcraft Battlechest US 95,90
Sudden Strike * EV 87,90
System Shock 2 EV 79,90
The Sims EV 49,90
Thief Gold EV 44,90
Triple Play Beseb. 2000 US 82,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal 1 Doublepack EV 55,90
Vampire * LV.
WCW Nitro EV 59,90
Wheel of Time EV 79,90
Wheel of Time US 85,90
X-Wing Collectors Series US 62,90

SOF
Soldier of Fortune
uncut 84.90
DARK PROJECT II
DV 84.90 EV 92.90
Messiah
Daikatana EV 82.90 DV 78.90
DAIKATANA
DV 72.90 EV 79.90
Duke Nukem -Forever EV 79.90
DV 74.90 US 109.90
GUNSHIP!
STAR TREK ARMADA
Star Trek Armada DV 75.90
Evolva 75.90
DEUS EX
Blade * 72.90
M A L L E
- Generation Pack DV 69.90
- Opposing Force EV 42.90
- Opposing Force DV 41.90
Team Fortress 2 LV.
Vorbestellung möglich
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
MAX PAYNE, PREY
Loose Cannon, Amen ?

Taktik-3D-Shooter



Soldaten bewachen den Tempel von NOD.

→schung, Gerissenheit und Nahkampf-Taktiken. »Wenn Sie diese Ninja-Methoden bevorzugen, dann liegen Sie genau richtig!« stellt Castle fest. »Das ist genau der Ansatz von Metal Gear Solid, bei dem es darauf ankommt, Konflikte zu vermeiden. Ab einem bestimmten Punkt wird man Kämpfe mit dem Gegner nicht verhindern können. Aber bis dahin kann man sich eine Menge von scheinbar unvermeidlichen Kämpfen durch vorsichtiges Vorgehen ersparen, indem man einfach sehr, sehr leise agiert. Unser Universum belohnt allerdings beide Arten des Vorgehens, also auch die aggressive. Die meisten Einzelspieler-Missionen bei Command&Conquer sind so angelegt, dass es immer eine Hintertür gibt um ein Problem anzugehen. Und das Gleiche machen wir auch hier.Wenn du ein Adrenalin-Freak und erfahrener Könner bist, gibt es jedoch die Möglichkeit, durch die Vordertür hineinzuplatzen, jeden zu erschiessen und alles in die Luft zu jagen.«

»Jeden erschiessen und alles in die Luft jagen.«

Gewehr mit Ohren

Welchen Ansatz auch immer Sie bevorzugen, Ihr Bildschirm-Alter-Ego bietet eine grosse Bandbreite an Waffen, Ausrüstung und Eigenschaften. »Jack hat bestimmte Superhelden-Qualitäten," protzt Castle, »er kann sicherlich ein paar Treffer mehr wegstecken als der durchschnittliche NOD-Soldat. Und er hat eine bessere Bewaffnung. Jacks Waffen sind viel brauchbarer als die typischen NOD-Knarren. Zudem kann er NOD-Fahrzeuge klauen und selbst benutzen. Im Kampf Mann-gegen-Mann liegt der Vorteil sicherlich bei ihm, doch wenn man direkt auf einen NOD-Geschützturm zurennt, wird er hübsch eingeseift.«

Zurückhaltendere Spieler werden mehr Gebrauch von Jacks Spezialausrüstung wie Nachtsichtgeräte, Ferngläser und dem wohl ausgereiftesten Scharfschützen-Gewehr machen, das je in einem Computerspiel auftauchte. »Das coolste an dem Scharfschützen-Gewehr ist, dass es nicht nur Bilder, sondern auch Geräusche heranholt.« erklärt Castle sichtlich stolz. »So kann man einfach an sich unterhaltende Soldaten heranzoomen und dann nützliche Hinweise erfahren.«

Die Kraft des Tiberiums

Die Hintergrundgeschichte von Renegade setzt gegen Ende des originalen Command&Conquer ein, als die böse Bruderschaft von NOD den mysteriösen Doktor Moebius entführt, um die Mutationskraft von Tiberium zur Generierung einer Armee von Super-Soldaten zu nutzen. »Bei Tiberian Sun sah man schon das Resultat dieses Experimentes, die NOD-Cyborg-Einheit.« doziert Louis Castle. »Bei Renegade geht es darum diese Experimente zu sabotieren oder zumindest zu verzögern. Die Story der Echtzeit-Strategiespiele geht davon aus, dass man erfolgreich war. Denn die NOD benötigte über dreissig Jahre, um diese Technologie nutzbar zu machen, die schon am Ende des ersten C&C zur Verfügung stand.«

All dies führt zu einem der faszinierendsten Aspekte von Renegade – der Gelegenheit, die Command&Conquer-Welt nicht aus der Vogelperspektive sondern vom Boden aus zu betrachten, mit den Kämpfen überall um einen herum.

MEHR SPASS FÜR MEHRERE SPIELER

Kein ernst zu nehmendes 3D-Actionspiel kommt ohne vernünftigen Mehrspieler-Modus aus – auch Renegade verzichtet nicht auf eine Multiplayer-Version. Westwood plant derzeit unterschiedlichste Variationen, mit einer Betonung auf Team-Zusammenspiel und Missionen mit bestimmten Einsatz-Zielen. Derzeit beabsichtigt man, mindestens 16 Spieler pro Partie zuzulassen.

»Wir wollen nicht jedes abseitige Feature einbauen, nicht alles, was jemals in einem Mehrspieler-Modus auftauchte. Stattdessen konzentrieren wir uns auf das, was die Leute wirklich spielen. Wir kennen etliche Spieler, die Capture the Flag oder Team Fortress mögen, daher wollen wir Ähnliches auch bei Renegade einbauen – nur mit einer Anpassung an die C&C-Welt.« betont Louis Castle.

Ein gutes Beispiel ist Renegades Capture-the-Flag-Ansatz, hier »Capture the Moebius« genannt. Die rivalisierenden Teams wetteifern darum, Doktor Moebius zu entführen und in ihrer Gewalt zu behalten – ganz wie beim traditionellen Capture the Flag. »Es ist ähnlich wie bei Command&Conquer, wo man ja um Rohstoffe wetteifert, um das Tiberium.« erklärt Chefdesigner David Yee. »Bei Renegade geht es allerdings nicht um Tiberium, sondern um Moebius, denn je länger man ihn festhält, umso mehr Punkte sackt man ein – vielleicht bekommt man auch ein Extra wie ein Fahrzeug oder eine Ionen-Kanone.«

Wie bei »Starsiege Tribes« nutzt man verschiedene Fahrzeuge, die mit mehreren Spielern gleichzeitig bemannt werden können. »Auch der durch einen Treffer angerichtete Schaden ist immens wichtig, nicht nur bei Menschen, auch bei Fahrzeugen. Wenn eine Kette getroffen wird, ist der Kanonenturm noch immer beweglich.«

Die andere Perspektive

»Stellen Sie sich vor im Command&Conquer-Universum herumzulaufen,« schwärmt David Yee, der Hauptdesigner von Renegade. Yee stiess zu Westwood, nachdem er vorher bereits als Entwickler an Everquest gewerkelt hatte. »Die ganze Idee einer Kriegsumgebung im Action-Genre, in der man ganz Teil der Umgebung wird, wurde nie zuvor so konsequent umgesetzt. Bei Renegade tobt der Krieg zwischen GDI und NOD um einen herum. Nur sehen Sie die Dinge jetzt aus einer anderen Perspektive.

Wenn Sie bei C&C einen Luftangriff veranlasst haben, sahen Sie nur, wie dieser ausgeführt wurde, aber woher wussten die Flieger, wo sie die Bombenlast abzuwerfen haben? Woher weiss die Ionen-Kanone, wohin Sie feuern soll? Sie erfahren nun, dass es ein wackerer Spezialkämpfer am Boden war, der das Ziel markierte.« Yee ist von dieser Idee sichtlich angetan, obwohl man in der modernen Kriegsführung für solche Dinge die Fernaufklärung und Laserziel-Systeme einsetzt und keine todesmutigen Infanteristen.

»Sie erleben die Geschichte jetzt noch viel, viel intensiver als bei den Echtzeit-Strategiespielen,« ergänzt Castle. »Sie sehen während der Einsätze tatsächlich, wie GDI und NOD-Truppen aufeinander treffen und sich bekriegen, um die Macht streiten.

Sie werden erleben, wie Orca-Flieger eintreffen und alles in einen Scherbenhaufen verwandeln, Sie sehen Fallschirmspringer, was auch immer Sie wollen. Das alles ist Teil von Command&Conquer. Sie arbeiten neben den GDI-Truppen, aber als Abtrünniger können Sie entscheiden, ob Sie den GDI-Truppen helfen – schliesslich unterstützen diese dann vielleicht Sie.

Oder Sie können unabhängig Ihr eigenes Ding machen. Es ist Ihre Wahl. Ich glaube, dass die Spieler die wahre C&C-Erfahrung möchten und daher viel Zeit damit verbringen werden, den GDI-lern beizustehen. Bei diesem Spiel werden diejenigen einen klaren Vorteil haben, die schon Command&Conquer-Vorerfahrung besitzen. Zu wissen, wie in dieser Welt alles genau funktioniert, wird Ihnen des öfteren aus der Klemme helfen.«

Der fliessende Übergang

Um sicherzustellen, dass dieser Teil der Renegade-Erfahrung so gelingt wie vorgesehen, hat Westwood bislang jede Menge Arbeit in die Umsetzung der einst zweidimensionalen Command&Conquer-Welt in drei Dimensionen gesteckt. Und dies auch noch im richtigen Massstab: Zum ersten Mal werden Spieler einen Sinn dafür bekommen, wie riesig die vertrauten C&C-Gebäude, die Hand von NOD oder die Tiberium-Silos sind. Der besondere Kick dabei ist, dass man selbst in diesen gigantischen Anlagen umherwandeln darf – tatsächlich sind etliche Missionen sogar so angelegt, dass man in die Strukturen vordringen muss, um die Ziele zu erreichen.

»Wir mussten die Umgebungen so gestalten, dass sie den Zwischensequenzen entsprechen.« sagt Castle. »Wir haben die Messlatte durch unsere →

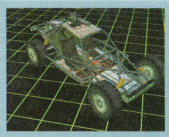
FAHR SCHON MAL DEN WAGEN VOR ...

Eine der Besonderheiten von Renegade ist die Möglichkeit, eigene und fremde Fahrzeuge selbst zu steuern. Wenn Sie schon immer mit einem der NOD- oder GDI-Vehikel herumbrausen wollten, können Sie das im fertigen Renegade endlich einmal tun. Hier sind einige der für solche Eskapaden vorgesehenen Fahrzeuge:



APC

Dieser gepanzerte Mannschafts-Transporter, ein populäres GDI-Fahrzeug, wird Ihnen dabei nützlich sein, wenn Sie feindliche Stellungen einnehmen wollen. Es ist zwar nur leicht bewaffnet, kann jedoch eine Menge wegstecken.



NOD-BUGGY

Das perfekte Vehikel für eine kleine Spritztour aufs Land, denn es ist sehr Gelände-gängig. Während eines Online-Spiels wird ein zweiter Spieler die Kanone bedienen können, während der erste lenkt.



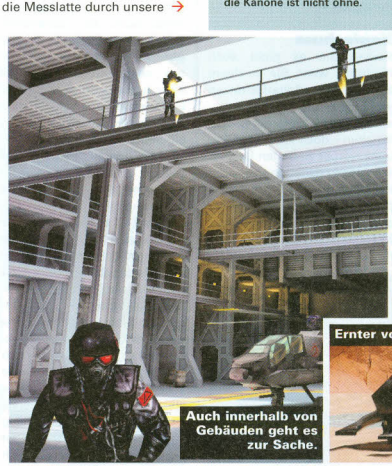
MITTLERER PANZER

Jeder Command&Conquer-Fan wird sich an diesen Standard-Panzer der GDI erinnern. Laut Westwood prima dazu geeignet, ein paar NOD-Fusssoldaten zu überrollen. Aber auch die Kanone ist nicht ohne.



ORCA-HELIKOPTER

Komplett bestückt mit Luft-Boden-Waffen sind diese fliegenden Panzer die stärkste GDI-Lufteinheit. Falls Sie sich eine besorgen können, richten Sie damit grossen Schaden bei NOD-Gebäuden an.



Auch innerhalb von Gebäuden geht es zur Sache.

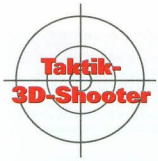


TIBERIUM-ERNTER

Diesen Rohstoff-Sammler setzen beide Seiten ein. Er lässt sich auch wunderbar dazu gebrauchen, sich in einen feindlichen Tiberium-Silo einzuschleichen. Sie sind schwer gepanzert, aber haben keine Angriffswaffen.



Ernter vor einer Hand von NOD.



→grossartig aussehenden, vorgerenderten Szenen in den Command&Conquer-Spielen gesetzt, so dass wir diese Umgebungen bei Renegade jetzt in Echtzeit hinbekommen müssen. Normalerweise, wenn man bei Null beginnt, würde man niemals solch ein Spiel entwerfen, bei dem die Landschaft draussen und das Innere von Gebäuden so nahtlos ineinander übergehen müssen. Sie würden nie beides versuchen, sondern sich auf eine Sache beschränken. Aber C&C zwingt uns quasi dazu, anders zu denken als die meisten Spiele-Entwickler. Denn wir wollen, dass alles wie das echte C&C-Universum wirkt.«

»Wer Command & Conquer kennt, wird einen klaren Vorteil haben.«

Besser als der Rest

Louis Castle ist sich sicher, sämtliche 3D-Shooter wie Unreal und andere namhafte Titel in den Schatten zu stellen. Ein Spiel zu programmieren, das sowohl Panorama-Ansichten der Umgebung, als auch klaustrophobische Innenräume bietet, war und ist die grösste Herausforderung für die Renegade-Macher. Der technische Direktor Colin McLaughlan erklärt. »Für Innenräume gibt es bestimmte Beschränkungen die man nutzen kann, um das Spiel so flott wirken zu lassen wie man möchte – und Quake macht das sehr gut. Aber sobald man nach draussen geht, funktionieren diese Tricks nicht mehr.« erläutert er. »Das ist einer der Gründe, warum die meisten 3D-Action-Spiele nicht weit in die Ferne reichen. Wir wollten eine Engine die beide Umgebungen beherrscht, zwischen Draussen und Drinnen blitzschnell umschaltet und dennoch unglaubliche Details erlaubt. Quake ist bei der Abbildung von Innenräumen brillant, aber es ist sehr beschränkt in dem was es tut. Selbst ein eigentlich grossartiges Spiel wie Team Fortress 2, welches wir uns erst kürzlich näher angeschaut haben, bietet nur einen Horizont wie eine Plakattafel. Und Sie sehen das bei jeder Drehung nach links oder rechts. Das wirkt nicht gerade besonders glaubhaft. Ich glaube nicht, dass es jemals ein Spiel mit einer so glaubhaften, auf Polygonen basierenden Aussenwelt gegeben hat wie Renegade.«

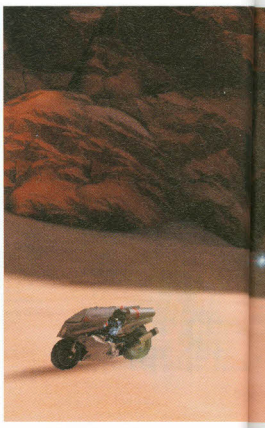
Kopfschuss

Finden Sie es nicht auch furchtbar, wenn Sie in einem Spiel einen Scharfschützen verkörpern und einen Posten aus sicherer Entfernung ausschalten – doch wenn sein lebloser Körper zu Boden fällt, tut sein genau daneben stehender Kamerad so, als wäre nichts passiert ... Das ist ein wirklich ärgerlicher und sehr typischer KI-Fehler. Und Westwood will ihn bei Renegade vermeiden. Wenn dies gelingt, könnten daraus einige interessante Situationen erwachsen – zum Beispiel wenn eine Tür von zwei Wächtern bewacht wird und Sie nur bei einem einen sicheren Schuss anbringen können. Sobald Sie einen der beiden erschiessen, rennt der andere zu dessen Leichnam hin um zu sehen, was passiert ist. Das gibt Ihnen die Gelegenheit, auch dem zweiten Soldaten ein Präzisionsgeschoss zu verpassen. Auch ein anderes, zeitgemässes Feature – der körperteilabhängige Schaden – soll eingebaut werden: Treffen Sie die Beine, dann humpelt der Gegner, treffen Sie die Arme, dann kann er nicht mehr zurückschiessen.

Keine Angst vor Gewalt

Trotzdem versichert Westwood, nicht allzu viel Blut zu zeigen, da man weg von ultra-realistischen Darstellungen hin zu einer Art James-Bond-Atmosphäre gehen will. »Einige Spiele verfolgen heute den "Der-Soldat-James-Ryan"-Ansatz.« erzählt Castle. »Wenn man Krieg realistisch darstellen will, kommt man nicht um abgeschossene, herumfliegende Körperteile herum – das ist eben genau das, was dort passiert. Aber wir beabsichtigen so etwas nicht. Bei Command& Conquer ging es nie darum, die Atmosphäre eines echten Krieges nachzustellen. Es geht mehr um eine Kriegsphantasie, um die Romantisierung, was für ein Heidenspass Krieg eigentlich sein sollte. Command&Conquer geht auf Distanz zur blutigen Realität – wir wollen nicht, dass Sie in das ganze blutige Schlamassel hineingeraten, sondern vielmehr den Spass vermitteln, den man mit Zinnsoldaten haben kann.«

Ein interessanter Standpunkt sicherlich, über den die Bundesprüfstelle bestimmt gerne einmal mit Louis Castle ins Gespräch käme. »Ich habe wirklich nichts gegen Spiele die sich um Gewalt drehen,« führt Castle leutselig fort. »Ich glaube das es einige hervorragende Spiele gibt, die entsetzlich gewalttätig und blutig sind, aber das ist nicht die Art von Spielen die ich machen möchte. Wir wollen Spiele produzieren die mehr um strategische und Action-Elemente herum zentriert sind. Es braucht nicht literweise Blut zu fliessen um Spass zu machen. Im C&C-Universum gibt es ja wirklich kaum Gewalt. C&C ist ein Kriegsspiel, aber ohne viel Blut. Es geht mehr um Abenteuerlust, um Konflikte und Lösungen. Unter den Dingen die man bei Renegade bemerken wird ist, dass alle NOD-Soldaten komplette Gesichtsmasken tragen. Wir treiben allen erdenklichen Aufwand um den Feind zu entmenschlichen. Wir wollen ihn als wirklich bösen, bösen Rattenbastard portraitieren, den Sie unbedingt tot sehen möchten. Wir wollen nicht, dass irgendjemand über dessen Frauen und Kinder nachdenkt.« Wiederum ein sehr interessanter Standpunkt von Castle – ähnliche Versuche gab es ja in der realen Welt zuhauf.

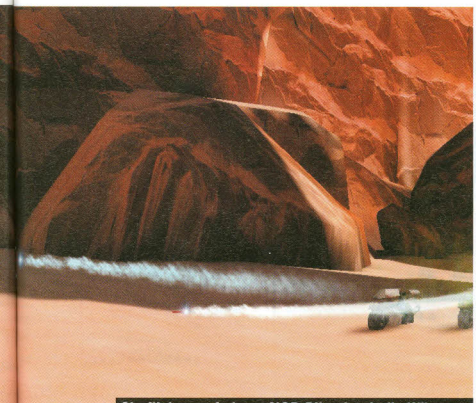


Mit Westwood zur Weltherrschaft

Westwood will Renegade innerhalb der nächsten Monate fertig stellen, um es dann im Frühjahr oder Frühsommer zu veröffentlichen. Diese Terminangabe ist jedoch bei Westwood immer recht grosszügig zu interpretieren. Das Team ist derart überzeugt von einem Erfolg, dass Planungen für eine Fortsetzung

DIE GEWAGTEN THESEN DES LOUIS CASTLE

Wir haben bewusst einige Aussagen von Louis Castle, Entwicklungschef bei Westwood, wiedergegeben. Mitunter entsteht der Eindruck, er würde unter einem gewissen Realitätsverlust leiden, wenn er davon spricht, welch ein Heidenspass Krieg eigentlich machen sollte oder wenn er betont, dass es im kriegerischen Command&Conquer-Universum kaum Gewalt gäbe. Wir denken, jeder Leser sollte sich selbst ein Bild von diesen Gedankengängen machen. Zuschriften sind willkommen.



Sie fliehen auf einem NOD-Bike durch die Wüste.

bereits begonnen haben. »Es geht nicht nur um dieses eine Spiel,« führt Castle aus, »wir sind zwar noch nicht so weit darüber zu sprechen, aber wir

»Louis Castle will alles in den Schatten stellen.«

haben schon definitive Pläne über das, was danach kommen wird.« Ob Louis Castle mit dieser Aussage bloss einen weiteren Command&Conquer-Ableger meint oder er gar die Weltherrschaft anstrebt, sei dahingestellt. Jedenfalls gibt es tatsächlich die Absicht, mit C&C noch andere Genres zu beglücken. »Wir wollen den Menschen beibringen, dass C&C nicht mehr nur einfach Echtzeit-Strategie bedeutet.« Castle hält sich noch ein wenig zurück, als er mit glänzenden Augen seine Visionen beschreibt: »Ich glaube ein Command&Conquer-Rollenspiel wäre zum Beispiel



Ein NOD-Offizier.

nicht gänzlich unvorstellbar, aber das ist es nicht, an was wir gerade werkeln.«

Jedenfalls dürfte es nach der Tiberian-Sun-Erfahrung spannend werden, das fertige Produkt mit den Ankündigungen zu vergleichen. Die bislang veröffentlichten Bilder sind immerhin vielversprechend. Neugierig sind wir auch darauf, wie es mit Louis Castle weitergeht. Sobald ihm die Haare ausfallen, er seinen Namen in Cane ändert oder eine C&C-Biersorte erscheint, werden wir Sie auf dem Laufenden halten. Westwood jedenfalls scheint immer noch für Überraschungen gut zu sein. **(G a r y Whitta/tw)**

IMPRESSUM

PC PLAYER
3D SHOOTER SPECIAL

CHEFREDAKTEUR	Ralf Müller (rm), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Luc Martin (luc), Fritz Effenberger (fe), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash), Chris Peller (cis)
ART DESIGN	Martina Siebert, Sabine Wenger, Dan Isaac
TITEL	Artwork: Havas Interactive Gestaltung: Dan Isaac
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Anzeigenleitung: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkauf: Simone Müller, Tel. (0 89) 450 684-44 Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -41 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstrasse 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Gabi Rupp
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 84,00/ Euro 42,95
Studenten: 12 Ausgaben DM 72,00/ Euro 36,81
Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 108,00/ Euro 55,22
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: OS 646,-
Alpha Buchhandels GmbH,
Amerlingstr. 1, A-1060 Wien;
Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 84,00; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
E-Mail: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschliesslich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung

Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson, Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

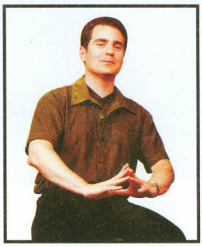
Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

Taktik-3D-Shooter

INTERVIEW

MR. WESTWOOD SPRICHT

Brett Sperry, der Mitbegründer und Präsident der Westwood Studios, hat die Entwicklung der Command&Conquer-Reihe stets mit einem Argusauge begleitet. Mit uns plauderte er über die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von C&C.



PC PLAYER: Wie ist die Idee zu Renegade entstanden?

BRETT SPERRY: Die Idee zu Renegade ist uns schon 1994 gekommen, als wir noch am ersten Command&Conquer arbeiteten. Wir haben uns schon damals überlegt wie toll es wäre, unten inmitten des Geschehens herumzuwuseln. Vor fast zwei Jahren war dann endlich auch die 3D-Technologie so weit, dass wir mit diesem Projekt starten konnten.

PC PLAYER: War die ursprüngliche Idee, einfach irgendein Actionspiel in 3D zu programmieren, oder ein existierendes Strategiespiel in eine 3D-Welt umzusetzen?

SPERRY: Ursprünglich ging es darum, Command&Conquer in 3D umzusetzen. Meine erste Reaktion darauf war jedoch, wenn wir das gleiche Spiel einfach nur in 3D produzieren, dann vergesst es! Wir haben dann darüber gebrütet, wie ein 3D-Spiel im C&C-Universum aussehen könnte. Wir wollten nicht bloss einen weiteren Ego-Shooter fabrizieren, sondern strategische Elemente beibehalten. In vielen dieser Actionspiele fühlt man sich nicht so, als ob man Teil einer grösseren Gesamtentwicklung wäre, besonders im Mehrspieler-Modus schiesst man einfach nur aufeinander. Es ist selten, dass eine Gruppe von Leuten gegen eine gemeinsame Bedrohung vorgeht. Solch eine strategische Dynamik hat vorher noch nicht existiert. Half-Life ist wenigstens ein wenig in den Bereich hineingekommen. Spiele wie Unreal sind nicht schlecht, aber ich denke die Spieler haben besseres verdient.

PC PLAYER: Wer genau soll denn mit Renegade angesprochen werden?

SPERRY: Nun, Renegade ist recht einmalig. Es geht darum, wirklich direkt im Geschehen zu sein. Wir werden sicherlich jede Menge Action-Spieler anziehen, aber auch Strategen, die bislang nichts mit dem Action-Genre anfangen konnten. Ich glaube, wir werden jede Menge neue Leute ins Action-Genre locken.

PC PLAYER: Welche Bedeutung wird diese Action-Umsetzung für das C&C-Universum haben?

SPERRY: Es ist ein wirklich grosser Schritt nach vorne. Klar ist es etwas schwierig, dies den Fans zu vermitteln. Es gibt sicherlich zahlreiche Strategie-Spieler, die sich zunächst von uns im Stich gelassen fühlen. Aber das haben wir natürlich nicht vor. Wir machen mit den traditionellen Strategie-Spielen weiter, denn es gibt noch jede Menge, was wir damit tun können.

PC PLAYER: Gibt es Pläne, wie es langfristig mit Command&Conquer weitergeht?

SPERRY: Wir sind für alle Ideen offen, die irgendwie Sinn machen. Wir wollen Command&Conquer nicht in jedes erdenkliche Genre umsetzen, nur weil es eine starke Marke ist. Wenn wir jedoch ein Genre entdecken, in dem C&C cool wirken würde, dann entwickeln wir eben ein Spiel für diesen Typ. Der Lackmus-Test ist: was wäre cool? Es erscheinen derzeit einige Spiele, die in mehreren Genres verwurzelt sind. Doch das geschieht dort wohl nur aus kaufmännischen Überlegungen heraus, nicht wegen des Spasses. Man darf nicht danach fragen, wie man den meisten Profit macht – das ergibt nicht die besten Produkte.

PC PLAYER: Es geht dabei wohl um Action-Strategie-Hybriden wie Battlezone oder Uprising?

SPERRY: Ich möchte jetzt nicht

DIE EROBERUNG DER ZEIT

C&C: DER TIBERIUM-KONFLIKT (1995)
Das originale C&C hat dem ganzen Echtzeit-Strategie-Genre als Türöffner gedient. Bemerkenswert war das gesamte Design des Produktes, bis hin zur Installations-Sequenz, die eine damals ungewöhnlich dichte Atmosphäre erzeugte.



C&C 2: ALARMSTUFE ROT (1996)
Dieser zweite Teil ist von der logischen Abfolge her vor dem ersten Teil angesiedelt und entführte den Spieler in eine Art anders ablaufenden Zweiten Weltkrieg. Selbst Stalin hatte in den Videosequenzen eine Gastrolle.



C&C 3: TIBERIAN SUN (1999)
Nach vier Jahren Arbeit erschien dieser Nachfolger. Angesichts der von Westwood angekündigten Wunderdinge war die Ernüchterung bei einigen Käufern gross, lediglich ein sehr gutes, aber nicht brilliantes Spiel erworben zu haben.



über Battlezone reden, aber es gibt einige andere Produkte, die nur aus der Idee heraus geboren wurden: »Die Leute mögen C&C oder Starcraft und sie mögen 3D – nun, dann lasst uns doch die beiden Dinge zusammenrühren und es ist wie Schokoladenpudding gemischt mit Vanillepudding. Zwei grossartige Geschmackssorten, die müssen einfach unwiderstehlich sein!« Nun, das klappt nicht immer. Einige Spielelemente sind sogar wie Wasser und Öl – man kann sie nicht mischen.

PC PLAYER: Was denkst du über die Entwicklung von Command&Conquer?

SPERRY: Ich bin ziemlich stolz auf das, was wir mit Tiberian Sun erreicht haben. Es war jede Menge Arbeit. Ich bin sehr glücklich damit, wie es aussieht. Wenn überhaupt, dann haben wir zu viel hineingepackt. Ich wäre schon mit deutlich weniger Einheiten zufrieden gewesen, aber wenn ich mit Louis Castle oder anderen Spielern spreche, dann finden die alles gut so. Die mögen all die Neuerungen. Ich bin da immer etwas nervöser wenn es darum geht, wie viele Spielelemente, Einheiten, Gebäude, Knöpfe wir einbauen sollten – ich tendiere eher zu »weniger ist mehr«. Das ist der Grund, warum die Bedienung bei Tiberian Sun der Konsole von Alarmstufe Rot so sehr ähnelt. Es ist nicht, weil wir keine anderen Ideen hatten, aber ich glaubte, wir sollten nicht viel ändern. Beim nächsten C&C werden wir die Bedienung etwas verändern um auszuprobieren,



In der Kirche messen wir unsere Kräfte...

ob es funktioniert. Wenn nicht, dann wird diese Version nie das Licht der Öffentlichkeit erblicken.

PC PLAYER: Du glaubst also tatsächlich, bei Tiberian Sun gibt es zu viele Neuerungen?

SPERRY: Es geht mir nicht um die 2,5 Millionen Leute, die bereits C&C gespielt haben – die werden es eh ausprobieren oder schon gekauft haben. Aber ich will noch mehr Käufer gewinnen. Und da macht es mir schon Sorgen, ob es zu viele verschiedene Gebäude und Einheiten gibt.

PC PLAYER: Wie sehr hat sich denn das Echtzeit-Genre seit dem ersten C&C verändert?

SPERRY: Es gab viele Versuche das Genre zu ändern und sie hatten alle keinen Erfolg. Die Spieler haben einfach an der Kasse abgestimmt und diese Spiele haben verloren. Viele dachten auch, sie könnten einfach auf den Zug aufspringen und die Entwicklung würde leicht von der Hand gehen. Bestes Beispiel: Dominion von 7th Level. Ich will nicht auf den Jungs herumhakken, aber die dachten, so etwas kann man in neun Monaten produzieren – erst Jahre später waren sie dann fertig. Und selbst dann war das Ergebnis enttäuschend. Es ist nun einmal ein schwieriges Genre für Innovationen. Aber man muss nur uns, Westwood, und ein paar andere sehen, die den Dreh raus haben. Ich glaube, wir stehen nach wie vor an der Spitze, wenn es um Neuerungen geht. Vieles bei den Konkurrenten leitete sich aus unseren Ideen ab. Ich habe schon jetzt eine Liste mit Einheiten und Gebäuden, die im nächsten C&C auftauchen werden, und so wie ich den Strategiebereich beobachte, kommt sonst keiner darauf, ähnliche Einheiten zu entwerfen. Wir werden also nach wie vor für Überraschungen sorgen.

PC PLAYER: Wird sich Command&Conquer also eher Stück für Stück als auf einen Schlag verändern?

SPERRY: Es ist eine Kombination aus beidem. Ich denke unsere Konzepte sind absolut revolutionär. Vielleicht ist es nicht auf den ersten Blick sichtbar, denn wir bewegen nicht eine Millionen Polygone in der Sekunde.

PC PLAYER: Was erwartet uns denn dann bei C&C 4?

SPERRY: Jedes neue C&C wird die Leute überraschen – wir werden garantiert immer neue Taktiken entwickeln. Das ist auch genau der Grund, warum es Menschen gibt, die solche Spiele kaufen. Und im nächsten C&C gibt es einen Paradigmenwechsel, der alle beeindrucken wird. Wir haben noch längst nicht alle Möglichkeiten der Story ausgelotet. Und auch bei Command& Conquer 4 wird es eine höchst überraschende Wendung geben.

PC PLAYER: Wird die C&C-Geschichte jemals enden?

SPERRY: Ursprünglich wollten wir nur drei Teile machen, aber jetzt wo ich sehe was wir alles mit Tiberian Sun angestellt haben, können ruhig noch drei weitere Titel folgen. Problemlos. Diese Welt ist so reichhaltig, es wird kein Problem sein, neue Folgen zu programmieren, solange wir coole, innovative Taktiken für die grossartige Story entwickeln können. Der Umstand, dass wir nicht alle zwölf Monate mit einer neuen Folge herauskommen müssen, ist da sehr hilfreich.

PC Player: So, wann können wir denn mit C&C 4 rechnen?

SPERRY: Sagen wir mal, es wird dauern. **(Gary Whitta/tw)**

C&C: SOLE SURVIVOR (1998)
Ein erster, wenngleich misslungener Versuch, aus der Echtzeit-Schiene auszubrechen. Bei diesem reinen Online-Spiel steuerte jeder Spieler eine einzelne Einheit und hoffte, die Gegner zu besiegen.



C&C: RENEGADE (2000)
Command&Conquer macht jetzt in Action. Diese wohlfeile Mischung aus Half-Life, Starsiege Tribes, Rainbow Six und Metal Gear Solid soll sowohl Fans, als auch neue Käuferschichten ansprechen.



C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT (IRGENDWANN)
Westwoods Präsident Brett Sperry verspricht einen »Paradigmenwechsel«; sowohl die Geschichte als möglicherweise auch die Bedienung soll anders werden. Bislang gibt es jedoch nur Spekulationen.



gameplay

VERSAND
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

NUR LADEN - KEIN VERSAND
dynatex
BRÜCKSTRASSE 42-44
IM BRÜCKCENTER
44135 DORTMUND

DER VERSANDSPEZIALIST
AUSGEZEICHNET ALS BESTER VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER ESM-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Theo KranZ VERSAND

0931-354222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Die Sims
DM 89,95

Sudden Strike
DM 79,95

Soldier of Fortune (dt.)
DM 74,95

Starlancer
DM 84,95

Vampire - Masquerade
DM 79,95

F1 2000
DM 89,95

Metal Fatigue
DM 69,95

Rainbow Six Rog. Rog.Sp.: Urban Op.
DM 34,95

Dino Crisis
DM 64,95

Final Fantasy VIII
DM 89,95

Star Trek: Armada
DM 69,95

Imperium Galactica 2
DM 69,95

Battlezone 2
DM 69,95

Evolva
DM 69,95

Heroes of M&M 3: Double Pack
DM 69,95

Daikatana
DM 69,95

Ultima 9: Ascension
DM 89,95

Kaefer Total
DM 59,95

Verkehrsgigant
DM 69,95

Die Rache der Sumpfhhner
DM 29,95

Der **Theo Kranz Versand** feiert **10-jähriges Jubiläum**, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit ★ gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur [EC] und [VISA]) bezahlen; hier **sparen** Sie die Nachnahmegebühr! **Schnell, schneller, Theo Kranz Versand!** Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am selben Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. **Versandkosten**: Post Nachnahme: 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *: gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

Half-Life (dt): Generation Pack
DM 64,95

Euro 2000
DM 89,95

AUSTRIA EXPRESS
Schnellversand zur Osterreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung DM Bankgebühren
Gilt z.Z. 0,5 Porto + 10 zzgl. NN-Geb.



Big Brother

Liebe, Feindschaft, Trauer, Wut, Versöhnung, Zusammenhalt und Geborgenheit. Alles ist möglich in 100 Tagen Big Brother.

DM 29,95



Messiah

DM 64,95





Star Wars: Force Commander

DM 69,95



Planescape Torment

DM 64,95



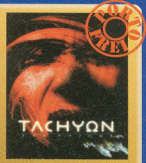
MDK 2

DM 64,95



Need for Speed: Porsche

DM 89,95



Tachyon

DM 89,95



Theocracy

DM 69,95



Dark Project 2

DM 79,95



UEFA Champions-League 1999/2000

DM 79,95

PC CD ROM Sonderangebote

nur solange Vorrat reicht!



Commandos 1+2 Director's Cut	49,95 DM
Game Gallery - Millen. Edition	39,95 DM
Nice2 + Tune Up	34,95 DM
Pro Pinball - Collection	69,95 DM
Bust a Move 2	9,95 DM
Drakan - Order o.t. Flame dt./US	34,95 DM
Gorky 17	29,95 DM
Jagged Alliance 2 - CL	29,95 DM
Outcast	39,95 DM
Populous - Die Schöpfung	9,95 DM
Starcraft: Broodwar Zusatz CD (M)	14,95 DM
Starsiege-Universe, -Tribes	39,95 DM
StarWars EP1: Racer - Classic	39,95 DM
StarWars EP1: Dunkle Bedrohung	39,95 DM
StarWars: Behind the Magic - CL	24,95 DM
StarWars: X-Wing Alliance - CL	39,95 DM
StarWars: X-Wing vs Tie+Balance	39,95 DM
Superbike World Championship	9,95 DM
Tomb Raider 2 D.C. - Prem.Col.	19,95 DM
UEFA Champions League 98/99	9,95 DM
Warzone 2100 - Premier Collect.	29,95 DM

Achtung: Die Sonderangebote in diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie bei "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!



N O X

DM 79,95



Everquest: Ruins of Kunark

DM 69,95



Anstoss 3

DM 89,95



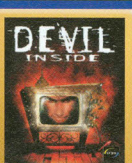
Conflict: Freespace 2

DM 64,95



Soulbringer

DM 69,95



Devil Inside

DM 74,95

PC CD HARD Zubehör



Gamepad Gravis	24,95 DM
Gamepad Gravis Pro (USB)	39,95 DM
Gamepad MS Sidewinder	59,95 DM
Gamepad MS SideWind. Pro (USB)	74,95 DM
Joystick MS SideWinder Standard	49,95 DM
Lenkrad MS SW ForceFeed.Wheel	239,95 DM
Lenkrad MS SW Precision Racing	119,95 DM
MS IntelliMouse explorer (optical)	104,95 DM
Spieleber. C&C Tib.Sun Feuersturm	19,95 DM
Spieleberater Commandos 1+2	24,95 DM
Spieleberater Dark Projekt 2	24,95 DM
Spieleber. Half-Life + Op.Force	19,95 DM
Spieleberater NOX	24,95 DM
Spieleberater Die Sims	19,95 DM
Spieleberater Theme Park World	24,95 DM
Spieleberater Ultima 9	24,95 DM

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC"-BESTELL-HOTLINE:

09135 45 255

Händleranfragen erwünscht! Fax: 0931-571602

0931-354222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
per Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 2,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlags - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

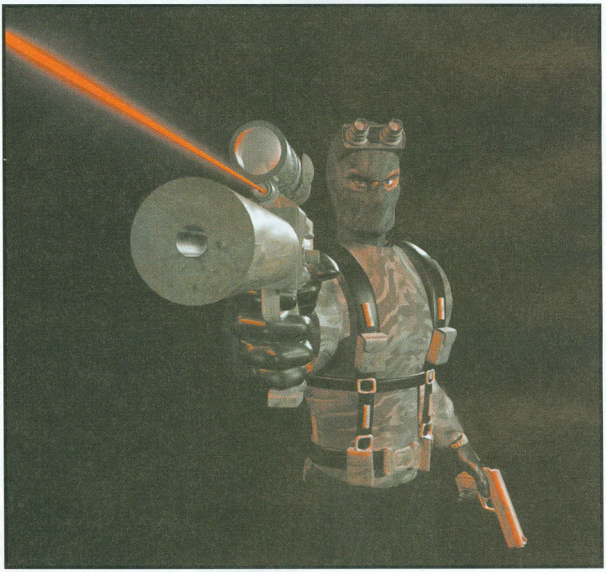
ACTIONSPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

SOLDIER OF FORTUNE

3D-Action-Shooter

■ **Hersteller:** Raven Software/Activision ■ **Testversion:** Deutsche Vollversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 bis 32 (Netzwerk, Internet(WON) ■ **3D-Grafik:** OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, TNT2/GeForce oder G400 ■ **Internet:** www.ravensoft.com

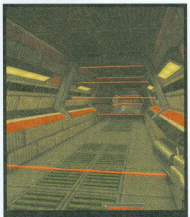
Seit Half-Life gab es für Solo-Spieler keinen wirklich packenden Ego-Shooter mehr, der alle bisherigen Titel in den Schatten stellte. Soldier of Fortune ist ein weiterer Erbschleicher, der mit geschickt eingebauten Story-Elemtenten um die Gunst der Ego-Shooter-Spieler ringt.



FAKTEN

- Elf Waffen
- Fünf Zusatz-Utensilien
- 31 Solo-Level
- 20 Deathmatch-Level
- Fünf Multiplayer-Modi
- Keine 26 Trefferzonen in der deutschen Version
- Begrenzt einstellbare und unendliche Speichermöglichkeiten
- Drei Schwierigkeitsstufen

Die Firma Activision stellte uns zum Test die eingedeutschte Version zur Verfügung. Zwar sind jetzt keine 26 Trefferzonen mehr vorhanden und die Animationen der Gegner sind plötzlich auf ein paar wenige und sich oft wiederholende Abläufe reduziert – doch am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Eine Horde von Terroristen mopste sich vier Atombomben, die Sie entschärfen wollen. Wollen? Ja, genau.



Wenn Super Mario wüsste, was es in Soldier of Fortune manchmal zu tun gibt.

Ein Söldnerleben

Denn Sie sind John Mullins, ein Söldner, der übrigens auch real existiert. Er stand bei der Entwicklung Pate, da er durch zahlreiche Sondereinsätze über genügend Erfahrung im »Leute über den Jordan schicken« verfügt und über die Auswirkungen der Waffen bestens Bescheid weiß. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Das ist nämlich ein Ego-Shooter im klassischen Stil – auch wenn im Vorfeld oft über einen Simulations-Aspekt gejubelt wurde. Zwar gibt es eine

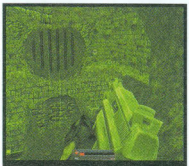


Showdown hoch über Tokyo. Mal schauen, wieviele Raketenladungen der feindliche Hubschrauber aushält, denn mit der Sekundärfunktion verballern Sie mehrere Projektile auf einmal. (alle Bilder GeForce-1024x768)



Hoppla, da hat der tolpatschige Gegner wohl einen Schritt zu weit zurück gemacht – und landet prompt im Elektrozaun.

Geräusch-Anzeige, wie laut Sie gerade vorgehen – doch die stellt sich sehr schnell als überflüssig heraus. Erst im Mehrspieler-Modus macht sich diese Anzeige nützlich – doch dort auch nur in 1on1-Duellen, da bei mehreren Spielern einfach zu viel Panik herrscht, um sich die Zeit für die Geräusch-Anzeige zu nehmen. Die Devise heißt: erst schießen, dann fragen. So hopsen, ballern, kriechen und rennen Sie durch insgesamt 31 Level, wovon drei im friedlichen Hauptquartier stattfinden. Dort gibt es keine Auseinandersetzungen – vielmehr bekommen Sie dort in einem Briefing den Stand der Dinge mitgeteilt und decken sich mit jeder Menge Waffen für den bevorstehenden Auftrag aus. Die spärlich vorhandenen Puzzles bestehen aus Schalter drücken und Ausgang finden. Allzu lange stöbern Sie nach Letzterem aber nie, da die meisten Türen sowieso verschlossen sind. Etwas mehr Freiraum hätte da ganz gut getan.



In düsteren Kanälen steigert sich Ihre Lebenserwartung enorm, wenn Sie das Nachtsichtgerät anwerfen.

Allein auf weiter Flur

Die Geschichte handelt wie bereits erwähnt von einem Haufen Terroristen, die alle miteinander unter einer Decke stecken. So reisen Sie durch die Welt – von New York und Afrika über den Balkan und Sibirien bis hin zum Sudan, den Irak und Japan. Zu guter Letzt steht noch eine deutsche Ritterburg auf dem Dienstplan, wo der finale Showdown





Wenn Sie jemand nach Feuer frägt, so haben Sie in den höheren Levels glücklicherweise immer eines parat.

Der Mehrspieler-Modus

Damit es Ihnen nach dem durchgespielten Solo-Modus nicht langweilig wird, integrierte Raven den Mehrspieler-Modus mit folgenden Varianten:

Standard
Der klassische Deathmatch-Modus.

Kopfgeldjäger
Hier jagt jeder einen bestimmten Spieler. Gegner sind rot und orange markiert. Wenn Sie einen grünen Gegner abschießen gibt's Punkteabzug.

Arsenal
Wenn Sie hier ihren Gegner mit jeder Waffe einmal niederstrecken, haben Sie gewonnen.

CTF
Ein weiterer klassischer Modus, in dem Sie die Flagge des Gegners klauen und die eigene bewachen.

Realistisch
Muss man gespielt haben. Ein Erschöpfungs-Balken füllt sich, wenn Sie zu lange rennen. Danach schleichen Sie müde durch die Gänge und sind ein gefundenes Fressen. Länger lebt, wer langsam geht. Zudem dürfen Sie nur drei Waffen tragen.

Witwenmacher

Leichte Waffen
Ein Messer
Eine 9mm Pistole
Eine durchschlagskräftige 44-er Pistole

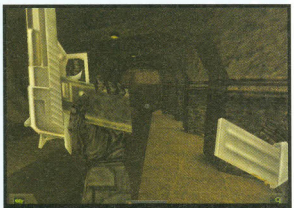
Mittlere Waffen
Die Schrotflinte
Das Scharfschützengewehr
Die MP mit Schalldämpfer

Schwere Waffen
Schweres Maschinengewehr
Die so genannte Metallschleuder
Protziger Raketenwerfer

Zu schwere Waffen
Trantors Flammenwerfer
Buck Rogers Strahlenkanone



Die Architektur der Mehrspieler-Level ist zwar nicht berauschend – immerhin gibt es jede Menge Spielmodi.



Noch nie wurde in einem Spiel das Nachladen der Waffen so schön in Szene gesetzt.



In manchen Level erwartet Sie ein Panik-verursachender Countdown, der Sie vor einer drohenden Explosionen die Beine in die Hand nehmen lässt.



In der deutschen Version sehen Sie bei einem Treffer keine roten Effekte, sondern weisse Pixelblitze.

stattfindet. Auf ihrem Trip erledigen Sie auch einen Obermotz, der Ihnen vor seinem Abgang noch verrät, dass Sie es lediglich mit einem armen Würstchen zu tun haben und der wahre Boss sich ganz woanders aufhält. Das wirkt fast schon komisch. Eine Gratulation an denjenigen, der sich die Story ausgedacht hat. Denn gegen Schluss jedes Levels hat man immer das Gefühl es geschafft zu haben – doch der Super-Bösewicht stellt sich erst viel später.



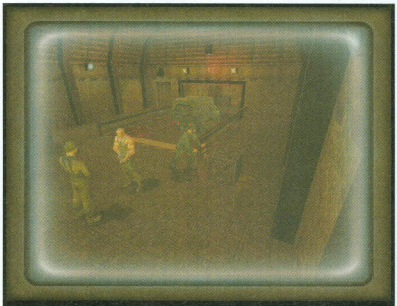
Spannungsgeladen

Die ersten drei Level kennen Sie bereits, wenn Sie die Demoversion angespielt haben. Auf diesem Spaziergang schießen Sie erst mal die Waffen warm und bringen Ihre müden Knochen auf Vordermann. Weiter geht's im Kosovo. Hier sollten Sie die Sache schon etwas vorsichtiger angehen. Als ausgesprochen nützlich stellt sich die Funktion heraus, mit der Sie sich um Ecken beugen. Meist bemerken die Gegner Ihre bösen Absichten erst, wenn es zu spät ist. Das Scharfschützengewehr leistet Ihnen gute Dienste beim Ausknipsen weit entfernter Störenfriede. Etwas später frösteln Sie in Sibirien. Sofort fallen da Details wie der kondensierende Atem und die hinterlassenen Spuren im Schnee auf. Auf Ihrem Weg zur nächsten Atombombe gilt es den Kugeln diverser (nicht verwendbarer) Geschütze auszuweichen. Gelegentlich stehen auch ein paar Panzer herum, die Sie meist viel zu schnell aufs Korn nehmen. Während Sie, bedingt durch die Nebeleffekte in weiter Entfernung nichts entdecken können, ballern die Geschütze und auch die Soldaten munter auf Sie ein. Da war die verwendete Quake2-Engine wohl schon am Limit. Der Schwierigkeitsgrad zieht mit zahlrei-



Sowohl zwischen den Missionen ... ... als auch mitten im Spiel ... ... erklären Ihnen Zwischensequenzen... ... den weiteren Verlauf ... ... der Geschichte.

cheren und besser ausgerüsteten Gegnern im weiteren Verlauf etwas an. Wenig später hopsen Sie über irakische Dächer und weichen Soldaten mit Raketenwerfern aus. Gegen Ende des Szenarios verteidigen Sie ein Flugzeug bis auf den letzten Hautfetzen vor einer halben Armee. Nach erfolgreicher Arbeit stellen Sie jede Menge Geiselnehmer. Hier ist vorsichtiges Vorgehen angesagt: Wenn Sie zu viele Geiseln anhusten, verlieren Sie das Spiel. In einer späteren Mission kämpfen Sie hoch über Tokio gegen Ninjas, weichen Wurfsternen aus und holen nebenbei noch einen Hubschrauber vom Himmel. Zu guter Letzt stapfen Sie durch die verwinkelten Gänge einer Ritterburg und finden sich wenig später in einer hochtechnologischen Umgebung wieder. Insgesamt gesehen gingen die Designer sehr geschickt vor. Anfangs marschieren Sie durch triste U-Bahn-Gänge, doch schon bald erfreuen Sie sich an neuen Grafiken, Spielelementen, Echtzeit-Zwischensequenzen und einer spannenden Musik. Ja, diese Musik hat es in sich. Ohne sie wäre SOF lange nicht so mitreißend. Geraten Sie in einen Hinterhalt oder stehen plötzlich mitten im Kugelhagel, schwenkt die Musikkulisse um und man kommt sich vor wie in einem guten Actionstreifen. **(jr)**



Gelegentlich sieht man auf Überwachungsmonitoren, welche krumme Dinge an anderen Schauplätzen gedreht werden.



Mit dem zommenden Scharfschützengewehr nehmen Sie die Gegner aus einiger Entfernung gezielt aufs Korn.

Tipps und Tricks

Die Beuge-Funktion benutzen, um vorsichtig um die Ecken zu schauen
Auch wenn das Magazin noch halbvoll ist: Nachladen.
Medikits sind nicht nur zur Zierde da.
Handgranaten machen das Leben leichter.
Dauernd in Bewegung bleiben.
Sparsam mit der Munition umgehen.
Die Sekundärfunktion mancher Waffen ist sehr nützlich.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	90
Multiplayer	70
SPIELSPASS	80

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Soldier of Fortune krankt wie sein Quasi-Vorgänger Sin an mäßiger Gegnerintelligenz und zu wenig Möglichkeiten, mit der Umwelt etwas anzustellen. Ein Beispiel: Auf einem fahrenden Zugwaggon stehen Kisten. Um an diesen vorbeizukommen, müssen Sie einen Hubschrauber, der Sie angreift, die Kisten zerschießen lassen. Hier führt Passivität zum Ziel, was eigentlich nicht wünschenswert ist. Und selbst auf höchstem Schwierigkeitsgrad zappeln die Gegner nur blöd herum und haben keine wirkliche Taktik. Inspirationen aus Half-Life sind erkennbar, aber nicht konsequent genug ausgeführt.
Ein dickes Lob aber an Activision, die für die deutsche Version auf die Geschmacklosigkeiten des US-Originals verzichten und zeigen, dass Brutalität nicht das einzige Verkaufsargument sein sollte. Die teils witzigen Ideen wurden ordentlich umgesetzt und reichen sicherlich, um die Wartezeit auf Daikatana zu verkürzen.

PRO & CONTRA

- (+) Witzige Szenario-Ideen
- (+) Hier zu Lande Gewaltverzicht
- (–) Dämliche Gegner
- (–) Wenig Interaktion mit der Umwelt

Standpunkt

JOCHEN RIST

Zuerst die Meckerei: Kommt die KI mit dem Mission Pack? 90 Prozent aller Gegner scheinen auf meiner Seite zu kämpfen, da Sie brav bis vor meine Mündung stürmen. Manche Bösewichte registrieren meine Schüsse gar nicht und andere sind nach einer Ladung Schrot plötzlich wieder putzmunter. Zweiter Minuspunkt: Die Multiplayer-Level. Allzuschnell hat man sich am tristen Aufbau satt gespielt. Doch der Realismus-Modus rettet ein paar Punkte. SOF bereitete mir im Solo-Modus (Standard) bis zum Abspann zwar nur zehn Stunden Spielspaß, doch die hatten es in sich. Was da durch das Zusammenspiel spannungsgeladener Musik und Sounds, dem Level-Design und der Waffeneffekte zu Stande kommt, ist zwar kein Half-Life, aber nahe dran. Wer sich schon immer für kurze Zeit in der Rolle eines Charles-Chuck-James-Rambo-Bond-Norris-Bronson sehen wollte, der muss SOF spielen.

PRO & CONTRA

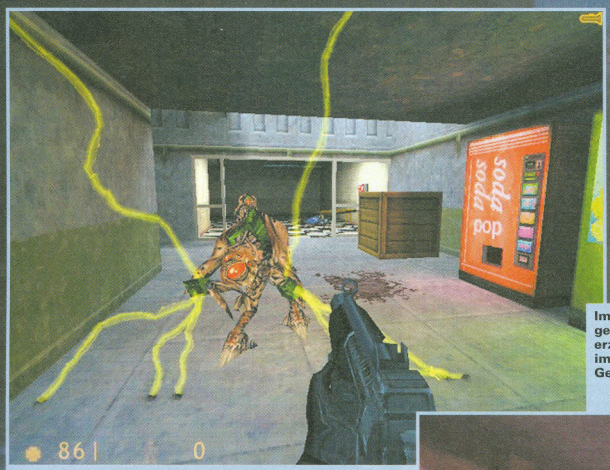
- (+) Gelungener Spannungsaufbau
- (+) Lustige Waffenanimationen
- (–) Wo ist die KI?
- (–) Schnell durchgespielt
- (–) Magerer Multiplayer-Modus

HALF-LIFE

Hersteller: Valve / Havas ■ **Testversion:** v1.0.1.6 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** OpenGL, DirectX ■ **Hardware, Minimum:** Pentium 166MMX, 32MB RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32MB RAM, 3dfx Voodoo 2 oder besser

Taktik-3D-Shooter

Vom Geheimtip zum Spiel des Jahres. Half-Life zeigte Ende 1998 der Spielewelt, wo die Zukunft des Shootergenres liegt. Wir zeigen Ihnen die Weiterentwicklung des Kultspiels und die besten Modifikationendes Jahres 2000.

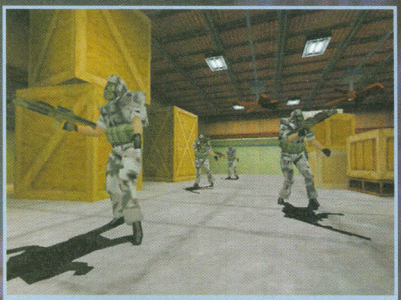


Zeigen Sie doch einmal eine typische Handbewegung... Half-Life-Spieler wissen, dass solche typischen Situationen eine sorgfältig nachgeladene Waffe erfordern. Der Firewalker versteht nämlich keinen Spass.

Immer neue, immer noch gefährlichere Situationen erzeugen Spielspass... oftmals im heimeligen Schein der Getränkeautomaten.



Ende 1998 war sich die Fachpresse rund um den Globus ausnahmsweise einmal einig: das herausragende Spiel des Jahes war Half-Life. Ein echter Überraschungssieger, da keiner der Big Players, der einschlägig bekannten Softwarestudios für die Entwicklung verantwortlich war, sondern Valve, die bis dahin kaum in Erscheinung getreten waren. Was war das Geheimnis dieses Mega-Erfolgs? Neben der ansehnlichen Grafik, die aber inzwischen nicht mehr ganz mit aktuellen Produkten wie id softwares Quake 3 oder Epics Unreal Tournament vergleichbar ist, lag es sicher an der geschickten Kombination von Spielelementen und der bis dahin einzigartig komplexen Story. Äusserlich ein reiner Egoshooter, wurde der Spieler schon im Intro mit einer Identität ausgestattet, die weit über einfaches Weltraumsoldatendasein im Stil von Quake und Konsorten hinausging. Trotz der bekannten Verfahrensweise (Waffenaufsammeln und Magazinleerfeuern) konnte das Spiel erstmals nicht gewonnen werden, wenn man in gewohnter Weise auf alles schoss, was sich bewegte. Im Gegenteil, der Spieler war auf die Hilfe von NPCs wie Wachmänner und Wissenschaftler angewiesen, die ihn beim Kampf mit Aliens und feindseligen Marines unterstützten, ihm Türen öffneten oder wichtige Fingerzeige gaben. Zusammen mit dem für einen Shooter bemerkenswert hohen Rätselanteil ergab das eine atmosphärische Dichte, die sonst nur in komplexen Rollenspielen anzutreffen war. Die Hintergrundgeschichte um den Wissenschaftler Gordon Freeman faszinierte gleichermassen Fans von Akte X oder Stephen King und Computerspieler aller Coleur. Da weniger blitzschnelle Reaktionen sondern taktisches Denken und besonnenes Vorgehen gefragt waren, fühlte sich auch eine wesentlich breitere Spielerschaft als nur die eingeschworene Shooter-Gemeinde angesprochen.



In der Half-Life-Solokampagne bedeutet ein solches Bild den schnellen Tod des Spielers.



So interessant die Gesteinsformationen auch aussehen: die Helikopterwaffen spucken Tod.



Explosionen fügen nicht nur Schaden zu, sondern eröffnen oftmals auch neue Einblicke.



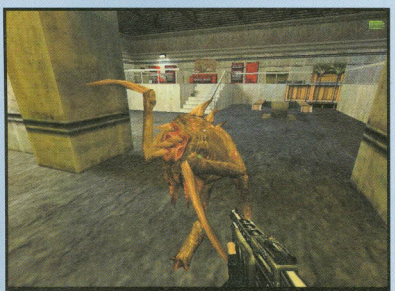
Diese dicken Brummer mit ihren Insektenwaffen gehören zu den härtesten Gegnern.

DER WORLDCRAFT-EDITOR

Ein weiterer Grund für den Langzeiterfolg von Half-Life war sicherlich der hochentwickelte Editor, der bereits in der Verkaufsversion des Spiels enthalten war. Er ermöglichte es einer grossen Anzahl von Fans, eigene Levels für Multiplayermatches und sogar Soloplayermissionen zu erstellen. Schon bald bildeten sich regelrechte Fanwettbewerbe, die zu immer ausgefeilteren Spiellandschaften führten. Die Drehscheibe aller Half-Life-Aktivitäten finden Interessierte im Internet unter www.planethalflife.com. Durch die leichte Zugänglichkeit der Spielengine entstanden bald nicht nur Levels und Models, sondern auch Soloplayer-Episoden und Modifikationen, die in der Regel auf Teamplay ausgelegt waren und zum Teil völlig neue Spielziele einführten. Die Interessantesten davon wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vorstellen.

Opposing Forces

Nicht von Valve, aber trotzdem gut: Das offizielle Add-On zu Valve's Half-Life wurde vom bis dahin relativ unbekannten Entwicklerteam Gearbox geschaffen. Der Spieler tauscht hier die Seiten: Im Originalspiel war er noch als Gordon Freeman, ernsthafter Wissenschaftler und Abenteurer wider Willen, in den Abgründen des Black Mesa Forschungskomplexes unterwegs. Nun wendet sich das Blatt, und die Geschichte wird aus einer neuen, entgegengesetzten Perspektive erzählt. Als Corporal Adrian Shephard soll der Shooterbegeisterte jetzt den flüchtigen Freeman finden und eliminieren. Dabei geht natürlich erwartungsgemäss alles schief, was nur irgendwie schiefgehen kann. Bereits zu Beginn des Einsatzes wird der Transporthubschrauber von Alienflugzeugen abgeschossen. Adrian findet sich nach kurzer Bewusstlosigkeit ohne Waffen und Ausrüstung in den Katakomben der Black Mesa wieder. Bis zum Auffinden eines massiven Schraubenschlüssels heisst es also, die Beine in die Hand zu nehmen, wenn ein gefährliches Fremdwesen um die Ecke biegt. Das Soldatendasein hat allerdings auch seine Vorteile:



Dieser ungewöhnlich gekleidete, tentakelbestückte Herr führt nichts Gutes im Sinn.



Der vielseitig einsetzbare Schraubenschlüssel erspart den Zimmermann und oft auch Munition.



Die Holografie, eine Segen für die Menschheit: hier erhalten Sie wertvolle Tipps.

versprengte Kämpfer können zum Mitkommen bewegt werden. Bis zu vier davon schliessen sich dem eigenen Platoon an. Sodann stehen Ihnen deren breite Pallette an Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Nicht nur durch Waffeneinsatz machen sich die Militärkollegen nützlich. Sanitäter leisten erste Hilfe, und Pioniere schweissen Türen auf, so dass eine weit grössere Bandbreite von Puzzles möglich wird. Auch neue persönliche Eigenschaften hat das Bildschirm-Alter-Ego erhalten: An Seilen hochklettern, schwingen und damit luftiges Vorwärtskommen wie weiland Urwaldkönig Tarzan erhöhen die Beweglichkeit. Natürlich ist das Militär mit besseren Waffen ausgestattet als das wissenschaftliche Personal: Scharfschützenpistolen mit Laserzielpunkt und schwere MGs entstammen dem Arsenal der US-Streitkräfte. Aber auch neue Alienwaffen auf biologischer oder energetischer Basis eröffnen ungeahnte Möglichkeiten - und das nicht nur im Solospiel. Gerade Multiplayerfans profitieren von den erweiterten Features des Add-Ons. Die Story führt auf verschlungenen Wegen an Orten vorbei, die schon aus dem ursprünglichen Half-Life bekannt sind. Atemberaubende Wendungen wie ein unverhoffter Besuch auf dem Alienplaneten, das massierte Auftreten der Black Ops, gelegentliche Besuche des geheimnisvollen "Manns mit dem Aktenkoffer" und noch grössere und ekelhaftere Monster halten die gewohnte Spannung aufrecht.



Mit dem Barnacle (der Alien-Waffe) lassen sich knackige Rätsel lösen.

Taktik-3D-Shooter

Wizard Wars

Eine Modifikation ganz ohne Maschinengewehr und Alientechnologie führt Sie in die „zauberhafte" Welt der Magie. Ähnlich wie zum Beispiel in Heretic II bestehen die Kampfmittel nur aus einem Zauberstab und einer Reihe von mehr oder minder wirksamen Beschwörungen. In insgesamt sechs Magierklassen, aufgeteilt in die Farben Weiss, Grün, Blau, Rot, Gelb und Schwarz, stehen Zauberformeln und Magiewaffen wie magische Geschosse, tödliche Lichtblitze, Steinregen oder fliegende Schädel zur Verfügung. Im klassischen Deathmatch (nur mit anderen Mitteln) und in "Capture the Grail", einer Capture-The-Flag Variante, können sich Magier in der schwarze Kunst messen. Natürlich gibt es Gegenzauber zu den feindlichen Attacken sowie Heilung im Falle von Verletzungen, während das Aufladen der verbrauchten magischen Energie in der eigenen Basis geschieht. Das hätten sich die MG-verliebten Deathmatchfans nicht träumen lassen. Dagegen werden Freunde von Fantasy-Shootern aufjubeln.



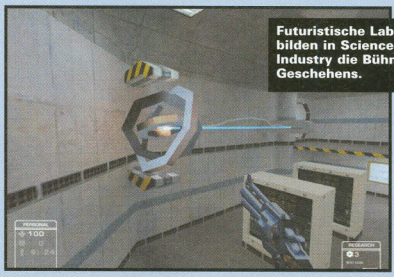
Spinnenbein, Krötenschleim, der Gegner soll gewesen sein – Zauberei und sinistre Tricks lassen sich mit der Half-Life-Engine ebensogut darstellen wie Explosionen und Alienwaffen.



Der heilige Gral ersetzt in Wizard Wars die zu raubende Flagge...

Science and Industry

Eine weitere Idee führt weg vom klassischen Deathmatchgedanken. In Science and Industry bemannen zwei Spielerteams die Security-Abteilungen futuristischer HiTech-Konzerne. Wissenschaftler forschen dort emsig an neuen Waffensystemen. Die Aufgabe der Spieler ist es, die eigenen Wissenschaftler zu beschützen und ihnen ungestörtes Arbeiten zu ermöglichen. Dann werfen die Labors Gewinn und technische Fortschritte ab, die einerseits das Punktekonto des Teams füllen, andererseits in Form verbesserter Waffen zur Verfügung stehen. Um den Fortschritt zu beschleunigen und den Gegner möglichst zügig hinter sich zu lassen, versucht jede Seite, die Wissenschaftler der anderen zu entführen. Die Interaktion mit NPCs spielt dabei eine grosse Rolle, die Forscher geben Auskunft über ihre Wünsche und äussern sogar Kritik am Vorgehen der Security. Die Effizienz der Laborarbeit wird durch scheinbar nebensächliche Dinge gestört: eingeschmuggelte Radios, die durch laute Musik die Konzentration der Geistesarbeiter stören, oder Berichte über getötete Kollegen bei der Konkurrenz. Wird bei den Gefechten einer der Kämpfer getötet, muss er erst in einem kostspieligen Klon-Prozess wieder zum Leben erweckt werden, Abschüsse dagegen bringen keine Punkte. Anders als in einem herkömmlichen Team-Deathmatch ist die Waffe hier wirklich nur Mittel und nicht Selbstzweck.



Futuristische Labors bilden in Science & Industry die Bühne des Geschehens.

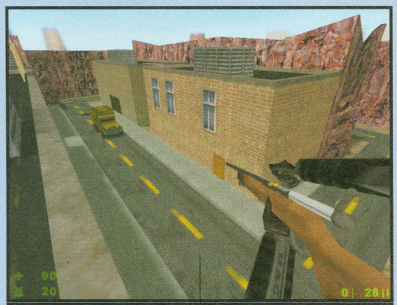


Schon der Eröffnungsbildschirm zeigt die Richtung: Die Betonung liegt keineswegs auf Kampf und Militär.

Trinity Command

Wer bisher die vielfältigen Spielmodi bei Unreal Tournament schätzte und sie entsprechend bei Half-Life vermisste, erlebt bei den Mods des Valve-Spiels immer neue, durchwegs angenehme Überraschungen. Trinity Command basiert auf einer fiktionalen Situation. Das Dörfchen Trinity im Wüstenstaat Colorado soll laut Backgroundstory von Militärs ausgelöscht werden. Warum, das spielt hier keine Rolle, da man den US-Militärs ja alles mögliche zutrauen kann. Das sehen die Bewohner natürlich gar nicht gerne - beste Voraussetzung für ein gelungenes Teamplay. Erfreulicherweise liessen es die Entwickler nicht damit bewenden. Sie fügten einen Spielmodus ein, der an "Domination" aus Unreal Tournament erinnert: mit Hilfe einer Flagge werden Gebiete markiert, deren temporärer Besitz die zum Gewinn nötigen Punkte ergibt. Der entsprechende Modus im originalen Half-Life war zwar vorhanden, demgegenüber aber weniger spannend. Es sind also nicht die Frags, die den Sieg bedeuten, sondern die Kontrolle über den Raum, was die Vorgehensweise entscjedend beeinflusst. Darüberhinaus wird das Spiel durch neue Charakterklassen angereichert. Das Militär führt einen Sanitäter, einen Scharfschützen, Kommandosoldaten mit schwerer MG, und einen granatenlegenden Spec-Op ins Feld. Die "Überlebenden" (die Dorfbewohner) verfügen über den sehr heilungsfreudigen Arzt, einen Jäger mit Scharfschützengewehr, einen Polizisten und den Wissenschaftler mit einer schlagkräftigen Elektrowaffe. Bewaffnung, Munition, Panzerung und demzufolge Bewegungsgeschwindigkeit sind je nach Klasse verschieden. Ein besonderer Gag ist das "Invis-O-tron", das einen Spieler für begrenzte Zeit unsichtbar macht, auch wenn das abhängig von der Energiemenge seines Anzugs ist.

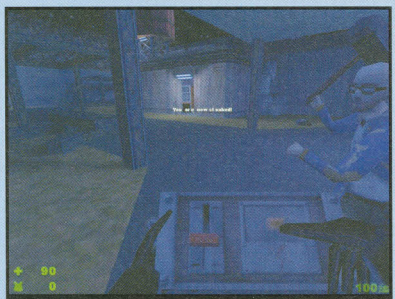




Die Lieblingstätigkeit des modernen Actionspielers kann hier ausgeübt werden: das Snipern



Flaggen wie diese zeigen in Trinity Command eroberte Punkte an – hier war die U. S. Army am Werk.



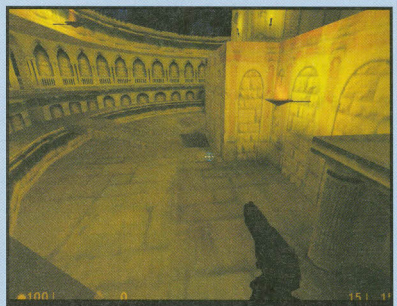
Mit dieser unglaublichen Erfindung können Menschen für begrenzte Zeit unsichtbar gemacht werden.



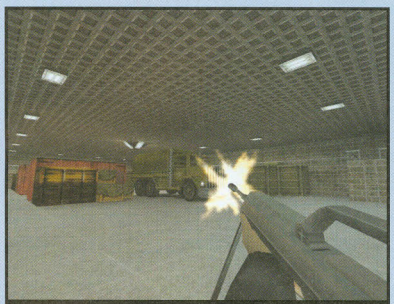
Natürlich ist die letzte Konsequenz auch hier eine gutgezielte Granate

Gangsta Wars

In die Welt des Verbrechens führt Sie diese Half-Life-Modifikation. In Gangsta Wars finden Sie sich, ähnlich wie im - allerdings unnötig brutalen - Kingpin, in der Rolle eines lupenreinen Gangsters wieder. Die Szenen, in denen die Feuergefechte ausgetragen werden, könnten aus einem beliebigen Film der schwarzen Serie stammen. Hafenanlagen und verlassene Strassen bilden einen stimmigen Hintergrund. Herren in dunklen Anzügen und Sonnenbrillen hantieren mit einer Vielzahl von Waffen darunter Messer, Pistolen und Schrotflinten bis zu unterschiedlichen Maschinengewehren und Scharfschützenkarabinern. Neu gegenüber dem Vorbild ist ein Erfahrungs- und Finanzsystem, das leicht an ein Rollenspiel erinnert. Durch Abschüsse, Verkäufe und glückliche Funde kommt der Spieler zu Geld, das er in neue Waffen investieren kann. In Kämpfen gewonnene Erfahrung kommt ihm beim Hantieren schwerer Waffen zugute. Sowohl im klassischen Deathmatch als auch im Teamplay führt Gangsta Wars einmal mehr vor, dass Verbrechen sich auszahlt.



Na, wenn das keine grossartige Opernkulisse ist...



Die Interieurs erinnern einmal mehr an die typischen Half-Life-Levels mit ihren Kistenstapeln und LKWs.



In Fist Full of Steel lohnt sich das Sammeln von Erfahrung doppelt. Bessere Waffen sind der Lohn.



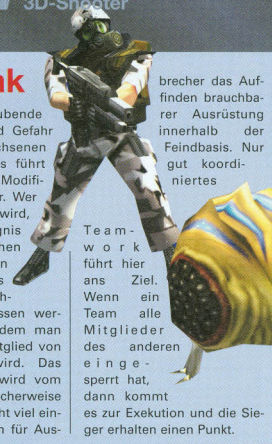
Diese Herren machen Ihnen ein Angebot, das Sie nicht abschlagen können.

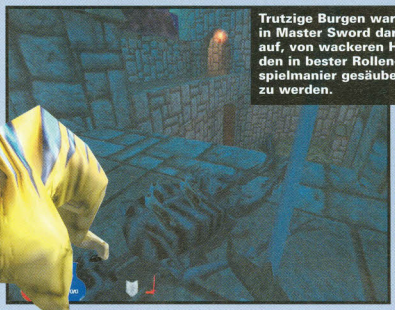
Fist Full of Steel

Eine weitere typische Multiplayer-Modifikation ist Fist Full of Steel. Zahlreiche neue Level und spezielle Waffen stellen dem Teamplayer reizvolle Umgebungen und taugliche Werkzeuge für abermaliges frohes Schaffen zur Verfügung. Damit es nicht beim stupiden Abschusszählen bleibt, wurde ein interessanter Punktemodus entwickelt. Abhängig vom Erfolg auf dem Feld der Ehre erreichen die Mitspieler bestimmte Punktelevel, die ihnen den Zugang zu höheren Waffenkategorien ermöglichen. Dieser neuartige Kniff bildet einen weiteren Anreiz für längerfristiges konzentriertes Wirken am Bildschirm. So hat der Einsteiger die wenig appetitliche Wahl zwischen einem popeligen Nahkampfmesser und einem dürftigen Arsenal aus zwei verschiedenen Pistolen. Nicht vor dem nächsthöheren Niveau kommen dann stattlichere Gewehre dazu. Von netten Kleinigkeiten wie Sprengstoff und Maschinengewehre, die in den höchsten Punktelevels erwarten, kann der Spieler anfangs nur träumen.

Jailbreak

Die atemberaubende Spannung und Gefahr eines ausgewachsenen Gefängnisausbruchs führt Ihnen die Half-Life Modifikation Jailbreak vor. Wer hier abgeschossen wird, landet im Gefängnis des gegnerischen Teams. Dieses kann entweder durch das Bilden einer menschlichen Leiter verlassen werden, oder aber, indem man von einem Teammitglied von Aussen befreit wird. Das Gefängnis jedoch wird vom anderen Team üblicherweise scharf bewacht. Nicht viel einfacher gestaltet sich für Ausbrecher das Auffinden brauchbarer Ausrüstung innerhalb der Feindbasis. Nur gut koordiniertes Teamwork führt hier ans Ziel. Wenn ein Team alle Mitglieder des anderen eingesperrt hat, dann kommt es zur Exekution und die Sieger erhalten einen Punkt.

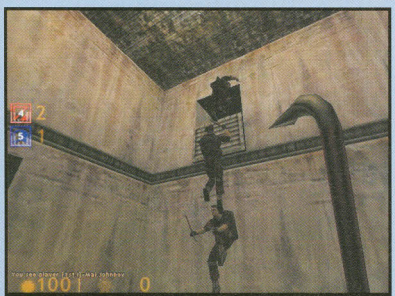




Trutzige Burgen warten in Master Sword darauf, von wackeren Helden in bester Rollenspielmanier gesäubert zu werden.

Master Sword

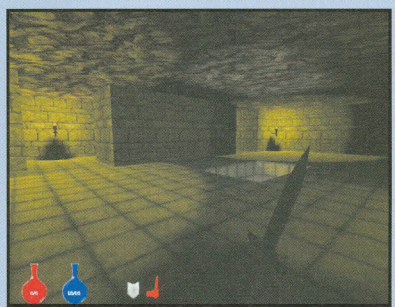
Auch Fans des Rollenspielgenres profitieren in der letzten Zeit zunehmend von den Möglichkeiten der Shooter-Engines. Da will die Half-Life-Gemeinde nicht nachstehen. Die diffizileren Spielelemente des RPG, gepaart mit der Ego-Perspektive und der grafischen Qualität der Actiongames - das sollte zu aufregenden neuen Spielerlebnissen und Herausforderungen führen. Ein internationales Team hat sich nun zum Ziel gesetzt, mit Hilfe der modifikationsfreundlichen Half-Life-Engine eine Total Conversion für Rollenspielfreunde zu erstellen. Als Mensch, Elf oder Zwerg dürfen Sie darin Dungeons, Dörfer und andere Locations erforschen und müssen dabei auf Ihren Mana- und Lebensvorrat achten. Ganz ähnlich wie im beliebten Everquest wird dabei gegen eine bunte Palette an menschlichen und nichtmenschlichen Gegnern gekämpft. Auch das Ausplündern von getöteten Gegnern ist im Spiel enthalten, nicht gebrauchte Waffen und Items können natürlich an Händler verkauft werden. Mit diesen wiederum darf heftig gefeilscht werden, um zu günstigen Kursen an besondere Gegenstände zu kommen. Magie und Aktionen werden dabei über ein erweitertes Befehlsmenü gesteuert.



Geschicktes Teamwork ermöglichte diesen akrobatischen Ausbruchversuch.



Rauhe Sitten: Die Wachen wissen Ausbruchsversuche per Raketenwerfer effizient zu verhindern.



Unheimlich ausgeleuchtete Dungeons sorgen fürs richtige Rollenspielgefühl.

HANDWAFFEN



Die Glock ist Ihre Standardpistole.



Die MG mit Granatwerfer löst alle Probleme.



Armbrüste eignen sich gut für Scharfschützen.



Minenfallen würzen jedes Deathmatch.



Bei kleineren Gegnern taugt das Brecheisen.



Experimentelle Laserstrahlen: Gefahr!



Immer vorsichtig mit dem Raketenwerfer!



Wirkungsvolle Bomben zündet man per Funk.



Energie! Mit diesem Gerät wird alles einfacher.



Die Snarks stiften endlose Verwirrung.



Handgranaten putzen fast alles weg.



Diese Alienwaffe lädt sich von selbst auf.



Dieser Revolver macht richtig grosse Löcher.



Die Pumpgun zerlegt alles.

GEGNER



Wo der Grunt hinhaut, wächst kein Gras mehr.



Der Firewalker: nicht schlau, aber gefährlich. Seine Blitzwaffe lädt sehr langsam nach.



Barnacles können in aller Regel leicht umgangen werden. Zwei Schüsse machen ihnen den Garaus



Die fliegenden Teufel tauchen gegen Ende auf.



Handfeuerwaffen können diesem Herrn nichts anhaben.



Snarks sind ausgesprochen ekelhafte Gegner. Man hält seine MG besser geladen bereit.



Mit ihren Ultraschalleruptionen können diese Alienhunde beträchtliche Verletzungen hervorrufen



Die Zombies, in der Regel von Headcrabs befallene Wissenschaftler, sind nur am Spielanfang gefährlich



Die Riesenspinne bewacht den Eingang zum Hauptquartier des Endgegners. Der Bauchsack ist ihre empfindliche Stelle.



Die Headcrabs können leicht mit dem Brecheisen erledigt werden. Geduckt ist die eigene Trefferqote höher.



Mutierte Riesenfische bevölkern die überfluteten Gänge des Black Mesa Forschungszentrums.



Nur keine Angst: Auch dieser bizarre Gegner lässt sich bezwingen.



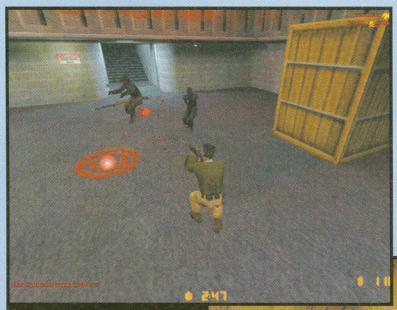
Das Tentakelmonster im Raketenschacht hat zwar keine Augen, hört aber verdammt gut. Das Zünden der Triebwerke macht aus ihm ein nettes Barbeque.

Counter-strike

Taktik-3D-Shooter

Der zur Zeit beliebteste Shooter im Internet ist weder id Softwares Quake 3 noch Unreal Tournament aus der Programmiererküche von Epic Games, sondern eine unabhängig entwickelte Modifikation zum angeblich grafisch veralteten Half-Life. Counterstrike kann sich tatsächlich nicht mit den opulenten Explosionswolken der vorgenannten Top-Spiele messen. Schliesslich verwendet es die 1998 veröffentlichte Engine von Valves SciFi-Shooter. Mehr noch, dieser basiert seinerseits auf dem mittlerweile fünfjährigen Grafikmotor des legendären ersten Quake wurde aber in jahrelanger Arbeit auf ein beachtliches Niveau gebracht. Die zweifellos schlechtere Grafik scheint also die Spielermassen nicht abzuschrecken. Was ist dann das Geheimnis dieser Eigenentwicklung einiger fanatischer und arbeitsamer Shooterfans?

Sieht man sich in Newsgroups und auf Websites von Fans um, oder macht man selbst die Erfahrung einiger Counterstrike-Matches, dann erhält man relativ schnell eine schlüssige Antwort auf diese Frage. Anders als in typischen Deathmatch-, Capture-the-Flag- oder Team-Fortress-Varianten erfreut sich der Spieler am Nervenkitzel eines auffallend harten und realistischen Spiels. Der Realismus bezieht sich dabei erfreulicherweise nicht auf unnötige Brutalität. Statt dessen gibt es eine kompromisslose Vorgabe: wer einmal abgeschossen wurde, bleibt bis zum Ende der – in aller Regel kurzen – Partie tot und darf den Rest des Gefechts nur noch als reiner Zuschauer mitverfolgen. Kein endloses Respawnen, keine rücksichtsloseJagd nach Abschüssen um jeden Preis. Im Gegenteil erfordert Counterstrike viel vorsichtigeres und teamorientierteres Spiel als in herkömmlichen Shootern. Auf futuristische Waffen und Ausrüstungsgegenstände , unverzichtbares Merkmale fast jedes modernen 3D-Shooters, wurde dabei ebenfalls ver-



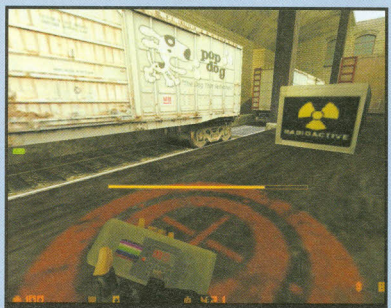


Nur im Zusammenwirken des Teams liegt die Erfolgsgarantie bei Counter Strike



Ein typisches Level ist der von Terroristen entführte Jumbo Jet. Entführer ausschalten und Geiseln befreien heisst die Devise

Terror und Antiterror. Wir fühlen uns an die Achtuhrnachrichten erinnert



Besonders knifflig: Zum langwierigen Legen und Entschärfen von Bomben muss man die Waffe weglegen.



Gelungene Sprengstoffattentate verwöhnen den Spieler mit herrlichen Feuerbällen.

zichtet. Das Waffenarsenal in Counterstrike entspricht vielmehr dem, was man heutzutage in nichtmilitärischen bewaffneten Konflikten erwarten würde: Messer, Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen und Schrotflinten. Genauso orientieren sich die Spielziele an realistischen Vorgaben, wie man sie auch in den Fernseh-Abendnachrichten erleben könnte: Terroristen haben Geiseln entführt, versuchen Sprengstoffanschläge und Attentate zu verüben und was solche Leute eben sonst gerne so unternehmen. Gleichzeitig versucht der unerbittliche Arm des Gesetzes mit speziellen Antiterror-Einheiten, den bösen Buben ein Strich durch die Rechnung zu machen.

Zu Beginn jedes Spiels entscheidet sich jeder Spieler in dieser reinen Multiplayer-Modifikation für eines der beiden zur Verfügung stehenden Lager: Terroristen oder Counter-Terroristen (die Guten). Diese Entscheidung bestimmt dann auch Ihre Ausgangslage am Anfang des Spiels. Dabei gibt es insgesamt vier verschiedene Konstellationen:

- Die Terroristen haben sich mit einigen Geiseln in einem Gebäude verschanzt, und die Counter-Terroristen müssen letztere rechtzeitig befreien.
- Die Counter-Terroristen bewachen eine gefährdete Installation, und die Terroristen müssen diese in die Luft sprengen.
- Die Counter-Terroristen müssen einen wehrlosen V.I.P. durch terroristenverseuchtes Gebiet an einen sicheren Ort eskortieren.
- Die Terroristen müssen versuchen, vor dem Zugriff der Counter-Terroristen an bestimmte Fluchtpunkte zu entkommen, wobei mindestens die Hälfte der Bösewichte die Flucht überleben muss.

Einen Sieg erreicht die jeweils aktive Partei, indem sie die gestellte Aufgabe erfüllt, das passive Team hingegen, indem es dies bis zum Ablauf eines Zeitlimits verhindern kann. Jedes Team kann das Gefecht natürlich auch vorzeitig für sich entscheiden, indem es statt dessen alle Gegner eliminiert.

Die Wahl der Waffen ist dabei nicht nur von der gewählten Konfliktpartei abhängig, sondern auch vom persönlichen Budget. Schliesslich will die ganze Ausrüstung zu Beginn jeder neuen Runde eingekauft oder komplettiert werden. Bei anfangs niedrigem Kontostand sind schwere MGs, Snipergewehre und schnellfeuernde Maschinenpistolen einfach nicht drin. Das für eine gehobene Bewaffnung nötige Kleingeld erhält der Spieler einerseits durch Erfolge seiner Partei, anderseits in Form von persönlichen Bonusprämien. Diese erhalten Sie durch die Rettung einzelner Geiseln, per gelungenes Anbringen oder Entschärfen von Sprengsätzen oder aber mittels einfacher Abschüsse von Gegnern.

Während Teamkameraden sich nur bei aktiviertem Friendly Fire auch von ihresgleichen in Acht nehmen müssen, sind die wehrlosen Geiseln gegenüber jeglichem Beschuss äusserst empfindlich. In Counterstrike gibt's für versehentlich erschossene Geiseln oder Teammitglieder deftige Abzüge, die eine Kevlarweste, Heckler&Koch-MG oder Scharfschützenwaffe in weite Ferne rücken lassen.

Während ähnliche Spiel-Innovation auch bei anderen Mods zu finden sind, zeichnet sich Counterstrike neben dem extrem kurzweiligen, höchst ausgewogenen und genial spannenden Spielprinzip vor allem durch seine hohe Multiplayerfreundlichkeit aus. Das Spiel befindet sich im permanenten Betatest und wird ständig verfeinert. Zudem werden Spielerwünsche in den häufigen Updates berücksichtigt und die Internetgemeinde zur aktiven Mitarbeit am Endprodukt eingeladen. Für Shooter-Action- und Onlinefans ist Counterstrike daher zur Zeit erste Wahl.

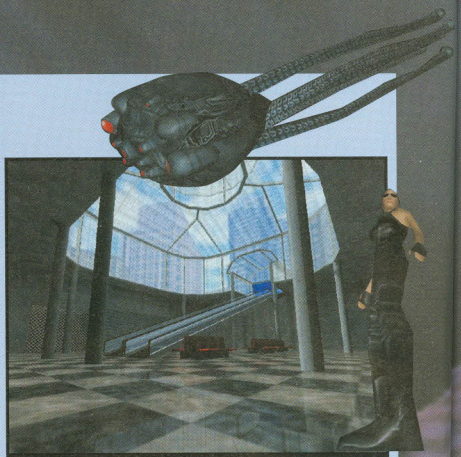
Übrigens will Valve dereinst die finale Version des Mods in einem Update als offiziellen Bestandteil Half-Lifes adeln.

Das Meer hat keinen Abfluß – der Dreck bleibt drin!

Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace.
Rufen Sie an. Infos unter
040/30618-0
GREENPEACE
22745 Hamburg



Das Büro: hier nimmt bekanntlich alles seinen Anfang.



Diese Bauwerke sind fast zu schade zum stupiden Darin-Herumballern. Denn dies soll dereinst im fertigen Produkt nicht nur Gegner sondern auch die Wände des Levels demolieren.

Das Model von Protagonist Neo ist schon weit gediehen...



The Matrix

Fans des SciFi-Kultfilms rund um den Hacker Neo, der als Erlöserfigur die Erde aus dem Würgegriff der Illusion erretten soll, haben sich die Half-Life-Engine vorgenommen. Mit den bekannten Mitteln arbeitet ein mehrheitlich französisches Team daran, sowohl eine Soloplayerepisode als auch Multiplayerlevels zum Thema Matrix noch im Mai dieses Jahres fertigzustellen. Die Models sind dabei eng an die Filmvorlage angelehnt und gleichen ihren Vorbildern beinahe aufs Haar. Spezielle Waffen und Kräfte sollen - analog zum Film - bisher unerreichten Spielspass garantieren. Die akrobatische Kampfszenen des Films sollen damit authentisch nachspielbar werden. Nicht nur die Levels erreichen dabei ungeahnte Detailtreue (in der Eingangshalle fliegen wie im Film die Kacheln von der Wand), sondern auch die mit aufwendigen Animationen versehenen Figuren.





Trinity, die weibliche Hauptfigur, soll besonders detailreich animiert werden. Spezielle Moves und Sprünge treiben die Half-Life-Engine zum Äussersten

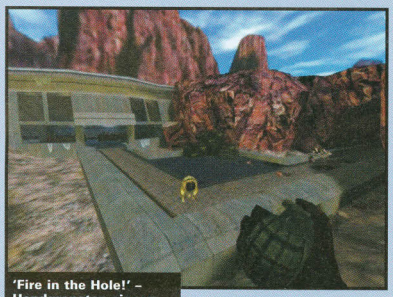
In den vertrauten Umgebungen können Sie an der Rettung der Welt mitwirken

Runaway Train

Eine amüsante Modifikation stellt Runaway Train dar. Die aus dem Solospiel bekannten Schienenfahrzeuge dienen hier als Austragungsort. Je länger der Spieler auf einem solchen Einschienenzug ausharrt – und dabei am Leben bleibt – desto mehr Zeit-Punkte kassiert er. Das wollen natürlich seine Kontrahenten verhindern, so dass es zu unterhaltsamen Feuergefechten in fahrenden Zügen kommt. Zusätzliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände wie Wurfhaken, Zugstopperkanone oder Drahtminen bereichern das Gameplay.



Das Leben in vollen Zügen geniessen - schliesslich kann es jäh enden

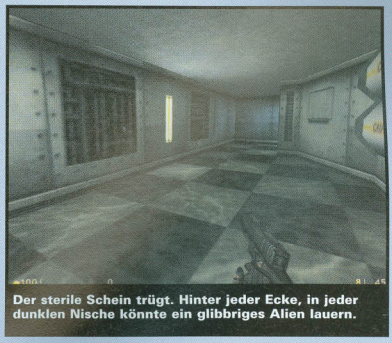


'Fire in the Hole!' – Handgranaten eignen sich natürlich auch in ETC hervorragend, um enge Räume und kleine Gebäude zu säubern.



ETC

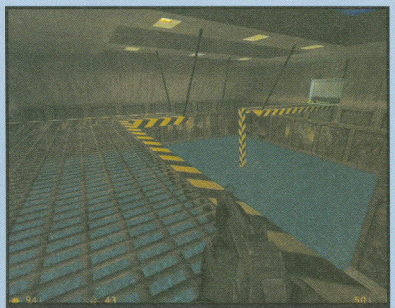
In eine grösstenteils unterirdische Welt im bekannten technischen Stil entführt uns ETC, eine Solo-Player Episode von sowohl technisch als auch spielerisch beachtlicher Qualität. Exzellente Texturen und geschickte Verwendung der Lichtquellen machen die Modifikation schon zu einem optischen Genuss. Dazu kommt der detailreiche Aufbau der Story - ständig gilt es, Schalter zu betätigen, Räder zu drehen oder hilfreiche Sicherheitsleute zu finden, die dem Spieler dann weitere Türen öffnen. Dabei ist ständig höchste Vorsicht am Platz, denn der Übereilte findet sich oftmals in einer bitteren Situation wieder: in der Zwickmühle zwischen gleichzeitigen Angreifern aus verschiedenen Seiten. Das geschickte Einsetzen der Gegner durch die Designer von ETC erzeugt ein ständig forderndes und abwechslungsreiches Spiel. Fans des Originals werden sich hier schnell zurecht finden. Ob der permanenten Hochspannung, die ETC beim Spieler zu erzeugen vermag, ist der Verzicht auf Half-Lifes beliebte Energiewaffen schnell vergessen.



Der sterile Schein trügt. Hinter jeder Ecke, in jeder dunklen Nische könnte ein glibbriges Alien lauern.

Long Night

Ein weiteres empfehlenswertes Solo-Player-Levelpack ist Long Night vom italienischen Half-Life-Experten Germano Guerrini. In vier Teilen, mit eigenen Titeln wie im Originalspiel, arbeitet sich der Spieler durch ausgeklügelte Level, gespickt mit überraschend auftauchenden Feinden. Auch hier ist es extrem wichtig, überlegt vorzugehen und das Areal sorgfältig nach versteckter Ausrüstung abzusuchen, andernfalls ist es wegen des hohen Schwierigkeitsgrads kaum möglich, das Spielziel zu erreichen. Trotz der herausragenden Ausführung in Grafik und Detailfreude bleibt ein kleiner Wermutstropfen: die nahezu völlig fehlende Hintergrundstory. Der Spieler wird sich in den wenigen ruhigen Momenten unter Umständen fragen, wer er ist und wozu er das alles eigentlich tut. Aber ruhige Momente wird es in Long Night glücklicherweise kaum geben.



Das Interieur wirkt vertraut, aber die Herausforderung ist neu.



Eine nächtliche Militärbasis will erkundet sein.



Aber auch dieses Hindernis wird geknackt.

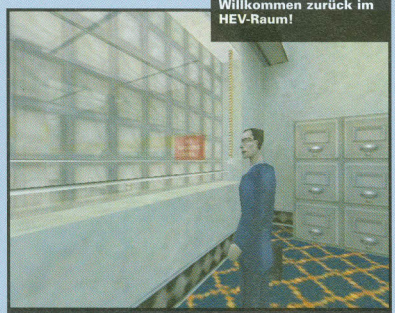
Redemption

Dieses Level-Pack verfügt über eine ausgefeilte Hintergrundstory, die auf derjenigen von Half-Life logisch aufbaut. Schon im Intro erfährt der verblüffte Spieler, dass eine neue interstellare Rasse, die Zan, den uns bekannten Teil dieser Galaxis bedroht. Die Gefahr, die von den Eindringlingen ausgeht, erscheint so gross, dass selbst unsere vormaligen Erzfeinde, die Xen, sich mit den Menschen verbünden. Es scheint, als ob Gordon Freeman ganze Arbeit geleistet hätte. Der Spieler wird von einem Abteilungsleiter eingewiesen und absolviert anschliessend die militärische Prozedur von Ausrüstung in Bewaffnung, begleitet von einem erstmals bärtigen Wachmann. Auffällig ist hier, wie geschickt die Entwickler Maverick Productions mit Sprache umgehen: anders als in anderen Add-Ons und Modifikationen erscheinen Sprecher ausserordentlich natürlich. Der Teleporter schleudert den Protagonisten mitten in die Gefahr. Neue und alte Feinde stürmen auf ihn ein, manche Situationen ändern sich so plötzlich, dass selbst ein hartgesottener Shooterspezialist einen Schreckensschrei oft nur mit Mühe unterdrücken kann. Um die Welt zu retten, muss er nämlich mehrere Xen-Artefakte in seinen Besitz und damit unter die Kontrolle durch die Verbündeten bringen, andernfalls würden die Zan sie als schreckliche Waffen in einem interstellaren Krieg benutzen.

Mit einer derart detaillierten Hintergrundstory und gespickt mit Überraschungen und bizarren Einfällen lohnt sich die Installation (siehe Cover CD und CD-Inhalt).



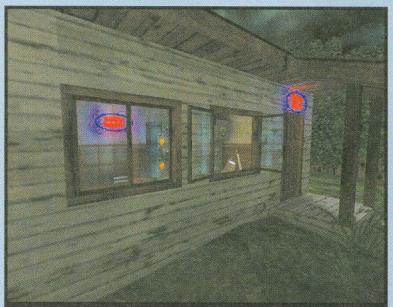
Willkommen zurück im HEV-Raum!



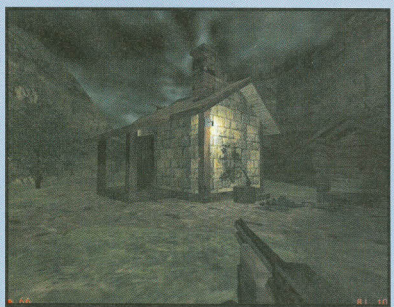
Ob dieser alte Bekannte wohl diesmal etwas Gutes im Schilde führt?

They Hunger!

Die unter Fans am höchsten gehandelte und geschätzte Single-Player Episode für Half-Life ist They Hunger vom Autor der ebenfalls beliebten USS Darkstar, Neil Handke. In einer gegenüber dem Original stark veränderten Welt versetzt die Geschichte den Spieler in die Haut eines Schriftstellers, der in einem amerikanischen Dörfchen lebt. Die Siedlung liegt irgendwo in den alten Wäldern des Kontinents und eröffnet schon bald ein düsteres Geheimnis - H.P.Lovecraft lässt grüssen. Tatsächlich zaubert die flexible Half-Life-Engine eine waschechte Horrorstory auf den heimischen Bildschirm. Unerklärliche atmosphärische Phänomene halten zunächst die Meteorologen in Atem, dann stossen sie das bis dahin friedlich daliegende Dorf in einen Abgrund des Grauens, und fremdartige Kreaturen verwandeln die Bewohner in bösartige Zombies. Vier verschiedenen Gattungen bis hin zum Polizei-Zombie stürmen in Wellen auf



Das einladende Türschild könnte täuschen. Vielleicht waren die Untoten schon vor uns hier...



Wie einst in Tanz der Teufel: Das abgelegene Haus im Wald ist ein beliebter Tummelplatz für Zombies.

den Spieler ein, dem manchmal angesichts der Überzahl der Monster nur noch die Flucht bleibt. Das übliche, aus dem Originalspiel bekannte Bestiarium wurde also durch neue Monstermodelle ersetzt, auch die Bewohner basieren zwar auf den typischen Wissenschaftlern, tragen aber Hinterwäldlerkleidung. Der immer freundliche Wachmann Barney wich dem schiesswütigen Dorfpolizisten. Ein ganzes Arsenal an neuentworfenen Waffen steht dem einsamen Helden zur Verfügung. Die Pistole kann mit Schalldämpfer abgefeuert werden, das Scharfschützengewehr hat einen optionalen Nachtsichtmodus, Maschinengewehr und Pumpgun verfügen über einen Granatenabschuss in der zweiten Waffenfunktion. They Hunger kommt mit ganzen 6,5MB an neuen Sounds in exzellenter Qualität, Waffengeräusche genauso wie das Grunzen und Stöhnen der Zombies.

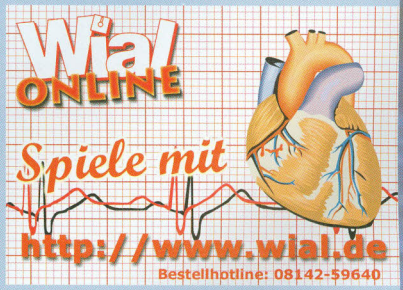
Die actionreiche Handlung erlaubt trotzdem immer wieder das Erforschen der Gegend. Emsige Sucher werden dabei häufig durch Secret-Areas belohnt – sprich Geheimverstecke von Waffen Munition und Ausrüstung. Wer die dichte, bedrohlich ausgeleuchtete Horroratmosphäre nicht scheut, sollte sich die Episode unbedingt installieren (siehe Cover CD), sie steht dem offiziellen Add-On Opposing Forces in Sachen Komplexität und Spieldauer nur wenig nach.

The Xeno Project 2

Vom bekannten Quake2 und Half-Life-Leveldesigner Loki wurde eine Fortsetzung zum Xeno Project geschaffen, das den Spieler am Ende in einer ausweglosen Situation zurücklässt: gefangen in einem Alienraumschiff. Im zweiten Teil des Level-Packs kann der Protagonist sich und anschliessend das Raumschiff von seinen Bewachern befreien. Die automatische Steuerung bringt ihn nichts desto trotz auf den Planeten Xen, wo er sich durch fremdartige Szenerien mit teilweise beachtlichem Schwierigkeitsgrad schlagen muss. Durch Dialoge, Cutscenes und scripted Scenes (vorgefertigte Abläufe innerhalb des Spiels) wird die Story geschickt vorangebracht, aber wie immer bleibt es dem Spieler überlassen, sich mit dem bekannten Waffenarsenal einen Weg zur Rettung freizukämpfen. Technisch brilliant und erzählerisch geschickt führt Designer Loki den Half-Life-Fan durch fremdartige Raumschiffinterieurs und die grellbunte Xen-Welt, die in den Originalspielen (inklusive Opposing Forces) ja nur am Rande zu erleben war.



Kämpfe im Weltall hatte Half-Life noch nicht zu bieten – höchste Zeit!



Unreal Tournament



Hersteller: Epic Games / GT Interactive ■ **Testversion:** v413 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Glide, DirectX ■ **Hardware, Minimum:** Pentium 200MMX, 32MB RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64MB RAM, 3dfx Voodoo 3 oder besser

Mit Unreal Tournament veröffentlichten Epic Games vor einigen Monaten den unumstritten bestaussehenden 3D-Shooter, der auf dem deutschen Markt frei erhältlich ist. Seither haben die Hersteller einige Kinderkrankheiten mit Patches ausgemerzt und die emsige Fangemeinde versorgte das Internet mit selbstgestrickten Erweiterungen. Genügend Gründe, um UT nochmals genauestens unter die Lupe zu nehmen.

INHALT

Der Test – alle Fakten zu UT Seite 54
Die Waffenkammer – alle Items in UT Seite 62
Die Arenen – alle Level von UT Seite 66
Die Geheimnisse – Tips & Tricks zu UT Seite 70
Der Kult – Level & Mods zu UT Seite 72

FAKTEN

- Single- und Multiplayermodus
- Mehr als 50 Level
- Fünf Spielmodi
- 13 Waffen mit je zwei Feuermodi
- Hochintelligente Bots mit variablem Verhalten
- Acht Schwierigkeitsstufen



Der freundliche Herr links hat den Gegner auf der Rampe soeben per Ripper geköpft.



‚Samuel' weicht unserem Schuss per Sprung geschickt aus.



Hiergeblieben! ‚FoTz' versucht, uns per Teleporter zu entwischen.



Mit dem zweiten Enforcer beenden wir die ‚Killing Spree' dieses Gegners sogleich.



Im CTF-Modus ist die Sniper Gun unglaublich effektiv.

Als Epic Games und Id Software im letzten Spätherbst die neusten Inkarnationen Ihrer konkurrierenden Shooter-Serien enthüllten, wiesen beide eine radikale Abkehr vom bisherigen Spielprinzip auf. Der eigentlich grundlegende Einspieler-Modus wurde komplett ausgelassen. Damit entfällt ein ausgeklügelter Plot, der den Spieler als Einzelkämpfer durch immer neue Levels voller hoffnungslos unterlegener Feinde führt. Statt dessen konzentrierte man sich völlig auf das Multiplayer-Spiel, das sich schon in den Vorgängern als Quell des Spielspasses erwies. Dafür stellt man dem Spieler eine Unzahl von Arenen zur Verfügung, in denen er sich mit menschlichen Mitspielern entweder im lokalen Netzwerk oder im Internet auseinandersetzen darf.

Story & Gameplay

Die Story von Unreal Tournament beschränkt sich auf ein kurzes Intro. Darin werden die nachfolgenden Kämpfe als futuristische Sportart erklärt, welche das unzufriedene Volk einer düsteren Zukunftswelt – Brot und Spiele – bei der Stange hält. Sehr originell...

Ähnlich schnell ist das grundsätzliche Spielprinzip erklärt. Jeder Kombatant erscheint an einer zufälligen Stelle der ausgewählten Arena, bewaffnet mit einer futuristischen Pistole und etwas Munition. Über den ganzen Level verteilt liegt ein Arsenal durchschlagskräftiger Waffen nebst Munition und einer Auswahl an Power-Ups, welche man durch drüberlaufen aufnehmen kann. Treffen Sie auf einen Gegner, sollten Sie ihn schnellstmöglich aus dem Leben befördern. Dadurch bekommt man nicht nur einen sogenannten ‚Frag' zugeschrieben, sondern erhält auch dessen fallengelassene Waffe. Verlieren Sie hingegen das Duell, erscheinen Sie Sekunden später an einer anderen Stelle im Level bei voller Gesundheit aber auf den Anfangsstand reduziertem Waffenarsenal wieder. Unvorsichtigen Spielern, die zu Tode stürzen oder sich versehentlich selbst ins Jenseits befördern, wird zur Strafe ein ‚Frag' abgezogen. Sieger ist – zumindest im sog. Deathmatch – wer als erster ein bestimmtes Limit an ‚Frags' erreicht.

Was hier so trocken klingt, ist in vollem Gange an Intensität nur schwer zu überbieten. Die Action ist schnell, zuweilen etwas hektisch. Stehenbleiben empfiehlt sich nur beim Auflauern eines Gegners aus einem guten Versteck heraus. Ansonsten muss man ständig in Bewegung bleiben, um überhaupt eine Überlebenschance zu besitzen. Ausserdem muss man sich ständig wieder aufrüsten, da jeder Kampf Munition, Rüstungspunkte sowie Lebensenergie kostet. Der Spieler muss jederzeit auf der Hut sein, Schrittgeräusche frühzeitig erkennen und sich auch mitten im Duell den Rücken freihalten. Denn, wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte... Da jeder Abschuss mit einem Kommentar quittiert wird und Gegner im Visier namentlich angezeigt werden, wird ein hinterhältiger ‚Frag' durchaus zur persön-



Hasta la vista, Andre!



Aus sicherer Höhe lauern wir auf Gegner.



Dieser Gegner wird unsere drei Raketen kaum überleben.



Alles Gute kommt von oben...

lichen Angelegenheit. Wüste Beschimpfungen sind da gerade beim Spiel auf lokalen Netzwerken unter Freunden keine Seltenheit.

Damit das Ganze nie zur repetitiven Reflexübung verkommt, sorgen nicht nur die immer wieder neuen Finten der Mitspieler. Epic Games hat zum einen insgesamt über 50 wunderschön gestaltete Levels zu ganz unterschiedlichen Themen (Mittelalter, Raumstation, Fabrik, etc.) mitgeliefert, zum anderen auch sechs verschiedene Spielmodi. Darin spielen Sie teilweise im Team gegen eine andere Mannschaft oder versuchen, selbst zu überleben. Jeder Modus verlangt folglich eine eigene, ausgeklügelte Taktik. A propos Taktik: insgesamt 13 verschiedene Waffen mit jeweils zwei unterschiedlichen Schussvarianten erlauben jede Menge erfolgversprechender Verhaltensweisen – da hilft nur ausprobieren.

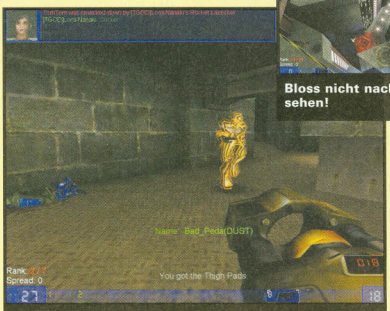
Für Internetspieler geht der Wettkampf sogar dann weiter, wenn sie gar nicht spielen. Spezielle, ‚offizielle' Server speichern sämtliche Matches und fügen das Ganze zu einer riesigen Tabelle zusammen, auf der man sich jederzeit mit dem ganzen Rest der Spielergemeinde vergleichen kann. Auch die sich grosser Beliebtheit erfreuenden Clans, eine Art Clubmann-



Im Nahkampf ist die Flak Cannon unschlagbar.



Bloss nicht nach unten sehen!



Die Klammer hinter dem Namen dieses Gegners zeigt seinen Clan an.

schaften für Computerspieler, sind hier klassiert.

Singleplayer

Quasi als Übungseinrichtung für angehende Internet- und Netzwerkspieler wurde UT mit einem Einspielermodus versehen. Hierzu bedienten sich die Entwickler einfach bei den Levels und Spielmodi der Mehrspielervariante. Entstanden ist ein abwechslungsreiches Turnier mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

Die Rolle der fehlenden Gegen- und Mitspieler übernehmen dabei sogenannte Bots. Die sind mit einer äusserst komplexen künstlichen Intelligenz versehene Computergegner. Sie stehen dem Spieler in acht verschiedenen Schwierigkeitsstufen zwischen ‚Novize' und ‚gottgleich' zur Auswahl. Epic Games hat es denn auch geschafft, eine KI zu entwikkeln, die ihren Namen verdient. Ab den mittleren Schwierigkeitsstufen sind die Bots in ihrem Verhalten kaum mehr von menschlichen Kontrahenten zu unterscheiden. Sie bewegen sich nicht nur dank sicherem Pathfinding fliessend durch die Levels, sondern reagieren dynamisch auf jede Spielsituation, wägen geschickt ab, ob sich eher ein Angriff oder ein



Loque wird trotz Shield Belt hübsch durchlöchert.

Rückzug empfiehlt. Sie wissen auch, wo sich Waffen und Power-Ups befinden und setzen diese zur rechten Zeit ein. Mehr noch, die ausgeklügelte KI lässt die Bots gute Verstecke erkennen, von denen aus sie den Spieler wie auch ihresgleichen mit Präzisionswaffen beharken.

Damit nicht genug: die Programmierer haben ihren Kreationen auch die komplexeren Spielmodi beigebracht. Entsprechend ändern sie in einem Teamspiel ihre Strategie komplett und kooperieren gut koordiniert mit ihren Mannschaftskameraden. Die Bots stellen sich problemlos auf die unterschiedlichen Siegbedingungen der einzelnen Spielvarianten ein. So empfehlen sie sich denn auch als fähige Unterstützung für das Team des Spielers. Hierbei lassen sie sich vom Spieler per Tastaturbefehl grundlegende Aufgaben wie ‚Gib mir

Feuerschutz!' oder ‚Bewache diese Stelle' erteilen.

Den Fähigkeiten eines ‚gottgleichen' Bots können nur noch wenige Shooter-Profis Paroli bieten. Solche Bots visieren jeden Gegner sofort an und treffen ihn mit schnellen Geschossen automatisch. Zudem ist ihr Timing für langsamere Projektile nahezu perfekt. Sie kontrollieren die strategischen Power-Ups und damit den Level problemlos. Ihre Pfadfindungsroutinen sind derart ausgefeilt, dass Ihre Bewegungen nur schwer abschätzbar sind und ihnen geschickte Ausweichmanöver erlauben. Dagegen hilft nur üben, üben, üben...

erledigen oder aber als Erster eine gewisse Anzahl an Frags zu erreichen. Bei Gleichstand entscheidet die geringere Anzahl an eigenen Toden.

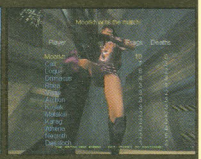
Entsprechend grob spielt sich dieser Modus. Da Töten wichtiger ist als Überleben, stürzt sich fast jeder wie wild ins Getümmel.



Frags werden von den Bots mit einem lockeren Spruch quittiert.



Der geheime Kombischuss eignet sich nur auf Distanz.



Deathmatch-Sieger dürfen am Ende des Matches posieren.

Die Spielmodi

Tournament Deathmatch: Der Klassiker: Jeder Spieler ist ganz auf sich alleine gestellt. Das Ziel besteht darin, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Gegner zu

Taktische Finessen sind dabei eher wirkungslos, da die Notwendigkeit, ständig auf einen



Beim Tod durch massiven Schaden zerplatzen die Gegner förmlich.



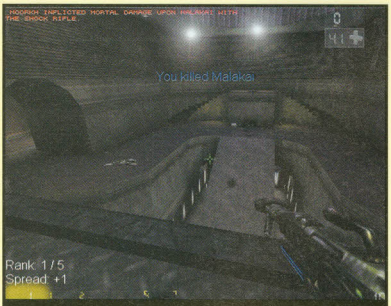
Wo der Redeemer hinlangt, wächst so bald nichts mehr.



Direkte Treffer mit der Biorifle sind schwierig aber wirksam.



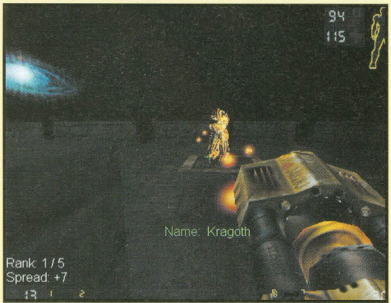
Die Gegner sind auch in ungesunder Nähe noch sehr detailliert.



Jede Waffe entlockt dem Kommentator eine spezielle Frag-Meldung.



Eine Vielzahl aufwendiger Texturen erfreuen das Auge.



Kragoths Shield Belt hält einige Treffer von unserer Flak Cannon aus.

Der Deathmatch kommt im Einzelspieler-Turnier in zwei Varianten vor: Standard und Instagib. Bei letzterem verfügen sämtliche Spieler als einzige Waffe über ein aufgepowertes Shock Rifle, das mit einem einzigen Treffer jeden Gegner tötet.

Tournament Team Game:
Das Teamspiel ist zwar nicht Bestandteil des Einzelspieler-Turniers, lässt sich aber auf jedem DeatchMatch-Level austragen. Dabei bekämpfen sich zwei oder mehr Teams gegenseitig, wobei gute Zusammenarbeit vonnöten ist, um erfolgreich zu bestehen. Gewinner ist jenes Team, das als erstes das Fraglimit erreicht hat oder nach Ablauf der Spielzeit in Führung liegt.

Der Spielablauf ist in diesem Modus wesentlich gemächlicher, um innerhalb der Teams Kommunikation und Koordination zu ermöglichen. Teams versuchen üblicherweise, entweder strategische Teile des Levels abzusichern oder aber die Gegner in organisierten Überfällen zu überwältigen.



Domination:
Spezielle Domination-Levels besitzen eine Handvoll markierter Zielpunkte. Wenn einer der in Teams aufgeteilten Spieler einen dieser Punkte erreicht, färbt er ihn in seiner Teamfarbe ein. Ein einzelner Zielpunkt versorgt ein Team alle paar Sekunden, in denen er in deren Farbe leuchtet, mit einem Siegpunkt. Diejenige Mannschaft, die zuerst eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht hat, gilt als Sieger.

Die Teams versuchen in Domination meist, sich um einige Zielpunkte herum einzugraben und ab und zu Einzelkämpfer loszuschicken, um den Gegner beim Punktesammeln zu behindern.



Drimacus sieht entschlossen aus. Gerade die Gesichtstexturen sind unglaublich detailliert.



In einem Trophäenraum zeugen imposante Pokale von unseren Erfolgen.



Hier bahnt sich gleich ein ungleicher Zweikampf an.

Assault:

Dies ist der sicherlich ungewöhnlichste Modus. Von den beiden Teams wird das eine zum Angreifer, das andere zum Verteidiger. Den Angreifern steht ein Zeitlimit zur Verfügung, während dem sie bestimmte Missionsziele erfüllen müssen. In einem Level muss auf einem Schiff ein Kompressor zerstört und ein Schalter umgelegt werden. Verstorbene Teammitglieder starten am Ausgangspunkt wieder. Die Verteidiger müssen nur das Zeitlimit überstehen, um zu gewinnen. Dabei sind sie üblicherweise stark im Vorteil, denn die zu verteidigenden Objekte sind oft stark befestigt und damit gut zu beschützen. Allerdings reicht es, wenn ein einziger Angreifer zum Missionsziel durchkommt, denn einmal verursachter Schaden kann von den Verteidigern nicht wieder repariert werden.

Assault verlangt von beiden Teams einen ausgefeilten Plan, um zu gewinnen. Die Levels erlauben meist mehrere Vorgehensweisen. Da sich Angreifer und Verteidiger nach jeder Runde abwechseln, lernt jedes Team beide Seiten kennen, was bei der Erstellung eines Planes entscheidend hilft.

Capture the Flag:

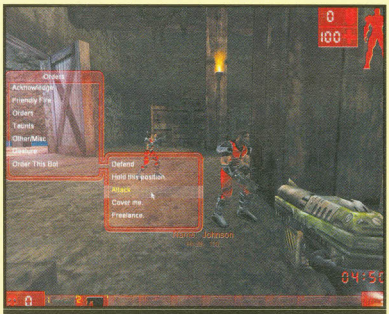
Bei Capture the Flag haben beide konkurrierenden Teams sowohl eine offensive als auch eine defensive Aufgabe. Jedes Team besitzt eine Burg, in deren Zentrum sich die eigene Flagge befindet. Ziel des Spiel ist es, die gegnerische Flagge eine bestimmte Anzahl mal zu rauben und sie zur eigenen Burg zu bringen. Ein Raub zählt nur, wenn die fremde Flagge zur sich dort befindlichen eigenen gebracht wird. Hat der Gegner unterdessen die eigene Flagge geraubt, ist vor dem Punkten noch eine Wiederbeschaffungsaktion angesagt.

Der ausgewogene Mix aus Angriff und Verteidigung in diesem Level führt meist zu einer Spezialisierung auf eine der beiden Aufgaben innerhalb des Teams.

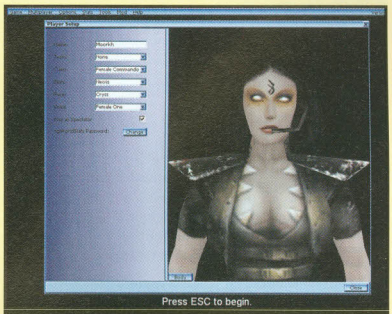
Last Man Standing:

Ziel von Last Man Standing ist es, in einem Jeder-gegen-Jeden-Spiel als letzter zu überleben. Denn zu Beginn hat jeder Spieler nur eine begrenzte Anzahl Leben zur Verfügung. Wenn er die aufgebraucht hat, darf er den Rest des Spiels als Zuschauer verfolgen.

Dieser Kniff verlangt eine weitgehende Umstellung der Spielstrategie, denn plötzlich ist das eigene Leben wirklich etwas wert. Da eigene Frags wertlos sind, bekämpfen sich die Spieler zurückhaltend und immer auf die eigene Sicherheit bedacht. Hinterlist bringt



Vertrauen Sie mir, ich weiss, was ich tue: Per Menu dirigieren Sie Ihre Teamkollegen.



Das eigene Aussehen lässt sich aus Modell, Skin und Gesicht zusammenstellen.



Überraschung! Rückenschüsse gelten in UT nicht als unfein.



Aus dieser Distanz wird ein Zweikampf erst richtig persönlich.

hier oft am meisten, allerdings läuft der Führende in Gefahr, die anderen Mitspieler gegen sich aufzubringen. Wie schnell hat man doch ein paar Leben verloren...

Interface

Das Menu von UT präsentiert sich etwas karg aber praktisch. Eine windowsartige Menuleiste erlaubt dem Spieler im Singleplayermodus entweder ein neues Turnier zu starten oder aber eine Trainings-Session in einem frei wählbaren Spielmodus und Level zu absolvieren.

Als Alternative stehen mehrere Multiplayerfunktionen zur Verfügung. So lassen sich entweder das lokale Netzwerk oder aber das gesamte Internet nach freien Servern durchforsten. Dabei lässt sich die Suche komfortabel nach Kriterien wie Verbindungsgeschwindigkeit oder Modus ordnen bzw. einschränken. Ausserdem bieten diverse Online-Spielefirmen wie HEAT oder WON ihre speziellen Server an. Natürlich lässt sich auch ein eigener Server starten, über den dann andere ins Spiel einsteigen können. Hierbei dürfen Sie nicht nur jeden beliebigen Level anwählen, sondern zudem jede Menge Regeln und Details verändern.

Übers Internet lässt sich UT – wie heute fast jedes Programm – automatisch mit dem neuesten Patch versehen. Das empfiehlt sich angesichts der häufigen Updates auch regelmässig.

Um im Multiplayermodus persönlichen Eindruck zu hinterlassen, reicht es nicht, gut zu spielen. Daher lässt sich der eigene Auftritt aus den Elementen Modell, Gesicht, Skin, Stimme und Name ganz persönlich gestalten.

Schliesslich lassen sich hier auch noch die momentanen Weltranglisten für UT-Spieler betrachten, die einem klipp und klar aufzeigt, wie viele Leute bessere Spieler sind als Sie.

Engine

UTs Grafikengine braucht sich vor seiner Konkurrenz nicht zu verstecken. Zwar verfügt sie nicht über die abgerundeten Oberflächen, die Id Software an Quake 3 Arena so preist, doch macht das die höhere Polygonzahl der Levels optisch wett. Die Evolution gegenüber Unreal wird vor allem bei den Modellen, aber auch bei den Texturen deutlich. Die Gesichter sind

Standpunkt

CHRIS PELLER

Für Multiplayer-Anhänger, die sich vorzugsweise via Internet oder Lokales Netzwerk in Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Sessions austoben, ist Unreal Tournament das neue Suchtmittel. Die Fülle an phantastisch designten Maps sowie die unterschiedlichen Spielmodi animieren zu langen Zocker-Nächten und exorbitant hohen Telefonrechnungen. Wohl dem, der seine Passion in einem lokalen Netzwerk ausleben kann. Abgesehen von der grafischen Präsentation und dem ebenso ausgewogenen wie einfallsreichen Waffensortiment ist auch die KI der Bots extrem beeindruckend und das Beste, was man in einem Shooter bislang programmiert hat. Dadurch ist auch der Single-Player-Modus durchaus spielenswert und empfiehlt sich für ein gelegentliches, kurzweiliges Match - ein idealer Zeitvertreib, um an einem verregneten Sonntagnachmittag die Zeit totzuschlagen.

Den Vergleich mit dem indizierten Konkurrenzprodukt der bisherigen Shooter-Könige braucht UT keineswegs zu fürchten. Im Gegenteil. Das vorliegende Spektakel übertrifft deren aktuelles Werk fast in sämtlichen Belangen.

PRO & CONTRA

- Unterschiedliche Spielmodi
- Konfigurierbare Bot-Intelligenz
- Grafik

- Singleplayer kann öde werden

Standpunkt

LUC MARTIN

Unreal Tournament hält genau das, was es versprochen hat. Es setzt grafisch neue Standards, sein Gameplay ist perfekt ausbalanciert, es besitzt die klügsten Bots, die schönsten Texturen, die meisten Multiplayer-Levels, die interessantesten Waffen. Epic Games hat uns nie versprochen, man würde eine spannende Story und ein abenteuerliches Einspieler-Szenario einbauen...

Trotzdem erscheint mir die Entscheidung unglücklich, UT in dieser Form überhaupt als Singleplayer-Spiel zu veröffentlichen. In der Erinnerung nichtmultiplayerfähiger Konsumenten wird UT als gutes, aber nicht herausragendes Spiel zurückbleiben. Wäre es da nicht schlauer gewesen, die für den Singleplayermodus verwendeten Ressourcen in ein konsequentes Einspieler-Spiel wie Unreal2 zu investieren? Für dieses dürfte es in Zukunft schwieriger sein, leicht enttäuschte Einzelspieler zu überzeugen.

Ansonsten gilt: Das Spiel ist konzentrierter Spass in CD-ROM-Form! Wer von Ihnen einen anständigen Internetanschluss oder - noch viel besser - Zugang zu einem LAN besitzt, muss hier einfach zugreifen!

PRO & CONTRA

- Wunderschöne Grafik
- Traumhafter Sound
- Brilliantes Gameplay
- Riesenspass im LAN

- Nur ‚gut' statt ‚super' für Einzelspieler
- Lange Ladezeiten beim Starten des Spiels



Das dicke Schutzschild steht Aryss gut.



Eigentlich Schade um die gute Rhea...

auch aus nächster Nähe noch sehr gut gelungen.

Selbst ohne S3TC (DXTC) sind die Levels oft beeindruckend detailliert texturiert. Trotzdem wirken manche Levels etwas steril, aber beim Grossteil konnte Epic Games eine charakteristische Atmosphäre erzeugen. Architektonisch sind die meisten Arenen sehr solide geraten. Zudem befinden sich auch einige besondere Schmankerl darunter wie beispielsweise beeindruckende Burgenbauten.

Glücklicherweise haben die Entwickler die teilweise überbordenden Lichteffekte in Unreal der Übersicht zuliebe überarbeitet und verfeinert. Die Schüsse sehen deshalb nach wie vor spektakulär aus, versperren aber nicht die Sicht auf die tatsächliche Action.

Der Sound ist wiederum sehr atmosphärisch gelungen, gruselig, wenn man alleine durch finstere Gänge huscht, hammerhart, wenn man sich mitten im Gemetzel befindet. Nur einige Waffen hätten audiell noch etwas mehr Biss ertragen, die meisten klingen ziemlich ansprechend. Und wenn man den Redeemer kommen hört, ist es ohnehin schon zu spät... Ständige Kommentare sowohl der Bots (‚You suck!') als auch des Moderators (‚Multi Kill!') gehen wider Erwarten auch nach längerer Spielzeit nicht allzusehr auf die Nerven. Der Moderator wirkt sogar durchaus unterhaltend-informativ und irgendwie motivierend. Die Musik ist sehr gut gelungen, jeweils passend zum Level mal industriell, mal spacig. Trotzdem empfiehlt es sich, sie auszuschalten, denn manchmal übertönt sie Kleinigkeiten wie Schritte von hinten.

Ein grosses Lob verdient Epic Games sowohl für die Stabilität als auch für die Netzwerk- und Internettechnik ihres jüngsten Produkts. Abstürze konnten von uns kaum beobachtet werden, und die Verbindungen von und zu Servern aller Art gestaltete sich problemlos. Offensichtlich konnte man die Erfahrungen aus Unreal sinnvoll einfliessen lassen, ausserdem scheinen die Programmierer die vier Monate zwischen dem Versand der Testversionen im August und der Veröffentlichung im Dezember auch in diesem Bereich ausgenutzt zu haben.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	90
SPIELSPASS	87

Fazit

Unreal Tournament ist technisch sicherlich das ausgefeilteste frei erhältliche Spiel im Segment der Actionshooter. Mehr noch sucht das geniale Playbalancing seinesgleichen, setzt sich doch auch nach Monaten im Internet noch kein Spielstil als einzig erfolgreiche Taktik durch. Doch muss man darauf hinweisen, dass es in erster Linie ein Multiplayerspiel ist und dem Einzelspieler einen Grossteil seiner Attraktivität verwehrt. **luc**

Standpunkt

JOCHEN RIST

Zwei Gruppen würden sich derzeit am liebsten die Köpfe einschlagen. Auf der einen Seite stehen die UT'ler - auf der anderen die Quaker. Persönlich zähle ich mich zu letzterer Gruppe. Doch keine Frage: Unreal Tournament ist ein exzellentes Spiel, das insbesondere von seinen abwechslungsreichen Spielmodi lebt. Für mich ist Q3A deshalb interessanter, weil die Modi Tourney und Free for All in Sachen Spielphysik, Waffenbalance und Leveldesign einfach packender sind. Wer jedoch über keine Internet-Anbindung verfügt oder sich gelegentlich mit ein paar Freunden vernetzt, der wird mit Unreal Tournament im Solo-Modus glücklicher. Auch durch die sekundären Waffenfunktionen, den zusätzlichen Leveln (Bonus Pack) und den verschiedenen Spielmodi ist UT seinem Konkurrenten in Punkto Abwechslung ein Stückchen voraus. Dennoch: Erst wenn es Q3A nicht (mehr) gäbe, wäre Unreal Tournament mein Lieblings-Ego-Shooter.

PRO & CONTRA

- (+) Abwechslungsreiche Spielmodi
- (+) Langanhaltende Motivation
- (-) Grafik etwas angestaubt
- (-) Profis spielen Q3A

DIE WAFFENKAMMER

Impact Hammer

- Schaden: hoch
- Präzision: hoch
- Reichweite: sehr niedrig
- Feuerrate: variabel (primär) mittel (sekundär)



Jeder UT-Kämpfer führt diesen Presslufthammer standardmässig bei sich. Im Pimärmodus lässt er sich für einen kräftigeren Schlag aufladen, im sekundären erteilt er schnelle aber wenig durchschlagende Stösse. Der Hammer trifft nur Ziele auf Armreichweite des Spielers. Bei akutem Munitionsmangel bleibt einem kaum eine andere Wahl, als mit diesem Ding den Nahkampf zu suchen. Ansonsten kann er ähnlich wie ein Raketenwerfer dazu benutzt werden, höher zu springen, indem man ihn direkt nach dem Absprung Richtung Boden abfeuert.



Chainsaw

- Schaden: hoch
- Präzision: hoch
- Reichweite: niedrig
- Feuerrate: permanent (primär) niedrig (sekundär)

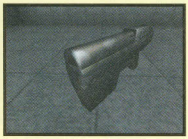


Die gute alte Kettensäge muss im Voraus vom Server als Alternative zum Impact Hammer eingestellt werden. Ihre Reichweite ist aufgrund des langen Sägeblatts etwas höher als beim Hammer. Im Primärmodus rammt man die Säge kurz nach vorne, im sekundären schwingt man sie bevorzugt auf Halshöhe des Gegners von links nach rechts.



Enforcer

- Schaden: niedrig
- Präzision: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Reichweite: hoch
- Feuerrate: mittel (primär) hoch (sekundär)
- Geschwindigkeit: sehr hoch



Diese kleine Pistole dient als Standardwaffe und steht dem Spieler nach jedem Tod wieder mitsamt 30 Schuss Munition zur Verfügung. Normal verschiesst sie präzise Einzelschüsse, mit denen man sich auch auf Distanz durchaus seiner Haut erwehren kann, in längeren Feuergefechten allerdings aufgrund der niedrigen Durchschlagskraft zumeist unterliegt. Der zweite Modus erlaubt etwas schnelleres aber wesentlich unpräziseres Feuern, das sich vor allem für den Nahkampf eignet. Liest der Spieler einen fallengelassenen Enforcer eines besiegten Gegners auf, erlaubt die zweite Pistole in der linken Hand im John Woo-Stil fortan die doppelte Feuerrate. Das macht den Enforcer dann zur ernstzunehmenden Waffe, die mit einigen schnellen Kopftreffern durchaus auch gut gepanzerte Feinde ins Jenseits schickt.



Biorifle

- Schaden: mittel (primär) mittel – hoch (sekundär)
- Präzision: sehr niedrig
- Reichweite: mittel
- Feuerrate: hoch (primär) variabel (sekundär)
- Geschwindigkeit: niedrig



Diese toxische Schlammschleuder ist eine sehr gewöhnungsbedürftige Waffe. Primär verspuckt sie kleine, grünlich leuchtende Schleimklumpen, welche bei Kontakt mit einem Feind oder nach einigen Sekunden eine kleine Explosion verursachen. Direkte Treffer gestalten sich allerdings eher schwierig, denn die Klumpen verfolgen eine granatenartige Wurfparabel. Glücklicherweise taugen auch indirekte Treffer, denn die Explosion eines einzigen Klumpens lässt alle weiteren in der nähe ebenfalls hochgehen. Im Sekundärmodus lädt man die Waffe mit einem grosses Schleimball auf, der beim Aufprall explodiert und seine Umgebung mit einem Teppich kleinerer Klumpen eindeckt.



Shock Rifle

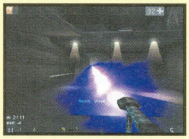
- Schaden: mittel (primär) hoch (sekundär)
- Präzision: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Reichweite: hoch
- Feuerrate: niedrig (primär) mittel (sekundär)
- Geschwindigkeit: hoch (primär) niedrig (sekundär)



Der Nachfolger der ASMD hat sich seit Unreal nur geringfügig verändert. Seine Energieprojektile verursachen neben einem schmucken Grafikeffekt eine kleine Druckwelle, die Feinde ein Stück weit fortstösst. Der schnelle Primärschuss eignet sich hervorragend, um Gegner in tiefe

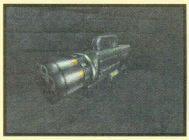
DIE WAFFENKAMMER

Abgründe hinter ihnen stürzen zu lassen. Im Sekundärmodus verschiesst das Rifle einen trägen Energieball. Der empfiehlt sich hauptsächlich für den geheimen Kombischuss. Dazu feuert man die Energiekugel in Richtung eines weit entfernten Gegners und schiesst diese im Flug per Primärfeuer ab. Dies erzeugt am Ort des Zusammenpralls eine gewaltige Explosion, welche Feinden in grossem Umkreis beträchtlichen Schaden zufügt.



Pulse Gun

- Schaden: mittel
- Präzision: niedrig (primär) hoch (sekundär)
- Reichweite: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Feuerrate: hoch (primär) permanent (sekundär)
- Geschwindigkeit: mittel (primär) sehr hoch (sekundär)



Dies ist eine weitere Waffe mit zwei sehr unterschiedlichen Feuermodi. Primär verschiesst sie einen rapiden Strom gelbgrüner Plasmaprojektile, mit welchen man Gegner auf mittlerer Distanz effektiv eindecken kann. Im anderen Modus ist sie vergleichbar mit einem 20m-Lichtschwert: die Pulse Gun entlässt einen kontinuierlichen Energiestrahl, mit welchem sich Gegner auf beträchtliche Distanz ‚umsäbeln' lassen. Leider endet der Strahl nach einigen Metern, was den Wirkungsradius etwas einschränkt.



Ripper

- Schaden: mittel
- Präzision: niedrig (primär) mittel (sekundär)
- Reichweite: hoch
- Feuerrate: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Geschwindigkeit: mittel



Etwas Vorsicht ist beim Schiessen mit dieser Waffe geboten. Im Primärmodus verschiesst der Ripper Kreissägenartige, schnelldrehende Metallscheiben, die von Wänden abprallen. Damit lässt sich wunderbar um Ecken schiessen, und ein gutgezielter Treffer an den Hals des Gegners lässt ihn gleich den Kopf verlieren. Doch unberechenbar zurückprallende Schüsse haben schon manchem Turnierteilnehmer selbst das Leben gekostet.

Wesentlich kontrollierbarer ist da der Sekundärschuss. Bei dem sind die Geschosse mit einem Päckchen Sprengstoff versehen, welches schon beim ersten Aufprall explodiert.



Minigun

- Schaden: niedrig
- Präzision: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Reichweite: hoch
- Feuerrate: sehr hoch (primär) extrem hoch (sekundär)
- Geschwindigkeit: sehr hoch



Dieses aus Filmen wie Predator be-kannte Hochgeschwindigkeits-Maschinengewehr mit seiner extremen Feuerrate mäht Gegner geradezu um. Im sekundären Feuermodus verschiesst die Waffe ihre Munition gar noch schneller, was die Einbusse an Präzision meist wert ist. Mit etwas Übung im Circlestrafen und einer ruhigen Hand lassen sich Gegner im Nahkampf damit in kürzester Zeit erledigen. Man sollte jedoch beachten, dass sich so selbst ein volles Magazin innerhalb weniger Sekunden aufbrauchen lässt.

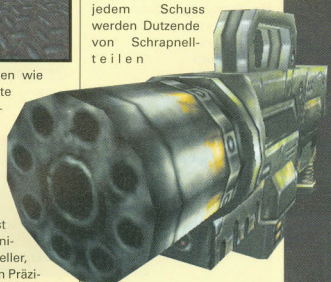


Flak Cannon

- Schaden: sehr hoch
- Präzision: sehr niedrig
- Reichweite: mittel
- Feuerrate: mittel
- Geschwindigkeit: hoch (primär) niedrig (sekundär)



Die Flak-Kanone ist auf kurze Distanz sicherlich die durchschlagskräftigste Waffe im UT-Sortiment. Sie entspricht im Primärmodus einer abgesägten Schrotflinte mit 10cm-Kaliber. Mit jedem Schuss werden Dutzende von Schrapnellteilen aus ihrem Lauf geschleudert, die jeden schlecht gepanzerten Gegner sofort aus dem Weg räumen. Leider verteilen sich die Geschosse schon auf mittlerer Distanz derart, dass nur noch ein Bruchteil davon den Gegner





DIE WAFFENKAMMER

trifft. Im zweiten Modus verfeuert die Waffe Schrapnellgranaten, welche zwar beim Aufprall explodieren und schwierig zu zielen sind, aber bei einem direkten Treffer enormen Schaden verursachen.





Rocket Launcher

- Schaden: sehr hoch
- Präzision: mittel (primär) sehr niedrig (sekundär)
- Reichweite: hoch (primär) mittel (sekundär)
- Feuerrate: niedrig
- Geschwindigkeit: niedrig



Der Raketenwerfer darf natürlich in kaum einem Shooter fehlen. Auch UTs Version besitzt die beliebte Kombination aus hoher Zerstörungskraft und grossem Schadensradius. Hält man einen Gegner über längere Zeit im Visier, schaltet das Gerät sogar eine Zielsuchfunktion hinzu. Der übliche kleine Haken daran: Im Nahkampf wird man unweigerlich selbst von der Explosion in Mitleidenschaft gezogen. Im zweiten Feuermodus verwandelt sich die Waffe in einen klassischen Granatwerfer, dessen Geschosse ein wenig umherpurzeln bevor sie nach einigen Sekunden explodieren.

Bei beiden Feuermodi werden durch gedrückt Halten der Taste bis zu sechs Geschosse geladen, welche dann gleichzeitig abgefeuert werden können. Drückt man währenddessen zusätzlich noch die jeweils andere Feuertaste, so werden die Raketen bzw. Granaten als konzentriertes Päckchen anstatt als breiter ‚Bombenteppich' abgefeuert.

Schliesslich darf man den Rocketjump nicht vergessen, die Möglichkeit, unmittelbar nach dem Absprung eine Rakete auf den Boden direkt vor seinen Füssen hochgehen zu lassen. Damit gelangt man oft an Orte, die anders unerreichbar wären und den zugefügten Schaden an sich selber lohnen.

Sniper Rifle

- Schaden: sehr hoch
- Präzision: sehr hoch
- Reichweite: sehr hoch
- Feuerrate: niedrig
- Geschwindigkeit: sehr hoch



Das Präzisionsgewehr mit Fernrohr ist die ultimative Waffe für grössere Distanzen. Aus einem sicheren Versteck erledigt man per Kopfschuss jeden Gegner mit maximal zwei Schuss. Dabei erleichtert die mit der sekundären Feuertaste angewählte Zoomfunktion das Zielen erheblich, so dass einem Gegner im Visier kaum eine Chance bleibt, wenn er sich der Gefahr nicht bewusst ist. Der Nachteil dabei ist die weitgehende Wehrlosigkeit gegenüber Angriffen, da der Zoom das Blickfeld stark einschränkt und den Scharfschützen heranstürmende Feinde erst zu spät erkennen lässt.



Redeemer

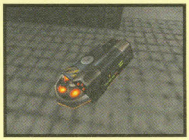
- Schaden: tödlich
- Präzision: hoch
- Reichweite: hoch
- Feuerrate: einmalig
- Geschwindigkeit: niedrig



Der Redeemer ist eigentlich ein Nuklearsprengkopf im Taschenformat. Das jeweils nur einzeln vorkommende Geschoss vernichtet sämtliche Kämpfer in seinem riesigen Explosionsradius. Selbst volle Rüstung und maximale Gesundheit sind als Schutz davor vollkommen nutzlos. Einzig und allein ein Sprung in Deckung gewährt eine Überlebenschance. Der Sprengkopf sitzt auf einer an ihrer Spitze mit einer Kamera versehenen Rakete. Sekundärfeuer lässt den Spieler die Rakete per Kamera durch Gänge und Räume an ein geeignetes Ziel steuern. Dazu eignet sich am besten ein Raum mit vielen sich bekämpfenden Feinden, der sich möglichst weit von der Position des Spielers entfernt befindet.



Translocator



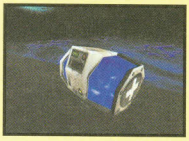
Dieser tragbare Teleporter ist üblicherweise nur in Teamspielen erhältlich. Mit der primären Feuertaste plaziert man einen Empfänger. Nun kann man sich mit dem Sekundärmodus von irgenwoher sonst im Level dorthin zurückteleportieren. Da sich der Empfänger werfen lässt, erreicht man so ganz einfach scheinbar unerreichbare Orte. Der Translocator lässt sich auch prima als tödliche Falle einsetzen. Dazu wartet man, bis ein Gegner sich direkt über dem Empfänger befindet. Wenn man sich jetzt selbst dorthin teleportiert, wird der Gegner sofort getötet. Anderseits kann man herumliegende Empfänger auch zerstören,



DIE WAFFENKAMMER

was den Versuch des Gegners, sich dorthinzuteleportieren, fatal vereitelt. Mit seinen vielfältigen Möglichkeiten ist dieses Gerät der Schlüssel zum Erfolg in zahllosen Capture-the-Flag-, Assault- und Domination-Levels.

Health Bonus



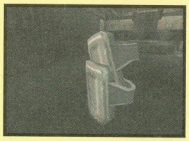
Gesundheitsboni kommen in drei Formen vor: kleine Ampullen zu 5, Erste-Hilfe-Köfferchen zu 20 sowie den Big Keg o'Health zu 100 Gesundheitspunkten. Dabei erlauben sowohl die Ampullen wie auch der Keg, die Gesundheit bis auf 200 Punkte zu erhöhen, doppelt so hoch wie ihr natürliches Maximum.





Armor

Auch bei der Rüstung gibt es in UT drei Varianten: die Thigh Pads zu 50, die Body Armour zu 100 und schliesslich der Shield Belt zum Maximum von 150 Rüstungspunkten. Je höher der Rüstungswert, desto stärker wird der Gesundheitsschaden eines







Geschosses reduziert. Ein Rüstungswert über 100 schützt die Gesundheit des Trägers vollkommen, zumindest bis sie sich auf unter 100 abnutzt. Träger eines Schildgürtels sind von den Anderen an ihrer goldenen Aura leicht zu erkennen.



Damage Amplifier

Der Schdensverstärker erhöht die Zerstörungskraft jeder Waffe des Spielers während 30 Sekunden erheblich. Sobald man ihn aufgelesen hat, empfiehlt es sich, stark frequentierte Gebiete des Levels aufzusuchen, um in der kurzen Zeit möglichst viele Frags zustande zu bringen. Dabei entwickeln sogar Waffen mit normalerweise bescheidenem Schadenspotential absolut tödliche Wirkung. Einen Spieler mit Damage Amplifier erkennt man von weitem an seiner violett leuchtenden Waffe. Vermeiden Sie in jedem Fall den Nahkampf mit ihm.

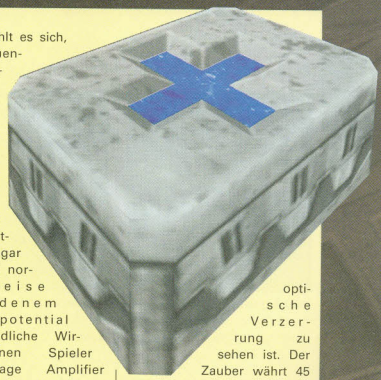


Invisibility



Unsichtbar ist etwas übertrieben. Die Invisibility funktioniert ähnlich wie beim Predator, indem sie das Licht um einen Spieler so biegt, dass an seiner Stelle nur noch eine

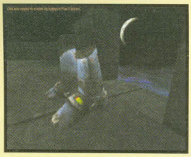




optische Verzerrung zu sehen ist. Der Zauber währt 45 Sekunden. Menschlichen Kontrahenten fällt es sehr schwer, einen derart getarnten Gegner im Visier zu halten. Die Bots haben damit weniger Probleme. Um die eigene Position möglichst nicht zu verraten, empfiehlt sich eine Waffe mit unsichtbarer Geschossflugbahn, wie die Enforcer, das Sniper Rifle oder die Minigun.

Anti-Gravity Boots

Diese Sprungstiefel schreien nach Produkthaftpflicht. Schon nach drei Sprüngen geben sie ihren Geist auf. Dafür erlauben sie dem Spieler eine wesentlich erhöhte Bewegungsfreiheit mit 10m-Sprüngen. Neben dem Erreichen hochgelegener Simse und Vorsprünge eignen sie sich auch hervorragend zur Flucht, gerade mit der Flagge in CTF-Levels. Ausserdem federn die Boots Stürze aus grossen Höhen gefahrlos ab. **luc**



DIE ARENEN

Orion's Barricade

Kurzname: DM-Barricade
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-12



Beschreibung: Schwebende Zitadelle im modischen düster-Look mit 3 Türmen und 1 Redeemer

Curse II

Kurzname: DM-Curse II
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-12



Beschreibung: Neuaufgelegter Unreal-Level in altem Gemäuer

Fractal Reactor

Kurzname: DM-Fractal
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-4



Beschreibung: Kleine, runde Raketenwerfer-Arena mit fieser Falle

HyperBlast

Kurzname: DM-Hyperblast
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-8



Beschreibung: Schnittiges Raumschiff im Hyperspace mit geringer Gravitation

Codex of Wisdom

Kurzname: DM-Codex
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-8



Beschreibung: Kleiner Level mit 3 Räumen im mittelalterlichen Klosterstil

Deck 16 II

Kurzname: DM-Deck16 II
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-16



Beschreibung: Weiterer Unreal-Klassiker in spacigem Industrie-Design

Gothic

Kurzname: DM-Gothic
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 6-16



Beschreibung: Wunderschön-grusliger neugotischer Palast mit langen Korridoren

Koos Galleon

Kurzname: DM-KGalleon
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-12



Beschreibung: Prachtvolle Galeone in schummriges Mondlicht getaucht

Conveyor

Kurzname: DM-Conveyor
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Fabriklevel, durch welchen sich ein Förderband schlängelt

Fetid Sewers

Kurzname: DM-Fetid
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-6



Beschreibung: Futuristisches Röhrensystem mit giftgrünem Nebel

Grinder

Kurzname: DM-Grinder
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-6



Beschreibung: Aggressiver Stahl-und-Beton-Level mit grossen Räumen

Liandri

Kurzname: DM-Liandri
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-14



Beschreibung: Ein riesiger zentraler Reaktorraum lädt zum Fragfest

DIE ARENEN

Morbias II

Kurzname: DM-Morbias II
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-6



Beschreibung: Grosse Rocket-Arena mit Redeemer im Zentrum

Morpheus

Kurzname: DM-Morpheus
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 3-6



Beschreibung: Dächer dreier immenser Wolkenkratzer geringer Gravitation

Oblivion

Kurzname: DM-Oblivion
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-3



Beschreibung: Kleines Raumschiff für kleinen Deathmatch

The Peak Monastery

Kurzname: DM-Peak
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 6-8



Beschreibung: Zauberhaftes Kloster auf Bergspitze

Phobos Moon

Kurzname: DM-Phobos
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-8



Beschreibung: Bizarre Asteroiden-Raumstation über dem Mars

Pressure Chamber

Kurzname: DM-Pressure
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-12



Beschreibung: Fabriklevel mit gemeiner Vakuum-Falle

Floating Pyramid

Kurzname: DM-Pyramid
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 8



Beschreibung: Schwebende Pyramide mit Null-g-Kern

Stalwart (XL)

Kurzname:
DM-Stalwart (XL)
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 2-3 (4-6)



Beschreibung: Raumschiff-Werkstatt in zwei Grössen

Tempest

Kurzname: DM-Tempest
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-16



Beschreibung: Furioser Deathmatch-Level mit vielen Räumen

Turbine

Kurzname: DM-Turbine
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-8



Beschreibung: Sterile Zukunfts-Kanalisation mit mehreren Ebenen

Ice Station Zeto

Kurzname: DM-Zeto
Typ: Deathmatch
Spielerzahl: 4-12



Beschreibung: Spass im verschneiten Beton-Bunker

Frigate

Kurzname: AS-Frigate
Typ: Assault
Spielerzahl: 4-8



Beschreibung: Überfall auf Fregatte in tropischen Breitengraden

DIE ARENEN

Guardia Fortress

Kurzname: AS-Guardia
Typ: Assault
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Mammut-Panzer in Vulkan-Festung

OceanFloor Station 5

Kurzname: AS-OceanFloor
Typ: Assault
Spielerzahl: 8-10



Beschreibung: Feuchtfröhlicher Angriff auf Unterwasser-Station

The Last Command

Kurzname: CTF-Command
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 6-8



Beschreibung: Flaggenhatz zwischen Beton und Säure

Eternal Caves

Kurzname: CTF-EternalCave
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 4-8



Beschreibung: Höhlensysteme in tropischem Vulkan

HiSpeed

Kurzname: AS-HiSpeed
Typ: Assault
Spielerzahl: 4-10



Beschreibung: Per Hubschrauber auf den fahrenden Zug

Operation Overlord

Kurzname: AS-Overlord
Typ: Assault
Spielerzahl: 8-12



Beschreibung: Invasion der Normandie wie anno '44

Coret Facility

Kurzname: CTF-Coret
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Kampf in verwinkelter Mondbasis

Facing Worlds

Kurzname: CTF-Face
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 4-10



Beschreibung: Zwei Festungen hoch über der Erde

Mazon Fortress

Kurzname: AS-Mazon
Typ: Assault
Spielerzahl: 8-12



Beschreibung: Belagerung einer schwer befestigten Burg

Rook

Kurzname: AS-Rook
Typ: Assault
Spielerzahl: 6-10



Beschreibung: Ausbruch aus unwirtlichem Burgkerker

Dreary Outpost

Kurzname: CTF-Dreary
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 8-12



Beschreibung: Verregneter Aussenposten mit langen Gängen

The Gauntlet

Kurzname: CTF-Gauntlet
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 6-8



Beschreibung: Langer Schlauch mit Holzbrücke über Lavasee

DIE ARENEN

LavaGiant

Kurzname: CTF-LavaGiant
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 8-14



Beschreibung: Inselforts auf infernalem Lavaplanet

Cinder

Kurzname: DOM-Cinder
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Fabrikartige Karte mit viel Platz

Gearbolt

Kurzname: DOM-Gearbolt
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Fabrikanlage mit Backsteinmauern

Leadworks

Kurzname: DOM-Leadworks
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Sehr sterile Anlage aus Beton und Lavagruben

Niven Experimental Lab

Kurzname: CTF-Niven
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 4-6



Beschreibung: Fahnenraub in futuristischen Laboratorien

Condemned

Kurzname: DOM-Condemned
Typ: Domination
Spielerzahl: 6



Beschreibung: Domination mit Grossstadt-Flair

Ghardhen

Kurzname: DOM-Ghardhen
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Stahllastiger Industrielevel im Retro-Look

Metal Dream

Kurzname: DOM-Metal-Dream
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Metallene Träume auf Bohrinsel

November Sub Pen

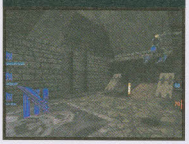
Kurzname: CTF-November
Typ: Capture-the-Flag
Spielerzahl: 8-12



Beschreibung: Schlagabtausch im U-Boot-Bunker

Cryptic

Kurzname: DOM-Cryptic
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Weiträumige Gruft zum Dominieren

Tomb of Sesmar

Kurzname: DOM-Sesmar
Typ: Domination
Spielerzahl: 6-12



Beschreibung: Stilechtes Pharaonengrab mit Obelisken

Olden Aquifier

Kurzname: DOM-Olden
Typ: Domination
Spielerzahl: 4-6



Beschreibung: Nali-Tempelanlage im Unreal-Look

Die Geheimnisse



Die wichtigste Voraussetzung, um Unreal Tornament zu meistern, lautet üben, üben, üben. Jeder Spieler wird eine eigene Taktik entwickeln, die ihm am besten liegt und dabei die Kniffe des Spiels für sich selbst entdecken. Damit der Anfang jedoch etwas leichter fällt, hier einige Tipps und Tricks:



Nur der siegreiche Spieler darf stolz in seinem Trophäenraum posieren.

Allgemeine Hinweise

- Wenn Sie mit dem Genre der 3D-Shooter noch nicht sehr vertraut sind, können wir Ihnen die integrierten Tutorials in UT empfehlen. Sie bringen Ihnen die wichtigsten Grundkenntnisse bei und erläutern die Regeln der einzelnen Spielmodi anschaulich.

- Üben Sie gegen Bots. Wenn Sie sich gut genug fühlen, versuchen Sie's gegen menschliche Gegner. Zur Not auch gegen stärkere Bots. Hauptsache: üben, üben und nochmals üben!

- Lernen Sie alle Levels gut kennen, bevor Sie gegen menschliche Kontrahenten antreten. Vor allem die Plazierungen der Waffen und Power-Ups, aber auch die Respawn-Punkte sollten sie auswendig kennen.

- Ihr Rüstungswert sollte möglichst nie unter 50, Ihre Health nicht weit unter 100 fallen, um stets ein bequemes Polster vorzuweisen. Sammeln Sie daher fleissig Power-Ups!

- Überrascht werden kann man nur, wenn man sich überraschen lässt. Bleiben Sie immer in Bewegung. Selbst mit der Sniper Gun sollten Sie nicht zu lange starr in einem Versteck verharren. Hüpfen hilft auch.

- Um Ihre Trefferchancen im Nahkampf zu erhöhen, ohne stehen zu bleiben, sollten sie das Circlestrafen, das im Tutorial beschrieben wird, beherrschen. Wenn Sie es schaffen, dabei auch noch unentwegt zu hüpfen, erschweren Sie Ihrem Gegner das Treffen noch mehr.

- Die Wahl des eigenen Outfits kann Ihrem Alter Ego im Spiel nicht nur Persönlichkeit verleihen, sondern gegen menschliche Mitspieler auch das Leben retten. Je nach Level besitzen bestimmte Skins ausgezeichnete Tarneigenschaften. Auf den Kerl im schicken grellroten Anzug schiesst hingegen jeder von weitem.

Deathmatch

- Wenn sich etwas bewegt, drauf schiessen. Wenn es sich nicht bewegt: trotzdem drauf schiessen und sehen, was passiert. Alle weiteren Strategien basieren auf diesem Grundprinzip.

- Schiessen sie, was das Zeug hält, solange sich ein Gegner auch nur möglicherweise in der Nähe aufhält. Auch Glückstreffer zählen und Munition finden Sie immer wieder.

- Verhindern Sie unbedingt, sich versehentlich selbst zu töten. Ganz davon abgesehen, dass sich all Ihre Mitspieler über Sie lustig machen werden, rückt das Spielziel bei jedem Unfall einen Frag weiter in die Ferne.

- Selbst wenn ihnen eine Waffe oder ein Gegenstand gar nichts nützt, sollten Sie ihn auflesen, denn sonst könnte ihn sich ein Gegner schnappen! Ihre eigene Ausrüstung ist ungleich wertvoller, wenn Ihr Gegner sie nicht ergattern kann.

- Beherrschen Sie den Level, indem Sie die wichtigen Power-Ups kontrollieren! Jeder Gegenstand erscheint nach einer bestimmten Zeit wieder an der gleichen Stelle. Mit der Zeit sollten Sie sich ein Gefühl dafür aneignen, wann ein Power-Up wieder erscheint. Richten Sie es sich so ein, dass sie bei dessen Erscheinen in der Nähe sind, um es gleich wieder aufzunehmen.

- Suchen Sie in den einzelnen Levels Routen, mit denen Sie in möglichst kurzer Zeit an möglichst vielen Power-Ups vorbeikommen. Damit können Sie sich schnell und effizient aufpowern, wenn sich Ihre Ausrüstung im Kampf mal wieder abgenutzt hat.

Team Deathmatch

- Im Allgemeinen funktionieren hier dieselben Taktiken wie beim gewöhnlichen Deathmatch. Allerdings sollte dabei auf die diversen Vor- und Nachteile von Teammitgliedern Rücksicht genommen werden.

- Grundsätzlich sollte man seinen Abzugsfinger etwas im Zaum halten, wenn sich Mitspieler im Sichtfeld befinden. Zwar lässt sich das Friendly Fire ausschalten, doch selbst dann ist indirekter Schaden bei sorgloser Ballerei oft genauso tödlich für Freund wie für Feind.

- Versuchen Sie, als Team zusammenzubleiben und seien Sie sich möglichst immer bewusst, wo sich der Rest Ihres Teams ungefähr befindet.

- Suchen Sie Abschnitte im Level, in denen sich wichtige Power-Ups und Waffen befinden und die sich irgendwie verteidigen lassen. Verschanzen Sie sich dort mit Ihrem Team, so gut es geht und machen sie von dort aus ab und an einzelne Ausfälle, um koordinierte Angriffe des Gegnerteams zu unterbinden.

Last Man Standing

- Auch in diesem Spielmodus gilt im grossen und ganzen dasselbe wie im Deathmatch. Aufgrund des ungleich höheren Wertes des eigenen Lebens sollten Sie Ihre Taktik entsprechend ein wenig anpassen.

- Während im Deathmatch grössere Ansammlungen von Spielern das Shooterherz erfreuen, sollten diese nun möglichst gemieden werden.

- Ihre Gegenspieler können Ihre eigentliche Aufgabe, nämlich das Töten aller anderen Spieler, genausogut erledigen wie Sie selbst. Lassen Sie ihnen doch die Freude. Ihre eigene Zahl verbleibender Leben wird's Ihnen danken.

- Das verpönte ‚Campen', Gegnern aus einem Versteck heraus auflauern, ist in Last Man Standing durchaus die öffentliche Ächtung wert. Schliesslich zählen am Ende eines langen UT-Tages nur die Anzahl der Siege und nicht deren Art und Weise. Und Campen ist und bleibt die ungefährlichste aller Taktiken.

Domination

- Kontrolle ist alles in diesem Modus. Einen Kontrollpunkt zu erobern hat immer Vorrang vor dem Töten von Gegnern. Letztere sollten Sie nur als Hindernisse oder Gefahren betrachten und bei Gelegenheit aus dem Weg räumen.

- Ihr Team sollte sich zu Beginn einen günstigen Kontrollpunkt aussuchen und diesen immer mit mindestens 1-2



Noch weiss das gegnerische Team nicht, wo ich mich versteckt habe, hehehe....

Mann sichern. Der Rest des Teams kann dann als Gruppe durch den Level ziehen und dem Feind die beiden verbleibenden Punkte streitig machen.

- Wenn Ihr Team weit in Führung liegt, lohnt es sich oft, ein oder besser zwei Kontrollpunkte permanent zu verteidigen und dem Gegner den dritten zu überlassen. Droht Ihnen hingegen eine Niederlage, ist umgekehrt eine offensive Taktik angesagt: teilen Sie Ihr Team in drei kleinere Gruppen auf, die jeweils einen Kontrollpunkt zu halten oder zu erobern versuchen.

- Plazieren Sie Ihren Translocator gut versteckt in der Nähe eines Kontrollpunktes. Wenn Sie sehen, dass der Punkt von den Gegnern erobert wurde, warten Sie einen Augenblick und teleportieren sich anschliessend zurück, um den Punkt erneut umzufärben.

Capture the Flag

- CTF ist taktisch sicherlich der komplexeste Spielmodus in UT. Ihr Team muss sich gleichzeitig um offensive wie um defensive Aufgaben kümmern. Zudem müssen Sie schnell auf unterschiedliche Situationen reagieren können. Mehr als in allen anderen Modi werden Sie hier das Befehlsmenu verwenden müssen, um Ihr Team zu dirigieren.

- Teilen Sie Ihr Team in zwei Gruppen auf: Angriff und Verteidigung. Diese Aufteilung sollte während des ganzen Matchs beibehalten werden.

- Die Verteidiger sollten sich bewaffnen und rund um die



In einem Assault-Level muss dieser Kristall zerstört werden.

eigene Flagge günstige Positionen suchen, um jeden versuchten Flaggenraub zu unterbinden. Campen ist dabei ausdrücklich erwünscht!

- Im Angriff sollten Sie das Team aufteilen und einzeln oder in kleinen Gruppen versuchen, die gegnerische Verteidigung zu knacken, um an die Flagge ranzukommen. Vermeiden sie geballte Angriffe, da diese gegnerischen Snipern ein leichtes Ziel abgeben. Nutzen Sie den Translocator und die Sprungstiefel, um möglichst unberechenbare Wege zur feindlichen Flagge zu beschreiten. Dabei sollten Sie nicht vergessen, dass das Rauben der Flagge stets wichtiger ist als das Ausschalten von Verteidigern.

- Hat einer Ihrer Angreifer die gegnerische Flagge erreicht, sollte der Rest des Angriffs zunächst versuchen, die gegnerische Verteidigung abzulenken und anschliessend den Träger sicher nach Hause zu eskortieren. Die Verteidigung sollte die Stellung halten und den Heimweg von Feinden säubern.

- Hat hingegen der Gegner Ihre Flagge erwischt, sollte die Offensive versuchen, ihm den Weg zur Basis abzuschneiden. Bei Gelegenheit kann auch versucht werden, im Gegenzug die Flagge des Feindes zu rauben. Ihre Verteidigung eilt natürlich sogleich unter Dauerfeuer der eigenen Flagge hinterher.

- Haben beide Teams die Flagge des anderen, bringen Sie die Flagge in Ihre Basis und lassen sie von der Defensive bewachen, während Ihr Angriff die eigene zurückzuerobern versucht. Nota bene: die eigene Flagge muss nicht



Von Kara ist nicht viel für eine Beerdigung übriggeblieben.



Die Schrapnellgranate explodiert mit prächtigem Lichteffekt in Arachnes Gesicht.

nach Hause getragen werden!

Assault

- Ihre Taktik in Assault sollten Sie ganz an den jeweiligen Level anpassen. Die Situationen können äusserst unterschiedlich aussehen.

- Als Angreifer sollten Sie am besten versuchen, in kleinen Gruppen so schnell wie möglich über die verschiedenen Angriffsrouten das jeweils nächste Ziel zu erreichen. Der eigene Tod ist dabei sekundär, solange nur das Ziel erreicht wird.

- Die Verteidigung sollte ihre geballte Macht verwenden, um den direkten Zugang zum aktuellen Ziel so lange wie möglich zu blockieren. Nicht vergessen: die Zeit ist auf Ihrer Seite! **luc**



Der KULT

Wenige Spiele waren bei ihrem Erscheinen so sehnsüchtig von einer derart breiten Öffentlichkeit herbeigesehnt worden wie Unreal Tournament. Darunter waren nicht nur erwartungsgemäss unzählige Computerspieler, sondern auch eine grosse Gemeinschaft von kreativen Köpfen. Die hatten schon aus den Editoren zu Unreal das letzte herausgekitzelt und sich teilweise am Programmcode zu schaffen gemacht, um das Spiel nach ihrem Geschmack zu verbessern. Epic Games hat das Potential dieser Fans erkannt und es den Leuten bei UT mittels besserer Dokumentation noch einfacher gemacht, nach Herzenslust daran herumzubasteln.

Obwohl UT mit seinem Vorgänger aus programmtechnischer Sicht grosse Gemeinsamkeiten aufweist, schien es einige Monate zu dauern, bis sich die Fans mit den Neuerungen und erweiterten Möglichkeiten vertraut gemacht hatten. Doch jetzt scheint die Produktion von Zusätzen endlich vollends angelaufen zu sein. Eine der fleissigsten Gruppen in dieser Community war glücklicherweise der Hersteller selbst: Nicht nur werden mit regelmässigen neuen Patches die letzten kleinen Probleme behoben, sondern Epic Games hat den Fans auch noch ein dickes BonusPackage geschenkt mit mehr Level, Models und Skins von den ursprünglichen Entwicklern. Wir haben uns für Sie in den wuchernden Mod-, Map- und Skin-Dschungel gewagt und einige der interessantesten Entdeckungen zurückgebracht.

Mods

Noch existieren für UT keine kompletten Umsetzungen wie etwa Counterstrike für Half-Life. Ausserdem wird an vielen veröffentlichten Mods noch weitergearbeitet. Trotzdem gibt es schon diverse Kreationen, welche beim Gameplay von UT interessante neue Variationen ermöglichen.



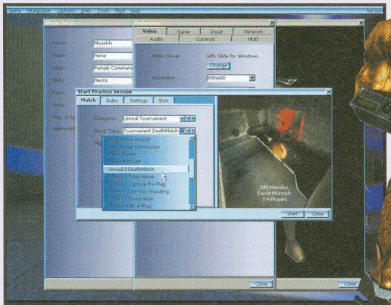
A Man with a Flag:
Dieses kleine Mod des Argentiniers Germàn Krauss fügt dem gewöhnlichen Deathmatch eine Flagge hinzu. Nur derjenige Spieler, der diese gerade trägt, kann Frags scoren. Ausserdem bekommt er sekündlich zusätzliche Punkte, solange er die Flagge halten kann.

Slave Master:
Wenn es Ihnen nicht reicht, Ihre Gegner durch blosses fraggen zu demütigen, könnte Ihnen Slave Master gefallen. Dabei werden von Ihnen abgeschossene Spieler zu Ihren Sklaven. Ihre Sklaven müssen Sie solange mit Munition und Power-Ups versorgen, bis sie sich freigearbeitet haben. Sieger ist, wer es als erster schafft, eine gewisse Anzahl Sklaven auf einmal zu halten.



Agent X:
Das phantastische Waffenarsenal von UT langweilt sie? Für etwas Abwechslung können wir Ihnen Agent X empfehlen. Das Mod ersetzt die bisherige Auswahl durch ‚realistischere' wie Sturmgewehr oder Minenwerfer. Zudem sind nun mit allen Waffen tödliche Kopftreffer möglich.





Mods können genauso wie normale Spielmodi direkt im Spielmenu angewählt werden.





BoomBall: Unter diesem Mod von Mason Pairish müssen Sie sich eine Kreuzung aus Rugby und gutem altem UT CTF vorstellen. Ziel ist es, den Ball, genauer gesagt eine scharfe Redeemer-Rakete, in die feindliche Basis zu bringen und dort detonieren zu lassen. Der erfolgende Kampf um den Ball stellt eine gelungene Alternative zu den bisherigen Teammodi dar.

Wenn Sie sich im Internet über weitere Mods zu Unreal Tournament informieren möchten, halten Sie Seiten wie www.planetunreal.com/modcentral zuverlässig über deren Entwicklung auf dem laufenden.



Level

Wie schon beim Vorgänger glänzt die UT-Fangemeinde vor allem beim Erstellen eigener Level. Für die schiere Menge wie auch für die oft hohe Qualität der Werke zeichnet sich der hervorragende Editor verantwortlich, den Epic Games dem Spiel standardmässig spendiert hatte. Dieser erlaubt es auch, Level des Vorgängers einfach zu konvertieren und für UT zu verändern.

Hier nur eine kleine, willkürliche Auswahl aus der zahllosen Masse an qualitativ hochwertigen Level, mit der man im Internet konfrontiert wird:

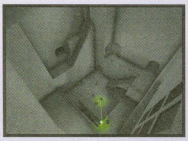
DM-Helleth: Hervorragender Deathmatch mit wunderschöner Optik im neugotischen Stil.



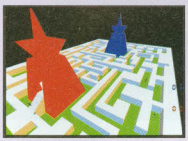
DM-Scimitar: Sehr ausgeklügelter Deathmatch mit spektakulärer Ausleuchtung und hörenswerter Musik.



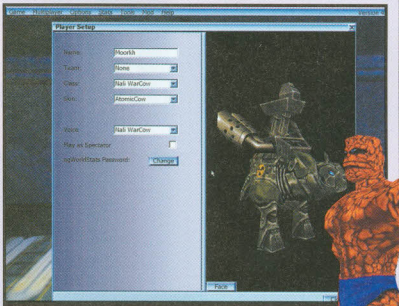
DM-Escherlandll: Völlig abgedrehter Deathmatch, den Autorin Jennifer Reitz den Werken M. C. Eschers nachempfunden hat.



CTF-Atari2600: Capture-the-Flag, wie es nach Ansicht derselben Autorin an einer uralten Spielkonsole ausgesehen hätte.



CTF-SkaarjOutpost: Optisch dem klassischen Unreal nachempfundener CTF mit sehr gutem Spielfluss.



Im offiziellen BonusPack gibt es einige aussergewöhnliche neue Spielermodelle.



AS-Bridge: Claude Meyers perfekt inszenierter Sturm auf eine Brücke hoch über einer Schlucht.



DOM-Hysteria: Genial designter Domination-Level mit interessantem Regeneffekt.



Nali City (www.planetunreal.com/nalicity) ist sicherlich DIE Ressource im Internet für alle neuen UT-Level und ausführliche Reviews dazu.

Models & Skins

Im Bereich der Spielermodelle hinkt die UT-Community derjenigen von Quake 3 Arena hoffnungslos hinterher. Die Gründe dafür dürften wohl bei der eingeschränkten schöpferischen Freiheit sowie bei der schwierigen Implementierung der selbstgebauten Modelle für UT zu suchen sein. Tatsache ist, die Leute, die gute Skins und Modelle herstellen, tun dies für Q3A. Gerne können Sie sich unter www.polycount.com selbst davon überzeugen: dort werden Models&Skins für alle möglichen Spiele vorgestellt.

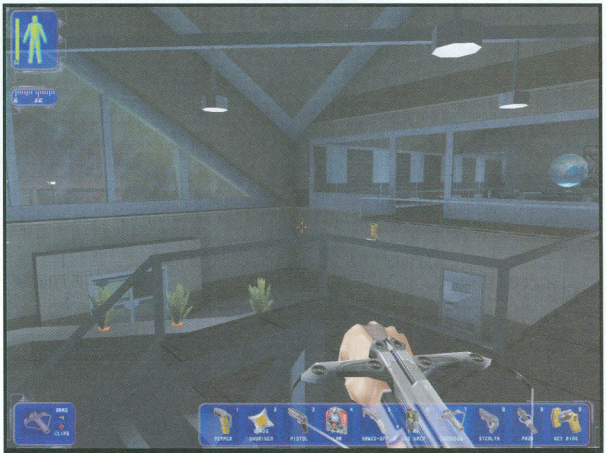
Immerhin gibt es für UT eine – zwar relativ kleine – Auswahl an gelungenen hochauflösenden Skins zu unterschiedlichen Themen. **luc**



Taktik-3D-Shooter

DEUS EX

Das Rezept für Deus Ex lautet: Man nehme ein Rollenspiel und kleide es in ein Shootergewand (Unreal-Engine). Dieses siedle man in einer schwarzen Zukunft an, wie wir sie aus Bladerunner kennen und schmücke es mit einer verzwickten Story -- fertig!



Die HiTech-Armbrust eignet sich vorzüglich zur lautlosen Eliminierung von Gegnern.



Dem Team sind wunderschön detaillierte Umgebungen gelungen.



Das Militär der Zukunft setzt laut Ion Storm monströse Kampfroboter ein.

Seit nunmehr acht Jahren spukt die Idee dieses Spiels im Kopf seines Chefentwicklers, Warren Spector, herum. Weil dieser sich jedoch zwischenzeitlich durch seine Mitarbeit an wegweisenden Spielen wie System Shock oder The Dark Project aufhalten liess, befasste er sich erst seit 1998 zusammen mit einem talentierten Entwickerteam um die Details.

Inzwischen nähert sich das erste Rollenspiel der Vollendung, das auf der Unreal-Engine basiert. Die grafische Opulenz des Epic Games-Programms wurde dabei noch erweitert und an die Grenzen des technisch gegenwärtig machbaren getrieben. Gesichter zeigen ausdrucksvolle Mimik während sich Beleuchtung und Effekte in den atmosphärischen Regionen eines vorgerenderten Spiels wie Bladerunner bewegen. An dieses Ausnahmespiel erinnert Deus Ex nicht nur flüchtig, selten wurde der Eindruck einer zerfallenden, bizarren Zukunft besser eingefangen. Aber die Optik ist hier wirklich nur schmückendes Beiwerk. Im Kern besteht Deus Ex nämlich aus einem komplexen Rollenspiel. Auch wenn Shooterele-

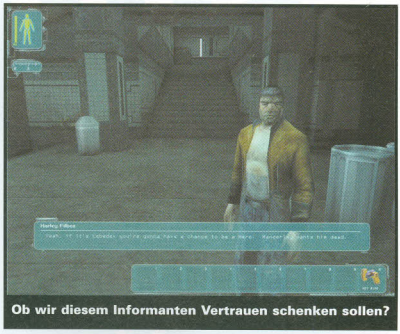


Bizarre Kampfmaschinen stellen sich Ihnen in den Weg.

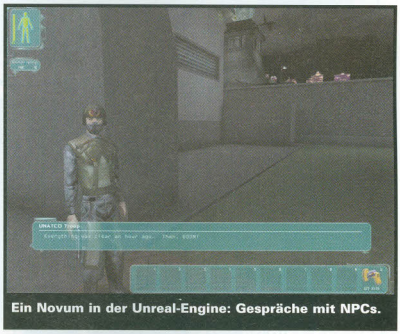
mente vorkommen und manche Quests ganz simpel mit flammender Mündung und routiniertem Nachladen zu erledigen sind, geht es doch in erster Linie um anderes: Charakterentwicklung im klassischen Stil. Jeder Spieler muss sich überlegen, auf welche Fähigkeiten er besonderen Wert legt, um diese dann mittels hart erworbener Erfahrung weiter auszubauen. Das mag für passionierte Revolverhelden zwar etwas schwierig zu erlernen sein, doch die Welt von Deus Ex sieht jede Menge Sanktionen gegen unüberlegte Gewaltanwender vor.

Sie schlüpfen dabei in die Rolle von J. C. Denton (der nette Herr rechts), dem Mitglied einer internationalen Antiterror-Spezialeinheit. In einer von Drogen, Gewalt und Korruption zerfressenen Welt steht er allerdings auf ziemlich verlorenem Posten. Denn in dieser düsteren, seuchengeplagten Zukunft reift eine jahrhundertealte Verschwörung zu einer bedrohlichen Gefahr heran. Dunkelmänner wollen eine neue Weltordnung installieren und der Agent der gerechten Sache wird leicht zum Spielball von finsteren Mächten.

In seinem Kampf stehen ihm im wesentlichen dieselben Mittel zur Verfügung, die auch seine Gegenspieler in petto haben – Feuer mit Feuer bekämpfen, lautet also die Devise. Das Inventory-System ist so konfiguriert, dass der Spieler auch hier folgenschwere Entscheidungen treffen und seine Ausrüstung optimal auf seine Fähigkeiten sowie auf das zu erreichende Ziel abstimmen muss. Die zu Grunde liegende Zukunftsvision macht reichlichen Gebrauch von der Nano-Technologie. So kann der Protagonist – und leider auch seine Kontrahenten – durch technische Hilfe "Superkräfte" erhalten: verbesserte Sinnesfähigkeiten, übermenschliche Schnelligkeit, stark erhöhte Körperkraft, etc.. Jede dieser neuen Fähigkeiten und Verbesserungen soll unser guter J. C. denn auch im Kampf gegen das scheinbar übermächtige Komplott bitter benötigen.



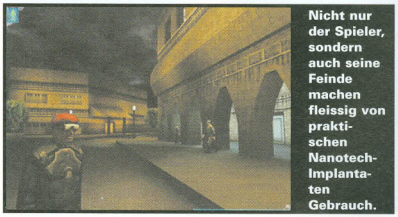
Ob wir diesem Informanten Vertrauen schenken sollen?



Ein Novum in der Unreal-Engine: Gespräche mit NPCs.



Städtische Szenen wie diese Zentralmetzgerei in einem Pariser Vorort sind sehr real und atmosphärisch geraten.



Nicht nur der Spieler, sondern auch seine Feinde machen fleissig von praktischen Nanotech-Implantaten Gebrauch.

Besondere Aufmerksamkeit legt das Entwicklerteam auf die Interaktion zwischen Computerspieler und Spielwelt. „Die Macht in die Hände der Spieler legen", lautet denn auch Warren Spectors Devise. Der Spieler soll eine Welt vorfinden, welche er möglichst frei manipulieren kann, und welche intelligent darauf reagiert. Die einzelnen Spielumgebungen, darunter New York, Paris oder Hong Kong, wurden äusserst detailreich ausgestaltet und mit einer Vielzahl von NPCs bevölkert. Neben einer KI, welche das beste aus den Wachen von The Dark Project und den Bots aus Unreal Tournament verbinden soll, besitzt Deus Ex auch eine hochkomplexe Spielphysik, mit welcher sich bewegliche Objekte im Spiel vielseitigst verwenden lassen.

Das Ganze soll nicht nur eine überzeugende Illusion einer realen Welt vermitteln, sondern dem Spieler vor allem eine bisher nicht gekannte Freiheit im Spiel verleihen. Zusammen mit den spezialisierten Talenten, welche Ihr Alter Ego erlernen kann, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Spielstil selbst zu definieren.

Welche Rolle Sie auch spielen wollen – Kämpfer, Hacker oder Diplomat – Deus Ex will Ihnen noch im Sommer erlauben, die Welt auf Ihre ganz persönliche Weise zu retten.

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

Taktik-3D-Shooter

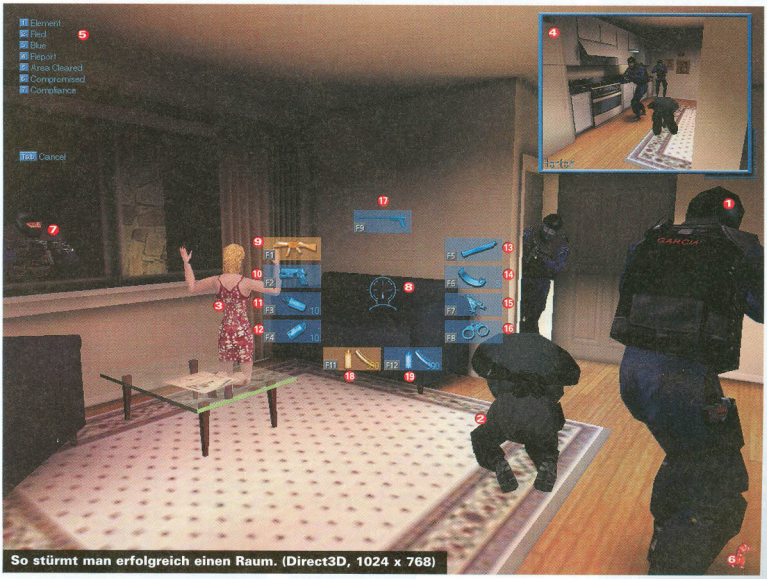
■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive ■ **Testversion:** Deutsche Version 1.2 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/2000 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Sie sind die Elite des Jahres 2005 und den Böse-wichtern auf der Spur: Ob fieser Bombenleger oder durchdrehender Highway-Schütze, ob rücksichtslose Geiselnehmer oder gut verschanzte Terroristen, Ihr SWAT 3-Team eilt zur Hilfe, um Unschuldige zu retten und bewaffnete Täter auszuschalten.



FAKTEN

- 16 Missionen
- Reale Örtlichkeiten
- 2x5-Mann-Teams
- 4 Hauptwaffen
- Reale SWAT-Ausrüstung



So stürmt man erfolgreich einen Raum. (Direct3D, 1024 x 768)

1. Kollege Garcia sichert den bösen Geiselnehmer.
2. Übler Schurke; ist mit Handschellen ruhig gestellt.
3. Gerettete Geisel
4. Mini-Bildschirm, zeigt Bild von Kollege Hortons Schulterkamera
5. Kommunikationsmenü
6. Zeichen für Stealth- oder Angriffsmodus
7. Hereinschauender Kollege mit voyeuristischen Ambitionen
8. Zielfadenkreuz
9. Auswahl für Primärwaffe
10. Auswahl für Sekundärwaffe
11. Auswahl für Blendgranaten
12. Auswahl für Tränengas-Granaten
13. Auswahl für chemisches Licht
14. Auswahl für Mini-Sprengsatz
15. Auswahl für Werkzeugsatz
16. Auswahl für Handschellen
17. Auswahl für Mini-Kamera
18. Auswahl für Primärmunition
19. Auswahl für Sekundärmunition

Dem Trend zum taktischen 3D-Shooter folgend hat sich aus den klassischen Police-Quest-Adventures von Sierra (siehe Textkasten) mittlerweile die Terroristen-Befreiungsaction SWAT herausgebildet. Das bekannte Kürzel steht für "Special Weapons And Tactic"-Teams. Diese Spezialeinheiten der US-Polizei sind immer dann gefragt, wenn die normalen Police Departments überfordert sind – was bei terroristischen Aktionen und Geiselnahmen oft genug vorkommt. Schließlich zeigten in den letzten Jahren berühmt gewordene Live-Reportagen des US-Fernsehens, daß die Übeltäter heute viel schwerer bewaffnet, gepanzert und ausgerüstet sind als Streifenpolizisten. Darum gehört es zum wichtigsten Ziel der durchtrainierten und excellent ausgerüsteten SWAT-Teams, sich unbemerkt anzuschleichen, um alle Bösewichte leise auszuschalten, bevor es zum gefährlichen offenen Schusswechsel kommen kann.

Der nunmehr dritte Part der SWAT-Serie spielt mittlerweile im Jahre 2005. Im sonnenverwöhnten Kalifornien wird der Weltfrieden zelebriert, denn ein neuer Atomwaffensperrvertrag soll unterzeichnet werden. Ein idealer Moment für subversive Kräfte, mit Bomben, entführten Politikern und geklauten Atombömbchen für den Fortbestand des unerfreulichen Status Quo zu sorgen. Sie sollen als Officer eines SWAT-Teams nun verhindern, dass Airport oder Downtown von L.A. in eine Trümmerwüste verwandeln. Dabei müssen natürlich alle Geiseln lebend befreit werden.

Karriere oder Mission?

Von der Spielumgebung her erinnert übrigens nichts mehr an SWAT 2. Grafik und Engine sind ganz im Stile eines Rainbow Six: Rogue Spear gehalten, was Stimmung, Spannung und Spielbarkeit sehr zuträglich ist. Doch bevor der Nervenkitzel beginnt, müssen Sie sich für eine Spielfigur und damit für eine Karriere entscheiden, die später alle verfügbaren Einsätze enthalten



Vier Teammitglieder werden vom Computer gelenkt. Sobald sie ein feindliches Ziel ausmachen, schiessen sie selbständig.

DIE POLICE-QUEST-SWAT-HISTORIE

Die drei existierenden SWAT-Spiele aus dem Hause Sierra entstanden aus der »Police Quest«-Abenteuerreihe, die es seit 1987 auf vier Teile brachte.

Police Quest: SWAT
Anno 1995
Police Quest SWAT



Dieses Spiel versuchte, auf der Mitte der 90er populären Multimedia-Welle mitzureiten, sprich, es bestand hauptsächlich aus Video-Schnipseln. Sie mussten eine Ausbildung als Scharfschütze absolvieren und viele, viele Vorschriften auswändig lernen, um nach noch mehr Training einige Einsätze zu bewältigen. Fazit: Zu trocken, zu wenig Spaß am Spiel sorgten für schlappe 47 Punkte in der Ausgabe 2/96 der PC Player.

SWAT 2
Ende 1998
Police Quest: SWAT 2



In Strategie-Gefilde wagte sich Sierra vor knapp eineinhalb Jahren vor. Alternativ auf Seiten des SWAT-Teams oder als böser Terrorist dirigierten Sie in bester »Commandos«-Manier Ihre Jungs durch die isometrischen Einsatzgebiete. Das war alles schon besser gelöst als im Vorgänger, doch so recht wollte der Funke nicht überspringen: 66 Prozent lautete die Wertung in Ausgabe 9/98.

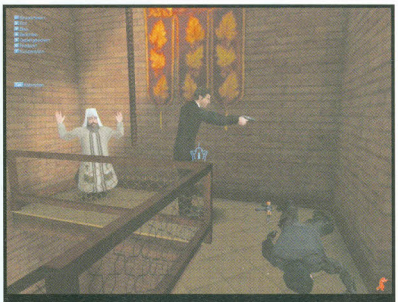
SWAT 3: Close Quarters Battle
Ende 1999 SWAT 3: Close Quarters Battle

Alles andere als fehlerlos und ohne



den Zusatz »Police Quest«. Der deutlich spassigste SWAT-Titel ist die aktuelle Inkarnation in Tradition von Rainbow Six. In 3D-Darstellung schleichen Sie und Ihr Team durch die kriminellen Teile von Los Angeles. Die nicht perfekte KI und andere kleine Mängel verhindern jedoch eine Bestnote, daher: 83 Punkte.

wird. Danach dürfen Sie sich Ihr Team selbst zusammenstellen. Hier kommt es wie erwartet auf eine gute Mischung von Fähigkeiten an, denn es zählt nicht nur die Feuerkraft. Lautloses Anschleichen, Geschick im Ausnocken von aggressiven Posten sowie eine schnelle und klare Kommunikation mit Einsatzkräften, Hauptquartier, Geiseln und Feinden werden Ihnen abverlangt. Vor allem mit der reibungslosen Koordination der Kräfte wird es anfangs etwas hapern. Wer seinen Jungs nicht befiehlt, aufzuschließen, wird beim allzuflotten Vordringen plötzlich allein den Feinden gegenüberstehen. Ausserdem darf nicht blind auf alles geschossen werden, was sich bewegt. Zunächst zum Schutz von Geiseln und Zivilpersonen. Andererseits sollen nicht alle Kriminellen das Zeitliche segnen, schliesslich wissen manche Dunkelgestalten wichtige Einzelheiten über geplante



Vorsicht, böse Buben sind oft schwer zu identifizieren.

Coups. Also soll nach Möglichkeit jeder Bösewicht aufgefordert werden, sich zu ergeben. Kommt er dieser Bitte nach (erhobene Hände, kniende Haltung), dann müssen Sie ihm Handschellen anlegen – oder ihr Team auffordern, es zu tun. Überhaupt dürfen wir bei jeder Spezialaufgabe – Türen knacken, Blendgranaten werfen, Räume stürmen und sichern – selbst Hand anlegen oder die Gruppe anweisen, entsprechend vorzugehen.

Wenig Ausrüstung

Bei den Einstellungen vor jeder Mission brauchen Sie

DIE SWAT-AUSRÜSTUNG

Im Gegensatz zu anderen Taktikshootern haben Sie als SWAT-Kämpfer keine allzu üppige Auswahl. Aber immerhin gehören einige sehr gute Waffen und nützliches Zubehör zu Ihrem Arsenal. Eine Auswahl:



nenpistole kann Einzelfeuer, Salven und Automatikmodus.



viele Detailverbesserungen.



Das verhältnismäßig leichte **Sturmgewehr M4A1** feuert im Halb- und Automatikmodus Kugeln des .233-Kalibers ab. Verschiedene Visiere bis hin zum Video-Okular erlauben gezielte Distanzschüsse.



Hammerhart: Die halbautomatische **Benelli M1 Super 90** mit Spezialnachvisier zeichnet sich durch Feuergeschwindigkeit und seine legendäre Durchschlagskraft aus.



Türöffner: Mit dem soliden **C2-Plastiksprengstoff** sind auch massive Türen, die sich dem Dietrich widersetzen, kein Hindernis mehr.

Unempfindlich: Ob Wasser, Dreck oder Sand, die **Heckler & Koch MP5** feuert garantiert. Die Maschi-

Faustwaffe: Die fette **Springfield Armory 1911-A1** gehört zur Standardausrüstung jedes SWAT-Offiziers. Sie besitzt gegenüber dem Serienmodell

Übel: Das bekannte **CS-Reizgas** in seiner



heftigsten Form schaltet jeden aus, der in die Nähe dieser ätzenden Granate gerät.



Ablenkung: Laute **Blendgranaten** wie diese **NFD** verwirren den Gegner etwa 1,2 Sekunden. Genug Zeit, in einen Raum einzudringen und das Feuer zu eröffnen.



Unerlässlich: Wer die Hände hebt und sich ergibt, muss kampfunfähig per **Handschellen** verpackt werden.

übrigens keine Angst zu haben, etwas wichtiges zu vergessen, denn die nötigen Requisiten wie Taschenlampe, Dietrich, Leuchtstäbe oder besagte Handschellen tragen alle Teammitglieder automatisch bei sich. Das Ausrüstungsmenü dient eigentlich lediglich dem Zweck, eventuell Gewehr und Munition zu wechseln. Doch die seriemässige Auswahl von SWAT 3 fiel äusserst bescheiden aus (siehe nebenstehenden Waffenkasten). Doch hier ist bereits Nachschub durch die MOD-Designer in Aussicht, glaubt man den Aussagen einschlägiger Internet-Seiten.



Spiegelbild: Jede SWAT-Waffe besitzt serienmässig eine Stablampe

Alle interessanten SWAT3-Ergänzungen, deren wir habhaft werden konnten, finden Sie auf der Cover-CD dieser Ausgabe (siehe auch Inhaltsverzeichnis).

Dem Munitionswechsel kommt übrigens insofern eine Bedeutung zu, da die kalifornischen Schutzwestenträger auch nichttödliche Kunststoffgeschosse einsetzen können. Dies empfiehlt sich bei Einsätzen mit zahlreichen Geiseln – oder falls die Verdächtigen unbedingt dingfest gemacht werden müssen. Doch selbst in der gepatchten deutschen Version 1.2 hat sich ein ärgerlicher Detailfehler gehalten: Eine "echte" Patrone verbleibt immer im Magazin. Prompt passierte es im Einsatz, dass der Flüchtige damit getroffen wurde – Künstlerpech!

Da dem Spiel ein Multiplayer-Modus gänzlich fehlt (Sierra kündigte einen solchen nebst Ergänzungspaketen im Internet für Ende 2000 an) hat der Solospieler neben dem Absolvieren einer kompletten Officer-Karriere nur noch die Option, ins Trainingslager (Schiessstand) zu gehen, um die Haussäuberung zu üben, oder die Aufträge als Einzelmission anzugehen. Doch dank der angekündigten offiziellen wie inoffiziellen Ergänzungen wird SWAT 3 wohl erst im Herbst seinen zweiten Frühling erleben.

Übrigens finden alle Einsätze im Raum L.A. statt – daher der Untertitel "Close Quarters Battle". Darunter sind so illustre Plätze wie der "Die Hard"-Tower, der "Die Harder"-Airport, die Kanalisation und Vorstadtvillen. Noch ein Tip zum Abschluss: Mit dem "justin"-Cheat (siehe Kasten) hatten wir bei der US-Version am meisten Spass. Wer ruft auch schon gerne "Hände hoch", wenn er sich in fremde Häuser einschleicht... **(rm)**



Gangster „einlochen" heisst die Aufgabe für Ihr Team

»Speziell die Grafik verdient ein Extralob.«

SWAT3-TIPPS

Während des Spiels lässt sich ein Kommandomodus (Console) aufrufen, um per Befehl einige Spieleinstellungen vorteilhaft zu verändern. Für den Aufruf muss die Shift-Taste zusammen mit der Tilde (~) gedrückt werden. Dann sind folgende Befehle und Ergebnisse möglich:

swatlord	Gottmodus fürs Team
biggerpockets	Unendliche Munition
doubleshot	Schnellfeuermodus
iamleet	Sieg im aktuellen Level
noshades	Die Nacht wird zum Tag
hotstuff	Terroristen sind schwerer zu töten
justin	Niemand ergibt sich
johnwoo	Slowmotion-Modus



Standpunkt

RALF MÜLLER

Das Swat 3 -Spielprinzip kommt Rainbow Six: Rogue Spear am nächsten – mit dem grossen Vorteil, dem Spieler keine derart komplexe Vorplanung abzuverlangen. Langatmige Vorreden fordern mir trotzdem viel Geduld ab, sind aber per Escapetaste abzuwürgen. Wesentlich ärgerlicher finde ich die Kommunikation mit den Teammitgliedern. Da wird von mir intensiver und nach kurzer Zeit eintöniger Funkverkehr abverlangt, der nicht nur das Tempo der Action drosselt, sondern auch viel zu sehr vom Geschehen ablenkt. Prompt wird eine herannahende Patrouille übersehen. Und dann darf ich nicht auf alles und jeden ballern. Solche Einschränkungen dürften wohl manchem Actionfan nicht gefallen.

PRO & CONTRA

- (+) Überzeugende Grafik
- (+) Taktisch anspruchsvoll
- (–) Ohne Multiplaymodus
- (–) Nerviger Funkverkehr

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–
SPIELSPASS	83

SYSTEM SHOCK 2

■ **Hersteller:** Looking Glass/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.15 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Shodan, der gefährlichste Computer des Universums, ist zurück. Und nach wie vor leidet er nicht an Minderwertigkeitskomplexen. Hat er in »System Shock 2« aber auch wirklich nicht nötig.



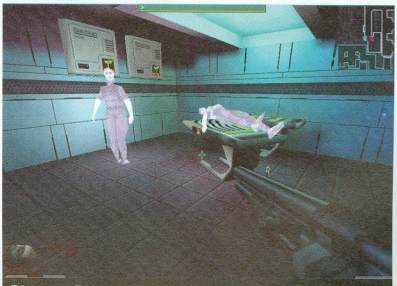
Einen Ruf als kreativer Entwickler von Programmen allerhöchster Qualität hatte sich Looking Glass schon vor vielen Jahren erworben. Etwas wehmütig erinnern wir uns an Prachtstücke wie »Ultima Underworld«, »Terra Nova« oder »System Shock«. Leider war es um die Entwickler in den letzten Jahren doch erheblich stiller geworden. Mit »Dark Project – Der Meisterdieb« gab es Anfang 1999 ein triumphales Comeback. Dieser Erfolg konnte kürzlich mit "System Shock 2" sogar noch getoppt werden, denn dieser besondere 3D-Shooter konnte in kürzester Zeit zigtausende Actionfans für sich gewinnen.+

Zukunfts-Sprung

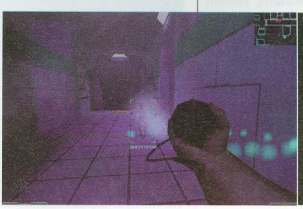
Seit dem ersten System Shock sind nur gut 4 Jahre vergangen, doch die Story machte in Teil 2 sogar einen Sprung über 40 Jahre: Die Menschheit hat nun das Geheimnis des Überlichtantriebs entdeckt. Zwei Raumschiffe, der Forschungsraumer »von Braun« des Technologiekonzerns TriOptimum und die Rickenbacker, ein Kampfkreuzer der UNN (Vereinte Nationen der Zukunft), unternehmen einen Jungfernflug zum Planeten Tau Ceti 5. Doch etwas geht (natürlich) schief – Sie als Spieler erwachen in einer Regenerationskammer an Bord der »von Braun«. Von oben bis unten wurde Ihr Körper mit kybernetischen Maschinenteilen ausgerüstet, was Ihnen übermenschliche Stärke und Intelligenz beschert. Als kleines Manko hat sich Ihr Äußeres dadurch unvorteilhaft verändert. Noch ein Malus: Ihr Gedächtnis ging ebenfalls verloren. Unter der straffen Führung einer gewissen Dr. Janice Polito, die Ihnen über Funk beständig Anweisungen gibt, machen Sie sich auf, die »von Braun« zu erkunden. An Bord brach offensichtlich das Chaos aus: Merkwürdige Hybridmenschen wollen Ihnen ans Leder, durchgedrehte Serviceroboter an die Batterie. Und hinter allem schwebt ein namenloses Grauen, eine unfaßbare Bedrohung, die Sie nicht genau definieren können, die aber überall an Bord der »von Braun« deutlich präsent ist.



Welch traumatisches Déjà-vu! Wieder ist die Situation verzweifelt, wieder macht sich Glibber breit, wo vorher noch Meister Propper sich spiegeln konnte. Und selbst dieser harmlose Dienstroboter will Ihnen ans Leder. (alle Bilder 800x600)



Die »von Braun« ist ein echtes Geisterschiff. Diese Gespenster sind die Seelen kürzlich Gestorbener, die an den Ort ihres Todes gefesselt sind. Das Schrotgewehr ist hier überflüssig.



Ein mutierter Laboraffe griff mit psionischen (geistigen) Kräften an, aber Sie zahlten es in gleicher Münze heim.

Im Weltall nichts Neues?

Veteranen des ersten Teils wird die Hintergrundgeschichte bekannt vorkommen - doch das stört nicht weiter... Wie damals bewegen Sie sich in typischer Ich-Pespektive durch recht ansehnliche Gänge. Die Shooterähnlichkeit ist groß, tatsächlich kann man seine geliebte individuelle »Quake«-Steuerung sogar 1:1 übernehmen. Was System Shock 2 jedoch von einem Shooter unterscheidet, ist die Vielzahl an Funktionen, mit denen Ihr Cyber-Organismus ausgestattet wurde (siehe Schaubild). Ihre Aufgaben sind wesentlich facettenreicher als selbst bei »Half-Life«: Überall liegen zum Beispiel kleine Datenrecorder herum, auf denen die nun meist tote Besatzung der »von Braun« wichtige Informationen hinterlassen hat. Außerdem erblicken Sie immer wieder Geistererscheinungen, die besonders tragische Elemente der kürzlichen Geschehen- →



In System Shock 2 verkörpern Sie einen Cyborg, der über ein höchst umfangreiches System an Anzeigen und elektronischen Hilfsmitteln verfügt. Normalerweise sind die nicht alle sichtbar, sondern nur, wenn Sie in einen zweiten Modus umschalten.

❶ Im Inventar horten Sie erworbene Gegenstände.

❷ Wieviel Sie tragen können, hängt von Ihrer Stärke ab. Diese grauen Kreise im Inventar etwa sind nicht zugänglich.

❸ Ihre momentan einsatzbereite Waffe.

❹ Ihre aktuelle Rüstung. Es gibt verschiedene Ausführungen.

❺ Bis zu zwei Cyborg-Implantate prangen in diesem Kästchen.

❻ Eine praktische Mini-Automap im Hintergrund.

❼ Welch trauriger Anblick – dieses Wesen hatte Sie angegriffen. In (8) lesen wir seine letzte Botschaft.

❽ Dieses Multifunktionsgerät spult gerade einen Datenträger ab, den die Kreatur (7) trug.

❾ Hier befinden sich zwei Anzeigen für Lebensenergie (11) und Psi-Kraft (0).

❿ Dieses Icon öffnet Ihr kleines Labor.

⓫ Das Fragezeichen steht für eine Onlinehilfe, die Map für sich selbst (Karte).

⓬ Hier horten Sie Ihre Nanites (eine Art Währung) und Ihre kybernetischen Module (rechts).

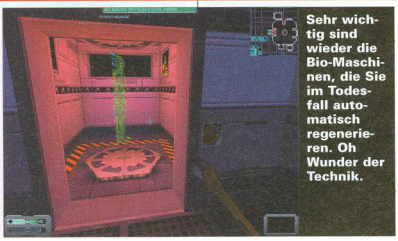
⓭ Mit diesem Icon schalten Sie zurück in den normalen Bildschirmmodus.

⓮ Hier befinden sich drei weitere wichtige Geräte. Mit der CD (links) können Sie E-Mails abfragen. Rechts daneben werden Codekarten gehortet. Das weiße Symbol läßt Ihre Charakterwerte aufpoppen.

nisse noch einmal »nachspielen«. Die Sprachausgabe gehört dabei zum Allerfeinsten und hilft mit, eine Atmosphäre zu entwickeln, die mindestens so beklemmend wirkt wie ein Hitchcock-Thriller. Wäre System Shock 2 kein Spiel, sondern ein Film, wäre ihm ein Eintrag in der Rubrik Weltklasse-Science-fiction gewiß. Dabei ist es zum Glück unerheblich, ob es sich um die englische oder deutsche Version handelt...

Ihr Charakter und der Rest der Welt

Sie können sich für drei grundverschiedene Cyborg-Arten entscheiden. Nummer eins ist ein standhafter Marine, der mit allen Arten von Waffen gut kann oder können sollte. Nummer zwei ist der klassische Computerhacker, der



Sehr wichtig sind wieder die Bio-Maschinen, die Sie im Todesfall automatisch regenerieren. Oh Wunder der Technik.

Das Who's Who des Systemschocks!

Shodan



Der Supercomputer des ersten System Shock. Genial, aber leider psychopathisch. Er wurde vernichtet, so hieß es zumindest. Aber warum steht im Artikelvorspann etwas anderes?

Anatol Korenchin



Der Kommandant der »von Braun«. Der fähige Politiker vertritt die Interessen von TriOptimum um jeden Preis. Auf dem Planeten Tau Ceti 5 macht er eine phantastische Entdeckung, die sein ganzes Leben verändert.

Xerxes



Der Supercomputer der »von Braun«. Genial, aber leider im Moment etwas unpäßlich. Eine merkwürdige Parallele. Ist das etwa Shodan in Verkleidung? Möglich ist alles.

William Bedford Diego



Sein Vaten konstruierte einst Shodan, er selber ist ein berühmter Kriegsheld und Soldat. Als Kommandant der »Rickenbacker« (das UNN-Begleitschiff der »von Braun«) soll er Korenchin auf die Finger sehen.

Dr. Marie Delacroix



Die fähige Wissenschaftlerin erbaute die »von Braun«. Als Korenchin und Diego plötzlich zusammenarbeiten und das Deck drei der »von Braun« in einer undurchsichtigen Aktion umbauen, schöpft sie Verdacht.

Melanie Bronson



Die skrupellose Sicherheitschefin der »von Braun«. Als alles durchdreht, will sie wieder für Ruhe und Ordnung sorgen. In der Wahl ihrer Mittel ist sie nicht wählerisch.

Dr. Janice Polito



Polito konnte sich irgendwo auf dem Schiff verstecken. Über Funk hat sie Verbindung zu Ihnen aufgenommen. Sie sollten mit ihr zusammenarbeiten, sie wirkt vertrauenswürdig.

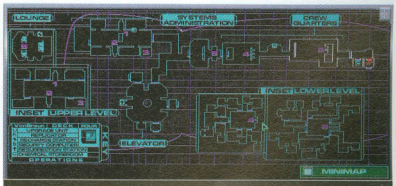
Rebecca Siddons und ...





Den beiden Liebenden ist die »von Braun« unheimlich geworden. Sie setzen alles daran, aus dem Raumschiff zu fliehen. Sie können aus dieser galaktischen Love-Story aber einigen Nutzen ziehen.

sich am besten mit der Macht eines Jedi-Ritters vergleichen. So beherrschen Sie außer mentalen Angriffen auch die Telekinese. Im Spielverlauf sollten Sie versuchen, sich in allen drei Bereichen zumindest ein wenig zu bilden, doch letztlich kommt es auf die Spezialisierung an. Das geht durch kybernetische Module, die Ihnen Polito gelegentlich elektronisch übermittelt und die Sie an bestimmten Terminals gegen verbesserte Charakterwerte eintauschen (deshalb RPG-Shooter...). Doch der Weg hin zum Supercyborg ist nicht leicht. Die Gegnerscharen sind zahlreich und vielfältig (siehe Extrakasten), die Story-Verwicklungen nicht ohne. Außerdem hat entgegen dem allgemeinen Trend die Waffenentwicklung nicht gerade höchste technologische Höhen erreicht. Egal, ob Sie nun mit Sturmgewehr, Laserpistole



So sieht die Automap in groß aus. Nicht sonderlich schön, aber sehr übersichtlich, läßt sie sich auch mit kleinen Markern beschriften.

Das Multifunktionsgerät

Ihre Spezialanzeige übermittelt immer wieder ganz erstaunliche Informationen.



Hier wird gerade Gehirnmasse im Minilabor untersucht; ein appetitlicher Anblick. Oft benötigen Sie zur Forschung wichtige Chemikalien, die Sie erst einmal finden müssen. Container, Waffen oder Sicher-



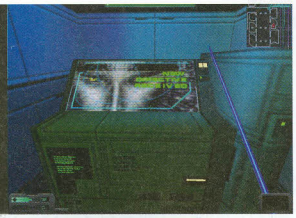
heitssysteme lassen sich knacken, wenn Sie die Fähigkeit »Hacker« besitzen. In einem »Spiel im Spiel« dringen Sie dabei in eine elektronische Datenwelt ein. Apropos Spiel: Finden Sie das



»Game Pig Entertainment Device« (eine Art Gameboy), können Sie sich mit alten Schätzchen wie »Frogger« oder dieser »Ultima 1«-Variante zwischendurch entspannen.



Schizophrenie oder viel schrecklicher? Anfangs prangt auf jedem Bildschirm noch ein Abbild von Xerxes, dem Bordcomputer....



... das aber bald von diesem Symbol abgelöst wird. Und was bedeuten wohl die gerade empfangenen »neuen Direktiven«?



Alles nur tote Vulkanier? Zumindest das grüne Blut deutet darauf hin.

oder Spezialwaffen um sich ballern, nach wenigen Schüssen nutzen sich die Mordinstrumente stark ab und müssen daher beständig gepflegt werden. Für Nahkampfwaffen gilt das zum Glück nicht. Half-Life-Fans mögen über die manchmal trägen Computergegner oder die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Stockwerken murren. Aber auch sie werden zugeben müssen, daß in Sachen Atmosphäre mit System Shock 2 ein ebenbürtiger Konkurrent aufgetaucht ist, der sogar ein besseres Drehbuch zu bieten hat. Nur die Spezialeffekte erreichen nicht ganz das aktuelle Shooter-Niveau, werden aber durch die Geräusch-, Schock- und Horroreffekte mehr als ausgeglichen. Ergo: Ein richtiger Nervenkitzel für Erwachsene.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	90
Steuerung	80
Multiplayer	–

SPIELSPASS 90

Die Gegner

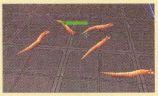
System Shock 2 ist kein Kinderspiel. Hier nur ein kleiner Ausschnitt aus der Galerie des Grauens.



Hybriden, ehemalige Crewmitglieder: Junge, Junge, was war hier nur los? Sie selber erwachen als Maschinenmensch und Ihre alten Kumpel sind zu grauenhaften Hybriden mutiert, die sogar noch einen relativ großen Wortschatz haben. Diese Basisgegner sind mit Stangen, Gewehren oder Handgranaten bewaffnet.



Arachniden: Sehen aus wie Spinnen mit zwei Augen. Diese Kreaturen sind extrem hartnäckige und schnelle Verfolger. Ein einziger giftiger Biß kann Ihnen bereits den Saft abdrehen.



Eklige Maden: Dieses Gewürm kriecht wirklich überall raus. Aus Luftschächten, Replikatoren und vor allem aus großen, pulsierenden Kokons, die direkt aus »Alien« importiert wurden. Vorsicht, wenn sie Ihnen von der Decke auf den Kopf fallen. In Massen dann sehr gefährlich.



Cyber-Assassine: lautlos, schnell, tödlich. Klares Vorbild waren die Assassine aus »Half-Life«, sie sind aber nicht ganz so intelligent und umtriebig. Dennoch: Wer sich mit diesen Cyborgs anlegt, muß seine Ave Marias gut beherrschen.



Sicherheitstürme: Die unbeweglichen Stahlkonstruktionen stehen überall da, wo etwas Wichtiges ist. Es gibt mindestens drei Ausführungen: Maschinengewehr, Raketen oder Laserstrahl. Dieser hier ist abgeschaltet worden, sonst hätte er sich schon längst in der Mitte geöffnet und losgeballert.

Standpunkt RALF MÜLLER

Der totale Stress für meine Nackenhaare, die sich bei jeder neuen Biegung und jeder Andeutung einer gegnerischen Bewegung aufstellen. Hier kocht das Blut und mein Adrenalin schwappt über den Höchstpegel. Schließlich explodieren unvermittelt Terminals oder Teile der Deckenverkleidung krachen urplötzlich zu Boden. Wer die stete Anspannung und diese ganze Orgie von Schockeffekten nicht aushält, sollte sich ein simpleres Ballerspiel besorgen. Für System Shock 2 sind stahlharte Nerven und auch die guten alten Gehirnzellen gefordert. So wird aus einem 3D-Shooter das ultimative Abenteuer mit steten Überraschungen bei Story und Locations. Ich freue mich schon auf System Shock 3 - und wehe es dauert wieder so lange !!!

PRO & CONTRA

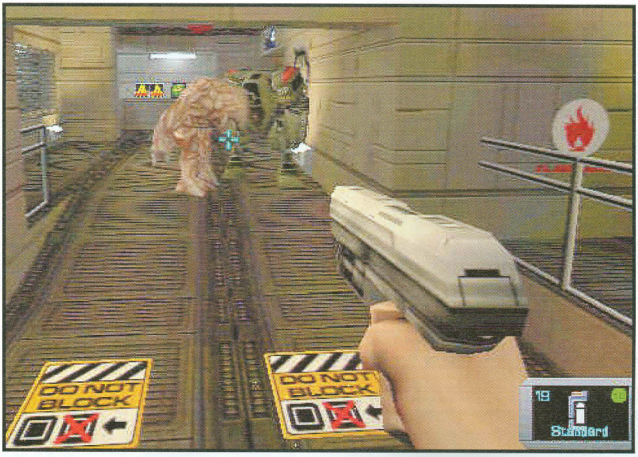
- Totaler Nervenkitzel
- Rollenspiel-Elemente
- Einige Ungenauigkeiten
- Reizüberflutung

Standpunkt UDO HOFFMANN

System Shock 2 spricht sicher nicht jeden an. Die Monster wirken zum Teil billig. Allzu kompliziert mag dem gemeinen Shooterfan auch die Vielzahl an Bedienelementen daherkommen. Wer sich aber die Mühe des Einarbeitens macht, will die zitternden Hände bald nicht mehr von der Tastatur lösen. Mir gefällt die diabolisch gute Sprachausgabe, die schon ganz allein für Gänsehaut sorgt. Gerade die Gegner, die man nicht sieht (murmelnde Hybriden, fiepende Maden) sind die schreklichsten. Das Konglomerat aus verzwickten Aufgaben, der völlig freien Bewegungsrichtung und dem starken Rollenspieleinschlag verursachen bei mir höchste Motivationsausschläge.

PRO & CONTRA

- Tolle Sprachausgabe
- Filmreife Story
- Große Spieltiefe
- Gelegentlich nervt die Musik
- Gegner-KI noch zu niedrig



Komplettlösung: SYSTEM SHOCK 2

ALLGEMEINE TIPPS

■ Der Marine benötigt hohe Stärkewerte, um viel tragen zu können. Zumindest eine Waffenfähigkeit sollte gut entwickelt sein. Bilden Sie Cyber-Fähigkeiten aus, die Reparieren und Hacken erleichtern. Gute Agilitätswerte helfen bei eventuell nötiger Flucht. Achten Sie auf Selbstschussanlagen (rote Punkte in den Karten) und Kameras (gelbe Punkte)!

Das Böse ist zurück! Wieder mal sind Sie dazu auserkoren, die Welt zu retten. Unsere Komplettlösung für den Marine weist Ihnen den Weg. Seien Sie tapfer, schnell und mutig!

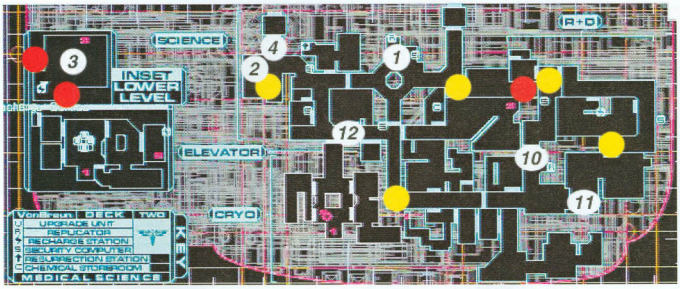
Deck 2

Folgen Sie den Anweisungen aus den E-Mails. Machen Sie sich nach der Upgrade-Station mit Ihrer Waffe vertraut. Sehen Sie sich um und sammeln Sie alle wichtigen Gegenstände (leere Powerzelle) und Items (Pistole, Hypos ...) auf. Im unteren Stockwerk (Nummer 3) laden Sie die Zelle auf. Öffnen Sie damit die Tür im Science-Bereich. Finden Sie die Zugangskarte zum Crew-Bereich. Die R&D-Karte aus dem Crew-Bereich öffnet die Zugangstür im Bereich Cryo Recovery A. Mit dem Shaft Code von Dr. Watts können Sie die verschlossene Tür gegenüber dem Lift öffnen.

Deck 1

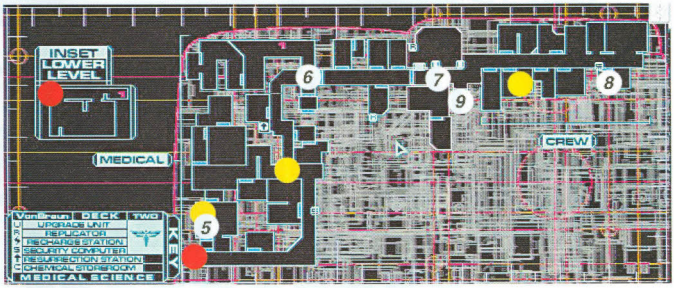
(Karte S. 210)

Die Zugangskarte zum Sektor Cargo Bay 2 A/B finden Sie im Bereich Cargo Bay 1 A/B. Sie erhalten den Zugangscode zum Engineering-Control-Raum. Dort bekommen Sie den Code für den Hardwareteile-Lagerraum.



Deck 2

1. Pistole
2. Leere Powerzelle
3. Recharger
4. Zum Medic-Sektor
10. Zugang zum R&D-Sektor
11. Dr. Watts und Shaft Code 9
12. Shaft Code einsetzen



Deck 2

5. Crew-Karte
6. Tür zu Crew-Bereich
7. Upgrades / OS
8. R&D-Karte
9. Zurück zum Science-Sektor

Sie nehmen das Modul 45m/dEx an sich und setzen es in den Computer im Bereich Command Control ein. Schalten Sie jetzt den Computer im Bereich Engineering Control ein. Setzen Sie nun im Engine-Core-Sektor zuerst die beiden Power Nacelles und dann den Engine-Core-Hauptcomputer online. Fahren Sie anschließend mit dem Aufzug bis Deck 3.

Deck 3

(Karte S. 211)

Halten Sie sich zuerst links und dann bei der ersten Möglichkeit rechts. Schlagen Sie die Scheibe vor Ihnen ein, um zum Chemielager zu kommen. Dort können Sie die beiden gefundenen blauen Behälter als Toxin identifizieren (zwei weitere Behälter finden Sie in den anderen Sektoren der Karten). Im unteren Bereich können Sie damit die erste Anlage bestücken. Mit den gefundenen Zugangskarten dringen Sie zu Sektor A vor.



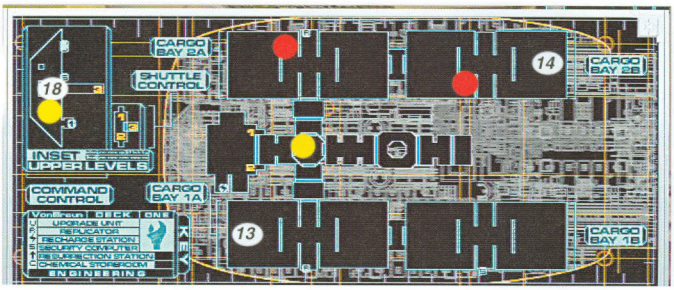
Alle Hybriden (Rohr, Shotgun, Granaten) eliminieren Sie am besten mit einer Nahkampfwaffe aus nächster Nähe.

Setzen Sie auch hier ein Toxin in die Anlage ein und sammeln Sie die Zugangskarte zu Sektor D ein. Benutzen Sie die beiden letzten Toxine in den Anlagen im Bereich C und D und fahren Sie mit dem Aufzug bis Deck 4.

Deck 4

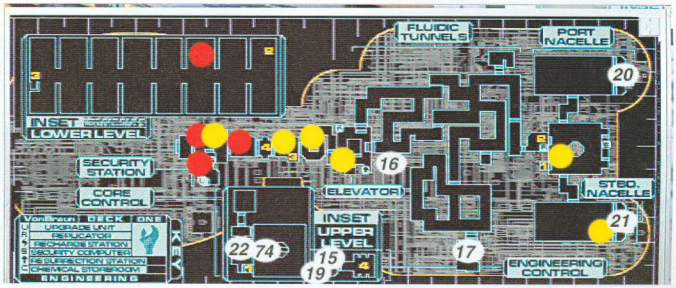
(Karte S. 212)

Nach der Durchquerung von Schleuse Bulkhead 41 folgt ein Gespräch mit dem Hauptcomputer. Danach zurück zum Eingangsbereich. Alle folgenden Karten bekommen Sie von den roten Ninjas: Setzen Sie die Quantum-Unit-Karte aus dem Administrations-Bereich in die Sim Unit im Office-Bereich ein. Die Interpolated-Unit-Karte aus dem Storage-Sektor benutzen



Deck 1

13. Core Bay 2 A/B Zugangskarte
14. Engineering-Control-Zugangscode
18. Modul einsetzen



Deck 1

15. Zugangscode zum Hardwarelager
16. Hazard Suit
17. Modul einsammeln
19. Engineering-Control-Computer einschalten
20. Engine Nacelle aktivieren
21. Engine Nacelle aktivieren
22. Engine Core anschalten
74. Code einsetzen, Computer benutzen, dann wieder hoch zu Deck 6

Sie im unteren Stockwerk des Power-OPS-Bereichs. Danach setzen Sie die Linear-Unit-Karte aus dem Command-Control-Sektor in die dort befindliche Linear Unit ein.

Deck 5

(Karte S. 213)

Nach einer Aufzugfahrt zu Deck 5 sammeln Sie die Powerzelle auf und passieren die Schleuse im Med-Annex-Bereich. Im Garden-Sektor setzen Sie den Code 34093 im unterirdischen Gang ein. Schnappen Sie sich die Crew-Quarters-Zugangskarte. Im oberen Bereich des Sektors Crew Quarters öffnen Sie die verschlossene Tür mit dem Code 11111 (Heavy Armor). Ebenfalls im oberen Stockwerk entdecken Sie die Athletic-Zugangskarte. Diese benutzen Sie im gleichnamigen Sektor. Setzen Sie die Powerzelle im kleinen Raum nach dem Pool ein.

Begeben Sie sich nach oben. Dort aktivieren Sie den Transmitter durch den Code: 14106 (Code ist versteckt in Multifunktionsbildern auf dem ganzen Deck). Fahren Sie nun mit dem Lift im Crew-Quarters-Sektor nach oben.

Deck 6

(Karte S. 214)

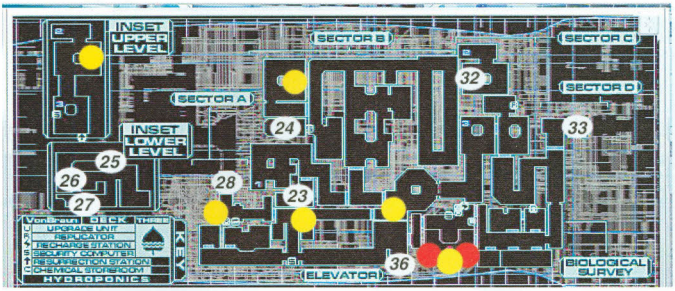
Sie fahren mit der Bahn zur letzten Haltestelle und passieren die Schleuse. Im Bereich Officers Quarters finden Sie den Security Code, der Ihnen die Tür im Mittelraum öffnet. Hier erhalten Sie auch die Shuttle-Bay-Access-Karte. Sammeln Sie jetzt im Sektor Escape Pods die Bridge-Access-Karte ein. Mit dem Hauptlift fahren Sie hoch zur Brücke. Sammeln Sie die Ops-Override-Karte ein. Mit dem Lift geht es zurück zum Deck.



Diese PSI-begabten Affen lassen sich mit Anti-personal-Kugeln schnell erledigen.

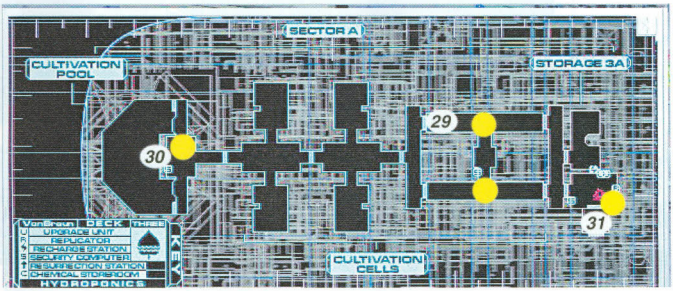
Deck 4

Öffnen Sie die verschlossene Tür im Command Center



Deck 3

23. Durchs Fenster **24. Bläuliche Toxinbehälter erforschen** **25. Karte zu Sektor A**
26. Toxin einsetzen **27. Karte zu Sektor B** **28. Zu Sektor A**
32. Toxin einsetzen **33. Zu Sektor D** **36. Zum Aufzug**



Deck 3

29. Karte zu Sektor D **30. Toxin einsetzen** **31. Zurück zu Sektor B**

und benutzen Sie den Override-Computer. Begeben Sie sich nun zu Deck 1.

Deck 1

Im Bereich Core Control öffnen Sie die verschlossene Tür und betätigen die Schaltkonsole. Fahren Sie jetzt wieder zu Deck 6.

Deck 6

Im Shuttle Command deaktivieren Sie das Schild des einen Shuttles und zerstören das Shuttle. Setzen Sie den Resonator aus dem Replicator in den Schildgenerator neben dem Schiff ein. Sie zerlegen das zweite Shuttle. Zerstören Sie jetzt das Alien auf der Brücke, um das Kraftfeld an der Mittelstation der Bahn zu deaktivieren. Benutzen Sie den Lift zur Rickenbacker.

Rickenbacker

Hier müssen Sie 16 rote Alieneier zerbröseln. Achten Sie auf die Schilder am Boden, auf Ihre E-Mails und Notizen, die Sie durch das Schiff leiten werden. Gehen Sie jeden möglichen Gang ab. Mit dem Shuttle im Bereich Escape Pod fliegen Sie dann in das Alien hinein.

Body of the Many

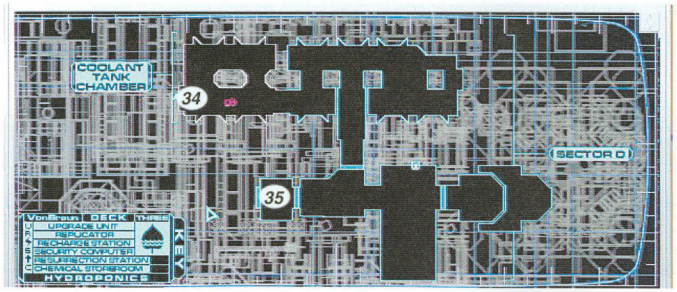
Halten Sie sich anfangs immer rechts, um sich nicht zu verlaufen. Haben Sie die ersten beiden Nervcluster zerstört (den ersten finden Sie, wenn Sie durch das radioaktive Wasser tauchen, der zweite hängt über einem normalen Wasserloch), öffnet sich die große Schleuse. Über die Zähne gelangen Sie zu einem weiteren Nervcluster und zu einem weiteren Gang. Folgen Sie den Gängen, bis Sie zum »Gehirn« des Aliens kommen. Zerschießen Sie zuerst die Sterne und dann den Hauptkörper. Springen Sie abschließend in das Loch beim zerstörten Körper.

Von Braun

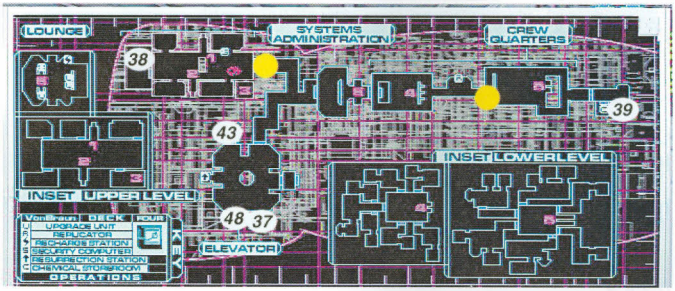
Weichen Sie den bunten geometrischen Figuren aus, indem Sie sich immer auf den Schrägen bewegen. Springen Sie den Schacht mit den Quadern hinunter und dann durch den seitlichen Gang.

Hacken Sie sich in alle drei Sicherheitscomputer und zerstören Sie dann Shodan selbst. Glückwunsch! Sie haben soeben die Welt gerettet. Naja, fast gerettet...

(Roman Gruhn/st)

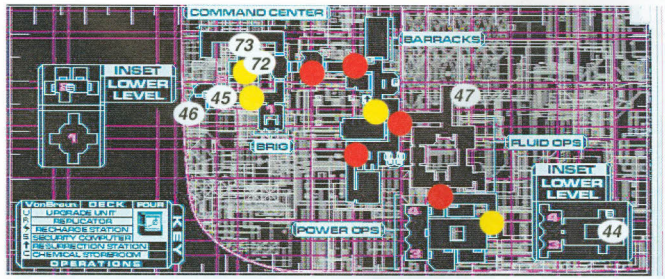


Deck 3 **34. Toxin einsetzen** **35. Zurück**



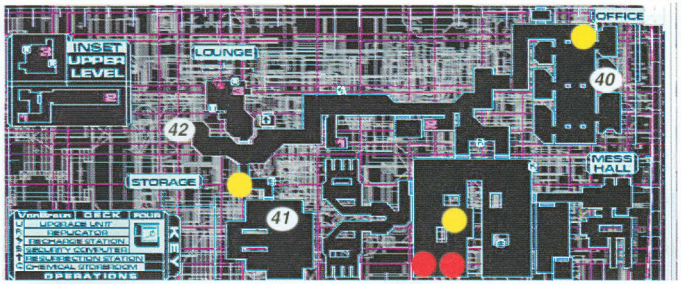
Deck 4

37. Zum Gespräch mit Hauptcomputer (danach zurück) **38. Quantum Unit-Karte von Ninja**
39. Zum Office Bereich **43. Zum Fluid Ops Bereich** **48. Lift zu Deck 5**

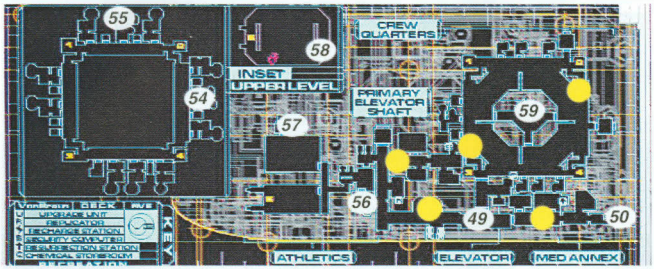


Deck 4

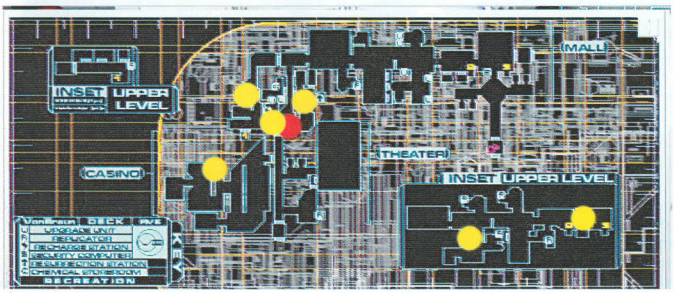
44. Interpolated Unit-Karte einsetzen **45. Linear Unit-Karte von Ninja** **46. Linear Unit-Karte einsetzen**
47. Zurück zum Eingangsbereich **72. Tür öffnen** **73. Ops Override Computer, dann runter zu Deck 1**



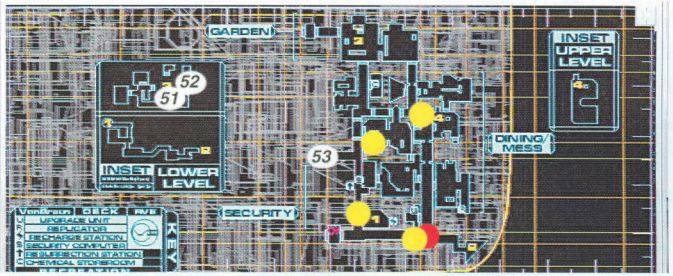
Deck 4
40. Quantum Unit-Karte einsetzen 41. Interpolated Unit-Karte von Ninja 42. Zum Eingangsbereich



Deck 5
48. Powerzelle
49. Schleuse passieren
54. Code 11111 einsetzen (Heavy Armor)
55. Athletic-Zugangskarte aufnehmen
56. Athletic-Karte einsetzen
57. Powerzelle einsetzen
58. Transmitter mit Code 14106 (aus Multifunktionsbildern) aktivieren
59. Lift benutzen

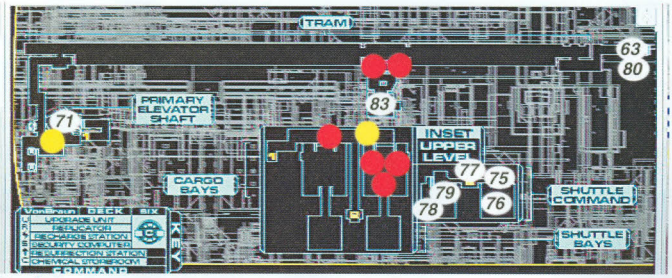


Deck 5 In diesem Bereich können Sie Items und Munition sammeln



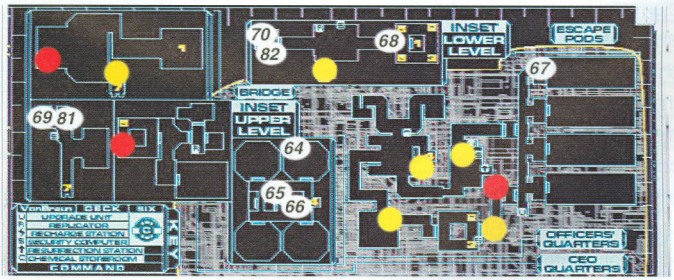
Deck 5

60. Code 34093 einsetzen **61. Crew-Karte aufnehmen** **62. Zu den Crew Quarters**



Deck 6

63. Schleuse passieren **71. Mit Lift zu Deck 5, dann zu Deck 4** **75. Schild deaktivieren**
76. Shuttle zerstören **77. Resonator kaufen** **78. Resonator einsetzen**
79. Shuttle zerstören **80. Weiter zur Brücke** **83. Zur Rickenbacker**



Deck 6

64. Security Code **65. Code einsetzen** **66. Shuttle-Bay-Access-Karte einsammeln**
67. Bridge-Access-Karte **68. Zur Brücke** **69. Ops-Override-Karte**
70. Zurück **81. Alien zerstören** **82. Zurück**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

■ **Hersteller:** Red Storm Entertainment/Take 2 ■ **Testversion:** Dt. Verkaufsversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Dt./Engl. ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/233MMX, 32 MB RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MB RAM, 3D-Karte



Bestsellerautor Tom Clancy stand Pate für den taktischen Echtzeit-Shooter "Rainbow Six". Der Erfolg setzt sich mit dem Nachfolger "Rainbow Six Rogue Spear" fort. Wieder sind wir als Anti-Terror-Team "Rainbow" unterwegs, um Geiseln zu befreien und bis zu 30köpfige Terroristenbanden zu eliminieren. So nett und anspruchsvoll die 18 Missionen auch sind, am meisten Zuspruch finden momentan die Multiplayer-Modi, denn jeden Tag zocken stündlich tausende von Actionfans in Netzwerken (LAN) und Internet diesen taktischen 3D-Shooter. Vor allem die 18 Terroristenjagd-Level haben es den jagdfreudigen Teams sichtlich angetan.

NOCH MEHR ROGUE SPEAR

Die Uniformen:	Seite	94
Die Multiplayer-Modi:	Seite	97
Brandneu: Test von Urban Operations	Seite	100
Die Waffen:	Seite	104
Lösung der Solo-Level:	Seite	106

Die Story

Im Vorgänger hinderte das Sondereinsatzkommando "Rainbow" einen verrückten Multimilliardär daran, die Weltbewölkerung durch einen modifizierten Ebola-Virus zu vernichten. In "Rogue Spear" nun geht es in den wilden Osten: Die Russenmafia verbündete sich mit den üblen Terrororganisationen aus dem Mittleren Osten. Da werden Geiseln verschleppt, fette Bomben gelegt, Plutonium verschoben und fiese Pläne geschmiedet. Höchste Zeit, das Rainbow-Team mit neuen Waffen und Leuten auszustatten, um gegen die gefährliche Ostbrut mit aller Härte vorzugehen. Dabei helfen nun Sturmgewehre wie die amerikanische M4, die britische Enfield L85A1 oder Maschinengewehre des Hauses Hek-



So nah sollten Sie nie an einen gegnerischen Soldaten herankommen. (Direct3D, 1024x768)



Glücklicherweise stehen diese drei Schergen mit dem Rücken zum Team. (Glide, 800x600)

kler & Koch. Alle Waffen und wichtigen Ausrüstungsgegenstände erläutern wir auf den Seiten 104 und 105.

Waren "Rainbow Six" und die "Eagle Watch"-Missionen von Grafik und Handhabung noch nicht das gelbe vom Ei, so überzeugte zumindest das Spielprinzip: Statt wildes Geballere zählt hier das vorsichtige Anschleichen, taktische Tricks wie Kreuzfeuer, Blendgranaten und massiver Schalldämpfereinsatz, um die Gegner möglichst leise einzeln auszuschalten. Nachahmer wie "Hidden & Dangerous" von Illusion Softworks versuchen, die frisch gebackene Fangemeinde zu beglücken.

Dies gelingt vor allem dem noch jungen Rainbow-Nachfolger "Rogue Spear" (RS), welcher laut Hersteller schon jetzt über 600.000 Mal verkauft wurde - und ein Ende des Booms ist nicht abzusehen, denn im Internet sprießen die RS-Pages wie Pilze aus dem Boden. Allein GameSpy vermeldet täglich wieder Rekordzahlen bei den aktiven Multiplayer-Sessions.

An Aufbau und Vorgehensweise des Spielprinzips hat sich nicht viel geändert: Als Solospieler stelle ich meine bis zu vier Einsatzgruppen aus dem vorhandenen Pool an 30 spezialisierten Kämpfern zusammen. Je nach Einsatz brauchen Sie Scharfschützen, Sprengstoffspezialisten, Experten für elektronische Schlösser oder jene Kämpfer, die sich enorm gut tarnen oder die besonders schnell und kampfstark vorrücken können. Sind die acht gewünschten Teammitglieder bestimmt, geht es ins Einsatz-Briefing: Der Level und die Art der Bedrohung werden aus-

WIE SPIELT SICH ROGUE SPEAR?

Einen typischen Einsatzverlauf wollen wir Ihnen hier anhand der Mission »Perfect Sword« demonstrieren, in der Sie mehrere Geiseln aus einer Boeing 747 befreien müssen.

Planung



Auf der taktischen Karte planen wir jeden einzelnen Schritt unserer Leute. Bleiben Sie ruhig ein paar Minuten länger auf diesem Bildschirm und überlegen Sie, was falsch laufen könnte.

Wie gelangen wir zum Flugzeug?





Dankenswerterweise fährt dieser Tankwagen zur 747, so dass wir uns dahinter verstecken können und ungesehen zum Flugzeug gelangen.

Wie kommen wir ins Flugzeug?



Ah, die Gepäckluke ist offen! Hier steigen wir ein – über die Gangway auf der anderen Seite sollten wir es nicht versuchen.

Im Gepäckraum



Während wir uns vorwärts bewegen, sichern unsere Kollegen die Eingänge und Türen.

Die Business-Class



In der Business-Class sieht es recht unaufgeräumt aus. Hier mag man keine Bonusmeilen für das Vielflieger-Programm sammeln.

Einen Kaffee, bitte!

Wie schon bei Rainbow Six wurden die Level durch reale Gegenstände wie diese Kaffeemaschine in der Bordküche des Jumbos aufgelockert.



Die First-Class





Ah, in der ersten Klasse stecken noch mehr Terroristen! Jetzt schnell handeln, bevor die Tangos sich an den Geiseln vergreifen!

Rettung



Gerettet! Diese beiden Geiseln machen zwar kein allzu freudiges Gesicht, sind aber trotzdem darüber glücklich, das Abenteuer lebend überstanden zu haben.

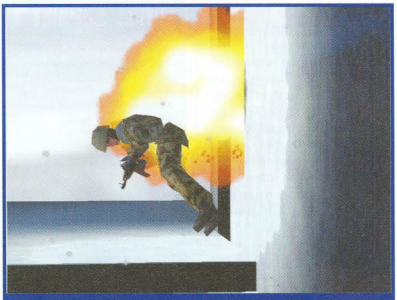
FAKTEN

- 18 Missionen
- 19 Gewehre
- Acht Handfeuerwaffen
- Zwölf Multiplayer-Modi
- Bis zu vier Vier-Mann-Trupps
- Motion-capture-Animationen
- Ausführlicher Planungsteil
- Reiner Beobachtungsmodus



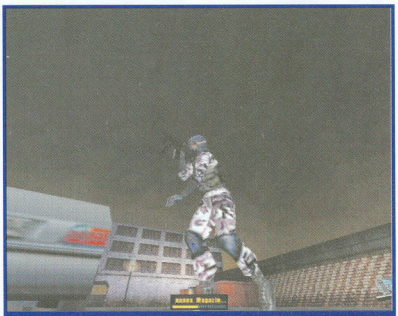


Befreite Geiseln müssen wir in die Freiheit geleiten



Böse Bombe: Ein Teammitglied wird ´rausgefeuert...

führlich erläutert, bevor dann die Planungsphase an der Reihe ist. Hier dürfen Sie auf eine vorgefertigte Musterplanung des Hauptquartiers zurückgreifen oder sich selber an die allerdings zeitraubende Befehlsvergabe machen. Hier wird entschieden, von welchen Seiten die bis zu vier Grüppchen vorrücken, durch welche Türen ein Gebäude gestürmt werden soll und an welchen Stellen idealerweise Blend- oder Splittergranaten zu zünden wären. Der exakte Aufenthaltsort von feindlichen Schützen, Bomben oder Geiseln ist dem Hauptquartier natürlich nicht bekannt, so daß auch die beste Planung



Vor jedem Vordingen gilt: Magazin wechseln!

im Einsatz immer eine Menge Improvisation vom Teamleader verlangt. Sonst wäre es ja auch langweilig...

Alle 18 Solo-Einsätze sind linear als Kampagne verknüpft. In der dazugehörigen Rahmenstory geht es darum, die Drahtzieher der terroristischen Aktivitäten aufzuspüren. Dafür müssen unter anderem Flugzeuge gestürmt, Geiseln befreit, Attentate verhindert, Häuser verwanzt und Bomben entschärft werden. Unsere Rainbow-Seals bekommen dabei viel von der Welt zu sehen: Prag, New York, London, Kosovo, Sibirien und ein großer Frachter gehören zu den Einsatzorten.

MEHR SPASS FÜR MEHRERE SPIELER



2 Sets arktischer Uniformen, in den Ausführungen leicht, mittel und schwer. Das Nachttarn-Outfit



Uniformen made in Europe | Das typische Dschungelgrün... | Kellerkinder lieben die Farbe Grau

Dabei müssen sie aber hart im Nehmen sein, denn Tag und Nacht, Regen, Nebel und Schnee gehören zu den äußeren Bedingungen. Die sind grafisch und akustisch sehr gelungen umgesetzt, denn der Regen wirkt sehr realistisch und ungemütlich. Bei kühlen Temperaturen stoßen die Kämpfer außerdem beim Atmen Kondenswölkchen aus und gelangweilte Posten rauchen Zigaretten. Ohnehin haben die Programmierer dem Spiel wesentlich mehr Animationen gegönnt. Die Bewegungsabläufe der Soldaten wirken geschmeidig (was sich von den Terroristen nicht wirklich behaupten läßt). Außerdem können die Protagonisten mit den Augen blinzeln, etwas Gestikulieren oder sich mit Händen hinter dem Kopf ergeben, woran sich übrigens auch die Geiseln leicht erkennen lassen. Ansonsten ergeben sich Terroristen, sobald ihre Munition aufgebraucht ist.

Übrigens darf ich zwischen First-Person- und 3rd-Person-Ansicht fröhlich hin- und herschalten. Weiterer Pluspunkt: Rogue Spear bietet jetzt spezielle Sniper-Gewehre an - bis hin zum Barrett M82A1, ein 50er-Kaliber, mit dem die echten US-Navy-Seals über weite Entfernungen hinweg gepanzerte Fahrzeuge ausschalten. Mit jeder Sniperwaffe darf sich der Rogue Spear-Schütze per Tastendruck in die Grafik zoomen und dadurch weit entfernte Terroristen aufs Korn nehmen. Wer sich dabei bewegen will, wird dies nur langsam-krauchend tun können. Erst nach Ausschalten des Zooms geht es wieder flotter voran. Außerdem gibt es natürlich die "Rennen"-Taste für forciertes Tempo. Die "Ducken"-Taste muß im Gegensatz zu anderen Shootern nicht ständig gedrückt werden. Neu: Zwei Tasten erlauben dem Kämpfer, sich vorsichtige nur mit Kopf und Waffe links- oder rechtsherum um eine Ecke zu beugen, um zu sehen, ob die Luft rein ist - oder sie per Schalldämpferwaffe kurz zu bereinigen.

Alle 20 bis 30 Schuß muss der Spieler übrigens sein Magazin wechseln (je nach Gewehr). Hat er das Magazin leergeschossen, gehen einige gefährliche Sekunden für den Wechsel drauf. Deshalb sollten Sie dafür lieber in Deckung gehen - und in größere Räume



Die Idealposition für unseren Scharfschützen, um die Haupttluke ins Visier zu nehmen (siehe unten).





Wow: Das Lieblingsgewehr des Scharfschützen heisst Barrett und macht mit 1,55m Länge ganz schön was her...



Blaue Tarnanzüge fürs Kunstlicht

Viele Bösewichter wohnen in der Wüste, darum gleich 2 Uniform-Sets



Strassenkämpfe sind häufig, darum auch die grosse Auswahl...

Waldläufer brauchen diese Klamotten



Posten patroullieren. Da brauchen Sie gute Reflexe!

schön in Deckung bleiben und dem Gegner gar nicht erst die Gelegenheit geben, zu rufen oder zu schießen. Was leichter gesagt als getan ist, denn unter ihnen gibt es gemeine Heckenschützen. Außerdem laufen einige Feinde Patrouille. Obendrein können sie Türen öffnen und damit plötzlich im Rücken des Teams auftauchen. Unfairerweise treffen die bösen Schergen mit tödlicher Präzision. Diese etwas unfaire Methode, die ansonsten laue KI etwas aufzumöbeln, läßt sich im Multiplayerspiel dadurch kompensieren, daß wir ebenfalls die Option "Automtisches Zielen" aktivieren. Daneben helfen natürlich die drei Schwierigkeitsgrade Neuling/Veteran/Elite, das Spielgeschehen dem eigenen Können anzupassen.

Aus Fehlern lernen

Nach dem Ende einer Mission dürfen Sie sich den kompletten Einsatz nochmal per "Video" anschauen. So lernt man aus seinen Fehlern, denn nicht immer nimmt man jenen Gegner wahr, der einen eleminiert hat. Um ein bestimmtes Scenario zu trainieren, kann jeder Level auch mit zufällig positionierten Gegnern gestartet werden.

Die Steuerung entspricht dem üblichen Action-Standard: die Maus bestimmt die Blickrichtung (links, rechts, auf und ab). Alle Bewegungen sowie Kameraposition, die Waffen- und Spezialfunktionen sind auf der Tastatur verteilt, wobei die gesamte Belegung natürlich den eigenen Vorlieben anzupassen ist. Ganz so viel Flexibilität gibt es bei den weiteren Spieloptionen leider nicht. **(rm)**



Neu ist der Snipermodus: Dieser Soldat nähert sich uns unvorsichtigerweise ...



... und bezahlt dafür sogleich mit dem Leben. (Direct3D, 1024x768)

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	80

SPIELSPASS 83

nur mit frischem Magazin hineinstürmen. Da sich Seals möglichst leise verhalten sollen, verständigen sie sich mit Handzeichen. Dies gilt natürlich nicht für die Bösewichter, für die es deshalb auch Sprachausgabe gibt. Abgesehen von den meist russische eingefärbten Mini-Sprüchen alarmieren die computergesteuerten Terroristen mit ihren Warnrufen ihr Kumpane, die dann aus allen möglichen Richtungen herbeieilen. Die gleiche Folge haben Schüsse aus lauten Waffen - und wozu sollten Terroristen Schalldämpfer benutzen? Deshalb gilt stets die Devise: Immer

Standpunkt

RALF MÜLLER

Endlich gibt es den US-Krimi zum Mitspielen. In Rogue Spear fehlen eigentlich nur noch die obligatorischen Autoverfolgungsjagden, schon wäre ein typischer Michael Dudikof-Film beisammen. Während mich solche US-Massenproduktionen als Zuschauer eher langweilen, komme ich als Akteur in Rogue Spear voll auf meine Kosten: Vorsichtiges Anschleichen, taktische ausgefuchstes Vorgehen, ein gutes Auge und den schnelleren Finger am Abzug ergeben eine spannende Mischung, die ich bei früheren Action-Ballergames Marke „ich schiesse per Dauerfeuer auf alles, was sich bewegt" schmerzlich vermisst habe. Hie muss ich erst sicher sein, ob ich nicht aus Versehen auf Kameraden oder Geiseln feuere. Ergo: Action mit Köpfchen!

PRO & CONTRA

- (+) Hohe Langzeitmotivation
- (+) Glaubwürdiges Leveldesign
- (-) Teamkameraden gehen gerne hopps
- (-) Gegner treffen oft sofort

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Sofort werden alte Rainbow-Six-Erinnerungen bei mir wach – nur diesmal klappt alles besser, es sieht einen Tick schöner aus, die Leute tun (fast) immer, was ich ihnen befehle. Der ausgereifte Planungsmodus gibt Ihnen die Möglichkeit, alles im Vorhinein auszuarbeiten, per Watch-Modus auszuprobieren und dann zu perfektionieren – wie sagte doch schon mein großes Vorbild Colonel Hannibal Smith: »Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.«
Die hervorragende Stimmung wird durch die Musik noch unterstützt. Leider macht die KI nach wie vor gelegentlich Fehler. Dafür wirkt alles wesentlich lebendiger.

PRO & CONTRA

- (+) Packende Atmosphäre
- (+) Ausgefeilter Planungsmodus
- (+) Schöne Animationen
- (-) Künstliche Intelligenz könnte besser sein
- (-) Levelgrafik etwas steril

GRUPPENDYNAMIK

DER REIZ AM TEAMPLAY BEI ROGUE SPEAR

Taktik-3D-Shooter

Fast zu jeder Tageszeit finden sich im Internet mehrere hundert aktive Multiplayer-Server. In jeder Rogue Spear-Session gehen bis zu 16 Seals auf Terroristenjagd. Wieviele Spielerrunden täglich im LAN ihre Waffen durchladen, weiß niemand genau. Allein in Deutschland dürften es täglich über 20.000 Rainbow-Warrior sein - und am Wochenende sind eher sechsstellige Zahlen unterwegs. Ein Boom, der nicht von ungefähr kommt, liegt doch der besondere Reiz im taktischen Schußwechsel daran, die Abenteuer gemeinsam zu erleben. Freunde können sich gegenseitig Rückendeckung geben, Kollegen sind plötzlich wegen ihrer Treffsicherheit beliebt und auch völlig unbekannte Mitspieler schaffen es wortlos oder per Chat, koordiniert die bis zu 30 Böse-wichter umzupusten. Solche gemeinschaftlichen Erfolgserlebnisse, die anschließend euphorisch nacherzählt und durchdiskutiert werden, sind in Solospielen eher selten.



Das schöne an Rogue Spear: Für eine gepflegte Multiplayerrunde müssen Sie nicht gleich die gesamte Nachbarschaft mobilisieren, denn schon zu zweit machen die Einsätze Spaß. Zu verdanken ist dies einer genialen, aber leider noch seltenen Funktion: Die Rainbow-teams können auf Wunsch mit KI-gesteuerten Mitstreitern aufgefüllt werden. So leitet jeder Spieler seine eigene Einsatzgruppe, deren Mitglieder brav folgen: Schieße ich auf einen Gegner, dann feuern sie auch. Manchmal erledigen sie sogar Terroristen, die der Spieler selbst noch gar nicht wahrgenommen hatte. Falls Sie in Deckung gehen, machen es Ihnen die NPC nach. Rennen Sie, dann folgt das Team - wenn auch mit einigem Abstand. Doch das Beste am "aufgefüllten" Team: Sobald Sie einen Fehler machen und ins Gras beißen, dürfen Sie wenige Sekunden später einen der Teamgefährten übernehmen und aus dessen Sicht weiterkämpfen. Natürlich übernehmen Sie dabei wieder automatisch die Gruppenführung. Auf diese Weise erhält der Teamplayer vier Bildschirmleben und die einmalige Chance, jeden eigenen virtuellen Tod postwendend zu rächen.

Wer im Internet einem "fremden" Spiel beitritt (joint"), darf nicht überrascht





Üble Sache: Ein guter Kamerad stirbt im Einsatz



Die Tarnanzüge passend zur Villeneinrichtung sind eher Zufall...



Fans aus aller Welt bieten modifizierte Multiplay-Level an. In diesem Fall erkennen wir das Irak-Setting an den seltsam-bösen Wandtexturen...



Vorsicht, Scharfschütze auf Turm 2 (rechts)



MOD-Requisit: Scaramangas goldene Kanone

DIE MEHRSPIELER-MODI

Rogue Spear verfügt über eine Menge verschiedener Mehrspieler-Funktionen. Wir verraten Ihnen, was Sie im Netzwerk und Internet erwartet.

Survival
Wie der Name schon sagt, kämpft jeder ums Überleben, praktisch das Pedant zum ordinären Deathmatch. Nur kann hier jeder nur einmal sterben. Es gewinnt, wer zuletzt noch am Leben ist.

Team Survival
Wie Survival, nur kämpfen Sie hier im Team gegeneinander.

Scattered Teams
Wie Team Survival, nur finden Sie sich und Ihre Mannen zu Beginn über die ganze Karte verstreut wieder.

Terrorist Hunt
Wie Team Survival, nur dass sich im Spielfeld noch 30 Terroristen befinden. Es gewinnt, wer überlebt oder als erster 16 Tangos eliminiert.

Scatter Hunt
Wie Terrorist Hunt, nur dass die jeweiligen Teammitglieder anfangs über die ganze Karte verteilt sind.

Assassination
Wie Team Survival, nur dass jedes Team zusätzlich einen computerkontrollierten General bei sich hat. Wird dieser erschossen, hat das jeweilige Team sofort verloren.

Scatter Assassination
Wie Assassination, nur – Sie ahnen es schon – sind beim Start alle Teamkollegen irgendwo auf der Karte verteilt.

Save your Base
Wie Team Survival, nur dass jedes Team eine Basis mit einer Bombe hat. Wer die jeweils andere Bombe zuerst entschärft, hat gewonnen.

Double Bluff
Wie Team Survival, nur hat jede Gruppe eine Geisel dabei. Beide Geiseln müssen zur jeweiligen Basis geschafft werden, um zu gewinnen. Wer dabei eine Geisel erschiesst, hat verloren.

Stronghold
Wie Team Survival, nur dass ein Team dabei seine Basis verteidigen muß. Gelangt ein Mitglied der anderen Gruppe für drei Sekunden in die Basis, hat dieses Team gewonnen.

Double Stronghold
Wie Stronghold, nur dass hier beide Gruppen eine Basis haben und verteidigen müssen.

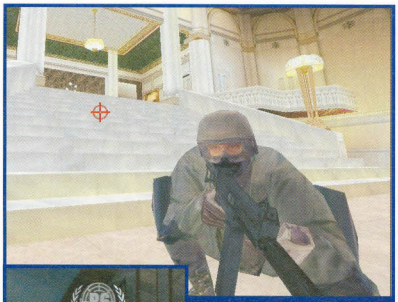
Cooperative
Bis zu acht Mann spielen eine beliebige Einzelspieler-Mission zusammen. Falls Sie keine acht Mitstreiter zusammen bekommen, stellt der Computer entsprechend viele Ersatzsoldaten. Sehr beliebt!



Tolles Ambiente: Die Terrorhatz in der Prager Oper

sein, wenn einige Waffen oder Ausrüstungsgegenstände nicht zur Verfügung stehen. Schliesslich darf der Gastgeber (Host) beim Anlegen eines Multiplaygames nicht nur die Karte (Map) auswählen, sondern auch die Regeln nach eigenem Geschmack anpassen. Ausserdem bietet Rogue Spear gleich ein ganzes Dutzend Spielmodi (siehe Textkasten "Multiplayer-Modi"), wobei die gemeinsame Terroristenjagd (in 18 verschiedenen Leveln) die mit Abstand beliebteste Variante darstellt. Wer will, kann sich übrigens individuelle Armbinden zulegen (als kleine Grafikdatei ins Spiel einladbar), um so mit Freunden als erkennbare Gruppe aufzutreten.

Im Internet finden sich so langsam auch die ersten MODs für Rogue Spear, wobei es sich bei den Modifikationen hauptsächlich um eine verbesserte Waffenauswahl (z.B. die goldene, äußerst treffsichere Scaramanga-Pistole aus dem gleichnamigen James Bond Film), neue Texturen (z.B. Dschungel in Sibirien) und den Einbau neuer Figuren (z.B. James Bond) handelt. Die bislang wohl aktivsten RS-MOD-Produzenten sind die "United



Geduckt stellen Sie ein kleineres Ziel dar...



Ärgerlich: Für den erfolgreichen Abschluss dieser Mission fehlte nur noch ein einziger Terrorist.



Das Briefing fällt sehr mager aus. Level-Beschreibungen fehlen...



Die Jungle-Designer haben sich in ihrem Level verewigt. Man beachte das aparte Stuhldesign.

Mod Makers", die im Internet unter umm.rsdatabase.com logieren. Noch in Vorbereitung befindet sich das 007-Goldeneye-MOD. Neuigkeiten darüber verbreitet die Page 007.rsdatabase.com. Von der RogueSpear-Database aus lassen sich Dutzende von Internetpages wechselhafter Qualität erreichen. Übrigens haben wir auf der Cover-CD dieses Sonderheftes eine Auswahl interessanter Modifikationen und Missionen zusammengestellt. So ersparen Sie sich lange Download-Orgien. Weitere Hinweise liefert unser CD-Inhaltsverzeichnis am Heftanfang.

Multiplay: Hier spielen Sie richtig

Im Internet ein aktives Multiplayerspiel zu finden, um daran teilzunehmen, ist ziemlich einfach - einen Internetzugang und natürlich die Originalversion von Rogue Spear vorausgesetzt. Die weltweit populärsten RS-Plätze sind:

Gamespy: Wer die Gamespy-Software von der gleichnamigen Internetsite downloaded und auf dem PC installiert, erhält im Gegenzug eine Liste aller erreichbaren IP-Server. Sofern eine Session nicht passwortgeschützt oder ausgebucht ist, dürfen Sie sich einloggen und mitspielen.

Red Storm Entertainment Forum Von der RSE Forum-Homepage wird einfach die "Tom Clancy's Rainbow Six Line" angeklickt. Schon erscheint ein Verzeichnis, in dem Leute die IP-Adressen ihrer Server hinterlassen haben. Diese einfach ins entsprechende Eingabefeld des Spiels übertragen, und schon wird der Kontakt hergestellt. Andersherum funktioniert es genauso: Wer Mitspieler sucht, öffnet einen RS-Server und postet seine eigene IP-Adresse dann im Forum. Schon bald werden sich Mitspieler bei Ihnen einfinden.

MS Gaming Zone: Eine der einfachsten und komfortabelsten Möglichkeit für ein RS-Multiplay, denn innerhalb von Sekunden läßt sich eine Partie joinen oder auch hosten. Vorher muß aber die "Zone"-Software installiert und die "Zone ID" erlangt werden.

MPlayer: Erinnert an die Gaming Zone, hat aber eine größere Software ("Gizmo"), die aber erst funktioniert, wenn man sich bei MPlayer als Nutzer einträgt. **(rm)**

Standpunkt

RALF MÜLLER

Ich oute mich hier und jetzt als süchtiger Half-Life-Counterstriker. Als solcher kann ich dem Multiplay-Modus von Rogue Spear folgendes Kompliment machen: Fragen meine Kollegen, ob wir abends lieber eine Runde RS oder CS spielen wollen, dann zucke ich mit den Schultern. Ja, ich spiele beides sehr gerne. Rogue Spear deshalb, weil ich diese Nervenanspannung beim Anschleichen und vor dem Öffnen einer Tür liebe. Und natürlich den Erfolg. Besonders, wenn ich einen Heckenschützen frühzeitig entdecke und ihn snipern kann. Außerdem finde ich die Funktion zum Auffüllen des Teams einfach genial.

PRO & CONTRA

- Kooperativer Modus
- Gefährliche Computergegner
- Viele Modifikationen

- Kein Kampf Team gegen Team
- Keine völlig neuen Level

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	80
Multiplayer	90

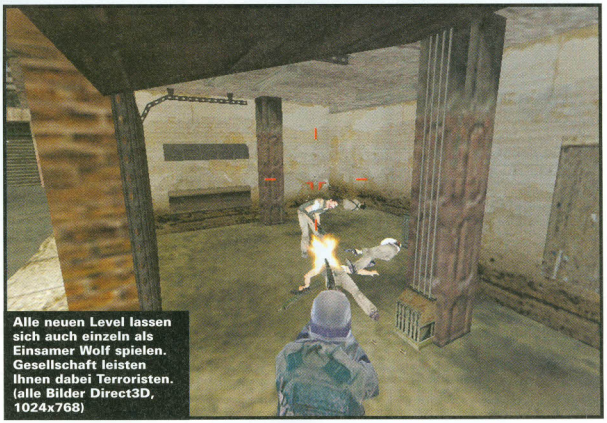
SPIELSPASS 83

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR
URBAN OPERATIONS

Taktik-3D-Shooter

■ **Hersteller:** Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **Internet:** www.redstorm.com

Nachschub für Terroristenjäger! Red Storm verkürzt die Wartezeit auf den nächsten »Rainbow Six«-Titel mit ein paar neuen Missionen und aufgewärmten alten Einsätzen.

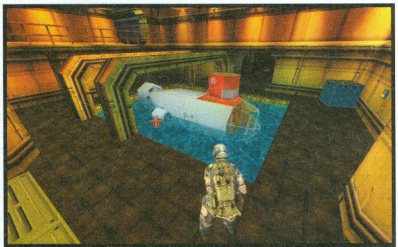


Alle neuen Level lassen sich auch einzeln als Einsamer Wolf spielen. Gesellschaft leisten Ihnen dabei Terroristen. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 5 neue Missionen
- 5 Missionen aus Rainbow Six
- Terroristen werfen Granaten
- 13 zusätzliche Multiplayer-Level
- besserer Support für MODs
- Patch 2.05 inklusive

Und wieder einmal muss das Team Rainbow ran! Ohne verbindende Story verschlägt es Sie abermals rund um die Welt; wie der Name dieser Zusatz-CD schon vermuten lässt, brauchen Sie die Straßen-Tarnanzüge: Alle Aufträge finden in Innenstädten statt.



Schicker neuer Multiplayer-Level: Die Unterwasserstation.

Fünf neue Missionen

Die weniger glanzvollen Viertel Istanbuls besuchen Sie als erstes. Böse Männer haben Geiseln genommen, die verständlicherweise gerne wieder frei wären. In einem Gewirr aus Marktständen, kleinen Geschäften und Restaurants verschanzen sich die Kidnapper; Ihre Aufgabe wird noch durch harmlose herumlaufende Passanten erschwert, die Sie unter allen Umständen schonen sollten.

Danach geht es in die Londoner U-Bahn. Eine ihrer Stationen eignet sich ebenfalls sehr gut, um dort Menschen gegen ihren Willen festzuhalten. Das tun dann auch ein paar Terroristen und verstecken sich in Wartungsschächten, Warteräumen und Fahrkarten-

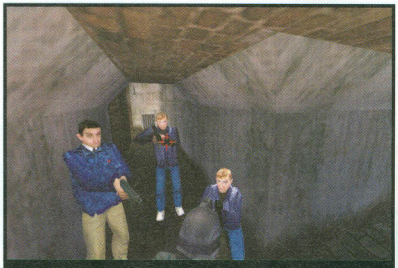


Das Verstecken nützt unserem Multiplayer-Gegner wenig. Mit dem Scharfschützen-Modus schalten wir ihn mühelos aus.

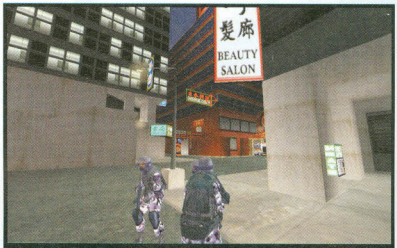
schaltern. Den durch viele ECTS-Besuche gestählten und öffentliche Verkehrsmittel gewohnten London-Experten beeindrucken die wenig realitätsnah gestalteten U-Bahn-Tunnel allerdings nicht sonderlich.

Interessanter finden wir die Kanäle von Venedig, wo eine Bombe darauf wartet, entschärft zu werden. Leider bewachen Herrschaften das explosive Kleinod, denen offensichtlich die örtlichen Wasserstraßen zu schmal sind. Es regnet übrigens, und dunkel ist es auch noch. Die Rainbow-Teammitglieder verpassen also nicht allzu viel vom Zauber der Stadt, stellen aber fest, dass in alten Bibliotheken nicht nur Bücherwürmer leben. Mexico City hingegen wimmelt von gewalttätigen Staatsfeinden, von denen ein ganzer Straßenzug samt Kellern und heruntergekommenen Wohnungen gesäubert werden muß. Wie in Venedig müssen Sie auf niemanden außer sich selbst Rücksicht nehmen, da keine Geiseln befreit werden müssen. Anders ist das in einem Hotel in Hong Kong, in das Übelwichte ganz unstandesgemäß mit einem Bus vorgefahren sind – direkt vor die Rezeption. So dringen Sie unbemerkt durch die Tiefgarage und einen Nebeneingang ein und schalten möglichst unbemerkt einen wie den anderen der Schurken aus.

Neben diesen Geschichten lassen die Designer Sie noch fünf weitere Aufträge erfüllen, die aus Rainbow Six übernommen wurden. Sie spielen aber nun mit dem zusätzliche Schießgerät und vor allem der verbesserten Künstlichen Intelligenz.



Uh-oh! In den Katakomben von Venedig sitzen wir jetzt übel in der Patsche.



Hongkong bei Nacht: Es gibt allerdings sicherlich schönere Anlässe als eine Geiselbefreiung für den Besuch des Wirtschaftszentrums.

Neues Spielzeug?

Wie in jedem Rainbow-Six-Ableger haben Sie neue Waffen – siehe auch den entsprechenden Kasten. Leider sind drei dieser Schießprügel leichte Maschinengewehre. Die

»Hochmotivierende Einsätze.«

Neue Waffen

Wie üblich gibt es neues Schießgerät. Schauen wir uns die Kanonen mal an.

Heckler & Kock 21E3



Leichtes Maschinengewehr, das auf dem Bundeswehr-Klassiker G3 basiert. Erlaubt Einzelschüsse, 3-Schuß-Salven und automatisches Feuer.

M249



Leichtes Kleinkaliber-Maschinengewehr. Feuert nur vollautomatisch, keine Einzelschüsse möglich.

RPD



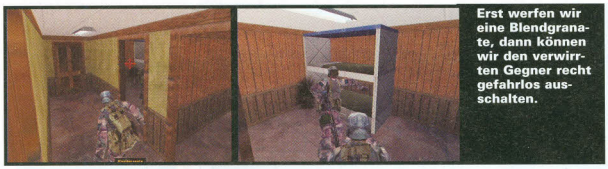
Leichtes russisches MG. Schiesst ebenfalls nur vollautomatisch, benutzt aber wie das H&K 21E3 Munition vom Kaliber 7,62 Millimeter.

AW Systems Scharfschützengewehr



Präzisionsgewehr, das 7,62mm-Munition mit Unterschallgeschwindigkeit verschießt. Zwar nicht allzu durchschlagskräftig, aber leise. Die einzige nützliche neue Waffe.

→



Erst werfen wir eine Blendgranate, dann können wir den verwirrten Gegner recht gefahrlos ausschalten.

sind zwar gut geeignet, ein freies Schußfeld unter Kontrolle zu behalten, machen sich im Häuserkampf aber eher schlecht. Die Unhandlichkeit bekommen Sie in diesem Spiel zwar nicht zu spüren, dafür jedoch die Tatsache, dass es mit der Treffsicherheit nicht allzu weit her ist. Feuern Sie spaßeshalber mal durch eine offene Tür und sehen Sie, wieviele Kugeln im Türrahmen steckenbleiben.

Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände finden sich nicht. Anders als in unserer Schwesterzeitschrift PC Gamer berichtet, bekommen Sie für den Mehrspieler-Modus keine Minen, die auf Annäherung reagieren. Das hat laut Chefprogrammierer Joe Sauder zwei Gründe: »Ein echtes Problem in diesem Spiel stellen die Camper dar, Leute, die einfach irgendwo sitzen und abwarten, bis irgendwer daher kommt. Mit den Näherungsminen würden wir dieses Problem noch verschärfen: so könnte sich jemand in Stellung bringen und mit den Dingern umgeben, so dass niemand an ihn herankommt. Dadurch kommt der Spielfluss ganz schnell ins Stocken. Und außerdem willst du doch wissen, von wem du getroffen wurdest, oder?«

Alle Mann zum Rapport!

Bis zu 16 Personen nehmen an den vielfältigen Multiplayer-Gefechten (sie auch den Teamplay-Bericht auf den vorhergehenden Seiten) teil. 13 neue Karten finden sich, darunter natürlich die fünf neuen Level. Auf den anderen

Action in der Londoner U-Bahn

Was ist das?! In einer der königlichen U-Bahn-Stationen halten Terroristen Geiseln gefangen? Sofort das Team Rainbow rufen!

Einsatzvorbereitung



Gut geplant ist halb gewonnen! Hier basteln wir gerade an den Routen der Männer, die den U-Bahn-Wagen stürmen.

Beginn



Die erste Gruppe rennt in den hintersten U-Bahn-Wagen und schaltet zwei Tangos aus.

U-Bahn gesichert!
Tja, dieser Terrorist kann keinen Alarm mehr schlagen. Lautloses Vorgehen ist essentiell für das Überleben der Geiseln.



Rolltreppe abwärts



Auf dieser Plattform hinter der Rolltreppe wartet noch ein Übelwicht. Aber er hat keine Chance dank unserer schallgedämpften Maschinenpistole.

Achtung Scharfschütze!



Ups, da hätten wir doch fast den Scharfschützen in der oberen Galerie übersehen. Dank eingeschalteter Automatik-Zielfunktion erwischen wir ihn jedoch auch mit einem Schnellschuss.

Viele Ziele voraus!



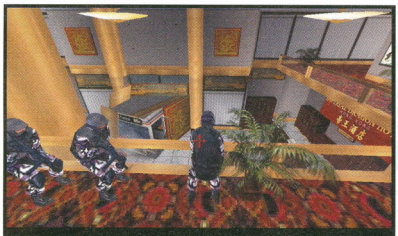
Am Fahrkartenverkauf warten mehrere Terroristen. Hier hilft nur eins: Gezieltes, rasches Feuer, die Kameraden nicht treffen und verhindern, dass die Schergen in den Schalter eindringen, wo eine Geisel sitzt.

Es kann nur einen geben
So, das waren die letzten beiden! Nun müssen wir nur noch die Geiseln finden.



Erfolg
Gerettet! Wieviel Geschmack die Terroristen bei der Auswahl der Geiseln bewiesen haben, müssen Sie für sich entscheiden, aber: Alle Entführten haben überlebt.

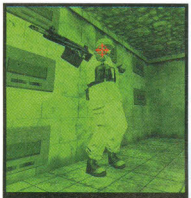




Lobby gesichert! Aus irgendeinem Grund wird die Teppichtextur am Boden nicht gefiltert.



So kann's gehen: Hinter so mancher Tür lauern Terroristen.



Die Figuren strecken sich beispielsweise bei Untätigkeit. Dank unseres Nachtsichtgerätes keine gute Idee.

Maps laufen Sie durch einige schicke Umgebungen wie ein Indoor-Übungsgelände mit aufgestellten Holzwänden, einem wahren Labyrinth. Dann besuchen Sie einen Militär-Stützpunkt in Sibirien oder einen Canyon mit Wasserläufen und einem Eisenbahn-Gleis. Höhepunkt ist aber sicherlich eine Unterwasser-Basis, die von der Aufteilung her an den James-Cameron-Film »The Abyss« erinnert. So erobern Sie Pumpenräume oder einen großen zentralen Raum samt Becken, in dem ein Mini-U-Boot herumschwimmt. Etwas viel verlangt, aber nett wäre es gewesen, wenn nach dem Zerschießen der Fenster zum Meer hin Wasser eindringen würde. Aber auch so eine lustige Angelegenheit.

»Nervenzerfetzendes Action-Erlebnis.«

Teamarbeit ist alles

Vor allem bei den kooperativ gespielten Missionen ist das richtige Timing gar nicht zu überschätzen. Daher haben Sie so gut wie keine Chance, wenn in Ihrem Team ein Möchtegern-Rambo herumläuft, der mit MG-Kraft alle Tangos umnieten möchte. Gerade bei Geiselbefreiungen darf keiner der Terroristen merken, was los ist, da sie sonst sofort die Gefangenen exekutieren. Aber auch im direkten Kampf gegeneinander sollten Sie immer dafür sorgen, dass die anderen nicht wissen, was Sie vorhaben. Dafür ist Anschleichen und zeitliche Absprache allererste Pflicht.

All das macht auch in der Missions-CD Mehrspieler-Gefechte zum nervenzerfetzenden Erlebnis, die auf keiner LAN-Party fehlen sollten.

Das Auge isst mit

Die Optik präsentiert sich wie gewohnt sparsam. Kleine Fehlerchen wie nicht-gefilterte Teppich-Texturen müssten nicht sein, die Farbvielfalt lässt zu wünschen übrig und an eine Perspektiven-Korrektur wurde auch nicht gedacht. Dazu Rogue-Spear-Producer Carl Schnurr: »Unsere Engine kann das alles natürlich, sie beherrscht etwa Bump-Mapping und die Verwaltung farbiger dynamischer Lichtquellen.

»Viel zu wenig Missionen.«

Doch wo bei normalen 3D-Shootern vielleicht 80 Prozent der Rechenleistung in die Grafik und 20 in die Künstliche Intelligenz gesteckt wird, halten wir dieses Verhältnis bei 50 zu 50. Intelligent agierende Gegner sind uns wichtiger als eine umwerfende Grafik.« Und dieses Konzept scheint aufzugehen. Zumal die Animationen durchaus gelungen sind und die Designer großen Wert auf eine authentisch dargestellte Umgebung legen. Details wie etwa die Rezeption im Hongkonger Hotel oder Konferenzräume, in denen auch Getränke auf den Tischen stehen, nehmen wir mit Wohlwollen zur Kenntnis. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	80
SPIELSPASS	**77**

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Die Red-Storm-Spezialisten setzen ihre Tradition fort und liefern hochmotivierende Einsätze ab, die wieder mal in recht authentisch realisierte Umgebungen führen. Wie gewohnt tauchen Terroristen hinter unvermuteten Ecken auf und verursachen Beinah-Herzinfarkte. Das macht genaues Tüfteln in der Planungsphase erforderlich. Besonders in den kooperativen Multiplayer-Spielmodi trumpfen menschliche Mitspieler auf, die tatsächlich nach kurzer Eingewöhnung gut zusammenarbeiten – superspannend!
Leider sind fünf Einsätze viel zu wenig, um auf Dauer fesseln zu können. Die hat man an einem Nachmittag durch. Die zusätzlichen Mehrspieler-Karten, etwa die Unterwasser-Station animieren schon eher zum Kauf dieser Zusatz-CD. Alles in allem eine nette Überbrückung der Wartezeit bis zum dritten Teil von Rainbow-Six.

PRO & CONTRA

- nervenaufreibende Atmosphäre
- spannende Einsätze,...
- ... aber viel zu wenige

Die Waffen von Roque Spear

Wie die Navy-Seals führen auch die Rainbow-Recken ein ganzes Arsenal an Handfeuerwaffen bei sich, wobei jeder Einsatz eine leicht abweichende Zusammenstellung der Ausrüstung erfordert. Hier eine Liste der wichtigtsen Schießeisen:

Pistolen

Beretta 92 FS
Kaliber: 9 x 19 mm
Magazin: 15 Schuss



Dieses Modell gehört zur Rainbow-Grundausstattung. Es überzeugt durch einen geringen Rückstoss und sein großes Magazin.

Beretta 92 FS SD
Kaliber: 9 x 19 mm
Magazin: 15 Schuss



Diese Beretta besitzt einen besonders kurzen Schalldämpfer, der sich durch ein geringes Gewicht auszeichnet. Dennoch vermag er die Schusslautstärke auf 32dB zu senken.

Heckler & Koch USP .40
Kaliber: .40
Magazin: 13 Schuss



Eine Pistole, die aufgrund ihrer gelungenen Balance zwischen Größe und Feuerkraft geschätzt wird.

Heckler & Koch USP .40 SD
Kaliber: .40
Magazin: 13 Schuss



Der dicke Schalldämpfer von Knight Armament Corp. unterdrückt den sonst lauten Knall der USP excellent.

Heckler & Koch USP .45
Kaliber: .45
Magazin: 12 Schuss



Zielgenau, robust und verlässlich sind die Eigenschaften dieser H&K. Deshalb setzen alle US-Special Forces diese Pistole ein.

Heckler & Koch MK 23 SD
Kaliber: .45
Magazin: 12 Schuss



Das Mark23-Modell wird mit seinem Spezialaufsatz auf 35 dB Geräuschentwicklung gedämpft. Auch das Mündungsfeuer wird unterdrückt.

0.50 Desert Eagle
Kaliber: .50
Magazin: 7 Schuss



Die IMI Desert Eagle gehört zu den stärksten Handwaffen. Sie durchschlägt ohne Probleme die meisten Körperpanzerungen. Das kleine Magazin ist ihr Handicap.

0.357 Desert Eagle
Kaliber: .357
Magazin: 9 Schuss



Die "kleine" Desert Eagle besitzt den Namenszusatz "Magnum", denn sie durchschlägt aus kurzer Distanz ebenfalls Schutzwesten.

Schnellfeuergewehre

Heckler & Koch MP5 A4
Kaliber: 9 mm
Magazin: 30 Schuss



Rund um die Welt wird dieses Mini-MG für Anti-Terror-Einsätze benutzt. Die MP5 ist bekannt für ihre Zuverlässigkeit und Genauigkeit - sogar im Vollautomatik-Modus. Daneben beherrscht sie Einzelschuß und 3er-Salven.

Heckler & Koch MP5 SD5
Kaliber: 9 mm
Magazin: 30 Schuss



Der Schrecken der Terroristen: Der integrierte Schalldämpfer ist so effektiv, daß ein Schuß kaum das Geräuschniveau des Abzugs übersteigt, ohne zu Lasten der Genauigkeit zu gehen.

Heckler & Koch MP5/10A2
Kaliber: 10 mm
Magazin: 30 Schuss



Die verbesserte 10 mm-Version stoppt Angreifer effektiver, hat dafür aber auch einen grösseren Rückstoss. Die Feuer-Modi beschränken sich auf Einzelschuss und Automatik.

Heckler & Koch MP5/10SD
Kaliber: 10 mm
Magazin: 30 Schuss



Die bessere Feuerkraft der 10A2 wird hier mit einem Schalldämpfer kombiniert, der allerdings nicht integraler Bestandteil der Waffe ist und daher nicht so excellent wirkt wie beim SD5.

Heckler & Koch MP5K-PDW
Kaliber: 9 mm
Magazin: 30 Schuss



Mit seinem ausklappbaren Schaft läßt sich diese kompakte und leichte MP5 super transportieren. Sie besitzt Einzelschuß- und Automatikmodus.

Heckler & Koch UMP 45
Kaliber: .45
Magazin: 25 Schuss



Diese jüngste Mini-MG von HK hat mehr Duchschlagskraft, dafür aber auch einen höheren Rückschlag und eine niedrigere Feuerfrequenz.

Heckler & Koch UMP 45SD
Kaliber: .45
Magazin: 25 Schuss



Eine gute Wahl, wenn eine hohe Durchschlagskraft leise bleiben soll. Geräuschkulisse und Frequenz erreichen natürlich nicht das gute Niveau der SD5.

Skorpion
Kaliber: 7.62 mm
Magazin: 20 Schuss



Klappschaft, Bajonett, Nachsichtvisier und Schalldämpfer gehören zum Zubehör dieser tschechischen Maschinenpistole. Im Spiel gibt's allerdings nur das Grundmodell.

UZI
Kaliber: 9 mm
Magazin: 32 Schuss



Terroristen und der Secret Service lieben diese israelische MP gleichermaßen. Die hohe Schussfrequenz und das grosse Magazin sind ihre Vorzüge. Sie verursacht allerdings wenig Schaden.

Sturmgewehre

AK-47
Kaliber: 7.62 x 39 mm
Magazin: 30 Schuss



Die wohl bekannteste russische Waffe wurde schon 1949 für die motorisierten Truppen entwickelt. Seine Robustheit, sein günstiger Preis und die simple Handhabung haben diesem MG zu einem langen Leben verholfen.

AK-74
Kaliber: 5,45 mm
Magazin: 30 Schuss



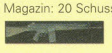
Die modernisierte Version der AK-47 hat dank Klappschaft ein geringeres Gewicht und ein zeitgemäßeres Kaliber.

Enfield L85A1
Kaliber: 5.56 x 45 mm
Magazin: 30 Schuss



Dieses Enfield-Modell (auch bekannt als SA80) gehört zur Standardausrüstung der Britischen Armee. Das unhandliche Gewehr zeichnet sich durch hohe Zielgenauigkeit aus.

Heckler & Koch G3A3
Kaliber: 7.62 x 51 mm
Magazin: 20 Schuss



Dieses Standard-HK-Sturmgewehr teilt mit seiner starken NATO-Munition ein paar schlagkräftige Argumente aus. Außerdem handelt es sich um die präziseste Waffe im Rainbow-Arsenal. Malus: Es hat ein kleines Magazin.

Heckler & Koch G36K
Kaliber: 5,56 x 45 mm
Magazin: 30 Schuss



Das kompakte und leichte Sturmgewehr eignet sich hervorragend für den Häuserkampf, zumal es die meisten

Körperpanzerungen durchdringt. Zudem beherrscht es die 3er-Salve.

M 14
Kaliber: 7.62 x 51mm
Magazin: 20 Schuss



Seit 1957 baut die US-Army auf dieses Standardgewehr, welches sich durch eine hohe Genauigkeit diese Treue verdient hat.

M-16A2
Kaliber: 5.56 x 45 mm
Magazin: 30 Schuss



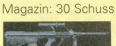
Hersteller Colt kombinierte bei diesem Modell eine sehr hohe Reichweite mit enormer Feuerkraft (durchschlägt Level-2-Panzerung). Es verfügt über Einzelschuß und 3er-Salven.

M4 Karabiner
Kaliber: 5.56 x 45 mm
Magazin: 30 Schuss



Die kompakte Version der M16 bietet die gleiche Durchschlagskraft bei reduzierter Größe und Idealgewicht. Spezialeinheiten Israels und der USA setzen diese Waffe häufig ein.

Steyr Aug
Kaliber: 5.56 x 45 mm
Magazin: 30 Schuss



Die Standardwaffe der österreichischen Armee. Ihr futuristisches, aber kompaktes Design erlaubt eine gute Manövrierfähigkeit, ohne auf Durchschlagskraft zu verzichten.

Sniper-Gewehre

Barrett M82A1
Kaliber: .50 Browning
Magazin: 10 Schuss



Mit 1,55 m Länge und 13,4 kg Gewicht handelt es sich schon fast um eine Mini-Kanone mit großer Reichweite. Die echten Navy-Seals setzen sie gerne ein - zum Beispiel mit panzerbrechender Spezialmunition. Auch in Rogue Spear ist die Barrett das stärkste Gewehr, das mit einem Schuss mehrere Ziele durchschlagen kann.

Dragunov
Kaliber: 7.62 x 39 mm
Magazin: 10 Schuss



Die sowjetische halbautomatische Sniper wird bereits seit 1963 gebaut. Sie kann auch stärkere 54 mm-Munition verschießen und in einer chinesischen Variante die .308 Winchester-Hülsen.

PSG-1
Kaliber: 7.62 x 51 mm
Magazin: 5 Schuss



Das genaueste Serienmodell unter den Sniper-Gewehren wird gerne von den Polizei-Squads aller Welt eingesetzt.

Walther WA 2000
Kaliber: 0.300 Winchester
Magazin: 6 Schuss



Das ultrakurze und leichte Sniper-Gewehr wird gerne vom Rainbow-Team eingesetzt. Die Winchester-Kugeln haben mehr Durchschlagskraft als die 7.62-NATO-Munition.

Flinten

Benelli M1 T12
Kaliber: 12 Gauge
Magazin: 7 Schuss



Für das Aufbrechen von schweren Türen und den extremen Nahkampf wird diese taktische Flinte von Anti-Terror-Einheiten gerne eingesetzt. Mit etwas Übung feuern gute Schützen fünf Schüsse in weniger als einer Sekunde ab.

SPAS-12
Kaliber: 12 Gauge
Magazin: 9 Schuss



Diese vollautomatische Flinte feuert ihr komplettes Magazin in 2,25 s ab. Ideal für den Zimmerkampf gegen grössere Feindgruppen.

Das Roque-Spear-Equipment

Abgesehen von den Waffen braucht das Einsatzteam auch immer eine ganze Palette von Zusatzausrüstung. Welche, hängt vom jeweiligen Einsatz ab. Unsere Redaktionscrew schwört zum Beispiel auf den Herzschlag-Sensor: Wenn ich weiß, in welchem Raum sich Terroristen aufhalten, lassen sie sich gezielter ausschalten.

Blendgranaten



Ein empfindlicher Lichtblitz nebst ohrenbetäubenden Krach macht Gegner für Sekunden orientierungslos - ideal für Räume voller Feinde.

Splittergranaten



Falls der Gegner aus einer guten Stellung heraus das Feuer eröffnet, helfen meist nur die M61-Splittergranaten, um die Situation zu bereinigen.

Fernglas



In offenem Terrain empfiehlt sich ein Rundum-Blick mit dem 4fach- und 8fach-vergrösserndem Spezialfernglas.

Herzschlag-Sensor



Das niederfrequente Messgerät zeigt alle Herzschlag-Aktivitäten im Umkreis an - sogar durch dicke Mauern hinweg. Damit sind Gegner in verwinkelten Gebäuden bestens aufzuspüren. Einziger Nachteil: Es funktioniert nicht in der Höhe. Damit bleiben Treppenhäuser, Galerien und Straßenschluchten brandgefährlich.

Sprengsatz



Um Stahltüren und -tore aus den Angeln zu heben, empfiehlt sich der kleine C4-Türenöffner.

Explosivkit



Um Sprengsätze schnell zu plazieren oder auch zu entschärfen, wird dieses kleine Bombenbauer-Hilfsset benötigt.

Elektronikkit
Wer Wanzen, Überwachungskameras oder Alarmanlagen überlisten will, braucht diesen Hightech-Werkzeugkasten.

Türöffnerkit



Beim Öffnen mechanischer Schlösser oder der Überwindung von elektrischen Türöffnern hilft dieses diebische Tootkit.

Primäres Magazin



Zusätzliche Reservemunition für die Primärwaffe

Sekundäres Magazin



Noch mehr Kugeln für die Zweitwaffe (Pistole)

Störer für Herzschlag-Sensor



Wer nicht von einem feindlichen Messgerät aufgespürt werden möchte, nimmt ein Störgerät mit.

Falscher-Herzschlag-Sender



In Massen verteilt, wird ein suchender Gegner mit diesen Minisendern in die Irre geführt.

SA-Störer für Herzschlag-Sensor



Ein stationäres Störgerät, welches gezielt Räume und Ecken als "feindfrei" erscheinen läßt.

SA-Herzschlag-Sensor



Stationärer Herzschlag-Sensor, der neuralgische Orte (z.B. wichtige Durch- oder Ausgänge) einer steten Überprüfung unterziehen kann.

C4-Bombe

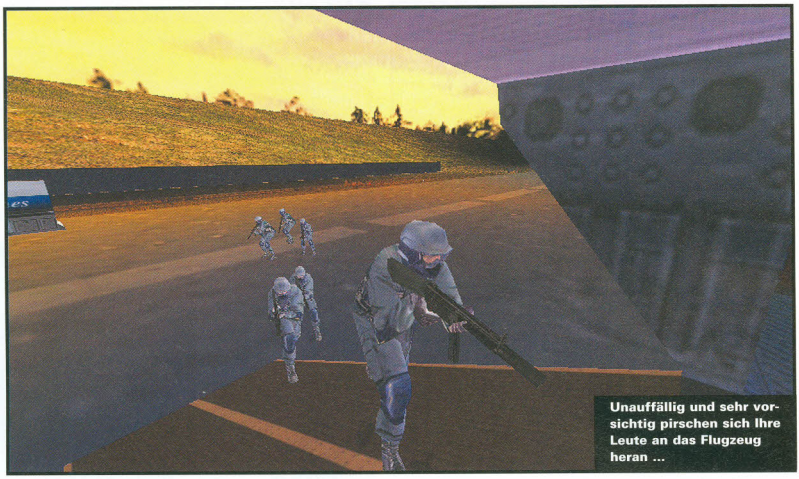


Dieser fernauslösbare Sprengsatz reisst grosse Löcher in die Verteidigung der Gegner.

Rauchgranate



Wer Verwirrung stiften will oder beim Rückzug mit befreiten Geiseln Deckung benötigt, wirft mit den bewährten Rauchgranaten um sich.



Unauffällig und sehr vorsichtig pirschen sich Ihre Leute an das Flugzeug heran ...

Komplettlösung: Rogue Spear

Scharen Sie eine Handvoll tapferer Männer um sich und treten Sie heldenhaft den Terroristen gegenüber! Alle Missionen wurden auf »Veteran«-Schwierigkeitsgrad durchgespielt. Sie möchten es einfacher haben? Aber, aber, Sie sind doch ein Held, oder etwa nicht?

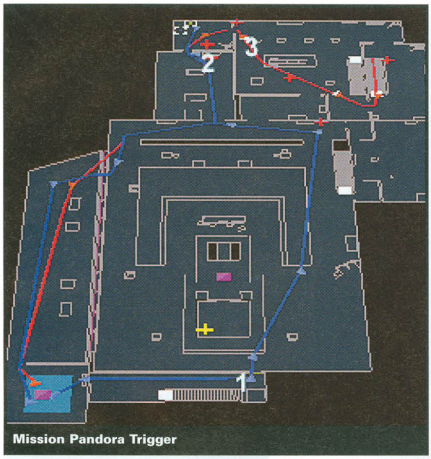
Erste Tipps

Spielen Sie zum ersten Mal einen »Rainbow Six«-Titel, dann machen Sie sich zuerst in der Trainingskampagne mit der Steuerung vertraut und stellen Sie die Tastatur-Belegung nach Ihren Wünschen ein. Sind Sie beim Zielen und Schießen unsicher, wählen Sie die Option »Auto-Zielen«. Trotz (im Vergleich zum Vorgänger) guter künstlicher Intelligenz der Kameraden sollten Sie das wichtigste Team immer selbst übernehmen.

Können Sie eine Aufgabe nicht im ersten Anlauf absolvieren, benutzen Sie die »Wiederholungs«-Funktion, um sich die ganze Mission noch einmal in Ruhe anzusehen. So entdecken Sie vielleicht die Fehler, die Sie das Leben gekostet haben und finden heraus, wo die Terroristen stecken, die Sie übersehen haben.

Die Teams

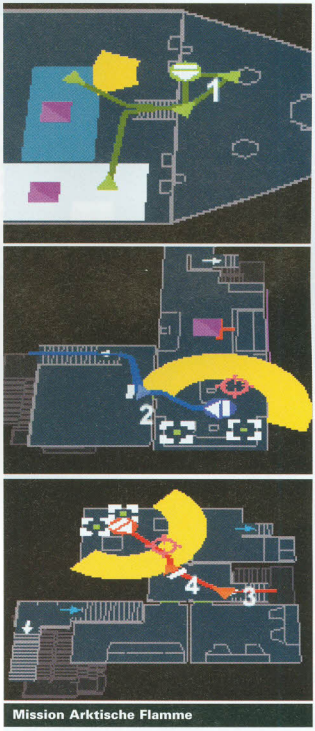
Überlegen Sie sich bei der Zusammenstellung eines Teams genau, welche Aufgabe es während des Auftrages ausführen soll, und suchen Sie dann die dazu passenden Männer (und Frauen) aus. Ein hoher Angriffswert ist immer von besonderer Bedeutung. Für Teams, die möglichst unauffällig arbeiten sollen, ist darüber hinaus auch noch ein hoher Tarnungs-Wert wichtig. Die Team-Leader sind für die Ausfüh-



Mission Pandora Trigger

Mission 1: Pandora Trigger

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Vorgehen: Während Team Rot (Rot), in die 2.Etage vorrückt, dringt Team Blau (Blau) zu Punkt (1) vor. Von dort schalten Sie die drei Terroristen in der Halle aus und ziehen dann zu (2). Werfen Sie eine Blendgranate in den Raum mit den Geiseln und geben Sie Rot, das bei (3) wartet, den Go-Code, damit es in den Raum stürmt und die Terroristen ausschaltet. Sind alle beseitigt, endet die Mission. Ansonsten führen Sie die beiden Teams vorsichtig zum Abholpunkt. →



Mission Arktische Flamme

rung des Gruppen-Planes zuständig und können durch ihre herausragenden Eigenschaften auch schwächere Mitglieder zu hohen Leistungen motivieren. Der Leader des von Ihnen gesteuerten Teams muss kein Spitzenmann sein, da seine Fähigkeiten in diesem Fall kaum eine Rolle spielen.

Aufklärungs-Ausrüstung:

Uniform: Wählen Sie jeweils die leichteste Variante des vorgeschlagenen Tarnschemas, damit die Teams sich ungehindert und geräuschlos bewegen können.
Hauptwaffe: Nehmen Sie von Anfang an die HK-UMP45SD, die trotz Schalldämpfer eine sehr gute Feuerkraft hat.
Sekundärwaffe: Wählen Sie hier irgendeine schallgedämpfte Waffe; Pistolen sollten Sie ohnehin nur im absoluten Notfall benutzen.
Ausrüstung: Verwenden Sie nur Blendgranaten und verzichten Sie auf Splittergranaten.

Angriffs-Ausrüstung:

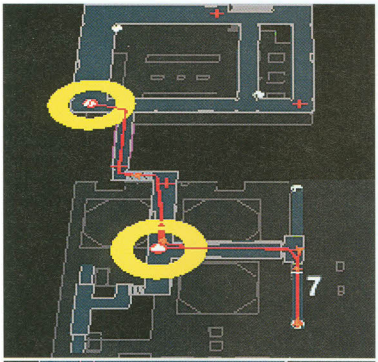
Uniform: Nehmen Sie die schwere Variante der Uniformen, die gute Panzerung ist für Angriffsteams wichtiger als Bewegungsfreiheit.
Hauptwaffe: Die Waffe Steyr Aug bietet sich auf Grund der sehr guten Zielvorrichtung an. Legen Sie darauf geringeren Wert, ist auch das M16 eine gute Wahl.
Sekundärwaffe: Ist bei den Angriffsteams unwichtig, da es in den Missionen auf Feuerkraft ankommt.
Ausrüstung: Nehmen Sie nur Splittergranaten mit, um sich in Notlagen oder in Gebäuden den Weg freizusprengen.

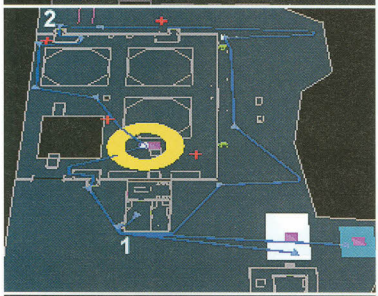
Heckenschützen-Ausrüstung:

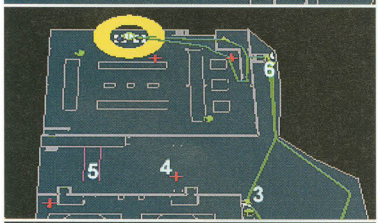
Uniform: Wählen Sie die leichteste Variante, da der Heckenschütze nie unmittelbar in Gegnerkontakt gerät.
Hauptwaffe: Für Einsätze im Freien nehmen Sie das PSG-1, für Einsätze in Gebäuden die Walther WA2000.
Sekundärwaffe: Wählen Sie die .50 Desert Eagle, diese bietet im Notfall die meiste Feuerkraft.
Ausrüstung: Stecken Sie für das Gewehr ein paar Ersatzmagazine ein.

Extra-Ausrüstung:

Nehmen Sie für die beiden Stealth-Missionen ein Set Dietriche und den Herzschlag-Sensor mit.
Aufklärungs- und Angriffsausrüstungen sind für Mitglieder des Teams gedacht. Der Team-Leader nimmt auf jeden Fall immer noch einen Herzschlag-Sensor mit.



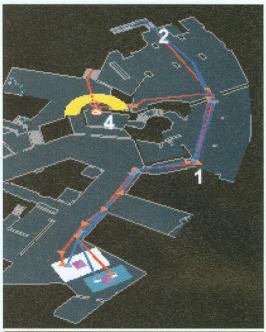


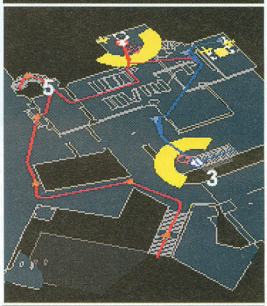


Mission Sandhammer

→ Mission 2: Arktische Flamme

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 1 Mitglied (Heckenschützen-Ausrüstung)
Der Heckenschütze geht sofort zu Punkt (1) und nimmt von dort die Brücke des Schiffes ins Visier. Danach rückt Blau vorsichtig entlang der südlichen Seite des Schiffes vor (Achtung: Zwei Terroristen halten auf dem Schiffsdeck Wache) und beseitigt die Terroristen im Erdgeschoss. Ihr Trupp begibt sich dann weiter zu Punkt (2), wo die Gruppe dann wartet, bis das rote Team in Position geht.
Dieses rückt entlang der nördlichen Seite vor. Ziel: Befreiung der Geiseln in der 5.Etage. Ziehen Sie möglichst leise zu Punkt 3 (Vorsicht: In der 2.Etage und in der 3.Etage hält jeweils ein Terrorist Wache). Die dort wartenden üblen Burschen schalten Sie mit einer Granate aus. Stürmen Sie möglichst schnell bei Punkt (4) den Raum mit den Geiseln.
Im gleichen Augenblick geben Sie dem Heckenschützen den Feuerbefehl, woraufhin der den Mann am Bombenzünder beseitigt. Abschließend stürmt Team Blau den Raum mit den letzten Geiseln und befreit sie.





Mission Verlorener Donner

Mission 3: Sandhammer

Team Blau: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Das blaue Team stürmt zuerst bei (1) die Hütte, da dort zwei Terroristen warten und zieht dann zu (2). Währenddessen rennt Team Grün zu (3) und schaltet von dort vorsichtig die Terroristen bei (4) und (5) aus. Danach geht es zu Punkt (6). Sind Grün und Blau in Stellung, rückt Rot zu (7) vor und dringt von dort in die Fabrik ein. Vom Laufsteg aus kann Rot fast die ganze Halle abdecken und erledigt bereits einige Terroristen. Team Blau rennt dann durch die Halle und erwischt in der Nähe ihrer Verteidigungsposition den Mann, der die Chemikalien freisetzen will. Sind alle Terroristen in der Halle beseitigt, zieht Rot zur zweiten Verteidigungsposition und deckt Team Grün, das von (6) aus ins Gebäude eindringt, um die Geiseln zu befreien.

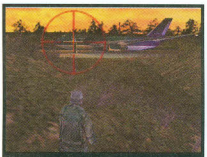
Mission 4: Verlorener Donner

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Blau rückt zu (1) vor und schaltet von dort einen Terroristen im Hof aus. Danach geht es zu (2), wo wiederum ein Terrorist Wache hält. Bei (3) wartet Blau auf weitere Befehle.
Rot zieht über (1) zu (4) und geht im Haus in Deckung. Schalten Sie von hier die Patrouillen um den Marktplatz herum aus und ziehen Sie vorsichtig zur Kirche. Haben Sie die Wache vor der Kirche möglichst leise beseitigt, schlei-

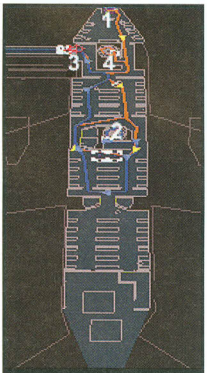
chen Sie über die Treppe (5) in die obere Etage. Von dort erledigen Sie ungestört die Terroristen. Danach stürmt Blau den Raum mit den Gefangenen (zuerst Blendgranate werfen!), während Rot die Geisel im Hauptraum der Kirche abholt.

Mission 5: Schwert des Verderbens

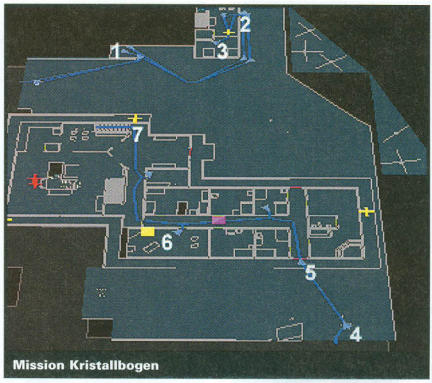
Team Blau: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 1 Mitglied (Heckenschützen-Ausrüstung)
Team Gold: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Blau und Gold benutzen den Tanklaster als Deckung, um ungesehen über die Rampe in das Innere des Flugzeuges zu gelangen. Gleichzeitig geht der Heckenschütze in den Hügeln in Position, um von dort auf den Geiselnehmer an der Tür schießen zu können.



Geht der Heckenschütze hier in Stellung, hat er freien Blick auf den Geiselnehmer.



Mission Schwert des Verderbens

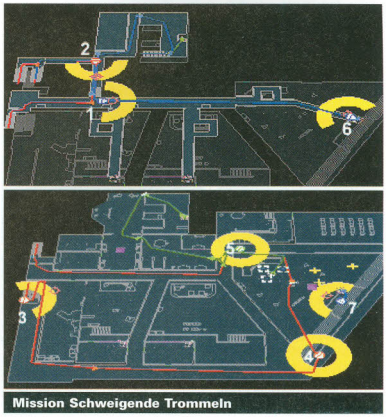


Mission Kristallbogen

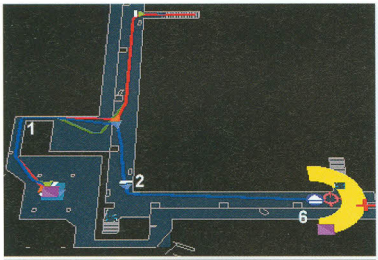
Blau und Gold rücken durch die untere Etage (Vorsicht: insgesamt 3 Terroristen sind hier) zu den beiden Treppen vor: Gold zu der hinteren (2), Blau nimmt die vordere (1). Während beide Teams die Treppen hoch rennen, erschießt Grün den Geiselnehmer bei (3). Blau erledigt die Terroristen in der Nähe der Treppe und geleitet dann die Geisel über (3) aus dem Flugzeug. Gold hilft Blau bei der Befreiung und dringt dann über (4) in das Cockpit vor, wo weitere Terroristen zwei Gefangene bewachen. Gehen Sie dabei äußerst vorsichtig vor, oben ist nicht viel Platz.

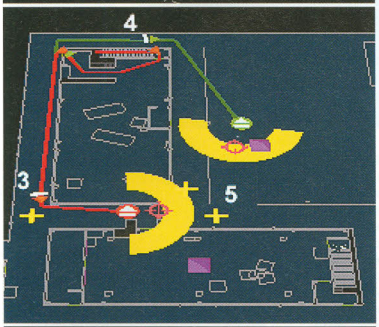
Mission 6: Kristallbogen

Team Blau: Kevin Sweeny (Extra-Ausrüstung)
Sie dürfen in dieser Mission keine Gewalt anwenden, da Sie absolut unbemerkt bleiben müssen!
Blau rückt vom Startpunkt langsam vor (behalten Sie per Herzschlag-Sensor immer die Wachen im Auge!) und begibt sich durch die Lücken zwischen den Feinden zu (1). Dort beobachten Sie die Wachen und prägen sich deren Routen ein. In einem günstigen Moment schleichen Sie zu (2) und warten darauf, dass die Wache im Haus nach oben geht. Sie schleichen sich zum Schalter des Sicherheitssystem (3) und deaktivieren es. Danach geht es über (1) wieder in Richtung Startpunkt. Vorher biegen Sie jedoch in den Graben ab und marschieren zu (4). Von dort haben Sie die Rückseite des Hauses im Blick. Sind alle Wachen außer Reichweite, schleichen Sie zur Tür (5) und dringen in das Haus ein. Dort geht es den Flur entlang (weichen Sie den Wachen in die Räume entlang des Flures aus) zu (6), wo Sie das Telefon verwanzen. Nun müssen Sie durch den großen Flur zu Punkt (7). Dazu beobachten Sie alle Wachen ausführlich, nutzen jede Lücke aus (Pausenmöglichkeit in der Toilette, dort sieht Sie niemand) und gehen dann →

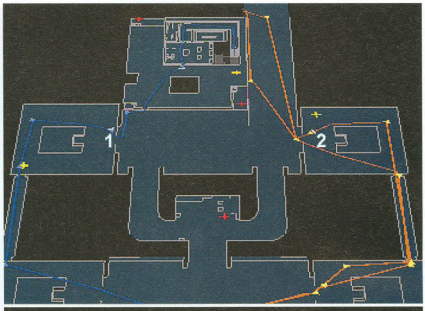


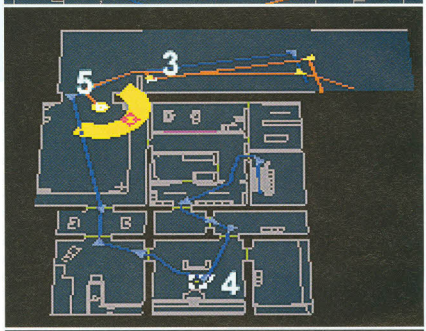
Mission Schweigende Trommeln





Mission Wildes Feuer





Mission Harter Diamant

→vorsichtig die Treppe bei (7) hoch. Oben bringen Sie hinter dem Gemälde eine Kamera an und nehmen äußerst vorsichtig die gleiche Route zurück zum Startpunkt.

Mission 7: Schweigende Trommeln

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 2 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Lassen Sie beim Angriff keinen Terroristen entkommen, da diese sonst sofort die anderen warnen und die Geiseln hingerichtet werden! Die drei Teams dringen über das Dach (Vorsicht: hier warten schon 3 Terroristen!) in das Gebäude vor und verteilen sich. Blau bleibt auf der oberen Etage und räumt bei (1) die Gänge frei. Dabei werden Sie von Rot (2) gedeckt. Ist der Gang frei, geht Rot nach unten (3) und erledigt dort die Terroristen-Patrouille (3 Mann). Rot rückt zu (4) vor, während Grün zu (5) schleicht. Dann warten beide Teams darauf, dass Blau von (6) aus über die Treppe zu (7) gelangt und den Raum abdeckt. Nun stoßen beide Teams (Rot und Grün) in das Studio vor und holen die Geiseln heraus.



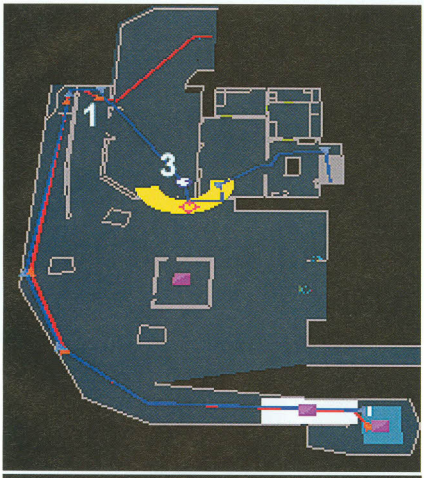
Schießen Sie erst, wenn die Wache das Tor passiert hat; Fehlschüsse würden beim lauten Aufprall auf das Metall die Wachen alarmieren!

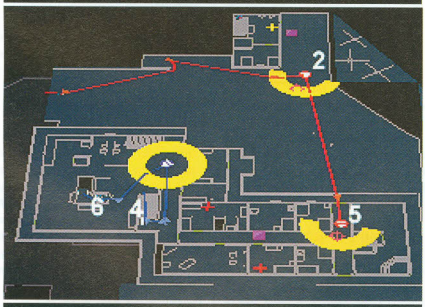
Mission 8: Wildes Feuer

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Grün: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Die Teams müssen unbemerkt zu ihren Positionen gelangen, da die Terroristen sonst sofort flüchten. Deshalb schleicht Blau langsam zu (1) und erledigt von dort die Wache auf der Hafenmauer. Ist diese beseitigt, gehen alle Teams zu ihren Positionen: Blau zu (2), Rot zu (3) und Grün zu (4). Jetzt geben Sie den Go-Code, worauf Blau die Terroristen am Boot (6) abfängt, Rot und Grün die Verbrecher an den Autos (5) erledigt.

Mission 9: Harter Diamant

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Gold: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Blau beseitigt die Wachen auf den Türmen und zieht dann zu Punkt (1). Gold rückt bis Punkt (2) vor. Dort angekommen, erledigen beide Teams die Wachen rund um den Platz. Blau dringt in das Gebäude ein (Vorsicht: 2 Terroristen auf dem Vorplatz) und schleicht möglichst leise vor den Raum mit Punkt (4). Bevor Sie dort eindringen, geht Gold bei (3) in Stellung. Jetzt stürmen Sie in den Raum mit dem Oberst. Gelingt Ihnen das unbe-



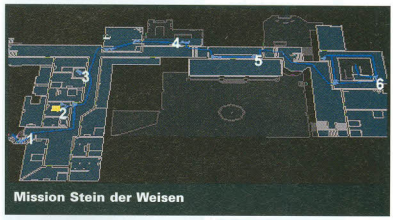


Mission Silberschlange

merkt, erledigen Sie seine Leibwächter und führen ihn über (5) nach draußen. Werden Sie jedoch bemerkt, flüchtet der Oberst zum Fahrzeug. In diesem Fall geht Gold bei (5) in Stellung und fängt ihn ab.

Mission 10: Silberschlange

Team Blau: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Blau rückt an der Mauer entlang zu (1) vor. Von dort schalten Sie die Wache auf dem Balkon aus. Jetzt begibt sich Blau nach (3). In der Zwischenzeit schleicht Rot über (1) nach (2). Hier fangen Sie vier Wachen ab, die aus dem Wächterhaus in das Haupthaus rennen wollen. Danach erledigen Sie die restlichen Wachen, die um das Haus patrouillieren.
Bei (3) schauen Sie vorsichtig um die Ecke und erledigen die Wache auf dem oberen Balkon. Gehen Sie dann in die untere Etage des Hauses. Dort beseitigen Sie die Wache und rücken zu (4) vor. Warten Sie, bis Rot den Flur (5) stürmt.
Schleichen Sie zur Verteidigungsposition. Lassen Sie hier das



Mission Stein der Weisen

Team zurück und gehen Sie nun mit dem Teamleader bei (6) die Treppe nach oben. Direkt an der Treppe wartet eine Wache, die Sie ausschalten. Danach benutzen Sie eine Splittergranate, um die Wache im Computerraum auszulöschen. Laden Sie dann die Daten herunter.

Mission 11: Stein der Weisen

Team Blau: Antonio Maldini (Extra-Ausrüstung)
Auch in dieser Mission dürfen Sie keine Gewalt anwenden! Vom Startpunkt aus beobachten Sie die Wachen auf dem Hof. Sobald sich alle von Ihnen abgewandt haben, schleichen Sie durch die linke Tür im Durchgang (siehe Bild) zu (1). Hier beobachten Sie mit dem Herzschlag-Sensor die Wachen und prägen sich deren Routen ein. In einem günstigen Moment schleichen Sie in den Raum mit dem Telefon (2) und bringen dort die Wanze an. Von



Die linke Tür bringt Sie in die obere Etage.

(2) geht es äußerst vorsichtig (unbedingt den Herzschlag-Sensor benutzen) über (3) zu (4). Wieder beobachten Sie die Wachen und gehen dann zu (5). Zwei Wachen drehen ihre Runde direkt am Gemälde vorbei, daher müssen Sie, wenn die beiden gerade nicht da sind, bei (6) schnell die Treppe herunter hasten. Sie →

Kleider machen Leute

Im Laufe des Spieles wird die Ausrüstung der Terroristen immer besser. Treffen Sie am Anfang noch auf elegante Terroristen im Anzug, begegnen Sie in der Mitte des Spieles schon Terroristen in Uniform und kugelsicherer Weste. Am schwersten wird es aber in den letzten Missionen, da Ihre Gegner hier ehemalige sowjetische Soldaten sind.



Tut mir leid, mein Herr, aber ohne Jackett darf ich Sie hier nicht durchlassen ...



Sie tragen Modell »Kugelsicher«? Spielverderber!



Nun wird es hart. Diese Gegner haben es wirklich in sich ...

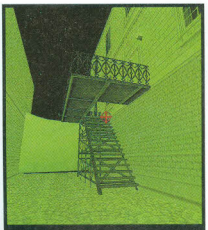
Herzenssache
Den Herzschlag-Sensor benutzen Sie am besten auf der großen Karte (), da Sie dort viel mehr erkennen können.



Auf dieser kleinen Karte sind Einzelheiten kaum zu erkennen.



Benutzen Sie die große Karte, können Sie die Position Ihrer Gegner jedoch genau bestimmen.



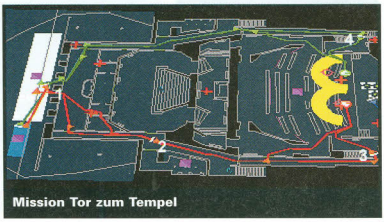
Team Blau benutzt diese Treppe, um ungesehen in die Oper zu gelangen.

→ platzieren flott die Kamera und rennen wieder zu (5). Dann geht es die Route zurück in die Abhol-Zone.

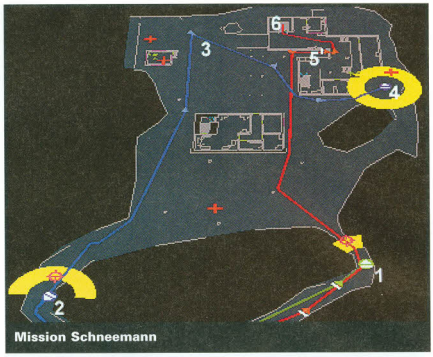
Mission 12: Tor zum Tempel

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)

Zuerst schießen Sie mit Rot den Eingang bei (1) frei. Dann kommt die Schlüsselsituation dieser Mission: Schleichen Sie zu den Toiletten bei (2) und fangen Sie dort die beiden Terroristen ab, die eine Geisel aufs stille Örtchen eskortieren. Gelingt Ihnen die Aktion, haben Sie bereits eine Geisel gerettet und außerdem stehen später nur noch zwei Verbrecher auf der Bühne. Geleiten Sie die Geisel zur Abhol-Zone, dann begeben sich alle Teams auf ihre Positionen ((3), (4) und (5)). Beachten Sie, dass Blau am Hintereingang startet; benutzen Sie von dort die Treppe (siehe Bild), um zu (5) zu gelangen. Sind alle Teams bereit, schleichen sich die Leader von Rot und Grün bei (3) und (4) die Treppe hinauf und schalten oben den Heckenschützen aus. Zurück beim Team geben sie den Go-Code und alle Teams dringen in den Opernraum vor. Dort schalten Sie schnell alle Terroristen aus und eskortieren die Geiseln zur Abhol-Zone.



Mission Tor zum Tempel



Mission Schneemann

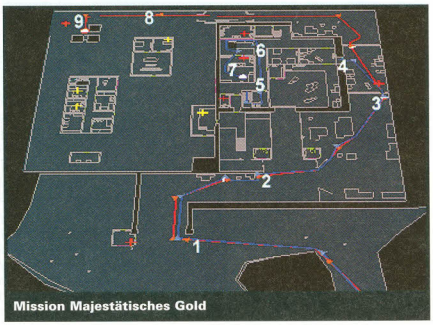
Mission 13: Schneemann

Dieser Auftrag ist der erste Teil einer zweiteiligen Mission. Das bedeutet, dass Sie in der nächsten Mission nur die Männer mitnehmen können, die auch schon bei diesem Auftrag dabei waren (und überlebt haben).

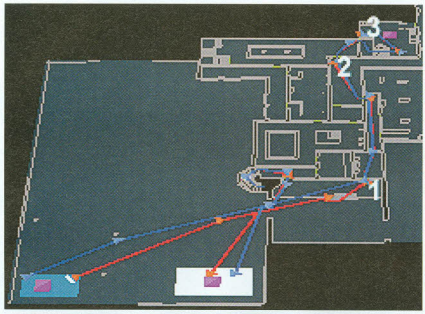
Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Grün: 1 Mitglied (Heckenschützen-Ausrüstung)

Grün geht bei (1) in Stellung. Von dort schalten Sie die Wache auf dem Wasserturm aus (und alle anderen, die für den Schützen erreichbar sind). Die Soldaten, die der Heckenschütze nicht erledigt hat, übernimmt das blaue Team, das von (2) zu (3) schleicht (Vorsicht vor den Minen). Ist der Hof frei, geht es zur Rückseite des Gebäudes (4). Dort begibt sich das Team in Verteidigungsposition, um Terroristen abzufangen, die das Gebäude auf der Rückseite verlassen.

Jetzt rückt Rot zu (5) vor, schaltet die Wache im Erdgeschoss aus und zieht über die Treppe bei (6) nach oben. Bedenken Sie die dort lauernden Terroristen mit einer Splittergranate. Sie stürmen den Raum mit der Sprengvorrichtung, beseitigen die letzten Wachen und zünden die Bombe.



Mission Majestätisches Gold



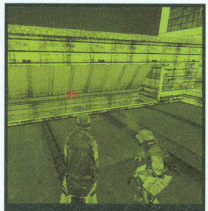
Mission Kaltes Licht

Mission 14: Majestätisches Gold

Team Blau: 3 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Blau schleicht vorsichtig zu (1), dort lauert ein Terrorist im Wachhaus. Ist dieser ausgeschaltet, marschieren Sie zu (2), von dort aus erledigen Sie die Wache zwischen den beiden Türmen. Jetzt rückt Rot nach und beide Teams schleichen sich an den Türmen vorbei, ohne das Feuer auf die Terroristen im Inneren zu eröffnen. Bei (3) halten Sie an und schalten die Wache im Raum aus. Nun trennen sich beide Teams: Blau zieht über (4) auf das Dach (drei Terroristen, ein weiterer im Wachraum). Sind alle üblen Kerlchen ausgeschaltet, ziehen Sie über die linke Treppe nach unten. Dort bekämpfen Sie durch die Tür bei (5) eine weitere Terroristen-Patrouille und schleichen weiter zu (6). Dort schießen Sie durch das Gitterfenster auf zwei Halunken. Dringen Sie dann in den Raum (7) mit der Sprengvorrichtung ein. Ignorieren Sie die beiden Wissenschaftler und legen Sie den Verbrecher um. Dann betätigen Sie die erste Sprengvorrichtung. Währenddessen rückt Rot zu (8) vor, erledigt die 3er-Patrouille auf dem Hof und zündet dann bei (9) die zweite Sprengvorrichtung.

Mission 15: Kaltes Licht

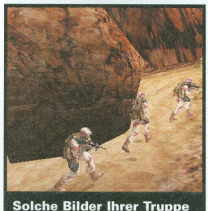
Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Mit Blau schleichen Sie vom Startpunkt aus langsam vorwärts und schalten alle Terroristen aus, die in Reichweite kommen. Sind Sie sicher, dass keine Terroristen mehr in der Nähe sind und Sie niemanden gewarnt haben, schleichen beide Teams über (1) zu (2). Benutzen Sie den Herzschlag-Sensor, um eventuelle Verbrecher zu finden, die Sie dann vorsichtig ausschalten. Beide Teams klettern über die Leiter bei (3) nach oben. Dann zieht Blau zum Raum bei (4) und befreit die Geisel. Bis das andere Team hierher kommt, verteidigen Sie den Raum gegen alle Schurken. Rot hat den schwierigeren Teil: Das Team muss sich sehr schnell bewegen, sonst wird die Geisel von den Terroristen abgeholt. Bei (5) schalten Sie die Wache aus und stürmen zum Raum mit der Geisel (6). Geleiten Sie diese dann vorsichtig zum blauen Team. Zusammen bringen Sie die Gefangenen zur Abhol-Zone.



Werfen Sie in Miss. 16 die Granate durch das Fenster.

Mission 16: Drachenkralle

Team Blau: 2 Mitglieder (Aufklärungs-Ausrüstung)
Team Grün: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung/ausnahmsweise mit schallgedämpften Pistolen)
Team Rot: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Sie sollen alle Terroristen daran hindern, mit den Autos die Karte zu verlassen. Dazu müssen Sie Ihre Teams in die Nähe der Autos bringen, ohne die Schurken zu alarmieren. Blau beseitigt heimlich, still und leise die vier Wachen bei (1). So können Rot und Grün unbemerkt zu (3) gelangen (auf dem Dach gegenüber von (3) patrouilliert ein Halunke, der mit den schallgedämpften Pistolen ausgeschaltet werden kann). Währenddessen klettert Blau über →



Solche Bilder Ihrer Truppe können Sie nur in der Wiederholung genießen.

Wahl der Perspektive

Normalerweise spielen Sie aus der Ich-Perspektive, manchmal jedoch ist die Dritte-Person-Ansicht wesentlich übersichtlicher und geeigneter.



So sitzen Sie wie der sprichwörtliche Ochse vorm Berg und haben keine Ahnung, was um Sie herum vorgeht.



Ein Perspektiven-Wechsel hilft da durchaus weiter, schon haben Sie den perfekten Durchblick.

... und es hat Zoom gemacht!

Nutzen Sie immer die maximale Zoomstufe des Heckenschützen aus; der Unterschied zwischen der niedrigsten und der höchsten Stufe ist immens.



In der niedrigen Vergrößerung können Sie soeben Gangway und Luke erkennen ...



... aber in maximaler Vergrößerung sieht das schon ganz anders aus!

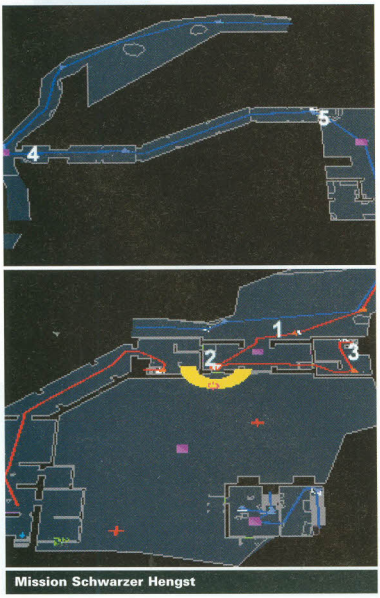
→die Treppe bei (2) auf das Dach des Gebäudes. Dort zerstören Sie die Glasscheibe, sobald Rot und Grün bei (3) sind, und werfen eine Splittergranate in den Raum mit den Terroristen hinab. Alle überlebenden Schurken rennen zu den Autos. Da Sie mittlerweile dem roten und grünen Team den Go-Code gegeben haben, werden die Terroristen von Rot und Grün bei (4) und (5) abgefangen.

Mission 17: Schwarzer Hengst

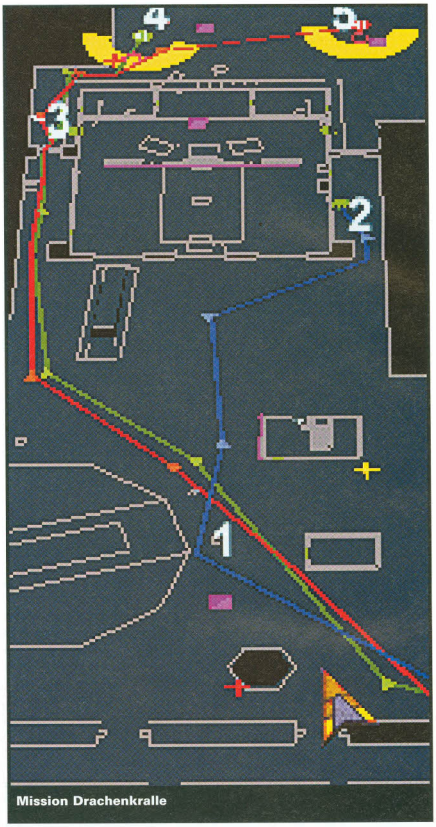
Team Blau: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Rot: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)

Die beiden Teams greifen die Festung von zwei Stellen an. Rot geht durch das Haupttor (1). Vorsicht: Auf beiden Seiten des Tores lauern Terroristen hinter den Fenstern. Werfen Sie dort je eine Splittergranate hinein. Mit dieser Methode öffnen Sie dann die Tür bei (2). Nutzen Sie dann den Rauch, um unbemerkt die beiden Wachen auf dem Hof auszuschalten. Danach geht es bei (3) die Treppe hoch. Oben spüren Sie mit dem Herzschlag-Sensor alle Halunken auf.

Team Blau schleicht durch den Tunnel bei (4) in die Festung. Bei (5) knacken Sie das Gitterschloss und schalten drei Schurken aus, dann geht es bei (6) die Treppe hoch. In fast jeder Etage warten Terroristen auf Sie, das Hauptziel befindet sich in der obersten Etage: Vezirzades hält sich hier in einem Büro versteckt. Haben Sie alle Gegner erledigt, endet die Mission.



Mission Schwarzer Hengst

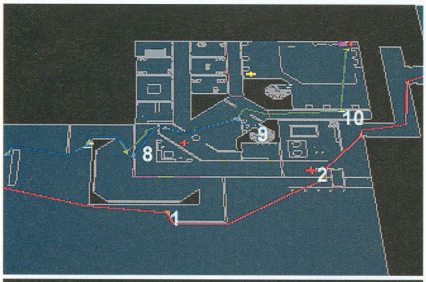


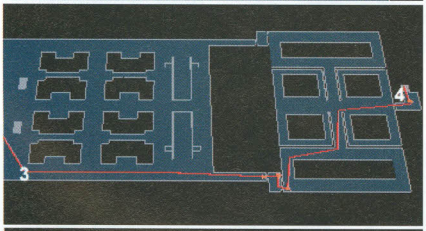
Mission Drachenkralle

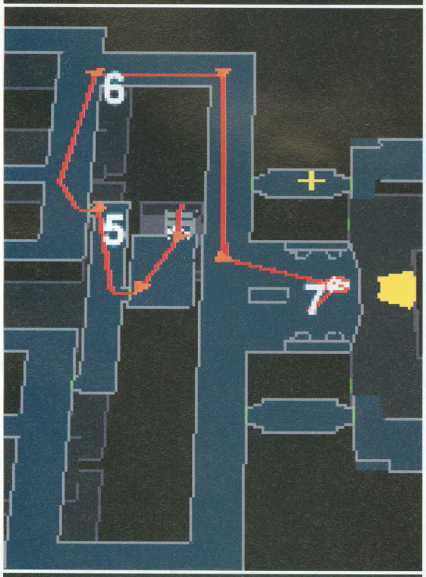
Mission 18: Gambit Null

Team Blau: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Grün: 3 Mitglieder (Angriffs-Ausrüstung)
Team Rot: 2 Mitglieder (1xAufklärungs-Ausrüstung/1xHeckenschützen-Ausrüstung)

Dies ist eine zweigeteilte Mission: Erstes Ziel ist es, Kutkin per Heckenschütze auszuschalten. Bis Ihnen das gelingt, darf niemand Sie bemerken. Rot schleicht zu (1) und beobachtet die Wache, bis diese im Gebäude verschwindet.







Mission Gambit Null

Sie rücken zu (2) vor, lassen die Wache vorbei und schleichen bis (3). Sie umgehen die Wache und steigen über die Treppe bei (4) bis in die 3.Ebene. Benutzen Sie bei (5) den Herzschlag-Sensor, um den Schurken auf dem Laufsteg zu entdecken. Ist er auf der von Ihnen abgewandten Seite der Halle, schleichen Sie zu (6) und schalten die 2er-Patrouille aus, wenn sie Ihnen den Rücken zudreht.

Schuss auf Kutkin

Stürmen Sie vor zu (7), dort erledigen Sie einen weiteren Gegner. Von hier hat Ihr Heckenschütze freies Schussfeld für die Attacke auf Kutkin (Bild). Ist dieser beseitigt, stoßen die restlichen Teams in das Atomkraftwerk vor. Blau und



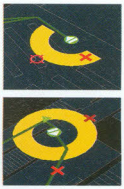
Die perfekte Ausgangsposition. Gleich ereilt Kutkin das Schicksal.



Kurz danach muß auch der Lieutnant dran glauben

Grün schalten im Foyer (8) die Wachen aus und trennen sich. Blau stürmt bei (9) die Treppe hoch und beseitigt oben die Terroristen. Sind dort alle Schurken ausgeschaltet, rückt Grün zu (10) vor, öffnet die Tür und erschießt den Leutnant, der am Schalter für die Kernschmelze steht. Nun schwärmen alle Teams aus und durchsuchen das Atomkraftwerk nach restlichen Halunken.

(Christoph Reis/st)



Go-Code's sind ein wichtiges Mittel, um die Aktionen Ihrer Teams zu koordinieren. Benutzen Sie deswegen bei Teams, die Sie nicht selber steuern, den Go-Code', damit die Mission nicht im Chaos versinkt.

Mein eigenes Quake

von Colin Williamson und Jochen Rist
Illustration von Eric Bowman

Haben Sie schon Mal ein 3D-Actionspiel gespielt und dabei gedacht: »Hey, das kann ich doch viel besser!«? Nun, vielleicht sind Sie ja so fähig, ... aber es gibt nur eine Möglichkeit, um das herauszufinden. Noch nie war es so simpel, mit den frei erhältlichen Tools seine eigenen Vorstellungen in Quake, Unreal und Half-Life zu verwirklichen. Und noch nie war es so einfach wie heute, bei der Online-Gemeinschaft für Aufsehen zu sorgen. Alles was Sie dazu benötigen, ist eine Prise kreativer Eingebung ... damit Sie sich selbst aus den Latschen kippen können, setzten wir uns für Sie mit den kreativen Köpfen von Valve, Epic Games und Legend Entertainment zusammen.

Als wahre Götter gelten die Level-Designer von 3D-Actionspielen. Sie gehen als Casting-Dirigent, Innenraumausstatter, Belichtungskünstler und Architekten vor. Zusammengefasst kontrollieren sie, was Sie sehen dürfen und was nicht. Dazu benutzen sie optische Tricks, um die Auswirkung der Umgebung auf den Spieler auf ein Maximum zu erhöhen – und wenn Sie nicht ausreichend beeindruckt werden, dann haben die Designer keine gute Arbeit geleistet. Die Kunst des Level-Designs verlangt ein räumliches Darstellungsvermögen, eine künstlerische Ader, ein Gefühl für Verhältnismäßigkeit und noch viel wichtiger: einen Sinn für Level, die wirklich Spaß machen. Diesen Monat sprachen wir mit den hellsten Köpfen der Industrie über die explodierende Welt des 3D-Level-Designs.

Die Grundlagen

Wie wir alle wissen, entsteht ein Gefühl für die mögliche Designarbeit erst durch persönliche Erfahrung. Und das bedeutet sich hinzusetzen und solange zu spielen, bis die Augen auszutrocknen beginnen. Die »professionelle« Geschichte des Unreal-Tornament-Designers Cliff Blezinski ähnelt jener vieler Hardcore-Spieler. »Damals programmierte ich einen Haufen Spiele auf meinem Apple IIc, indem ich Basic und das Adventure-Construction-Set heranzog. Ich verbrachte Stunden in der Schulbücherei, wo ich programmierte und Computerspiele zockte – es wurde alles durchgespielt, was mir zwischen die Finger kam.

Bevor Sie jetzt weiterlesen, sei an dieser Stelle eine kleine Warnung ausgeschrieben: Level-Design kann eine wirklich hart zu knackende Nuss sein und der Weg zum erfolgreichen eigenen Level ist mit vielen Stolpersteinen gespickt. Doch immer mehr Spieler nehmen die Hürden des Level-Designs in Kauf. Zum Glück gibt es eine Gemeinschaft, die gerne bereit ist, Ihnen aus der Patsche zu helfen – falls Sie wissen, wo sich diese herumtreibt. Meinen Sie, der Herausforderung gewachsen zu sein? Dann lassen Sie uns loslegen ...



Mein eigenes Quake

Ein- oder Mehrspieler?

Die wichtigste Entscheidung, vor der Sie anfangs stehen, ist die der Wahl zwischen der Erschaffung einer Einzelspieler- oder einer Mehrspieler-Karte. »Einzelspieler-Karten sind weitaus schwieriger zu erstellen und benötigen zwischen drei Wochen bis hin zu drei Monaten für ihre Fertigstellung«, sagt Blesznski. »Umso komplizierter eine Mehrspieler-Karte ist, desto länger nimmt deren Konstruktion in Anspruch. Eine hirnlose Deathmatch-Karte ist in einer Woche erledigt. Ausgetüftelte Assault-Karten benötigen hingegen bis zu einem Monat Brutzeit.«

Die Erschaffung einer ordentlichen Einzelspieler-Karte für ein Spiel wie Half-Life oder Quake ist ein anspruchsvoller Prozess – insbesondere dann, wenn Sie ein paar Aha-Effekte hineinstricken wollen, die 1999 quasi zum Industriestandard erklärt wurden. In eine mit Zombies vollgestopfte Schachtel hineinzuplumpsen, lockt heutzutage keinen Hund mehr hinterm Ofen hervor – Überraschungen im Minutentakt mit sorgfältig ausgearbeiteten Schockern sind dagegen immer gern gesehen. Trotz des hohen Anspruchs, den eine Einzelspieler-Karte stellt, ist ein Deathmatch-Level nicht unwesentlich leichter. Tuning, Probespielen und ein abwechslungsreicher Spielfluss bestimmen den Erfolg einer Deathmatch-Karte. Und mit dem Auftritt von Quake 3 Arena und Unreal Tournament müssen sich die Deathmatch-Designer an das Verhalten der KI-Bots anpassen. Wenn eine Karte im Online-Modus mit ein paar Hirnlosen recht spaßig zu spielen ist, so besteht dennoch die Gefahr der Unspielbarkeit im Offline-Modus wegen zu schlechtem Bot-Scripting. Wenn Sie eine Karte selbst erschaffen haben, ist das natürlich eine prima Sache, doch viele Firmen schätzen den gemeinsamen Schöpfungsprozess, wo gleich ein paar Designer in der Gruppe an einem überragenden Level werkeln. »Haben Sie keine Angst davor, andere an Ihrem Level arbeiten zu lassen», meint Bleszinski. »Darin liegt die Zukunft des Level-Designs – mehrere talentierte Leute, die gemeinsam eine phantastische Umgebung hervorzaubern.«

Die Zusammenstellung

Jetzt sind Sie so weit erste Schritte zu tätigen. Sie haben sich UnrealED für Unreal Tournament, WorldCraft für Half-Life oder Q3Radiant für Quake 3 installiert und sind bereit, es mit den Besten der Industrie aufzunehmen.

WO DIE TOOLS VERSTECKT SIND

Q3Radiant für Quake 3 Arena
id Software hat das Tool zum Level-Design zwar nicht auf der Quake-3-CD untergebracht, aber Sie können es ganz leicht aus dem Internet auf die Festplatte saugen. Die offizielle Download-Seite ist unter www.quake3arena.com, während eine Einführung und alternative Download-Quellen auf www.quake3mods.net liegen.

Unrealed
Wenn Sie bereits Unreal oder Unreal Tournament besitzen, haben Sie schon alles, was Sie zur Erstellung eigener Level benötigen – UnrealEd ist auf beiden CDs drauf. Vielleicht werfen Sie ja noch einen Blick auf die Patches und Einführungen unter unreal.epicgames.com/.

Worldcraft
Das Level-Werkzeug für Half-Life ist ebenfalls schon auf der CD. Doch das Tool gibt es auch online inklusive einer Handvoll Tutorials auf halflife.gamedesign.net.

UNREAL TOURNAMENT VORHER NACHHER



FREGATTE

Die Karte von Shane Caudle ist ein gutes Beispiel dafür, welch drastische Auswirkungen das Lighting auf die Spielbarkeit hat. Das Original findet nachts statt, wobei es schwierig ist, die Spieler ihren Teams zuzuordnen. Obwohl die Original-Karte Texturen von Unreal verwendete, entschied sich Caudle für ein neues Texturset, um die Level augenfreundlicher zu gestalten.



BALLEONE

Pancho Ekels Karte durchwanderte mehrere Stationen, bis sie fertig war. Ekel fand, dass das Original-Design nicht stimmig genug war und bekam Probleme mit dem realistischen Sonnenaufgang im Hintergrund. Der endgültige Level mit seiner schummrig blauen Beleuchtung und dem romantischen Mondaufgang bot eine weitaus gelungenere Frag-Atmosphäre.



FRACTAL

Dave Ewings Karte wurde mit seinem überlagernden Rot und Blau als zu grell beurteilt. Die finale Version zeigt einen gelben anstelle eines roten Zustands. »Level-Designer scheinen wahre Innenausstatter zu sein«, so Blesznski. »Fragen Sie nur nie einen, ob er Ihnen ein paar Vorhänge im Wohnzimmer aufhängen könnte.«

Es gibt zwei Hauptwege, um mit dem Aufbauprozess anzufangen. Der erste enthält eine intensive Vorausplanung. Zeichnen Sie wie ein Verrückter. Bekommen Sie ein Gefühl für die Ausstrahlung der Karte und der Umgebung, bevor Sie überhaupt die Maus anfassen. Zeichnen Sie einfach alles auf ein weißes Papier. Spielen Sie den Level von Anfang bis Ende in Ihrem Kopf durch. Aber halten Sie nicht so sehr an Ihrer Vision fest, dass Sie später keine Änderung mehr akzeptieren – jede gute Karte durchwandert mehrere Generationen. Die zweite und schwierigere Variante wird als Freestyle bezeichnet. Das kann sich als zweischneidiges Schwert herausstellen – wenn Sie sich hinsetzen und den Level-Ablauf entwerfen, während Sie bauen, können die Resultate enttäuschend und unausgewogener ausfallen, als Sie es sich zunächst in einem Schema vorgestellt haben. Trotzdem wurde Unreal größtenteils auf diese Weise entworfen – und wir alle müssen doch zugeben, dass es ziemlich gelungen war. »In der Vergangenheit waren wir sehr verplant mit unseren per Zufall zusammengewürfelten Leveln«, gibt Bleszinski zu. »Die meisten Darstellungen unserer früheren Titel waren aus den Tiefen der Designer-Köpfe gezogen. Wir versuchen solche Dinge künftig anders zu machen. Konzept-Tüftler werden Ideen für Umgebungen vorstellen und die Künstler arbeiten noch enger mit den Level-Designern zusammen.«

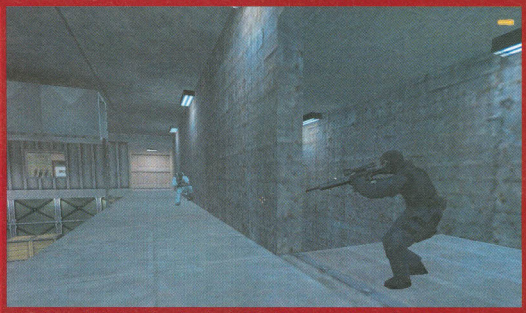
Scott Dalton, der kreative Kopf von »Wheel of Time« beschreibt den Design-Prozess mit seinem Team bei Legend Entertainment. »Wir wissen im Voraus, wie die Handlung im Level auszusehen hat, was der Spieler sieht und wo sie zusammenfinden sollen«, berichtet er. »Wir arbeiteten eine Weile daran, um Räume oder Stücke eines Durchgangs so aussehen zu lassen, wie wir uns das vorgestellt haben. Unser Architekt versorgte uns mit Original-Fotos, einem ähnlichen Stil oder mit Ansichten von oben und isometrischen Darstellungen. Manchmal hatten wir schon Vermessungen einzelner Entwürfe auf dem Konzept, so dass der Textur-Künstler an einer bestimmten Textur arbeiten konnte, ohne sie zuvor im Spiel gesehen zu haben. Wir waren in der Lage, die Karten so lange zwischen dem Textur-Künstler und dem Level-Designer hin und herwandern zu lassen, bis wir schließlich zufrieden waren.«

Und nehmen Sie sich unbedingt die Zeit zum Tweaken und Testen. Einen frühreifen Level zu veröffentlichen kann in einem großen Drama enden. »Viele Level-Designer veröffentlichen ihr Werk im Moment der Fertigstellung. Aber die zusätzliche Mühe wie kleine Lichteffekte und geometrische Details machen den riesigen Unterschied zwischen einer durchschnittlichen und einer Spitzen-Karte aus. Resonanz und etwas Kritik an der eigenen Karte zahlen sich aus«, so Bleszinski. »Amateur-Level-Designer halten sich vor den Vorschlägen ihrer Freunde oft die Ohren zu und so was schränkt die Lernfähigkeit eines jeden Designers ein.« Versammeln Sie also eine Gruppe von Freunden um sich, die als Beta-Tester herhalten – und nehmen Sie deren Vorschläge sehr ernst. →

SO FUNKTIONIERT ES

DETAILS, DIE MAN EINFACH WISSEN MUSS

Sowohl die Quake- als auch Unreal-Engine verwenden die geschlossene Oberflächengeometrie (Closed Surface Geometry – CSG), die auch als Strahlenbündel (Brushes) bekannt ist. Stellen Sie sich die Brushes als Legosteinchen vor, die in beliebigen konvexen Formen veränderbar sind. Wenn Sie Ihre Legosteine in eine Raum-ähnliche Form gebracht haben, fügen Sie die Texturen hinzu und gehen Sie einfach so vor, wie zu Hause beim Tapezieren.
Die Level-Erstellung bei Quake und Unreal ist ein Prozess, bei dem immer wieder etwas »abgezogen« wird, was in Eingeweihtenkreisen auch als Boolsche Transformation bezeichnet wird – wir nennen das jetzt einfach mal »Carving«, was so viel bedeutet wie »schnitzen«. Das Carving lässt Sie die Brushes so bearbeiten, dass Sie in der Lage sind, Löcher hineinzustechen. Wir könnten zum Beispiel einen Türbogen in einen Wand-Brush schnitzen, indem wir einen Brush verwenden, der so groß ist wie eine Tür und dort deren Umrisse aufmalen. Danach benutzen wir das Carving-Kommando, um den ausgewählten Bereich verschwinden zu lassen.
Bei einer kompletten Neugestaltung eines Levels verhalten sich Quake und Unreal unterschiedlich – jede Quake-Karte ist anfangs »leer«, während die Unreal-Karte »voll« ist. Das bedeutet, dass Sie bei einer Quake-Karte die Brushes hinzufügen und bei einer Unreal-Karte entfernen.



Gut Ding will Weile haben. Der lange Weg bis zum perfekten Level lohnt sich – später sind Sie sogar in der Lage, die Lichtquellen gekonnt in Szene zu setzen.

KOMPILATION

Eine der nettesten Eigenschaften in UnrealEd ist die Kompilierungsgeschwindigkeit – es dauert etwa eine Minute, um eine Standard-Deathmatch-Karte zu berechnen und eine Datei zu erstellen, in der man wenig später schon spielen kann. Quake und WorldCraft verhalten sich da anders – dort müssen Sie sich durch mehrere Tools schlagen, bis Ihr eigener Level steht.

QBSP

QBSP nimmt eine Karten-Datei, die von WorldCraft erstellt wurde, und überträgt die Geometriedaten und Texturen in eine BSP-Datei, mit der die Quake-Engine zurechtkommt. Der BSP-Ablauf ist recht schnell – bei den nächsten beiden Programmen ist schon etwas mehr Ausdauer gefragt ...

VIS

In Ego-Shootern ist eine konstante Frame-Rate das A und O. VIS ist ein Werkzeug, welches den Unterschied zwischen einer butterweichen Präsentation und einer Diashow ausmacht. Quake basiert auf einem System namens »Visible Information Set« welches festlegt, wie viele Bereiche der Spieler überhaupt sehen darf. Das ist eine recht heftige, zahlenlastige Prozedur, die von ein paar Minuten bis hin zu ein paar Stunden dauern kann – je nachdem wie komplex die Karte ist und wie intensiv Sie VIS für Ihre Werk einsetzen.

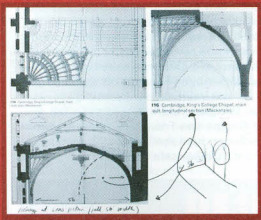
LIGHT/QRAD

Ohne LIGHT oder QRAD ist eine Quake-Karte auf »Fullbright« gesetzt, einen Zustand, in dem alle Texturen im Level mit maximaler Leuchtkraft versehen sind und zusätzliche Lichteffekte keine Wirkung erzielen. Das Programm LIGHT findet die Position der Lichter (und Licht-produzierenden Texturen) heraus und stellt daraufhin eine so genannte »Lightmap« her. Diese ist eigentlich eine halbdurchlässige Tapete, die auf eine maximal aufgehellte Textur gelegt wird, um die Illusion von Licht und Schatten zu erzeugen. Genauso wie VIS arbeitet LIGHT sehr rechenintensiv – je länger es läuft, umso schöner sehen Ihre Ergebnisse schließlich aus. Wir empfehlen Ihnen, QBSP, VIS und LIGHT im Zusammenspiel für die Entwicklung der ersten paar Level und Probespiele zu verwenden. Wenn Sie erst einmal den Spielablauf festgelegt haben, sollten Sie die Level intensiv mit VIS und LIGHT bearbeiten, damit diese besser aussehen und die Frame-Rate akzeptabel bleibt. Wenn Sie kurz vor der Fertigstellung Ihrer Karte sind, dann lassen Sie VIS und LIGHT noch ein paar Tage schuften.

Mein eigenes Quake

DER GOLDENE SCHNITT

Eines der Geheimnisse des Wheel-of-Time-Designers Scott Dalton war die Verwendung des goldenen Schnitts (1:1.618). Er sagt: »Die alten Griechen fanden heraus, dass dieses Verhältnis in vielen Elementen der Natur vorkommt und einen natürlichen und ästhetischen Eindruck erweckt, wenn man es auf die Architektur überträgt. Wenn ich beispielsweise ein Treppe erschuf, nutzte ich den goldenen Schnitt, um das Verhältnis zwischen der Höhe und der Länge der Stufen abzugleichen.«



Die Designer von Legend Entertainment schauten sich Skizzen von echten Gebäuden an und münzten diese auf Wheel of Time um.

ZEIG MIR DEINE HAUT

Wenn Sie nicht genügend Zeit haben, um einen kompletten Level zu entwerfen, dann sind Sie vielleicht beim Model-Skinning besser aufgehoben. Skins sind Texturdateien, die um einen 3D-Shooter-Charakter gelegt werden.
Wenn Sie ein Spielchen mit der Half-Life-Engine zocken, so extrahieren Sie bloß die entsprechende Skin-Datei, indem Sie ein Pack-Werkzeug wie Winzip verwenden. Starten Sie Ihr Malprogramm und experimentieren Sie ein wenig damit herum. Fangen Sie einfach an – warum nicht einen Smiley auf den Rücken des Soldaten zeichnen? Wenn Sie erst mal den Dreh raus haben, trauen Sie sich an etwas Schwierigeres heran – wechseln Sie zum Beispiel das Gesicht von Gordon Freeman gegen Ihr eigenes. Manche Texturen rufen abnormale Erscheinungen hervor – so müssen Sie dann manche Körperteile in einer ausgeweiteten Form darstellen. Überhaupt sollten Sie sich schon auf ein paar zum Scheitern verurteilte Versuche einstellen. Eine Vielzahl an optimierten Model-Anzeigeprogrammen begutachten für Sie Ihre eigene Kreation in Sekundenschnelle, ohne dass Sie das Spiel mühsam starten müssen.



Hallo Kermit. Die Erschaffung von Half-Life Skins ist ein guter Start ins Mod-Design.

Quake und Quake 2 beschränken den Skin-Akrobaten auf gerade einmal 256 Farben (Hoffentlich arbeiten Sie gern mit Braun- und Grautönen!), während Half-Life, Quake 3 oder Unreal Tournament weniger Einschränkungen haben und die Resultate zum Teil sehr gelungen aussehen können.

→ Testdurchlauf

Die Resonanz von Spieletestern trug einen enormen Teil zum Design von Half-Life bei – der Designer Dario Casali musste ein paar seiner Level entschärfen, als die Tester nicht mehr damit zurecht kamen. »Ich sah stundenlang zu, wie ein Tester vergeblich versuchte, einen Kampf zu bewältigen«, schmunzelt er. »Schließlich griff ich ein und versprach ihm den Level einfacher zu machen. Ein Testdurchlauf enthüllt Schritt für Schritt die Änderungen, die noch vorzunehmen sind. Ich glaube, da waren an die 50 bis 100 Fitzeligkeiten, die wir aus dem Weg räumen mussten, bis wir das Spiel endlich verkaufen konnten.«

Casali denkt, dass die Details zu Gunsten der Spielbarkeit in den Hintergrund gestellt werden müssen. »Es ist besser, einen Level nicht zu perfekt darzustellen, bevor man die Leute darauf loslässt. Wenn man erst einmal jemanden damit spielen sieht, möchte man einen Haufen Änderungen vornehmen. Vor dem Editier-Prozess ist schon ein grundlegender Plan notwendig, so dass man in etwa weiß, in welche Richtung die Sache geht. In den vergangenen Monaten tauchten ein paar Online-Gruppen auf, die Karten so durchtesten (siehe Rand-Kasten auf der nächsten Seite), dass man sein Werk zunächst einem kleinen kritischen Kreis übergibt, bevor der Rest der Welt daran herumnörgelt. Meist verliert man nach intensiver Beschäftigung mit der eigenen Kreation das Gespür, ob die Sache auch wirklich spielbar ist«, erklärt Dalton.

Detailbesessen

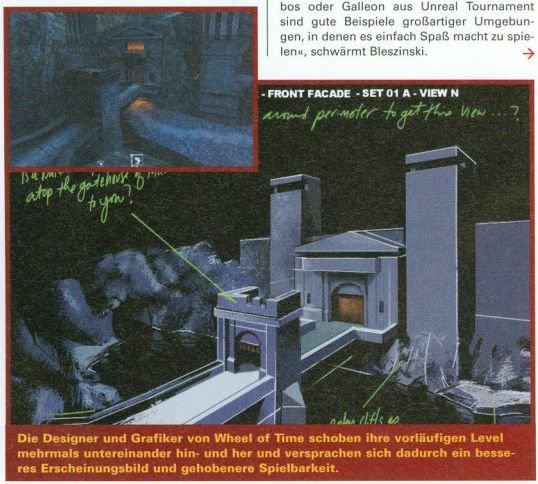
Im Herzen eines jeden Ego-Shooters befinden sich die »Vertexes« und Polygone – bloße Geometrie, auf eine Art und Weise zusammengeführt, so dass sie der realen Welt ähnelt. Durch Licht und Texturen werden diese Welten real – doch das sind Faktoren, die man zu Beginn der Entwicklung stiefmütterlich behandeln sollte. Obwohl ästhetische Kunstwerke durchaus ihren Reiz versprühen, sollte das Hauptaugenmerk auf der Spielbarkeit eines Levels liegen. Die meisten Designer wollen sicher sein, dass ein Level Spaß macht, bevor Sie ans Eingemachte gehen.

»Die beste Beleuchtung herrscht dann, wenn ein Designer damit bis zum Schluss seiner Level-Kreation wartet. Das Problem mit der Beleuchtung ist, dass man ständig davon abgelenkt wird. Die Art und Weise, wie man einen Level erstellt, kann mit der ständigen Beschäftigung der Beleuchtungs-Funktion durcheinander geraten. Eine brillante Architektur sollte auch ohne jegliche Beleuchtung brillant ausschauen.«

Eine Einschränkung, der Amateur-Designer regelmäßig begegnen, ist die begrenzte Anzahl an Texturen. Wenn Sie nicht so fingerfertig sind, dann beschränkt Sie das Spiel auf sein bestehendes Texturpaket. Bleszinski bezeichnet sich nicht als »echten« Künstler, hält aber ein paar Extra-Texturen in seinem Adobe Photoshop parat. »Wenn Sie einen Level-Designer haben, der zudem seine eigenen Texturen erschaffen kann, dann haben Sie einen tollen Burschen«, grinst er.

Hier bin ich

Ein Großteil der Top-Designer der Industrie ist wegen einfallsreichem Level-Design von Headhuntern aus dem Internet angeworben worden. Erschaffen Sie einen guten Level und die Köpfe werden sich nach Ihnen umdrehen. Aber worin liegt das Geheimnis, um von den Top-Spielern der Industrie bemerkt zu werden? »Ein Weg dorthin besteht darin, eine Gimmick-Karte zu machen. Gimmick-Karten sind Werke, welche Tricks enthalten, die es noch in keiner anderen Karte zuvor zu sehen gab. Die Karten Phobos oder Galleon aus Unreal Tournament sind gute Beispiele großartiger Umgebungen, in denen es einfach Spaß macht zu spielen«, schwärmt Bleszinski. →



Die Designer und Grafiker von Wheel of Time schoben ihre vorläufigen Level mehrmals untereinander hin- und her und versprachen sich dadurch ein besseres Erscheinungsbild und gehobenere Spielbarkeit.

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE



Titel des Monats
Gunship* 69,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händlerrabatten willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 – 030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

19322 Wittenberge
Am Stern 1 – 03877/404977

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Lorenzloh 52 – 09231/967860

PC PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	24.99
12 O'Clock High	24.99
18 Ultra Pinball: Turbo	24.99
4th Element	24.99
688 Attack Sub	24.99
Abe's Oddysee 2:Exodus	24.99
Airline Tycoon+Add-On	24.99
Alone in the Dark 3	24.99
Arcade Pool 2	24.99
Art of War Vol. 1	24.99
dto. Campaign Set	24.99
Atari Collection	24.99
Atlantis	14.99
Atomic Bomberman	14.99
Balls of Steel	14.99
Baphomets Fluch	14.99
Battle Zone	24.99
dto. Levels	19.99
Betrayal in Antara	19.99
Bleifuss 1	14.99
Blitz Games	24.99
Bundesliga Manager 98	24.99
Bundesliga Manager Hattrick	24.99
Caesar 3	24.99
Carmageddon (USK 12)	14.99
Cart a Go	14.99
Caesar 3	34.99
Chessmaster 6 d.schw. Mondes	24.99
Colin McRae Rally Classic	24.99
Constructor	24.99
Crimsland	24.99
Dark Earth + Sprd.Wars	24.99
Dave Hunter 2 - SE	24.99
Delta Force	24.99
Der Industriegigant	24.99
Descent 3	34.99
Drittkrieg Dungeon	24.99
Der Klotmeister	19.99
Die große Schlacht ie	19.99
Direkt: Ideen, die zu Gold werden	
Discworld Noir	24.99
Dr. Stefan Z.Gold	24.99
Doctor Poo	24.99
Dogz 2	24.99
Duke 2000 Classic	24.99
Dungeon Keeper Gold	24.99
DK Gold+Magic Carpet 2	34.99
Dynasty General	24.99
Earthworm Jim	24.99
Elfen Kollektion	24.99
Energieriese	24.99
European Airwar	24.99
Excessive Speed	24.99
Extreme Pinball	24.99
F1 Grand Prix 2	24.99
F1 Racing Sim 2+Addon	34.99
F-22 Raptor	24.99
Fade to Black + LBA 2	24.99
Fifa 97	19.99
Fifa 98	19.99
Gladdor	9.99
Gangsters Prem. Coll.	24.99
Gearhead	14.99
Glover	24.99
Grand Prix Manager 2	24.99
Heart of Darkness	24.99
Heavy Gear 2	39.99
Hellbloter	9.99
Heretic 2	24.99
Heroes of M&M 2	24.99
Hexen 2	24.99
Hoenig Island+Szen.	24.99
Ibiza Comic Poker	24.99
Incubation	24.99
Interstate 76	24.99
Interstate 76 Nitro	24.99
Jack	9.99
Jagged Alliance 2	29.99
Jane's Fighters	24.99
JONES 2	14.99
Kings Quest 8	34.99
Knight & Merchants	24.99
Konflikt gelöst 3	19.99
Lands of Lore 2	24.99
Lamentation Sword	19.99
Lamentation Sword 2	24.99
Lander 3: Lanzyr	24.99
Land der Hoffnung	24.99
Lemmi Collection	24.99
Legacy: Kain Soul Reaver	24.99
Legendäre Asse	24.99
Lemmings Pack	24.99
Little Big Adventure 1	19.99
Little Big Adventure 2	34.99
Lode	24.99
Lode Runner 2	24.99
M1 Tank Platoon 2	24.99
Master of Orion 2	24.99
M.A.X.1	9.99
MDK	24.99
Mechwarrior 2	24.99
Mechwarrior 3	34.99
Missing Link	24.99
Monster Truck Madness	24.99
Motocross Madness	29.99
Moto Racer 2 Classic	24.99
Myst 2	14.99
Myth 2	24.99
Nascar 98	14.99
Need for Speed 2	24.99
Need for Speed 2 Cl.	14.99
Netform Islands	14.99
Nightmare Ward	24.99
Operation Mittelmeer	24.99
Outdoor Pack	24.99
Outlaws	24.99
Outpost 1+2	24.99
Pandemonium 2	24.99
Panzer General 3D	24.99
Phantasmagoria 1	24.99
Phantasmagoria 2 (n. ind.)	29.99
Pinball Arcade	24.99
Pinball Classics Vol. 1	29.99
Pinball Classics Vol. 2	29.99
Pirates Gold	14.99
Police Quest 1+2	24.99
Powerslide	24.99
Prince of Persia 3D	24.99
Pro Pinball: Big Race USA	24.99
Pro Pinball: Trilogy	24.99
Rail Road Tycoon 2	29.99
Rayman 2 Mission	39.99
Red Baron 2 Classic	19.99
Resident Evil	19.99
Resident Evil 2	34.99
Revolt	**24.99**
Ring der Nibelungen	24.99
Risk: The Game of	24.99
Rollcage 2	34.99
Saga - Age of Vikings	24.99
Schleichfahrt	24.99
Settlers 3 Ultimate	**24.99**
Shadow of the Empire	24.99
Shadows of Drachinnage	24.99
Sid Meier's Gettysburg	24.99
Silent Hunter Comm. Ed.	29.99
Silver	24.99
Sim Ant	14.99
Sim City 2000	14.99
Sim City Classic	14.99
Sim Earth	14.99
Sim Isle	14.99
Sim Tower	14.99
Sin Sterne 3 Gold	24.99
Skout	19.99
Soldier Crusade	24.99
Speed Busters	24.99
Spherical Pr. Classic*	24.99
Sports TV Boxing	24.99
Starsiege Universe	24.99
Star Trek Pinball	24.99
Star Trek Starfleet Add-On	19.99
Theme Park+Theme Hosp.	34.99
Theme Hospital	24.99
Total Annihilation	14.99
Tourist Trophy	24.99
Toca 2	**19.99**
Transport Tycoon	19.99
Transport Tycoon Gold	24.99
Trophy Bass 2	19.99
Turbo Pinball	24.99
Ultima Renaissance*	19.99
Ultima Race Pro	24.99
Unreal	19.99
Urban Chaos	24.99
View from Space	19.99
Virtua Fighter PSO PS	19.99
Virtua Cop: Die Schatten	24.99
Wall Street Trader	29.99
Warbreeds	24.99
Warhammer 2	29.99
Warhammer Collection	49.99
Warlords 3	19.99
Warzone 2100	19.99
Warzone 2100 Pl. Coll.	24.99
Wasteland	24.99
Wing Commander 3	19.99
Wizardry Compilation	19.99
Worms Classic	19.99
Worms United	19.99
X-Com 3	24.99
X-Com - Apocalypse	24.99
You don't know Jack 1	24.99
Z + Expansion Set	19.99
Zork 1	9.99
Zork 2	9.99
Zork Grand Inquisitor	39.99

PC CD-ROM

4x4 World Trophy*	69.99
Abomination	69.99
Age of Sail	69.99
Alarm für Cobra	69.99
Actua Pool	69.99
Actua Soccer 3	69.99
Adventure Hall of Fame	44.99
Age of Empire Gold	49.99
Age of Empire	39.99
Age of Empires 2	79.99
Age of Empires 2 Gold	89.99
Age of Wonders	69.99
Alarm für Cobra 2	69.99
Allegiance add *	69.99
Alpha Centauri	69.99
Alpha Centauri Pack	29.99
ato. Alien Crossfire	34.99
Anstoss 2 Gold DM*	69.99
Animated Math	69.99
Anno 1602 Kreation	69.99
Anstoss 2*	79.99
Anstoss 3*	79.99
Apache*	74.99
Armada	69.99
Armored Fist 3	69.99
Army Men: Tactics*	69.99
Army Men 2 Space	74.99
Army Men 3	74.99
Asgard	69.99
Asheron's Call US	69.99
Asheron's Call add*	49.99
Asteria Stred.um Gallein	69.99
Asteria Stred.Unbekannt	69.99
Atlantis 2	79.99
Atlantis 3 engl.	79.99
Attack of Saucers	69.99
Autobahn Raser 2	69.99
Baldur's Gate	74.99
Baldurs Gate + Tales	89.99
Baldur's Gate + Mission	49.99
Baldur's Gate + Tales 2	89.99
Baldur's Gate	**74.99**
Baldur's Gate 2 DOD AD 2	89.99
Battle Zone	69.99
Battle Zone Gold	69.99
Battle of Sierra Pack	69.99
B. Hunter	64.99
Black & White	79.99
Black & White* Bild	19.99
Blade	69.99
Blitzkrieg Manager 2000	69.99
Blitzkrieg Add-On	39.99
Business Tycoon	69.99
Caesar 3 Gold	69.99
Caesar Platinum (1+2+3)	89.99
Caesar 3 Add-On	39.99
Castrol Honda Superbike 2K	69.99
Chessmaster 7000	69.99
Civ. Call to Power	69.99
Civ. Call to Power Pack	69.99
Civ.-Data 1+2+Multi	69.99
Civilization 2: Test of	69.99
Close Combat 4	69.99
Cold	69.99
Codename Eagle	69.99
Combat Flight Simulator	69.99
Combat Flight Simulator Pack	89.99
Command & Conquer Gold	69.99
Commandos	69.99
Conquest Earth	69.99
Cosmopolitan: My Style 2	34.99
Crusaders	69.99
Creatures Abenteuer	34.99
Cult	69.99
Crusaders of M&M	**74.99**
Dark Reign 2	69.99
Dark Project Gold	34.99
Dark Project 2	69.99
Dark Reign 2*	69.99
Darkstone	64.99
Demolition Racer	64.99
Descent 3	69.99
Descent Freespace 2	69.99
Delta Force 2	69.99
Demonworld II*	**74.99**
Der Verfahrungsgott	69.99
Deus Ex*	74.99
Dirt Inside	69.99
Diablo + Mission	79.99
Die Siedler 2	34.99
Die Siedler 3	64.99
Die Siedler 3 Gold	69.99
dto. Mission 3	19.99
dto. Mission 4	19.99
dto. + Amazonen	74.99
Die Verurteilten	69.99
Die Volker Gold	54.99
dto. Expansion Set	44.99
Hockey 4 Dangerous	14.99
dto. Double Pack	14.99
Homeopath Creator	**44.99**
Hugo Gold	39.99
Imperium Galactica 2	69.99
Indiana	69.99
Indiana Jones 5	69.99
Interstate 82	69.99
Jedi Knight + Mission	39.99
Jet McGrath Supercr. 2K*	69.99
John Madden NFL 2000	74.99
Kaiser Total	44.99
Kicker Fußballmanager	74.99
Lego Racers	69.99
Lego Chess + Larry Casino	69.99
Le Mans 24	64.99
Links Championship	74.99
Links LS Kurs Coll. 4	49.99
Links LS 2000	74.99
dto. 10 Course Pack	39.99
Lords of Realms 3 Siege P.	69.99
Lucas Arts 10 Advent.	34.99
Lucas Arts Adventure	69.99
Magic Gesamtmenuett	19.99
Magic Set of Planes	44.99
Machines	44.99
Mafia	62.99
MDK 2	64.99
Mechcommander	69.99
Medicopter	69.99
Metal Fatigue	69.99
Metal Fatigue*	69.99
Micro Machines 3	34.99
Midnight Racing*	69.99
Midtown Madness	69.99
Might & Magic 1 - 6	34.99
Might & Magic 6	74.99
Might & Magic 6 US	74.99
Might & Magic 7	69.99
Might & Magic 8	69.99
Monkey Island	69.99
Monopoly Junior	69.99
Monopoly 2000	69.99
Moorhuhnjagd 2	**24.99**
Motocross Madness 2*	69.99
Music 2000*	69.99
Nascar 2000	69.99
Nations Fighter Command	64.99
Need 4 Speed 3	69.99
Need 4 Speed 4*	69.99
dto. Porsche sh.Sonderheft	69.99
Nerv Arena	34.99
N.I.C.E. 2 Kingsize	34.99
Nox	69.99
Omikron	79.99
Outcast	79.99
Outrage	69.99
Panzer General 4	69.99
PGA 2 1ST*	69.99
PC Action Archiv 99	14.99
PC Games Archiv 99	14.99
PC Games Cheats 3	24.99
PC Games Cheats 4	24.99
Pharao + Caesar 4	74.99
Pharao Gesamtpack	74.99
Pharaoh* Time*	69.99
Pharaoh Add-On	39.99
Play the Games Vol. 2	64.99
Police Quest: SWAT 3	**79.99**
Populus - The 3rd	79.99
Populous	69.99
Pro Pinball: Fant. Journey	24.99
Pro Pinball: Timeshock	24.99
Rayman	69.99
Railroad Tycoon Gold	34.99
Railroad Tycoon 2	69.99
Rainbow Six: Eaglewatch	29.99
Rainbow Six: Spear Corps	29.99
dto Mission: Urban Ops*	**34.99**
Rainbow Six: Gold	69.99
Rally Championship 00	64.99
Rayman 2	69.99
Rayman Gold	34.99
Rayman Gold	34.99
Reach for the Stars 2*	69.99
Rebellion	69.99
Renegade Racing	64.99
Reuben	69.99
Riding Star	69.99
Riding Star 2	69.99
Road to Moscow	74.99
Road to Moscow*	74.99
Roller Coaster Tycoon	69.99
dto. Add-on	34.99
Rush 1*	64.99
RTL Skisprungen siehe Sonderteil	
Rugrats	
Rollercheerspiele	34.99
Rugrats Movie	34.99
Rugrats Pinball	34.99
Rush 2: Extreme Racing	69.99
Sacrifice	69.99
Sailer Moon	69.99
Santasnam	39.99
Sat 1 Swing	39.99
Satanica*	69.99
Scooby Doo*	69.99
Seabiscuit Comp.	69.99
Septerra Core	69.99
Shadow Company	69.99
Shadow Watch*	74.99
Sheep*	64.99
Shogun*	69.99
Silent Hunter 2*	69.99
Sim City 3000 Deutsch*	69.99
Sim City 3000 Holiday Ed.	69.99
Sim City 3000	69.99
Sim City 3000 Add-On	34.99
Soldiers of Fortune	74.99
Soulbringer*	74.99
Space Bar	69.99
Sp. Chef's Luv Shack	69.99
Southpark Rally	69.99
Southpark Rally	69.99
Spec Ops	69.99
Spec Ops Rangers	69.99
Spirit of Speed	64.99
Star Craft	34.99
Star Wars Rebellion	64.99
Starship Soldiers*	74.99
Star Trek	
Armada	69.99
Starfleet Federation	69.99
Starfleet Command	69.99
Starfleet Command 2	69.99
Stargod Monster Guard	69.99
New Worlds*	64.99
Fleet Command	64.99
Star Wars:	
Racer (Grid Vader)	29.99
Behind the Magic	24.99
Jedi	69.99
Dunkle Bedrohung	**39.99**
Klone Attack	69.99
dto. Expansion Set	44.99
Gungan	64.99
Super Mario Mythos	69.99
Racer	**39.99**
Rebellion	69.99
Rogue Squadron	39.99
Rollen King's Pit 3	69.99
Streetracer	39.99
Tie Fighter	39.99
Sudden Strike*	**79.99**
Sudden Strike engl.*	**79.99**
Superbike 2000	69.99
Super 3 Karting	69.99
System Shock 2	**79.99**
Swing Plus	29.99
Swing Pro	29.99
Thandos Mage*	69.99
Thandos	69.99
The Longest Journey	74.99
The Next Tetris	69.99
The Real Neverending Story*	74.99
Theme Park World	64.99
Theocracy	74.99
The Sims	69.99
Tiger Woods PGA Tour 2K	69.99
Tiger Woods PGA Tour 2*	69.99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39.99
Tomb Raider 2 Add on	34.99
Tomb Raider 3 Pr.Coll.	34.99
Tomb Raider 4	69.99
Tombstone 1882*	39.99
Total Annihi.- Kingdoms	69.99
Toy Story 2 Druckstudio	34.99
Toy Story 2 Actionarme	34.99
Trespasser	69.99
Trick Style	69.99
Trivial Pursuit 2000	69.99
Turok 2 engl. Original	**69.99**
Tycoon Collection	**69.99**
UEFA	74.99
UEFA Manager 2000*	74.99
UEFA 2000	74.99
Ultima Ascension	74.99
Ultima World Edition	74.99
Unification*	64.99
Unreal Mission Pack	39.99
Unter schwarzer Flagge	79.99
Urban Chaos	69.99
USAF US Air Force	69.99
Rally 2*	69.99
Vampire: Die Maskerade*	59.99
Vegas	69.99
Viking	69.99
Virtuell Pool Hall	54.99
Virtual Skipper	59.99
Wall Street Tycoon*	72.99
War Collection	69.99
Warcraft 2 +Mission	34.99
Warcraft 2 Battle.net	34.99
Warhammer 40K Rites	64.99
Wheel of Darkness*	44.99
Wheel of Time	69.99
Wild Wild West	69.99
Wings of Destiny	39.99
Worms: Armageddon	69.99
X-Beyond the Frontier	39.99
X-Files: The Game	69.99
X-Files: Fight the Miss.	69.99
X-Wing: Alliance	**39.99**
Yeti Sports	69.99
You don't know Jack 2	64.99
You don't know Jack 3*	**74.99**
Zeitmaschine*	74.99

KINDERSOFTWARE

Liste "Kindersoftware" anfordern
Bibi Blocksberg - Programm von
ADDI (Ubisoft, Ravensburger,
Tivola, Disney u.v.m

PC HARDWARE

Liste "Zubehör" anfordern
Bleem! PSX Emulator 69.99
Netzwerkkunde:
2 Karten, Ser Hub (10 Mbps)
10Base-T Kabel 109.99
CH Products
Fighterstick PC 84.99
F 16 Combat Stick 164.99
F 16 Fighterstick 184.99
Flight Stick Pro 119.99
Flight Sim Yoke 219.99
Flight Sim Yoke USB 219.99
Force FX Feedback 169.99
Mach 1* 84.99
Pedals 142.99
Pedals Pro 199.99
Pedals Pro USB 239.99
Throttle 142.99
Throttle Pro 199.99
Virtuel Pilot 149.99
Virtuel Pilot Pro 199.99
Gravis
Gamepad 19.99
Xterminator Dual Contr* 49.99
Xterminator Gamepad 39.99
Gamepad Pro (auch USB) 69.99
Pro Pedals 69.99
Logitech Wingman
Cordless MouseMan Wheel 99.99
Extreme Digital 69.99
Interceptor 149.99
Force 189.99
Gamepad 44.99
Gamepad Extreme 64.99
Formula 84.99
Formula Force 169.99
MouseMan Wheel 99.99
Thunderpad 49.99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 54.99
Gamepad Pro 69.99
Dual Strike 69.99
Force Feedback Pro (USB) 199.99
Precision Pro 99.99
Force Feedback 229.99
Force Feedback Wheel 299.99
Intellimouse 99.99
Intellimouse Optical 79.99
Intellimouse Explorer 129.99
Cordless Wheel Maus 149.99
Natural Keyboard 99.99
Natural Keyboard Pro 149.99
Saitek
Gamepad 19.99
Pad P 2000 Freestyle 69.99
Pad P90 49.99
Cyborg 3D Digital Stick 69.99
Cyborg Rudder 69.99
X36 Flightstick + Schubkontrolle 249.99
X45 Racing Wheel 129.99
mit Pedalen
Guillemot
Ferrari Lenkrad 94.99
Ferrari FF Lenkrad 229.99
Soundkarten,
3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs
PCI 64 49.99
PCI 1024 PCI 129.99
SB Live Platin PC 425.99
SB 4 Point Surr. 1000 199.99
Phoenix (AMD/Banshee) 219.99
Riva TNT (Vanta) 149.99
Prophet 3D (GF 256) 329.99
Xentor 32 249.99
DVD Kit 199.99
DVD ROM 3 269.99
DVD Theatre incl. MPEG2 Karte 449.99
Soundstation 119.99
Action Replay:
Crash Bandicoot je 24.99
Metal Gear Solid je 24.99
Resident Evil je 24.99
Tekken 3 je 24.99
Wing Commander je 19.99



Vampire* **89,99**



Starship Soldiers* **74,99**



You don't know Jack 3* **74,99**



Urlaubsraser* **59,99**



Gamemaker 3000 **89,99**

www.gameit.com
✓ noch mehr Auswahl
✓ tagesaktuelle News
✓ bequem bestellen!

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Versandkosten
Nachnahme: 9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck: 4,99
Versandkostenfrei: ab 180,-
P = Preisänderung N = Neu!
Preise Stand 16.03.2000

Ladenpreise können abweichen! Händlerrabatten willkommen! Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!!

Unsere Bestell-adresse für Österreich

Game It! 4-6691 Jungholz Tel. 05676/8372 Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling berahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① ☎ 0831/57 51 57
Mo-Fr: 7-20h Sa: 9-16h ② 0180/522 5300
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Unser besonderer Service: Diese Artikel sind...
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Bestellung mitbestellt werden.

Sonderangebote
Atlantis 2 engl. 29,99
Hidden & Dangerous 19,99
Moorhuhnjagd 24,99
NHL 2000 engl. 39,99
Nocturne (US) 19,99
Soul Reaver (Legacy) 29,99
Tomb Raider 4 34,99
Turok 2 dt. 14,99

Sim City 3000 Deutsch* 69,99
Sim City 3000 Holiday Ed. 69,99
Sim City 3000 69,99
Sim City 3000 Add-On 34,99
Soldiers of Fortune 74,99
Soulbringer* 74,99
Space Bar 69,99
Sp. Chef's Luv Shack 69,99
Southpark Rally 69,99
Southpark Rally 69,99
Spec Ops 69,99
Spec Ops Rangers 69,99
Spirit of Speed 64,99
Star Craft 34,99
Star Wars Rebellion 64,99
Starship Soldiers* 74,99

Game Gallery 1+2
54,99
Nur solange Vorrat reicht!

Armada 69,99
Starfleet Federation 69,99
Starfleet Command 69,99
Starfleet Command 2 69,99
Stargod Monster Guard 69,99
New Worlds* 64,99
Fleet Command 64,99
Star Wars:
Racer (Grid Vader) 29,99
Behind the Magic 24,99
Jedi 69,99
Dunkle Bedrohung 39,99
Klone Attack 69,99
dto. Expansion Set 44,99
Gungan 64,99
Super Mario Mythos 69,99
Racer 39,99
Rebellion 69,99
Rogue Squadron 39,99
Rollen King's Pit 3 69,99
Streetracer 39,99
Tie Fighter 39,99
Sudden Strike* 79,99
Sudden Strike engl.* 79,99
Superbike 2000 69,99
Super 3 Karting 69,99
System Shock 2 79,99
Swing Plus 29,99
Swing Pro 29,99
Thandos Mage* 69,99
Thandos 69,99
The Longest Journey 74,99
The Next Tetris 69,99
The Real Neverending Story* 74,99
Theme Park World 64,99
Theocracy 74,99
The Sims 69,99
Tiger Woods PGA Tour 2K 69,99
Tiger Woods PGA Tour 2* 69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 39,99
Tomb Raider 2 Add on 34,99
Tomb Raider 3 Pr.Coll. 34,99
Tomb Raider 4 69,99
Tombstone 1882* 39,99
Total Annihi.- Kingdoms 69,99
Toy Story 2 Druckstudio 34,99
Toy Story 2 Actionarme 34,99
Trespasser 69,99
Trick Style 69,99
Trivial Pursuit 2000 69,99
Turok 2 engl. Original 69,99
Tycoon Collection 69,99
UEFA 74,99
UEFA Manager 2000* 74,99
UEFA 2000 74,99
Ultima Ascension 74,99
Ultima World Edition 74,99
Unification* 64,99
Unreal Mission Pack 39,99
Unter schwarzer Flagge 79,99
Urban Chaos 69,99
USAF US Air Force 69,99
Rally 2* 69,99
Vampire: Die Maskerade* 59,99
Vegas 69,99
Viking 69,99
Virtuell Pool Hall 54,99
Virtual Skipper 59,99
Wall Street Tycoon* 72,99
War Collection 69,99
Warcraft 2 +Mission 34,99
Warcraft 2 Battle.net 34,99
Warhammer 40K Rites 64,99
Wheel of Darkness* 44,99
Wheel of Time 69,99
Wild Wild West 69,99
Wings of Destiny 39,99
Worms: Armageddon 69,99
X-Beyond the Frontier 39,99
X-Files: The Game 69,99
X-Files: Fight the Miss. 69,99
X-Wing: Alliance 39,99
Yeti Sports 69,99
You don't know Jack 2 64,99
You don't know Jack 3* 74,99
Zeitmaschine* 74,99

Sie suchen ein Spiel? – Wir haben viele! – PC, Playstation, Dreamcast, N64

Mein eigenes Quake

TESTUMGEBUNGEN

Möchten Sie Ihre Karte erst einmal zerpflücken lassen, bevor der Rest der Welt damit spielt? Folgende Seiten geben Ihnen Hilfestellung bei der Erstellung eigener Level:

3DMR TESTING ZONE
http://3dmr.gamedesign.net/testing/

HALFLIFE DEPT. OF ENGINEERING
http://doe.lowlife.com/halflife/

→»Die Leute folgen gern dem Trend und halten an Bewährtem fest«, konstatiert Dario Casali von Valve. »Etwas anderes zu versuchen, erregt Aufmerksamkeit – und eine ungebrochene Motivation ist der Schlüssel zum Erfolg. Ein weiter Weg, um aufzufallen, ist das Level-Design für Spiel-Modifikationen (Mods), wie Action Quake, »Counter-Strike«, »Team Fortress« oder Rocket Arena. Obwohl diese Mods auch einige mäßige neben den guten Karten enthalten, muss gesagt werden, dass alle von Amateur-Level-Designern erstellt wurden – und Sie werden garantiert mehr Rückmeldungen erhalten, wenn Sie eine 747-Karte für Counter-Strike als für Half-Life entwerfen.

Einige Designer schlagen den Gang zu einem Mod-Team vor, solange es sich noch in der Entwicklungsphase befindet. Daltons Arbeit in Japan am Zerstörer-Mod für Quake und ein paar weiteren Quake-2-Karten erregten die Aufmerksamkeit von Legend – so zog er nach Virginia und wurde dort der führende Level-Designer von Wheel of Time. Auf eine ähnliche Weise kam Bleszinski wegen eines seiner ersten Windows-Spiele zu Epic – es beeindruckte Tim Sweeney dort so sehr, dass er im Projekt »Jazz Jackrabbit« schließlich das Sagen hatte.

Ein professionelles Portfolio ist immer ein schlagkräftiges Verkaufsargument – insbesondere wenn Ihre Arbeit so gut ist und auf Seiten wie PlanetQuake oder PlanetUnreal auftaucht. »Erschaffen Sie ein schickes Portfolio mit großartigen Screenshots und einer guten Dokumentation. Ebenso ist es von Vorteil, über 18 und ein amerikanischer Staatsbürger zu sein«, empfiehlt Bleszinski. Die Anwerbung von Designern aus Kanada ist beispielsweise ein schwieriger Prozess – was aber nicht heißen soll, dass das nicht auch hin und wieder klappt.

Los geht's !

»Level-Design ist immer eine Herausforderung. Nehmen Sie möglichst viele Inspirationen aus dem wirklichen Leben in Ihre Level auf. Wenn Sie in Ihren Levels auf die Entwürfe von anderen Designern zurückgreifen, dann werden Sie nie auffallen. Wenn Sie aber eine Menge Ideen mit sich herumtragen, die auch aus anderen Bereichen kommen, dann haben Sie gute Chancen, etwas zu erschaffen, das die Spieler in der Form noch nie gesehen haben«, meint Casali.

Wenn Sie bereit sind, es mit der Welt des Level-Designs aufzunehmen, dann wünschen wir Ihnen viel Erfolg dabei – vielleicht spielen wir ja eines Tages Ihren Level in der Redaktion. Aber der Weg zum Ziel ist sehr lang.

WICHTIGE HELFERLEIN

Sie werden mehr als eine Kopie von WorldCraft und UnrealEd benötigen, wenn Sie an Skins, der Texturierung oder der Erschaffung eigener Kreaturen interessiert sind. Doch keine Angst – es gibt einen Haufen Shareware und kommerzielle Programme von Drittanbietern, die Ihnen helfen, Ihr Ziel zu erreichen.

PAINT SHOP PRO

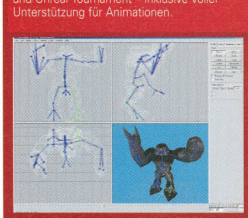
www.jasc.com

Der Werkzeugkasten eines Designers ist erst dann komplett, wenn sich eine Kopie von Paintshop Pro 6, dem kleinen Shareware-Programm von JASC darin befindet. PSP6 ist ein hervorragendes Malprogramm mit vielen Funktionen, welches mit dem überteuerten Adobe Photoshop konkurriert. PSP6 unterstützt so gut wie jedes Grafikformat und ist so vielseitig wie kein anderes Programm – das perfekte Tool eben, um günstig Texturen und Zeichnungen anzufertigen.

MILKSHAPE

www.swissquake.ch/chumbalum-soft/

Wenn Ihnen 3D Studio Max zu teuer ist, dann ist Milkshape 3D die nächste Wahl. Das Programm ist gerade einmal 500 KByte klein und unterstützt die Models von Quake 2, Half-Life und Unreal Tournament – inklusive voller Unterstützung für Animationen.



Milkshape ist für 3D-Designer die günstige Alternative zu Programmen wie 3D Studio Max.

3D STUDIO MAX / CHARACTER STUDIO

www.kinetix.com

Wenn Sie rein zufällig 3000 Mark übrig haben und sich professionell mit Models auseinander setzen wollen, dann ist MAX das richtige Programm. Ein Großteil der Entwickler verwendet MAX oder Character Studio für die Charakter-Modellierung und deren Animation – oft erschaffen sie eigene Plug-Ins, die eine einfache Portierung in die Spiel-Engine erlauben. Die MAX-Plug-Ins für Half-Life sind übrigens zusammen mit dem kostenlosen Half-Life-Software-Developer-Kit (SDK) erhältlich. Es erlaubt Ihnen mit etwas Aufwand, die Schöpfung eigener Kreaturen und Deathmatch-Figuren. Doch Vorsicht: 3D Studio MAX gehört neben »Battlecruiser 3000AD« zu den absturzfreudigsten Programmen.

WALLY

www.telefragged.com/wally/

Möchten Sie Ihre eigenen Texturen entwerfen und dem Rest der Welt zugänglich machen? Suchen Sie nicht lange im Dunkeln, sondern verwenden Sie Wally, das einzig wahre Programm, um .wad-Dateien zu erstellen. Mit Hilfe der leicht verständlichen Oberfläche importieren Sie eigene Worldcraft-Texturen im Handumdrehen.

MDL VIEWER

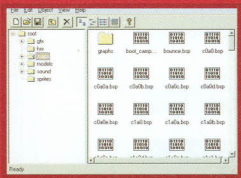
www.planethalflife.com/workshop

Brennt es Ihnen auf den Fingern, eigene Half-Life-Level zu erstellen? Dann ist dies das einzig richtige Model-Anzeigeprogramm, das Sie je benötigen werden. Mit Licht, Nebel, Chrom-Mapping und Support für mehrere Texturen gibt Ihnen MDL Viewer einen verdammt guten Eindruck davon, wie Ihr brandneuer Skin im Spiel ausschauen wird.

QPED

www.planetquake.com/qped/

Alle Spiele mit der Quake-Engine enthalten eine dicke Datei mit der Endung .pak. Darin sind alle Soundeffekte, Texturen, Karten und weitere Dinge enthalten – und die einzige Möglichkeit, dort ranzukommen, ist über ein Programm wie Qped. Es lässt Sie in den Eingeweiden der Shooter herumstochern und wichtige Dateien extrahieren.



Qped ist ideal, wenn Sie in den Tiefen einer Quake-pak-Datei herumstübern möchten.

Konstruktion besserer Half-Life-Level

Von Dario Casali, Valve Software

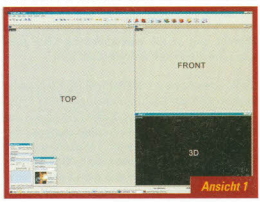
Okay Leute, jetzt geht's ans Eingemachte – es folgt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Erstellung imposanter 3D-Action-Level. Wir entschieden uns für Half-Life und den Worldcraft-Editor. Er ist erstens einfach zu bedienen und zweitens stand uns Valves Dario Casali zur Verfügung, hehe. Auf geht's Dario!

(Hinweis: Dieses Tutorial setzt voraus, dass Sie sich schon etwas mit Worldcraft auseinander gesetzt haben und nach Vorschlägen suchen, die Ihre Ergebnisse verbessern.)

Worldcraft meistern

Es zahlt sich aus, wenn Sie sich ein wenig Zeit für die Konfiguration nehmen und die Tastaturkürzel von Worldcraft (WC) auswendig lernen. Wenn Sie das WC-Menü beherrschen, dann steht Ihrer Kreativität nichts mehr im Wege.

Um loszulegen, ziehe ich die Fenster auf ihre maximale Größe und ordne sie nebeneinander an. WC startet mit vier Karten-Fenstern: Von oben, links/rechts, vorn/hinten und in 3D. Da Sie so gut wie nie eine Links- und Frontansicht auf einmal benötigen und die Fensterumschaltung mit der TAB-Taste bewältigt wird, entferne ich das Links/Rechts-Fenster. Danach ziehe ich das »von oben«-Fenster nach unten bis es die Hälfte meiner Bildschirmfläche einnimmt. Das erlaubt Ihnen, mehr von Ihrem Level aus der »von oben«-Ansicht auf einmal zu sehen und ich denke, dass dadurch eine bessere Beurteilung des Gesamt-Layouts gegeben ist. Um die Fenstergröße zu ändern, gehen Sie ins TOOLS-Menü; dort wählen Sie OPTIONS und danach GENERAL. Aktivieren Sie »Use independent window configurations« und »Load default window positions with maps«. Danach öffnen Sie neue Fenster (window/new window). Wenn Sie die nach Ihrem Geschmack angeordnet haben (in Ansicht 1 sehen Sie meine bevorzugte Konstellation), können Sie durch deren Modi wechseln, indem Sie das Fenster aktivieren und die TAB-Taste drücken. Die Werkzeugleisten auf der rechten Seite habe ich dorthin geschoben, um weiteren Fensterplatz zu gewinnen.



Ansicht 1

Es gibt ein paar Tastaturkürzel, die Sie in Ihrer Arbeit wesentlich flotter werden lassen. Der Fensterwechsel in WC findet andauernd statt und wird entweder durch Mausklicks, über die obere Klickleiste oder mit folgenden Tastaturkürzeln gemeistert:

Wechseln auf	Kürzel
Brush-Modus	Shift+B
Auswahl-Modus	Shift+S
Vertex-Modus	Shift+V
Textur-Modus	Shift+A
Kamera-Modus	Shift+C
Decal-Modus	Shift+D

Textur-Modus in 3D-Ansicht	Kürzel
Textur auf ganzes Strahlenbündel legen	Shift+Rechtsklick
Textur auf Gesicht legen	Rechtsklick
Textur vom Gesicht anheben	Linksklick

Weitere nützliche Kürzel

STRG+E	Ansicht auf ausgewähltes Strahlenbündel zentrieren
ALT+ENTER	Eigenschaften der ausgewählten Einheit

Die Funktionen HIDE und UNHIDE sind wichtig, um den Umgang mit großen Karten zu erleichtern. Wenn ich an einem kleinen Ausschnitt der Karte arbeite, wähle ich den Bereich, an dem ich arbeite, an und klicke dann auf den HIDE-UNSELECTED-Button, um den Rest der Karte auszublenden. Lange behalte ich die versteckten Objekte nicht – ich lösche die Gruppen so oft, wie ich sie erschaffe.

Das Gitter auf 16 festzulegen kann bei leichten und sauberen Konstruktionen sehr hilfreich sein. Wenn Sie Wände auf ein Gitter legen, das kleiner als 16 ist, erhalten Sie Wände, die zu dünn aussehen – außerdem sehen Sie Wände, die nicht optimal zusammenpassen und weitere unangenehme Überraschungen. Obwohl Sie das Gitter für Details wie Tische, Türen und sonstiges reduzieren sollten, empfiehlt es sich dennoch, mit 16er- oder gar 32er-Gittern zu arbeiten.

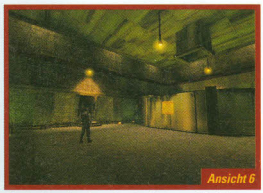
Bessere Darstellung

BELEUCHTUNG

Es gibt bei der Level-Beleuchtung (LIGHTING) mehrere Methoden, die Sie benutzen können, um bessere Resultate zu erzielen.

Half-Life bietet vielfältige Beleuchtungsmöglichkeiten. Die meisten Leute ziehen daraus jedoch keinen Nutzen. Mit seiner Überbeleuchtung kann Half-Life ein rauh wirkendes Sonnenlicht oder grelles Neon erzeugen. Wenn Sie das mit dunklen Schatten verbinden, erhalten Sie einen sehr realistischen Lichteffekt. Ein Innenraum ist mit ein paar wenigen Lichtquellen schon ausreichend aufgehellt. Entscheiden Sie sich, wo der Spieler herumirrt; daraufhin fügen Sie ein paar helle Lichtquellen hinzu und lassen Sie zu Gunsten des Kontrasts bestimmte Objekte bewusst im Dunkeln. Auf diese Weise kann der Spieler nicht gleich alles sehen, was Sie sich ausgedacht haben. Das verleiht der Szenerie einen größeren Tiefgang und etwas rätselhaftes. Für eine lebhafte Innenbeleuchtung sind Punktstrahler ideal. (Siehe Ansicht 6)

Bei Außenbeleuchtungen sollte die Lichtfarbe fast immer weiß sein, weil das die typische Sonnenstrahlung zur Mittagszeit vermittelt. Sie können auch gelb und rot für die Morgen- und Abendsonne verwenden – aber übertreiben Sie nicht, sonst geht der reale Eindruck verloren. Es gibt auch eine andere


Ansicht 6

Methode, als die mit der Sonne. Sie können den Wert ändern, den die Licht-Texturen hergeben, indem Sie eine Textdatei in den Ordner einfügen, in dem Ihre Karten abgelegt sind. Nennen Sie die Datei »xxxx.rad«, wobei xxxx der Name Ihrer Karte ist. Der Inhalt der Datei sieht dann so aus:

```
+0~TNNL_LGT1 140 120 120 18000
+0~TNNL_LGT2 100 80 30 20000
```

Der erste Text ist der Name der Textur, die Sie verwenden um Licht auszustrahlen. Die folgenden drei Zahlen beschreiben die RGB-Werte der Farbe des Lichtes. Die letzte Ziffernfolge repräsentiert die Intensität.

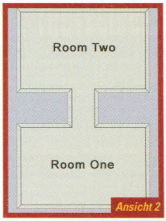
Eine Lichtquelle in den eigenen Levels zu haben, ist eine gute Übung. In Half-Life kam 90 Prozent unseres Lichtes von den Texturen. Es sieht gleich viel besser aus, wenn Licht nicht aus undefinierbaren Quellen, sondern aus einer Glühbirne kommt.

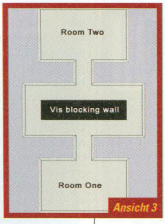
TEXTURIERUNG

Bevor Sie anfangen, einen Level zu bauen, sollten Sie sich entschieden haben, wie er eigentlich auszusehen hat! Es ist von Vorteil, eine Geschlossenheit in der Verwendung der Texturen einzuhalten. Wenn Sie beispielsweise eine Militärbasis in der Wüste errichten, wählen Sie die Texturen aus einer Palette aus, die der einer Wüstenlandschaft am ehesten ähneln. Das verleiht Ihrer Karte mehr Glaubwürdigkeit.

Verstümmeln Sie auf keinen Fall die Texturen. Wenn Sie eine Textur mit klarer Struktur haben, dann schneiden Sie davon auf keinen Fall den unteren Rand ab, sonst verliert die Textur ihren Charakter. Wenn eine Textur 128 Quadrate groß ist, dann verwenden Sie sie nur auf einem Brush der Größe 128, 256 oder 512 und so weiter. →

Mein eigenes Quake





→ Das Texturensystem von Half-Life bietet eine natürliche Anordnung, was bedeutet, dass die Texturen wie ein Blatt Papier auf eine Oberfläche geschmissen werden. Wenn Sie an einem Gittersystem festhalten und die Größe ihrer Texturen kennen, werden die meisten Texturarbeiten angeordnet, ohne dass Sie sie anrühren müssen. Da Sie die Texturen rotieren, strecken, umdrehen und bewegen können, sollten Sie bei ihren Texturen nie den Abschluss vergessen.

Spielbarkeit

VIS (SICHTBARE INFORMATION)

Es ist sehr wichtig, Ihren Level VIS-freundlich zu halten. Das muss von Anfang an eingeplant sein.

So etwas verhindert später auftauchende Probleme, wenn Sie bereits ein paar Stunden in die Level-Gestaltung investiert haben. VIS schneidet Segmente Ihrer Karte in individuelle »VIS-Gruppen«, welche der Grafik-Renderer dann als separate Bereiche berechnet. Das bedeutet, dass Sie große Folgen von Bereichen in Ihrer Karte haben können, ohne sie alle auf einmal zeichnen zu lassen. Um das zu gewährleisten, muss jeder Bereich eine Möglichkeit bieten, um die Sichtbarkeit in den angrenzenden Bereich zu blocken.

Schauen Sie sich die zweite Abbildung an. Eine Person steht in Raum Eins und kann den Inhalt des zweiten Raumes sehen. Die Engine redert nun beide Räume, egal, in welchem Raum sich der Spieler befindet. Die am meisten verwendete Möglichkeit, einen Raum vom anderen zu sperren, ist im dritten Bild enthalten. Dort sieht jemand in Raum Eins niemanden im zweiten Raum stehen und somit verhindert VIS, dass der zweite Raum gezeichnet wird, wenn der Spieler im ersten steht und anders herum. Die Arbeit mit VIS ist meist eine sehr fitzelige Angelegenheit. In der dritten Abbildung musste die blockierende VIS-Wand beispielsweise vom Boden bis an die Decke reichen, sonst hätte VIS sie nicht verwenden können.

Weitere VIS-Blocker: Wasseroberflächen, Himmelsstrahlenbündel, S-förmige Korridore

BRUSH-AKROBATIK

Zu viele Details auf dem Bildschirm zwingen Ihren Rechner schnell in die Knie. Selbst mit guter VIS-Arbeit kann die »Face«-Anzahl bei vernachlässigter Aufmerksamkeit rasant in die Höhe schnellen. Die Face-Informationen rufen Sie über die Konsole und das Kommando »r_speeds 1« ab.

Die Art, wie die Half-Life-Engine mit den »Brushes« umgeht, kann zunächst sehr verwirrend sein. Sie pflanzen etwa 100 Brushes in Ihr Level, starten das Spiel und erkennen, dass die Engine in Wirklichkeit 400 Faces rendert. Wie unfair! Der Grund liegt darin, dass Half-Life Ihre Brushes in kleinere Stücke zerlegt. Das passiert meistens, wenn zwei Brushes aufeinander treffen und einer den anderen in kleinere Stücke zerlegt. Wenn Sie ein Bücherregal in Worldcraft beispielsweise auf den Boden setzen, muss sich der



Boden dort unterteilen, wo ihn das Bücherregal berührt (siehe Abbildung 4). Auf der linken Seite berührt das Regal den Boden und bildet drei neue Faces, wo sonst der Boden nur eines gebildet hätte. Auf der rechten Seite hob ich das Regal um einen Pixel, so dass es nicht mehr den Boden unterteilte. Der Spieler merkt dabei das um einen Pixel gewachsene Regal nicht. Wenn Sie einen großen Brush-Entwurf vor sich haben der als Überhang dienen soll, dann wird die Engine den Brush solange unterteilen, bis Sie die Länge der Textur des Brushes ändern. Die doppelte Aufteilung einer Textur (mit Hilfe von WCs Texturmodus) wird die Größe der Unterteilungen verdoppeln, was die Anzahl der Vierecke reduziert in denen der Brush steckt, was wiederum die Face-Anzahl reduziert. Je größer das Ausmaß der Texturen, umso weniger wird sich der Brush unterteilen. Doch Vorsicht mit der Skalierung einer jeden Textur in Ihrem Level, da dies dazu führt, dass sich der Spieler darin als Winzling fühlt.

Im letzten Trick zur Reduzierung der Face-Anzahl konvertieren Sie ein paar detaillierte Brushes zu »func_wall«-Einheiten. Eine func_wall-Einheit reduziert Ihre Face-Anzahl, weil sie nicht die damit verbundene Geometrie aufteilt. Ein gutes Beispiel, wo dies auftaucht, ist die Erstellung von Felsen. In der fünften Abbildung sehen Sie einen Wüsten-Level mit ein paar Felsen und Kakteen. Da wir diese nicht in der Luft schweben lassen können, veränderte ich die Brushes in func_walls und verankerte sie mit dem Sand.

Spaß muss sein

Ein Level kann absolute Spitze sein, aber ohne etwas Spaß am Spiel wird es wohl kaum darauf hinauslaufen. Vielleicht ist es besser, ein paar Dinge zu nennen, die keinen Spielspaß bereiten.

FRUSTRATION

Sie laufen durch eine schummrige Halle, plötzlich öffnet sich der Boden und Sie plumpsen in ein paar Stacheln. Game over. So was macht keinen Spaß. Aber mit etwas Mühe kann aus einem frustrierenden Moment ein Erlebnis werden. Wenn Sie Anzeichen der Gefahr vermitteln, dann kann sich der Spieler darauf einstellen.

LANGEWEILE

Einen Weg zwei mal zu laufen macht nur dann einen Sinn, wenn der Spieler zur Lösung eines Problems dort entlang laufen muss. Wer mag schon vergeblich auf der Suche nach dem Schlüssel mehrmals durch einen leeren Raum spazieren? Da gibt es andere Möglichkeiten, um Spieler zu langweilen. Viel schlimmer ist die immer wiederkehrende Konfrontation mit denselben Monstern in verschiedenen Räumen – so etwas ist meinlenweit vom Begriff Spielspaß entfernt.

Hier sind ein paar Möglichkeiten zur Verbesserung der Spielbarkeit:

INNOVATION

Lassen Sie dem Spieler etwas zustoßen, was er noch nie zuvor erlebt hat. Es ist schwer, so was zu erschaffen, doch wenn es gut war, dann wird sich der Spieler noch lange daran erinnern. Alles was wir nicht schon über tausend Mal erlebt haben, ist es wert, anzuschauen.

ÜBERRASCHUNG

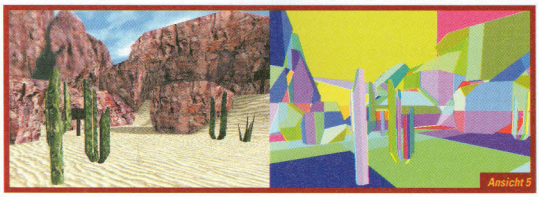
Den Spieler zu erschrecken und Emotionen hervorzurufen, ist eine machtvolles Instrument, um ans Geschehen zu fesseln. Lassen Sie die Spieler mit gelungenen Einlagen ruhig ins Schwitzen kommen.

LEHRGANG

Wenn Sie innovativ sein wollen, dann müssen Sie dem Spieler beibringen, wie er die von Ihnen gestellten Aufgaben bewältigen soll. Wir brachten den Spielern in Half-Life beispielsweise bei, dass ein Betreten von Laserminen deren Gesundheit anhustet. Ebenso brachten wir ihnen bei, dass es explosive Kisten gibt und zeigten herumhüpfende Headcrabs die Minen durch drüberlaufen aktivieren. Wenn Sie alle Elemente in einem Puzzle vereinen, dann weiß der Spieler, dass er die Headcrabs erledigen muss, bevor er auf eine Mine springt, davon abprallt und in die explodierende Kiste fällt, was schließlich den Spieler töten kann.

FREUNDE

Dank Half-Lifes Künstlichem-Intelligenz-System können Sie freundlich gesinnte Charaktere (Wissenschaftler, Sicherheitsleute) an Ihrer Seite haben. Diese kämpfen nicht nur mit Ihnen, sondern führen auch Tätigkeiten durch. Von geöffneten Türen über kleine Spaziergänge bis hin zu Sprüngen aus dem Fenster sind sie für beinahe alles zu gebrauchen. **(jr)**



future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

What do you want to play today?





PC Player kostenlos!

Na gut, wenigstens eine Ausgabe. Aber wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 15 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipselt.

www.pcplayer.de

Den ausgefüllten Coupon bitte an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
schicken oder alternativ per **Telefon (089-209 591 38)**, **Fax (089-200 281 22)** oder per E-Mail (future@csj.de) bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 11 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 7,00 Mark statt 7,90 Mark, Jahresabopreis 84,00 Mark (42,95 Euro), Schüler-/Studentenpreis 72,00 Mark (36,81 Euro). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1.Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: _____

CPM01



Bombenstimmung: LAN-Partys mit über 100 Teilnehmern

DIE PARTY

EINSTÖPSELN UND LOSLEGEN

Netzwerk-Partys schiessen zur Zeit wie Pilze aus dem Boden. Wie zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Computer entsprechend vorbereiten, um auf der nächsten Party Highscores zu jagen.

Internet-Adressen

www.lanparty.de
www.lanparty.com
www.darkbreed.net
www.gxp.de

Sind Solo-Spiele erst bis zum Finale durchzockt, verkommen sie schnell zur Regal-Dekoration. Da sind teamfähige Spiele natürlich viel interessanter, weil Sie mit oder gegen gleichgesinnte und vor allem durchtriebene Menschen antreten.

Wer seine Multiplayerrunden via Internet absolviert, sieht leider nicht, gegen wen er eigentlich spielt. Ein richtiger Kontakt wird erst aufgebaut, falls Sie Ihre Gegner auch einmal in der Realität treffen. Und genau da setzen die Netzwerkspiele im LAN an, die als Events (Partys) im ganzen Land veranstaltet werden. Doch dafür muß der eigene PC vorbereitet werden. Welche Unterschiede es bei Netzwerk-Komponenten gibt und wie Sie ein solches Netz aufbauen,lesen Sie auf den folgenden Seiten.

»Solo-Spiele sind out – es lebe die LAN-Party!«

Unterschiede

»100 MBits/s statt 10 MBits/s.«

Damit Ihr Computer sich überhaupt erst in ein Netzwerk einklinken kann und Sie anschließend gemeinsam in der Lage sind, Spiele zu zocken, ist eine Netzwerkkarte erforderlich. Hier gibt es zunächst zwei unterschiedliche Modelle. Die erste Variante besteht aus einer »10 MBit/s«-Karte (ca. 40-70 Mark), die entweder einen »BNC«- oder einen »RJ-45«- und »BNC«-Anschluss besitzt. Meistens wird die Variante mit einem BNC-Anschluss an der Kartenrückseite verkauft. Das notwendige Kabel zum Anschluss an einen anderen PC mit BNC-Port wird als »Koaxial-Kabel« bezeichnet.

Stand der Dinge ist momentan eine 100 MBit/s-Karte (circa 70 bis 130 Mark), die keinen rundlichen BNC-Port, sondern einen



Der Switch hat dieselbe Funktion wie ein Hub (zentrale Anschlußstelle im Netzwerk) Bei hohem Datenverkehr arbeitet er effizienter als ein HUB.

eckigen RJ-45 Anschluss besitzt. Arg viel teurer sind solche Karten nicht als die »langsameren« 10 MBit/s-Modelle – und sie haben zudem einen entscheidenden Vorteil: Eine 100 Mbit/s-Karte ist nämlich auf Grund ihres RJ-45-Ports an einen so genannten Hub oder Switch anschließbar. Letztere sind die Sammelstellen auf Netzwerk-Partys, an die Sie Ihren Rechner mit einem Kabel anschließen. Das dafür notwendige Kabel wird als »Twisted-Pair-Kabel« bezeichnet. Diese unterscheiden sich in »S/STP«- und »S/UTP«-Kabel. S/UTP-Strippen sind nicht nur günstiger als die S/STP-Kabel, sie lassen sich auch leichter biegen und eignen sich besser für den Transport.

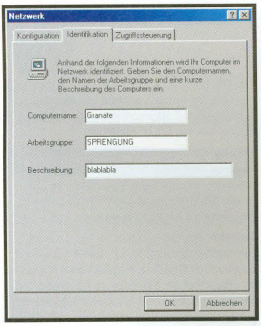
Was ist besser?

Solange Sie ein kleines, privates Netzwerk einrichten, sind Karten mit 10 MBit/s vollkommen ausreichend. Die physische Verbindung erfolgt dann über das Koaxial-Kabel, das an einen BNC-Stecker eingestöpselt wird, der an der Rückseite der Grafikkarte hängt.

An jedem Kabelende sitzt ein Computer, an dessen BNC-Stecker noch zusätzlich ein so genannter »Terminator« angebracht ist, der das Netzwerk abschließt. Um Spiele zu spielen genügen 10 MBit/s – mit einer 100 MBit/s-Karte werden Sie keinen Unterschied feststellen.

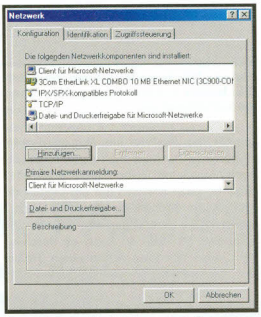
Der Standard

Brauchbar werden 100 MBit/s-Modelle erst, wenn größere Daten in möglichst kurzer Zeit über das Netzwerk geschaufelt



Die Arbeitsgruppe sollte auf allen Computern im Netz dieselbe sein, bevor Sie spielen oder Daten kopieren.

werden sollen. Auf einer Netzwerk-Party werden Sie mit einer 10 MBit/s-Karte und BNC-Anschluss allerdings schnell wieder nach Hause geschickt. Und zwar aus folgendem Grund: BNC-Karten mit ihrem Koaxial-Kabel bilden ein Ethernet, das jedes Mal stillsteht, wenn sich ein Spieler ein- oder ausklinkt. Dem 100 MBit/s-Netz liegt eine ganz andere und bessere Topologie zu Grunde. Hier stöpselt sich nämlich jeder Teilnehmer in ein zentrales Gerät, den so genannten »Hub« oder »Switch«. Andere Party-Gäste werden von Ihrer Einstöpselung nicht betroffen und ein Spiel liegt nicht solange lahm, bis das Netzwerk



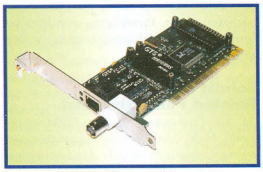
So sieht ein für Netzwerk-Spiele perfekt konfiguriertes System aus. Alle wichtigen Protokolle sind vorhanden.

wieder steht. Das ist der Hauptgrund, weshalb Party-Veranstalter mittlerweile nur noch mit dieser Netz-Topologie arbeiten

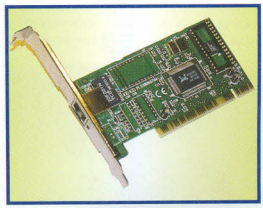
Auch bei den Hubs und Switches gibt es Unterschiede. Lange Zeit dominierte der Hub als zentrale Sammelstelle auf Partys. Doch mittlerweile wurde er von den Switches etwas aus dem Rampenlicht verdrängt. Ein Switch hat nämlich den großen Vorteil, dass er bei der Übertragung von vielen Daten nicht in die Knie gezwungen wird und ein eventuell parallel ablaufendes Spiel zum »laggen« (ruckeln) bringt. Nehmen wir an, mehrere Leute kopieren haufenweise Megabytes von einem auf den anderen Rechner. Bei einem Hub wären die Teilnehmer unfreiwillig von der Kopieraktion betroffen. Nicht so beim Switch – dieser stellt zwischen den beiden Daten-austauschenden Rechnern eine Direktverbindung her. Somit sinkt die Leistung bei den restlichen Spielern nicht in den Keller. Ein Switch lohnt sich also dann, wenn im Netzwerk gleichzeitig viel kopiert und gespielt wird – gang und gäbe auf einer größeren Netzwerkparty.

Schritt 1: Der Einbau

Zunächst einmal bauen Sie die frisch erworbene Netzwerkkarte in einen freien Slot ein. Dabei sollten Sie aufpassen, ob es sich um ein ISA- oder PCI-Modell



Diese 10 MBit-Netzwerkkarte ist eine so genannte Combo-Variante, die sowohl einen BNC- als auch einen RJ-45-Anschluss parat hält.

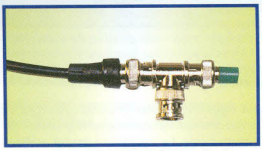


An Netzwerkkarten mit 100 MBit/s ist im Gegensatz zu 10 MBit/s-Karten nur noch ein RJ-45-Steckplatz angebracht.

handelt. PCI-Steckplätze sind meist weiß gekennzeichnet, während die ISA-Slots bräunlich sind und etwas länger erscheinen.

Schritt 2: BNC-Kabelsalat

Bei Ethernet-Netzwerken müssen erst mehrere Komponenten zusammengefügt



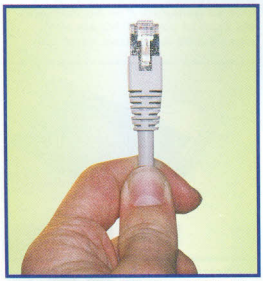
Das Koaxial-Kabel ist das typische Kabel für Netzwerke mit 10 MBit/s. Der BNC-Stecker wird an jede Netzwerkkarte angeschlossen.

werden, bis das Netz physikalisch steht. Bei jedem Rechner muss dazu an dessen Netzwerkkarte ein BNC-Stecker angebracht sein. Dort wird anschließend das Crossover-Kabel angeschlossen. Jedes Ethernet-Netzwerk benötigt zwei Computer, die das Netz abschließen. Wenn Sie ein Netzwerk mit zwei Computern hochziehen, sind dies eben die beiden Rechner. In einem Netz mit sieben Computern gibt es ebenfalls einen ersten und letzten Computer. An diese wird auf der anderen Seite

des BNC-Steckers nicht das Kabel zur nächsten Kiste fortgeführt, sondern ein Terminator (Abschlusswiderstand) aufgesetzt.

Schritt 2,5: Twisted Pair-Kabelsalat

Da die Computer im Fast-Ethernet an einen Hub oder Switch angeschlossen werden, empfiehlt es sich, das Sammelgerät möglichst in der Mitte des Raumes zu positionieren. Anschließend legt jeder Teilnehmer eine Twisted-Pair-Leitung von seiner RJ-45 Buchse zum Hub/Switch. Dort lauert noch eine mögliche Fehlerquelle. An einem durchnummerierten Hub/Switch befindet sich auch ein Uplink-Port, der die Verbindung zu einem weiteren Hub/Switch ermöglicht. Dort sollten Sie Ihr Twisted-Pair-Kabel nicht einstöpseln. Außer das Gerät erlaubt es, per Schalter den Uplink-Port als normalen Andock-Port zu verwenden. Wenn Sie einen Hub/Switch vor sich haben, der den Uplink-Port explizit darstellt, dann ist kein normales Twisted-Pair, sondern ein Crossover-Kabel zum Anschluss notwendig.



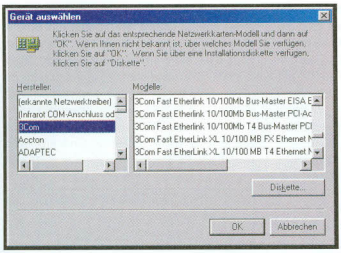
Ein Twisted-Pair-Kabel ist die Verbindung zwischen der Netzwerkkarte und einem Hub oder Switch.



An den Mini-Hub schließen sich die Teilnehmer einer Netzwerk-Party an. Voraussetzung ist aber eine Netzwerkkarte mit RJ-45-Anschluss.

Schritt 3: Treibergeschichten

Ist die Netzwerkkarte eingebaut, so schalten Sie den Rechner ein. Nun wird unter Windows eine neue Karte gefunden, die auch prompt mit Treibern gefüttert werden möchte. Dazu nehmen Sie am besten die Treiber, die Ihrer Netzwerkkarte beilagen. Besitzen Sie eine etwas ältere Karte und Windows 98 (SE), so kann es durchaus sein, dass Windows schon einen Treiber dafür bereithält.



Neuere Windows-Versionen (beispielsweise 98 SE) bieten von Haus aus schon eine riesige Treibersammlung an.

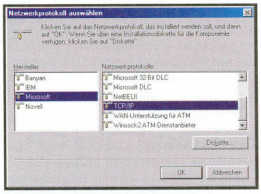
Schritt 4: Netz-Konfiguration

Über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk« wird nun die Netzwerk-Umgebung konfiguriert. Dort müssten bereits drei Einträge stehen – und zwar Ihre Netzwerkkarte, das TCP/IP-Protokoll und das IPX/SPX-Protokoll. Sollte eines der Protokolle fehlen, so ist es über »Hinzufügen/Protokoll/Microsoft« nachträglich installierbar.

Nach der vollständigen Protokoll-Installation werden Sie aufgefordert, Ihren Rechner neu zu starten. Danach winkt Ihnen beim Systemstart ab sofort ein Netzwerkfenster zu, das Sie mit einem Druck auf die Enter-Taste übergehen. Damit Sie mit Ihren Netzwerk-Kollegen kommunizieren können, sind noch ein paar letzte Zwischenschritte notwendig.

Schritt 5: Endspurt

Nun klicken Sie sich wieder bis zum Netzwerk-Fenster über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Netzwerk« durch. Dort klicken Sie auf das Register »Identifikation«. In einem Spiele-Netzwerk sollte jeder Teilnehmer nach Möglichkeit denselben Namen für die Arbeitsgruppe eingetragen haben. Wenn dort jeweils etwas anderes steht, kann es passieren, dass Sie in einem Netz-



Wenn nach der Installation ein paar Protokolle fehlen, so können Sie die nachträglich noch über den Button »hinzufügen« dazusetzen.

Netz-Duden

BNC:
Ein rundlicher Stecker, der 10 MBit/s-Netzwerke verbindet. An ihn werden Koaxial-Kabel angeschlossen

Koaxial-Kabel:
Rundliches Kabel, das bei 10 MBit/s-BNC-Netzwerken als Verbindung herhält.

Ethernet:
Bezeichnung für Netzwerke mit maximalem Datendurchsatz von 10 MBit/s.

Fast-Ethernet:
Bezeichnung für Netzwerke mit einem maximalen Datendurchsatz von 100 MBit/s.

Hub:
Zentrale Sammelstelle für Twisted-Pair-Kabel von 100 MBit/s-Netzwerken (auch 10 MBit/s ist möglich, aber nur wenn die Karte einen RJ-45-Anschluss besitzt). Gibt es als externes Gerät oder in Form einer Steckkarte. Sinkende Leistung bei starker Belastung.

MBit/s:
Millionen Bit pro Sekunde. Gibt den maximalen Datendurchsatz in einem Netzwerk an.

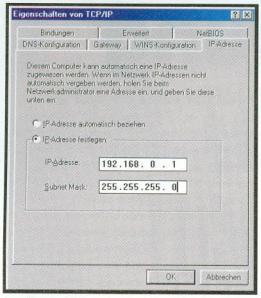
S/UTP:
Twisted-Pair-Kabel, welches mit einem Kupfergeflecht abgeschirmt und leichter biegbar als ein S/STP-Kabel ist.

S/STP:
Twisted-Pair-Kabel, das mit einem Kupfergeflecht und einer Aluminiumfolie besser als ein S/STP-Kabel abgeschirmt ist. Es ist aber nicht so leicht zu biegen.

Switch:
Zentrale Sammelstelle für Twisted-Pair-Kabel von 100 MBit/s Netzwerken. Arbeitet effizienter als ein Hub, da ein großer Datenaustausch nicht die Geschwindigkeit des gesamten Netzes in die Knie zwingt.

Terminator:
Abschlusswiderstand der Ethernet-Netzwerke mit Koaxial-Kabel am ersten und letzten Computer im Netz abschließt.

Twisted-Pair-Kabel:
Sammelbezeichnung für mehrere Arten von Kupferkabeln, die 10 MBit/s- und 100 MBit/s-Netzwerke verbinden.



In einem Netzwerk mit alten Betriebssystemen vergeben Sie im extremsten Fall fortlaufende IP-Adressen.

werk-Spiel plötzlich keine Teilnehmer finden. Auch bei der Übertragung von Daten unter Windows empfiehlt es sich, dieselbe Arbeitsgruppe zu verwenden, da alle Teilnehmer im Explorer unter demselben Punkt aufzufinden sind. Noch viel wichtiger als die Arbeitsgruppe ist der Computername, der im Netzwerk keinesfalls doppelt auftauchen darf. Das unterste Feld mit der Bezeichnung »Beschreibung« ist hingegen unwichtig. Wenn Sie dort etwas eintragen, wird es anschließend bei einer Datei-Freigabe im Explorer angezeigt.

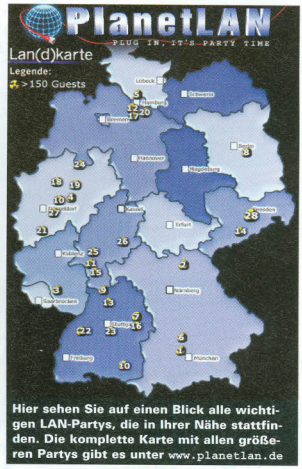
Manche Spiele und ältere Betriebssysteme (Windows 95a, Windows 95b) liefen erst, wenn das TCP/IP-Protokoll vorher entsprechend konfiguriert wurde. Unter Windows 98 (SE) gehören diese Probleme der Vergangenheit an. Dennoch ist es gut zu wissen, wie man solch eventuell auftauchenden Schwierigkeiten entgeht. Wenn Sie im Netzwerk-Fenster einen Rechtsklick auf das TCP/IP-Protokoll ausführen, taucht ein weiteres Fenster auf. Dort klicken Sie auf das Register mit der Bezeichnung »IP-Adresse« und anschließend auf »IP-Adresse festlegen«. Im Feld »IP-Adresse« geben Sie die Zahlen: »192.168.0.1« ein, wobei die letzte Ziffer eine Laufende ist. Das bedeutet, dass der erste Computer im Netz die Zahl Eins bekommt, der Zweite die Zahl Zwei und so weiter. Bei der »Subnet-Mask« sollte die Zahlenfolge »255.255.255.0« stehen. Diese ist bei jedem Computer dieselbe. Funktioniert ein Netzwerk-Spiel partout nicht, dann probieren Sie es mit obigem Lösungsansatz. Doch erst, wenn wirklich alle Stricke reißen... **(jr)**

NETZWERK-PARTYS



Wer denkt, dass Netzwerkspieler im Frühsommer lieber an die frische Luft gehen, der hat sich geschnitten. Ein Blick in die Karte und Tabelle von PlanetLAN zeigt Ihnen die unmittelbar bevorstehenden LAN-Partys. Viel Spass dabei!

Wieder einmal beglückten uns die Jungs von PlanetLAN mit einer frischen LAN-Karte. Sie zeigt Ihnen auf einen Blick, wo denn in ihrem Umkreis die nächst-größere Netzwerkparty stattfindet. Außerdem versorgt Sie unsere Tabelle mit Informationen über das geforderte Eintrittsgeld und die Anzahl der maximal zulässigen Teilnehmer. Wir empfehlen, nicht blind zur Party anzureisen, sondern vorher einen Blick auf die Homepage der Betreiber zu werfen, da meist vorher ein Sitzplatz reserviert werden muss.



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in Ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de

Party ausser Rand und Band

Hier die ersten Details zur gigantischen Lan-Party namens DarkBreed (28. bis 30. Juli in Wiesbaden): Auf jeden Fall will die DarkBreed den bisherigen Besucher-Rekord von LAN-Partys sprengen. Mit angestrebten 2000 Leuten soll die Party alles bisher dagewesene auf die Plätze verweisen. Unseres Wissens könnte es sogar die weltweit größte Lan-Party werden. Weitere Details: Vier Hallen (inklusive einer Raucher-Halle) mit jeweils einer Leinwand und 20 Kilometern Netzwerkkabel. Anmeldestart war der 4. Mai. Anmeldung sind nur über die LANcard (www.darkbreed.net) möglich. Eintritt ab 18 Jahren. Gesponsert wird die Veranstaltung übrigens von NetGames und Cabletron.

Wichtige LAN-Party-Termine von Mai bis September 2000

Nr.:	Datum	Party	Ort	Gäste	Eintritt	
09	19.05.2000	LANWARS Episode 3	Kuchen (BW)	400	30 Mark	lanwars.Lan-Party.de/
10	19.05.2000	Gigahertz LAN Party: Phase III	Karlsruhe (Mehrzweckhalle)	230	35 Mark	gigahertz-lan.de/phaseIII.html
11	19.05.2000	JOYRIDE	Kamen (bei Dortmund)	200	0 Mark	cyberdive-Lan-Party.de/
12	02.06.2000	END of DAYS	Celle	450	30 Mark	project-gameweb.de/Lan-Party
13	02.06.2000	RuhrpottRuler – the first contact	Eisporthalle Dorsten	500	40 Mark	ruhrpott-ruler.de/
14	09.06.2000	MultiMadness 8	Seevetal – Maschen	200	25 Mark	multimadness.de/
15	16.06.2000	Circus Infernus 04/2000	Appenweier	222	30-35 Mark	circus-infernus.de/
16	17.06.2000	LANbada Convention	Reutlingen	350	30 Mark	lanbada.de/
17	17.06.2000	Lan-M@TriX	Lengerich	220	30 Mark	lan-matrix.de/
18	23.06.2000	LANSTRIKE	Stadthalle Uelzen	500	30 Mark	lanstrike.de/
19	23.06.2000	TeraFusion 2K	Autalhalle Niedernhausen	560	35 Mark	terafusion.de/
20	23.06.2000	The Final IMPACT 3 – LAN meets ART	Documenta-Halle Kassel	300	35 Mark	final-impact.de/
21	24.06.2000	me and my gun – my gun and me	Gemünden – Sporthalle	400	35 Mark	Lan-Party.0816clan.de/
22	28.06.2000	ErrorNet Y2K	Airfield Fulda – Sickels	350	19-29 Mark	errornet.fulda.net/
23	30.06.2000	Frag da LAN Vol.3	Toscana Festhalle, Leichlingen	400	35 Mark	fragdalan.de/
24	28.07.2000	DarkBreed – breaking normality	Rhein Main Hallen Wiesbaden	2000	50 Mark	darkbreed.net/
25	15.09.2000	Lan-Conference	Dresden	1000	45 Mark	lancon.de

LAN-Abstimmung

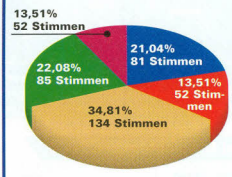
Was halten denn die Besucher von den inzwischen sehr populär gewordenen Netzwerkpartys? Sollten wirklich nur über 18-jährige Spieler an den Fragpartys teilnehmen oder soll der Zutritt auch schon für 16-jährige gelten?

Und wie sieht es mit den großen Events aus – alles ein großes Durcheinander oder wirklich ein Erlebnis wert? Fragen über Fragen, die wir in Zusammenarbeit mit Planet-LAN den Besuchern der letzten Parties an den Kopf geworfen haben. Die Besucher der Webseite konnten an den Umfragen teilnehmen und ihre persönlichen Erfahrungen in das Gesamtresultat einfließen lassen.

Im Folgenden fassen wir die Ergebnisse der wichtigsten Polls zusammen und versuchen, eine Art Überblick zu gewinnen, was die Netz-Gemeinschaft wirklich möchte. Nicht erst nach der »Gamers Gathering« (»GaGa«) mit 1600 Teilnehmern wurde der Sinn von immer größeren Partys heiß diskutiert – doch die GaGa ließ diese Diskussion mit einem Schlag in die Köpfe zurückkehren. Waren die Vorgänge bei GaGa Ausnahmeerscheinungen oder unvermeidbare Nebeneffekte einer LAN-Party in dieser Größe? Wie wir im Märzheft berichtet hatten, gab es ein paar unangenehme Zwischenfälle, wie zu niedrige Temperaturen, lahm gelegte Netzanbindungen und Alterskontrollen. Ist es überhaupt im Interesse der Spieler, wenn Organisatoren sich die Beine wundlaufen, um noch größere Hallen zu finden und dort noch größere Partys veranstalten? Oder ist es nicht viel angenehmer, in einer kleinen und überschaubaren Gemeinschaft mit weniger als 300 Leuten zu spielen?

Umfrage Eins

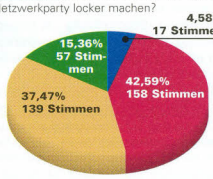
Was halten Sie von der derzeitigen Entwicklung hin zu gigantischen LAN-Partys?



- **Ich kann's nicht groß genug haben.**
- **Ab 500 Spielern geht's erst richtig los.**
- **200 bis 300 Mann, aber bitte nicht mehr.**
- **Sessions mit bis 100 Zocker sind die besten.**
- **Ich spiele nur im privaten LAN.**

Umfrage Zwei

Wie viel Eintrittsgeld würden Sie für eine Netzwerkparty locker machen?



- **Höchstens 15 DM – mehr zahle ich nicht.**
- **15 bis 30 DM – teurer muss nicht sein.**
- **30 bis 50 DM – dann ist wirklich Schluss.**
- **Die großen Partys sind mir mehr als 50 DM wert!**

»Nach Ansicht eines Großteils der LAN-Party-Besucher sollten die Austragungen erst ab 18 Jahren zugänglich sein.«

Um genau das von den Spielern zu erfahren, startete PlanetLAN direkt nach der Games Gathering eine Umfrage. Die Frage lautete: »Was halten Sie von der derzeitigen Entwicklung hin zu gigantischen LAN-Partys?« Wie die Spieler schließlich abgestimmt haben, sehen Sie in Umfrage Eins.

Das Ergebnis zeigt, dass sich die Meinungen in ungefähr drei gleich große Gruppen spalten. Die erste Gruppe bevorzugt eine familiäre Atmosphäre im kleinen Kreis. Diese Gruppe nimmt keine weite Reise auf sich und wird, wenn überhaupt, sehr selten auf großen LAN-Partys wie Gamers Gathering oder Darkbreed anzutreffen zu sein. Die zweite Gruppe sucht einen Kompromiss zwischen familiärer Atmosphäre und hoher Teilnehmerzahl. Dazu sind die 200-er bis 300-er Partys am besten geeignet. Man hat genügend Gegner und kennt doch einige Leute aus der Gemeinschaft, die man zuvor über ein paar Internet-Spielchen oder auf einer lokalen Party angetroffen hat.

Die letzte Gruppe kennt in punkto Teilnehmerzahlen kein Erbarmen. Hauptsächlich zählt für sie: möglichst viele Gegner, möglichst fette Preise und vor allem der große Szenetreff. Wenn wieder einmal LAN-Party-Geschichte geschrieben wird, dürfen sie nicht fehlen ...

Alles hat seinen Preis!

Aber was ist die Szene eigentlich bereit zu zahlen? Die absolute Schmerzgrenze liegt anscheinend bei 50 Mark. 80% der Teilnehmer bewegen sich zwischen 15 und 50 DM. Alles was über 50 Mark kostet, hat wenig Chancen – was man auch an den aktuellen Anmeldezahlen der »Cool Water LAN« mit ihrem fast dreistelligen Eintrittspreis sehen kann. Immerhin über 15% würden notfalls mehr als 50 DM berappen, wenn eine ganz fette Party ansteht. Wer LAN-Partys als festen Bestandteil seiner Hobbys sieht, bei dem spielt der Preis letztendlich eine unbedeutende Nebenrolle.

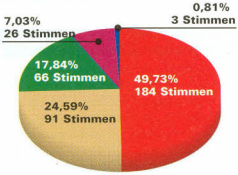
Früh übt sich!

Spätestens seit der GamersGathering-Party wurde die U18-Problematik (Teilnahme an Netzwerkpartys erst ab 18 Jahren) überall intensiv diskutiert. Wo die einen Veranstalter direkt sagen »unter 18 läuft nichts mehr«, versuchen andere durch ausgefeilte Einverständniserklärungen der Eltern wenigstens alle Zocker ab 16 Jahren reinzulassen.

Circa 25% gehen davon aus, dass bei den kleineren LANs ein Mindestalter von 16 Jahren weiterhin machbar wäre. Die Wahrscheinlichkeit, dass LANs zukünftig bedenkenlos ab 16 Jahren besucht werden können, ist leider nicht sehr groß. Lösungswege, wie den Raum in zwei Hälften zu trennen, stoßen nur auf wenig Gegenliebe und scheinen keine Alternative darzustellen. **(Michael Wegner/jr)**

Umfrage Drei

Ab welchem Mindestalter sollte der Zutritt zu LAN-Partys gewährt werden?



- **LAN-Parties nur noch ab 18 Jahren.**
- **Bei kleinen Partys Eintritt weiterhin ab 16.**
- **Bei allen Partys Eintritt ab 16 oder weniger.**
- **U18 und Volljährige werden in zwei Räumen getrennt.**
- **Es sollen keine indizierten Spiele mehr gespielt werden.**


FÜR EINSCHALTQUOTEN TUN WIR ALLES!
[The Devil Inside]
...treffen Sie interessante Leute!*
92%
PC Joker
(5/2000)
THE DEVIL INSIDE
[Erhältlich ab 30.März 2000]
Spot on und durchladen! 'The Devil Inside' - eine Gameshow, die das Blut in Wallung bringt: erlebe live, wie unser Held Dave einen Schwerverbrecher aufs Korn nimmt und auf Herz und Nieren prüft! Doch bis dahin gilt es beinharte Rätsel und mörderische Gegner zu knacken. Wird Dave es schaffen - oder wird seine Stelle frei? Entscheide über Gedeih oder Verderb!
• Umfangreiches Waffenarsenal: z.B. Faustfeuerwaffe, Flammenwerfer, M16 oder Psychokräfte
• Aufregende Kombination aus knallharter 3D Action und packendem Adventure
• Zwei Helden wählbar: Dave und sein anderes, teuflisches Ich 'Deva'
• Grausame Horden mächtiger Monster mit erschreckend hoher KI
[*] z.B. Zombies und andere widerliche Kreaturen.
GAMESQUAD www.cryo-interactive.de
Copyright© 2000 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.



SET PHASERS™ TO FRAG

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE™

SOMMER 2000

www.activision.de

ACTIVISION.

www.startrek.com

PARAMOUNT INTERACTIVE

RAVEN SOFTWARE

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