

# PC ACTION

**NUR DM 5,90**

## Starlancer

Neuer Wing Commander von Chris Roberts

## Jagged Alliance 2

Besser als Commandos? Sir-Techs Meisterwerk im Test

## Jobs in der Spielebranche

So werden Sie Designer, Programmierer oder Redakteur

## Die Star Wars-Spieleoffensive

Kommen Adventure und Rennspiel schon im Mai?

Der Kampf der Rollenspiele: Amazonen gegen Höllenhunde

# DIABLO 2

## GROSSER TEST: LANDS OF LORE 3

32 Seiten Tips zu Lands of Lore 3, Commandos, Die Siedler 3 Mission-CD usw.



**IM TEST!**  
**AMD K6-III**  
Außerdem alle wichtigen CeBIT-Highlights für Spieler



Daß Spieleredakteure immer nur das Beste vom Besten und das Neueste vom Neuesten haben, ist nur die halbe Wahrheit. Ein kurzer Blick hinter die Hightech-Fassade der Redaktion zeigt, wie schwer sich doch einige der technikverliebten Kollegen mit ihren neuen Spielsachen tun.

**Christian M.:** Guckt mal! Da bin ich!

**Harald:** Wo? Was? Kommen Sie schon raus. Wo hat er sich denn wieder versteckt, der Herr Müller?

**Christian B.:** Mann, Fränkel, Sie Spielkind! Hier auf dem Monitor. Unser Alles-Bruzzler hat sich 'ne Webcam geleistet und glaubt jetzt, der ganzen Welt zeigen zu müssen, wie hart er arbeitet.

**Herbert:** Pfff, arbeitet! Der will doch bloß wieder seinen Drang zum Exhibitionismus ausleben.

**Christian S.:** Das sagt der Richtige! Ich wette, nächste Woche hängt an Herberts Arbeitsplatz auch so ein Teil.

**Joachim:** Wenn es ihm überhaupt gelingen sollte, die Kamera anzuschließen und einzurichten. Der Herr Fränkel hat damit so seine Probleme...

**Alexander:** ...und ist jetzt am Heulen, weil er sich von seinem geliebten Windows 95 trennen muß, so ein Jammerlappen.

**Christian B.:** Erst läßt er alles stehen und liegen, um sich eine Webcam zu organisieren, und nun sendet TV-Fränkel seit 14 Tagen nur ein Testbild. Harald sollte sich mal ein Beispiel an mir nehmen.

**Harald:** Um meine Webcam, wenn sie denn dann... äähm.... bald funktioniert, den ganzen Tag das Mannschaftsfoto des Nürnberger Skatvereins senden zu lassen? Die stehen nämlich in der Tabelle weiter oben als Ihre Borussia!

**Christian M.:** Ruhe jetzt, Kollegen! Gleich gehen wir wieder auf Sendung. Aichinger und Geltenpoth, aufrecht hinsetzen! Herr Hesse, Sie schrauben bitte Ihren Stuhl runter, sonst schneidet die Kamera wieder den Kopf ab. Herr Sauerteig, Sie kommen jetzt sofort aus der Schmollecke raus, Ihre Webcam ist schon bestellt. Fränkel, Sie nehmen jetzt schleunigst den Kopfverband ab. Muß ja nicht jeder sehen, daß Sie sich schon bei einer einfachen Webcam-Installation so schwer verletzen. Ach, und Herr Bigge, das reicht schon so mit der Schminke, Sie sehen klasse aus. ACHTUNG, AUFNAHME! 3, 2, 1...

**Die Redaktion**

**Christian Müller, 31**  
**Actionspiele, Simulationen**  
schaltet seine glühende Webcam offline, kann sich jetzt endlich auf sonnigere Gefilde freuen und sagt allen Kollegen erst einmal Lebewohl!



**Christian Bigge, 31**  
**WiSims, Sport- und Rennspiele**



kann das Ende der Produktion kaum abwarten, um endlich in den Untergrund von Jagged Alliance 2 abzutauchen und findet Kollege Müllers Urlaub gar nicht toll.

**Alexander Geltenpoth, 25**  
**Strategie, Rollenspiele**



muß sich nur noch zwischen Sturmgewehr und Schwert entscheiden. Egal ob JA2 oder EQ, die nächsten Wochen sind ausgebucht.

**Herbert Aichinger, 36**  
**Actionspiele, Adventures**



wird sich jetzt nach der Heftproduktion wieder verstärkt mit Hingabe seinen fleischfressenden Pflanzen zuwenden.

**Harald Fränkel, 29**  
**Actionspiele, Sportspiele**



ist beim Anschließen seiner Webcam ausgerutscht, mit dem Kopf gegen den PC geknallt und trägt während der Arbeit ab sofort einen Bauhelm.

**Joachim Hesse, 25**  
**WiSims, Rennspiele und Adventures**



hat sich für House of the Dead 2 einen Dreamcast gekauft und vermißt seinen guten Freund Kay, der nach sieben Jahren aus Deutschland abgeschoben wurde.

**Christian Sauerteig, 18**  
**WiSims, Rennspiele**



hat vorletzte Woche seinen Sommerurlaub gebucht (Mallorca, jetzt nix falsches denken!) und erfreut sich bis dahin an den ersten wärmeren Tagen dieses Jahres.

# Hallo Welt!



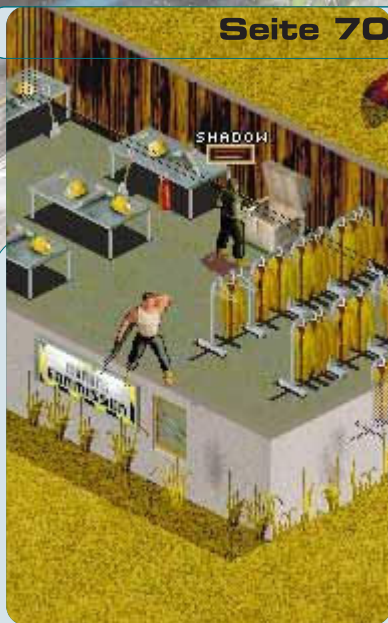
Die Webcams der PC Action-Redaktion erreichen Sie unter: [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de)

# STARLANCER

Seite 26

Jagged Alliance 2

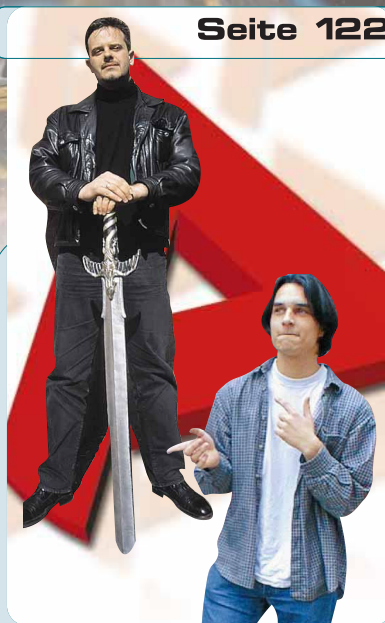
Seite 70



Sir-Tech hat sich viel Zeit gelassen mit Jagged Alliance 2. Während andere schon vor Monaten vor lauter Ungeduld „Vorabtests“ absonderten, können wir Ihnen den ersten „richtigen“ Test der fertigen deutschen Version anbieten.

Jobs aus der Spielebranche

Seite 122



Eine Frage, die unseren Lesern immer wieder auf den Nägeln brennt: Wie bekommt man einen Job in der Spiele-Industrie. Wir baten markante Persönlichkeiten der deutschen Software-Szene, ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern.

Die Gebrüder Chris und Erin Roberts können auf lange Erfahrung mit Weltraum-Opern zurückblicken. Ihr aktuelles Projekt Starlancer wurde kürzlich in Deutschland der Fachpresse vorgestellt.



## Rubriken

Auftakt .....	3
Bestseller .....	168
Cover-CD-ROM .....	163
Die letzte Seite .....	194
Die Redaktion .....	3
Fehlstart .....	164
Hardware-Referenzen .....	192
Hit-Countdown .....	169
Hotlines .....	169
Impressum .....	163
Inhalt Spielertips .....	131
Inhaltsverzeichnis .....	4
Inserentenverzeichnis .....	65
Leserbriefe .....	170
Neustart .....	166
Referenz-Spiele .....	168
So werten wir .....	68

## Aktuelles

Actionspiele .....	10
Adventures .....	16
Blockbuster .....	8
Budgetspiele .....	21
Online-Spiele .....	20
Simulationen .....	18
Sportspiele .....	14
Spiele-Industrie .....	22
Strategiespiele .....	12
Vermischtes .....	23

## Blickpunkt

Jobs in der Spielebranche .....	122
Namhafte Vertreter aus der Industrie geben Tips.	
Wildall TV .....	128
Ungewöhnliches Multimedia-Projekt des SWR	

## Vorschau

THEMA DES MONATS	
Starlancer .....	26
Digital Anvils neue Weltraum-Oper: besser als Wing Commander?	



ab Seite 131

# SPIELETIPS zum Herausnehmen



## Commandos: Im Auftrag der Ehre Lands of Lore 3

**Aqua** ..... 62  
Erste Eindrücke vom Schleichfahrt-Nachfolger

**Braveheart** ..... 42  
Eidos' strategischer Abstecher ins schottische Hochland

**Diablo 2** ..... 34  
Die neuesten Infos direkt aus dem Blizzard-Hauptquartier

**Kingpin** ..... 60  
Nichts für schwache Nerven: Interplays aktueller 3D-Shooter

**Land der Hoffnung** ..... 44  
Innonics fordern Die Siedler 3 heraus.

**Outcast** ..... 54  
Ein Action-Adventure der Superlative?

**Pharaoh** ..... 38  
Strategie im alten Ägypten von den Caesar-III-Schöpfern

**Prince of Persia 3D** ..... 64  
Mehr als nur ein Aufguß des Klassikers

**Shadowman** ..... 58  
Düstere Ausflüge ins Totenreich

**Star Wars Episode 1** ..... 48  
LucasArts' Spiele zum neuen Star-Wars-Kino-Epos

**Streetwars** ..... 46  
Kriminelle Energie am Bau

**Vampire** ..... 56  
Activision versoftet White-Wolf-Lizenz

**Nascar 99** ..... 119

**North vs. South** ..... 119

**Premier Manager** ..... 119

**Recoil** ..... 117

**Starsiege** ..... 116

**TOCA** ..... 90

**Twisted Mind** ..... 119

**UEFA Championsleague 98/99** ..... 94

**Verrat in der Verbotenen Stadt** ..... 119

**Viva Soccer** ..... 96

**Warzone 2100** ..... 106

### Gewinnspiele

Blizzard-Actionfiguren ..... 65

### Spieletips

**Commandos: Im Auftrag der Ehre** .. 133  
Komplettlösung, 1. Teil

**Die Siedler III** ..... 137  
Komplettlösung, 1. Teil

**Lands of Lore 3** ..... 143  
Komplettlösung

**Rollercoaster Tycoon** ..... 149

**Pizza Syndicate** ..... 153

**Thema Technik** ..... 161

**Kurztipps** ..... 157

### Hardware

**Hardware-News** ..... 176  
Neue Produkte auf dem Hardware-Markt

**Hardware-Referenzen** ..... 192  
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner

**Vorschau: Guillemot Maxi Gamer Xentor** .. 184  
Wie schneidet nVidias TNT2-Chip gegen Voodoo3 & Co. ab?

**Vorschau: Diamond Stealth III S540** .. 182  
Diamond setzt auf S3s Savage4-Chip.

**Vorschau Spiele-Controller** ..... 178  
Mäuse für Spieler

**Test ATI Rage Fury** ..... 188  
Die optimierte Version auf Herz und Nieren geprüft

**Test AMD K6-III** ..... 186  
Konkurrenz für Intels Celeron 400?

**Test Diamond Home-Free Wireless** .. 190  
Ein Funknetzwerk als Lösung für Spieler?

### Tests

**TEST DES MONATS:**

**Jagged Alliance 2** ..... 70

**Alien vs. Predator** ..... 118

**Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste** . 84

**Brian Lara Cricket** ..... 119

**Commandos: Im Auftrag der Ehre** ..... 88

**Deer Hunter 2** ..... 119

**Der Korsar** ..... 108

**Die Siedler 3 Mission-CD** ..... 86

**Everquest** ..... 98

**Fußballfieber** ..... 119

**Hell-Copter** ..... 99

**Imperialismus 2** ..... 104

**Jack Nicklaus Golf 6** ..... 115

**Lander** ..... 114

**Lands of Lore 3** ..... 82

**Luftwaffe Commander** ..... 114

**Machines** ..... 100

**Seite 8+180**

**AMD K6 III**

**PROCESSOR 3D NOW!**

Spielauglich?  
AMDs Antwort auf den Intel Pentium III.

Funknetzwerk als echte Alternative zum Kabelsalat?

**Diamond Home Free Wireless**

### Heft-CDs

#### Bonus-CD

**Exklusiv: Apache Havoc**  
Auch die 14 weiteren Top-Demos der Bonus-CD haben es in sich! Neben dem besonderen Leckerbissen Half-Life können wir Ihnen Highlights wie Viva Soccer, You Don't Know Jack 2 sowie die neuen Demos zu Quest for Glory V und Uprising II bieten.

#### Cover-CD

**Demo des Monats: Sports Car GT**  
Lassen Sie sich mit der brandaktuellen Braveheart-Videoreportage in die schottischen Highlands entführen und kämpfen Sie mit der X-Wing-Alliance-Demo gegen die dunkle Seite der Macht.



Gerüchte und Notizen

/// **SCI** will im November den dritten Teil von **Carmageddon** veröffentlichen. **Death Race 3000**. Außerdem ist eine Mehrspielerversion geplant. /// **Red Storm** hat den Nachfolger zu **Rainbow Six** angekündigt: **Rogue Spear**. /// **Ubi Soft** und **Warner Bros. Interactive** haben ein Lizenzabkommen für ein **Batman-Spiel** unterzeichnet. /// **NovaLogic** arbeitet an einem Weltraum-Shooter namens **Tachyon**. /// Der Arcade-Shooter **Expandable** von **Rage**, der auf der Incoming-Engine basiert, erscheint im Juni. /// **Yoot Tower**, der inoffizielle Nachfolger zu **Sim Tower** von **Maxis**, erscheint im Sommer. /// Das Action-Adventure **Drakan** von **Psygnosis** befindet sich jetzt in der Beta-Phase, die Veröffentlichung spätestens im Frühsommer scheint gesichert. /// Gerüchten zufolge soll sich **Ultima: Ascension** weiter verzögern. **Origin** spricht aber nach wie vor von einer Veröffentlichung im Herbst dieses Jahres. /// Die Newcomer von **Dragonlore** suchen noch Quest-Autoren für ihr Rollenspiel **Homeland**. Infos unter [www.dragonlore.com](http://www.dragonlore.com). /// Der N64-Racer **Boss Rally** soll im Herbst auch für den PC erscheinen. /// Ebenfalls im dritten Quartal 1999 will **Looking Glass Flight Unlimited 3** veröffentlichen. /// Die Academy of Interactive Arts and Science verlieh ihren **Hall-of-Fame-Award** in diesem Jahr an Star-Designer **Sid Meier**.



System Shock 2 setzt, wie es der Titel andeutet, auf Schockeffekte. Hier taucht plötzlich einen Attentäter vor uns auf.

## Command & Conquer Tiberian Sun

**Echtzeitstrategie** Massenhaft Programmfehler?

C&C 3 und kein Ende: Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe zwei neue Screenshots zeigen konnten und uns die Entwickler verriet, daß sich die Veröffentlichung auf mindestens Juni verschiebt, gibt es

schon wieder Neuigkeiten. Gerüchten zufolge soll Tiberian Sun so gut wie fertig sein, aufgrund massiver Programmfehler und des damit verbundenen Bugfixings aber nicht vor September erscheinen. Die Ent-

wickler um Erik Yeo halten sich bedeckt und wollen erst unmittelbar vor dem Erscheinen wieder neue Infos veröffentlichen – wann das wohl sein wird? **cs**

**Info:**

<http://www.westwood.com>

## System Shock 2

**Action-Rollenspiel** Erscheinen frühestens im Herbst

Das Sciencefiction-Abenteuer System Shock 2 erscheint laut neuesten Informationen voraussichtlich nicht vor Herbst. Dafür gibt es weitere Details zu dem Spiel, das auf einer verbesserten Grafikengine des genialen „Dark Project: Der Meisterdieb“ basiert. Fest steht, daß System Shock 2 einen kooperativen Mehrspielermodus, drei Trainingsmissionen und einen neuen mächtigen Feind bereithält: Der Many ist ein kollektiver Organismus, besteht aus

wurmartigen Parasiten, und kann Wesen mental beeinflussen. Das Spiel stellt dem PC-Besitzer drei Söldnertypen zur Wahl, in die er schlüpfen darf. Der Navy, eine Art Hacker, kann besonders gut mit Computern umgehen, der Mari-

ne ist perfekt im Umgang mit Waffen und der Black Ops nutzt überwiegend Psikräfte wie Telepathie und Telekinese. Im Lauf des Spiels kann der Charakter seine Fähigkeiten verbessern. Wer's nicht weiß: Bei dem Action-Rollenspiel geht es darum, in einer Raumstation namens Von Braun zu überleben. Diese wird von einem irregeleitenden



In der Raumstation Von Brauntummeln sich unter anderem von Shodan gelenkte Androiden und Roboter.

Computer kontrolliert, der alle Menschen vernichten will. **hfr**

**Info:** <http://www.lglass.com>



Actionelemente kommen nicht zu kurz. Besonders der Marine kann prima mit dicken Waffen umgehen.

**Ich mein' ja nur**



**Hokus-Pokus-Leser wissen mehr**

Wenn Nachrichtenmagazine über

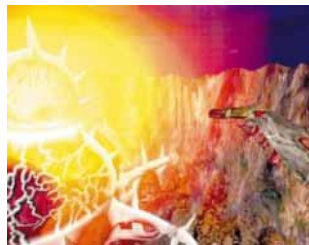
Spiele berichten, kann dies manchmal richtig herzig sein. Neulich z. B. philosophierte ein solches Blatt über die Demo von Daikatana. Es heißt, a) die Schnupperversion lasse sich nicht auf deutschen Rechnern installieren, weil b) die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften den US-Hersteller Ion Storm dazu gebracht habe, eine entsprechende Prüfung in das Setup-Programm einzubauen. Ein herrlich humoristischer Beitrag! Zu a) sagen wir mal gar nichts und grinsen still vor uns hin. Was b) betrifft: Wie muß man sich das vorstellen? Ein BPS-Vertreter ruft bei John Romero an und flötet: „Hai. Hier is Biepie-tschäi-es, Germany. Wären Sie please so liebenswürdig, die Demo so zu programmieren, daß sie nicht in der Bundesrepublik läuft?“ Wie wir uns alle vorstellen können, dürfte John-Boy unglaublich beeindruckt sein und sofort alles Nötige veranlassen. Im Ernst: Solche Maßnahmen gehen natürlich vom Publisher aus. Der will verhindern, daß sein Titel bereits vor dem Erscheinen der Vollversion anhand der Demo indiziert wird. Soviel als Aufklärung für alle unsere Leser, die auch Fakten, Fakten, Fakten anderer Publikationen konsumieren.

**Harald Fränkel**

## Flying Heroes

**Actionspiel** Gladiatoren der Lüfte

Ein Fantasy-Actionspiel will die Firma Illusion Software Ende '99 veröffentlichen. Im Land Hesperie existieren Wettbewerbe, bei denen Gladiatoren auf Flugmaschinen, Drachen, Riesenvögeln oder per Magie durch die Lüfte gleiten und sich bekämpfen. Flying Heroes bietet eine Hintergrundstory, 24 Fliegergattungen, ebenso viele Waffentypen, zehn Arenen sowie einen Liga- und Karrieremodus. Mit Preisgeldern ist es möglich, bessere Ausrüstung zu kaufen oder



Der Gegner links hat eben in einer gewaltigen Explosion sein Leben ausgehaucht.

Schäden zu reparieren. Außerdem entwickelt sich der eigene Charakter wie in einem Rollenspiel. Es sei möglich, computergesteuerte Kämpen anzuheuern und zu managen.

**Info:**

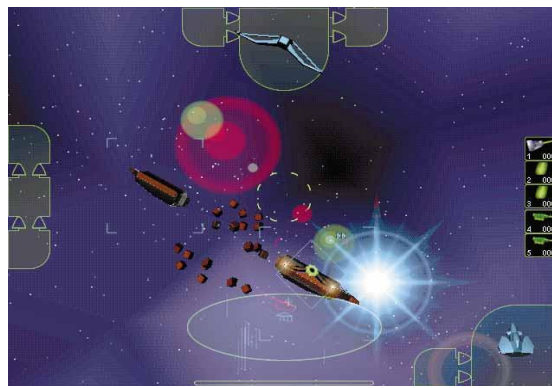
<http://www.illusionsoftworks.com>

**Außerdem**

/// Die Veröffentlichung von **Unreal Tournament** hat sich auf 8. Juli verschoben. /// Electronic Arts plant angeblich ein James-Bond-Spiel, das auf der **Quake-3**-Engine basiert. /// Raven Software arbeitet an einem Spiel namens **Star Trek Voyager**. /// Kurz vor Redaktionsschluß teilte Electronic Arts mit, daß der Schwierigkeitsgrad von **Aliens vs. Predator** (vgl. Test auf Seite 118) noch gesenkt werden soll, um die Frustgefahr wegen der mangelhaften Speicheroption einzudämmen.



Mit einem Heißluftballon überquert dieser Spieler eine riesige Festung und sucht nach gegnerischen Gladiatoren, die seinen Flammenwerfer zu spüren bekommen sollen.



Eindrucksvolle Lichteffekte wie diese sollen den Spieler bei Phoenix verwöhnen.

## Phoenix

**Actionspiel** Sternenz Polizei

65 Missionen, über 100 Raumschiffotypen, eine Hintergrundstory im Stil des Film Noir und groß angelegte Weltraum-schlachten soll das Actionspiel Phoenix bieten, das im August erscheint. Der Spieler, in der Rolle von Polizeioffizier Beck, soll auch ohne 3D-Karte durchstarten können und trotzdem in den Genuß vieler Spezialeffekte kommen.

**Info:** <http://www.team17.com>



Welches Schweinderl hätten S' denn gern? Bei Maximum Overkill gibt's Einsätze in Fahrzeugen und Fliegern.

## Maximum Overkill

**Actionspiel** Zu Luft und Lande

Einen heißen Sommer will NovaLogic den Actionfans mit Maximum Overkill bescheren. Der Spieler greift als Soldat in einen Sciencefiction-Krieg ein. Er wählt eine von zwei Parteien und kämpft sich durch 40 Missionen, wobei er auf zehn unterschiedliche Boden- und Lufteinheiten zurückgreifen und diese nach Wahl mit Waffen ausstatten kann. 3D-Sound, unterschiedliche Gelände und taktische Elemente (ge-

zielte Zerstörung von Werkstätten oder Kommunikationseinrichtungen) sollen den Titel besonders realistisch machen. Ob es eine 3D-Beschleunigung geben wird, ist noch nicht sicher. Im Mehrspielermodus dürfen sich über das Internet bis zu 32 Teilnehmer bekriegen.

**Info:**

<http://www.novalogic.com>

**Ich mein' ja nur**



**Eine echte Premiere**

*Ironie des Schicksals! Wer hätte das gedacht? Zum ersten Mal erscheint das PC-Spiel einer amerikanischen Software-schmiede deutlich früher in Deutschland als in den USA. Während Sir-Tech noch einen Vertriebspartner für den potentiellen Bestseller Jagged Alliance 2 in Amerika auswählt, das dann aus strategischen Gründen evtl. erst im Herbst erscheint, sollte es in Deutschland bereits am 19. April wie heiße Semmeln über die Ladentheken gehen. Deswegen durfte der deutsche Vertrieb Topware auch nicht wie zuerst angekündigt beide Versionen hierzulande gleichzeitig verkaufen. Schließlich hätten sich sonst findige amerikanische Fans der Serie das Spiel aus Deutschland besorgt und damit Umsatz und Gewinn des US-Vertriebs gemindert. Letzteres Problem haben deutsche Vertriebe übrigens ständig. In manchen Genres gibt es ja auch einige gute Gründe, die englischen Originalversionen den übersetzten und oft entschärften deutschen Versionen vorzuziehen. Zumindest als Volljähriger muß man sich den Verordnungen der BpJs nicht unterwerfen. Bei Jagged Alliance 2 trifft das übrigens ohnehin nicht zu. Die beiden Versionen sind bis auf die Sprache identisch und wie die Vorgänger kaum indizierungsgefährdet.*

**Alexander Geltenpoth**

## Warlords Battlecry

**Echtzeitstrategie** Fantasykrieger in Echtzeit

SSG arbeitet an einer Echtzeitvariante des rundenbasierten Strategieklassikers Warlords. Der Spieler übernimmt wieder die Führung einer von acht Fantasyrassen, hebt Truppen aus, heuert Helden an und kämpft um die Vorherrschaft im Reich. Damit echte Strategen auf ihre Kosten kommen, soll Battlecry Schlachtformationen anbieten, mit denen sich wilde Haufen schnell in geordnete Stellungen verwandeln. Warlords Battlecry dürfte bereits im Oktober 1999 in den Regalen stehen.

**Info:** <http://www.redorb.com>



Die roten Infanteristen stellen sich zum Angriff auf.



Helden gewinnen an Erfahrung und verbessern sich.

## Theme Park World

**Wirtschaftssimulation** Der Klassiker in 3D



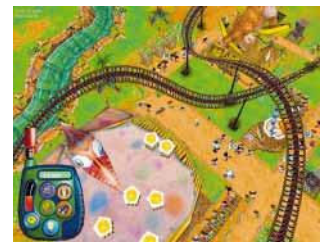
Dieser Park ist ganz im gruseligen Halloween-Stil gehalten. Die große Spinne im Vordergrund ist ein Riesenrad.

Die Wirtschaftssimulation Theme Park brach vor fünf Jahren alle Rekorde. Erst jetzt arbeitet Bullfrog an einem Nachfolger des erfolgreichen Produkts. Inhaltlich hat sich wenig geändert. Als Manager eines Amusementparks müssen Sie sich um Fahrgeschäfte, Restaurants, Souvenirstände, Personal und vieles mehr kümmern. Für Abwechslung ist gesorgt: Attraktionen liegen in vier unterschiedlichen Stilrichtungen vor. Ohne neue Attraktionen, übersichtliche Wege und ordentliche Putzkolonnen verlassen Besucher Ihre Variante von Disneyland schnell wieder. Anstelle der alten Iso-Perspektive tritt jedoch die 3D-Engine von Populous – The Beginning. Sie können die Ansicht frei wählen und auf Wunsch sogar durch die Augen

Ihrer Gäste sehen. Wenn der Besucher dann mit der neuen Achterbahn fährt, sind Sie live dabei und können so Ihre eigenen Kreationen ausprobieren. Bullfrog will nach der Veröffentlichung ähnlich wie bei Rollercoaster Tycoon zusätzliche Attraktionen zum Download im Internet anbieten. Angeblich soll Theme Park World im November erhältlich sein.

**Info:**

<http://www.bullfrog.ea.com>



Achterbahnen lassen sich designen und probefahren.



Bewohner von SimCity feiern eine Party, tanzen und betreiben Konversation mit den üblichen Sprechblasen.

## The Sims

**WiSim** Bürgerbegehren in SimCity

In dieser neuen Simulation von Maxis übernehmen Sie ausnahmsweise nicht die Aufgaben eines Bürgermeisters, sondern schlüpfen in die Rolle eines ganz normalen Bewohners. Es gilt, ein Haus zu bauen, Karriere zu machen und eine Familie zu gründen. The Sims soll schon Ende 1999 erscheinen. Weitere Informationen zum Spielprinzip will Maxis auf der E3 bekannt geben.

**Info:** <http://www.maxis.com>

**Außerdem**

**/// Warhammer 40.000: Rites of War** von SSI verwendet die verbesserte Engine von **Panzer General 3D**. Das Spiel ist für Juni '99 angekündigt. **/// Maxis** veranstaltet einen SimCity-3000-Wettbewerb. Die Stadt des Gewinners wird auf der Homepage als Javascript dargestellt. Weitere Infos unter <http://www.maxis.com> **///** Der mutmaßliche Programmierer des **Melissa-Virus** wurde in New Jersey verhaftet. Dem Beschuldigten droht eine Strafe bis zu \$ 480.000 oder zehn Jahren Gefängnis. Der Melissa-Virus verschickt selbständig eMails und verursacht weltweit Schäden.

Ich mein' ja nur



**Gewählt ist gewählt!**

Ist es nicht schön, daß unserer Branche auch abseits der Bits&Bytes-Profis vermehrt Aufmerksamkeit zuteil wird? So geschehen in einem Brief von Herrn Volker Bulla, seines Zeichens Fraktionsgeschäftsführer der Grünen/Bündnis 90. Der hatte eine Anzeige von Koch Media für das Produkt Autobahn Raser (PCA-berichtete) entdeckt und reagierte prompt: Mit dem Hinweis auf die große Zahl an Verkehrstoten ging ein Schreiben an die Geschäftsleitungen der Media-, Pro-, Karstadt- und Saturn-Märkte. Darin die Aufforderung, besagtes Spiel – übrigens mit der USK-Altersempfehlung "Geignet ab zwölf Jahren" bedacht – sofort aus den Regalen zu verbannen – was natürlich nicht geschah. Dafür bekam der Fernsehsender RTL Wind von der Sache und schickte gleich ein Reporterteam nach Holland zum Hersteller Davilex. Nach Angaben des deutschen Raser-Vertriebs Koch Media spielt die RTL-Crew nach Klärung der Sachlage nun mit Begeisterung Autobahn Raser. Was bleibt, ist die Hoffnung, daß der Vorstoß von Herrn Bulla als intensiver Ausbruch von „Bürgernähe“ zu werten ist und daß man sich bei der Fraktion der Grünen auch um dringlichere Probleme mit soviel Engagement bemüht.

Christian Bigge

## Hard Truck

**Rennspiel** LKW-Raser

Der Untertitel von Ari Datas in Kürze erscheinendem Rennspiel lautet tatsächlich LKW-Raser. Hmm? Es erwarten Sie zehn Brummis, die Sie in Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitswettbewerben durch Städte und Gebirge scheuchen. Nachtfahrten, Wettereffekte und qualmende Auspuffrohre werden 3D-beschleunigt in Szene gesetzt. Auch im Mehrspieler-Modus für bis zu acht Fernfahrer winken Tuning-Kits nach Siegen. Hard Truck – der LKW-Raser soll für DM 49,95 in die Läden kommen.

**Info: Ari Data GmbH,  
Hans-Böckler-Str. 13,  
47877 Willich**



Platz da! Mit 30-Tonnern durch die Städte donnern.

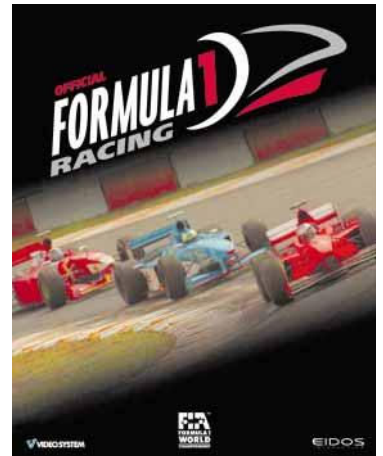


Auf Offroad-Parcours üben Sie das Navigieren.

## Official Formula 1 Racing

**Rennsimulation** Silberpfeils Höhenflüge

Während immer noch keine Screenshots zum ersehnten Grand Prix 3 von Kult-Designer Geoff Crammond aufgetaucht sind, schickt sich eine andere Formel-1-Simulation an, diese Lücke vergessen zu machen. Mit Official Formula 1 Racing wollen das Entwicklerteam von Lankhor und Distributor Eidos die Gunst der Stunde nutzen und schon im Sommer Highspeed-Nachschub liefern. Im Gepäck: Die offizielle FIA-Lizenz der



Noch gibt's nicht viel zu sehen vom neuen F1-Hoffnungsträger, die Spielpackung ist aber bereits fertig. So wird sie in den Läden stehen.

98er Saison mit allen 22 Wagen und Fahrern (Jawohl, auch Herr Villeneuve ist mit dabei!) sowie 16 detailliert nachgebildeten Originalkursen. Das Spiel möchte sich sowohl als ernsthafte Simulation profilieren als auch durch einen einsteigerfreundlichen Arcademodus überzeugen.



1998 noch in der Jordan-Kobra unterwegs: Michaels Bruder Ralf Schumacher.

Sie dürfen sich also auf zahlreiche optionale Steuerungshilfen freuen, müssen aber auf ausgefeilte Setups nicht verzichten. Die im Genre obligatorische 3D-Kartenunterstützung soll für eine adäquate Optik sorgen, ein Netzwerkmodus den ultimativen Mehrspieler-Kick liefern.

Sobald wir spielbares Material in Augenschein nehmen können, liefern wir Ihnen den ersten Fahrbericht.

**Info:**  
Eidos Interactive,  
Leverkusener  
Str. 54/VI,  
22761 Hamburg



## Fox Sports Soccer 99

**Sportspiel** Go, Ami, go!

Ausgerechnet eine europäische Sport-Domäne, den Fußball, suchte sich der Unterhaltungsriese Fox für seinen Sport-Start heraus. 64 Nationalteams und ebenso viele Clubmannschaften streiten sich in frei konfigurierbaren Ligen und Turnieren um Pokale. Teameditor, acht Originalstadien, englischer Play-by-play-Kommentar und Wettereffekte sollen für Authentizität sorgen. Besonderen Wert legte man bei Fox auf eine „umwerfend realistische Spieler-KI“. Wir sind gespannt!

Das Erscheinungsbild der Fox-Kicker erinnert stark an Segas betagtes Worldwide Soccer. Diverse Kameraperspektiven sollen Überblick garantieren.

**Info:**  
www.foxinteractive.com

**Außerdem**

DMA Design kündigte nun auch offiziell **Grand Theft Auto 2** an. Mit dem Spiel, dessen Vorgänger mittlerweile Kultstatus attestiert werden kann, darf im Herbst gerechnet werden. // **Extreme Water Sports** ist in den USA erschienen. Noch ist unklar, ob das Wasserski-Spektakel von Head Games auch in Deutschland veröffentlicht wird. // Von Head Games erscheint in Kürze auch **Extreme Boards & Blades**, ein Snow- und Skateboard-Spiel. // Infogrames hat die Arbeiten an **UEFA Championship Manager** eingestellt. Der Grund: Das Projekt sei nicht schnell genug vorangeschritten. // **Microsofts World Championship Soccer 2000** könnte Gerüchten zufolge vielleicht schon im Juni erscheinen.



Ich mein' ja nur



**Soll Larry weiterbaggern?**

„Rettet Larry!!!!!!!“

Ich fordere, gebt

Al Lowe alles, was er will, bloß laßt Larry nicht sterben, er ist doch noch so jung. Notfalls zahle ich sein Gehalt oder 200 Mark für Leisure Suit Larry 8!“ So lautet die eindringliche Forderung unseres Lesers Thomas Tack. Nun, auch ich habe mir in letzter Zeit viele Gedanken über Al Lowes Schwerenöter gemacht – immerhin war Leisure Suit Larry 1 auf meinem alten PC XT mit bernsteinfarbenem Monitor eine Art Schlüsselerlebnis, das mich endgültig der „Spielesucht“ anheimfallen ließ. So sehr auch ich Larry immer gemocht habe, ich kann die Meinung von Thomas nicht teilen: Nach sechs Larry-Adventures, einem Casino-Game und etwas Desktop-Schnickschnack für Windows ist meiner Meinung nach die Luft aus der Serie raus – Larry hat nichts wirklich Neues mehr zu sagen und mit immer neuen Aufgüssen ein und derselben Spielidee ist das darbenende Adventure-Genre nicht zu retten. Al Lowe ist eine Persönlichkeit mit Witz und Charisma, der man es zutraut, ein ganzes Fußballstadion voller Menschen stundenlang bei Laune zu halten. Es würde mich wundern, wenn er nicht in der Zeit nach Larry noch erfrischende neue Ideen auf der Pfanne hätte...

Herbert Aichinger

## Werewolf: Apocalypse

**Rollenspiel** White-Wolf-Lizenztitel von ASC

Nicht nur Activision bedient sich bei seinem jüngsten Rollenspiel-Projekt Vampire (siehe Vorschau S. 56) einer Lizenz des renommierten RPG-Spezialisten White Wolf Games Studio, auch ASC Games arbeitet mit Werewolf – The Heart of Gaia an einem Spiel, das auf einem White-Wolf-Stoff beruht. Werewolf nutzt Epics Unreal-3D-Engine, wird sich voraussichtlich wahlweise aus der 1st- oder 3rd-Person-Perspektive spielen lassen und Action-Adventure-Elemente beinhalten.

Info:

<http://www.ascgames.com>



Werewolf wird aus der Verfolgerperspektive gespielt...



...und baut auf Epics bewährter Unreal-Engine auf.

## Techno Mage

**Action-Rollenspiel** Sunflowers' neuer Quest



Auf den ersten Blick mögen bei Sunflowers' Rollenspiel Erinnerungen an Diablo wach werden – in Techno Mage wird jedoch auch der Entfaltung der Story sehr viel Bedeutung eingeräumt.

Nach dem Riesenerfolg mit Anno 1602 geht Sunflowers nun völlig neue Wege: Das Entwicklerteam der Firma ist gegenwärtig mit der Arbeit an dem Rollenspiel Techno Mage beschäftigt, in dem eine epische Story mit handfesten Action-Elementen verknüpft werden soll. Techno Mage spielt sich in einer echtzeitberechneten 3D-Umgebung ab, in der ein Feuerwerk von Grafikeffekten abgebrannt wird. Der Spieler bekommt sehr viel Freiheit zugestanden, wenn er die acht verschiedenen, grafisch sehr unterschiedlich gestalteten Welten erforscht und dabei eine beeindruckende Zahl an Quests bewältigt. Der Interaktion mit Nicht-Spieler-Charakteren kommt in Techno Mage große

Bedeutung zu und bei der Lösung der Aufgaben hilft ein ausgeklügeltes Waffen- und Magie-System. Das Sunflowers-Rollenspiel wird ausgiebig von den technischen Möglichkeiten moderner PC-Hardware Gebrauch machen und selbstverständlich auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.

Info:

<http://www.sunflowers.de>



Bei den Effekten in Techno Mage kommen die Fähigkeiten modernster Hardware zum Zug.



Laut Tom Putzki liegt das Piranha-Team mit der Arbeit an Gothic gut im Zeitplan für einen Release im Herbst.

## Gothic

**Rollenspiel** Piranha Bytes bei Egmont Interactive

Lange Zeit war ungewiß, wer das Rollenspiel Gothic des Bochumer Softwarehauses Piranha Bytes vertreiben würde – die Entwickler suchten nach einem Publisher, der – dem ehrgeizigen Projekt angemessen – nicht nur den deutschen, sondern den weltweiten Markt bedienen wollte, und landete nun bei Egmont Interactive.

Info: <http://www.piranha-bytes.com>

Außerdem

/// Cavedog hat die Arbeit an dem Rollenspiel **Elysium** überraschend eingestellt und das Entwicklerteam bereits mit neuen Aufgaben betraut. Neal Hallford, der Schöpfer des **Elysium**-Universums, kündigt jedoch auf seiner Homepage an, **Elysium** nicht sterben lassen zu wollen: Er plant, zunächst Romane und Kurzgeschichten zu veröffentlichen, die in der **Elysium**-Welt angesiedelt sind. /// Eidos Interactive will eine **Tomb-Raider-II**-Gold-Edition auf den Markt bringen. Neben dem Originalprogramm Tomb Raider II wird die Sonderausgabe eine Golden Mask betitelte Zusatz-CD mit vier neuen Levels enthalten.

Ich mein' ja nur



**Patch-Mania**

Das regt mich auf. Die Versionsnummern der Spiele-

Patches mutieren zu immer längeren Zahlenkolonnen: „v1.0xyz“. Kann denn keiner mehr ein funktionierendes Spiel auf den Markt bringen, das auch hält, was die PR-Ankündigungen versprechen? Anscheinend nicht, wie die Inflation der Updateprogramme zeigt. Stattdessen wird der verkaufte Software hinterherentwickelt. Unterstützt wird die Bananenpolitik durch die Verbreitung von Internetanschlüssen. Sollen die Kunden sich doch die Patches gefälligst selbst aus dem Netz saugen. Wenigstens sorgen die Cover-CDs der Spiel-Magazine für eine faire und flächendeckende Verteilung. Früher hat das doch auch funktioniert, als Modems noch Luxus waren und PC-Zeitschriften noch mit Heft-Diskette verkauft wurden. **Christian Müller**

# US Air Force

**Flugsimulation Modern** Spiel, Spaß und Spannung

Pixel Systems aus Israel (AIF) bastelt für Electronic Arts und Jane's an einem inoffiziellen Nachfolger zu US Navy Fighters. In drei Einsatzszenarien fliegen Sie über Vietnam, nehmen am Training der USAF über dem Grand Canyon teil und werden in einem fiktiven Zukunftskonflikt tätig. Insgesamt acht Jets (F-105, F-4E, F-15C und E, F-117, F-16, A-10, F-22) stehen zum Einsteigen bereit. In einer halbdynamischen Kampagne mit Karrieremodus dürfen Sie dann sogar bis zum Vier-Sterne-General aufsteigen.

Neben dem spannenden Aufbau der Missionen hat sich Pixel auf die Verbesserung der Grafikdarstellung konzentriert, die nun Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten und virtuelle Cockpitsichten mit

funktionierenden Instrumenten unterstützt. Außerdem sollen die Netzwerkspiel-Routinen bis zu 16 Teilnehmer verarbeiten können.

**Info:**  
<http://www.janes.ea.com>



An der F-117 lassen sich die feinen Details der Flugzeugmodelle erkennen.



Zwei russische SU-Flanker-Jäger patrouillieren über dem Ufer des Schwarzen Meeres. Pixels besonders dreidimensional wirkende Terrain-Engine wurde noch einmal verbessert und zeigt jetzt auch im Niedrigflug hochauflösende Texturen.



Der Luftkampf über Nordafrika wird mit der modifizierten Grafikkarte des Actionspiels Starsiege Tribes in Szene gesetzt.

# Desert Fighters

**Flugsimulation Historisch** Wüstenasse

Dynamix' Simulation steht nach Angaben der Designer in der spielerischen Tradition von Aces of the Pacific, hat aber den Versorgungskampf über Nordafrika in der Zeit von 1941 bis 1943 zum Hintergrund. Werden Konvois angegriffen oder vor Anker liegende Schiffe attackiert, machen weniger Feindflugzeuge den Luftraum unsicher. Zu fliegen gibt es 18 Propellermaschinen, von der Ju-87 Stuka über die MC 202 bis hin zur P-51 Mustang. **Info:** <http://www.sierra.com>

**Außerdem**

/// Das GT-Interactive-Label Wizard Works hat die Zusatz-CD Air Races für den **MS Flugsimulator 98** veröffentlicht. /// Für **Falcon 4.0** steht schon der Patch 1.07 mit Force-Feedback-Unterstützung und weiter verbesserten Multiplayerfunktionen in den Startlöchern. An der Cockpitaufklärung von 1.204x768 wird aber noch weiter gestrickt und diese ist erst für Patch 1.08 vorgesehen. /// Die Veröffentlichung von **SSIs Flanker 2.0** verschiebt sich von Mai auf unbestimmte Zeit. /// Project 2 arbeitet mit **Air Combat Manouvers 1918** an einer Flugsimulation, die mit 30 Levels und Comic-Optik eher an ein Shoot 'em Up erinnert.

# MiG Alley

**Flugsimulation Historisch** Propeller gegen Düsen

Für Empire entwickelte Rowan Software bereits Flying Corps und arbeitet seitdem an der Simulation des Koreakonflikts. Im Mai soll MiG Alley nun endlich fertiggestellt sein. Als Spieler starten Sie Anfang der 50er Jahre noch in einer propellerangetriebenen P-51 Mustang. In der interaktiven Kampagne dienen Sie sich

schließlich bis zum F-86-Sabre-Piloten hoch und treten dann gegen die gefürchteten russischen MiG-Düsenjäger an. Neben einer den aktuellen Hardwarestandards angepaßten Grafikkarte (bis zu 50 Kampfflugzeuge nehmen simultan an den Luftkämpfen teil), konzentrierte sich Rowan auf die Künstliche Intelligenz und

die sich dynamisch entwickelnde Kampagne. Wer will, kann sich nach der Ausgabe der Tagesbefehle auch selbst an die Missionsplanung machen, die Einsatzflugzeuge auswählen und neue Flugrouten festlegen.

**Info:** <http://www.empire.de>

Russische MiG- und amerikanische Sabre-Maschinen lieferten sich die ersten düsengetriebenen Luftkämpfe. Rechts ein Blick aus dem sehr realistisch wirkenden virtuellen Cockpit.



**Budget-Spiele**

<b>Activision Good Buy</b>	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
<b>Blue Byte Classicline</b>	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
<b>Classique (Ubi Soft)</b>	
Gex 3D	DM 39,95
Heroes of Might & Magic 2	DM 39,95
Pandemonium 2	DM 39,95
<b>Classique Gold (Ubi Soft)</b>	
Rayman Gold	DM 59,95
Might & Magic Gold	DM 59,95
Heroes Gold	DM 59,95
<b>Electronic Arts Classics</b>	
Crusader - No Remorse	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Little Big Adventure 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
<b>Green Pepper (Novitas)</b>	
Magic Carpet 2	DM 19,95
Master of Orion	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
SimCopter	DM 19,95
SimTower	DM 19,95
This Means War	DM 19,95
<b>Neon Edition (Psygnosis)</b>	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
<b>Power Plus (MicroProse)</b>	
Dark Earth	DM 29,95
X-COM: Apocalypse	DM 29,95
<b>Premier Collection (Eidos Interactive)</b>	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider - Director's Cut	DM 49,95
<b>replay (GT Interactive)</b>	
Carmageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
<b>Sierra Originals (Cendant)</b>	
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar 2	DM 29,95
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
<b>Softprice (Infogrames)</b>	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der vergessene Gott	DM 19,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
John Sinclair: Evil Attacks	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternenkolonie	DM 19,95
Perry Rhodan: Operation Eastside	DM 39,95
Starshot	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
Titanic	DM 49,95
Total Air War	DM 39,95
Wargasm	DM 39,95
<b>THQ Classics</b>	
Comanche 2.0	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Have a N.I.C.E. day - All in One	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE Fighter/BoP	DM 69,95
<b>TopWare Funline</b>	
Robo Rumble	DM 29,95

# Adventure Hall Of Fame

**Spielesammlung** Geballte Abenteuerlust

In der Spielesammlung Adventure Hall Of Fame tummeln sich von der Genrereferenz Baphomets Fluch 2 (PCA-Wertung 86%) und seinem Vorgänger (84%) über Die By The Sword (86%) samt Add-On Das Schwert des Schicksals (80%) und Fallout



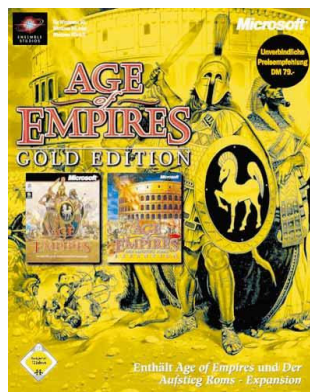
Ein wahres Feinschmeckerragout für Adventure- und Rollenspielfans.

(83%) bis zu dem älteren Stonekeep viele gute Abenteuerspiele in einer Schachtel. Wer etwas für knifflige Rätsel und dunkle Gewölbe übrig hat, kann ab sofort für knapp 90 Mark bedenkenlos zuschlagen.

**Infos unter:** <http://www.vid.de/>

# Age Of Empires Gold

**Budgetspiele** Verfluchter Hunger nach Gold



Microsoft hat vor kurzem die Age Of Empires Gold Edition ausgeliefert. Für ca. 80 Mark erhalten Sie das Ende 1997 mit dem PC-Action-Prädikat ausgezeichnete Echtzeitstrategiespiel Age Of Empires sowie die solide Missiondisk The Rise Of Rome.

**Infos unter:** <http://www.microsoft.com/games>  
Die Gold Edition ist trotz des hohen Preises für Neueinsteiger empfehlenswert.

# Cool 200 und Classique Gold

**Budgetspiele/Spielesammlung** Zwei neue Niedrigpreisreihen versorgen Ihre Festplatte

GT Interactive eröffnet unter dem Namen „Cool 200“ eine neue Niedrigpreisreihe. Neu aufgelegt werden als erstes Clone einiger Klassiker. Für knapp jeweils 20 Mark dürfen Sie die Spiele Bowlda Dash (Bowler Dash), Dionakra (Arkanoid),

Stone Age (Tetris) und Pilot (Ballern im Weltraum) erwerben. Neuigkeiten vermeldet auch Ubi Soft: Zusätzlich zur Classique-Serie startet jetzt die Classique-Gold-Line. Für je DM 59,95 können Sie ab Mai drei Spielesammlungen kaufen. Die Rayman Box enthält Rayman, Rayman's World, 40 brand-

eins bis sechs und eine Vorschau auf den kommenden siebten Teil.

**Infos unter:** <http://www.ubisoft.de>.



GTI und Ubi Soft verwöhnen Sie mit jeder Menge Neuauflagen.

# Softprice

**Budgetspiele** Elf neue Schnäppchen im Anmarsch

In diesem Monat stockt Infogrames seine Softprice-Reihe auf. Zu den Highlights zählen Total Air War (PCA-Wertung 84%), Pax Imperia 2 (84%), Wargasm (83%), Dethkarz (Mehrspielerwertung 78%) und Airline Tycoon (73%). Weitere Titel sind Perry Rhodan: Operation Eastside, John Sinclair: Evil Attacks, Mayday, Starhot und die zwei Mystery-Titel Obsidian und Der vergessene Gott. **Infos unter:** <http://www.infogrames.de/>



In Originalverpackungen für DM 19,95 bis DM 49,95 legt Infogrames bekannte Spiele neu auf.

**Außerdem** // Novitas wirft einen weiteren Green-Pepper-Titel auf den Markt. Mit neuer Installationsoberfläche kehrt der Rundenstrategie **Master Of Orion** für DM 9,95 in den Handel zurück. **Infos unter:** <http://www.novitas-ent.com> // Das von uns in Ausgabe 12/98 mit 82% bewertete Adventure **Rent-A-Hero** der Österreicher Neo gibt es nun für knapp 50 Mark zu kaufen. **Infos unter:** <http://www.rent-a-hero.com/index2-d.htm> // Ascaron's realitätsnahe Motorsimulation **Grand Prix 500ccm** (76% in Ausgabe 12/98) wird inzwischen für nur noch DM 49,95 angeboten. Wer nicht mehr genug Geld für EAS Suberbike World Championship zusammenkratzen kann, bedient sich bei GP 500ccm. **Infos unter:** <http://www.ascaron.com>

**Außerdem**

/// Das Multiplayer-Rollenspiel **Everquest** (<http://www.everquest.com>) sorgt in den USA für eine wahre Euphorie und stieg in die Verkaufscharts von Null auf Platz eins ein. /// **Dark Auspices** heißt das neueste Add-On zum beliebten Online-Rollenspiel Meridian59, nähere Infos siehe <http://www.gamesonline.de> oder <http://www.meridian59.com>. /// Epic Megagames startet zusammen mit Netgames USA einen Multiplayerdienst für **Unreal Tournament**.

## Team Fortress Classic

**Onlinespiele** Half-Life-Add-On gratis

Ein nachträgliches Osterei legt Sierra allen deutschen Half-Life-Spielern ins Nest. Als kleine Entschädigung für die verlängerte Wartezeit des auf der Half-Life-Engine basierenden Multiplayer-Spektakels Team Fortress 2, das nun erst im Herbst erscheinen

soll, spendiert uns Sierra das kostenlose Fortress Classic Add-On! Lediglich die Download-Kosten des ca.18 MB großen Pakets müssen Sie übernehmen oder auf die nächste PCA-CD warten. Das Add-On ergänzt Ihre Half-Life-Version um neue Mehrspieler-Modi und Charaktere sowie bisher unveröffentlichte Maps. Herunterladen können Sie das Update auf zahlreichen Fan-Sites (<http://www.half-life.de>) oder direkt bei Sierra.

Infos unter:  
<http://www.sierra.de>



Team Fortress 2 ist leider auf Herbst verschoben worden.



Das kostenlose Add-On zur deutschen Half-Life-Version erweitert die Multiplayer-Funktionen und beseitigt nebenbei noch einige Bugs – was will man mehr?

**Ich mein' ja nur**



Das tut **www** Autsch! „„Sehr verehrte Kundschaft, herzlich willkommen bei der Bäckerei Kolben-

stedt“, „Hallo bei Homo e.V: ...come in and come out!“, „Guten Tag bei Abschied in Würde – Dem Grabreden-Service zu günstigen Preisen“. Diese Aufzählung ließe sich problemlos über die ganzen 194 Seiten der aktuellen PC Action fortsetzen. Egal, ob die Thekenmannschaft des SV Promille 1,5, die Metzgerei von nebenan, mein Zahnarzt, die Pizzeria eines 500-Seelen-Kaffs in der Lausitz, ein namhafter Bleifstifthersteller, Gudrun Malischewskis Wäschekurier aus dem Ruhrpott oder der deutsche Bundestag – nahezu jeder hat mittlerweile eine eigene Homepage im Internet. Eins gleich hinterher: Ich hab' rein gar nichts gegen die Millionen privater Internetseiten zu den unterschiedlichsten Themengebieten, aber daß mittlerweile sogar der Bäcker von nebenan und mein örtlicher Heizöllieferant eine eigene Homepage mit dem Informationsgehalt der zweiseitigen Speisekarte unseres benachbarten chinesischen Bringdienstes haben müssen, kann schon ein bißchen nerven. Wenigstens bleibt das Surfen dadurch spannend. Wer möchte denn nicht per Internet in Erfahrung bringen, zu welchen Zeiten das Mutter-Kind-Turnen des DSC Wanne-Eickel stattfindet?

Christian Sauerteig

## CyberRadio on air

**Homepage** Erstes deutschsprachiges Internet-Radio

Im Rahmen von Microsofts Präsentation des Internet Explorers 5.0 stellte sich auch CyberRadio, das erste deutsche Internet-Radio, vor. Das Programm ist speziell auf die Bedürfnisse von Internet-Anwendern zugeschnitten und sendet täglich von 9.00 Uhr morgens bis 2.00 Uhr nachts, am Wochenende von 11.00 bis 2.00 Uhr. Genial!

Infos unter: <http://www.cyberradio.de>



Wer über eine schnelle Verbindung verfügt, kann den Moderatoren live zuzucken.

## Eidosnet auch in Deutschland

**Onlinespiele** Neue Plattform für Onlinespiele

Was wir bereits in der letzten Ausgabe angedeutet haben, wurde kürzlich von Eidos offiziell bestätigt. Noch dieses Jahr wird Eidos' Multiplayer-Service auch in Deutschland starten, bisher können nur englische Spieler das Angebot nutzen. Es fallen keine monatlichen Grundgebühren an, abgerechnet wird mit einer einheitlichen Rufnummer (zum Ortstarif) über die Telefonrechnung, zusätzlich sollen eMail-Adressen,

ein spezieller News-Service und 20 MB Speicherplatz angeboten werden. Nach Planungen von Eidos dürfen auch wir Ende des Jahres über das deutsche Eidosnet alle multiplayerfähigen Spiele wie Commandos, Daikatana oder Warzone 2100 spielen. Klingt interessant.

Infos unter:  
<http://www.eidosnet.co.uk>



Bisher können nur die englischen Spieler Eidos' Multiplayerangebot nutzen, Ende des Jahres auch wir.

Ich mein' ja nur



**Heimlich ausgepunktet**

Fragen Sie sich auch, wohin all die Punkte verschwunden sind, denen Sie früher noch verzweifelt hinterhergejagt sind? Ich erinnere mich noch an Donkey Kong und Phoenix, Spiele, die mich trotz Simpel-Gameplay stundenlang an den Bildschirm fesselten. Immer wieder mußte ich meinen Kumpel überbieten, der wieder mal meinen Highscore geschlagen hatte. Wer einmal gesehen hat, wie bei Pac Man die Punkteanzeige wieder auf Null umspringt, oder aus Raffgier sein Bildschirmleben aushauchte, weiß, was ich meine. Etwas später kam die Inflation: Statt 100 Punkten gab es gleich 100.000 und am Schluß waren Billiarden auf dem Konto. Größer, besser, mehr! Vielleicht war das der Grund umzudenken, weil hier Grenzen erreicht wurden. Jedenfalls kamen sehr bald Genres auf, die völlig auf Punktezahlung verzichteten. Spiele wie King's Quest, Monkey Island oder Baldur's Gate sind mit Punkten undenkbar. Selbst actiongeladene 3D-Orgien werfen die herkömmliche Punktezahlung über Bord. Ich denke, das ist es auch, was moderne Spiele ausmacht: eine eigenständige Spielwelt, in der es zählt, zu überleben und weiterzukommen. Vielleicht waren ja Punkte doch nur ein Hilfsmittel, um über die mangelnde Spieliefe hinwegzutrusten, und die Spiele sind inzwischen genauso erwachsen geworden wie die Spieleindustrie selbst. Im echten Leben gibt es auch keine Punkteanzeige am rechten oberen Bildrand. Dennoch werde ich Highscorelisten und Ruhmeshallen vermissen. Ich hoffe, Sie verzeihen mir den kleinen nostalgischen Rückblick, aber wenn man gerade ein Jahr älter geworden ist, darf man sich das doch mal erlauben, oder?

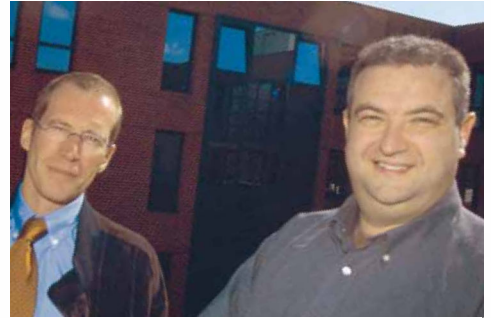
Joachim Hesse

# Deutsche Talente gesucht

Die Spielepublisher Eidos und Havas suchen nach deutschen Entwicklern, um in Europa weiter expandieren zu können



Eidos denkt um: Beco Mulderij, Rolf Duhnke und Knut-Jochen Bergel wollen viele Bereiche ihrer Firma weiter ausbauen.



Die europäische Führungsspitze von Havas: Geschäftsleiter Christophe Ramboz mit seinem Finanzchef Jean-Daniel Pages.

In der Ausgabe 3/99 haben wir bereits von den Plänen des Softwaregiganten Electronic Arts berichtet, eine deutsche Entwicklungsabteilung zu eröffnen. Inzwischen ist bekannt geworden, daß auch Eidos Interactive sowie Havas Interactive (Cendant Software, Sierra) ähnliche Absichten hegen. Schon in diesem Monat soll bei Eidos ein Team beginnen, Spiele zu entwickeln und bekannte Produkte der Eidos-Gruppe für den deutschen

Markt zu lokalisieren. Laut Eidos-Geschäftsführer Rolf Duhnke sind beispielsweise Tomb-Raider-Levels, die in München oder anderen deutschen Schauplätzen spielen, denkbar. Zusätzlich sollen pro Jahr etwa drei bis vier rein deutsche Projekte entstehen. Für diesen Zweck will Eidos das Know-how externer Programmerteams an die eigene Firma binden. Wenn Sie also zufällig gerade selbst ein Spiel in der Mache haben, klopfen Sie doch

einfach einmal bei den Hamburgern an die Tür. Ein weiteres Geheimtip für junge Talente könnte Havas Interactive werden. In einem Interview mit dem deutschen Fachhandelsmagazin MCV gestand der Havas-Geschäftsleiter-Europa Christophe Ramboz, auf der Suche nach einem deutschen Entwicklerteam zu sein: „Vielleicht werden wir ganz neue Talente finden, mit denen wir dann über eine Zusammenarbeit verhandeln werden.“

## Guten Appetit!

Infogrames schluckt Gremlin sowie die Psygnosis Studios in Paris und denkt über weitere Leckerbissen nach



Infogrames-Präsident Bruno Bonnell (M.) mit den Deutschland-Geschäftsführern Thomas Schmider (l.) und Wilhelm Hamrozi: Dank guter Umsätze kann expandiert werden.

Für Aktien und Optionen im Wert von rund 25 Millionen Pfund Sterling wird Infogrames höchstwahrscheinlich den britischen Publisher und Spieleentwickler Gremlin Group Pl.

übernehmen. Gremlin war besonders mit der Fußball-Serie Actua Soccer sehr erfolgreich. Gleichzeitig plant Infogrames, auch die Pariser Psygnosis-Studios (O.D.T.) mit 35 Mitarbei-

Außerdem

Sierras Half-Life wurde auf der Game Developers Conference in San Jose, Kalifornien, als bestes PC-Spiel ausgezeichnet. Insgesamt gewann es sieben der begehrten Spiele-Oskars. // Ehemalige Mitglieder von Bullfrog haben eine neue Firma gegründet. Lost Toys setzt sich aus Entwicklern von Spielhits wie Populous 3, Dungeon Keeper und Theme Hospital zusammen. // Trotz geringeren Umsatzwachstums prognostiziert das amerikanische Marktforschungsinstitut DFC Intelligence für die Spieleindustrie in den USA im Jahr 2001 einen Gesamtumsatz von mehr als 10 Milliarden Dollar. // Take 2 übernimmt für 1 Million US-Dollar den skandinavischen Distributor Funsoft Nordic, ein Überbleibsel der deutschen Funsoft-Gruppe (siehe PCA 2/99).

tern aufzukaufen. Als nächster Schritt sollen Distributoren in Skandinavien und Italien sowie der australische Publisher Beam Software (KKND) dem Unternehmen einverleibt werden. Für Sie sorgt dieser Einkaufsbummel hoffentlich auch in Zukunft für interessante Spiele.

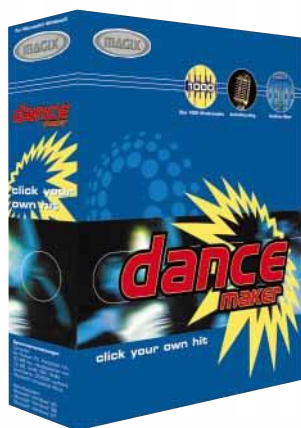
# MAGIX dance maker

**Musiksoftware** Tanzbares per Mausclick

Neben den bereits bestens etablierten Programmen music studio und music maker bringt Magix nun mit dem dance maker ein neues Software-Paket auf den Markt, das ganz speziell auf Einsteiger in die Welt des digitalen Musikmachens zugeschnitten ist. Vollkommen ohne musikalisches Vorwissen können Sie mit der Maus auf 16 Tonspuren nach Herzenslust mit vorgefertigten House-, Dance- und Trance-Klangbausteinen herumspielen sowie Videos und Bilder in Ihr Werk integrieren. Mit umfangreichen Bearbeitungstools verpassen Sie Ihrer Komposition den letzten Schliff. Besonders nützlich: Viele Aktionen lassen sich während der Wiedergabe eines Musikstücks verändern, so daß Sie die Auswirkungen sofort

überprüfen können. Der Magix dance maker kostet 89 Mark, zusätzlich werden 12 Soundpool-CDs mit zusätzlichen Samples verschiedener Stilrichtungen angeboten.

**Info:** <http://www.magix.net>

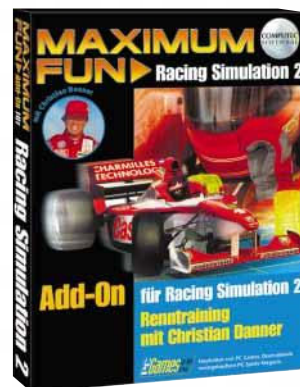


Musikalisch kreativ sein am PC – mit dem Magix dance maker auch für Einsteiger kein Problem mehr.

# Maximum Fun Racing Simulation 2

**Add-On** Renntraining mit Profi Christian Danner

Drehen Sie auch noch begeistert mit Racing Simulation 2 Ihre Runden auf den virtuellen Formel-1-Kursen dieser Welt? Dann können Sie jetzt mit dem Maximum-Fun-Add-On zu Ubi Softs Edel-Rennspiel weiter an Ihren Fahrkünsten feilen. Lernen Sie in bildschirmfüllenden Videos alle Formel-1-Kurse genau kennen und lassen Sie sich dabei mit kompetenten Tips von Profi-Fahrer Christian Danner in die Feinheiten einweisen. Lernen Sie, wie man kritische Stellen meistert, wo und wie man am besten überholt oder den Windschatten optimal ausnutzt. Das Maximum-Fun-Renntraining bietet aber noch weit mehr: Neben Ghosts für alle Strecken, jeder Menge Setups und den neuesten Daten über Rundenrekorde finden Sie auf der CD Pat-



Wer aus Ubi Softs Racing Simulation 2 das Letzte herausholen will, besorgt sich beim Maximum-Fun-Add-On Tips vom Fachmann.

ches, mit denen Sie Ihr Spiel updaten können. Das Maximum-Fun-Add-On für Racing Simulation 2 ist für DM 29,95 im Handel erhältlich.

**Info:** COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

# Dungeon Keeper

**EA bringt Actionfigur auf den Markt**

Einen echten Leckerbissen für Dungeon-Keeper-Fans hat Electronic Arts auf der Pfanne: Den Reaper gibt's ab sofort auch als Actionfigur – das hübsche Kerlchen wird voraussichtlich für ca. 30 Mark über die Ladenthe-

ke wandern oder kann direkt bei EA geordert werden.



**Info:**

Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

## Die Gewinner

Bei unserem Jubiläumsgewinnspiel in der Ausgabe 2/99 gab es Preise im Gesamtwert von 55.000 Mark abzustauben. Folgende Hauptgewinner wurden gezogen:

**Reise nach Washington**

**(Infogrames):** Jens Schwarz, Borken-Gomberth

**Besuch bei Cendant inkl.**

**Spielepaket:** Maik Barthel, Weißwasser

**Einkaufsgutschein Cendant:**

Michael Blunski, Stetten

**Designer-PC (GT Interactive):**

Carolin Müller, Stegaurach

**STW-Cup-Wochenende (Ubi Soft):** Manuela Becker, Herne

**Spiele-Jahresabo + PlayStation (THQ):** Norbert Schmidt, Quedlinburg

**Besuch bei Software 2000 + Spielepaket:** Olaf Heydorn, Potsdam

**PlayStations von Psygnosis:**

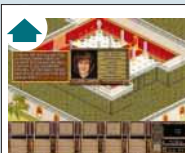
Volker Breinig, Saarbrücken, Maik Völker, Rüsselsheim,

Klaus Huber, Pentling

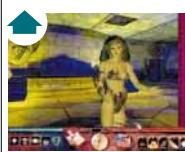
**Anno-1602-Dekoration (Sunflowers):** René Everhardt, Krefeld

Die übrigen Gewinner wurden per Post benachrichtigt. Wir möchten uns an dieser Stelle für die rege Beteiligung am Gewinnspiel bedanken.

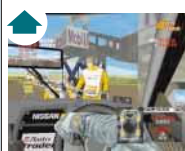
## Die andere Hitparade



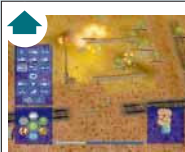
**SÖLDNEREHRE!** Das lange Warten hat sich doch noch gelohnt: Sir-Techs Jagged Alliance 2 bleibt nicht hinter den Erwartungen zurück und bietet digitalen Freiheitskämpfern erstklassige Unterhaltung.



**HELDENZAUBER!** Wackere Recken lassen sich durch die laue Technik nicht schrecken und kämpfen sich tapfer bis zum Ende der packenden Story von Lands of Lore 3. Ein „Rollenspiel light“ für Anfänger und Profis gleichermaßen.



**RASANT!** Bei TOCA 2 verbinden die Rennspiel-Spezialisten der britischen Codemasters gekonnt die Ernsthaftigkeit einer Rennsimulation mit dem Fahrspaß einer Action-Raserei. Hier macht es Spaß, mal richtig aufs Gaspedal zu steigen!



**PLASTISCH!** Warzone 2100 erschließt den Echtzeitstrategie-Kriegen der Zukunft die dritte Dimension. Ein explosives Vergnügen mit imposanten Materialschlachten! Leider kommen Story und strategisches Denken ein wenig zu kurz.



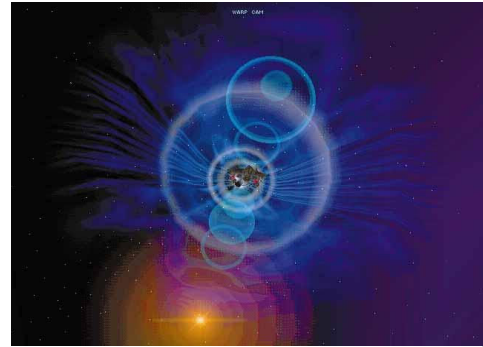
**EIGENTOR!** Wer angesichts hochkarätiger Fußball-Konkurrenz ein solch peinliches Machwerk abliefern, braucht sich nicht zu wundern, wenn er den allgemeinen Spott auf sich zieht. Kein Ruhmesblatt für die Entwickler!

Seltsame Namen haben sie, die Schöpfer der Wing-Commander-Saga. Chris Roberts könnte von Nichtspielern für den deutschen Schlagerfuzzi gehalten werden und selbst sein Bruder scheint nicht einzigartig - Erin Roberts heißt kurioserweise auch eine Trällertussi aus New York. Egal: Das Duo macht gute Spiele...

# Sonne, Mond und Sterne



In den zahlreichen Rendersequenzen darf der Spieler unter anderem die Piloten in ihren fliegenden Kisten bewundern.



Ehe ein Kriegsschiff in den Hyperraum entschwinden kann, muß der Pilot erst ein solches Sprungtor aufbauen.

## Fakten

- Pilotenkarriere
- Interaktives Mutterschiff
- Zwölf steuerbare Raumjäger/Frachter
- insgesamt über 80 Schiffe
- Über 20 Waffengattungen
- 40 Minuten Musikstücke
- 25 Minuten Zwischensequenzen
- 6.000 Sprachsamples
- Story auch im Mehrspielermodus spielbar

Im Rahmen einer Präsentation in Unterschleißheim bei München wurde jetzt erstmals in Deutschland eine spielbare Version von Starlancer vorgestellt. PC Action fand sich aus diesem Grund in der dortigen Microsoft-Firmenniederlassung ein, um Sie ausführlich über die Fortschritte des Projekts zu informieren.

### Aliens sind megaout

Seit Jahren malträtiert skrupellose Entwickler die Spielergemeinde mit den üblichen Szenarien im unkomplizierten Fertighausformat: Böse, gar garstig böse

Außerirdische verirren sich während eines Wochenendausflugs in unser Sonnensystem. Weil sie gerade nichts zu tun haben und die Sportschau erst am frühen Abend beginnt, fallen sie mal eben über die so liebe und harmoniebedürftige Menschheit her. Wie wir alle wissen, sieht die Realität ganz anders aus. In Wirklichkeit, das zeigt die Geschichte, brauchen Erdlinge gar keine ekligen Monster mit glibbrigen Tentakeln, um in Konfliktsituationen zu geraten. Nein, Menschen haben die traurige Angewohnheit, sich ständig selbst gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Auf dieser Tatsache baut Star-

lancer auf: Hier geht es um einen futuristischen Krieg inmitten unserer Galaxis.

### Ost gegen West

Die Vereinigten Staaten von Amerika, England, Deutschland, Italien, Spanien und Frankreich haben die sogenannte Westliche Allianz gegründet, die mit ihrem Raumfahrtprogramm auf Expansionskurs ist. Auf der Suche nach neuen Territorien und Ressourcen hat dieses Bündnis mittlerweile etliche Planeten und Monde des Sonnensystems in Besitz genommen. Die sogenannte Östliche Koalition (u. a. ehemalige Sowjetunion,



Anflug auf ein russisches Mutterschiff: Natürlich darf der Spieler auch bei Starlancer diverse Flügelmannen per Tastendruck befehligen, die auf dem Radar als grüne Punkte erkennbar sind. Im Alleingang hätte der Pilot der Allianz beim Kampf gegen dieses Ungetüm ohnehin keine Chance.



## Die Konkurrenz

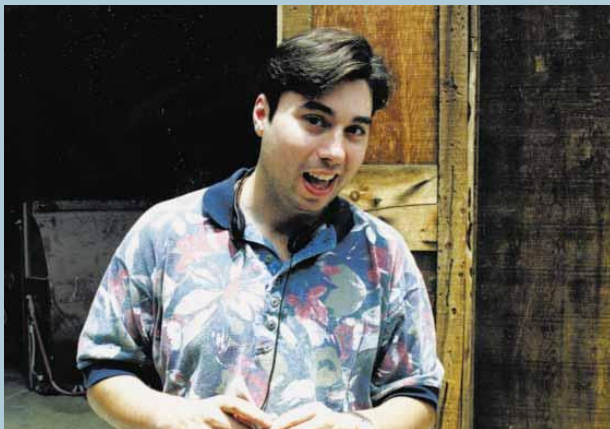
Obwohl momentan nicht bekannt ist, wie es mit der Wing-Commander-Serie weitergeht, müssen Fans von zünftigen Weltraumopern in

den kommenden Monaten definitiv nicht darben. Starlancer bekommt in erster Linie von fünf ähnlichen Produkten Konkurrenz.

### Freelancer

Darauf hat die Welt gewartet: Wing-Commander-Papa Chris Roberts arbeitet an einem Mix aus Elite und Privateer. Bei Freelancer von Digital Anvil dürfen Sie einen Kaufmann, Piraten oder Söldner verkörpern und Ihr Geld mit Forschungsflügen, Kriegsdiensten oder Handel verdienen. Was während „Gamestock ‘99“ zu sehen war, begeisterte: Es gibt Schiffe, die aus bis zu 12.000 Polygonen bestehen. Es ist möglich, in Höhlensysteme von gigantischen Asteroiden zu fliegen. Wer will, darf einzelne Komponenten von Raumschiffen bedienen (z. B. Geschütze), während die Künstliche Intelligenz die Steuerung übernimmt. Außerdem ist ein Mehrspielermodus im Umfang eines Ultima Online geplant.

Erscheint: 1. Quartal 2000

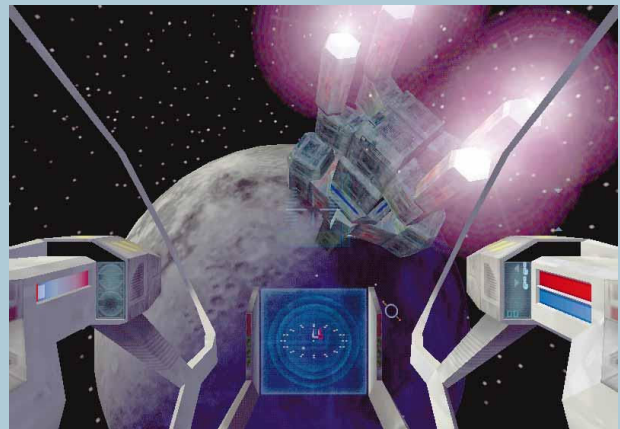


Chris Roberts geht mit Informationen zu Freelancer sparsam um. Screenshots gibt es noch keine zu bestaunen.

### X: Beyond The Frontier

Auch X (Vertrieb: THQ) besitzt Ansätze der Klassiker Privateer und Elite. Als Testpilot verschlägt es Sie durch unglückliche Umstände in einen unbekanntem Teil des Universums. Um zu überleben, kann der Spieler das All erforschen, mit verschiedenen Völkern verhandeln und Verträge abschließen. Diverse Zivilisationen locken mit Aufträgen, es besteht aber vollkommene Handlungsfreiheit. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, darf das eigene Schiff immer besser ausgebaut werden. Handel ist z. B. mit Mineralien, Technologien, Nahrungsmitteln und Drogen möglich. Um zusätzlich Geld zu verdienen, baut der Spieler auf Planeten u. a. Fabriken, Minen oder Plantagen.

Erscheint: Ende Mai 1999

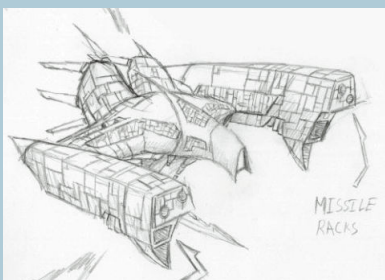


Mit X, das die Firma Ego-Soft entwickelt, entsteht wohl ein Spiel, das internationale Vergleiche nicht scheuen muß.

### Freespace 2

Die Jungs von Volition arbeiten natürlich am Nachfolger des erstklassigen Weltraum-Shooters. Nähere Informationen und erste Screenshots gibt es laut Hersteller aber erst im Mai, während der weltgrößten Spielemesse (E3) in Los Angeles. Die Handlung setzt einige Jahrzehnte nach der des ersten Teils ein. Die Menschheit schickt Forschungsschiffe durch geheimnisvolle Sternentore in eine andere Dimension. Alle kommen zurück. Bis auf eines...

Erscheint: Ende 1999

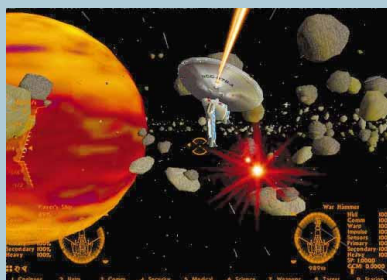


Bislang veröffentlichte die Firma Volition nur Zeichnungen zu Freespace 2. Unser Bild zeigt einen Bomber der Shivan.

### Klingon Academy

Interplay will der Actiongemeinde eine Welt mit 30 Missionen, über 40 neuen Kriegsschiffen, zehn neuen Waffensystemen und sechs Rassen (Föderation, Klingonen, Romulaner, Tholianer, Gorn, Sha und Kurianer) bieten. Auch bekannte Monsterschiffe wie die Zerstörer der Accuser-Klasse schipperm in ihrer vollen Länge von rund 1.000 Metern über den Monitor. Bastler, denen das alles nicht reicht, können auf einen Missionseditor zurückgreifen.

Erscheint: August/September 1999



Heiße Weltraumgefechte inmitten von riesigen Asteroidenfeldern sollen bei Klingon Academy zu den Höhepunkten gehören.

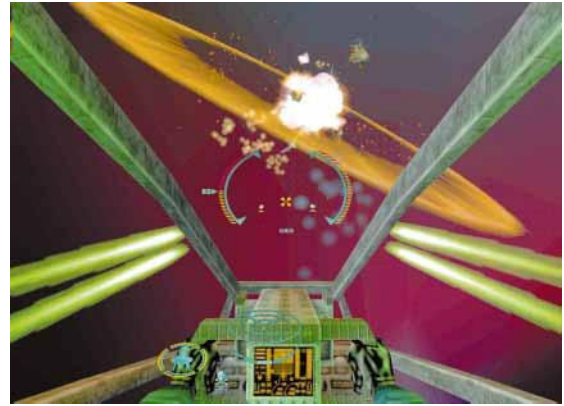
### Babylon 5

Der Weltraum-Shooter von Cendant Software wird sich eng an die Vorgaben aus der beliebten Fernsehserie halten. Die meiste Zeit jagt der Pilot in seinem Starfury-Fighter durchs All, entwirft aber auch Taktiken und betreibt Politik. Für Atmosphäre sollen Filmsequenzen, die Originalmusik von Christopher YOUNG und die Tatsache sorgen, daß Serienschöpfer Joe Straczynski am Design beteiligt ist. Laut Hersteller dürfen Fans auf wahre Massenschlachten hoffen.

Erscheint: Ende 1999



Knallige Farben sollen dem Babylon-5-Spiel das Flair verleihen, das auch die TV-Serie hat. Im Bild: ein Mutterschiff.



Dogfights, also Nahkämpfe mit anderen Jägern, spielen bei Starlancern eine große Rolle. In dieser Szene haben wir uns an das Heck eines Schiffes geheftet (links) und schalten es mit Schüssen aus der Laserkanone aus. Zunächst bildet sich eine ringförmige Druckwelle (oben). Der abschließend folgende Feuerball im Zentrum ist zum Zeitpunkt unserer Aufnahme gerade dabei, sich zu entfalten.

Japan, China) beobachtet diese Politik mit Mißgunst. Schließlich kommt es zum Krieg: Die Koalition löscht bei einem Angriff, der an die Geschehnisse bei Pearl Harbor erinnern soll, fast die gesamte französische, spanische und italienische Flotte aus und zerstört das Hauptquartier der Allianz auf dem Mond. Nachdem der kalte Krieg eskaliert ist, bilden die Westmächte eine multinationale Staffel: Die 45th Volunteer Squadron. Sie besteht aus älteren Veteranen und blutjungen Greenhorns, die gerade frisch von der Akademie kommen. Ihre Aufgabe

» In vielen Genvertretern kommen riesige Mutterschiffe vor – allerdings nicht in dieser Detailliertheit. «



Todd Stevens,  
Microsoft  
Produktmanager

ist es, die Östliche Koalition in die Schranken zu weisen.

### Trautes Heim

Sie gehören dieser Schwadron an und sind anfangs ein unerfahrenes Bürschchen. Ihre Karriere beginnt auf dem abgeschmackten Träger ANS Reliant. Der PC-Besitzer bewegt

sich per Maus durch die grafisch detaillierte und interaktive Schiffsumgebung. Während Sie in den düsteren und heruntergekommen wirkenden Räumlichkeiten des Mutterschiffs umherwandeln, sollen Ihnen im fertigen Spiel auch Kampfgeschehnisse begegnen. Jede Figur hat spezielle Charaktereigen-

schaften, um das Gefühl einer lebendigen Gemeinschaft zu vermitteln. Als Bindeglied zwischen diversen Schiffsabschnitten dienen vorgerenderte Animationen. Die Kajüte des Spielers soll durch zahlreiche Details viel Realismus vermitteln: Im Spind hängen ein Foto von der Freundin und ein Brief von



Wer zu nahe an beschädigte Schiffe heranfliegt, muß aufpassen. Herumschwirrende Schrotteile könnten den Rumpf des eigenen Jägers schwer in Mitleidenschaft ziehen.

## Fibel für Flottenkommandanten

In Starlancer tummeln sich rund 80 Schiffstypen, bei zwölf davon dürfen Sie selbst zum Joystick greifen. Die Jungs von Digital Anvil haben sich beim Design der Jäger und Bomber etwas Besonderes einfallen lassen: Statt der für Weltraumopern üblichen

Gestaltung wählten sie Formen und Farben, die stark mit Flugzeugen aus dem Zweiten Weltkrieg assoziiert werden können. Wir haben für Sie einige Screenshots und Entwürfe parat, damit Sie eine Vorstellung vom Design bekommen.

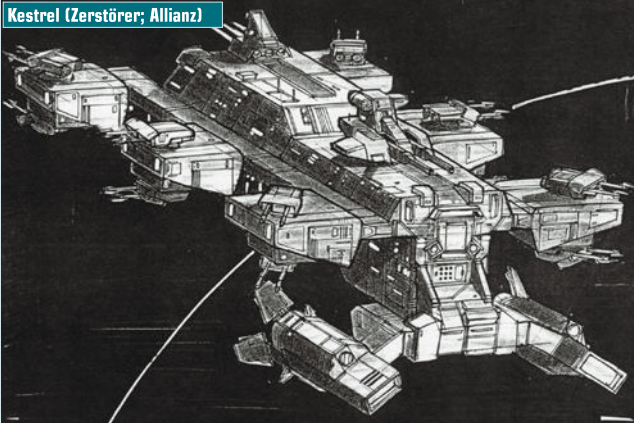
Wolverin (Jäger; Deutschland)



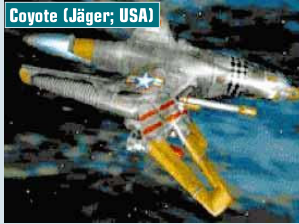
Grendal (Jäger; Deutschland)



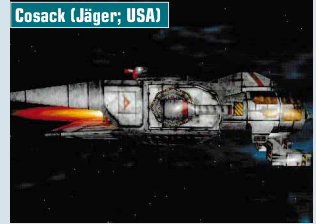
Kestrel (Zerstörer; Allianz)



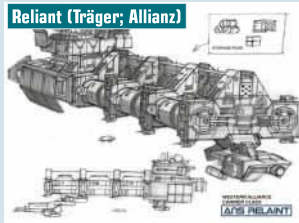
Coyote (Jäger; USA)



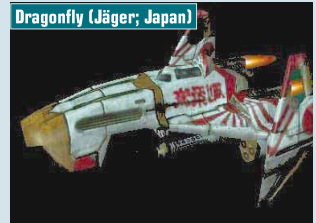
Cosack (Jäger; USA)



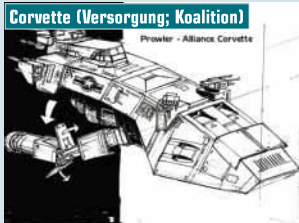
Reliant (Träger; Allianz)



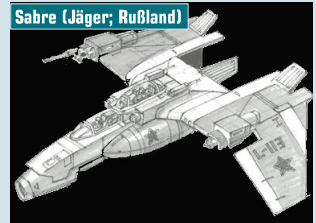
Dragonfly (Jäger; Japan)



Corvette (Versorgung; Koalition)



Sabre (Jäger; Rußland)



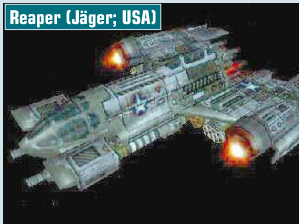
Mirage (Jäger; Frankreich)



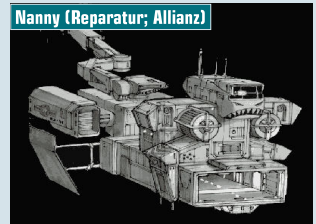
Mirage II (Jäger; Frankreich)



Reaper (Jäger; USA)



Nanny (Reparatur; Allianz)



Mama und Papa, die ihren Sprößling verständlicherweise ungern in den Krieg haben ziehen lassen. Später finden sich im Schrank auch Orden, die dem Spieler nach erfolgreich erledigten Missionen verliehen werden. Selbst ein benutzbarer CD-Player, ein Aquarium und ein Computer gehören zur Ausstattung der Kajüte. Verantwortungsvolle Piloten mit dem Hang zur Zierfischhaltung müssen ihre Haustiere sogar re-

gelmäßig füttern. Der Rechner, das sogenannte ITAC, erlaubt den Zugriff auf eine Datenbank. Es ist u. a. mit Nachrichten über den Krieg, Schiffsprofilen und Informationen zu diversen Kampfgenossen und deren Stärken und Schwächen gefüllt. In einem Simulator dürfen Anfänger kräftig üben.

### Missionsbesprechung

Irgendwann führt uns der Weg in den Raum für Einsatzbespre-

chungen. Dort erläutert eine Vorgesetzte den ersten Auftrag. Es sollen einige Frachtschiffe begleitet und geschützt werden. Die adrette, gerenderte Dame wirkt noch etwas steif – wir hoffen, daß sich dies bis zur Fertigstellung des Spiels ändert. Schließlich sollen alle Zwischensequenzen, die dem Transport der Hintergrundgeschichte dienen, auf derselben Technik fußen. Im Schiffsmenü suchen wir uns den Kampf-

klops unserer Träume aus – wobei die Auswahl am Anfang freilich begrenzt ist. Im weiteren Verlauf der 30 Missionen stehen zwölf Jäger, Bomber und Transporter zur Wahl. Unterteilt ist die Kampagne in sechs Kapitel, wobei sich das Geschehen nicht zwingend linear entfaltet. Sie müssen Geschwader feindlicher Jäger abfangen, Transporter beschützen beziehungsweise selbst fliegen oder riesige Mutterschiffe

» Der Grendal ist mein Lieblingsschiff. Er ist gewissermaßen der Mercedes Benz unter den Raumjägern. «



Todd Stevens,  
Microsoft  
Produktmanager

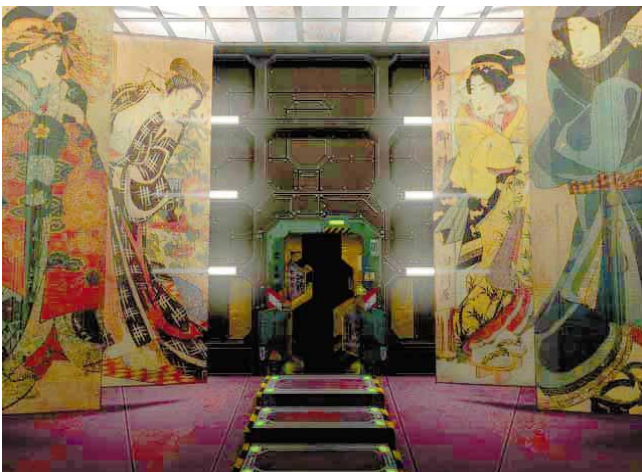
zerstören. Erfolg und Mißerfolg können die Missionsstruktur laut Hersteller ändern. Wendungen während eines Auftrags gibt es ohnehin immer wieder. Auch hier kommen ab und an Zwischensequenzen zum Einsatz.

## Und los geht's

Wenn die Vorbereitungsphase abgeschlossen ist, schießen Sie mit Ihrem fliegenden Untersatz durch einen engen Starttunnel in die Weiten des Alls. Wing-Commander-Fans werden sich anschließend schnell zurechtfinden, da die Steuerung eng an den Klassiker angelehnt wurde. Sie dürfen die Schildenergie nach Wunsch verteilen, die Schiffe sind mit Nachbrenner, Radarkarte und Schadensanzeige ausgestattet. Um Flügelmänner (und -frauen) zu kommandieren, greift der PC-Besitzer auf übliche Befehle wie „Greife mein Ziel an“ oder „Gib mir Feuerschutz“ zurück. In manchen Missionen ist es möglich, Verstärkung zu rufen. Beim Abfeuern der Laser verhilft eine Zieleinrichtung mit Vorhaltpunkt zu mehr Treffsicherheit. Diverse Raketen mit



Starlancer spart nicht mit Farblichteffekten und Spiegelungen. Dieser Screenshot deutet die Möglichkeiten der Grafikengine nur an.



Mutterschiffen verpassen die Jungs von Digital Anvil eine charakteristische Innenarchitektur – hier eine japanische Variante.

**Interview** Während der Präsentation von Starlancer stand uns Produktmanager Todd Stevens von Microsoft kompetent Rede und Antwort. Er erzählte uns, wie Digital Anvil für eine außergewöhnliche Atmosphäre im Spiel sorgen will, und verrät Details über die Künstliche Intelligenz und den Mehrspielermodus.

**PC ACTION** Warum erscheint Euch die interaktive Umgebung im Mutterschiff so wichtig? Sie soll ja enorm umfangreich werden...

**Todd Stevens:** Die Roberts-Brüder legen viel Wert darauf, daß der Spieler sich wirklich als Pilot fühlt – ein erster Schritt ist eben die komplett dynamische Umgebung des Mutterschiffs. Viele Details vermitteln das Gefühl vom „trauten Heim“. Dem Spieler werden andere Piloten begegnen, die durch die Gänge schlendern, ihn zum Beispiel grüßen oder freundlich anlachen. Geplant ist unter anderem eine Kapitänskajüte. Vielleicht ruft einmal der Chef persönlich, um dem Piloten einen Spezialauftrag zu erteilen...

**PC ACTION** Kannst Du uns etwas über die Künstliche Intelligenz verraten?

**Todd Stevens:** Auf das Verhalten der computergesteuerten Raumjäger legen wir großen Wert. Jeder feindliche Pilot hat ein einzigartiges Profil. Der Spieler wird sogar alleine am Flugstil erkennen, ob er gegen einen Anfänger oder ein Ass kämpft. Das geht sogar so weit, daß ich einen bestimmten Piloten aus einer vorangegangenen Mission wiedererkennen kann.

**PC ACTION** Was gibt es zu den grafischen Programmroutinen zu sagen?

**Todd Stevens:** Eine Aufgabe der Starlancer-Engine ist es, ein möglichst räumlich wirkendes Weltall zu simulieren. Allerdings ist dies eigentlich zweitrangig. Was wir wollen, ist ein lebendiges Universum. Viele Spiele der Vergangenheit präsentieren eine öde, leere Umgebung, durch die sich lediglich die Kriegsparteien bewegen. Wir stellen etliche neutrale Schiffe dar, die ihrem Tagesjob nachgehen. Sie bauen Mineralien auf einem Asteroiden ab oder errichten ein Sprungtor – die gesamte Umgebung wird so wesentlich lebendiger.

**PC ACTION** Auf was dürfen sich Mehrspielerfans freuen?

**Todd Stevens:** Sie können im Netzwerk oder per Internet natürlich die üblichen Deathmatches spielen. Herausragend aber ist, daß sie Einzelspielermissionen und damit die gesamte Story gemeinsam erleben dürfen. Es ist jederzeit möglich, eine Schwadron aus drei oder vier Kumpels zusammenstellen. Wenn einer besser ist, wird dieser auch befördert und darf als Kommandant der Staffel fungieren.

Todd Stevens, Produktmanager  
bei Microsoft



## Entwurf und Umsetzung

Es ist während der Entwicklung eines Computerspiels üblich, daß zunächst viele grafische Bestandteile mehr oder weniger detailliert auf dem Papier entworfen werden. Bei Starlancer geschah

das z. B. auch bei der Innenausstattung des Mutterschiffs. Wir haben zwei Beispiele herausgegriffen, um Ihnen den interessanten „Vorher-Nachher“-Effekt deutlich machen zu können.

### Kajüte



### Maschinenraum



Zielautomatik gehören bei den besser ausgestatteten Schiffen ohnehin zum guten Ton.

#### Grafische Details

Grafisch präsentiert sich die erste spielbare Version als Genuß.

Das Weltall wirkt nicht flach, sondern ungemein räumlich. Die virtuellen Cockpits schwanken beim Lenken mit, was ein ausgezeichnetes Fluggefühl vermittelt. Oben links werden hin und wieder die Konterfeis

von Flügelleuten eingeblendet, wenn diese Nachrichten funken. Beeindruckend sind die gewaltigen Mutterschiffe, die majestätisch vorbeiziehen. Selbst Details wie blinkende Lichter, Schriftzüge, Schrammen, dre-

hende Radarschüsseln und Verschmutzungen sind sichtbar. Die flinken Jäger sehen nicht aus wie die üblichen 0815-Gleiter anderer Weltraumopern, sondern sollen laut Erin Roberts mit ihrem altertümlichen Design bewußt an Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg erinnern. Manche haben sogar Geschütze, die sich um die eigene Achse drehen und wie alte Maschinengewehre ihre tödlichen Geschosse spucken.



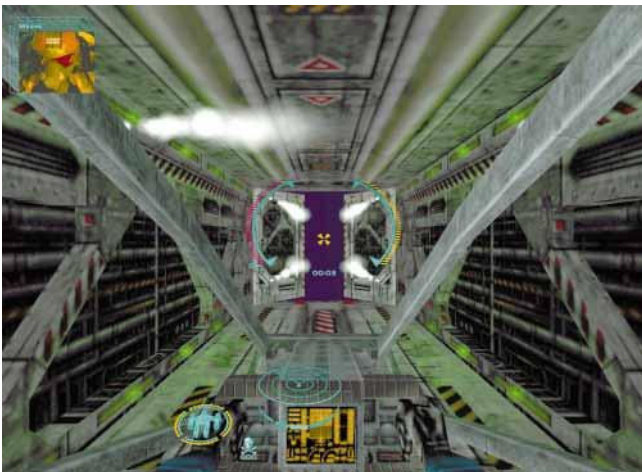
Komfortabel per Drag & Drop staten wir unser Schiff mit Waffen aus.



Die gerenderten Charaktere wirken noch unnatürlich – Feintuning ist angesagt...



**Oben:** Vor jeder Mission gibt es ausführliche Auftragsbeschreibungen. Hier sagt uns eine junge Dame, was diesmal zu tun ist. Es geht darum, einen Konvoi mit Frachtern zu beschützen. Links: Ein Blick in den Hangar unseres Mutterschiffs, wie er häufig in Zwischensequenzen zu sehen ist: Die Paletten mit Raketen warten darauf, verladen zu werden.



**Jetzt geht's los:** Die Jäger werden wie bei vielen Weltraumopern durch schmale Starttunnels förmlich ins All katapultiert.

halb ist es auch entscheidend, an welchen Stellen Laser oder Raketen einschlagen. Wird ein Jäger nur leicht getroffen, verliert er kleine Teile, die schwerelos im All schweben. Zerstörte Mutterschiffe hinterlassen ganze Schrottfelder. Farblicht- und Partikeleffekte, in Echtzeit berechnete Lichtquellen und Explosionen runden die Optik ab. Gut gemacht sind auch die Momente, wenn sich mitten im All ein zartblaues, transparentes Hyper-sprungtor öffnet oder ein Torpedoschiff mit Tarnkappenfähigkeit langsam unsichtbar wird. Damit die Funksprüche sich während des Kampfeinsatzes

nicht ständig wiederholen, hat Digital Anvil über 6.000 Sound-samples aufgenommen. Für die Musik (40 Stücke) ist das Team verantwortlich, das auch die Untermalung für den bereits abgedrehten Wing-Commander-Film produzierte. Während der Präsentation des Spiels erklang ein stimmungsvolles, klassisch angehauchtes Stück, das dem Ausdruck „Weltraumoper“ gewissermaßen die eigentlich ursprüngliche Bedeutung verleiht.

### Nur ein Klon?

Insgesamt betrachtet dürfte den Spieler mit Starlancer ein Actiontitel mit starken Einflüs-

sen aus der Wing-Commander-Serie erwarten. Böse Zungen mögen gar von einem Klon sprechen. Es wird aber wohl eine sehr gute „Kopie“ und Schöpfer dürfen sich ja bekanntlich selbst kopieren. Viel wird davon abhängen, wie mo-

ditierend die Missionen und wie mitreißend die Zwischensequenzen ausfallen – davon gab es in der spielbaren Version bislang nur wenig zu sehen. Wir sind zumindest neugierig auf das fertige Produkt.

Harald Fränkel

## Zur Person: Erin Roberts



Erin Roberts ist Chefdesigner von Starlancer und des 3D-Echtzeitstrategiespiels Conquest: Frontier Wars (vergleiche PC Action 4/99, Seite 126), das Anfang des Jahres 2000 erscheinen soll. Der 28jährige Bruder des bekannteren Chris Roberts startete vor elf Jahren in der Spielebranche als Designer und Tester bei Origin.

1990 zeichnete er für die Entwicklung der Künstlichen Intelligenz in Wing Commander verantwortlich. Wieder zwei Jahre später fungierte er als Assistenzproduzent für Strike Commander und als einer der Produzenten von Privateer. Zuletzt war er als Kopf des Entwicklerteams tätig, das für Electronic Arts Privateer II: The Darkening produzierte.

## Starlancer

- Voraussichtlich:** — Mind. P 200, 32 MB RAM, Win95
- Technik:** — DDraw, D3D, MMX, DSound (3D), FF
- Spielerzahl:** — 8 Sp. Netzwerk u. -Internet, 2 Sp. Modem/seriell
- Handbuch/Sprache:** — Deutsch
- Hersteller:** — Digital Anvil/Microsoft
- Veröffentlichung:** — November '99 **Genre:** — Action
- Vergleichbar mit:** — Wing Commander Prophecy

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Schnörkellose Ballereien und Wing Commander lassen grüßen: Fans der Serie erwartet Ende des Jahres möglicherweise ein brillanter Ableger. «

# Epos in vier Akten

„Das ist überhaupt kein Rollenspiel!“, ereiferten sich Kritiker. „Nur pures Hack'n'Slay“, bemängelten andere. Gespielt haben es trotzdem alle. Diablo hauchte einem sterbenden Genre neues Leben ein und zeigte neue Wege auf. Die Rufe der riesigen Fangemeinde nahm sich Blizzard trotzdem zu Herzen und steckte mehr Substanz in den heiß erwarteten Nachfolger.



Die Hexe brutzelt einige Riesenkäfer mit einem Feuerzauber. Je verwinkelter die Umgebung, desto besser kommen Licht und Schatten, Explosionen und Transparenzeffekte zur Geltung.

Vor langer Zeit herrschte Krieg auf der Erde. Dämonen und Engel bekämpften sich und zogen auch die Menschen in ihren Konflikt hinein. Dem mächtigen Volk der Horadrim gelang es schließlich, die drei Erzteufel Diablo, Mephisto und Baal in Seelensteine zu bannen. In den friedlichen Jahren ging seitdem viel Weisheit verloren. Nur noch wenige wußten von den Heldentaten der Horadrim und der schlummernden Gefahr in den Seelensteinen. Diablo befreite sich als erster der drei Erzteufel. Zwar gelang es einem unbekanntem Recken, in den Verliesen von Tristram bis zu Diablo vorzustoßen, ihn scheinbar zu besiegen und den Seelenstein an sich zu nehmen, trotz der enormen Willenskraft des Helden erlag er jedoch nach einigen Jahren den bösen Gedanken des Höllenfürsten. In diesem neuen Körper ist Diablo stärker als je zuvor. Um den Sieg der Hölle diesmal zu sichern, befreite Diablo noch Mephisto und Baal. Nur einem außerge-

## Schonzeit für Mäuse

wöhnlichen Helden könnte es gelingen, die Schreckensherrschaft der drei Erzteufel zu beenden.

### Geschichte eines Abenteurers

Die Story unterteilt sich in vier Akte auf ebenso vielen CDs. Der erste Akt spielt in der Nähe von Tristram. Dort hat sich die dämonische Andariel in einem Stützpunkt der aus Diablo bekannten Jägerinnen eingenistet. Sobald der Held diesen Endgegner besiegt und einige Aufträge erledigt hat, kann er eine Karawane über die Berge begleiten. Jeder Akt von Diablo 2 besitzt einen eigenen Grafikstil. Das kleine Dorf jenseits der Berge liegt mitten in der Wüste und weist deutlich ägyptische Elemente auf. Blizzard hat die Monster jedem Hintergrund angepaßt. In den ägyptischen Grabstätten schlurfen somit wie erwartet Mumien durch die Gänge. Einige Monster wachsen auch in Generatoren nach, die der Spieler zerstören muß, um die Gefahr endgültig zu beseitigen. Blutsaugende Vögel kommen aus Nestern, "Fallen Ones" aus einem Hüttendorf und einige Käfer legen Eier in Höhlen ab. Gab es im Vorgänger kaum richtige Aufträge, sollen es im zweiten Teil pro Akt ein halbes Dutzend wichtige und etliche optionale Quests sein. Trotz der Trennung in vier Abschnitte sind die einzelnen Teile eng miteinander verknüpft. Mit jeder

Der erste Teil von Diablo war ein echter Mäusekiller. Hunderttausende von Spielern malträtierten wie nie zuvor ihre beiden Maustasten, die für jeden Schuß einzeln betätigt werden mußten. In Diablo 2 sind flinke Zeige- und Mittelfinger nicht mehr Grundvoraussetzung, um den dämonischen Horden schnell die Leviten zu lesen. Mußten Sie im ersten Teil noch fünfmal klicken, damit Ihr Krieger

ebenso oft das Schwert hob und auf die Monster sausen ließ, können Sie im Nachfolger einfach die entsprechende Taste gedrückt halten. Die Funktion der linken und der rechten Taste läßt sich dabei nach Wunsch konfigurieren. Hexen und Nekromanten haben zum Beispiel auf beiden Tasten Zaubersprüche liegen, die Amazone hingegen stößt Feinde mit einem Tritt von sich, um sie dann mit Pfeilen

einzudecken. Der Gürtel erlaubt wie gehabt den Zugriff auf Quickslots. Dabei entscheidet die Qualität des Gürtels über die Anzahl der Slots für Tränke und Spruchrollen. Zwei Knöpfe rotieren die jeweils vier verfügbaren Slots. Auf Wunsch der Fangemeinde können alle Charaktere in Diablo 2 nun rennen. Das erschöpft den Helden jedoch so, daß er hin und wieder ausruhen muß.



Lebensenergie des Helden

Aktion der linken Maustaste: Die Amazone verschießt einen normalen Pfeil.

Aktion der rechten Maustaste: Die Amazone verschießt einen Feuerpfeil.

Ein Balken zeigt die Ausdauer der Amazone an. Sie ist total erschöpft und kann nicht mehr rennen.

Das Mana des Helden. In Diablo 2 benötigen alle Charaktere Mana, auch reine Krieger wie der Barbar, um Spezialangriffe auszuführen.

Diese vier Quickslots des Gürtels sind leer. Mit den beiden kleinen Buttons wählt man die nächsten vier Felder an.

Aktion erwirbt der Held einen Ruf, für den er auch im nächsten Akt geradestehen muß. Damit verleiht Blizzard den RPG-Elementen mehr Gewicht.

### Echte Charakterentwicklung

In Diablo 2 stehen nicht nur fünf völlig neue Klassen zur Verfügung, Barbar, Amazone, Nekromant, Hexe und Paladin

verfügen auch über individuelle Fähigkeiten, die andere Charaktere nicht erlernen können. Bei jedem Stufenaufstieg darf der Spieler neben den Eigenschaftswerten auch seine Fertigkeiten trainieren, die sich in drei Bereiche unterteilen. Der Paladin hat neben seinen Kampffähigkeiten auch die Möglichkeit, Heilzauber oder eine magische Aura zu entwickeln. Mächtigere Fertigkeiten und Zaubersprüche setzen Vorkenntnisse in der jeweiligen Kategorie voraus. Ob sich der Spieler auf ein bis zwei Bereiche spezialisiert oder alle drei ein bißchen beherrscht, unterliegt seinen Wünschen.



Auf diesem Friedhof fühlt sich der Nekromant pudelwohl. Sobald die Sonne untergeht, kommen die Untoten aus ihren Gräbern.



Mit einem Feuerball attackiert die Hexe die beiden roten Dämonen. Der Zauber taucht die Umgebung kurzzeitig in gleißendes Licht.



Alle Fähigkeiten lassen sich mit einem Charakter kaum erlernen, dadurch erhöht sich die Wiederspielbarkeit beträchtlich. Auch für den

Mehrspielermodus ist es Blizzard gelungen, die Motivation deutlich zu erhöhen. Neben den üblichen Unique Items tragen Helden jetzt auch Gürtel, Handschuhe und Stiefel.

Verwendete Gegenstände werden im Gegensatz zum Vorgänger exakt so dargestellt, wie sie im Inventory erscheinen, und sind dazu passend animiert.

### Feuerzauber

Die neue Grafikingine hat Blizzard für realistischere Licht- und Transparenzeffekte für 3D-Karten optimiert. Zwingend erforderlich ist die 3D-Beschleunigung nicht, aber die einzelnen Effekte sehen, besonders beim Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen, et-

## Was ist neu in Diablo 2?

- 5 Klassen (Barbar, Hexe, Nekromant, Paladin, Amazone)
- 3 Fertigkeitssphären pro Klasse
- Levels laden dynamisch
- Epische Story in 4 Akten auf 4 CDs
- NSCs als Partymitglieder
- Verbesserte Lichteffekte dank Unterstützung von 3D-Karten
- Neue Monstertypen mit eigener KI
- Monster wachsen in Monstergenerationen nach
- Charaktere können rennen
- Mana und Lebenskraft regenerieren sich
- Größere, lebendige Oberwelt
- Wechsel von Tag und Nacht in Echtzeit
- Tragbare Lichtquellen wie Fackeln
- Verbesserte Steuerung
- Ausgeprägtere Story und RPG-Elemente
- Ausrüstung der Charaktere sichtbar
- 3 zusätzliche Ausrüstungsarten (Gürtel, Stiefel, Handschuhe)
- 8 Spieler im Battle.net
- Battle.net-Server sollen Cheats verhindern
- Tauschmenü für Gegenstände
- Gildenhallen für Diablo-2-Clans

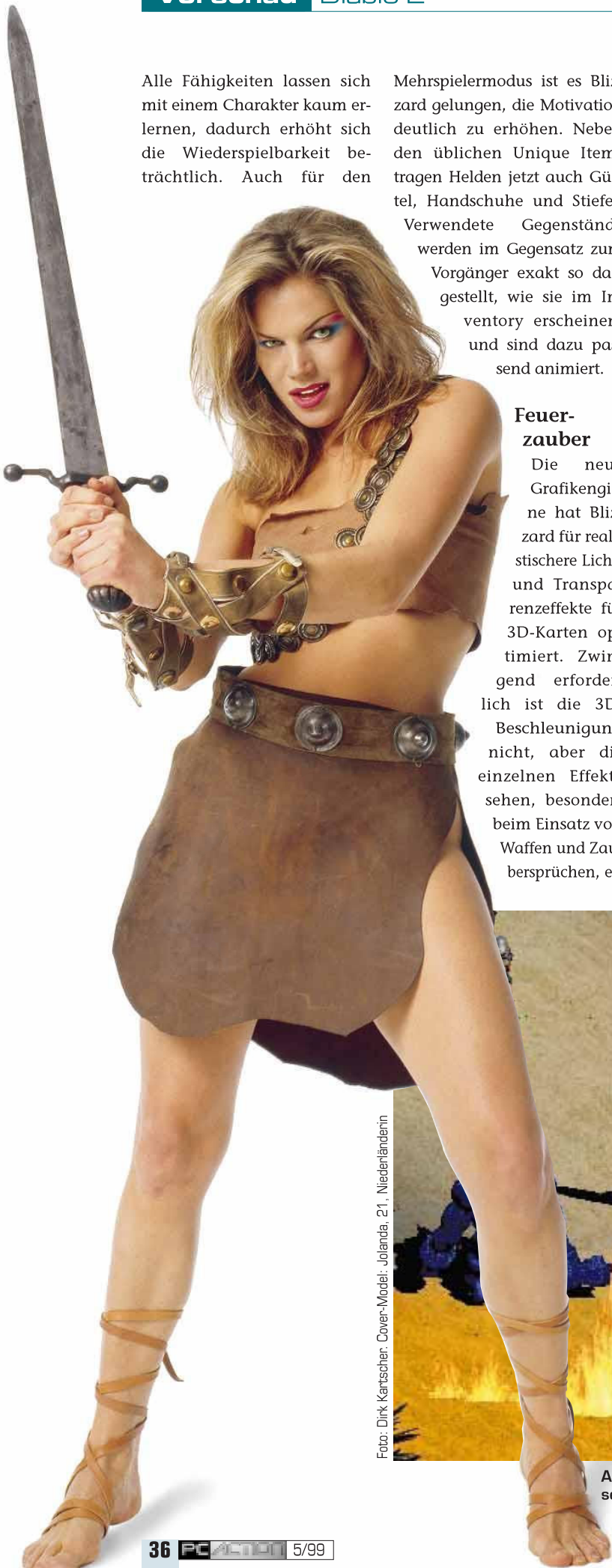


Foto: Dirk Kartscher. Cover-Moodel: Jolanda, 21, Niederländerin



Diablo 2 enthält zu jedem Akt eine Zwischensequenz. Diese zeigt das Dorf in der Wüste.



Die Amazone hat dieses Monster mit einem Eispeil getroffen und eingefroren.

was besser aus und die Darstellung bleibt auch bei vielen Objekten auf dem Bildschirm flüssig. Neu sind Monster, die Lichtquellen wie Fackeln in der einen und eine Waffe in der anderen Hand tragen. Der Wechsel von Tag und Nacht

vollzieht sich fließend und ist ein gutes neues Feature, das weitere Strategien erlaubt. Bei gutem Licht haben Fernkämpfer wie Amazone und Hexe deutliche Vorteile. Eventuell sollen sogar Wettereffekte zu den unterschiedlichen



Alle Spezialeffekte sehen in Diablo 2 trotz der gleichen Auflösung besser aus als im Vorgänger, wie die lodernde Flammenwand beweist.

Interview

Im sonnigen Kalifornien präsentierte Bill Roper persönlich Diablo 2 und stand uns Rede und Antwort. Hier nur die wichtigsten Passagen aus dem Interview.

» Wir lassen nichts unversucht, um Cheats für Diablo 2 zu verhindern. «



Bill Roper, Blizzard, Produktionsmanager

**PC ACTION** *Diablo 2 hat sich schon fast ein ganzes Jahr verschoben. Ursprünglich sollte es ja Ende 1998 erscheinen.*

Warum?

**Bill Roper:** Es ist einfach noch nicht fertig. Eine Veröffentlichung vor dem 3. Quartal 1999 hätte niemals unseren Qualitätsstandards entsprochen.

**PC ACTION** *Was ist so neu an Diablo 2?*

**Bill Roper:** Jede Menge Ideen konnten nicht mehr in den ersten Teil fließen und wir haben tonnenweise Zuschriften von Fans bekommen, die zahlreiche gute Vorschläge hatten: eine dichtere Atmosphäre, mehr Story, eine ca. viermal größere Welt, mehr Rollenspiel-Elemente und die komplett neue Grafikengine, um nur einige Punkte zu nennen.

**PC ACTION** *Warum gibt es gleich fünf Heldentypen in Diablo 2?*

**Bill Roper:** Die Helden aus dem ersten Teil waren alles Allround-Talente, d. h. es gab nur geringe Unterschiede, die sich im Spiel auswirkten. Hingegen sind die fünf Charaktere in Diablo 2 wirklich verschieden und können sogar noch individuell ausgebildet werden. Selbst zwei gleich erfahrene Paladine können über völlig andere Fähigkeiten verfügen. Alte Helden aus dem ersten Teil sind trotzdem vertreten, auch wenn man sie nicht selbst spielen kann. Der Spieler darf mit manchen NSCs (Nichtspielercharakteren) eine Party bilden.

**PC ACTION** *Wie funktioniert dann die Steuerung?*

**Bill Roper:** Sicher nicht wie in einem Echtzeitstrategiespiel, aber es wird Möglichkeiten geben, den Begleitern Befehle zu erteilen.

**PC ACTION** *Der Mehrspielermodus von Diablo ist selbst heute noch beliebt, auch wenn diverse Cheats das Spielvergnügen trüben...*

**Bill Roper:** Ich verstehe die Motivation mancher Spieler nicht, die nur cheaten, um anderen den Spaß zu verderben. Wie auch immer, wir lassen nichts unversucht, um Cheats für Diablo 2 zu verhindern. Zum Beispiel überprüfen Battle.net-Server den Wahrheitsgehalt der Daten. Wenn der Server die Nachricht bekommt, Spieler A hätte mit seinem Dolch 32.768 Schadenspunkte gemacht, weiß der Server, daß da etwas nicht stimmt. Ich möchte hier keine weiteren Details nennen, die Cheat-Programmierern nützlich sein könnten.



Der Paladin spiegelt sich wie Hafenummauer und Treppe in der ruhigen Wasseroberfläche. Wie in einem Adventure muß der Spieler in Diablo 2 die deutlich größere Umgebung erkunden.

Tageszeiten für zusätzliche Abwechslung sorgen, ob das noch klappt, wird das Entwicklerteam aber erst zur E3 verraten. Laut Blizzard bietet Diablo 2 Auflösungen von 640x480 oder 800x600 Pixeln an. Bisher existieren jedoch nur Screenshots der geringeren Auflösung und auch in der vorgeführten Version war eine Darstellung von 800x600 noch nicht als Option integriert. Nachdem Blizzard noch an etlichen Programmteilen feilt, ist die vage Angabe des Erscheinungstermins verständlich. Betrachtet man Blizzards Releasepolitik bei vorangegangenen Projekten, rechnen wir kaum mit einem Erscheinungstermin vor November. In der Regel geht diesem ein ausführlicher Betatest voraus,



Eine Wendeltreppe führt in die Kellergewölbe des Palastes.



Zu dieser Uhrzeit sind noch keine Besucher in der Taverne.

dafür erwiesen sich Blizzard-Produkte in der Vergangenheit als erfreulich bugfrei.

Alexander Geltenpoh



Gleich sieben Skelette greifen die Hexe von zwei Seiten gleichzeitig an. Schnell beschwört sie eine Feuerwand, die zumindest vier der Knochenmänner aufhält und vielleicht sogar vernichtet.

Diablo 2

- Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, Win95
- Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound
- Spielerzahl: 8 Sp., Netzwerk, Internet
- Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
- Hersteller: Blizzard/Cendant
- Veröffentlichung: 3. Quartal 1999 Genre: Action-Rollenspiel
- Vergleichbar mit: Diablo, Hexplore, Gauntlet

Spielanteile

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

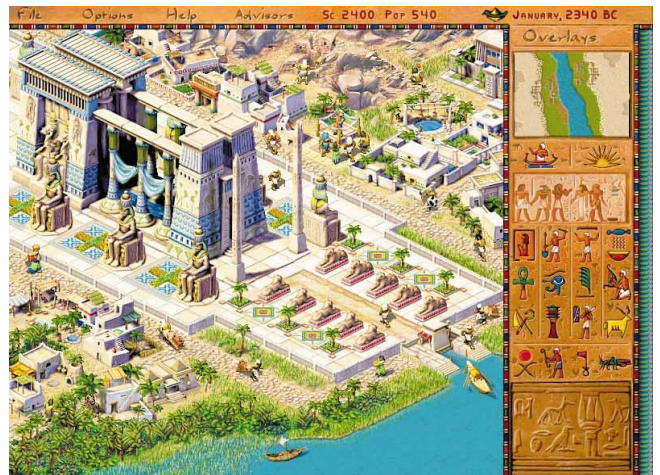
» Diablo 2 ist durch zusätzliche Strategie- und RPG-Elemente gehaltvoller als der Vorgänger. Im Mittelpunkt bleibt schnelle Action und eine tolle Grafik. «

Da steht der Verkaufsschlager Caesar 3 gerade einmal ein halbes Jahr in den Händlerregalen und schon kündigt Impressions den nächsten Teil seiner Städtebausimulationen an. Pharaoh entführt Sie in das „alte Land am Nil“ und soll alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen, wovon wir uns bei einem Besuch des Entwicklerteams im amerikanischen Seattle selbst überzeugen durften.

Unter den Fittichen von Produzent Eric Oullette werfelt im sonnigen Seattle zu einem Großteil das gleiche Team am potentiellen Mega-Seller Pharaoh, das sich bereits mit Caesar 3 (PCA 11/98, 85%) eine Fangemeinde aufbauen konnte. Mit dem neuesten Werk der Städtebau-Serie soll auch endlich das gelingen, was Caesar 3 noch verwehrt blieb: Microsofts Age of Empires vom Thron der Städtebausimulationen zu stoßen.

### Abenteuer am blauen Nil

Ort der Handlung ist diesmal nicht wieder das alte Rom – wie bei den bisherigen drei Caesar-Teilen – sondern Ägypten, das Land der Pyramiden und Pharaonen. Wie von den bisherigen Impressions-Titeln bekannt, spielt auch Pharaoh in einem festgelegten zeitlichen Rahmen. Der Spieler „durchspielt“ alle Epochen des alten,

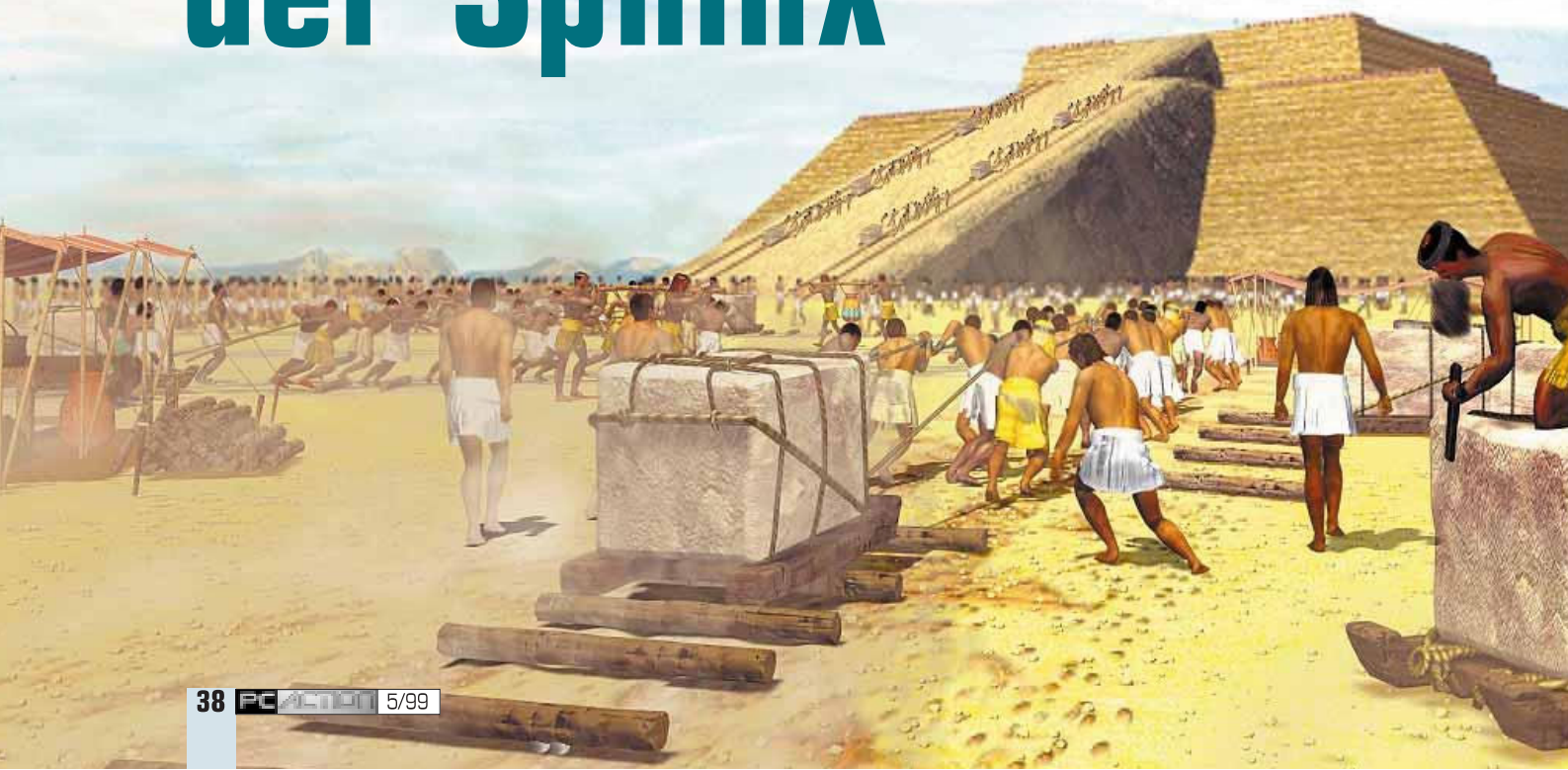


Im Vergleich zum Vorgänger Caesar 3 verwendet Pharaoh eine ganz neue Farbpalette. Hier ein Königspalast in der Bildmitte.

mittleren und neuen ägyptischen Königreichs zwischen 2900 und 700 v. Chr. Interessant ist, daß die komplette Zeitrechnung auf historischen Ereignissen basiert. Für den Spieler startet das Spiel im sogenannten „alten Königreich“ Ägyptens, 2900 v. Chr., zu einer Zeit, in der die Ägypter noch ein relativ unbedeutendes Dasein fristeten und iso-

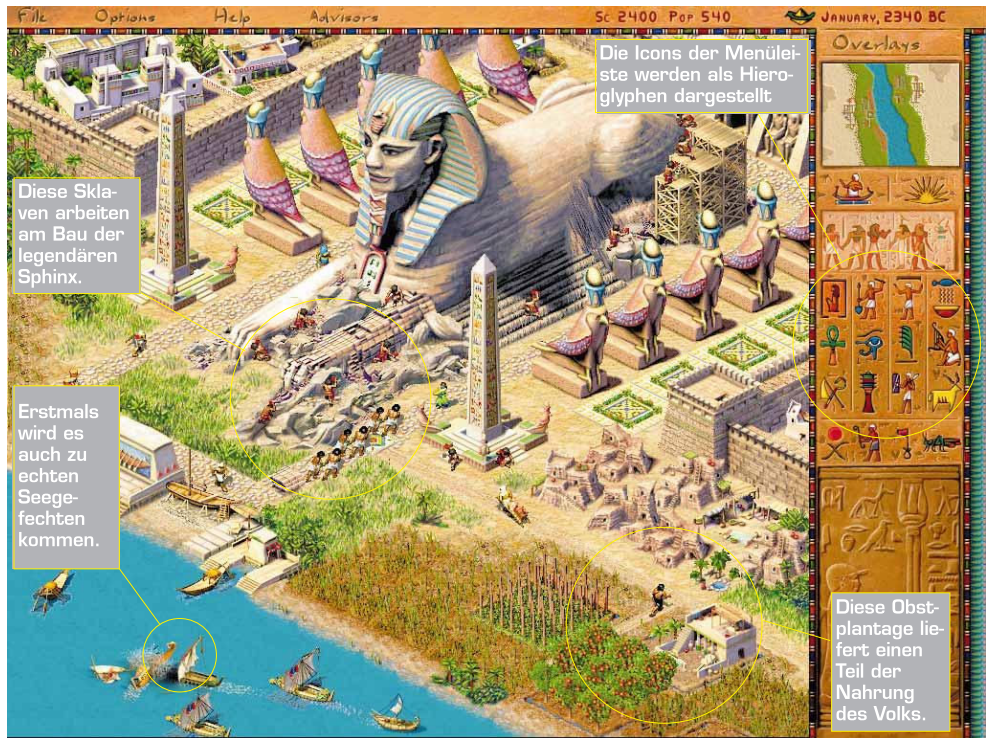
liert von ihren Nachbarn lebten. Im weiteren Spielverlauf erleben Sie sämtliche Kriege des Königreichs hautnah mit, einschließlich der großen Überschwemmungen des Nils mitsamt den Verwüstungen, die Zeit der Sklaverei mit dem Aufbau der Pyramiden und die Epoche der ägyptischen Vormachtstellung bis zur Geburt Christi.

# Unter den Augen der Sphinx



## Viele Wege führen nach Rom

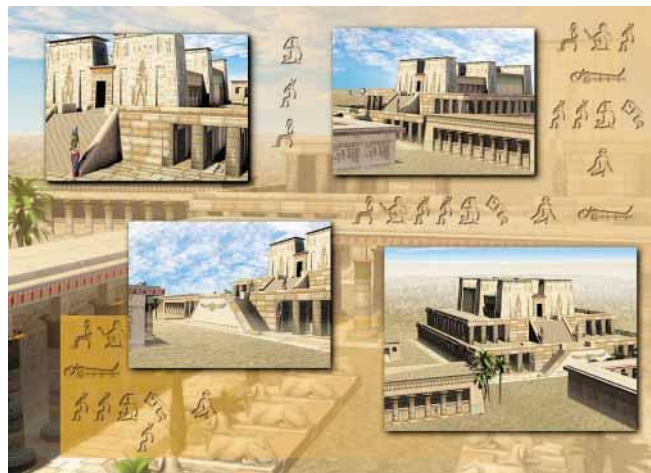
Auf den ersten Blick ist die Ähnlichkeit mit Caesar 3 unverkennbar. Kein Wunder, findet doch die gleiche Grafik-Engine auch bei Pharaoh Verwendung. Geplant sind drei Zoomstufen und verschiedene Auflösungen, zusätzlich werden alle Gebäude erstmals von vier Seiten gerendert, damit die ganze Szenerie noch realistischer wirkt. Ein weiterer optischer Unterschied neben der erweiterten Farbpalette zeigt sich bei den Schatteneffekten, die nun jedes Objekt im Spiel dreidimensional wirken lassen. Das grundsätzliche Spielprinzip wurde selbstverständlich beibehalten. Nach wie vor planen und bauen Sie Ihre Städte aus, verdienen sich ein paar Mark mit dem Verhökern von Handelsgütern und kämpfen gegen andere Nationen. In der Rolle des Königs



müssen Sie zudem verschiedene Missionen erfüllen und vor allem Monumente errichten. Die Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Gebäuden haben maßgeblich Anteil an der Stadtentwicklung, nur bei guter Planung werden Sie ranghohe Bürger hervorbringen können. Wie im richtigen Leben altern Sie auch und sollten bei Lebzeiten bereits daran denken, sich eine stattliche Grabstätte zu errichten. Denn nach spätestens 50 Jahren werden Sie unwiderruflich das Zeitliche segnen, Nachfolger wird dann einer Ihrer Söhne, den Sie zu Lebzeiten bereits zu Ihrem Erbe bestimmen.

### Geschichtsstunde

Im Vergleich zum Vorgänger wird viel mehr Wert auf militärische Aktionen gelegt werden, richtige Seekämpfe werden bei Impressions Aufbau-Reihe ebenfalls Premiere feiern. Sound, Musik und Benutzeroberfläche werden dem geschichtlichen Hintergrund angepaßt. Die Icons der Menüleiste werden als Hieroglyphen dargestellt und auch die Steuerung soll laut Angaben der Hersteller noch einmal überarbeitet und verbessert



**Neben dem Erreichen der militärischen Ziele stellt das Erbauen von Monumenten eine der wichtigsten Aufgaben dar.**

werden – wir erwarten hier zusätzliche Shortcuts und eine frei konfigurierbare Menüleiste für die wichtigsten Funktionen. Planungen für einen Multiplayermodus existieren bereits, bis zu vier Mitspieler werden sich im alten Ägypten wohl via Netz-

werk oder Internet um den Thron streiten dürfen. Bis zur Veröffentlichung wird es aber noch etwas dauern, Impressions peilt für Pharaoh den Herbst an, wir rechnen erst zu Weihnachten mit dem Aufbau-Hit.

Christian Sauerteig

## Pharaoh

**Voraussichtlich:** P 233, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** DirectDraw, CD-Audio, digitale Samples  
**Spielerzahl:** In Vorbereitung  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** Impressions/Cendant  
**Veröffentlichung:** Ende 3. QT '99 **Genre:** Aufbaustrategie  
**Vergleichbar mit:** Anno 1602, Caesar 3

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- ✕ Strategie
- Zufall
- ✕ Wirtschaft

» Mit Pharaoh hat Impressions auf jeden Fall ein ganz heißes Eisen im Feuer, das an den Erfolg des Vorgängers nahtlos anknüpfen könnte. «

# Schottische Schlachtenbummler

Das wurde aber auch Zeit! Jeder mittelmäßige Kinofilm wird mit einer Umsetzung als Computerspiel belohnt, nur das oscargekrönte Epos Braveheart hat man scheinbar vergessen. Diesen untragbaren Zustand ändert Red Lemon. PC Action war für Sie vor Ort in - na, wo wohl - Schottland.

Exklusive Video-reportage mit Spielszenen und Interview auf der Heft-CD #1

Auf der Cover-CD

Diesen untragbaren Zustand ändert Red Lemon. PC Action war für Sie vor Ort in - na, wo wohl - Schottland.



Schotten mit Langspeeren gegen berittene Engländer: Blut soll wie üblich in der deutschen Version nicht fließen.



Die Schotten haben nicht nur den Dudelsack, den Golfplatz und die Injektionsnadel erfunden, sondern bescherten auch den Geschichtsbüchern ein paar richtig fetzige Schlachten. Vor knapp 700 Jahren beherrschten dort gut 200 Clans das Land, die sich untereinander nicht grün waren und sich fortwährend die Köpfe einschlugen. So war es für den englischen König Edward „The Longshanks“ ein Leichtes, Schottland durch gezielte Armee-Einsätze an sich zu reißen. Ihre Aufgabe ist es, seine tyrannische Herrschaft zu beenden und Schottland zu befreien. Hierzu übernehmen Sie die Führung eines der 16 größten schottischen Clans. Wählen Sie aus historischen Charakteren wie William Wallace (alias Mel Gibson!) oder Robert the Bruce einen Anführer, der in seinem Einflußbereich die Krieger motiviert und zusammenhält. Ausrüsten kön-

nen Sie Ihre Mannen mit 15 verschiedenen Waffen wie Speeren, Dolchen, Schwertern oder Langbögen. Größeren Probleme begegnen Sie mit Katapulten, Rammböcken oder Belagerungstürmen. Das Spielziel kann auf verschiedene Weise erreicht werden: Sie erobern Clan für Clan, Sie erzwingen durch Allianzen eine politische Neuvergabe der Krone oder Sie vernichten die englischen Streitkräfte.

## Famose 3D-Ansichten

Über Menüs und Optionen sowie eine Landkarte planen Sie Ihre nächsten Schritte. Um Ihre Clans zu versorgen, müssen Sie Ihre Dörfer und das Hinterland verwalten. Zu diesem Zweck bilden Sie Handwerker aus, produzieren Güter, erschließen Handelswege und verbünden sich mit anderen Clans. Den Grad der Spieltiefe bestimmen Sie selbst, indem Sie dem Computer ungewollte Aufgaben übertragen. Der Clou von Braveheart ist jedoch die 3D-Echtzeitansicht der Kampfsequenzen: Von der fla-

## Interview

» Das Spiel ist kein simpler Abklatsch des Films. «



Andy Campbell, Red Lemon Geschäftsführer

Zu Braveheart beantwortete uns Andy Campbell, Geschäftsführer der Red-Lemon-Studios in Glasgow, einige Fragen. Tätig ist Andy bereits seit Jahren in der Spielebranche. So arbeitete er vor der Gründung von Red Lemon im August 1996 unter anderem bei Gremlin. Momentan konzentriert er sich auf das Design von Braveheart.

**PC ACTION** Andy, wann habt Ihr denn mit der Entwicklung von Braveheart angefangen?

**Andy Campbell:** Die Entwicklung begann, nachdem wir unsere Firma Ende 1996 gegründet haben. Zu diesem Zeitpunkt sollte das Spiel noch Tartan Army heißen, bis es schließlich in Braveheart umbenannt wurde.

**PC ACTION** Abseits der Echtzeitkämpfe scheint es ja viele taktische Optionen zu geben. Was bietet Ihr im Bezug auf Handel oder Diplomatie?

**Andy Campbell:** Das Spiel ist kein simpler Abklatsch des Films. Wir sind sehr viel weiter ins Detail gegangen. Das Spiel zeichnet sich durch einen raffinierten Managementteil aus. Es ist möglich, mit benachbarten Clans zu handeln. Außerdem kannst Du Deine Kuriere auf friedliche Missionen senden und so mit den Nachbarclans ein gutes Politikwesen etablieren.

**PC ACTION** Stimmt es, daß es auch Spione geben wird?

**Andy Campbell:** Spione sind einfach gesagt Deine Augen

und Ohren zu den Nachbarclans. Wenn Du einen Spion zu einem Dorf im Umkreis schickst, kannst Du ihn direkt steuern und Du siehst, was er sieht, auf Wunsch auch in der Ich-Perspektive. Konzentriert sich dort beispielsweise ein massives Truppenaufkommen, plant der Nachbarclan womöglich einen Angriff auf Dein eigenes Dorf. Der Spion ist also sehr wichtig, um dem Spieler Informationen von den Ereignissen in der Spielwelt zu liefern.

**PC ACTION** Werdet Ihr auch Material aus dem Kinofilm einbauen?

**Andy Campbell:** Wir verwenden über fünf Minuten an Audio- und Videosequenzen direkt aus dem Kinofilm, die der Spieler zu sehen bekommt, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

**PC ACTION** Aber es existieren auch von Euch gezeichnete Zwischensequenzen?

**Andy Campbell:** Richtig. Weil

es ein Computerspiel ist, wollen wir selbstverständlich tonnenweise Computergrafik und spezielle, gerenderte Bilder von Mel Gibson wie auch von Edward „The Longshanks“ einbauen, die besonders in den animierten Film- und Zwischensequenzen zum Einsatz kommen.

**PC ACTION** Besonders bemerkenswert ist aber auch die schnelle 3D-Grafik im Spielfenster. Wie habt Ihr die Umgebung so authentisch wiedergeben können?

**Andy Campbell:** Vielleicht ist einer der bedeutendsten Aspekte des Spiels, wie wir die 3D-Engine hierfür entwickelt haben. Wir haben ja überall diese wunderschöne Landschaft um uns herum. Was wir bei Red Lemon also gemacht haben, war, echte Satellitendaten in die Grafiken einzuarbeiten. Tatsächlich haben wir ganz Schottland komplett innerhalb des Spiels wiedererschaffen.

chen Übersichtskarte können Sie direkt in das Geschehen wechseln. Die 3D-Engine simuliert bis auf 50 Meter maßstabsgetreu die britische Insel. Die Polygongrafik erlaubt sämtliche Perspektiven, Zoomstufen und Blickwinkel, bleibt aber trotzdem jederzeit flüssig. Vom Fußvolk bis zu Reitern soll es etwa 20 verschiedene Kampfeinheiten geben. Sie selektieren und kommandieren diese ähnlich wie bei Command & Conquer mit der Maus. Auch Wetter und Tageszeiten haben Einfluß auf das Spielgeschehen. So gibt es innerhalb von 30 bis

60 Minuten Spielzeit einen richtigen Tag- und Nachtwechsel. Bei Nacht, Nebel oder dem typischen schottischen Regen können Sie natürlich nur eingeschränkt sehen. Im fertigen Spiel sollen Sie außerdem die Möglichkeit haben, bestimmte historische Schlachten und Szenarien nachzuspielen. Ein Mehrspielermodus für bis zu acht Nachwuchs-McLeods wird ebenfalls integriert. Denken Sie daran: Es kann nur einen geben! Beachten Sie bitte auch den Film zu diesem Thema auf der Cover-CD.

Joachim Hesse



Sie bilden Formationen, mit denen Sie durch das grasbedeckte Hochland ziehen, Dörfer erkunden und Burgen einnehmen.



Forts und Burgen sind wichtige strategische Knackpunkte.



Bei einem Regenguß überrascht ein Nachbarclan Ihren Trupp.

## Braveheart

**Voraussichtlich:** P 200, 32 MB RAM, Win95/98

**Technik:** Direct 3D, Glide, Direct Sound, CD Audio

**Spielerzahl:** 8 Spieler Netzwerk, Internet

**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch

**Hersteller:** Red Lemon/Eidos Interactive

**Veröffentlichung:** Juni 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie

**Vergleichbar mit:** Dark Omen, Myth 2

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Mit Kilt und Kegel zur Freiheit: Die Grafik sieht schon jetzt klasse aus und im Spiel stecken mehr als nur ein paar gute Ideen. «

# Land vor unserer Zeit

Wer glaubt, im Genre der Aufbaustrategiespiele sei die Luft raus, hat die Rechnung ohne die Hannoveraner Softwareschmiede Innonics gemacht. Dort werkelt man momentan eifrig an der Fertigstellung von Land der Hoffnung, einem Spiel im Stile der Megaseller Anno 1602 und Die Siedler 3.



Die Stimmung der mittelalterlichen Stadt Breehn sinkt von Monat zu Monat. Im Süden prangt ein schier unüberwindliches Gebirge, im Norden lauern drei feindliche Städte, die Ressourcen werden knapp und die Bedrohung wächst täglich. Doch bekanntlich gibt es Wunder immer wieder und so wird durch ein gewaltiges Erdbeben das Bergmassiv zum kleinen Gebirge, das nun überquert werden kann – die Rettung für den König und sein Volk. Er beauftragt einen seiner Söhne, das Land der Hoffnung zu erkunden. In dessen Rolle schlüpfen nun Sie.

## Bleibt alles anders?

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Land der Hoff-

nung nur wenig von den Genre-Referenzen Anno 1602 und Die Siedler 3. Man baut seine erste kleine Ortschaft stetig aus, bis man am Ende über ein ganzes Reich mit komplexen Wirtschafts-, Produktions- und Handelskreisläufen herrscht. Anders ist die Einteilung des Spielfelds in 32 Sektoren, die größtenteils noch verdeckt sind und erst dann enttarnt werden, wenn größere Teile der näheren Umgebung von Ihren Untertanen erforscht werden. Zu Beginn haben Sie nur in einem einzigen Sektor alle Bau- und Handelsmöglichkeiten. Mit fortschreitender Spieldauer müssen Sie weitere Sektoren hinzugewinnen und Ihr Reich somit vergrößern und neue Gebiete erschließen.

## Handel und Wandel

Doch dies ist gar kein ganz so einfaches Unterfangen, denn auf jeder Karte erwarten den Spieler unterschiedliche Spielziele (Gegner ausschalten, Handelswege ausbauen, bestimmte Population erreichen etc.), die es zu erfüllen gilt. Um diese Ziele zu erreichen, stehen Ihnen die fünf Säulen der Macht hilfreich zur Seite, vielleicht der größte Unterschied zur Konkurrenz. Die Säulen bil-



Der Vorspann besticht durch sehr schöne Render-Sequenzen.

den Staat, Kirche, Militär, Diplomatie und Wirtschaft. Jeder Zweig ist mit einem Berater vertreten, der von Ihnen Gleichberechtigung verlangt. Wenn Sie die Wünsche und Vorschläge der Berater permanent ignorieren, kann es passieren, daß Sie von Ihrem Volk gestürzt werden – das Spiel ist dann beendet. Das bedeutet, daß Sie sich um all diese Aspekte gleichermaßen kümmern müssen. Im Gegensatz zu anderen Spielen legt Land der Hoffnung sehr viel mehr Wert auf die politische Entwicklung Ihres Reichs. Der Handel mit den Computergegnern ist meistens sehr lohnend, da viele von Ihrem Volk produzierte Waren (im Spiel gibt es insgesamt 20 verschiedene Handelswaren) teurer verkauft werden können. Im Gegenzug benötigen Sie aber auch selbst Waren, dürfen sich also nicht sofort alle Wege verbauen.

## L'Etat c'est moi

Einen entscheidenden Einfluss auf Produktivität, Kampfstärke oder auch Zufriedenheit Ihrer Untertanen hat die von Ihnen gewählte Regierungsart. Egal ob Diktatur, Kommunismus oder Demokratie, jede Regierungsform hat ihre Vor- und Nachteile und sollte den jeweiligen politischen Situationen (Krieg, Handelsabkommen, Zufriedenheit der Bürger) und den Bedürfnissen Ihrer fünf Berater gemäß ausgewählt werden – Civilization läßt grüßen. Einen wichtigen Aspekt stellen



Die Spieleinstellungen legen Sie im Hauptmenü fest.



**Barfuß im Regen:** Dieser Screenshot entstammt einer vier Wochen alten Beta-Version. Bis auf einen anderen Untergrund und die neuen Figuren hat sich noch nicht sehr viel mehr getan.

auch die verschiedenen Jahreszeiten dar. Damit Ihr Volk im Winter nicht verhungert, muß im Frühjahr ausreichend Getreide angepflanzt werden. Nach und nach können Sie insgesamt 40 unterschiedliche Gebäudetypen, von einem einfachen, hölzernen Wohnhaus bis hin zu einer großen Kirche, bauen lassen.

### Land in Sicht

Die Grafik ist nach wie vor noch verbesserungswürdig und wird die Qualitätsstufe der Konkurrenz wohl kaum mehr erreichen. Dazu Innonics Geschäftsführer Marc-Alexander Möhring: „Als wir bei Innonics

einstiegen, war das Projekt schon so weit durchgeplant, daß eine konzeptionelle Änderung der Spielgrafik nicht mehr möglich war.“ Innonics setzt daher verstärkt auf die Spieltiefe. Üppig geriet die Anzahl der Missionen. Nach aktuellen Planungen wird es 20 Mehrspieler-Levels, über 20 Szenarien, die in die fortschreitende Story des Spiels mit eingebunden werden, und einige frei spielbare Endlosszenarien geben. Ob das Konzept aufgeht, werden wir Ihnen wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe mitteilen können. Die Chancen stehen jedoch ganz gut.

**Christian Sauerteig**



Im Land der Hoffnung wird es einen stufenweise voranschreitenden Wechsel der Jahreszeiten geben, der sich auch auf die Verfügbarkeit der verschiedenen Ressourcen auswirkt.

## Land der Hoffnung

**Voraussichtlich:** P 200, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** DirectDraw, CD-Audio, digitale Samples  
**Spielerzahl:** 4 Sp. Netzwerk, Internet  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** Innonics  
**Veröffentlichung:** Ende April '99 **Genre:** Aufbaustrategie  
**Vergleichbar mit:** Anno 1602, Siedler 3, Knights & Merchants

### Spielanteile

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

» Von einigen Bugs abgesehen, macht LDH einen ganz ordentlichen Eindruck. An die Klasse von Siedler 3 oder Anno 1602 wird es nur schwer herankommen. «

## Interview

**PC ACTION** Marc, von Anfang an hieß es, daß die Spielgrafik von Land der Hoffnung noch verbessert werden soll. Nur ist davon drei Wochen vor der Veröffentlichung noch nicht viel zu sehen. Wie kommt das?

**Marc Möhring:** Wir haben inzwischen viele Details verbessert. Unser Wetter-System funktioniert, die neuen Untergründe sind integriert, wir haben die neuen Figuren eingebaut und nicht zuletzt den Warenverkehr zwischen den Handelsstädten und dem Markt integriert. Die Videozwisequenzen kreieren mit ihren gesprochenen Anweisungen, Ratschlägen und Warnungen eine nette Spielatmosphäre. In den nächsten Tagen folgen noch die Felder und die Animation des Holzfällers. Wir denken, daß sich Land der Hoffnung im Vergleich mit Civilization und Anno sehen lassen kann.

**PC ACTION** Der Release ist nach wie vor für Ende April geplant. Ist dieser Termin in Anbetracht der in unserer letzten Beta-Version massiv auftauchenden Bugs überhaupt noch realistisch?

**Marc Möhring:** Es hat sich viel getan. Wir haben in den letzten Wochen mit Hochdruck an der Einbindung der fehlenden Programmteile gearbeitet und befinden uns gerade in den Abschlußarbeiten. Die Bugs von vor vier Wochen zählen zum Schnee von gestern, denn unser starkes Betatest-Team arbeitet pausenlos und intensiv mit unseren Entwicklern zusammen, so daß wir den Release für Ende April nicht gefährdet sehen.

**PC ACTION** Auch wenn Du den Vergleich mit Spielen wie Anno 1602 und Siedler 3 nicht gerne hörst, wo genau liegen denn Deiner Meinung nach die wirklich gravierenden Unterschiede?

**Marc Möhring:** Wenn ich jetzt sagen würde, in der Grafik, würdest Du es mir sowieso nicht abnehmen. Wir haben bei Land der Hoffnung auf die Umsetzung des Spielkonzeptes und den Tiefgang im Spiel gesetzt. Wir arbeiten im Spiel mit Sektoren, die man nicht durch das Militär einnehmen kann, sondern durch einen Gouverneur und durch den kirchlichen Einfluß. Doch unser Sahnestück ist unser multikomplexes Handelssystem, das einem im Spiel nicht nur Einnahmen beschert, sondern ein Teil der Strategie sein kann.

**PC ACTION** Warum sollte sich jemand, der bereits andere Aufbaustrategiespiele besitzt, unbedingt Euer Spiel kaufen?

**Marc Möhring:** Wenn ein Spieler sich Anno und Siedler zugelegt hat, dann ist er mit Land der Hoffnung gut beraten. Land der Hoffnung hat von allen etwas, aber davon nur das Beste.

**PC ACTION** Wie sehen die weiteren Planungen von Innonics aus? Was kommt nach Land der Hoffnung?

**Marc Möhring:** Wir planen zur Zeit ein Spiel, das sich stark auf die Seefahrt konzentriert. Außerdem arbeiten wir gerade an einer neuen 3D-Grafikengine für nachfolgende Aufbaustrategiespiele aus unserem Hause.

**PC ACTION** Vielen Dank für die offenen Worte!

» Land der Hoffnung hat von allen ähnlichen Spielen etwas, aber davon nur das Beste. «



Marc Möhring, Innonics Geschäftsführer



# Ärger mit den Nachbarn

Mit Streetwars von Infogrames kündigt sich bereits für den nächsten Monat der inoffizielle Nachfolger des 1997er Überraschungserfolgs Constructor an. Grund genug für uns, die spielbare Beta-Version für Sie gründlichst unter die Lupe zu nehmen.

Schon ein gewisser Dr. Schneider wußte, daß sich mit windigen Geschäften rund ums Baugewerbe ordentlich Geld verdienen läßt. Damit Sie nicht genauso enden wie der einsitzende Baulöwe und Immobilienhai, schlüpfen Sie bei Streetwars zusätzlich in die Rolle eines Mafioso, um die unliebsamen Konkurrenten kurzerhand zu beseitigen. Wie schon bei Constructor geht es darum, Ihr Revier zügig auszubauen, sich mit konkurrierenden Unternehmern herumzuschlagen und letztendlich die Macht in Ihrer Stadt zu ergreifen, sei es nun mit legalen oder illegalen Mitteln.

## Schaffe, schaffe, Häusle baue

Da bekanntlich jeder einmal klein angefangen hat, starten auch Sie Ihre hoffentlich erfolgreiche Karriere als Großgrundbesitzer mit eher bescheidenen Mitteln. Ein wenig Startkapital, vier einfache Bauarbeiter und eine kleine Baufläche dürfen Sie neben Ihrem Hauptquartier Ihr Eigen nennen. Nicht allzu viel, aber zumindest genug, um die ersten Gebäude aus dem Boden stampfen zu lassen. Können anfangs nur kleinere Bauwerke wie eine Suppenküche oder eine Zementfabrik ganz in Siedler-Manier von Ihren herumwuselnden Arbeitern errichtet werden, lassen sich später auch lukrative Etablissements wie Spielcasinos und Bordelle bauen.

## Let's talk about ...

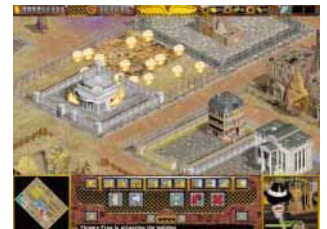
Um zu Geld zu kommen, müssen Sie Ihre Häuser und Geschäfte natürlich vermieten. Bei der Auswahl Ihrer Mieter sollten Sie mehr als nur einen Blick auf deren Charaktereigenschaften werfen, speziell auf ihre Potenz beziehungsweise Fruchtbarkeit. Gangster und Bauarbeiter können bei Streetwars nämlich nicht gekauft werden, sondern werden von Ihren Mietern he-



Genau wie beim knapp zwei Jahre alten Vorgänger Constructor werden Sie ständig von unzufriedenen Mietern genervt.



Dieser freundliche Herr gibt Ihnen vor jeder Missionen Ihre Aufgaben.



Störende Konkurrenz in der Nachbarschaft? Es gibt für alles eine Lösung...

rangezüchtet. Ob dieser Nachwuchs nun eine legale oder eine kriminelle Ausbildung genießt, bestimmen Sie. Letzteres empfiehlt sich vor allem dann, wenn Sie Streß mit einem Ihrer Nachbarn haben. So ein kleines Killerkommando oder die Einrichtung eines Straßenstrichs vor gegnerischen Filialen haben schon so manchen Computergegner in den Ruin getrieben.

## Kriminelle Karriere

Im Gegensatz zu Constructor bietet Streetwars richtige Spielziele. In den fünf Städten wird es

jeweils zehn Missionen geben, die es erfolgreich zu erfüllen gilt. Verdientes oder verlorenes Geld wird nämlich mit in die nächste Mission übertragen. Sowohl die Steuerung der Einzelfiguren als auch die komplette Menüstruktur wurden sinnvoll überarbeitet, die knallbunte Bonbongrafik des Vorgängers ist ebenfalls ad acta gelegt. Ob das klassische Aufbau-Spielprinzip auch ein zweites Mal überzeugen kann, lesen Sie im ausführlichen Testbericht in der nächsten PC Action.

Christian Sauerteig



Kleinere Auseinandersetzungen mit der Konkurrenz sind unvermeidlich. Schön zu sehen, daß wenigstens die Bonbongrafik von Constructor nicht übernommen wurde.

## Streetwars

**Voraussichtlich:** P 166, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** DirectDraw, CD-Audio  
**Spielerzahl:** 4 Sp. Netzwerk  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Infogrames/Studio3  
**Veröffentlichung:** Mitte Mai **Genre:** Strategie  
**Vergleichbar mit:** Constructor, Gangers

### Spielanteile

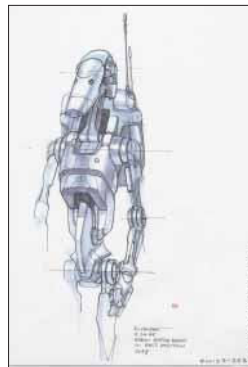
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Weniger komplex als Constructor, könnte Streetwars mit einer guten Lokalisierung durchaus an den großen Erfolg des inoffiziellen Vorgängers anknüpfen.«

# Der Countdown läuft...

Heerscharen von Fans warten seit über 15 Jahren auf neuen Stoff. In diesem Sommer endlich werden sie erfahren, woher die Figur des Darth Vader kam, werden die Eltern von Luke Skywalker und Prinzessin Leia kennenlernen und eine Ahnung davon bekommen, wie der Imperator Palpatine seinen Thron bestiegen hat. Sie können das aber nicht nur im Kino.

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Am 19. Mai hat George Lucas' „Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung“ US-Premiere, die deutsche Fassung wird am 2. September folgen. Es lässt sich leicht erahnen, daß dies für die Unterhaltungs- und Merchan-



Für die Konzeption der neuen Star-Wars-Spiele konnte LucasArts auf den reichhaltigen Design-Pool der Filmproduktion zurückgreifen. Hier sehen Sie die Lucasfilm-Entwürfe zu einem Tier, das auf dem Planeten Tatooine beheimatet ist. Daneben einen Kampfdroiden in Ruheposition und die Skizzen zu Obi-Wan Kenobis Kostümausstattung.

dising-Industrie ein denkwürdiges und überaus einträgliches Ereignis werden wird. Die strikte Geheimhaltungs- und Nachrichtensperren-Praxis des milliardenschweren Filmgeschäfts verlangt George Lucas im Vorfeld auch seiner Software-Schmiede ab. Trotzdem wurde die internationale Spielepresse schon im Februar zu LucasArts geladen. Bevor aber auch nur ein einziger Pixel der neuen Episode-I-Spiele zu sehen war, wurde jeder Journalist zum Stillschweigen verpflichtet. Die Öffentlichkeit durfte erst am 25.

März den genauen Inhalt der neuen LucasArts-Projekte in Wort und Bild erfahren.

## Neue Genres für das Star-Wars-Thema

Vor drei Jahren luden die verantwortlichen Filmleute einige

Spielentwickler des Tochterunternehmens LucasArts auf die Skywalker Ranch, um sie einen ersten Blick auf die Entwürfe des Drehbuchs werfen zu lassen. Unter strengster Geheimhaltung durften daraufhin die Designer ihre möglichen Spielkonzepte im Kopf entstehen lassen. LucasArts versteht das Konzept der neuen Spielreihe als vielschichtige Ergänzung zum Kinoereignis. Was das Sciencefiction-Werk gegenüber anderen Produktionen auszeichnet, ist die immense Detailtiefe. Für wenige Stunden

**WARNING!**  
**NICHT WEITERLESEN!**  
 Obwohl es sich im Folgenden nicht um eine Besprechung des neuen Star-Wars-Kinofilms handelt, beinhaltet dieser Artikel Informationen über dessen Charaktere, Schauplätze und Handlungsstränge. Wenn Sie Star-Wars-Fan sind und Sie sich nicht die Spannung auf „Krieg der Sterne Episode I: Die Dunkle Bedrohung“ nehmen wollen, empfehlen wir Ihnen, die nächsten Seiten zu überblättern.



## Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung



Der junge Anakin Skywalker (Jake Lloyd) wird von seiner Mutter Shmi (Pernilla August) in die politischen Geschehnisse vor dem großen Konflikt eingeweiht.

Fotos: © Twentieth Century Fox of Germany

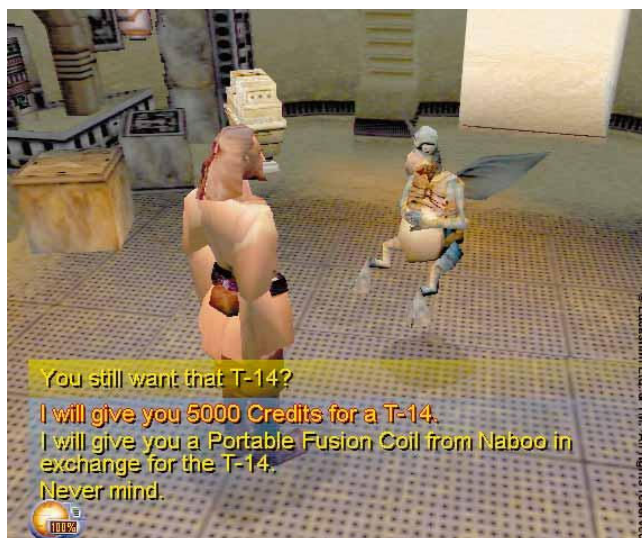
Das 3D-Action-Adventure folgt den jungen Jahren des Anakin Skywalker, lange vor seiner Wiedergeburt als Darth Vader, und untersucht die Freundschaft zwischen Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn und Yoda. Außerdem erfahren Sie alles über Senator Palpatines Weg auf den Thron des Imperators. Aus zwei Gründen sollte die Produktion des Abenteuerspiels für LucasArts zu einer großen Herausforderung werden: Zum einen erforderte die zeitgleiche Veröffentlichung zum Kinofilm eine minuziöse Planung. Ein schwieriges Unterfangen, da pünktliche Lieferung nicht gerade das Aushängeschild der Spieleindustrie ist. Zum anderen stellte das Drehbuchvorlage nachempfundenen Konzept die konventionelle Logik des Spieledesigns auf den Kopf. Auf der Leinwand beginnen Obi-Wan und Qui-Gon ihr Abenteuer ja bereits als vollausgebildete Jedi-Ritter, in einem Computerspiel tappt man zu Beginn jedoch üblicherweise als ziemlicher Tölpel durch die Gegend. Den Spielcharakter zu verbessern und auszurüsten gehört zur Spielermotivation.

### Das Spiel zum Film

Die Schwierigkeit bestand darin, ein Spiel zu entwickeln, das präzise der Filmhandlung folgt, aber dem Spieler dennoch stets etwas Neues bietet. Die Lösung sucht LucasArts zum einen darin, weniger ausschweifende Szenen der Kinovorlage im Adventure breiter auszudehnen. Orte, die beispielsweise auf der Leinwand nur Nebenschauplätze sind, werden mit vielen Charakteren und Aufträgen zu Mittelpunkt im Spiel. Auf dem Wüstenplaneten Tatooine beispielsweise sind Obi-Wan und Qui-Gon auf der Suche nach dem Wunderkind Anakin Skywalker. Während die beiden in der Filmfassung nicht lange suchen müssen, baut LucasArts diese Szene im Adventure mit Nebenmissionen und einer Menge Rätsel aus. In jedem der zwölf Levels begegnen Ihnen eine Reihe computergesteuerter Charaktere, die die Umwelt lebendig machen. Alle haben ein paar Sätze zur Unterhaltung parat, manche von ihnen übernehmen typische Adventurefunktionen. Sie fragen nach Gegenständen oder Informationen, haben oft Tips zur Lösung und treiben so die Geschichte voran. Die weiteren Er-

Zelluloid wurde ein komplettes Universum mit politischer und kultureller Geschichte, perfekt ausgearbeiteten Charakteren sowie einer glaubwürdigen Alltagswelt erschaffen. Die Spieledesigner dürfen sich aus diesem schier unerschöpflichen Designpool der Schwesterfirma natürlich bedienen. Damit sind die Entwickler in der Lage, PC-Spielern den Reichtum und die Vielfalt der Krieg-der-Sterne-Welt viel intensiver nahezu zu bringen und Dinge zu zeigen, die Kinogängern in den flüchtigen, bewegten Bildern vielleicht verborgen bleiben. Immer wieder versuchte LucasArts in der Vergangenheit, einen neuen Spielansatz für das Star Wars-Thema zu finden (Rebel Assault, X-Wing-Serie, Jedi Knight, Force Commander). Und auch in den Episode-I-Spielen werden wir die Lucasche Interpretation des uralten Kampfes von Gut gegen Böse wieder aus einem anderen Blickwinkel erleben dürfen. Auf dem Plan stehen ein Adventure und ein Rennspiel. Da die Spielprogrammierung allerdings

nahezu parallel zu den Filmarbeiten verlief, wurden LucasArts nur wenige kreative Freiheiten zugestanden. In gemeinsamen Konzeptionen mit Lucasfilm standen die Grundzüge der beiden Spiele bereits 1997 fest. „Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung“ ist ein 3D-Action-Adventure, das die Geschichte des Kinofilms nacherleben lässt. Star Wars Episode I: Racer ist ein Rennspiel, dessen Hintergrund ebenfalls aus der cineastischen Vorlage entliehen ist. Beide Spiele sollen spätestens eine Woche nach dem US-Kinostart am 19. Mai in den Händlerregalen stehen und die Hysterie zum Überkochen bringen. Während sich Film-Enthusiasten dann erneut drei oder vier Jahre gedulden müssen, bis sie das nächste Futter für ihre Leidenschaft bekommen, dürfte sich die Wartezeit für PC-Spieler verkürzen. Geht es nach LucasArts-Präsident Jack Sorensen, wird es in den nächsten Star Wars-Spielen einige Hinweise auf den Fortgang der neuen Trilogie und der Episode II geben. Wir sind gespannt.



In einem der Neben-Rätsel auf Tatooine müssen Sie sich ein T-14-Bauteil in den Gassen des Basars organisieren, um das Raumschiff der beiden Jedi-Ritter wieder startklar zu bekommen.



Panaka und die Königin verteidigen sich bei der Flucht von Coruscant gegen Battle-Droiden. Im Vordergrund greift auch ein Destroyer-Droide in den Kampf mit ein.



An Bord des königlichen Raumschiffes erwehrt sich Obi-Wan dank seiner Jedi-Kräfte und des Laserschwerts der Angreifer, ohne richtig zuzuschlagen. Er blockt die Laserblitze einfach ab.

eignisse führen den Spieler unter anderem auf die Planeten Coruscant und Naboo. Ersterer dürfte vielen als der Herrschaftssitz des Imperators bekannt sein. Zur Zeit der Episode I befindet sich aber dort noch der Sitz der gewählten Regierung der Republik. In einer der Aufgaben müssen Sie als Königin Amidala von dort flüchten, um einfallenden Truppen zu entkommen.

### Von Jedis, Droiden und Königinnen

Kompliziert wurde die originalgetreue Umsetzung auch durch die mehrfach vorhandenen Hauptdarsteller. Deshalb schlüpfen die Spieler im Verlauf des Abenteuers in verschiedene Rollen. Das digitale Abenteuer beginnt genau dort, wo auch die Kinobesucher das erste Mal den Atem anhalten: Zwei Jedi-Ritter betreten die Raumstation der

Handelsföderation über dem Planeten Naboo. Der Spieler beginnt in der Rolle des jungen Obi-Wan Kenobi, dessen Weg Sie in den Kampf um die Freiheit einer krisengeschüttelten Galaxis führt. Im Verlauf des in zwölf Levels aufgeteilten Adventures wechseln Sie dann die Spielfigur, nehmen das Laserschwert von Obi-Wans Mentor und Lehrmeister Qui-Gon Jinn in die Hand, kämpfen als Captain Panaka, der Hauptmann der königlichen Leibgarde, und schließlich auch als Königin Amidala höchstpersönlich. Während diese beiden nur mit Laserpistolen ausgestattet sind, benutzen die Jedis bevorzugt das Laserschwert, um Gegner zu erledigen und Schüsse zu blocken. Bei Bedarf können aber auch sie zu Handfeuerwaffen greifen, u. a. auch zu einer Art Schrotflinte. Natürlich fehlen auch nicht die berühmten Ge-

dankekräfte, die die Jedi-Ritter so einzigartig gemacht haben. Ob diese allerdings in einer so breiten Palette wie in Jedi Knight zur Verfügung stehen, wollte LucasArts noch nicht preisgeben. Präsentiert wurde bisher nur die sog. „Push Force“, mit der die Jedi ihre Gegner umstoßen und wegschleudern. Daneben soll es noch eine Art Gedankenkontrolle geben, mit der Feinde gefügig gemacht werden. Mit geschickten Tastenkombinationen werden Special Moves möglich sein.

Ihre Spielfigur vollführt dann beispielsweise eine spektakuläre Bewegung aus Sprung, Rolle und Schwerthieb. Die gute Beherrschung der Steuerung ist zudem in einigen Jump&Run-artigen Levelsequenzen nötig, wenn Sie sich über schmale Stege und Ebenen hangeln müssen. Das 3D-Action-Adventure arbeitet mit festen Kameraansichten, die die Spielfigur aus einer erhöhten Verfolgerperspektive zeigen. Das Inventar entspricht einem einfachen Setzkastensystem, dessen

## Episode I: Adventure

**Voraussichtlich:** P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95  
**Technik:** Direct3D, DirectSound3D  
**Spielerzahl:** Keine Multiplayeroption  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** LucasArts  
**Veröffentlichung:** Mai '99 **Genre:** Action-Adventure  
**Vergleichbar mit:** King's Quest 8, Tomb Raider 3

Spielanteile	
X	Action
X	Rätsel
	Strategie
	Zufall
	Wirtschaft

» Jedi Knight war grafisch kein Meilenstein, überzeugte aber mit Spielbarkeit und Atmosphäre. Ähnliches läßt sich für das Adventure zur Episode I erwarten. «

## Die richtige Spiel-Mixtur?

Die Dunkle Bedrohung bedient sich aus fast allen Spiele-Genres, deren Anforderungen Sie alle meistern müssen. Sie sollten fit

sein im Rätsel lösen, im Erkunden, in Konversation und natürlich im Kämpfen.



Sie liefern sich heiße Feuergefechte, wie hier Königin Amidala mit zwei Battle-Droiden.



Auf schmalen Stegen wird Ihr Geschick, wie bei diesem Schwertkampf, auf die Probe gestellt.



Wie in einem Rollenspiel führen Sie Dialoge und versuchen, an mehr Informationen zu kommen.



Das große Tor zum königlichen Palast ist durch ein Schalterrätsel verschlossen.

Fächer Sie einfach über die ESC-Taste erreichen können. Aus den Reihen der Gegner sind bisher nur die roboterartigen Battle- und Destroyer-Droiden bekannt. Ein LucasArts-Mitarbeiter stellte

aber in Aussicht, daß auch Darth Maul, der dunkle Kämpfer mit dem doppelten Laserschwert aus der Kinofilmankündigung, seinen Auftritt haben wird.

## Die Spielfiguren

Eng an die Kinovorlage angelehnt, stehen auch im zugehörigen Adventure mehrere zentrale Figuren im Mittelpunkt der Handlung. Als Spieler übernehmen Sie nacheinander deren Rollen, um die Ereignisse der Episode I nachzuerleben.



Der junge Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi, Ewan McGregor



Qui-Gon Jinn, der Lehrmeister Obi-Wans, Liam Neeson



Captain Panaka, der Hauptmann der königlichen Leibgarde, Samuel L. Jackson



Königin Amidala, Natalie Portman



# Star Wars Episode 1: Racer

Nicht alle Hauptdarsteller der Hollywood-Produktion haben in dem gleichnamigen Adventure ihren Auftritt. Den jungen Anakin Skywalker und späteren Darth Vader dürfen Sie nur im zweiten Spiel von LucasArts zur Episode I kennenlernen.

Für Star Wars Racer sah sich LucasArts einer fast noch größeren Herausforderung gegenüber als bei dem drehbuchanalogen Adventure. Erstmals in der Firmengeschichte wagte sich die Spieleschmiede nämlich an ein Rennspiel heran und betrat damit völlig neues Terrain. Aus den wohl spektakulärsten zehn Filmminuten, dem sog. „Podrace“, schneidern die Kalifornier ihre Genrepremiere. Schon recht früh bekamen die LucasArts-Entwickler Einblick in die



Mit den gewonnenen Preisgeldern lassen sich die eigentümlichen Vehikel zwischen den Wettbewerben immer weiter aufrüsten. Hier entscheidet sich Anakin gerade für eine wirksamere Luftbremse.

Arbeit des Special-Effects-Teams, das an den computergestützten Film-Szenen des Wettrennens arbeitete. Im Star Wars-Universum ist der Podrace ein über die ganze Galaxis hinweg bekannter Sport, der auf vielen Planeten seine Anhänger hat. Demzufolge wird eine Art intergalaktischer Grandprix auf Eisplaneten, Stadtkursen oder Dschungelstrecken abgehalten. Jede Rennstrecke hat dabei ihre eigene Charakteristik, die sich auch auf die Fahreigenschaften der Vehikel auswirken kann. Auf einem Asteroiden beispielsweise gibt es Tunnelabschnitte, in denen keinerlei Schwerkraft herrscht. Gefährlich wird es für die Verfolger, wenn auf Gasplaneten der Nachbrenner gezündet wird. Wer den Turbo zu lange gedrückt hält, kann aber auch ohne Gegnereinwirkung in Rauch aufgehen. Glücklicherweise gehören fliegende Reparaturstationen, in denen sich die Boliden ohne viel Zeitverlust wieder instand setzen lassen, zur Standardeinrichtung.

### Upgrade-System

Im normalen Einspielermodus dürfen Sie sich für einen von 18 Charakteren und deren Vehikel entscheiden. Der bekannteste davon ist sicherlich der kleine



Alle Podracer unterscheiden sich in Manövrierfähigkeit, Schnelligkeit, Größe und Gewicht. Manche der dicken Brummer haben sogar vier Turbinen als Antrieb.



Zwischen den Rennereignissen können Sie in einer 3D-Garage herumlaufen und Ihren Reparatur- und Tuning-Droiden bei der Arbeit zusehen.

Anakin Skywalker, der sich mit einer Reihe skurriler Aliens mißt. Der waghalsige Wettkampf erinnert frappierend an das große Wagenrennen aus dem Filmklassiker Ben Hur mit Charlton Heston. Die eigentümlichen Gefährte bestehen wie eine zweispännige Pferdekarosse aus drei sich voneinander unabhängig bewegenden Bauteilen: der Pilotenkanzel und jeweils zwei Antriebsturbinen (siehe auch „Die Streitwagen“). Entscheidend für den Erfolg ist die Möglichkeit, mit gewonnenen

Preisgeldern die Fahrzeuge besser auszurüsten, z. B. mit neuen Tragflächen die Manövrierfähigkeit zu erhöhen oder stärkere Turbinen vor die Kanzel zu schnallen. Aber auch während des Wettkampfs geschrottete Gegnerfahrzeuge dürfen nach Brauchbarem durchwühlt werden. Wenn Kontrahenten also über den Jordan geschickt werden, kann sich das gleich doppelt auszahlen. Die Wahl der Spielfigur kann entscheidenden Einfluß auf den Rennausgang haben. Jede der auf acht Plane-



Das Wunderkind Anakin Skywalker ist das einzige menschliche Wesen, das in den waghalsigen Rennen gegen die außerirdischen Rassen bestehen kann.

ten verteilten Rennstrecken hat ihren Spezialisten, den es erst einmal zu schlagen gilt. Daß die Raser-Kollegen dabei alles andere als zimperlich sind, beweisen Szenen, in denen mutwillig irgendwelche Gegenstände in die Turbinen der Kontrahenten geworfen werden. In

derlei futuristischen Highspeed-Spielen schicken Sie die Designer normalerweise auf Rennstrecken, deren Fahrbahnen Sie nicht verlassen können. Anders Star Wars Racer, hier dürfen Sie nach Herzenslust querfeldein heizen und Abkürzungen suchen.

## Episode I: Racer

**Voraussichtlich:** P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95  
**Technik:** Direct3D, DirectSound3D, Force Feedback  
**Spielerzahl:** 8 Sp., Netzwerk  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** LucasArts  
**Veröffentlichung:** Mai '99 **Genre:** Rennspiel  
**Vergleichbar mit:** WipEout, Extreme G 2

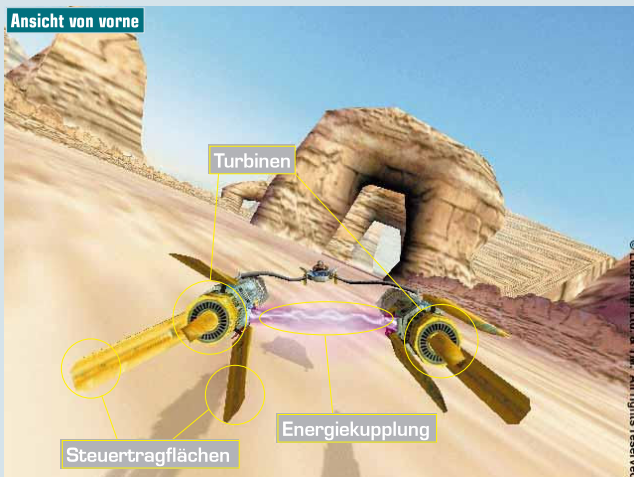
- Spielanteile**
- X Action
  - Rätsel
  - Strategie
  - Zufall
  - Wirtschaft

» Star Wars Racer wird sich an der technischen Umsetzung messen lassen müssen, einen Atmosphäre-Bonus gibt es in diesem Genre nicht. «

## Die Streitwagen

Mit Spannung dürfen Sie erwarten, wie sich die seltsamen Gefährte kontrollieren lassen. Um sich das vorzustellen, eignet sich am besten der Vergleich mit einem römischen Streitwagen, der von zwei Pferden gezogen wird. Bereits Charlton Heston hatte in dem Römer-Filmspektakel Ben Hur seine liebe Mühe mit der Kontrolle einer so wenig stabilen Konstruktion. Die Fahrzeuge in Star Wars Racer sind da ganz ähnlich. Angetrieben

werden sie durch zwei parallel angeordnete, düsenartige Aggregate, die mit einem Energieband auf gleicher Höhe gehalten werden und dank Antischwerkraft-Technologie knapp über dem Boden schweben. Die Lenkung erfolgt über schwenkbare, tragflügelähnliche Luftklappen. An langen Kabeln ziehen die Turbinen schließlich die eigentliche Pilotenkanzel hinter sich her und erreichen dabei Geschwindigkeiten von über 950 km/h.



Bei den verschiedenen Renn-Schüsseln hielt sich Lucas Arts exakt an die Filmvorgaben und designte abenteuerliche Gefährte.



Dieser Bolide wird von zwei freischwebenden Raketentriebwerken gezogen. Eine schnelle, aber sehr labile Konstruktion.

## Das Filmereignis des Jahrzehnts

Die Vorbereitungen stehen kurz vor dem Abschluß: Der neue Film „Krieg der Sterne – Episode I“ trägt den Titel *The Phantom Menace* und schickt die Kinobesucher auf eine Reise in die Vergangenheit, in die Zeit, in der die Star-Wars-Saga beginnt. Die bisherige Star-Wars-Trilogie (mit den Episoden IV, V und VI) erzählt die Geschichte von Luke Skywalker, einem Jungen, der auf einer Farm aufwächst und später zum Helden im Kampf um das Imperium wird. Bei seinem Bemühen, den grausamen Imperator zu stürzen, wird er auch mit dessen oberstem Diener Darth Vader konfrontiert, den das Geheimnis um das Schicksal von Lukes Vater umgibt. Die neue Star-Wars-Trilogie geht eine ganze Generation zurück und erzählt die Geschichte von Anakin Skywalker, dem einst unschuldigen Jungen, der später einmal der gefürchtete Darth Vader sein wird.

### Die Story

In Episode I ist Luke Skywalkers Vater noch ein hoffnungsvoller 9-jähriger Junge namens Anakin, der noch nichts von seinem späteren Dasein als finstere Gestalt ahnt. Zu dieser Zeit ist auch Obi-Wan Kenobi noch ein begeisterter junger Jedi-Ritter. Sein ehrwürdiger Lehrmeister Qui-Gon Jinn versucht ihm beizubringen, was ein Jedi-Ritter wissen muß, als ihre Welt auf einmal durch politische Unruhen aus den Fugen gerät. Episode I entführt die Zuschauer in phantastische Reiche und atemberaubende Abenteuer, vom Wüstenplaneten Tatooine über das galaktische Zentrum Coruscant (mit dem Jedi-Tempel) bis zur grünen Welt von Naboo und weiter. Altbekannte Star-Wars-Charaktere wie Yoda, R2-D2, C-3PO und Jabba the Hutt werden den Zuschauern auf der Reise wieder begegnen. Das erste Kapitel der Star-Wars-Saga handelt vom jungen Anakin Skywalker, der inmitten einer von Krisen geschüttelten Galaxis seine Träume verfolgt und mit seinen Ängsten konfrontiert wird.



In seiner ersten Hauptrolle spielt Jake Lloyd (hier mit Meister George Lucas) den jungen Anakin Skywalker.

### Die Produktion

Krieg der Sterne: Episode I ist der vierte Kinofilm der Star-Wars-Saga, aber eigentlich das erste Kapitel der ganzen Geschichte. Die Episoden IV, V und VI sind als die Filme „Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi Ritter“ bekannt geworden. Erstmals nach über 20 Jahren, als der erste Film gedreht wurde (1978), kehrt George Lucas sowohl als Drehbuchautor als auch als Regisseur zurück. Lucas und Produzent Rick McCallum brachten ihr Produktionsteam an Schauplätze in England, Italien und Tunesien, um das Drehbuch zu verwirklichen. Der Zeitplan sah lediglich 65 reine Drehtage vor. Für Episode I wurde vom künstlerischen Team unter Chef-Konzeptdesigner Doug Chiang eine neue, exotische Welt geschaffen, die mit verschiedensten technischen Mitteln – Modellen, mechanisch gesteuerten Kreaturen und voll-digitalen Effekten – zum Leben erweckt wird. John Williams wird für Episode I wieder die Filmmusik schreiben und Star-Wars-Veteran Ben Burtt wird erneut für die Toneffekte verantwortlich sein. Episode I wurde im Sommer 1997 in den Leavesden Studios in England gedreht und befindet sich derzeit in der Postproduktion auf der Skywalker Ranch und bei Industrial Light & Magic in Marin County, Kalifornien. Episode I: *The Phantom Menace* wird am 19. Mai 1999 in die amerikanischen Kinos kommen.



Für Episode 1 und die beiden weiteren Folgen der Trilogie feiert Denker und Lenker George Lucas sein Comeback als Regisseur.

Alte und neue Gesichter sind in Episode I zu sehen. Liam Neeson (Nell) und Ewan McGregor (Trainspotting) spielen Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi, adlige Jedi-Ritter auf dem Höhepunkt ihrer Macht. Natalie Portman (Leon der Profi) spielt eine junge Königin, der junge Anakin Skywalker wird von Jake Lloyd verkörpert und dessen Mutter Shmi ist mit Pernilla August besetzt. Ian McDiarmid kehrt in seiner Rolle als mysteriöser Senator Palpatine zurück, der später der gefürchtete Emperor Palpatine sein wird. Auf der anderen Seite der Mächte wirft sich Samuel L. Jackson (Pulp Fiction) die Robe des Mace Windu, eines einflußreichen Jedi Masters, um. Frank Oz verkörpert erneut die Rolle des ehrwürdigen Weisen der Jedis, Yoda.

### Die Besetzung

© Lucasfilm Ltd., Bilder: © Twentieth Century Fox of Germany



Infogrames' Outcast gehört zu den ehrgeizigsten Spiele-Projekten, die derzeit in der Entwicklung sind. Angesichts vollmundiger Vorankündigungen ist erst einmal eine gesunde Portion Mißtrauen angesagt, aber im Falle von Outcast sieht es ganz danach aus, als ob das Spiel den hochgesteckten Erwartungen gerecht werden könnte.

# Alles neu macht der Mai



Ein kleines, kontextsensitives Icon am oberen linken Bildschirmrand ermöglicht es, Cutter bestimmte Aktionen wie Springen, Waffeneinsatz oder Sprechen zuzuweisen.

Schon oft haben übereifrige Wissenschaftler sich als Gefahr für die Menschheit entpuppt und im Jahr 2007 wird es wirklich ernst: Um die Existenz eines parallelen Universums nachzuweisen, stimmt die US-Regierung dem Plan zu, eine Sonde in jenes Gebiet zu schicken, die Bilder von eventuellen fremden Zivilisationen auf die Erde funken soll. Leider geht das Forschungsprojekt völlig schief, denn die Sonde wird von intelligenten Wesen entdeckt und beschädigt – in der Folge entlädt sich ein ungeheurer Energiestrahle Richtung Erde, der ein rasant wachsendes, schwarzes Loch entstehen läßt. Das Fortbestehen unseres Planeten steht auf dem Spiel und die Wissenschaftler sehen nur eine Möglichkeit, das Überleben der Menschheit zu sichern – sie entsenden eine Gruppe von Spezialisten, die die Sonde reparieren sollen. Mit von der Partie ist Navy Seal Cutter Slade, der für die Sicherheit der Wissenschaftler sorgen soll. Alles kommt anders als erwartet. Slade findet sich in Adelpha völlig verlassen wieder, keine Spur von den Wissenschaftlern oder der Sonde. Allein macht er sich auf den Weg, die unbekannte Welt zu erkunden...

## Kulturschock

Die Umgebung, in der sich Slade bewegt, ist höchst organisch.

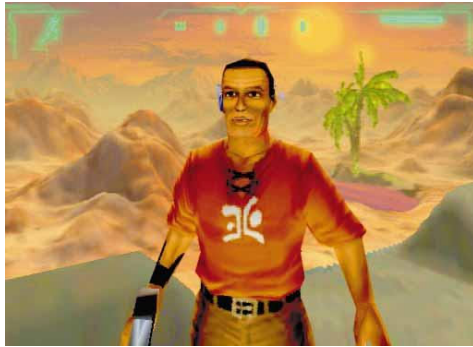




Exotische, voxelbasierte Landschaften ziehen sich bis zum Horizont, ohne daß es bei der Darstellung zu Pop-Up-Effekten oder einem Geschwindigkeitsverlust kommen würde. Möglich wird dies, indem man Elemente, die ohnehin nicht auf dem Bildschirm sichtbar sind, einfach ausblendet und für Maps im Hintergrund einen geringeren Detailgrad vorsieht. Anders als bei den Landschaften wählten die Entwickler für die Realisierung der Lebewesen, die Adelpha bevölkern, die Polygontechnik – Gesichter und Kleidung erhalten durch Bump Mapping ein noch natürlicheres Aussehen und ein realistischer, echtzeitberechneter Schattenschwurf, der sich genau dem Gelände anpaßt, sorgt für den letzten Schliff. Besonders lebensnah wird die Welt von Adelpha aber erst durch die Tatsache, daß wirklich jedes Wesen dort seinem Tagesgeschäft nachgeht. Während sich Slade beispielsweise mit einem Stadtbewohner unterhält, können Sie im Hintergrund andere Personen oder Tiere bei ihren Verrichtungen beobachten.

### Die Geister, die ich rief...

Eine wichtige Rolle spielt in Outcast die Art und Weise, wie sich Slade gegenüber den Einwohnern von Adelpha verhält. Das System, mit dem „gutes“ oder „schlechtes“ Benehmen gegenüber anderen in Outcast bewertet



Die Gesichtszüge der aus Polygonen zusammengesetzten Charaktere wirken sogar aus der Nähe noch sehr detailliert und „menschlich“.

wird, geht weit über das hinaus, was man von Spielen gewohnt ist. Die Bewohner von Adelpha reagieren auf Slade nicht stereotyp und vorhersehbar, sondern „intelligent“. Tritt Slade freundlich auf, kommt er leicht an wichtige Informationen, schießt er dagegen beispielsweise in einer Stadt unabsichtlich einen Passanten nieder, wird sich das in der Gemeinschaft sehr schnell herumsprechen und er kann im Folgenden von den Bewohnern statt Unterstützung eher Feindseligkeit erwarten. Trotzdem ergeben sich immer wieder Möglichkeiten, sein Verhalten plausibel zu machen oder sich erneut zu bewähren. In jedem Fall erwirbt sich Slade mit der Zeit einen bestimmten Ruf, der maßgeblichen Einfluß auf sein Verhältnis zu den Bevölkerungsgruppen von Adelpha hat.

### Die große Freiheit

Outcast gibt dem Spieler keinen linearen Handlungsrah-



Die Spielfiguren werfen allesamt echtzeitberechnete Schatten, die sich an die Beschaffenheit des Untergrundes anpassen.

men vor – er darf die Spielwelt ganz nach Belieben erforschen und die Aufträge, die er von anderen Personen annimmt, in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Der Vorteil: Man kann als Spieler kaum „steckenbleiben“ und findet immer einen Weg, auf dem es irgendwie weitergeht. Eine Art Notizblock verzeichnet dabei die Aufgaben, die noch vor einem liegen, damit man den Überblick nicht verliert. Auch sonst gibt sich Outcast in vielerlei Hinsicht so flexibel wie möglich; das fängt mit Slades Bewe-

gungsrepertoire an – er kann laufen, klettern, springen, kriechen, schwimmen, ja sogar reiten – und setzt sich mit dem vielseitigen Waffenarsenal fort, zu dem Sniper-Gewehre ebenso gehören wie die Möglichkeit, zur Ablenkung des Gegners ein Hologramm zu erstellen. Primär betrachten Sie das Geschehen aus der Verfolgerperspektive, dürfen die Kamera aber beliebig drehen, können heran- und wegzoomen und sogar in die 1st-Person-Perspektive wechseln.

Herbert Aichinger



In Cutters Helm ist ein Radar implementiert, der die unmittelbare Umgebung scannt und somit die Erstellung einer Karte zur Orientierung ermöglicht.

## Outcast

**Voraussichtlich:** P 166, 32 MB RAM, Win95  
**Technik:** Direct3D  
**Spielerzahl:** Keine Multiplayeroption  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Infogrames  
**Veröffentlichung:** Mai 1999 **Genre:** Action-Adventure  
**Vergleichbar mit:** Tomb Raider 3, Dark Project

### Spielanteile

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

» Das Spielkonzept von Outcast ist so revolutionär, daß es dem Action-Adventure-Genre ganz neue Impulse geben könnte. «



Über das Interface verwalten Sie nicht nur Inventar, Zaubersprüche und Quests, sondern auch die Mitglieder Ihrer Party.



Vampire will dem Spieler das Geschehen immer von seiner besten Seite zeigen: Die Kameraperspektive läßt sich völlig frei einstellen.

# Lizenz zum Beißen

Nihilistic, eine kleine kalifornische Software-Schmiede, deren Mitarbeiter sich bereits an Klassikern wie Jedi Knight ihre Sporen verdient haben, hat Großes vor. Mit Vampire: The Masquerade wagen sie sich an die Umsetzung eines der erfolgreichsten Pen-&-Paper-Rollenspiele überhaupt...

O bwohl sich das Rollenspiel-Projekt Vampire: The Masquerade noch in einem recht frühen Stadium befindet, in dem noch viele Features in Frage stehen, versorgte uns Nihilistic-Boss Ray Gresko höchstpersönlich schon einmal mit ersten Infos: „Das

(PC-)Spiel übernimmt die grundlegenden Gameplay-Features und thematischen Elemente der Lizenz. Wir arbeiten sehr eng mit White Wolf (den Erfindern von Vampire) zusammen, damit wir die ‚World of Darkness‘ erfolgreich auf den PC übertragen

können.“ Laut Ray Gresko wird Vampire auf mehreren verschiedenen Ebenen erlebbar sein: „Wer die Lizenz nicht kennt, findet sicher an der eindringlichen Handlung und der stimmungsvollen Grafik Gefallen, wird aber vielleicht erstaunt sein, daß die Welt der Vampire wesentlich facettenreicher ist als erwartet. Erfahrene Vampire-Spieler werden zu schätzen wissen, wie gewissenhaft Nihilistic die Lizenz für das Computerspiel nutzt, und all die Elemente wiederfinden, die sie bereits beim Pen-&-Paper-RPG kennen und lieben gelernt haben.“

ander verknüpften Bereichen voller Feinde, NPCs, Läden etc., die alle von der Story zusammengehalten werden. In solchen sogenannten „Chronicles“ können mehrere Spieler als Party mit dem Helden Christof zusammenarbeiten – vorgesehen sind auch mehrere speziell auf Mehrspieler-Partien ausgerichtete kooperative und kampforientierte Multiplayer-Chronicles, von denen jedes über ein eigenes Grundthema und eine eigene Story verfügt. Besonders reizvoll dürfte an Vampire sein, daß Sie im Lauf des Spiels mehrere tatsächlich existierende Örtlichkeiten aufsuchen. Vorgesehen sind u. a. Abstecher ins mittelalterliche Prag und in den Wiener Stephansdom und auch im London der Neuzeit wird Christof seine Aufwartung machen...

Herbert Aichinger



Sehr detaillierte Texturen, farbiges Licht und realistisch animierter Faltenwurf der Kleidung: Schon jetzt, im Pre-Alpha-Stadium, kann die Leistungsfähigkeit der Vampire-3D-Engine beeindrucken.

## Innovatives Gameplay

In Vampire, das auf einer speziell für dieses Spiel entwickelten 3D-Engine basieren wird, spielt man keine „Levels“, sondern Welten aus mitein-

## Vampire

- Voraussichtlich:** n.n.b., Win95
- Technik:** Direct3D
- Spielerzahl:** Netzwerk, Internet
- Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch
- Hersteller:** Nihilistic/Activision
- Veröffentlichung:** 4. Quartal 1999 **Genre:** Rollenspiel
- Vergleichbar mit:** Lands of Lore 3

### Spielanteile

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

» Vampire könnte dank der hervorragenden Lizenz und innovativer Ideen eines der interessantesten Rollenspiele der nächsten Zeit werden. «

# Gespaltene Persönlichkeit

Zwei Seelen wohnen in der Brust von Mike LeRoi. Einmal treibt er sich als Auftragsmörder in den Niederungen von New Orleans herum, dann wieder überschreitet er die Grenze zum Totenreich, verwandelt sich in den Shadowman und entwickelt als Voodoo-Kämpfer übermenschliche Fähigkeiten...

Ganz freiwillig führt Mike LeRoi sein Doppelleben nicht: Die Voodoo-Zauberin Nettie, gequält von Alpträumen über die bevorstehende Apokalypse, hat ihn dazu ausersehen, die Welt der Lebenden vor einer drohenden Invasion der Toten zu retten. Dazu stattet sie LeRoi mit den speziellen Fähigkeiten des Shadowman aus, indem sie ihm die mächtige Schattenmaske in die Brust einpflanzt – Mikes Auftrag ist nun kein geringerer, als die Welt zu retten, indem er sich zu den Toten begibt und den Platz ausfindig macht, an dem alle Serienkiller enden...

## Düsterer Voodoo-Zauber

Shadowman, das auf dem gleichnamigen Valiant-Horses-Erwachsenen-Comic basiert, wurde als 3D-Action-Adventure ausgelegt, in dem der Spieler den Helden Mike/Shadowman aus der 3rd-Person-Perspektive

steuert. Eine neuartige 3D-Engine ermöglicht dabei die Darstellung sehr weitläufiger Areale, die den Blick tatsächlich bis zum Horizont freigeben. Die Charaktere weisen in Shadowman außergewöhnlich detaillierte, lebensnahe Züge auf – dies realisierten die Entwickler mit Hilfe einer neuartigen Technologie namens „Softskin“, während man für die Animationen auf Motion Capturing zurückgriff. Gespannt sein darf man auf die Art und Weise, wie sich die Geschichte von der Gratwanderung zwischen den Lebenden und den Toten allmählich entfalten wird. Erst nach und nach bekommt der Spieler die ganze Tragweite der Geschichte offenbart – was sich als „harmloses“ Action-Adventure anläßt, soll sich im weiteren Verlauf zu einem regelrechten Horrortrip entwickeln. Je weiter der Spieler im Geschehen voranschreitet, desto mehr Mittel und Hand-



Wenn sich Mike LeRoi in den Shadowman verwandelt, verfügt er über eindrucksvolle magische Fähigkeiten. Deutlich zu erkennen ist die Schattenmaske auf seiner Brust.

lungsmöglichkeiten stehen ihm offen – auch Mike LeRoi lernt erst nach und nach, welche Kräfte in der Schattenmaske stecken, die er in seiner Brust mit sich herumträgt. Wie dem auch sei, Abwechslung scheint bei Shadowman schon fast durch die Story vorprogrammiert zu sein, die beiden Sphären unter-

scheiden sich deutlich voneinander. Während sich die Welt der Lebenden an realen Gegebenheiten orientiert, herrschen im Totenreich ganz andere Gesetze, und gekämpft wird dort nicht mit der Magnum, sondern mit geheimnisvollen Voodoo Kräften.

Herbert Aichinger

## Shadowman

<b>Voraussichtlich:</b>	P 166, 16 MB RAM, Win95
<b>Technik:</b>	Direct3D
<b>Spielerzahl:</b>	Keine Mehrspieleroption
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch/Deutsch
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Veröffentlichung:</b>	Juni '99
<b>Vergleichbar mit:</b>	Tomb Raider 3
<b>Genre:</b>	Action-Adventure

### Spielanteile

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

» Mit seiner faszinierenden Gruselstory und innovativer Technik könnte Shadowman möglicherweise das Zeug zum Referenztitel haben. «



Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto bizarrer werden die Situationen, derer man Herr werden muß.



Im „realen Leben“ durchstreift Mike LeRoi die finsternen Stadtteile von New Orleans als Auftragsmörder.

# König der Unterwelt

Für alle Ego-Shooter steht mit Interplays Kingpin knüppelharte Konkurrenz ins Haus.

Schon beim Sound setzt das Spiel neue Maßstäbe: Der Sound der Hip-Hop-Propheeten von Cypress „Insane In The Brain“ Hill rockt. Ob der Rest des Spiels genauso interessant ausfällt, lesen Sie besser selbst.



Zwischen den Episoden reisen Sie mit Motorrädern, Zügen und Motorbooten.



Diese junge Dame trägt bestimmt auch Intimschmuck.



Vernagelt: Die Schrotflinte fungiert als Türöffner.



Tolle Grafikeffekte wie Zigarettenrauch oder Nebel finden Sie allerorts: Bei „rohen“ Gegnern hilft nur der Flammenwerfer.

Der übermäßige Konsum alter Gangsterstreifen scheint auch bei den Programmierern von Xatrix Spuren hinterlassen zu haben. In Kingpin werden Sie als Gano-ve in das Chicago der 30er Jahre versetzt. Ihr Ziel ist, eine Gang aufzubauen und vielleicht sogar den König der Unterwelt zu stürzen. Doch zunächst erwachen Sie in einem Hinterhof, wo Sie von zwei Muskelprotzen nach einer Meinungsverschiedenheit niedergeschlagen und zurückgelassen wurden. Sie selbst sind im Spiel nicht auf das bloße Meucheln zwielichtiger Gestalten angewiesen, sondern knacken an den Adventure- und Storybausteinen. Hinter jeder Gestalt steckt ein potentieller Informant oder sogar ein zukünftiges Gangmitglied, das sich für ein paar Dollar anheuern lässt. Beliebte Plätze für arbeitslose Verbrecher sind die Bars, die zudem



Einmal Bill Clinton sein: Haben Sie Bodyguards angeheuert, folgen die Ihnen sogar bis in die Damentoilette. Auf Befehl warten die beiden Herren aber auch anständig vor der Tür.

als gewaltfreie Zonen geschätzt werden.

## Erst reden, dann schlagen

Stecken Sie also lieber erst einmal Ihre Waffe weg und versuchen mit den Leuten zu reden. Durch Tastendruck lenken Sie die Gespräche in eine positive oder negative Richtung. Doch auch das nonverbale Auftreten Ihrer Figur wird berücksichtigt: Wer mit gezückter Knarre anrückt, braucht nicht mit großer Kooperationsbereitschaft rechnen. Um unauffällig vorzugehen, empfiehlt es sich mancherorts sogar, vorsichtig zu schleichen. Überhaupt ist in Kingpin vieles anders als in herkömmlichen Ego-Shootern. Waffen liegen nicht einfach irgendwo auf dem Boden herum, sondern werden in gutbewachten Räumen und Geschäften gehütet. Wer seine Opfer sorg-

fältig filzt, hat jedoch kein Problem, sich neben Eisenrohren und Brechstange noch Colt, Schrotflinte, Bazooka, Granatwerfer, Maschinen- oder Scharfschützengewehr zu leisten. Kingpin wird voraussichtlich aus sieben völlig unterschiedlichen Episoden bestehen, die in 24 einzelne Handlungsabschnitte unterteilt sind. Geplant sind u. a. Slums, eine Straßengegend, eine Stadtmitte, ein Laboratorium sowie ein Penthouse. Die Grafik von Kingpin basiert auf einer erweiterten Q2-Engine und sieht wirklich phantastisch aus. Kaum zu glauben, was Xatrix aus der eigentlich veralteten Engine noch herauskitzelt, denn so detaillierte Schurken mit perfekt animierten Gesichtern waren bisher nirgends zu beobachten. Infos unter: <http://www.interplay.com/kingpin/>

Joachim Hesse

## Kingpin: Life of Crime

**Voraussichtlich:** P. 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98  
**Technik:** D3D, Glide, OpenGL, DirectSound, CD Audio  
**Spielerzahl:** 16 Sp., Netzwerk, Internet  
**Handbuch/Sprache:** Englisch/Englisch  
**Hersteller:** Xatrix Entertainment/Interplay  
**Veröffentlichung:** Mai '99 **Genre:** Ego-Shooter  
**Vergleichbar mit:** Half-Life (deutsch), Unreal

### Spielanteile

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

» Tiefschwarzes Verbrecherepos im spektakulären Technikgewand. Wer 3D-Shooter mag, sollte für Kingpin schon mal einen Platz im Spielregal vorwärmen. «

# Wasseraufbereitung

Manche warten aufs Christkind, andere auf C&C 3. Und ein paar völlig Irre vielleicht auf einen gewissen Godot.

Während besagte Gruppierungen wahrscheinlich Däumchen drehen, bis ihnen diese abfallen, dürfen die Fans von Schleichfahrt endlich hoffen...

Immer wieder haben Leser in der Redaktion nachgefragt, jetzt gibt es erste Bilder: Die Entwickler von Schleichfahrt basteln an einem inoffiziellen Nachfolger des beliebten Actionspiels. Es soll im Winter erscheinen und trägt momentan den Arbeitstitel Aqua. Die Geschichte des Söldners Emerald „Dead Eye“ Flint, der wie alle Menschen nach einem verheerenden Atomkrieg in einer Unterwasserwelt lebt, geht weiter. Nach einer kurzen Zeit des Friedens bricht eine neue Bedrohung über Aqua herein. Entsetzliche Kreaturen fallen über die Bevölkerung her. Niemand kennt den Grund dafür, Gegenwehr scheint zwecklos.

Zum Glück gibt es aber den Spieler, der mit seinem bewaffneten U-Boot auf Großwildjagd geht. Aqua soll grundsätzlich das gleiche Spielprinzip wie der Vorgänger bieten, aber größer, schöner und actionlastiger werden. Flint ist verantwortlich für Eskortten, Vernichtungsschläge, Sabotagemissionen und Aufklärung. Er kann sich mit seinem Vehikel völlig frei bewegen, Waffen und Ausrüstung für sein Boot kaufen, Aufträge nach Wunsch annehmen und mit diversen Machtblöcken in Kontakt treten. Wer möchte, darf Handel mit allerlei Gütern treiben, wengleich dies nur als Zugabe gedacht ist.

## Voll „krass“, die Engine

Größeres Augenmerk legen die Macher auf die Hintergrundstory und den verzweigten Missionsaufbau. Obwohl die Welt riesig ist (Alexander Jorjas von Massive Developments verspricht eine Ausdehnung von umgerechnet 1.000 Kilometern), gebe es niemals Probleme, der Geschichte zu folgen: „Die Story kommt zum Spieler.“ Diesmal werde es auch Zwischensequenzen in 3D und komplett vertonte Dia-



Hey, mein PC kann Bump Mapping! Damit sind feine 3D-Strukturen darstellbar, wie die angestrahlte Wand links beweist.



Dieses Schiff greift mit Torpedos eine der vielen Unterwasserstationen an.



Fahrt aus der Ich-Perspektive. Am linken Bildrand explodiert ein Feindschiff.

loge geben. Noch ein Wort zur Definition „größer“: Während es bei Schleichfahrt rund zwei Minuten dauerte, um bei Höchstgeschwindigkeit von einem Ende der Meereswelt zum anderen zu gelangen, dürfen Sie sich bei Aqua auf rund fünf Stunden einstellen. Grundlage für den zweiten Teil ist eine neue 3D-Engine. Dieser Programmcode, der für die Grafik verantwortlich ist, soll alle modernen technischen Feinheiten beherrschen. Wenn die Engine das hält, was ihre Bezeichnung („krass“) ver-

spricht, dürfen wir gespannt sein. Angekündigt haben die Entwickler u. a. Lichteffekte, Reflexionen und Schatten, die in Echtzeit berechnet werden, eine physikalisch korrekte Simulation der Unterwasserhältnisse, skelettbasierte Animationen, 3D-Sound, Force-Feedback-Unterstützung, etliche Mehrspielermodi und eine musikalische Untermalung nach MP3-Standard. Die Klänge in CD-Qualität passen sich der Dramatik auf dem Monitor an.

Harald Fränkel



Entsetzliche Kreaturen wie dieser riesige Tintenfisch fallen bei Aqua über die Menschheit her. Technikrausch: Die Bewegungen der Greifarme werden in Echtzeit berechnet.

## Aqua

**Voraussichtlich:** PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95  
**Technik:** D3D, Glide, OpenGL, DSound 3D, EAX, FF  
**Spielerzahl:** Netzwerk, Internet, 2 Sp. Modem/seriell  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** Massive Developments  
**Veröffentlichung:** Dezember '99 **Genre:** Action  
**Vergleichbar mit:** Schleichfahrt

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die ersten bewegten Bilder auf der CeBIT waren vielversprechend und die Fans von Schleichfahrt dürfen auf eine gute Fortsetzung hoffen. «

# Tausendundeine Nacht

Seit der E3 letzten Jahres ist es relativ still geworden um den Entwicklungsstand des arabischen Königssohns. Jetzt präsentierte uns Andrew Pedersen, seines Zeichens Produzent von Prince Of Persia 3D, den aktuellen Stand der Entwicklung.



Der Bogen ist die perfekte Fernwaffe. Mit ihm können Zauberpfeile verschossen werden: Wespenschwarm-, Feuer-, Gefrier-, Streit- und Besessenheitspfeile, um Gegner zu lenken.

Prince Of Persia 3D macht technisch und inhaltlich da weiter, wo die durch brillante Animationen und einen mörderischen Schwierigkeitsgrad bekannt gewordenen Vorgänger aufhörten. Seit rund 15 Monaten arbeiten etwa 20 Personen am Sprung in die dritte Dimension. Trotz allen Fortschritts setzt der 3D-Prinz auf traditionell gezeichnete Animationen, vielleicht ein Grund für die Verzögerungen. Die Grafik wirkt auch bereits sehr respektabel und flüssig. Was allerdings vor zwei Jahren noch

entzückte Ahs und Ohs verursacht hätte, enttäuscht heutzutage fast wieder durch zu grobe Texturen und eine insgesamt kantige Architektur. Nichtsdestotrotz gibt sich Red Orb viel Mühe beim Feinschliff der Story und des Spieldesigns. Als Berater und Co-Autor konnte sogar der Schöpfer der ersten beiden Prince-Of-Persia-Spiele Jordan Mechner gewonnen werden.

### Es war einmal...

Anders als viele Genrekollegen ist Prince 3D kein simples



„Finish him!“ In der deutschen Version soll ähnlich wie in Phantasmagoria ein Blut-aus-Schalter eingebaut werden.



Das Schloß in den Wolken: Es gibt sieben Welten mit insgesamt 15 Levels.

Suchspiel, sondern mehr ein Geschicklichkeitstest in einer eng gesteckten Umgebung. Fackeln markieren in dunklen Gängen den richtigen Weg, damit Sie sich nicht verlaufen, was dank des linearen Aufbaus sowieso nur selten möglich ist. Auch gesuchte Gegenstände entdecken Sie schnell, aber beispielsweise den Schlüsselbund eines Wächters zu mopsen, erfordert eine gewisse Denkleistung. So gibt es eine Stelle, an der Sie eine Kiste über einen Vorsprung schieben müssen, um so die darunter stehende Wache außer Gefecht zu

setzen. Neben vielen gewagten Sprung- und Rätsleinlagen sowie kaum sichtbaren Fallen wird natürlich auch gekämpft. Die Steuerung beschränkt sich hierbei auf wenige Bewegungen, so daß Sie nicht zum Martial-Arts-Experten mutieren müssen. 24 verschiedene Arten menschlicher und sechs Sorten nicht-menschlicher Gegner gilt es zu besiegen. Angreifen können Sie mit Schwert, Stab, einer Doppelklinge (Blocken und Schlagen gleichzeitig) und auch mit dem Bogen. Tränke verleihen zusätzliche Fähigkeiten wie Riesensprünge, Unterwasseratmung oder Unsichtbarkeit. Aber Vorsicht: Schlechte Tränke drehen die Steuerung um oder zaubern Glocken an die Schuhe, was unnötig die Aufmerksamkeit auf Sie lenkt. Zwölf wunderschöne Zwischensequenzen und zwei mögliche Enden runden das Spiel ab. Info: [www.pop3d.com](http://www.pop3d.com)

Joachim Hesse

## Was ist passiert?

König Assan, der jüngere Bruder des Sultans, ist sauer, weil die hübsche Prinzessin mit dem Prinzen durchgebrannt ist und jenen statt seines entstellten Sohnes Ruginor geheiratet hat. Also lockt er beide in eine Falle. Der Prinz wird ins Verlies geworfen und die Prinzessin auf seine Festung in den Bergen entführt.



## Prince Of Persia 3D

**Voraussichtlich:** P. 200, 24 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98  
**Technik:** Direct3D, Glide, OpenGL, Aurea1A3D  
**Spielerzahl:** Keine Mehrspieleroption  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Red Orb Entertainment/TLC  
**Veröffentlichung:** September '99 **Genre:** Action-Adventure  
**Vergleichbar mit:** Tomb Raider, Dark Project: Der Meisterdieb

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» *Ordentlicher Geschicklichkeitstest für Zeichentrickliebhaber, der durch die Speicherfunktion nicht so schwer wie die Vorgänger ausfällt.* «

# Testphilosophien

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

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt

nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z. B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es

den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spiel-ideen oder hervorragende technische Qualität aus.



## Prozentsystem

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

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

## Bewertungskriterien

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

### Spielspaß

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

### Soundausgabe

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

### Grafikdarstellung

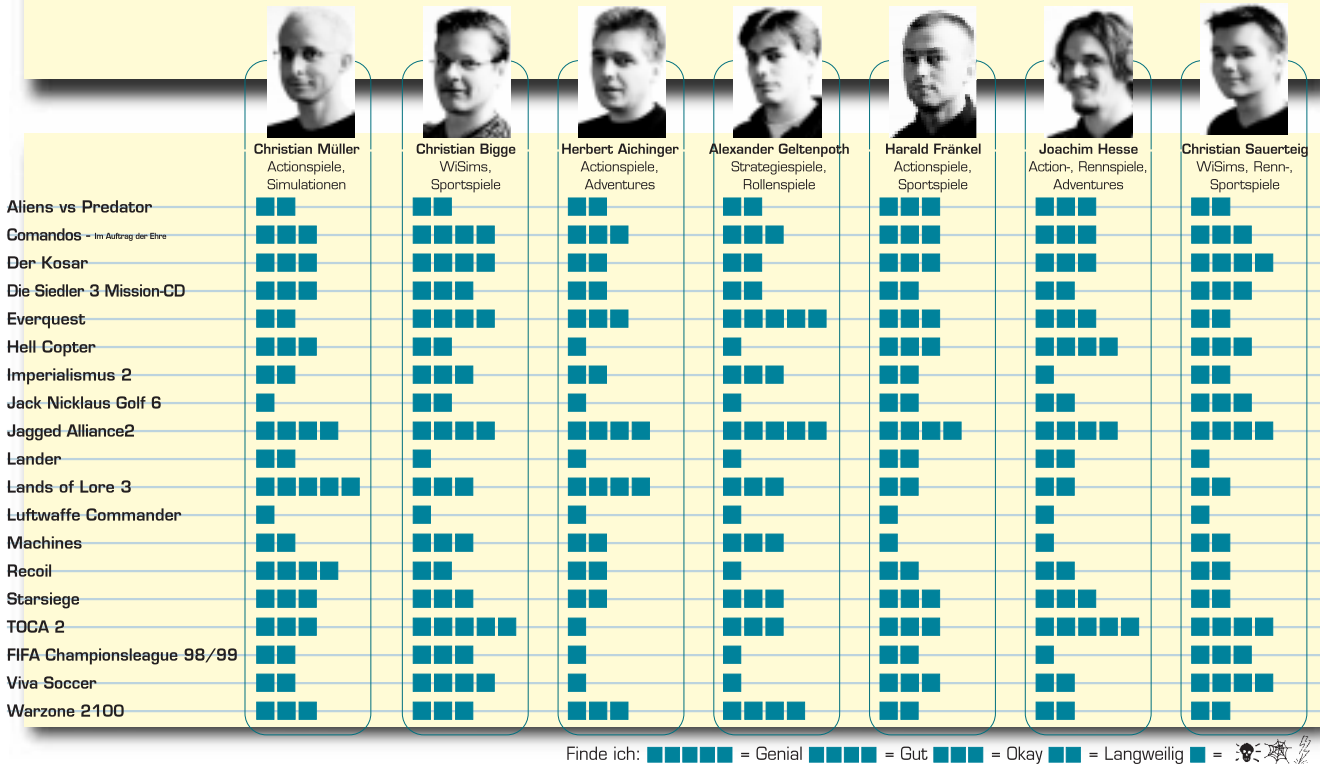
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

### Handhabung

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

## Redaktionsspiegel

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



## Der Wertungskasten

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

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

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

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

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

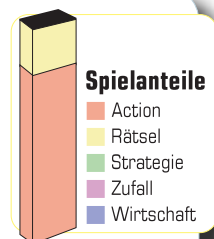
An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

- Mindestens:** P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
- Sinnvoll:** PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
- Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
- Eingabegeräte:** Tastatur, Maus, Joystick, PC-Dash
- Spielerzahl:** 16 Sp. Netzwerk u. Internet, 2 Sp. Modem
- CD/HD:** 1.8 GB/450-680 MB
- Handbuch/Sprache:** deutsch/engl.
- Preis:** ca. DM 80,-
- Hersteller:** Mustersoft
- Veröffentlichung:** Dezember
- USK-Altersfreigabe:** Ab 16

## Pac Man 3D



**Genre:** Ego-Shooter

**Testversion:** Beta 0.95

**Steuerung:** Sehr gut

**Ffeedback:** Gut

**Grafik:** 96%

**Sound:** 89%

**Mehrspieler:** 93%

**Einzelspieler:**

**93%**

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

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

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



# Guerillakämpfer

In der Bananenrepublik Arulco ist die Hölle los. Ohne Skrupel beutet die Militärjunta das Land aus und unterdrückt die Bevölkerung. Für eine Handvoll Dollars findet sich schließlich doch ein verrückter Söldner, um der Diktatur den Kampf anzusagen. Ein Sieg gegen die hundertfache Übermacht ist aber nur mit einer strategischen Meisterleistung möglich.



Der ehemalige Monarch des kleinen Dritte-Welt-Landes Arulco, Enrico Chivaldori, mußte vor zehn Jahren ins Exil flüchten. Seitdem führt die machtbesessene Deidrana den Staat mit eiserner Hand. Die Erträge aus den reichen Silber- und Goldvorkommen fließen in den Aufbau des Militärs. Staatliche Sozialeinrichtungen wie Schulen existieren nicht mehr, die Bevölkerung wird zur Arbeit gezwungen. Als sich im Unter-

grund eine Widerstandsbewegung bildet, schlägt das Militär diese ohne Rücksicht auf Verluste der Zivilbevölkerung brutal nieder. Enrico kann die Mißstände in seiner Heimat nicht mehr ertragen und kratzt sein gesamtes Vermögen zusammen. Mit den rund 40.000 Dollar heuert er einen Söldner an, der sich mit einigen Kollegen um das Problem Deidrana kümmern soll.

## Fakten

- Große Story mit Adventure-Elementen
- Charaktere mit Persönlichkeit
- Wirtschaftliche Planung
- Taktik und Strategie in den Kampfsequenzen
- Keine lineare Handlung
- Alternative Lösungswege
- Eigener Charakter für den Spieler

## Mittendrin statt nur dabei

Eine längere Videosequenz erzählt die Vorgeschichte und endet direkt im Spiel. In Jagged Alliance 2 plant und verwaltet der moderne Söldner-



Der Wechsel von Tag und Nacht sorgt für unterschiedliche Strategien. Tagsüber sind Scharfschützen gefragt. Sobald die Nacht anbricht, fällt Schleichen und Tarnung eine wichtigere Rolle zu.

führer seine Einsätze per Laptop und Internet. Hintergrundinformationen über den Auftraggeber und das Einsatzgebiet sind schnell besorgt, es fehlen nur noch die ersten Einsatzkräfte. Eine freundliche eMail der Firma Psych Pro Inc. weist auf die Möglichkeit hin, einen eigenen Charakter ins Feld zu schicken. Ein Klick und die Webseite des Bundesinstituts für Söldner-Evaluierung wird im Pseudo-Internet geöffnet. Mittels einer Psychoanalyse kreiert das Spiel einen neuen Charakter mit eigener Persönlichkeit. Laut Charakteristik ist unser Anführer psychisch völlig normal, aber was heißt das schon bei einer Organisation, die speziell für Söldner arbeitet und unter dem Kürzel B.S.E. firmiert? Nachdem Eigenschafts- und Fertigkeitpunkte verteilt sind, bekommt die virtuelle Figur des Spielers noch ein passendes Gesicht und eine Stimme verpaßt. Weitere Söldner, die das bereits aus dem Vorgänger bekannte A.I.M. vermittelt, machen das Team komplett. Per Helikopter landet die Einheit aus zwei bis vier Söldnern ein paar Stunden später in Arulco.

### Günstige Geographie

Das Land besteht größtenteils aus unwegsamem Sumpfen,



Schüsse aus dem Dunkel: Der feindliche Soldat ist ins Licht der Lampe vor dem Haus getreten und bietet ein optimales Ziel für den Söldner auf dem Flachdach. Einen Treffer mußte der Gegner schon einstecken, seine Gesundheit ist bereits „schlecht“. Mit dem nächsten Treffer ist das Problem gelöst.

Wäldern und Feldern. Neun kleine Städte und Dörfer beherbergen die verarmte Bevölkerung. Geradezu ideal für den winzigen Söldnertrupp, um mit dem zahlenmäßig hundertfach überlegenen Militär fertig zu werden. Trotzdem entpuppt sich der Auftrag selbst unter leichtem Schwierigkeitsgrad als schweres Unterfangen. In den ersten Tagen ist die Gegenseite noch nicht vorbereitet und ermöglicht so einen anfängerfreundlichen Einstieg. Dank des Über-

raschungsmoments haben Sie leichtes Spiel und können im Handstreich die ersten von 200 Sektoren erobern. Zum Vergleich: Im Vorgänger gab es insgesamt 40 Sektoren. Allerdings bestehen vier von fünf Sektoren nur aus einsamer Wildnis, in der es wenig zu sehen und noch weniger zu tun gibt. Trotzdem ist Jagged Alliance 2 noch ungefähr doppelt so groß wie der erste Teil. Nach zwei bis drei Stunden realer Spielzeit ist in Arulco eine halbe Woche verstrichen. Milizen



Auf diese Entfernung ist jeder Schuß ein Volltreffer.



Rote Fragezeichen und Punkte stellen feindliche Truppen dar.

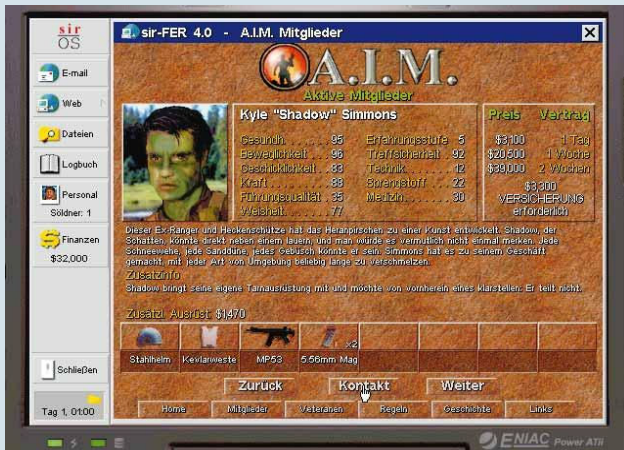


Nachdem ein Sektor erobert ist, können Sie die erbeutete Ausrüstung einpacken. Shadow ist schon ganz in Kevlar gekleidet und mit Nachtsichtgerät und Gasmaske auf jede Situation vorbereitet.



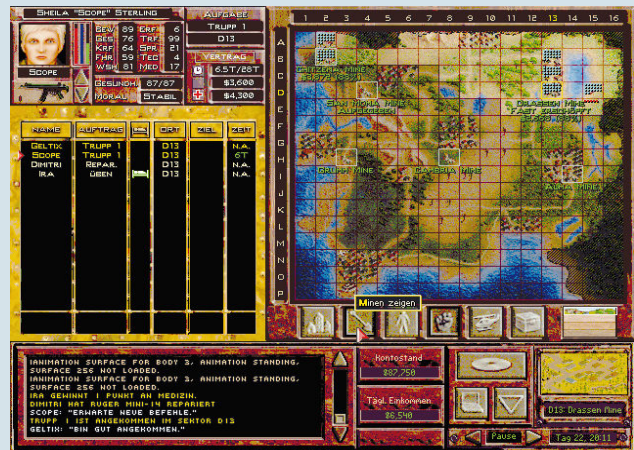
Ivan feuert aus zwei MPs gleichzeitig auf alle Gegner, die am Scharfschützen auf dem Dach vorbeikommen. Auf diese Entfernung ist so ein Angriff grundsätzlich tödlich.

# Jetzt wird Kasse gemacht



Klasse statt Masse setzt sich durch: Alle guten Söldner verlangen ca. 3.000 \$ Tagesgage sowie eine Art Krankenversicherung. Verträge für eine oder zwei Wochen sind etwas preiswerter und damit empfehlenswert.

Neben Taktik und Rollenspiel steht in Jagged Alliance Wirtschaft, Strategie und ein bißchen Logistik im Mittelpunkt. Die Edelmetallminen Arulcos sind erste Einnahmequellen. Zusätzliche Mittel fließen nur in die Kassen, wenn die Söldner nebenbei Aufträge erledigen, besiegte Feinde Geld bei sich haben sowie unnötige Ausrüstung verschleubt wird. Damit muß der Spieler



Jede zusätzliche Mine erhöht die täglichen Einkünfte, vorausgesetzt die Bevölkerung fühlt sich sicher und unterstützt den Freiheitskrieg. Doch irgendwann ist eine Mine erschöpft und der Geldstrom versiegt.

die termingerechte Bezahlung seiner hochbezahlten Söldner sicherstellen, die ansonsten sofort das Weite suchen. Kleinere Beträge verschlingt die Ausbildung von Miliz, um Städte und Minen zu sichern. Selten sind Käufe im Waffengeschäft nötig, um die vorhandene Ausrüstung zu verbessern. Normalerweise versorgt der Feind den Spieler mit allem, was man braucht.

kontrollieren und sichern die erste größere Stadt, deren Mine gerade genau abwirft, um die Söldner zu bezahlen. Computergegnerin Deidrana ist über diese Entwicklung alles andere als erfreut, wie man in Zwischensequenzen regelmäßig miterleben darf. Verschärfte

Gegenmaßnahmen lassen nicht lange auf sich warten. Mit jedem Erfolg des Spielers wird Jagged Alliance 2 so eine Spur schwieriger.

## Gute Auftragslage

Neben der Hauptaufgabe, das Volk von Arulco zu befreien,

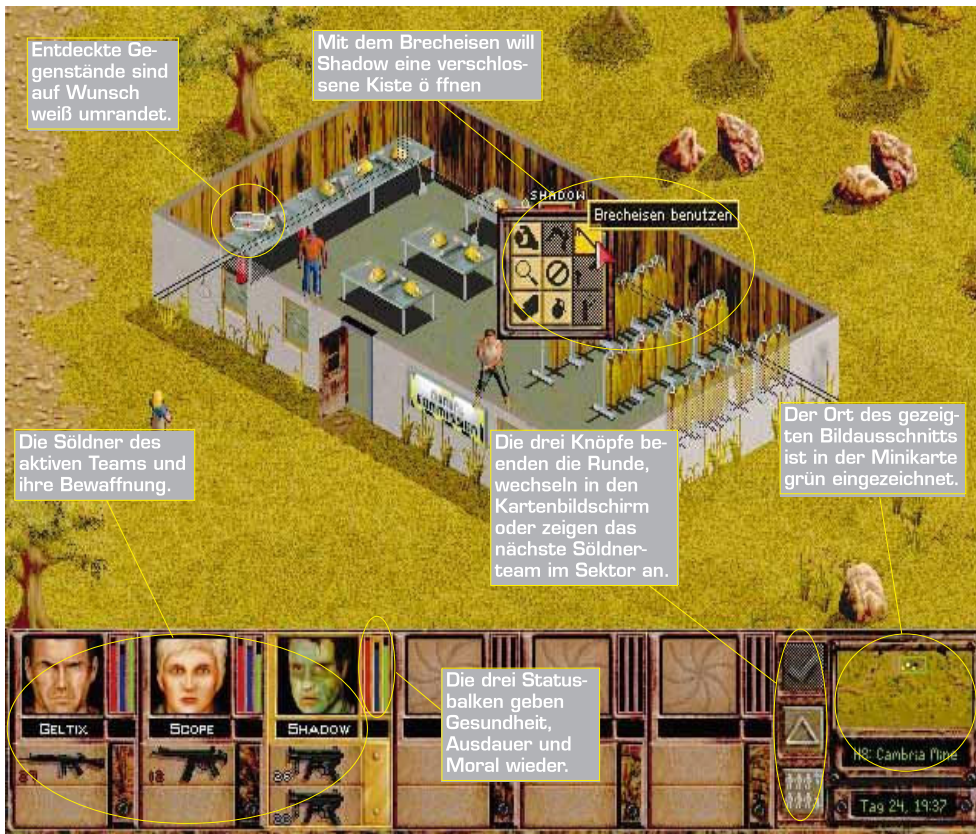
treten zahlreiche Charaktere an die Söldner heran und bitten um Hilfe, woraus sich viele Subquests ergeben, die die Haupthandlung umrahmen und so für eine beinahe adventureartige Atmosphäre sorgen. Die Rebellen benötigen dringend Nahrung, ei-

nem kleinen Dorf wurde ein antiker Kelch entwendet, eine militante Bauernsippe terrorisiert die benachbarte Stadt und ein amerikanisches Touristenpärchen will das kriegszerrüttete Land möglichst schnell verlassen. Solche Zusatzaufträge bringen den Söldnern zusätzliches Geld, neue Ausrüstung und Ansehen bei der Bevölkerung ein. Mit steigender Moral der Bürger gehen höhere Erlöse aus den Minen Hand in Hand. Ausgeschaltete Milizen, verlorene Schlachten und ausbleibende Erfolge dämpfen die aufkeimende Euphorie und damit auch die Unterstützung für das Söldnerteam. Der Spieler steht unter Zeitdruck, denn ohne Hilfe der Bevölkerung sinken die Einnahmen, unbezahlte Söldner verlassen das Team, wodurch weitere Erfolge noch schwieriger werden. Geht man jedoch zu schnell vor, sind Städte oft nicht perfekt verteidigt und die Ausrüstung leidet unter der Dauerbelastung. Auch solche Probleme lassen sich einfach umgehen. Im Gegensatz zum



## Gewaltakt

Entgegen ersten Ankündigen erscheint die englische Version doch nicht zeitgleich zur deutschen. In den USA ist nämlich der Vertrieb noch nicht geregelt und vorher sei laut TopWare an die Veröffentlichung des englischen Originals nicht zu denken. Die deutsche Version soll schon Mitte April in den Regalen stehen, tatsächlich also früher als das Entwicklungsoriginal. Abgesehen von der Übersetzung sind beide Versionen identisch, eine Zensur fand nicht statt. Nachdem in Jagged Alliance 2 virtuelle Menschen verletzt und getötet werden, eignet sich das Spiel definitiv nicht für Kinder. Die Details der Gewaltdarstellung sind mit den Vorgängern vergleichbar. Jagged Alliance und die Zusatz-CD Deadly Games sind nicht indiziert und bekamen von der USK eine Altersempfehlung ab 16 Jahren.



Vorgänger dürfen Sie nämlich beliebig viele Söldnerteams einsetzen. Gleichzeitig können so verschiedene Trupps Milizen zur Stadtverteidigung trainieren, Waffen reparieren, Aufträge erfüllen und die einzelnen Sektoren einer weiteren Stadt erobern.

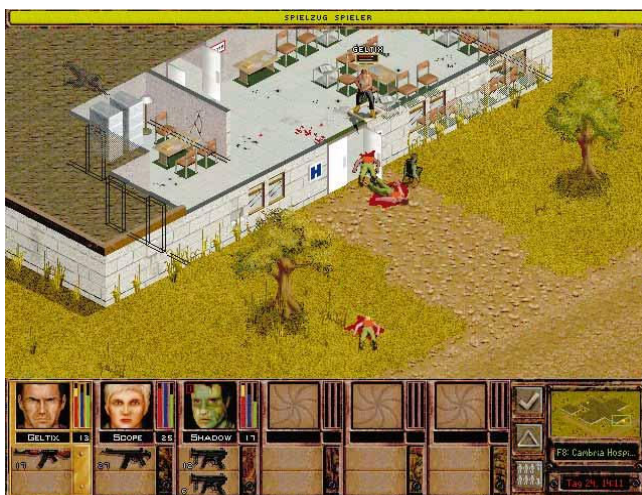
### Privathelikopter

Arulco ist zwar nicht besonders groß, trotzdem dauert ein Fußmarsch durch die Halbinsel einige Tage. Schließlich wollen

die Soldaten, abhängig von ihrer körperlichen Verfassung, alle paar Stunden ausruhen oder gar ein Schläfchen einlegen, womit wir bei den Rollenspiel-Aspekten von Jag 2 wären. Müde Söldner sind unkonzentriert, übersehen Fallen, verfehlen selbst einfache Ziele oder brechen sogar wegen Erschöpfung zusammen. Jagged Alliance 2 berücksichtigt hierbei Kraft, Gesundheit, Traglast und ausgeführte Aktionen jedes Charakters, der sich durch zwölf

Grundeigenschaften auszeichnet. Rennen, Kriechen, Klettern und Schwimmen zehren besonders an der Ausdauer. Zum Glück gibt es eine einfache Möglichkeit, die Kraftreserven zu schonen. Schon nach einigen Spielstunden, just wenn die Entfernungen zwischen den Einsatzgebieten allmählich größer werden, bietet ein Helikopterpilot seine Dienste an. Flüge in abgelegene Sektoren sind auf den ersten Blick sehr kostspielig. In der gesparten

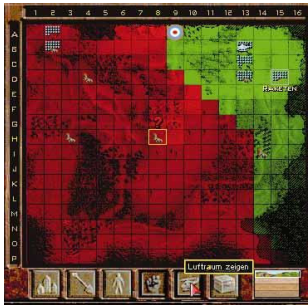
Zeit bekämpfen die noch teuren Söldner dafür den Feind und laufen sich nicht die Füße auf sinnlos langen Wanderungen wund. Allerdings ist der Luftraum zu Beginn sehr eingeschränkt, da Deidrana auf Arulco mehrere Luftabwehrstellungen kontrolliert. Erst wenn die Boden-Luft-Raketen beseitigt sind, erklärt sich



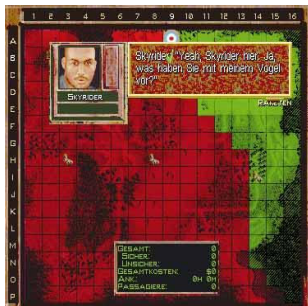
Die letzten Gegner haben zwei Söldner verwundet. Durch den Blutverlust nehmen die Söldner Schaden, bis sie behandelt werden.



Besonders clever sind die Gegner zum Glück nicht. Hier läuft der exzellenten Schützin Scope bereits der dritte vor die Flinte.



In den roten Sektoren verhindert feindliche Luftabwehr den Einsatz des Helikopters.



Die Kosten für Helikopterflüge hängen von der Entfernung und Gefährlichkeit ab.

der Helikopterpilot zu vernünftigen Preisen bereit, die Teams zu befördern.

### Echtzeit in Runden

Sobald in einem Sektor Sichtkontakt zwischen eigenen



Kopftreffer richten mehr Schaden an, gehen aber häufiger daneben. Der Gegner hier wurde kritisch verletzt und verblutet in den nächsten Minuten, es sei denn er kann seine Wunden verbinden.

Teams und Gegnern besteht, wechselt Jagged Alliance 2 von Echtzeit automatisch in den rundenbasierten Modus. Der Spieler bekommt so die Gelegenheit, über jede Aktion genau nachzudenken. Im

zweiten Teil stehen neue Möglichkeiten für den Kampf zur Verfügung, die die taktischen Komponenten des Fights viel stärker in den Vordergrund rücken: Söldner können kriechen und geduckt laufen,

Flachdächer erklimmen und aus jeder Position schießen, jede Aktion kostet dabei einen Teil der wertvollen Aktionspunkte. Wie schon in Deadly Games existieren neben den gewöhnlichen Pistolen und

## Die persönliche Note



Für die kleine und einmalige Summe von 3.000\$ entsteht der eigene Charakter. Eine witzige Psychoanalyse entscheidet über Spezialfähigkeiten, Eigenschaften und Fertigkeiten unterliegen den eigenen Wünschen.

Einen besonderen Reiz erreichte schon der Vorgänger durch die individuellen Charakterzüge der einzelnen Söldner. In Jagged Alliance 2 dürfen Sie zudem einen eigenen Charakter erstellen. Als Anführer muß dieser allerdings jeden Einsatz überleben. Aber auch die angeheuerteten Soldaten zeigen nicht mit ihrer Persönlichkeit. Fast jeder Söldner hat einen kleinen Tick



Die Spezialfähigkeiten der Söldner sind neu in Jagged Alliance 2. Der bisher unbekannte Söldner Shadow ist beispielsweise immer perfekt getarnt und kann sich spielend an Gegner heranschleichen und sie aus nächster Nähe erledigen.

und wer kann ihnen das bei diesem Beruf verübeln? Die eine fährt nicht Aufzug, der andere haßt Insekten, ein dritter arbeitet niemals mit einer bestimmten Kollegin zusammen. Veteranen aus dem ersten Teil dürfen sich besonders freuen: Jagged Alliance 2 führt die Geschichten bereits bekannter Charaktere nahtlos und darüberhinaus sehr witzig fort.

So spielt sich Jagged Alliance 2

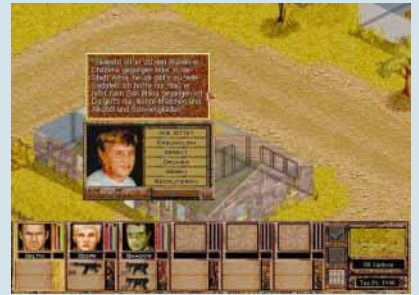
In Jagged Alliance müssen Sie sich um verschiedenste Aufgaben kümmern. Der strategische Kampf gegen Deidrannas Männer ist nur ein - wenn auch sehr wichtiger - Bestandteil. In diesem Beispiel erobern die Söldner einen Stadtsektor, aber sehen Sie selbst:



**Strategie:** Drei Söldner erhalten den Marschbefehl in den letzten Sektor, der noch vom Feind gehalten wird. Der Angriff erfolgt von Süden, was im Sektor eine gute Startposition ist.



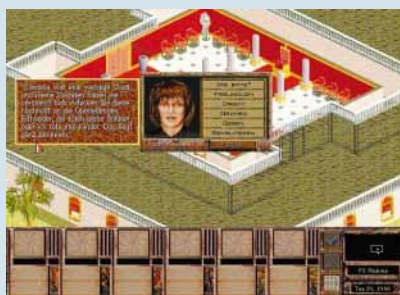
**Taktik:** Unbemerkt rennen die drei auf das Haus zu und klettern auf das Flachdach. Die Dachkante bietet im Liegen hervorragende Deckung, stellt aber im Knien kein Hindernis dar.



**Rollenspiel:** Der letzte Gegner ist ausgeschaltet und die Söldner können sich in Ruhe mit der Zivilbevölkerung unterhalten. Diese Frau vermisst ihr Kind. Vielleicht finden die Söldner es später.



**WiSim:** Die Mine der Stadt kann nun ausgebeutet werden. Im Inventory sammeln Sie Gegenstände auf, die sich auch in einigen Sektoren verscherbeln lassen. So finanzieren Sie weitere Einsätze.



**Adventure-Story:** Im Palast erhält Deidranna die schlechten Nachrichten. Sofort ordnet sie einen Gegenangriff an. In den nächsten Stunden dürften jede Menge Feinde in der Umgebung eintreffen.



**Aufbaustrategie:** Zum Schutz der Stadt bilden die Söldner Zivilisten zu Milizen aus. Nach langem Training stehen in jedem der fünf Sektoren 20 gut ausgebildete Soldaten zur Verteidigung bereit.

Gewehren auch Mörser und Raketenwerfer. Neu sind unter anderem Gewehrgranaten und Betäubungspfeile. Alle Söldner feuern auch bei Bedarf zwei einhändige Waffen gleichzeitig ab. Allerdings reduziert sich die Trefferchance, es sei denn, der Charakter verfügt über die Fertigkeit Beidhändig-

keit. Gezielte Schüsse sind auf die drei Trefferzonen Beine, Torso und Kopf möglich. Jede Zone läßt sich durch kugelsichere Westen, Hosen und Helme schützen. Panzerbrechende Munition und schwerere Waffen heben diesen Vorteil wieder auf. Entfernung, Treffsicherheit, Art der Waffe, Zieldauer,

Munition sowie Panzerung, Stellung und Deckung des Gegners beeinflussen Trefferchancen und Schaden. Bewähren sich Charaktere im Kampf, gewinnen sie an Erfahrung und verbessern ihre Eigenschaften. Sir-Tech hat das gesamte System enorm realistisch gestaltet. Die Steuerung mit Hilfe der

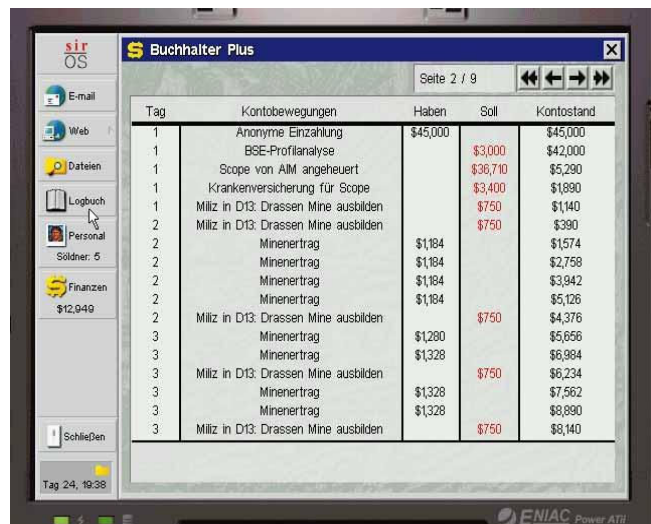
Maus und wenigen Tastatur-Shortcuts ist dabei klar gegliedert und einfach zu bedienen, so daß Sie wirklich nur mit Ihren Gegnern zu kämpfen haben

### Keine Menüdschungel

Über drei Spieloberflächen können Sie in Jagged Alliance



In diesem Dorf halten sich zwei amerikansiche Touristen versteckt, die Arulco auf dem schnellsten Weg verlassen möchten.



Der Laptop enthält ein Buchhaltungsprogramm. Einkünfte, Ausgaben und die Entwicklung der Finanzen sind klar ersichtlich.

# Jagged Alliance 2

## PRÜFSTAND

### Leistungsmerkmale

Bei den Hardwareanforderungen zeigt sich Jagged Alliance 2 äußerst bescheiden. Selbst mit der offiziellen Minimalconfiguration läuft das Spiel ohne nennenswerte Probleme, auch wenn die Wartezeiten etwas länger sind. Ab einem P 166 läßt sich Sir-Techs neuestes Werk ohne Einschränkungen genießen.

### Pro & contra

- + Adventure-Elemente
- + Rollenspiel-Elemente
- + WiSim-Elemente
- + Hohe strategische Tiefe
- + Großer Handlungsfreiraum
- + Durchdachte Steuerung
- + Interessante Story
- Geringe Auflösung
- Statische Grafik

### Steuerung

Mit der Kombination aus Maus und Tastatur ist Jagged Alliance 2 einfach und extrem praktisch zu steuern. Die erste halbe Stunde greift die Online-Hilfe unter die Arme. Danach ist man bestens gerüstet, um die gewünschten Aktionen mit einem Minimum an Klicks auszuführen.

### Sound & Musik

Herzstück der akustischen Untermauerung ist wie schon im Vorgänger die hervorragend gelungene Sprachausgabe. Die Musik bleibt dezent im Hintergrund und nervt zumindest nicht. Soundeffekte beschränken sich auf Waffenlärm und dezente Hintergrundgeräusche wie Wasserrauschen oder das Heulen des Windes.

### Installation

Jagged Alliance 2 bietet drei Installationsgrößen an. Die Minimalinstallation umfaßt nur die Daten für die Grafikengine und die wichtigsten Programmelemente. Daten für die Sektoren sind erst bei der mittleren Installation vorhanden, wodurch die Ladezeiten deutlich kürzer werden. Eine Komplettinstallation umfaßt zudem auch noch alle Sounddateien.

Ladezeiten, gemessen mit 24xCD-ROM:

- Minimalinstallation (350 MB): Lang
- Mittlere Installation (450 MB): Mittel
- Vollinstallation (920 MB): Mittel

### Grafik

Jagged Alliance bietet nur die Auflösung von 640x480 an und brächte damit nicht einmal eine 1-MB-Grafikkarte ins Schwitzen. Details fehlen deswegen nicht, aber die bessere Übersichtlichkeit wäre in höheren Auflösungen gut gewesen. So besteht ein Sektor im Taktikschirm aus über 20 Bildschirmen.



gaben stehen. Im Kartenbildschirm erhalten Sie sämtliche Informationen über Feindbewegungen, Milizen, Städte, Minen, Luftabwehr und die Gegenstände in den einzelnen Sektoren. Truppenverlegungen und Ausrüstung der Söldner können Sie hier mit wenigen Mausklicks effizient befehlen. Besonders das neue Inventory, das schließlich mit rund 1.000 verschiedenen Ausrüstungsgegenständen zu recht kommen muß, hat sich ein Extralob verdient. Vom Kartenbildschirm ist zudem der Wechsel zum Laptop und in den Taktikschirm möglich. In letzterem werden alle Gefechte ausgetragen, die Bevölkerung befragt und Gegenstände gefunden, die dann im Kartenbildschirm zur Auswahl stehen oder sofort aufgehoben werden können. Sir-Tech hat hier wirkliche Spitzenarbeit geleistet und eine enorme Masse an Informationen und möglichen Aktionen kompakt und übersichtlich zusammengefaßt. Eine wahre Meisterleistung, vor allem

## Vergleich

Durch die Kombination aus Adventure, WiSim und Strategie deckt Jagged Alliance 2 ein breites Spektrum ab und bietet mehr Abwechslung als Incubation, das sich nur auf den Kampf beschränkt. Die geniale Story, einige Rollenspiel-Elemente und die Sprachausgabe sorgen für eine großartige Atmosphäre, die eher nüchterne Genrevertreter wie Civilization: Call to Power oder Alpha Centauri leicht in den Schatten stellt. Die einzige Konkurrenz besteht im innovativen Echtzeitstrategiepiel Commandos, das ähnlich lange vor den Bildschirm fesseln konnte. Im Subgenre der rundenbasierten Strategiespiele ist Jagged Alliance 2 aber unerreicht und neue Genreferenz.

Commandos (abgewertet)	90%
Jagged Alliance 2	90%
Call to Power	89%
Alpha Centauri	89%
Incubation (abgewertet)	85%

2 sämtliche Aktionen ausführen. Den Laptop brauchen Sie nur, um eMails zu empfangen, neue Söldner anzuheuern, online Ausrüstung zu

bestellen oder Ihre Bilanzen zu checken. Außerdem findet sich dort das Logbuch, in dem sämtliche erhaltene Aufträge und noch zu erledigende Auf-



Im Kreuzfeuer zwischen den zwei Söldnern hat der Soldat keine Chance und dürfte gleich zu Boden gehen. Er hätte sich in die Dunkelheit flüchten oder eine bessere Deckung aufsuchen sollen.



Ex-Söldner Speck vermittelt nun selbst ehemalige Kollegen an Auftraggeber. Sein Angebot ist relativ klein, dafür aber preiswert.



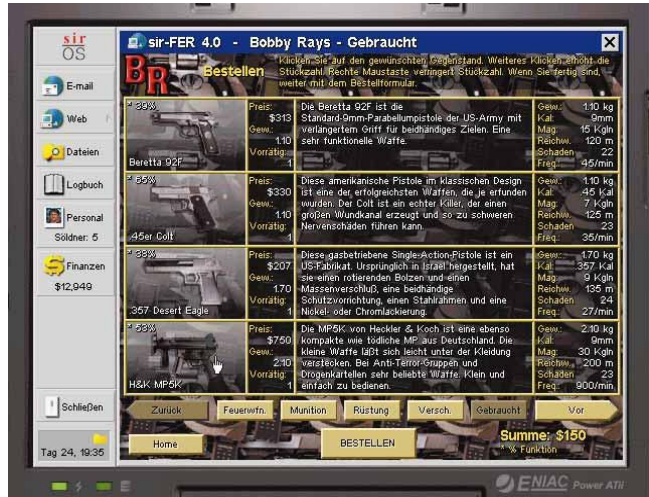
Im Taktikbildschirm kommentieren die Söldner per Text und Sprachausgabe Geschehnisse.

wenn man bedenkt, daß Jagged Alliance 2 nur eine Auflösung von 640x480 Pixeln anbietet, mit der man normalerweise keine sonderlich großen Sprünge machen kann.

**Manko Optik**

Trotz der relativ niedrigen Auflösung ist die Grafik erstaunlich detailliert. Gerade im Taktikschirm wäre eine höhere Auflösung trotzdem vorteilhaft. Ständiges Scrolling fiel weg und Entfernungen ließen sich auf einen Blick besser einschätzen. Der Spielspaß leidet darunter je-

doch nur unwesentlich. Was Jagged Alliance 2 fehlt, sind flüssige Animationen, die nicht nur aus einem knappen Dutzend Phasen bestehen. Gerade Explosionen und manche Bewegungen der Charaktere wirken ruckartig und abgehackt. Verzierende Animationen fehlen ganz: Gewässer stehen still, Bäume wiegen sich nicht im Wind und die zwitschernden Vögel sind nirgends zu sehen. Für Sound, Musik und speziell die Sprachausgabe hat sich Sir-Tech mehr Mühe gegeben. Absoluter Clou sind wieder die Kommentare der einzelnen Söldner sowie einiger ausgewählter Zivilisten, die durch Wortwahl und Akzent sogar etwas über ihre Persönlichkeit verraten. Ein Lob gebührt hier auch TopWare, denn die deutsche Sprachausgabe steht der englischen in nichts nach. Der Sound ist schließlich auch der Hauptgrund, warum Jagged



Beim Waffenversand „Bobby Rays“ können Sie online Ausrüstungsgegenstände bestellen und nach Arulco liefern lassen.

Alliance 2 auf zwei CDs ausgeliefert wird und bei einer Vollinstallation fast 1 GB Festplattenplatz belegt. Vergli-

chen damit sind die beiden Videosequenzen für Intro und Outro winzig.

Alexander Geltenpoth

**Kommentar**

Alexander Geltenpoth

Selbst als begeisterter Fan des ersten Teils war ich überrascht, wie gut Sir-Tech das alte Konzept verbesserte und ausbaute. Sämtliche Bestandteile sind jetzt noch detaillierter, ohne den Spieler mit Kleinigkeiten zu langweilen oder gar zu überfordern. Hier stimmt einfach alles: Atmosphäre, strategischer Anspruch, Rollenspiel- und WiSim-Elemente verheißten Spielspaß für Wochen. Sogar die Übersetzung ins Deutsche ist sehr gut gelungen. Die Grafikqualität kann zwar nicht ganz mit dem Rest mithalten, aber das stört nicht weiter. Schade ist nur, daß kein Mehrspielermodus enthalten ist. Den liefert Sir-Tech vermutlich erst wieder mit Deadly Games 2 nach.

**Kommentar**

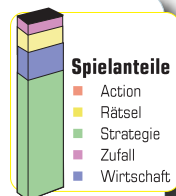


Christian Bigge

Was für ein fantastisches Spiel, was für eine Atmosphäre! Sir-Tech kommt der eierlegenden Wollmilchsau sehr nahe. Natürlich stehen die rundenbasierten Kampfhandlungen in den Sektoren nach wie vor im Vordergrund, doch das Geschehen wird perfekt eingebettet in einen motivierenden Cocktail aus WiSim-, Adventure- und massig Rollenspiel-Elementen. Sir-Tech gelingt es dabei, den Spieler im Glauben zu lassen, nur eher zufällig der Spielhandlung zu folgen, läßt ihm aber bei der Planung völlig freie Hand. Jagged Alliance 2 wirkt dadurch unheimlich lebendig und ein großes Kompliment kann man einem Spiel kaum machen, das aber mit Sicherheit nicht in Kinderhände gehört. Nicht verschweigen möchte ich auch, daß wir uns unsere Testversion erst mit mehreren Patches zusammenstückeln mußten und dennoch, wenn auch selten, einige Abstürze auf diversen Rechnern verzeichneten. TopWare versicherte uns aber, alle Probleme bis zur Verkaufsversion beseitigt zu haben. Wir haben uns dafür entschieden, diesem Versprechen Glauben zu schenken, weil die Fortschritte von unserer ersten „offiziellen Testversion“ bis hin zur tatsächlich getesteten Version 1.0 tatsächlich Quantensprüngen glichen.

**Jagged Alliance 2**

- Mindestens:** P 133, 32 MB RAM, Win95
- Sinnvoll:** P 233, 32 MB RAM
- Grafik:** DirectDraw
- Sound/Musik:** DirectSound
- Eingabegeräte:** Maus, Tastatur
- Spielerzahl:** keine Mehrspieleroption
- CD/HD:** 1.200 MB/350-920 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Preis:** ca. DM 90,-
- Hersteller:** Sir-Tech/TopWare
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK Altersfreigabe:** Noch ungeprüft



**Genre:** Strategie  
**Testversion:** Betaversion 1.0  
**Steuerung:** Sehr gut  
**FFeedback:** -  
**Grafik:** 76%  
**Sound:** 82%  
**Mehrspieler:** -  
**Einzelspieler:** 90%

» Rundenbasiertes Meisterwerk, Langzeitmotivation garantiert «



Mit Lands of Lore 2 hat sich Westwood seinerzeit nicht nur mit Ruhm bekleckert – sowohl technisch als auch spielerisch ließ das Programm eine Menge Wünsche offen. Umso höher waren die Erwartungen vor dem Erscheinen des dritten Teils geschraubt.

Mittlerweile steht Lands of Lore 3 weltweit in den Ladenregalen und präsentiert sich dem Spieler als ungeschliffener Edelstein mit kleinen Fehlern...



Copper LeGre mag auf den ersten Blick wie ein tumber Thor wirken, hat aber einen illustren Stammbaum: Sein Vater Eric, Heerführer der Weißen Armee, war immerhin der Bruder des herrschenden Königs Richard. Zu Beginn des Spiels lastet ein schwerer Verdacht auf Copper: Er soll den ehrwürdigen Eric sowie all seine Brüder ermordet haben und deshalb gilt es für ihn, sich von dem Vorwurf reinzuwaschen. Doch damit nicht genug. In der Umgebung der Stadt Gladstone haben sich mysteriöse Dimensionstore geöffnet, die das Fortbestehen des Ortes und das Leben seiner Einwohner bedrohen. Durch eines dieser Tore drangen bereits Reißhunde und stahlen Copper auf brutalste Weise seine Seele. Schier übermenschliche Aufgaben warten folglich auf unseren Helden. Um seine Seele wiederzufinden und gleichzeitig Gladstone vor dem Verderben zu retten, muß er in die fremden Dimensionen vordringen und dort den aberwitzigsten Gefahren trotzen. Nur wenn es ihm gelingt, die Dimensionstore auf Dauer zu schließen, kann Copper die ultimative Katastrophe von sich und dem Land abwenden...

### Freunde fürs Leben

Ganz unbedarft sollte sich Copper allerdings nicht auf seine große Abenteuerreise begeben – wohlmeinende, mehr oder weniger ehrenhafte Bürger Gladstones bieten ihm ihre Unterstützung an. Vier verschiedenen Gilden kann Copper beitreten, um von ihren ganz speziellen Vorteilen zu

# Der leuchtende Pfad

profitieren. Während Der Eiserne Ring als Kriegergilde die stärksten Kämpfer Gladstones beherbergt und über hervorragende Waffen sowie Trainingsmöglichkeiten verfügt, haben sich die mächtigen Talamari der Magie verschrieben. Der Orden der Finken ist die Heimat der Kleriker und beherbergt begabte Heiler, die sinnlose Gewalt und Unrecht verabscheuen. Die Finken haben sich auf das Gebiet der Kräuterkunde spezialisiert, außerdem verfügen sie in ihren Räumen über Altäre, an denen man im Gebet Kraft und Geist stärken sowie einen verstorbenen magischen Begleiter wieder zum Leben erwecken kann. Weniger ehrenhaft, aber nicht minder hilfreich ist die Diebesgilde, die sich Das Bacchanal nennt und ihr Versteck in den verwinkelten Abwasserkanälen Gladstones aufgeschlagen hat. Hier kann sich Copper u. a. zum gewitzten Taschendieb oder zum Einbrecher ausbilden lassen und beim Losschlagen seiner Waren das Pfandleihhaus nutzen. Sollte Copper unentschlossen sein,



Die kleine Griselda, hier magische Begleiterin von Copper, unterstützt den Helden tatkräftig beim Kampf gegen eine Horde Zombies. Die tollen Grafikeffekte der zahlreichen Zaubersprüche sind beim Spielen immer wieder ein Quell des Staunens und der Freude.

schiedenen Quests, die man dann zu bewältigen hat...

### Fremde Welten?

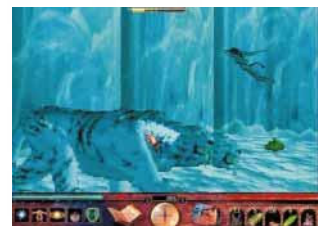
Auf seinen Streifzügen durch den Wald von Gladstone stößt Copper nach und nach auf die unheilschwangeren Dimensionsportale, die jeden, der in ihre Nähe kommt, gnadenlos mit ihrem Sog erfassen. Die Welten, in die Copper auf diese Weise gelangt, dürften halbwegs erfahrenen Spielern gar nicht so fremd vorkommen. Gerade die Vulkanhöhlen und das vereiste Ödland werden beherrscht von

Jump&Run-Elementen, die man in einem Rollenspiel sonst eigentlich so nicht erwarten würde und eher aus Programmen wie der Tomb-Raider-Trilogie, Outlaws oder Jedi Knight kennt. Auch die faszinierende Unterwelt mit ihren Salons, Standuhren und Gärten weckt deutliche Erinnerungen an Klassiker wie Gremlins Realms of the Haunting. Bietet die Vulkanwelt allerdings noch recht wenige Überraschungen, wird es mit zunehmender Spieldauer immer interessanter. Die Vielfalt der Gegner kann sich sehen lassen, das stetig wachsende Arsenal an verfügbaren Zaubersprüchen und witzige Überraschungen wie ein Wüstenlevel im C&C-Stil sorgen zusätzlich für Motivation.

- Fakten**
- 6 versch. Welten
  - 4 Gilden
  - Ca. 60 Waffen
  - Ca. 100 Zaubersprüche
  - Magische Begleiter zur Unterstützung
  - Spiel aus der Ich-Perspektive
  - Ca. 40 Stunden Spieldauer
  - Frei begehbare 3D-Welt
  - 3D-Beschleuniger-Unterstützung



Mit den Amazonen ist nicht gut Kirschen essen: Zuerst versprechen sie dem Helden fleischliche Genüsse, dann greifen sie ihn an.



Die doppelköpfigen Säbelzahn-tiger der vereisten Ödnis wirken auf den ersten Blick sehr interessant, stellen aber keine ernst zu nehmenden Gegner dar.



Bei jedem Durchschreiten eines Dimensionstors bekommen Sie atemberaubende Zwischensequenzen geboten, die bisweilen mit filmreifen Gruseffekten aufwarten – besonders das Eintauchen in die Unterwelt jagt dem Spieler eine gehörige Gänsehaut über den Rücken...



So spielt sich Lands of Lore 3

gleiteten Dröhnen einer Orgel in der Unterwelt. Je nach dramatischer Situation paßt sich die Musik ans Geschehen an: Kampfsituationen finden darin ebenso ihren Niederschlag wie die Katastrophen, die z. B. Gladstone im Lauf des Spiels nach und nach heimsuchen. Viel Mühe steckten die Hersteller auch in die deutsche Lokalisierung der Sprachausgabe. Die Schauspieler wurden sehr sorgfältig ausgewählt und passen hervorragend zu den Charakteren, die sie darstellen – ein besonderes Lob verdient sich der Sprecher des Protagonisten, der seiner Figur einen erfrischend selbstironischen, frech-naiven Grundton verpaßt. Leider ist aber auch hier ein kleiner technischer Schwachpunkt zu vermelden: Lautstärke und Textverständlichkeit sind in Relation zur Hintergrundmusik immer wieder Schwankungen unterworfen.

Interface mit kleinen Tücken

Im Grunde bietet Lands of Lore 3 ein gut durchdachtes Benutzer-Interface, in dem alle wichtigen Elemente bequem über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand angesteuert werden können. Etwas umständlich gestaltet sich allenfalls die Anwahl von Gegenständen aus dem Inventory oder von Zaubersprüchen, die sich nicht unmittelbar in den ersten fünf Positionen befinden. Gut gelöst wurde das Aufzeichnungssystem mit seinen klar gegliederten, themenbezogenen Registern. Sehr schnell haben Sie hier Zugriff auf die Automap sowie auf Informationen zu allen wichtigen Aspekten der Welt von Gladstone, seien es nun die besonderen Fähigkeiten von Gegenständen, die Eigenheiten von Monstern oder Rezepturen für nützliche Mittelchen aller Art. Lediglich genauere Angaben zu den Attributen von Ausrüstungsgegenständen vermißt



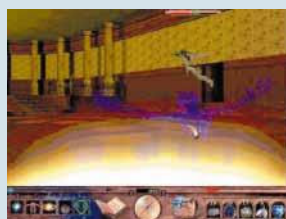
Bevor sich Copper auf die Suche nach seiner Seele begibt, sollte er sich entscheiden, bei welchen der vier Gilden er Mitglied werden will. Dadurch erwirbt er spezielle Fähigkeiten, die er im Lauf des Spiels durch zunehmende Erfahrung immer weiter ausbauen kann.



Die Gilden stellen Ihnen magische Begleiter zur Verfügung, die Sie u. a. bei Ihren Abenteuern beschützen oder auch unterstützend in Kämpfe eingreifen. Außerdem sparen sie nicht mit unterhaltsamen Kommentaren zu Ihren Aktionen.



Mit einem Klick auf den Rucksack holen Sie sich das gesamte Inventar auf den Bildschirm – gleichzeitig verkleinert sich die Darstellung der 3D-Welt – bei geschlossenem Inventory erlaubt eine Scrollfunktion den Zugriff auf alle Elemente.



Diebe verfügen beispielsweise über besonderes Talent zum Schösserknacken. Je mehr Übung man darin bekommt, desto kompliziertere Schlösser kann man bewältigen. Einzelheiten über die Talente der einzelnen Gilden findet man in seinen Aufzeichnungen.



Auf seinen Streifzügen um den Wald von Gladstone kann Copper der Wildschweinjagd frönen und seinen Nahrungsvorrat aufstocken. Unterwegs wird er in Kürze auf das erste Dimensionstor stoßen, das ihn in die Vulkanwelt transportiert.



Die stufenlos zoombare Automap in den Aufzeichnungen protokolliert genau mit, welchen Locations Sie schon einen Besuch abgestattet haben, und bewährt sich besonders in den labyrinthartig angelegten Teilen der anderen Dimensionen.

Jede Dimension wartet in Lands of Lore 3 mit ganz charakteristischen Gegnern auf: In der Unterwelt trifft Copper auf die Geister böser Verstorbenen, die dem Helden bei ihren Angriffen permanent Mana entziehen und so seine Zauber- und Heilungskräfte schmälern.



Bevor Sie endgültig Mitglied einer Gilde werden können, müssen Sie für diese einen kleinen Auftrag erledigen. Die Kämpfer des Eisernen Rings wollen beispielsweise, daß Sie das Lager von einer Rattenplage säubern – kein allzu schwieriges Unterfangen.



In den Vulkanhöhlen gibt's ein Wiedersehen mit dem Drarakel. Erst jetzt begreift Copper eigentlich so richtig die Zusammenhänge und erfährt, was er zu tun hat, um seine Seele wiederzufinden und Gladstone vor dem drohenden Verderben zu retten.



Nicht jedermanns Sache: Weite Strecken der LoL 3-Welten erfordern viel Klettern und Springen – glücklicherweise ist das Programm hier aber sehr „fehlertolerant“, so daß auch ungenaue Sprünge meist zum Ziel führen.



Schließt man sich der Diebesgilde an, kann man sich mit einem schnellen Griff in die Taschen anderer Reichtümer ergaunern.

man hier. Außerdem anfangs verwirrend: Wichtige Items wie etwa der Kristallstab oder die Rune des Drarakels tauchen nur in den Aufzeichnungen, nicht aber im Inventory auf – erst wenn sie zur Anwendung kommen, hat man sie plötzlich in der Hand. Die Steuerung des Programms über Maus und Tastatur geht komfortabel von der Hand, nur das Mausblick-System hinterläßt einen schwerfälligen Eindruck. Gerade bei den Jump&Run-Einlagen erweist sich dies als Handicap, da einem das Programm nur ein ungefähres Gefühl für den eigenen Standort und für

Entfernungen vermittelt. Zwar sind die Sprünge bis auf wenige Ausnahmen sehr leicht zu bewältigen, aber etwas mehr Übersicht hätte dem Ganzen trotzdem gut getan. Sprünge aus der geduckten Körperhaltung erfordern zudem Tastaturakrobatik.

### Rollenspiel oder Adventure?

Hardcore-Rollenspieler werden mit Lands of Lore 3 nicht ganz glücklich werden. Das Programm bietet keine Charaktergenerierung und Copper verfügt gerade einmal über die vier Attribute Kraft, Schutz, Fern- und Nahkampf. Möglichkeiten, dem Helden ein eigenes Profil aufzudrücken, schaffen die Gilden-Mitgliedschaften, mit denen sich Fertigkeiten forciert fördern lassen. An interessanten Quests herrscht kein Mangel, aber nicht jeder davon hat spielentscheidende Bedeutung; manchmal ergattern Sie durch die Bewältigung einer Aufgabe z. B. „nur“ einen besonderen Gegenstand. Im Großen und Ganzen läßt sich Lands of Lore 3 in die Kategorie „Rollenspiel light“ einordnen – auch Adventure-Fans, die Programme vom Schlage eines King's Quest VIII mögen, dürften an Atmosphäre und Gameplay des jüngsten Westwood-Abkömmlings Gefallen finden.

Herbert Aichinger

### Vergleich

Von den aktuellen Programmen auf dem Spielmarkt läßt sich Lands of Lore 3 am ehesten mit King's Quest VIII vergleichen – in technischer Hinsicht schenken sich die beiden Programme nichts, aber in Sachen Spieltiefe hat King's Quest VIII der Westwood-Saga noch einiges voraus. Gegenüber Lands of Lore 2 halten sich die technischen Verbesserungen ebenfalls in Grenzen – positiv auf den Spielspaß wirkt sich jedoch die größere Handlungsfreiheit aus, die dem Spieler in der dreidimensionalen Welt zugestanden wird.

King's Quest VIII	86%
Lands of Lore 3	84%
Lands of Lore 2 (abgewertet)	82%

### Kommentar

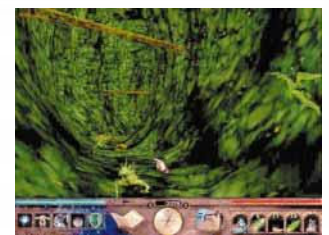


Christian Müller

*Nicht Fisch, nicht Fleisch: Irgendwie kann ich mich mit der Verwässerung des Rollenspiel-Genres nicht so recht anfreunden. Was setzt uns Westwood hier vor? Ich würde es bestenfalls als Fantasy-Adventure mit Geschicklichkeitseinlagen bezeichnen. Auch Lands of Lore 3 kehrt nicht zu den Wurzeln zurück, die den ersten Teil so faszinierend gemacht haben. Die rollenspieltypische Charaktergenerierung und das Ausarbeiten von Attributen über ein ganzes Spiel hinweg fehlen mir einfach. Okay, dafür gibt es jetzt wieder Atmosphäre pur und das ist es auch, was Sie dann doch wieder an den Monitor fesseln wird. Klasse gelungen sind die Steuerung und das Menü, ein Dorn in verwöhnten Grafikaugen ist jedoch die teils pixelige und grobschlächtige Darstellung. Wann in Drarakels Namen, frage ich mich, wird es denn endlich möglich sein, nicht nur Ego-Shootern eine State-of-the-Art-Grafik zu verpassen.*



Seltsame Dinge gehen vor in Gladstone: Bei Coppers Rückkehr bietet die Stadt ein Bild der Zerstörung.



In der dschungelartigen Ru-Loi-Welt machen Copper ätzende Säurefelder zu schaffen – eine Felshaut tut hier not.

### Kommentar



Herbert Aichinger

*Ich habe mich gefreut auf Lands of Lore 3 und jetzt sitze ich da mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Grafisch ist das Spiel nach den vollmundigen Sprüchen über die Engine eine Enttäuschung – man fühlt sich beim Spielen mitunter zwei bis drei Jahre in die Vergangenheit zurückversetzt. Trotzdem macht Lands of Lore 3 Spaß – eine intelligente, gut gegliederte, atmosphärisch dichte Story, eine gesunde Portion Witz und Selbstironie sowie eine Menge Abwechslung sorgen für Unterhaltung. Hardcore-Rollenspiel-Fans mögen das Westwood-Epos vielleicht als Leichtgewicht abtun, aber Freunden von Action-Adventures kommt das Programm entgegen. Wer Lands of Lore 2 oder King's Quest VIII mochte und sich auch an diversen Jump&Run-Elementen nicht stört, kann zuschlagen, auch Einsteiger sind damit gut beraten.*

## Lands of Lore 3

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, 3Dfx Voodoo2
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
CD/HD:	2.400 MB/450 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Dt. Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
Feedback:	-
Grafik:	74%
Sound:	87%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	84%

» Liebenswürdig, aber technisch nicht gerade berauschend «



Im Add-On finden sich wieder allerlei abwechslungsreiche Hintergründe, wie dieser blubbernde Säuresumpf.



Neue Zaubersprüche und Gegenstände leisten auch gegen bereits bekannte Monster wie den Ankheg gute Dienste.

# Der sechste Streich

Der Nachschub für eines der besten Rollenspiele ist angekommen. Sie brauchen Baldur's Gate nicht einmal vorher durchzuspielen, um das Add-On in vollen Zügen zu genießen. Es reicht völlig, sich mental auf eine noch größere Welt vorzubereiten.

Selbst Rollenspiele in epischer Breite auf fünf CDs sind nach einigen Wochen durchgespielt. Wenn Sie die Landkarte der Schwertküste bereits auswendig kennen, Ihre Party aber noch lange nicht genug vom Abenteuererleben hat, bietet Interplay jetzt Nachschub. Das Add-On Tales of the Sword Coast ist ein nachträglich eingefügter Bestandteil von Baldur's Gate. Vier

zusätzliche Felder werden in die Karte integriert. Alte Spielstände und Charaktere lassen sich konvertieren. Sollten Sie erst jetzt mit dem phantastischen Rollenspiel beginnen, ist die Welt eben genau eine CD größer.

### Weltverbesserer

Wer neben Baldur's Gate auch das Add-On besitzt, genießt entscheidende Vorteile. Helden

können mehr als 89.000 Erfahrungspunkte sammeln und in höhere Stufen aufsteigen. Deswegen enthält das Add-On auch ca. 20 weitere Zaubersprüche für Magier und Priester, die allerdings auch von Feinden gegen die Gruppe eingesetzt werden können. In den zusätzlichen Gebieten finden sich außerdem ei-

nige neue magische Gegenstände und Monster. Den dadurch stärkeren Abenteurern fällt auch der Rest des Spiels ein bißchen leichter. Zwei weitere Videos sorgen als Zwischensequenzen für die gewohnte Qualität. Interplay kündigte dazu auch gleich das nächste Add-On an, das im Sommer erscheinen soll. Grafik, Sound und Steuerung bleiben durch das Add-On unverändert.

Alexander Geltenpoth

### Kommentar



Alexander Geltenpoth

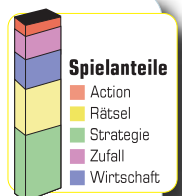
Für 20% mehr Inhalt ist der Preis des Add-Ons hoch, aber dennoch eine lohnende Investition. Immerhin verlängert sich dadurch Baldur's Gate um ca. 20 Spielstunden. Da die alten Spielstände noch funktionieren, läßt sich das begonnene Abenteuer nahtlos fortsetzen. Fans dürfen ihre Charaktere noch weiter ausbauen und für das nächste, bereits angekündigte Add-On rüsten. Als Beigabe ist außerdem die Landkarte der Schwertküste enthalten, die in der deutschen Version von Baldur's Gate fehlte.



In den vier neuen Sektoren sind auch Dungeons und der Turm eines Zauberers enthalten, dessen Schergen hier angreifen.

## Baldur's Gate Add-On

- Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
- Sinnvoll: P 200, 64 MB RAM, HD 600 MB
- Grafik: DirectDraw
- Sound/Musik: DirectSound
- Eingabegeräte: Maus, Tastatur
- Spielerzahl: 6 Sp., Netzwerk, Internet
- CD/HD: 620 MB/320-2000 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch
- Preis: ca. DM 39,-
- Hersteller: Interplay
- Veröffentlichung: Anfang Mai
- USK Altersfreigabe: Ab 12 Jahren



Genre: **Rollenspiel**  
 Testversion: **Beta 1.0**  
 Steuerung: **Gut**

Feedback: -  
 Grafik: **85%**  
 Sound: **81%**  
 Mehrspieler: **90%**  
 Einzelspieler: **88%**

» Das Add-On zum phantastischen Rollenspiel-Epos «

# Ohne Schweiß kein Preis



Noch bevor im Juli die Gold-Version erscheint, die auch ein neues Volk beherbergen wird, bedient Blue Byte die Knubbelmännchen-Sucht mit einer Zusatz-CD. Der Run auf das erfolgreichste Spiel der letzten Monate dürfte damit weiter anhalten.

So mancher Spielehersteller träumt davon, nur einmal im Leben einen Mega-Hit zu landen. Die Entwickler von Blue Byte können über solche Banalitäten nur müde lächeln. Innerhalb von nur vier Monaten streute man über 600.000 Exemplare von Die Siedler 3 unter das gemeine Volk (Firmenangaben) und knüpfte damit nahtlos an die Erfolge der Vorgänger an. Kein Wunder also, daß man mit der Mission-CD die Aufbau-Euphorie weiter schürt und die Wartezeit bis zur Gold-Version im Juli verkürzt. Erst diese wird nämlich mit neuen Spielfeatures aufwarten, die man auf dem Zusatz-Silberling vergeblich sucht. Aber keine Sorge: Für Einsiedler gibt's zum fairen Preis von 30 Mark auch hier genug zu entdecken. Blue Byte spendiert 24 neue Missionen, die sich auf je drei



In vielen Missionen werden Sie sofort und immer wieder vom Feind angegriffen und müssen Ihre Wirtschaft parallel zur Soldatenproduktion hochziehen.

## Vergleich

Wer's hat, der hat's: Spiele „made in Germany“ beherrschen das Aufbau-Genre. Dank der besseren Technik siegt das Mülheimer Vollprogramm nach Punkten knapp vor Dreeich's Interpretation des Themas.

Sunflowers Mission-CD „Neue Inseln, neue Abenteuer“ ist ebenfalls sehr schwierig geraten, bietet aber zumindest eine sanfte Lernkurve. Das Siedler-Add-On geht sofort in die Vollen und darf manchmal gar unfair genannt werden. Fans kommen aber nicht zuletzt auch aufgrund des Editors voll auf ihre Kosten.

Die Siedler 3	89%
Anno 1602 + Add-On	88%
Die Siedler 3 Mission-CD	86%
Caesar III	85%
Die Siedler 2 Gold	82%

## Fakten

- 24 Missionen in 3 Kampagnen
- Zusätzlich 10 Einzel- und 23 Mehrspielerkarten
- Unterschiedliche Missionsziele
- Leistungsstarker Editor
- Hauptprogramm erforderlich

Kampagnen, für jedes Volk eine, aufteilen. Jede Kampagne ist in eine kurze Hintergrundgeschichte eingebunden, die Missionsbriefings gerieten sehr detailliert.

einer abwechslungsreichen Seite. Hier müssen Sie nicht nur stur Gegner um Gegner beseitigen, um zur nächsten Karte vorzurücken, sondern werden mit neuen Zielen konfrontiert. So müssen Sie z. B. ein befreundetes Volk beschützen oder eine bestimmte Güterart produzieren und dann ausliefern, was erstmals den Bau von Marktplätzen und Esel-Karawanen wirklich erfordert. Doch natürlich sind viele Missionsziele nach wie vor mi-

## Starker Tobak

Erfreulicherweise zeigen sich die neuen Einsätze auch von



Auf dieser Insel werden unsere Ägypter keinerlei Bodenschätze finden, also benötigen Sie möglichst schnell eine Schiffswerft.



Die Römer-Kampagne ist geschafft! Insgesamt beschäftigten uns allein diese acht Missionen etwa 50 Spielstunden.



Gerade wenn die Eisenproduktionskette noch nicht steht, sind die Zaubersprüche der Priester oftmals die letzte Hoffnung gegen feindliche Übergriffe.



Vielschichtige Aufträge: Hier müssen Sie unter Zeitdruck die Goldproduktion lahmlegen, bevor die Römer über 120 Barren produziert haben, sonst haben Sie ebenfalls verloren.

litärischen Ursprungs, dennoch selten einseitig. Manchmal geht es schlicht darum, sich der Übermacht der Völkerkonkurrenz eine vorgegebene Zeit lang zu erwehren. Glauben Sie uns – das ist kein Zuckerschlecken! Blue Byte schraubte den Schwierigkeitsgrad aller Levels mächtig nach oben, der leichteste Auftrag

der Mission-CD ist in etwa so schwer wie der schwierigste des Vollprogramms. Damit kamen die Mülheimer zwar einem Wunsch der Hardcore-Fangemeinde nach, werden aber Gelegenheitsspieler verprellen. Ein einfaches „Vor-sich-Hinsiedeln“ ist nicht mehr möglich, jeder Schritt, jedes Gebäude erfordert hier eine genaue Planung,

häufiges Speichern und Laden gehört zum Tagesgeschäft.

### Invasion steht kurz bevor

Neben den Kampagnenmissionen erfreuen weitere 10 Einzelspieler- und 23 Mehrspielerkarten das Siedler-Herz. Wem das noch nicht reicht, der darf mit Hilfe des neuen Missionseditors weitere Karten zusammenzim-

mern. Die Siegbedingungen lassen sich frei definieren, ein eingebautes Mal-Tool sorgt für eine vielfältige Siedler-Optik. In Kürze dürfte es im Internet von Eigenbau-Missionen nur so wimmeln, die dann übrigens auch ohne die Zusatz-CD nur mit dem Vollprogramm gespielt werden können.

Christian Bigge

Kommentar

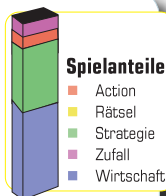


Christian Bigge

Der Trend zum Zweitspiel bleibt ungebrochen, nur schön happig muß es sein! Nach den knallharten Add-Ons zu Anno 1602 und – ganz aktuell – zu Commandos verteilt nun auch Blue Byte seine Kopfnuß. Bei der Mission-CD haben Siedelwütige mit wenig Bauplätzen, knappen Ressourcen, aggressiven Gegnern und hohem Zeitdruck zu kämpfen, mindestens zwei der vier Komponenten zieren jede einzelne Mission. Da der Zusatz-Silberling die Vollversion voraussetzt, werden sowieso nur Fans in den Genuß der gut designten Kampagnen kommen, der leistungsstarke Editor sorgt für weitere Wochen voller Spielspaß.

## Die Siedler 3 Mission-CD

Mindestens:	P 100, 32 MB, Win9x, Vollversion Die Siedler 3
Sinnvoll:	P 233, 64 MB
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp.-Netzwerk, 20 Sp.-Internet, Modem
CD/HD:	290 MB/340 MB



Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren
Genre:	<b>Aufbaustrategie</b>
Testversion:	<b>Master v. 10.03.99</b>
Steuerung:	<b>Gut</b>
Feedback:	<b>-</b>
Grafik:	<b>90%</b>
Sound:	<b>84%</b>
Mehrspieler:	<b>93%</b>
Einzelspieler:	<b>86%</b>

» Klasse-Paket mit Editor zu einem fairen Preis, aber höllisch schwer «



# Der schmale Grat

Keine Ruhepause für wahre Helden: Nachdem sich die Commandos hinter den feindlichen Linien bereits durch 20 Missionen gekämpft haben, liefern Ihnen Pyro und Eidos mit der Zusatz-CD acht weitere Aufgaben, die allesamt etwa viermal so umfangreich und zudem sauschwer gerieten.



Unter dem Geheule der Alarmsirenen stürzen die feindlichen Soldaten auf den Lieferwagen zu. Doch zu spät, Ihre Mannen entfliehen aus dem Zoo – der zweite Level ist geschafft.

- Fakten**
- 8 umfang- und abwechslungsreiche Missionen
  - Hoher Schwierigkeitsgrad
  - Ohne Hauptprogramm spielbar
  - 8 neue Commandos-Fähigkeiten

Für eine Zusatz-CD ungewöhnlich: Im Auftrag der Ehre benötigt nicht das Hauptprogramm – sehr löblich. Am eigentlichen Spielprinzip von Commandos hat sich nichts geändert. Als Oberbefehlshaber schicken Sie bis zu sechs Elitekämpfer

eingebetteten Aufträge, die zudem erfreulich abwechslungsreich gestaltet wurden. Mal gilt es, wichtige Dokumente zu stehlen, dann sollen Flugzeuge oder ein Eisenbahngeschütz sabotiert oder gefangene Kameraden aus einem feindlichen Lager befreit werden. Anders als bei Echtzeitstrategiespielen wie etwa Command & Conquer rüsten Sie sich hier jedoch nicht zum Frontalangriff, sondern operieren vornehmlich im Untergrund. Möglichst lautlos müssen gegnerische Patrouillen und Sicherungssysteme ausgetrickst werden, unterschiedliche Lösungsansätze sowie die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und Fähigkeiten Ihrer Com-

mandos machen den Reiz des Spiels aus.

mandos machen den Reiz des Spiels aus.

## Pyro lässt die Puppen tanzen

Für Im Auftrag der Ehre spendierte Pyro Ihren Helden insgesamt acht neue Werkzeuge, ohne dabei die bewährten Eigenschaften der Soldaten zu reduzieren. Nach wie vor greift der Green Beret am liebsten zum Messer, der Spion darf sich verkleiden und der Fahrer steuert sämtliche technischen Gerätschaften. Die neuen Eigenschaften erlauben aber einige zusätzliche Taktiken. So dürfen Sie nun z. B. feindliche Soldaten mit einem gezielten Faustschlag niederstrecken und anschließend mit Handschellen fesseln. Entweder

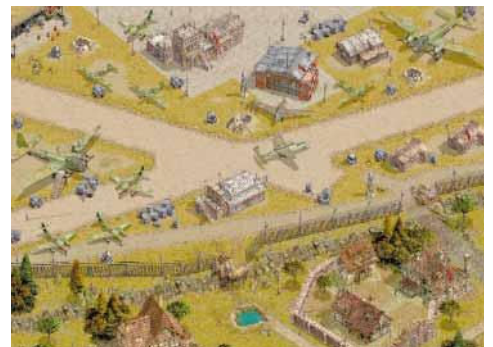


Die Missionsbriefings: Historische Filmszenen und Zooms auf Einsatzziele als Bonbons.

kann der Spion dem Unglückswurm sodann die Uniform stibitzen und sowohl anziehen als auch auf einem Kleiderbügel verstauen oder aber die Marionettenfunktion kommt zum Einsatz. Dann übernimmt ein Commando die Kontrolle über den überwältigten Gegner und kann ihn zu jeder x-beliebigen Stelle der Karte schicken, so lange er sich im



Mit der Kippenschachtel wird der „Kollege“ angelockt. Sobald er sich auf den Rückweg macht, wartet die Klinge des Green Beret auf ihn.



Ein Level im Überblick, die Zoomfunktion macht's möglich. Ihre Leute müssen hier die Flugzeug-Prototypen der Deutschen in die Luft jagen.



Die Marionettenfunktion: Der Green Beret hat einen Soldaten überwältigt und gefesselt. Nun kann er ihn an eine beliebige Position schicken, muß ihn aber weiterhin mit der Waffe in Schach halten.

Sichtfeld des „Puppenspielers“ befindet. Auf diese Weise lassen sich gewiefte Ablenkungsmanöver inszenieren.

### Nichts für Anfänger

Alle Commandos können jetzt auch mit Steinen werfen oder Zigarettenpackungen in den Sichtradien der Feinde platzieren, was ebenfalls zu Ablenkungszwecken genutzt wird. Durch die neuen Eigenschaften und Werkzeuge sind Ihre Soldaten nun universeller einsetzbar, nach wie vor ist aber das richtige Zusammenspiel Ihrer Leute der Schlüssel zum Erfolg. Bei Im Auftrag der Ehre haben Sie es nicht nur mit riesigen Einsatzgebieten zu tun, auch

die Anzahl der feindlichen Soldaten wurde massiv erhöht. Wie in einem Puzzlespiel müssen Sie im Spielverlauf die meisten Gegner der Reihe nach beseitigen. Wird ein ausgeschalteter Soldat von einem Kameraden entdeckt, löst letzterer jetzt sofort und immer den Alarm aus, was weitere Gegner aus ihren Baracken lockt. Der Level ist dann kaum noch zu schaffen, häufiges Laden und Speichern gehört bei Commandos 1½ also genauso zum Tagesgeschäft wie sekundengenaues Timing.

### Wasser marsch!

Zwar können Sie bei Im Auftrag der Ehre aus zwei Schwierigkeitsgraden wählen, dennoch ist das Spiel wesentlich kniffliger als der Vorgänger. Die unnötig neue Tastaturbelegung für die Shortcuts erfordert zusätzliche Einarbeitungszeit. Obwohl die Pyro Studios noch immer keine 3D-Karten-Unterstützung anbieten, können sich die Levelgrafiken der stufenlos zoombaren Karten sehen lassen. Alle vorgeordneten Gebäude sind sehr detailliert, einige Tiere und das animierte Wasser sorgen für eine lebendig wirkende Spielwelt. Die militärische Hintergrundmusik säuselt angenehm im

Hintergrund und paßt sich der jeweiligen Spielsituation an, was auch nach einigen Spielstunden noch nicht nervt.

Christian Bigge



Am Ende jedes Levels gibt's wie gewohnt ein Ranking und das begehrte Paßwort.

## Vergleich

Viel Hochkarätiges tummelt sich in der Grauzone zwischen Runden- und Echtzeitstrategie. Die Ur-Commandos bieten im Vergleich zur Mission-CD mehr, aber kürzere Missionen mit einer fairen Lernkurve im Spiel. Jagged Alliance 2 gelingt der Genre-Spagat aus Strategie-, Rollenspiel- und Adventure-Elementen. Der „Auftrag der Ehre“ ist dank neuer Spieloptionen mehr als ein Abklatsch der Hauptprogramms, aber sehr schwer geraten. NovaLogics Delta Force richtet sich verstärkt an Actionfans und erfordert weniger taktisches Geschick.

Commandos: Hinter feindlichen Linien (abgewertet)	90%
Jagged Alliance 2	90%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	89%
Delta Force	78%

## Kommentar



Christian Bigge

Trotz einiger neuer Optionen dürfen Sie vom „Auftrag der Ehre“ kein neuartiges Spiel erwarten, denn grundsätzlich spielt sich die Mission-CD wie das Ur-Commandos. Das damals taufische Spielprinzip sorgt aber auch heute noch für massig Spaß und knifflige Herausforderungen. Besonders letztere sind deutlich auf erfahrene Commandos-Veteranen zugeschnitten, Anfänger sollten also nicht unbedingt mit der Mission-CD ihre Söldnerkarriere starten, obwohl diese nicht das Hauptprogramm voraussetzt. Alte Haudegen könnten sich an dem mit 60 Mark recht teuren Preis stören, sollten aber dennoch zugreifen, da in den acht Missionen etliche Stunden Spielspaß stecken.

## Commandos: Im Auftrag der Ehre

Mindestens:	P 133, 32 MB, Win95
Sinnvoll:	P 233, 64 MB
Grafik:	DirectDraw bis 1.024x768
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp., Netzwerk, Internet
CD/HD:	426 MB/134-285 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Pyro Studios/Eidos
Veröffentlichung:	Mitte April
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre: **Echtzeitstrategie**

Testversion: **Testbeta 1.0**

Steuerung: **Gut**

FFeedback: **-**

Grafik: **86%**

Sound: **75%**

Mehrspieler: **90%**

Einzelspieler: **89%**

**89%**

» **Schwer, aber gelungen. Wann kommt Commandos 2?** «



Enge Kurven sind ideal für Überholmanöver. Doch Vorsicht: Wer zu rabiat fährt, bekommt Strafpunkte oder wird disqualifiziert.



Vier Spieler an einem PC: Bei zwei oder drei Teilnehmern teilen Sie das Bild entweder vertikal oder horizontal.

Endlich ist es soweit: Codemasters läßt die PS-Monster wieder aus dem Rennstall. Einige Monate nach den PlayStation-Besitzern dürfen endlich auch PC-Fahrer an den Start. Und soviel sei schon vorweggenommen: Das Warten hat sich gelohnt!



TOCA 2 ist die Umsetzung der britischen Tourenwagenmeisterschaft auf den heimischen Bildschirm. Die BTCC (British Touring Car Championship) hat seit über 40 Jahren viele Fans, steht allerdings in Deutschland immer noch im Schatten des großen Bruders Formel 1. Da-

bei müssen die Fahrer und Fahrzeuge hier mindestens genauso viel aushalten, denn es geht teilweise sehr rüde zu. Codemasters ließ es sich für TOCA 2 nicht nehmen, neben Originalstrecken, Originalwagen und Originalwerbung auch die Originalrowdys zu lizenzieren. So sorgen unter an-

# Benzin im Blut





**Downtown USA:** Beachten Sie die Hochhäuser. Solche grafischen Aussetzer gibt es zum Glück nur als Bonusstrecke.

derem Alain Menu, Nigel Mansell und Rickard Rydell auf der Piste für Kurzweil, während die deutsche Rennfahrerlegende Hans-Joachim Stuck als Kommentator unfreiwillig Heiterkeit aufkommen lässt. Seine klugen Bemerkungen befinden sich in etwa auf der gleichen qualitativen Ebene wie die schauspielerische Leistung von Bäckermeister Weigel in der RTL-Soap „Unter Uns“. Aber das kann einen echten Rennfahrer nicht schrecken, denn schließlich kommt es auf das Fahrvergnügen an und davon bietet TOCA 2 genug. Bevor

Sie wirklich auf der Piste landen, wählen Sie zwischen mehreren Spielmodi.

### Die Qual der Wahl

„Herausforderung“ steht für ein Arcaderennen, bei dem Sie in einer bestimmten Zeit einen Checkpunkt erreicht haben müssen. Das Zeitfahren ist ein Wettrennen gegen die Uhr, in dem Sie so viele Runden wie möglich absolvieren. Die Konstrukteurs-Meisterschaften geben Ihnen die Möglichkeit, gegen neun Wagen des gleichen Bautyps anzutreten. Den Kern des Spiels bildet jedoch die BTCC-Meisterschaft. Codemasters hat das gesamte Regelwerk sowie alle neuen Richtlinien der vergangenen Saison in das Spiel implementiert. Auf drei Schwierigkeitsgraden fahren Sie jeweils durch eine Qualifikationsrunde, ein kurzes Sprintrennen, eine weitere Qualifikationsrunde sowie das Hauptrennen. Im Gegensatz zum Vorgänger muß nun im Hauptrennen ein Pflichtstopp an den Boxen eingelegt werden. Hierbei ist Ihr taktisches Gespür gefragt, denn die Reparatur von Schäden kostet wertvolle Zeit und wenn Sie sich zu früh auf einen bestimmten Reifentyp festgelegt haben und das Wetter schlägt plötzlich um, stehen Sie im sprichwörtlich im Regen. Doch auch schon vor den Rennen haben Sie erstmalig einige Tuning-Optionen, die sich spürbar auf den

## Vergleich

Mit TOCA 2 schließen die Tourenwagen von Codemasters in die Genre-Spitzenklasse auf. Das Formel-1-Rennen Racing Simulation 2 besitzt die schönere Grafik und die höhere Spieltiefe, aber Colin hat seinen Meister gefunden. Im Vergleich zu Colin sammelt TOCA 2 besonders beim deutlich interessanteren Mehrspielermodus Punkte. TOCA 1 wurde in allen Belangen konsequent verbessert und Speed Busters kann beim Streckendesign und der Steuerung nicht mithalten.

F 1 Racing Simulation 2	87%
TOCA 2	86%
Colin McRae Rally (abgewertet)	85%
TOCA (abgewertet)	81%
Speed Busters	76%

## Fahrgefühl

Das Besondere an TOCA 2 ist das einzigartige Fahrverhalten der Autos, das Codemasters hervorragend eingefangen hat. Während es bei anderen Rennspielen häufig nur darauf ankommt, möglichst ausdauernd auf das Gaspedal zu treten, müssen Sie hier Fingerspitzengefühl und Aufmerksamkeit beweisen. Nur so überqueren Sie als erster die Ziellinie.



Finden Sie die Ideallinie der Kurse und holen Sie das Maximum aus dem Wagen heraus.



Bremsen Sie vor scharfen Kurven. Kenner beschleunigen mit der Handschaltung schneller.



Beobachten Sie die anderen Fahrer, denn so können Sie verhindern, überholt zu werden.



Verzichten Sie auf zu hohe Risiken. Überhastete Aktionen führen schnell zu Drehern.



Offenbaren Ihre Gegner Schwächen, zögern Sie keine Sekunde, diese auszunutzen.



Fahren Sie bis zum Ende konzentriert, denn Fahrfehler nutzt der Computer gnadenlos aus.

Rennverlauf auswirken: Passen Sie Bremsen, Anpreßdruck, Getriebeübersetzung oder Aufhängung der Wagen Ihren Bedürfnissen sowie Strecken- und Wetterverhältnissen an.

### Hart, aber herzlich

Wer nicht aufpaßt, muß damit rechnen, von der Straße gedrängt, ausgebremst oder in den Kurven geschnitten zu werden. Deshalb ist es wichtig, seine Blechkiste jederzeit im Griff und die Strecke im Kopf zu haben. Doch das ist keine leichte Aufgabe. Codemasters hat den Wagen eine sehr feinfühlig und realitätsnahe Steuerung verpaßt, die dadurch einerseits

genau wie das richtige Autofahren Übung erfordert, andererseits aber auch für geschicktes Fahren belohnt. Sieg und Niederlage trennen häufig nur wenige Fahrfehler. Besonders gelungen ist das einzigartige Force-Feedback-Verhalten der Lenkhilfen. Die Ideallinie der einzelnen Kurse führt oft auch über die Seitenbegrenzung, die sich sofort mit einem leichten Holpern bemerkbar macht. Übersteuern Sie Ihr Gefährt oder machen Bekanntschaft mit dem Kiesbett oder gar einer Wand, werden Sie von oben bis unten durchgeschüttelt. Nie war virtuelles Auto fahren so real!

Um bei TOCA 2 die Nase vorn zu haben, bedarf es einiger Übungsstunden. Der Einstieg ist aber trotzdem sehr komfortabel. Anfänger brauchen also keine Angst zu haben.



Suchen Sie einen Rennmodus aus und wählen Sie ein Auto, Lackierung, Namen und Schwierigkeitsgrad.



Nach der Qualifikationsrunde passen Sie Ihr Fahrzeug der Rennstrecke und Ihrem Fahrstil an.



Im Rennen macht das Honda-Team die Gasse dicht: Lassen Sie sich nicht stören.



Analysieren Sie den Rennverlauf und treffen beim Pit-Stop die richtige Entscheidung.



Hat alles funktioniert, landen Sie auf den vorderen Plätzen.

## Neue Wagen, neue Strecken

Im Spiel können Sie mit 15 verschiedenen Wagen fahren. Während Ihnen Audi A4, Ford Fiesta oder Renault Laguna bereits zu Beginn zur Verfügung stehen, müssen Sie sich

die weiteren Blechträume wie den Jaguar XJ 220, den TVR Speed 12, das Cabrio AC Superblower oder den dreirädrigen Grinhall Scorpion erst freispielen. Leider fehlt der lustige Panzer aus dem ersten Teil. Jeder Wagen hat ein ei-

genständiges Fahrverhalten und ein charakteristisches Motorenbrummen. Auch optisch sehen die Wagen toll aus: Feine Texturen, Transparenz- und Lichteffekte sowie ein erstklassiges Schadensmodell erfreuen das Auge. Remp-

## TOCA 2

### Leistungsmerkmale

Für eine ansprechende und angemessen schnelle Darstellung sollten Sie schon über einen flotten Rechner verfügen. Eine 3D-Karte wirkt hier Wunder. TOCA 2 ist zwar auch auf langsameren PCs spielbar, jedoch entfaltet das Spiel erst seinen motivierenden Charakter, sobald es zumindest einen P 266 unter der Haube vorfindet.

### Bildauflösung 640x480

	P 200	MMX/32	KG-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	noch spielbar	kaum spielbar
Riva 128 4 MB - PCI					
Matrox G200 8 MB - AGP	nicht getestet				
Voodoo Banshee 16 MB - AGP	nicht getestet				
Riva TNT 16 MB - AGP	nicht getestet				
Voodoo Graphics 4 MB - PCI					
Voodoo 2 12 MB - PCI					

### Bildauflösung 800x600

	P 200	MMX/32	KG-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	noch spielbar	kaum spielbar
Riva 128 4 MB - PCI					
Matrox G200 8 MB - AGP	nicht getestet				
Voodoo Banshee 16 MB - AGP	nicht getestet				
Riva TNT 16 MB - AGP	nicht getestet				
Voodoo Graphics 4 MB - PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Voodoo 2 12 MB - PCI					

### Steuerung

Die sensible Steuerung erfordert von Anfängern viel Geduld. Dafür unterstützt TOCA 2 von Tastatur über Gamepad, Joystick und Lenkrad aber auch alle gängigen Eingabegeräte. Das gelungene Force-Feedback-Erlebnis, das viel zum glaubhaften Fahrgefühl beiträgt, können Sie allerdings nur mit Lenkrad oder Joystick genießen. Da es bei den Rennen auf jede Sekunde und präzise Manöver ankommt, legen wir Ihnen auch die Steuerung per Joystick ans Herz, da hier am genauesten taxiert werden kann. Die Lenkräder reagieren bei TOCA 2 ein wenig träger und mit der Tastatursteuerung fehlt Ihnen schnell das Force Feedback und die analoge Feinabstimmung.

### Pro & contra

- + Authentische Fahrzeugphysik mit einflussreichem Schadensmodell
- + Präzise Steuerung
- + Anspruchsvolle und interessante Originalrennstrecken
- + Originalwagen, die anders lackiert werden können
- + Sehr gute Gegner-KI
- + Hohe Langzeitmotivation
- + Sechs Wetterverhältnisse
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Trist gestaltete Hintergründe

## PRÜFSTAND

### Installation

TOCA 2 bietet vier verschiedene Installationsgrößen, wobei mit 166 MB eine dem Netzwerkspiel vorbehalten ist. Selbst bei der Minimalinstallation von 24 MB bleiben die Ladezeiten erträglich. Bei der Normalinstallation von 203 MB erwarten Sie bereits schnelle Ladezeiten, da bis auf die Sounds alles Nötige auf Ihre Festplatte kopiert wird. Sofern Sie über ein halbwegs schnelles CD-ROM-Laufwerk verfügen, reicht diese Installationsart vollkommen aus.

### Grafik

Grafik macht TOCA eine gute Figur. Besonders die Wagen sehen prima aus und sind perfekt animiert. Die Engine sorgt für einen schnellen und absolut fehlerlosen Bildaufbau mit perfekter Fernsicht, was allerdings mit kargen Landschaftsdetails am Streckenrand erkaufte wird. Um TOCA an Ihren Rechner anzupassen, variieren Sie die Detailgenauigkeit von niedrig bis hoch sowie die Zeichnungsentfernung der Objekte von 200 bis 2.000 Meter und suchen eine passende Bildschirmauflösung heraus (512x284 bis 1.152x846).



Der Rückspiegel lässt sich ausblenden. Bei langsamen Rechnern wird das Spiel dadurch deutlich schneller.

### TOCA 2 im Wettbewerb

Kriterium	TOCA 2	TOCA
Strecken:	19	10
Wagen:	15	10
Realismus:	Hoch, zugänglicher	Hoch, schwieriger
Originallizenzen:	Ja	Ja
Setups:	Ja, begrenzt	Nein
Wettereinflüsse:	Ja	Ja
Netzwerk:	8 Spieler	8 Spieler
Force Feedback:	Ja	Eingeschränkt (nur MS SideWinder)
Wiederholungen:	Ja	Nein



Joachim Hesse

Wow! Ich bin wirklich beeindruckt von TOCA 2. Codemasters hat die Zeit seit der letzten Vorschau blendend genutzt und dem Spiel den perfekten Feinschliff verpaßt. In keinem anderen Rennspiel reagieren Gegner so intelligent, macht Autos abdrängen mehr Spaß und ist die Steuerung besser durchdacht. Dabei schafft TOCA das Kunststück, nicht in einem Optionssumpf zu versinken, ohne dabei zum Fast-Food-Raser zu verkommen. Allein der ätzende Punktezwang bei der Meisterschaft kann – kombiniert mit der kniffligen Steuerung – manchmal zu leichten Wutanfällen führen. Rennsportfreunden empfehle ich TOCA 2 wärmstens.



Hust, hust! Abseits der Strecke schlucken Sie Gras, Dreck und Kies. Auch die Konkurrenz kommt nur langsam zurück auf die Piste.

ten Leistungen neben Wagen und Strecken immer mal wieder ein verrücktes Extra wie niedrige Schwerkraft oder doppelte Geschwindigkeit verteilt. Bis zu vier Mitspieler können am Splitscreen an einem PC ihre Kräfte messen und bis zu acht Netzwerkspieler dürfen sich freuen, daß sie nur eine CD zum Betrieb brauchen.

Joachim Hesse



Hütchenspiel gefällig? Alle Cockpitanzeigen wie Tachometer oder Position lassen sich übrigens einzeln ausschalten.



Christian Bigge

So mag ich's! TOCA 2 kombiniert perfekt den hohen Anspruch an eine Simulation mit dem Fahrspaß eines Arcade-Racers. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad können Sie sich das Spiel genau so zurechtzimmern, wie es Ihren Bedürfnissen entspricht. Die fehlenden Streckenrandobjekte stören mich überhaupt nicht, dafür sehen die Fahrzeuge einfach zu klasse aus und bei den satten Farben der 3D-Engine bleibt kaum Zeit für den Seitenblick. Ganz so unnützlich wie Joachim finde ich die Kommentare von Meister Stuck übrigens nicht. Mit TOCA 2 endet die Alleinherrschaft der Formel 1 bei qualitativ hochwertigen PC-Rennspielen. Nachdem EAs Motorradsim Superbike World Championship vor zwei Monaten in dieselbe Kerbe schlug, müßten alle Rennspiel-Fans nun wirklich zufrieden sein.

## TOCA 2

- Mindestens:** P 200, 32 MB RAM, Win95/98
- Sinnvoll:** P 266, 32 MB RAM, 3D-Karte
- Grafik:** Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound
- Eingabegeräte:** Tastatur, Joystick, Lenkrad
- Spielerzahl:** 8 Sp. Netzwerk, Internet, 4 Sp. an einem PC
- CD/HD:** ca. 648 MB/ca. 24-267 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch
- Preis:** ca. DM 90,-
- Hersteller:** Codemasters
- Veröffentlichung:** Bereits erschienen
- USK-Altersfreigabe:** Ohne Beschränkung



- Genre:** Rennsimulation
- Testversion:** Beta v. 18.3.99
- Steuerung:** Sehr gut
- Feedback:** Sehr gut
- Grafik:** 84%
- Sound:** 75%
- Mehrspieler:** 88%
- Einzelspieler:** 86%

» Die gelungene Fortsetzung eines faszinierenden Spiels. «



Die Viva-Fußballer laufen ein. Wird ihnen ein Sieg gegen UEFA trotz des eher tristen Stadion-Ambientes gelingen?



Siegessicher lauschen die UEFA-Kicker den Hymnen. Wer so aus der Wäsche schaut, kann doch nicht verlieren, oder?

# Halbfinale

Guten Abend allerseits! Wir begrüßen Sie zum spannenden Match zweier hoffnungsvoller Meisterschaftskandidaten. Zum mit Spannung erwarteten Halbfinale um den PC-Fußball-Cup stehen sich heute Team Viva und Team UEFA gegenüber. Der Sieger wird sich mit dem Titelverteidiger FIFA 99 messen dürfen. Wir schalten gleich um in die Teamkabine, wo Sie unser Reporter mit den letzten Infos vor dem Anpfiff versorgt.

## Die Umkleidekabine

Für dieses Halbfinale zeigen sich beide Mannschaften optional gut trainiert. Im Trainingskader von UEFA finden Sie alle 24 Clubteams der aktuellen

Meister-Saison, außerdem spendierte Silicon Dreams seinem Nachfolger zu World Class Soccer noch ein paar historische Club-Mannschaften. So dürfen Sie z. B. mit Münchens Elf von

1974 gegen das legendäre Ajax Amsterdam um Johan Cryuff antreten. Eigene Turniere lassen sich ebenfalls kinderleicht zusammenbasteln. Die Viva-Kicker stellen Ihnen mit fast 1.000 Nationalkatern ein riesiges Feld von Sparringspartnern zur Verfügung. Viva Fußball hat sich ganz den Fußball-Weltmeisterschaften verschrieben, die Sie einschließlich den Qualifikationen von 1958 bis 1998 nachspielen können.

## Fakten Viva

- Alle Nationalteams seit 1958 (etwa 1.000 Mannschaften)
- Originalnamen
- WM-Modus samt Qualifikationen
- Schwarzweiß-Modus bei Begegnungen bis 1966
- Innovative Steuerung
- Schwächere Optik

## Fakten UEFA

- 24 aktuelle Clubteams der Champions League, 16 historische Bonusteams
- Originalnamen, sehr aktuelle Kader
- Champions-League-Modus
- Mangelhafte Steuerung bei Zweikämpfen
- Ansprechende Präsentation

Sämtliche Regeländerungen wurden historisch korrekt berücksichtigt. Ein Rückpaß zum Torwart ist 1962 in Chile also kein Problem, wie schon bei FIFA sehen Sie solche Spiele zeitgemäß im Schwarzweiß-Look. Beide Halbfinalisten verzichten übrigens nicht auf Originalnamen. Für die korrekt recherchierten Kader verdienen sich beide Programmerteams ein dickes Extralob. Soeben haben wir auch die Teamformationen erfahren, die mit Hilfe der einfach gestrickten Menüs schnell ausgewählt sind, aber ausreichend Raum für taktische Möglichkeiten bieten.



Wie bei einem Golfspiel bestimmen Sie bei Viva durch mehrere Klicks innerhalb eines Balkenmenüs die Stärke und den Effekt von Schüssen.

Konservierung wirklich gelungener Spielszenen.

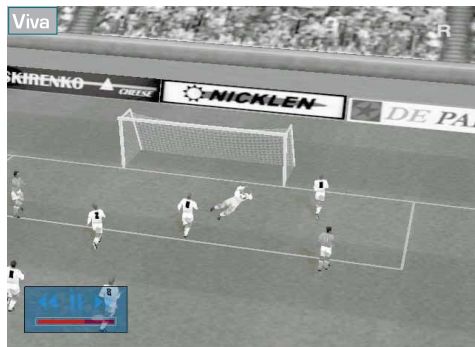
In Standardsituationen zeigt ein verstellbarer Pfeil den Flug des Balles. Unspektakulär, aber effektiv.

### Der Anpfiff

Da laufen die Mannschaften ins Stadion ein, was für ein Anblick! Die UEFA-Kicker werden von technisch blitzsauberen 3D-Effekten beleuchtet. Die Originalstadion erstrahlen im Blitzlichtgewitter, die Spieler-schatten sind sehr detailliert und die Kicker selbst weich animiert. Bei entsprechender Hardware winken Auflösungen bis zu 1.600x1.280 Bildpunkten, spielbar bleibt's bis zu 1.024x768. Die individuell verstellbaren Kameras werden die Spieler stets im Sichtfeld behalten. Etwas bescheidener präsentieren sich die Viva-Fußballer. Zwar werden auch hier die gängigen 3D-Karten bis zu Auflö-

sungen von 1.024x768 Bildpunkten unterstützt, Kicker und Umfeld müssen aber mit weniger Texturen auskommen und wirken daher weniger real. Die Animationen wurden zwar mit Hilfe von Motion Capturing er-

stellt, sind aber teilweise etwas abgehackt, was sich allerdings nicht allzu störend auswirkt. Auch hier sorgen fünf dynamische Kameras für Übersicht, eine gute Replay-Funktion hilft beiden Programmen bei der



Gut: Die Replay-Funktion ist bei beiden Programmen gelungen, den Schwarzweiß-Modus kennen Profis schon aus den EA-Spielen.

### Die erste Halbzeit

UEFA hat die Seitenwahl gewonnen und entscheidet sich für den ersten Angriff. Dank der frei belegbaren Steuerung gelingen die ersten Pässe auf Anhieb. Mit einem 8-Tasten-Gamepad läuft der Ball flüssig durch die eigenen Reihen,



Gut: Vor jedem Spiel können Sie über das obere Sterne-Menü die Spielstärke des Gegners Ihrem eigenen Können anpassen.



**Vergleich**

Bei der Präsentation macht EAs Kickern keiner etwas vor, hier kann die gesamte Konkurrenz nur neidisch auf den Klassenprimus schielen, der zeigt, wie ein Fußballspiel auszusehen hat. Eine richtige Blöße geben sich die FIFA-Jungs nicht, doch sowohl Viva als auch Actua Soccer 3 bieten zumindest Alternativen für Teilbereiche an. Die Steuerung von Viva sollte Joypad-Akrobaten langfristig überzeugen, Wetterwechsel und Replays sind bei Actua Soccer sehenswert. UEFA kommt da leider nicht ganz mit, bietet aber die aktuellsten Kader. Alle Kandidaten offenbaren übrigens in bestimmten Situationen Torwartschwächen – außer FIFA natürlich!

FIFA 99	86%
Viva Fußball	76%
Actua Soccer 3	76%
UEFA Championsleague	68%

Raumgewinn kann Team UEFA aber vornehmlich durch lange Bälle erzielen, da sich die Mitspieler nicht perfekt freilaufen. Der erste Torschuß streicht meilenweit am Viva-Gehäuse vorbei, weil sich UEFAs Stürmer in Sekundenbruchteilen für Schußrichtung und -stärke entscheiden muß. Nun ist Viva am Ball, doch die Spieler tun sich anfangs schwer. Obwohl ein 10-Tasten-Gamepad vorausgesetzt wird, wollen keine nennenswerten Aktionen gelingen. Anders als bei der Konkurrenz bestimmen Sie hier die Länge der Pässe durch die Dauer des



Das Tackling ist bei Viva Fußball kein Problem. Auf vier Arten können Sie den Ball zurückerobern.



Karten sehen Sie bei UEFA häufig. Die fehlenden Zweikampf-Möglichkeiten sind der größte und entscheidende Schwachpunkt.

Buttondrucks, was zu einigen Fehlpässen führt. Eine gewöhnungsbedürftige Kombination von manueller und automatischer Spielerauswahl sorgt für

einige Konfusion, die Team UEFA nutzen kann. Dank eines Freistoßstores, bei dem mit Hilfe von Pfeilen die Flugrichtung des Balles bestimmt wird, ge-

lingt der Führungstreffer zum 1:0 kurz vor der Halbzeit.

**Die zweite Halbzeit**

Viva stößt an und siehe da – mit zunehmender Spieldauer gewinnt das Team an Ballsicherheit. Die anfangs merkwürdige Steuerung führt später dazu, daß Breite und Länge des Spielfeldes gut ausgenutzt werden können. Außerdem bewegen sich die computergesteuerten Mitspieler etwas intelligenter, wenn sie auch zu häufig im Abseits stehen. Nach einer Ecke, die wie alle Standardsituationen mit Hilfe eines Balckenmenüs im Stile von Golfsimulationen ausgeführt wurde, gelingt der Anschlußtreffer zum 1:1. Der nächste UEFA-Angriff



Die Menüs beider Programme sind sehr einfach gehalten, aber zumindest zweckmäßig. Schon nach ein paar Tastendrücken landen Sie direkt auf dem Spielfeld und der Ball kann rollen.

wird vom Viva-Keeper abgefangen, weil er auf Tastendruck auch manuell aus dem Tor herausläuft. In den letzten 20 Spielminuten gewinnt Viva immer mehr die Oberhand. Die Kombinationen laufen flüssiger, sogar Direktabnahmen und Flugkopfbälle gelingen. UEFA kann dem nichts entgegensetzen, da dessen Kicker keine Zweikampfmöglichkeiten spendiert bekommen. Selbst simpelste Tacklings führen schnell zu gelben Karten und Platzverweisen, auch beim

Spiel gegen den Computer müssen Sie unnötigerweise Angriffe fast wehrlos hinnehmen. Der 2:1-Siegtreffer für Viva fällt zwangsläufig kurz vor dem Abpfiff.

### Die Analyse

Viva hat gesiegt, die Jubelarie wird gar per Joypad gesteuert. Die Zuschauerkulisse bleibt hingegen blaß, dafür rufen sich die Spieler Kommandos in acht Landessprachen zu. Ein Kommentator fehlt bei Viva, bei UE-

FA gibt's dafür gleich zwei deutliche Plaudertaschen, deren belangloses Blabla die Europa-Kicker zusätzlich demotiviert hat. Eigentlich war das Spiel nur in der ersten Halbzeit spannend, danach war Viva deutlich dominierend. Leider neigt sich unsere Sendezeit nun dem Ende entgegen. Wie das Finale um den PC-Fußball-Cup gegen FIFA 99 ausgegangen ist, entnehmen Sie bitte dem Kommentarkasten.

Christian Bigge

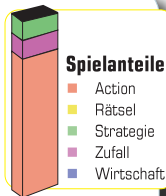
Kommentar



Das Halbfinal-Match entscheidet Viva Fußball knapp für sich. Die zunächst merkwürdige, dann erfrischend andere Steuerung ermöglichte nach einigen Startschwierigkeiten gelungene Kombinationen, denen UEFA kaum etwas entgegensetzen konnte. UEFA verbaute das mangelhafte Zweikampferhalten den Weg zum Sieg, ohne grobe Fouls war der Gegner kaum vom Ball zu trennen. Dafür stimmte hier das Styling: Gerade in höheren Auflösungen zeigen sich die UEFA-Kicker eine Spur fester. Schön dagegen finde ich, daß beide Teams über Lizenz-Umwege mit realistischen Spielerpersönlichkeiten antreten durften – es geht also doch! Ach ja, das Finale um den PC-Fußball-Cup gewann FIFA 99 mit drei Toren Unterschied. Überlegen waren die EA-Kicker vor allem in puncto Technik, Optionsvielfalt und aufgrund des einstellbaren Schwierigkeitsgrads.

## Viva Fußball

- Mindestens:** P 133, 16 MB, Win9x
- Sinnvoll:** P 233, 32 MB, 3D-Beschleuniger
- Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound
- Eingabegeräte:** Gamepad
- Spielerzahl:** 4 Sp., PC, Netzwerk, Internet
- CD/HD:** 399 MB/90-200 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Preis:** ca. DM 70,-
- Hersteller:** Crimson/Virgin
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK Altersfreigabe:** Unbeschränkt



**Genre:** Sportspiel  
**Testversion:** Review v. 12.03.99  
**Steuerung:** Gut  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 67%  
**Sound:** 65%  
**Mehrspieler:** 80%  
**Einzelspieler:** 76%

» Trotz schwacher Technik eine FIFA-Alternative. «

## UEFA Championsleague

- Mindestens:** P 200, 32 MB, Win9x
- Sinnvoll:** P 233, 64 MB, 3D-Beschleuniger
- Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound
- Eingabegeräte:** Gamepad, Maus, Tastatur
- Spielerzahl:** 4 Sp., PC, Netzwerk, Internet
- CD/HD:** 557 MB/5 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Preis:** ca. DM 80,-
- Hersteller:** Silicon Dreams/Eidos
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK Altersfreigabe:** Unbeschränkt



**Genre:** Sportspiel  
**Testversion:** Review v. 12.03.99  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 72%  
**Sound:** 63%  
**Mehrspieler:** 70%  
**Einzelspieler:** 68%

» In Ordnung, aber schlechte Zweikampf-Optionen. «

# Virtuelles Königreich

Trotz oftmals ärmlicher Grafik und Sounds erfreuten sich Onlinespieler wachsender Beliebtheit, aber das große Genre der Zukunft sind sie bisher noch nicht geworden. Mit dem technisch brillanten EverQuest von Sony könnte sich das ändern.



Ein Tag dauert in etwa eine Stunde, dann dürfen Sie das nächste Abendrot bewundern.



Entfernte Bäume, Charaktere und Monster verschwinden im Dunst am Horizont.



Die Sensenmänner erscheinen nur nachts und sind extrem gefährliche Gegner.



Gruppen haben in EverQuest große Vorteile und können auch starke Monster besiegen.

Wie Meridian59 und Ultima Online ist EverQuest eine virtuelle Fantasywelt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters, der einer von 12 Rassen wie Elfen, Hobbits, Gnomen, Trollen oder Ogeren angehört und gleichzeitig einen von 14 Berufen wie Magier, Zauberer, Druide, Krieger, Waldläufer, Paladin usw. ausübt. Zahllose Kombinationen aus Rassen und Klassen sorgen bei jedem neuen Charakter dank unterschiedlicher Spielweise für Abwechslung. Das System hinter EverQuest basiert auf Stufen und Fertigkeiten. Die Stärke und Fähigkeiten der einzelnen Berufe hat Sony gut ausbalanciert. Die meisten Eigenschaften befassen sich direkt mit dem Kampf, der bei EverQuest eindeutig im Mittelpunkt steht, aber es gibt auch Fertigkeiten wie Fischen, Schwimmen, Schneidern oder Schmieden.

## Auf Abenteuerjagd

EverQuests Welt unterteilt sich momentan in knapp 100 Zonen. Dazu gehören auch die insgesamt 14 Städte, in denen computergesteuerte Charaktere (NSCs) Handel treiben, Aufträge erteilen und Fertigkeiten lehren. Außerhalb der Städte streifen zahllose Monster durchs Land, die Abenteurer entweder ignorieren oder sofort angreifen. Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen fördert EverQuest die Bildung von Gruppen. Bis zu sechs Spieler können sich fest zusammenschließen, gemeinsam stärkere Monster töten oder gefährliche Reisen in unbekannte Zonen unternehmen. Vorausgesetzt, man kennt den Weg, dauert es ca. 15 Minuten, um von einer Zone in die nächste zu laufen, oder etliche Stunden, um die Zone komplett zu erkunden. Neben den eigenen Beinen stellen Schiffe



Monster wie Skelette greifen den Spieler sofort an und kämpfen auch gegen übermächtige Gegner bis zum bitteren Ende.

und Magie alternative Transportmöglichkeiten dar. Zonenwechsel sind selten, nehmen aber je nach Verbindungsqualität ein bis drei Minuten Zeit in Anspruch. Den Hauptteil der Zeit verbringt man mit Kämpfen, Ausruhen und Training des Charakters. Schlachten laufen zum Teil automatisch ab, der Spieler muß nur spezielle Aktio-

nen selbst ausführen. Die kombinierte Maus-Tastatur-Steuerung ist intuitiv, einfach und praktisch. Trotz der hohen Komplexität ist EverQuest erstaunlich anfängerfreundlich. Player-Killer spielen in EverQuest eine untergeordnete Rolle, da beteiligte Spieler ihr Einverständnis geben müssen.

Alexander Geltenpoth

## Kommentar



Alexander Geltenpoth

Obwohl EverQuest erst erschienen ist, funktioniert das Online-Rollenspiel schon ausgezeichnet. Die hervorragende 3D-Grafik, eine anfängerfreundliche Steuerung, Chat- und Party-Optionen sowie der moderate Schwierigkeitsgrad können begeistern. Auch die laufenden Kosten von knapp 20 Mark pro Monat zusätzlich zu Kaufpreis, Telefon- und Internetgebühren sind akzeptabel. Schon jetzt ist EverQuest ein Erfolg. Zu jeder Tageszeit sind auf über einem Dutzend Server 5.000 bis 20.000 Spieler online.

## EverQuest

<b>Mindestens:</b>	P 166, 32 MB RAM, Win95/98, 28.8 Internetanbindung
<b>Sinnvoll:</b>	P 200, 64 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Maus, Tastatur
<b>Spielerzahl:</b>	ca. 1.000 Sp. Internet
<b>CD/HD:</b>	530 MB/480 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Englisch/Englisch
<b>Preis:</b>	ca. DM 100,-
<b>Hersteller:</b>	Verant/Sony
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Nicht geprüft



<b>Genre:</b>	Online-Rollenspiel
<b>Testversion:</b>	Verkaufsversion
<b>Steuerung:</b>	Sehr gut
<b>Feedback:</b>	-
<b>Grafik:</b>	85%
<b>Sound:</b>	80%
<b>Einzelspieler:</b>	-
<b>Mehrspieler:</b>	-

» Hervorragend bis ins Detail, Spielspaß für Monate. «

90%

# Das fliegende Auge



Eine Chemiewaffenfabrik muß zerstört werden: Trotz aller Waffengewalt verzichtet Hell-Copter auf Menschen und Blut.

Die Handlung von Hell-Copter versetzt Sie in die jüngere Vergangenheit. Der Kalte Krieg ist gerade vorbei, trotzdem schwelen weltweit immer noch regionale Krisenherde, doch zum Glück sind Sie ja da! Sie sind Hubschrauberpilot und gehören zu einem geheimen Sonderkommando, das diese Art von Konflikten beseitigt. Nach den üblichen Einstiegsprozeduren haben Sie vor jedem Start die Wahl zwischen drei Hubschraubertypen, dem wendigen Scorpio, dem mittelschweren Dragonfly und dem

Luftpanzer Vulture. Die Flugmaschinen lassen sich nach einigen erfolgreichen Einsätzen zu wahren Schlachtschiffen ausbauen. Je nach Mission ist es überlegenswert, Panzerung und Seitenkanonen zu verstärken, die Triebwerke zu verbessern sowie den Helikopter mit Abschußvorrichtungen für Stinger-Raketen oder Multimissiles auszustatten. Anhand einer Karte bekommen Sie Ihre Aufgaben erklärt, danach finden Sie sich mitten im wilden Kriegsgebiet wieder.

## Adrenalin pur

Die Programmierer haben Wert auf eine glaubhafte Spielumgebung gelegt: Angefangen bei den zackig gesprochenen Missionsbeschreibungen über den kernigen Explosionssound bis hin zu Einheiten und Waffen wirkt alles beklemmend real. Trotzdem transportiert Hell-

Missing in Action sowie Desert Strike & Co. haben vorgemacht, wie es geht, jetzt kontert Ubi Soft mit Hell-Copter. Wenn Sie schon lange ein geradliniges Hubschrauber-Ballerspiel vermißt haben, kann Ihnen ab sofort geholfen werden.

Copter keine Feindbilder, es liefert einfach knallharte, durchdachte Action. Die Steuerung ist schnell ergründet, die Aufgaben sind klar abgesteckt. Im Großen und Ganzen geht es zwar darum, so viel wie möglich zu zerstören, allerdings ist dabei auch taktische Finesse gefragt. Jede der 20 Missionen erfordert ein anderes Vorgehen. So fangen Sie bei Nacht die Limousine eines Verteidigungsministers ab, suchen vermißte Flugzeugopfer, stellen Nuklearwaffen sicher oder eskortieren einen Arzneimitteltransport. Bei Erfolg werden Sie mit kurzen Filmsequenzen und Punkten belohnt. Verblichene Gegner hinterlassen manchmal Extrawaffen, Munitionsboni oder Energiepakete, die Sie aufsammeln sollten. Die ordentliche 3D-Grafik zoomt und dreht sich während des Gemetzels angenehm flüssig, obwohl die Engine mit einem erhöhten Objektaufkommen beschäftigt wird.

Joachim Hesse



Explosionen und heiße Gefechte sind an der Tagesordnung: Die Gegner sind überall.



Bei Nacht wird die ohnehin zu geringe Sichtweite noch durch Dunkelheit gemindert.



Die Karte: Manchmal befehligen Sie zusätzlich noch andere Einheiten in den Missionen.



Vernichten Sie unter Zeitdruck drei SCUD-Raketen!

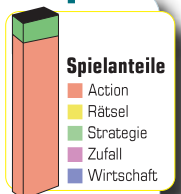
**Kommentar**

Joachim Hesse

Hell-Copter hätte eigentlich Hell Strike heißen müssen, so schamlos wurde von EAs Strike-Reihe abkupfert. Trotzdem entfaltet es auf den zweiten Blick den Charme eines Ballerspiels alter Schule mit erhöhtem Suchtpotential. Erst nachdem ich es an einem langen Wochenende durchgespielt hatte, konnte ich die Finger davon lassen. So mag ich Flugsiele: keine dicken Handbücher, viel Action. Der gute Mehrspielermodus verlängert den Spielspaß noch ein wenig. Kein Meilenstein, aber unterhaltsam.

## Hell-Copter

<b>Mindestens:</b>	P 166 MMX, 16 MB RAM, Win95/98
<b>Sinnvoll:</b>	P 300, 32 MB RAM, 3D-Karte
<b>Grafik:</b>	Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick
<b>Spielerzahl:</b>	4 Sp., Netzwerk, Internet/Modem
<b>CD/HD:</b>	ca. 533 MB/0,9-399,8 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch/Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	Drago/Ubi Soft
<b>Veröffentlichung:</b>	April 1999
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 12 Jahren



**Genre:** Actionspiel

**Testversion:** Beta v 30.3.99

**Steuerung:** Gut

**Feedback:** Befriedigend

**Grafik:** 70%

**Sound:** 66%

**Mehrspieler:** 73%

**Einzelspieler:**

**72%**

» Arcadespaß für zu Hause: unkompliziert, spannend, gut. «

# Für den Krieg erschaffen

Gerade im Genre der Echtzeitstrategie kommt jede Innovation wie gerufen. Das vielversprechende Konzept von Acclains Machines wußte durch neuartige Features zu überzeugen:

Echtes 3D, Perspektivenwechsel, die Möglichkeit, Einheiten selbst zu steuern, Forschung und Entwicklung neuer Waffen, Einheiten und Gebäude und einiges mehr ließ die endgültige Version mit Spannung erwarten.

## Fakten

- Wechsel zwischen drei Perspektiven
- Drehen und Zoomen der Karte
- Direktes und indirektes Feuer
- 3D-Terrain
- Missionen in Gebäuden
- Militärische und zivile Forschung
- 2 Waffengattungen
- Boden- und Lufteinheiten
- Über 20 Missionen



Hinter der Ecke verschansen sich einige Gegner, die sofort das Feuer eröffnen, wie die Explosionen an der Wand beweisen. Beim Sturmangriff wird es einige Verluste geben.

## Aus neuer Perspektive



Die klassische Ansicht jedes Echtzeitstrategiespiels leistet in Machines gute Dienste, aber die Sichtweite ist beschränkt.

Machines gehört zu den wenigen Echtzeitstrategiespielen, die zwei Alternativen zur klassischen Vogelperspektive anbieten. Schon die Standardansicht läßt sich um 360° drehen und zoomen. Vergrößert kommen viele Grafikeffekte besser zur Geltung. Spielerisch ist die Zoomfunktion jedoch überflüssig, denn das Mehr an grafischen Details bezahlt man mit geringerer Übersichtlichkeit. Erkundetes Terrain bleibt in Machines auf der Karte immer sichtbar. Sobald aber keine eigene Einheit mehr ihre Sensoren auf das Gebiet wirft,



Mit der Bodenkamera ist die Sichtweite deutlich größer, aber man sieht nur innerhalb des Blickwinkels in einer Richtung.

macht sich wieder der Nebel des Kriegs breit. Aus der Vogelperspektive schränkt das die Sichtweite enorm ein. Graue Störstreifen deuten die Grenze der Radarreichweite an, dahinter bleibt der Monitor schwarz. Wer einen Blick ins dunkle Unbekannte wagen möchte, ohne einen Kundenschafter auszuschicken, muß die Perspektive wechseln. Die Bodenkamera ermöglicht weite Sicht in eine Richtung. Der Nebel des Kriegs wabert sozusagen über dem Boden und man kann darunter hinwegsehen. Allerdings lassen sich Abstän-



Strategisch ist es selten sinnvoll, einen Roboter selbst aus der Ich-Perspektive zu steuern, Spaß macht es trotzdem.

de schlechter einschätzen und Angriffe von hinten sind oft überraschend. Gleiches gilt für die Ich-Perspektive, bei der man direkt einen Roboter steuert. Deswegen ist aber Machines noch lange kein Ego-Shooter. Kämpfe führt der Computer nämlich ähnlich geschickt aus wie ein Mensch und der Spieler läuft nicht Gefahr, die Übersicht zu verlieren. Von wenigen Ausnahmen abgesehen ist die Vogelperspektive effektiver. Immerhin ist es witzig, die eigene Basis einmal aus der Ich-Perspektive zu begutachten.

Maschinen und Roboter sind seit diesem Jahrhundert aus keinem Industriestaat mehr wegzudenken. Besonders eignen sich die willenslosen Blechkameraden für alle gefährlichen Einsätze. Im Notfall läßt sich der Schrott nämlich sogar noch recyceln. Kein Wunder also, daß in Machines vier unbemannte Raumschiffe von der Erde in den Weltraum geschossen wurden, um bewohn-

bare Planeten und wertvolle Ressourcen zu finden und auszubeuten. Einige Jahrhunderte später begegnen sich die Maschinen in den unendlichen Weiten des Alls durch Zufall wieder. Besonders clever waren auch die Roboter in Machines noch nie. Die ehemaligen Verbündeten sehen ineinander nur noch Konkurrenten. Ein Krieg zwischen den vier Roboterparteien ist unausweichlich.

### Kriegsmaschinerie

Zu Beginn ist keine der vier Roboterrassen auf einen Konflikt vorbereitet. Einfache Waffen und Fahrzeuge sind jedoch schnell entwickelt. Technologischer Fortschritt spielt aber eine wichtige Rolle, militärische und zivile Forschung sind langfristig der Schlüssel zum Sieg. In der Kampagne sind die maximal möglichen Errungenschaften natürlich an die Missionen ge-

koppelt. Anders als in herkömmlichen Genvertretern werden in Machines neue Einheiten, Gebäudetypen und Waffen also nicht automatisch verfügbar, der Spieler muß sie schon während der Mission selbst entwickeln. Der einzige Unterschied: Sie müssen sich zwischen zwei Waffentechnologien entscheiden. Raketen und Strahlenwaffen haben jeweils ihre Vor- und Nachteile. Nach-



Fast alle Einheiten können auch fliegende Ziele aufs Korn nehmen. In Machines kommen Bomber und Jäger zum Einsatz, die sich durch ihre hohe Schnelligkeit auszeichnen.



Die 3D-Engine berechnet auch farbige Lichtquellen in Echtzeit, berücksichtigt aber keine Schatten. Roboter sind sehr detailliert texturiert, der Boden wirkt jedoch sehr verschwommen.

dem 3D-Terrain und indirektes Feuer existiert, muß man die Spielweise der Ausstattung seiner Roboter anpassen. Beispielsweise kann der Gegner einem Laserstrahl nicht ausweichen, aber der Angreifer benötigt ein freies Schußfeld. Dumme Roboter feuern da schon mal einer eigenen Einheit in den Rücken, die sich in der Schußlinie befindet.

### Automatisierte Produktion

Derart skrupelloses Verhalten führt unter anderem zu einem

enormen Verschleiß an der Front, doch Daueraufträge in den Fabriken stellen den Nachschub sicher. Voraussetzung sind ausreichende Ressourcen, die in Minen gefördert und von Transportern ins Landungsschiff gebracht werden. Einmal dort, sind sie global verfügbar, Bergwerke sind jedoch nach einiger Zeit erschöpft. Locators suchen unermüdlich nach neuen Rohstoffvorkommen, die Konstruktionseinheiten dann erschließen. Am Ende bleiben in jedem Fall noch überflüssige Ba-

sisgebäude und der Schrott auf den Schlachtfeldern zum Recycling. Pattsituationen sind also selbst im Mehrspielermodus relativ selten. Die Missionen der Kampagne sind so angelegt, daß überlegtes Ressourcenmanagement zwar einen hohen Stellenwert einnimmt, aber nicht ausschließlich im Vordergrund steht.

### Fronteinsatz

Unterschiedlichste Missionsziele und Voraussetzungen sorgen in Machines für Abwechslung. Mal gilt es, ohne Basis und nur mit einer Handvoll Einheiten ein paar Gegner zu eliminieren, im nächsten Szenario ist bereits ein fertiger Stützpunkt vorhanden. Danach müssen Sie erst eine Basis selbst errichten, vom Feind erobern oder auf der Karte finden. Die Krönung sind Missionen in riesigen Weltraumstationen. Hier macht es sogar Sinn, wie in einem Ego-Shooter durch die Gänge zu schleichen, indem Sie die Steuerung eines Ihrer Roboter selbst übernehmen. Als Belohnung gibt's nach den einzelnen Missionen Zwischensequenzen. Die technische Qualität der Videos ist

## Vergleich

Genrereferenz StarCraft ist Machines in den Bereichen Atmosphäre, Story und Langzeitmotivation um Welten überlegen und kann so fehlendes 3D leicht wettmachen. Das ähnlich nüchterne Total Annihilation hingegen verfügt über eine etwas bessere Grafik, schönere Einheitenanimationen und die besser gelöste Steuerung. Dafür punktet Machines gegenüber RoboRumble durch größere Optionsvielfalt und abwechslungsreichere Missionen. Dank besserer Optik und funktionierender KI kann sich Machines auch leicht gegen Wargames behaupten.

StarCraft	90%
Total Annihilation	86%
Machines	80%
RoboRumble (abgewertet)	75%
Wargames	70%

ganz akzeptabel, aber eine richtige Story baut Machines damit nicht auf, sondern kommentiert bestenfalls das Geschehen. Der Spieler selbst schlüpft nicht einmal richtig in die Rolle eines Robotergenerals, sondern bleibt außen vor. Es fehlt ein eindeutiges Ziel,



Ein Rudel roter Droiden hat den schmalen Gang bestens im Schußfeld. Die blauen Roboter explodieren im Kreuzfeuer.



Die zahlenmäßig unterlegenen roten Roboter auf dem Hügel nehmen den Gegner unter Beschuß. Einheiten mit geringer Reichweite können in diesem Gefecht nicht mitmischen.

In der Mitte der Basis sammelt der blaue Spieler eine riesige Meute Kampfroter. Auch in Machines ist der berühmte Tank Rush eine sehr effektive Strategie, gegen die es kaum eine Abwehr gibt.





Farbenfrohe Explosionen tauchen die Umgebung kurzzeitig in ihr buntes Licht.

auf das es sich hinzuarbeiten lohnt. Dabei besäßen die drolligen Roboter durchaus genug Persönlichkeit, um durch Witz und Dramatik eine stärkere Atmosphäre aufzubauen.

### „On my way“

Mit typisch emotionsloser Computerstimme bestätigen die einzelnen Roboter erteilte Befehle und melden Feindkontakt und ausgeführte Bauvorhaben. Ohne ausdrückliche Order bleiben die Blechkrieger unbeweglich stehen. Machines verzichtet hier auf witzige De-

tails, wie sie fast jedes Echtzeitstrategiespiel enthält: Gemeint ist das Muskeltraining der C&C-Soldaten oder die rauchenden Roboter von Z. Doch verzierende Animationen sind in Machines nur bei Gebäuden vorhanden. Auch die Bewegungen der Maschinen wirken spartanisch. Himmel, Gebäude und Einheiten sind aber immerhin detailliert texturiert, nur der Boden bleibt immer etwas verschwommen. Die möglichen Auflösungen von 640x480 oder 800x600 reichen aus, um eine gelungene Optik zu generieren. Nach längerer Eingewöhnung geht die Steuerung leicht von der Hand, auch wenn die winzigen Knöpfe des Seitenmenüs ein Ärgernis bleiben. Eine effektivere Nutzung des obligatorischen und in Machines größtenteils leeren Menübalkens wäre aber leicht möglich gewesen.

Alexander Geltenpoth

## Kommentar



Alexander Geltenpoth

In vielerlei Hinsicht ist Machines nur ein gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel. Die Möglichkeit, die Perspektive zu wechseln, ist ein nettes Extra, aber nicht mehr. Für Action-Strategen und Freunde von Ego-Shootern ist Machines kaum geeignet, diese Elemente sorgen lediglich für eine willkommene Abwechslung. Missionsdesign und optische Darstellung können überzeugen. Trotz zahlreicher Zwischensequenzen fehlt es jedoch an Atmosphäre, da es Machines nicht gelingt, eine packende Hintergrundgeschichte aufzubauen und den Spieler einzubinden. Weitere kleine Details, wie zu kleine Knöpfe der Steuerung und Animationsarmut, verhindern, daß Machines sein Potential voll ausschöpft.

## Machines

**Mindestens:** P 200, 32 MB RAM, Win95/98

**Sinnvoll:** P 266, 64 MB RAM

**Grafik:** Direct3D

**Sound/Musik:** DirectSound, CD-Audio

**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur

**Spielerzahl:** 4 Sp., Internet, Netzwerk

**CD/HD:** 810 MB/180-810 MB

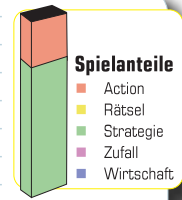
**Handbuch/Sprache:** Deutsch

**Preis:** ca. DM 90,-

**Hersteller:** Charybdis/Accclaim

**Veröffentlichung:** Ende April

**USK-Altersfreigabe:** Ab 12 Jahren



**Genre:** Echtzeitstrategie

**Testversion:** Beta Version 1.0

**Steuerung:** Befriedigend

**Feedback:** -

**Grafik:** 79%

**Sound:** 68%

**Mehrspieler:** 82%

**Einzelspieler:**

**80%**

» Solides Echtzeitstrategiespiel mit innovativen Features. «



# Kleinimperialismus

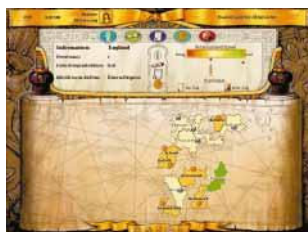
Das rundenbasierte Aufbaustrategie-Spiel Imperialismus konnte vor gut einem Jahr als eine Mischung aus Civilization, Risiko und Colonization begeistern. Allerdings ist fragwürdig, ob der brandneue Nachfolger mit seinen nur spärlichen Innovationen an die Erfolge des ersten Teils anknüpfen kann.



Kornfelder und Viehzucht versorgen die Bevölkerung mit Nahrung. Wolle und Holz sind am Anfang essentielle Rohstoffe, später gewinnen Eisen- und Kupfererze zunehmend an Wichtigkeit.



Je mehr Geld in die Forschung gesteckt wird, desto schneller sind die Resultate verfügbar.



Die Farbskala von Grün bis Rot zeigt das diplomatische Verhältnis zwischen den Staaten.

Als absolutistischer Herrscher stehen Ihnen Wissenschaft, Militär, Diplomatie und Wirtschaft zur Verfügung, um die Weltherrschaft zu erlangen. Das Spiel beginnt im 17. Jahrhundert. Es fehlt an Rohstoffen wie Wolle, Holz, Eisenerz und an den Arbeitskräften, die daraus Kleidung, Bretter und Roheisen herstellen. Transportwege für geförderte Ressourcen sind kaum vorhanden. Fehlende Nahrungs- und Kleidungsproduktion verhindern ein schnelles Wachstum der Bevölkerung. Bevor also Handel und Diplomatie eine nennenswerte Rolle spielen, muß das eigene Staatsgebiet erschlossen werden. Vorher ist auch das Militär nutzlos, weil Mittel fehlen, um eroberte Gebiete auszubeuten.

**Blühende Landschaften?** SSI hat die Wirtschaftskreisläufe in Imperialismus 2 vereinfacht. Fabriken in der Hauptstadt sind automatisch vorhanden und werden durch Forschung im Lauf der Jahre effizienter. Im Gegensatz zum ersten Teil ist die Entwicklung neuer Technologien nicht an einen Zeitfaktor geknüpft. Wie etwa bei Civilization dürfen Sie bestimmte Forschungsziele vorgeben, die dann zu erhöhter Produktion führen. Investitionen in die Wissenschaft und Kriege muß der Spieler aus dem

Staatsäckel finanzieren. Steuern, Zölle, der Export von weiterverarbeiteten Gütern und das Kreditwesen können die leeren Schatzkammern wieder füllen. Angebot und Nachfrage diktieren im funktionierenden Warenwirtschaftssystem den Preis. Das Prinzip des Merkantilismus, d. h. der Import von Rohstoffen, der Export von Fertigwaren und dazu hohe Strafzölle auf anderweitigen Handel, stärkt den eigenen Staat wirtschaftlich, beeinträchtigt jedoch die diplomatischen Beziehungen. Parallel dazu steht der Aufbau des Militärapparats an, um Invasionen vorzubeugen oder feindlich gesinnte Staaten einfach zu erobern.

## Vergleich

In den letzten eineinhalb Jahren bewiesen Spiele wie Alpha Centauri, Call to Power und Anno 1602, daß gute Grafik, hohe Komplexität und einfache Steuerung durchaus vereinbar sind. In all jenen Punkten ist Imperialismus 2 nahezu unverändert auf dem Stand des Vorgängers und kann deswegen kaum mit der Genrereferenz konkurrieren.

Call to Power	89%
Alpha Centauri	89%
Anno 1602	88%
Imperialismus 2	77%
Imperialismus (abgewertet)	76%



Bevor Sie sich mit einem Staat anlegen, sollten Sie alle verfügbaren Informationen beachten oder sogar Spionage betreiben.



Die Übersichtskarte zeigt die einzelnen Land- und Seesektoren deutlicher an und eignet sich dazu, die Flottenbewegung zu planen.

### Reine Kostenfrage

Die KI ist sehr gut, aber auch berechenbar. Computergegner benötigen wie der Spieler Ressourcen und Güter. Die Beschaffung kostet Geld, egal ob sie über Handel oder Eroberung gelöst ist. Für den Rechenknecht ist es leicht, die günstigste Alternative zu finden. Dieser Zusammenhang führt automatisch zu einem Wettüsten. Der eine will sein Staatsgebiet schützen, der andere lieber nötige Rohstoffe

erobern. Kriegserklärungen haben enorme Auswirkungen auf die Diplomatie und wollen gut überlegt sein. Kommt es zur Schlacht, stehen sich die Armeen auf einem Hex-Feld gegenüber. Wahlweise übernimmt der Computer die Auswertung und präsentiert nur das Ergebnis. Grafik und Sound sind nahezu identisch mit dem ersten Teil und entsprechend altbacken.

Alexander Geltenpoth



Um neue Truppen auszuheben, benötigen Sie Güter und überschüssige Bevölkerung.



Spezialisten suchen Erzkommen, bauen Straßen und errichten neue Farmen.

### Kommentar



Alexander Geltenpoth

Etwas enttäuscht war ich von Imperialismus 2 schon. Grafik, Steuerung und Spielweise entsprechen nahezu unverändert dem Vorgänger. Die wenigen kleinen Verbesserungen fallen kaum ins Gewicht. Der zweite Teil erschlägt Genreneulinge wieder mit Optionen, gleichzeitig fehlen Kennern des Vorgängers jedoch einige wichtige Details, wie z. B. die Verwaltung der Fabriken. Kurz gesagt: Imperialismus ist nur unwesentlich besser als der mittlerweile eineinhalb Jahre alte erste Teil. Die Kombination aus Wirtschaft, Diplomatie und Militär hat in dieser Art auch heute noch ihren Reiz, aber bei der neuen Konkurrenz im Genre kann sie nicht mehr mit der Spitzenklasse mithalten.

## Imperialismus 2

- Mindestens:** P 100, 16 MB RAM, Win95/98
- Sinnvoll:** P 200, 32 MB RAM
- Grafik:** DirectDraw
- Sound/Musik:** DirectSound, CD-Audio
- Eingabegeräte:** Maus, Tastatur
- Spielerzahl:** 6 Sp., Internet, Netzwerk
- CD/HD:** 110 MB/120 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Preis:** ca. DM 90,-
- Hersteller:** SSI/TLC
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK-Altersfreigabe:** Ab 12 Jahren



**Genre:** Strategie  
**Testversion:** Version 1.01  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 62%  
**Sound:** 66%  
**Mehrspieler:** 78%  
**Einzelspieler:** 77%

» Geringe Verbesserung des Vorgängers, gut für Genrefans. «

# Geländegängig

Seit es Echtzeitstrategiespiele gibt, wird immer wieder der Wunsch nach echter Dreidimensionalität laut, doch erst Warzone 2100 von den Pumpkin Studios kann jetzt diesbezüglich mit einem überzeugenden Konzept aufwarten.

**K**leine Ursache, große Wirkung: Ein technischer Defekt in einem Satelliten-Verteidigungssystem hat zur Folge, daß Washington, Peking und Moskau mit Atomraketen bombardiert werden. Bodenstellungen reagieren ihrerseits mit atomaren Attacken auf den Angriff, so daß binnen kürzester Zeit Millionen von Menschen ein grausames Ende finden. Für die Überlebenden bietet sich ein Bild der Verwüstung: Weite Landstriche sind radioaktiv verseucht und es gilt, mit dem wenigen Vorhandenen eine neue Zivilisation aufzubauen. Daß beim Kampf um die spärlichen Lebensgrundlagen erbitterte

Alle Karten von Warzone 2100 wirken eher trist – auflockernde Elemente wie etwas Vegetation, die für mehr Realismus sorgen würden, suchen Sie vergebens. Dafür bieten die wuchtigen Explosionseffekte des Schlachtengetümmels aber wirklich was fürs Auge.



Schlachten ausgefochten werden, versteht sich von selbst.

## Alles auf eine Karte

Warzone 2100 gliedert sich in drei große Kampagnen (Wüsten-, Stadt- und Rocky-Mountains-Szenario), die jeweils aus mehreren, miteinander verknüpften Missionen zusammengesetzt sind. Die meisten Abläufe werden Ihnen bereits aus anderen Echtzeitstrategie-titeln vertraut sein: Basis errichten, Bodenschätze abbauen,

neue Technologien erforschen, Einheiten bauen. Die meisten Aktionen einer Kampagne finden jeweils auf ein und derselben Karte statt, die nach und nach um neue Bereiche erweitert wird. Für den Spielablauf bedeutet dies, daß Sie nicht für jede Mission eine neue Basis errichten müssen, sondern immer von ein und demselben Stützpunkt aus operieren. Zuweilen werden Sie jedoch auch in entferntere Kampfgebiete entsandt: Sie packen Ihre Einheiten

dazu in einen Flugtransporter, der Sie dann auf einer separaten Karte wieder absetzt. Kleines Handicap: Bei den Auswärtsaufträgen dürfen Ihre LKWs ausschließlich Verteidigungsanlagen errichten – Ihren Einheiten-Nachschub müssen Sie schon in regelmäßigen Abständen von Ihrer Heimatbasis einfliegen.

## Markante Neuerungen

Das frei dreh-, kipp- und zoombare 3D-Terrain der Warzone-



Warzone 2100 glänzt durch sein aufgeräumtes Interface: Über ein Pop-Up-Menü nehmen Sie für Ihre Einheiten differenzierte Einstellungen zu Schußweite, Rückzugsverhalten u.v.m. vor.



Nicht immer muß der Auslieferungspunkt für neue Einheiten so direkt neben der Fabrik liegen wie hier – Sie können ihn ganz nach Belieben auch an anderen Stellen der Karte plazieren.



Aus zahlreichen Versatzstücken dürfen Sie Ihre eigenen Einheiten designen.



Wenig Aufwand hat Pumpkin bei der Gestaltung der Mission-Briefings betrieben.

2100-Karten hat maßgeblichen Einfluß auf den Spielverlauf. Beispielsweise lassen sich Höhenunterschiede strategisch ausnutzen, wenn man eine im Tal gelegene gegnerische Basis über Hügel hinweg mit Mörsern angreift, die mit feindsuchenden Radartürmen verlinkt sind. Auch auf die Fortbewegung der Einheiten hat die Art des Geländes deutliche Auswirkungen: Während sich Kettenfahrzeuge eher im hügeligen Brachland bewähren, zeigen Einheiten mit Radchassis auf ausgebauten

Straßen ihre Stärken. Erfreulicherweise gestattet Ihnen Warzone 2100, sich aus einer Vielzahl von nach und nach entwickelten Versatzstücken die Einheiten zusammenzubasteln, die Ihrer Meinung nach für die anstehenden Aufgaben am besten geeignet sind. Als Kanonenfutter sollten Sie Ihre Einheiten jedoch nicht verheizen: Je länger sie sich in der Schlacht halten, desto mehr gewinnen sie an Erfahrung und verhalten sich „intelligenter“ im Kampf.

**Herbert Aichinger**

Kommentar



Herbert Aichinger

Mit den Möglichkeiten, die ein echtes, flüssig dreh- und zoombares 3D-Terrain eröffnet, kann Warzone 2100 gegenüber anderen Echtzeitstrategietiteln deutlich punkten.

Das Programm steckt auch sonst voller interessanter Ideen, die dem Genre neue Facetten entlocken. Während es an der leistungsfähigen Grafikengine kaum etwas zu mäkeln gibt und das Interface in seiner Zweckmäßigkeit fast nicht zu überbieten ist, bleiben spielerisch doch ein paar Wünsche offen: Einheiten verhalten sich oft ähnlich „dumm“, wie man es aus C&C kennt, die Maps sind optisch recht karg ausgefallen und beim Bewältigen einer Mission spielt oft die Materialschlacht eine größere Rolle als strategisches Geschick. Eine inspiriertere Hintergrundstory und etwas mehr Abwechslung bei den Missionen hätte der Atmosphäre enorm auf die Sprünge geholfen.

## Warzone 2100

**Mindestens:** P 166, 16 MB RAM, Win95

**Sinnvoll:** P 200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

**Grafik:** Direct3D

**Sound/Musik:** DirectSound

**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur

**Spielerzahl:** 8 Sp., Netzwerk, Internet

**CD/HD:** 1200 MB/60 MB

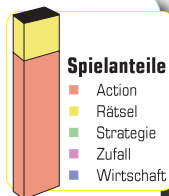
**Handbuch/Sprache:** Deutsch

**Preis:** ca. DM 80,-

**Hersteller:** Eidos

**Veröffentlichung:** Erhältlich

**USK Altersfreigabe:** Ab 12 Jahren



**Genre:** Echtzeitstrategie

**Testversion:** 14.03.1999 dt.

**Steuerung:** Gut

**Feedback:** -

**Grafik:** 80%

**Sound:** 78%

**Mehrspieler:** 84%

**Einzelspieler:**

**82%**

» Innovatives Design, dennoch nicht die ganz große Offenbarung. «

# Unter schwarzer Flagge

Wein, Weib und Gesang – so mancher Romantiker verfällt in verklärtes Schwärmen, wenn von der Zeit der Seeräuber geredet wird. Genau darauf spekulierten die französischen Entwickler von *Microïds*, die sich genau jenes Szenario für eine komplexe Simulation im Stile von Sid Meiers Klassiker *Pirates Gold* aussuchten. Herzlich willkommen also in der für Seefahrer gefährlichen Zeit zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert.

Es ist schon komisch. Beinahe jede geschichtlich halbwegs interessante Epoche wird und wurde in Computerspielen gnadenlos ausgeschlachtet, man denke nur mal an die unzähligen Spiele, die sich mit der Thematik des Zweiten Weltkriegs befassen. Aber gerade das Zeitalter der Piraten, welches den Stoff für zahlreiche Hollywood-Schinken lieferte, wurde von der Softwareindustrie bisher eher stiefmütterlich behandelt. Abgesehen von Herrn Meiers Klassiker und seinem Nachfolger *Pirates Gold* hat sich tatsächlich kein nennenswertes Piraten-Epos ins Spielegedächtnis gehftet, die wenigen Programme, die es dann doch noch gab, durften dankenswerterweise wieder vergessen werden. Doch nun dürfen Möchtegern-Errol-Flynn endlich aufatmen, Der Korsar könnte für frischen

Wind in den Segeln sorgen und dank moderner Technik selbst dem Sujet-Veteranen eine Breitseite verpassen.

## Alle Mann an Bord

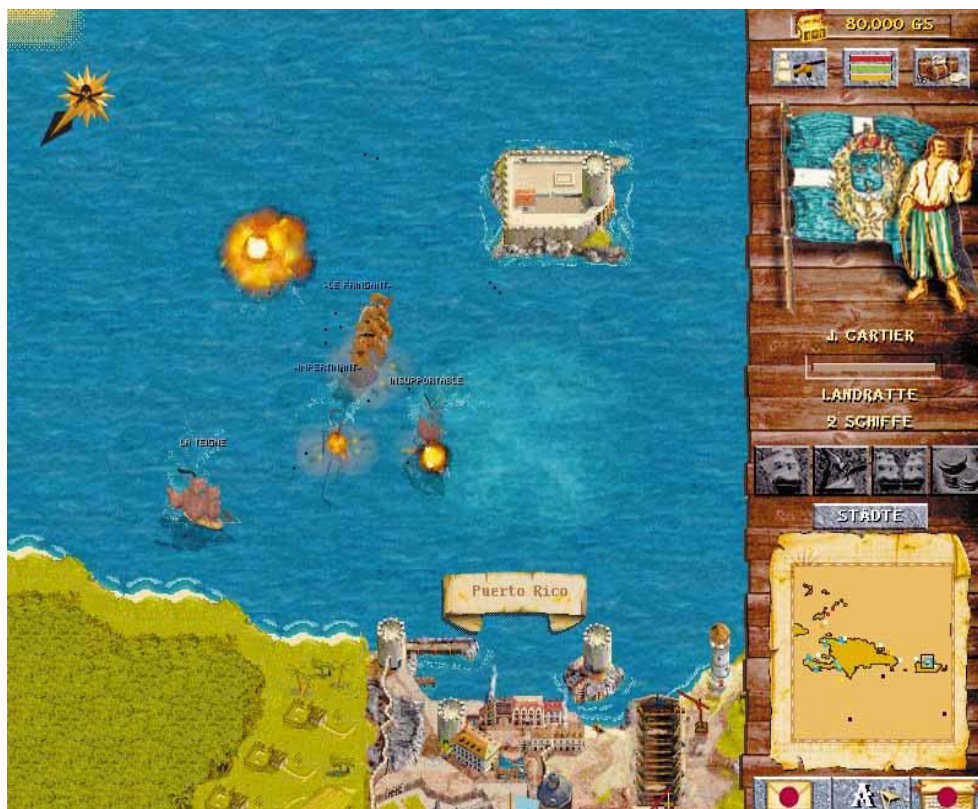
Ihre hoffentlich ruhmreiche Korsaren-Karriere starten Sie wahlweise unter englischer oder französischer Flagge, wo jeweils rund 20 Missionen zu bewältigen sind. Im Spiel erhalten Sie Ihre diversen Aufträge entweder von Ihrem König oder seinem Gouverneur. Ziel des Spiels ist es, die geliebte Nation durch Ihre tatkräftige Mithilfe wachsen und gedeihen zu lassen, auf daß sie alsbald sämtliche Weltmeere beherrsche.

## Setzt die Segel!

Erste Pluspunkte verdienen sich die Programmierer mit den vier Trainingsmissionen, die einem angehenden Korsaren den Einstieg ins Spiel erfreulich erleichtern. Sind die vier Einstiegsmissionen absolviert, dürfen Sie endlich in See stechen. Allerdings starten Sie nicht gleich mit einer Galeone und 600 Mann Bordpersonal, sondern mit einem mittelprächtigen Handelsschiff, ausgestattet mit dem Nötigsten an Besatzung und Kanonen. Bevor Sie nun gleich den Befehlen Ihres Königs folgen und beispielsweise die Eroberung eines gegnerischen Handelskontors in Angriff nehmen, sollten Sie zunächst Ihre militärische Schlagkraft erhöhen. Durch den Verkauf der anfangs geladenen Waren (Seide, Schmuck, Zucker usw.) und Ihr Startkapital sollten Sie Ihre Flotte durch ein durchschnittliches Kriegsschiff zum Schutz Ihres Korsaren verstärken können. Denn wird dieser in einen Kampf verwickelt und getötet, ist das Spiel beendet. Daher

### Fakten

- Fünf verschiedene Seegebiete mit historischem Kartenmaterial
- Realistisches Segeln und Navigieren
- Seeschlachten mit Enter-Modus in Echtzeit
- 24 Missionen mit unzähligen Zusatzaufträgen
- Echte Piraten-Persönlichkeiten



Unser Handelskontor Puerto Rico wird von drei Piratenschiffen angegriffen. Sowohl die Festung als auch zwei unserer Schiffe nehmen den Feind unter Beschuß.

macht es Sinn, Ihrem Korsaren im weiteren Spielverlauf das Kommando über ein stärkeres Schiff zu geben, wo er besseren Schutz genießt.

### Gold und Galeonen

Einen wichtigen Bestandteil des Spiels machen die Handelskontore aus. Jedes Ihrer Handelskontore umfaßt vier Gebäudetypen, die Sie erweitern können: Im Trockendock werden Schiffe gebaut. Je weiter das Trockendock ausgebaut ist, desto größere Schiffe können dort hergestellt werden. Ganz genau so verhält es sich beim Leuchtturm. Je nach Ausbaustufe können feindliche Schiffe in der Nähe früher oder später geortet werden. Der Schutzwall Ihres Kontors fungiert als Festung, welche Feinde in Schußweite



Das Erobern versteckter Piratenunterschlüpfen ist in der Regel sehr gewinnbringend.



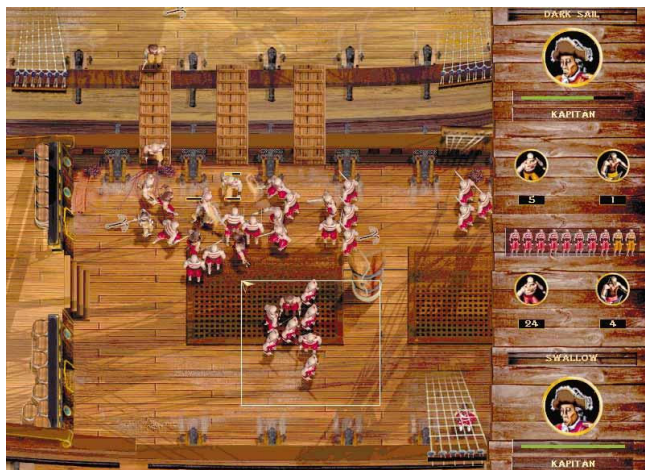
Noch nicht erforschtes Gebiet wird mit einer alten, verblichenen Seekarte verdeckt.

aufs Korn nimmt und das Anlegen fremder Schiffe in Ihrem Hafen verhindert. Der allerletzte Schutzwall in jedem Handelskontor ist das Haus des Gouverneurs, in dem sich die Garnison und der Kommandant befinden. Dieser greift dann ein, falls feindliche Schiffe trotz aller Schutzmaßnahmen doch einmal in Ihrem

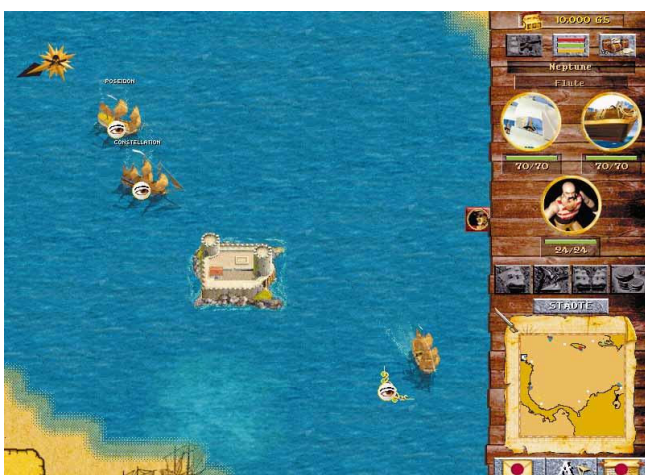
Kontor anlegen sollten. Je weiter Sie Ihre Gebäude ausgebaut haben, desto schwieriger wird es, Ihr Kontor einzunehmen. Leider hat die ganze Sache nur einen kleinen Haken: Der Ausbau ist nicht besonders billig. Um zu Geld zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Wie von den Genre-Veteranen Der Patrizier oder 1668 (Erinnern Sie sich?) gewohnt, können Sie natürlich Handel zwischen den Städten betreiben. Gehökert werden darf hier sowohl zwischen Kontoren als auch zwischen einzelnen Grafschaften, in letzteren dürfen Sie sogar ganze Schiffe verscherbeln. Handel in Grafschaften ist zwar in der Regel lohnender als in eigenen Handelskontoren, allerdings ist hier die Gefahr sehr viel größer, auf feindliche Flottenverbände und sogar Piraten zu treffen, da jede Nation und auch die Seeräuber natürlich auf die größeren Gewinne aus sind. Lukrativer als der Handel, aber auch weitaus haariger ist die Kapertour. Ein ideales Ziel stellen kleinere Handelsschaluppen anderer Nationen oder auch von Piraten dar. Sowohl die geladenen Waren als auch der manchmal vorhandene Schatz machen diese Vorgehensweise zu einer äußerst lukrativen Angelegenheit, wenn Sie sich auf gezielte Kanonenattacken verstehen.

### Eine Seefahrt, die ist lustig...

Um gegenüber den überraschend intelligent agierenden Computergegnern nicht ins



Kommt es zur Kaperung feindlicher Schiffe, wird das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive in Echtzeit gesteuert. Die Steuerung erfolgt hierbei wie bei Echtzeitstrategiespielen.



Gelingt es Ihnen, einen Spion an Bord eines feindlichen Schiffes zu schleusen (zu erkennen an den weißen Augen), erfahren Sie Position und Ladung des gegnerischen Schiffes.

## So spielt sich Der Korsar



Die gut durchdachte Menü-Struktur macht die Steuerung beinahe zu einem Kinderspiel, fast jede Aktion kann mit einem einzigen Mausclick ausgeführt werden. Einsteiger finden sich dank der gelungenen Einstiegsmissionen schnell zurecht.



Wer Waren billig kauft und teuer verkauft, kommt schnell zu Geld. Genau wie bei Sid Meiers Spieleklassiker machen die zahlreichen Handlungsoptionen einen Großteil des Spiels aus. Im Vergleich zu Pirates sind die Handlungsoptionen sogar noch sehr viel umfangreicher.



Zu Gefechten auf hoher See kommt es sehr häufig, gerade die Computergegner sind in der Regel alles andere als friedlich. Wird ein feindliches Schiff gerammt, kommt es zur Kaperung, in die beliebig viele Schiffe mit eingreifen können.

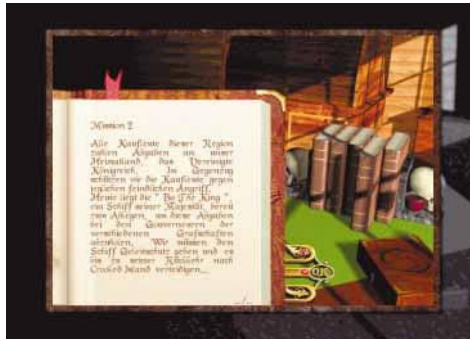


Die Piraten sind ein unangenehmer Gegner und kämpfen selbst in aussichtslosen Situationen bis zum allerletzten Mann.

Hintertreffen zu geraten, sollten Sie sich in den Trainingsmissionen unbedingt mit der Navigation der Schiffe vertraut machen. Denn wer permanent gegen den Wind segelt und obendrein noch auf die falschen Schiffe setzt, wird alsbald Kielwasser schlucken müssen – kein schöner Gedanke. Die Steuerung der Schiffe ist ähnlich einfach wie bei Anno 1602, ein Mausklick genügt und das Schiff nimmt Kurs auf das gewünschte Ziel. Im Kampfmodus reicht ein Klick auf das

feindliche Schiff aus, um es unter Beschuß zu nehmen, oder ein Doppelklick, um es zu rammen und schließlich zu entern. Gesegelt werden darf übrigens nicht nur in der Karibik, sondern auch in Australien, Indonesien und vor den Küsten Indiens. Am Anfang einer Mission ist fast noch das ganze Spielfeld verdeckt, lediglich die Felder, auf denen sich Ihre Schiffe oder Handelskontore befinden, sind sichtbar. Der Rest der Seekarte ist nicht einfallslos pechschwarz eingefärbt, sondern

wird anhand einer alten Seekarte in gelbem Pergament dargestellt. Wie für alte Seekarten üblich, sind diese dummerweise nicht sonderlich präzise. So kommt es des Öfteren vor, daß an bestimmten Stellen zwar eine Inselgruppe eingezeichnet ist, diese sich aber in Wirklichkeit viel weiter westlich befindet. Feindliche Schiffe werden erst dann sichtbar, wenn sie bis auf eine bestimmte Entfernung an eines Ihrer Schiffe oder an eines Ihrer Handelskontore herangerommen sind. Des Weiteren



Die Mission-Briefings werden in einem äußerst schlichten Gewand präsentiert – gerenderte Videosequenzen sind Fehlzanzeige.

lassen sich feindliche Schiffe beobachten, wenn es Ihnen gelingt, einen Spion an Bord zu schleusen. Diese können in Grafschaften angeheuert werden, schleichen sich auf das feindliche Schiff und geben Ihnen neben der genauen Position des Schiffes auch Informationen über Fracht, Zustand und Truppenstärke an Bord, was bei späteren Angriffen sehr vorteilhaft ist.

### Bronze, Silber und Gold hab' ich immer gewollt

Trotz der guten Storyentwicklung und vielfältiger Aufgabengebiete bringen die Seeschlachten den meisten Spaß. Wenn Sie wollen, können Sie das gegnerische Schiff nur mit Ihren Kanonen beschießen und warten, bis es den Meeresgrund schmückt. Diese Vorgehensweise ist aber auch nur dann wirklich effektiv, wenn Sie eine ganze Armada aufbieten können, andernfalls ist der Scha-

den an Ihrem eigenen Boot in der Regel zu groß. Sehr viel lohnender ist das Entern fremder Schiffe. Dazu kommt es, wenn zwei feindliche Schiffe aufeinander treffen. Ist dies geschehen, bleiben Ihnen ein paar Sekunden, um noch weitere Schiffe mit in die Kampfhandlungen einzubeziehen. Ferner können Sie entscheiden, ob der Computer den Kampfausgang berechnen soll (langweilig) oder ob Sie Ihre Besatzung selbst kontrollieren möchten. Ist Ihr Korsar mit in den Kampf verwickelt, bleibt Ihnen keine andere Wahl, als sich selbst ins Schlachtgetümmel zu stürzen. Dazu wird aus der isometrischen Perspektive in eine Vogelperspektive im Stile von Blizzards Warcraft umgeschaltet. An Bord befinden sich grundsätzlich drei verschiedene Einheiten. Zum einen die Matrosen, dann eine Handvoll Offiziere, zusätzlich mit einer Pistole ausgestattet, und schließ-

## Der Korsar

**PRÜFSTAND**

### Leistungsmerkmale

Der Korsar ist ein sehr genügsames Vertreter seines Genres, wie Sie auch der Tabelle entnehmen können. Schon auf der vom Hersteller angegebenen Minimalkonfiguration ist der Korsar flüssig spielbar. Nur die Ladezeiten sind natürlich auf dem Minimalsystem verständlicherweise nicht gerade kurz. Hier schafft ein CD-ROM aktuellerer Bauart Abhilfe und verhindert Frust durch die langen Ladezeiten. Die optimale Performance erreicht man schon auf einem Pentium 200 mit 32 MB Hauptspeicher, der auch das untere Ende unseres Prüfstandes darstellt.

#### Bildauflösung 800x600

	P 200 MMX/32	AMDK6-2/64	P 300/64	P 400/64
Inkompatibel				
Optimal spielbar				
Gut spielbar				
Noch spielbar				
Kaum spielbar				
Grafikkarte 4MB - PCI				

### Installation

Der Korsar kommt mit einer Standardinstallation von 140 MB bestens aus. Die Ladezeiten sind erträglich, was auch daran liegt, daß - abgesehen vom Intro und dem Spielende - keinerlei Videos geboten werden.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x-CD-ROM:

Standardinstallation (140 MB): Gering

### Sound & Musik

Die Musik des Korsaren ist passend und sorgt für eine sehr stimmige Atmosphäre. Auf Dauer wird sie manch einem aber vielleicht ein klein wenig auf die Nerven gehen. Die Soundausgabe hingegen ist sehr gut gelungen. Die Sprachausgabe ist passend und amüsant oben drein. Im Enter-Modus beispielsweise gibt jeder Kapitän andere Anweisungen, besonders spaßig ist die der Piraten, die stets bis zum letzten Mann kämpfen und dies auch mit wüsten Beschimpfungen und unterhaltsamen Durchhalteparolen predigen („Schickt sie in die Hölle!“).

### Steuerung

Die Steuerung ist eine der Stärken des Korsaren. Wer sich ungefähr 20 Minuten mit den vier sehr gut durchdachten Einstiegsmissionen beschäftigt, wird später keinerlei Probleme mehr haben. Sowohl im Spiel als auch im Enter-Modus kann fast jede Aktion mit nur einem einzigen Mausclick ausgeführt werden. Zusätzlich wurden wichtige Befehle mit Shortcuts auf der Tastatur belegt, so daß selbst im allerwildesten Schlachtgetümmel Anweisungen gegeben werden können.

### Pro & contra

- + Umfangreiche Handlungsoptionen
- + Fünf verschiedene Seegebiete
- + Für erfahrene Spieler ein gefundenes Fressen
- + 24 Missionen mit primären und sekundären Zielen
- + Gut durchdachte Steuerung
- + Gelungener Enter-Modus
- Leider kein Multiplayer-Modus
- Musik auf Dauer etwas nervig
- Die Grafik ist allenfalls zweckmäßig
- Missionen zum Teil nicht sehr abwechslungsreich
- Zwar drei Schwierigkeitsgrade, von denen aber nur der härteste eine echte Herausforderung für erfahrenere Spieler darstellt.





Hier greifen wir ein feindliches Handelsschiff an. Nach kurzem Feuerwechsel wird es gleich zur Enterung kommen.

lich Ihr Korsar, mit Pistole und Degen ausgerüstet. Wie von Echtzeitstrategiespielen bekannt, geben Sie Ihrer Besatzung mit ein, zwei Mausklicks Befehle. Hat der Gegner keine Chance mehr, kapituliert er und Sie übernehmen das Schiff, die geladenen Waren inklusive Gold und die restliche Besatzung. Besonders witzig: Erbeutete Schätze können Sie auf einsamen Inseln verstecken, manchmal erhalten Sie während einer Mission auch Hinweise auf geheime Pirateninseln, die einen Schatz beherbergen.

### Melodie der Meere

Am Anfang Ihrer Korsaren-Karriere genießen Sie alles andere als einen guten Ruf und werden als Landratte verspottet. Diesen Ruf können Sie mit fortschreitender Spieldauer sowohl positiv als auch negativ beeinflussen. Wer seinen Korsaren zum Beispiel immer aus Kampfhandlungen heraushält, wird seinen Ruf verschlechtern, wer mit seinem Korsaren an Bord feindliche Schiffe oder Grafschaften erobert, verbessert sein Ansehen. Dazu haben Sie im Spiel zahlreiche Möglichkeiten, denn die insgesamt 24 Missionen (jeweils zwölf auf englischer und französischer Seite) sind in primäre und sekundäre Aufträge unterteilt. So ist es in den meisten Fällen Ihnen überlassen, wie (schnell) Sie vorgehen, ob Sie noch das eine oder andere Handelskontor zusätzlich einnehmen oder ob Sie sich außerdem eine erbitterte Seeschlacht liefern. All diese zusätzlichen Missionen verbessern Ihren Ruf und füllen Ihre Schatzkiste. Zu der stimmigen Atmosphäre tragen neben der zünftigen Musik auch die echten Piratenpersönlichkeiten bei. Auch die Steuerung des Spiels ist gelungen, fast alle Aktionen können mit einem Mausklick ausgeführt werden, wichtige Aktionen sind mit Shortcuts jederzeit abrufbar. Wie bei vielen WiSims und Stra-

### Vergleich

Der Vergleich fällt nicht allzu leicht. Der Klassiker Pirates hat schon mehr als zehn Jahre auf dem Buckel und kann somit für einen Vergleich schlecht erhalten. Anno 1602 hat noch die größte Ähnlichkeit zu Microids Piraten-Simulation, versteht sich jedoch auch mehr als Aufbausimulation. Elisabeth 1 ist genau wie Herrscher der Meere eine grundlegende WiSim, die sich zwar mit der gleichen Thematik wie Der Korsar befaßt, aufgrund ihres Alters aber nur noch bedingt empfehlenswert ist.

Anno 1602	88%
Der Korsar	76%
Elisabeth 1 (abgewertet)	66%
Herrscher der Meere (abgewertet)	60%

### Kommentar



Christian Sauerteig

Ein altes Sprichwort formuliert es ganz treffend: Gut Ding will Weile haben. Lange Zeit mußten wir auf ein richtig gutes Spiel à la Pirates warten. Aber das Warten hat sich gelohnt. Als begeisterter Spieler von Sid Meiers Meisterwerk fühlte ich mich bei Der Korsar gleich wie zu Hause. Das bewährte Spielprinzip wurde aufgegriffen und sinnvoll erweitert, was dem Spielspaß im Vergleich zum Original absolut keinen Abbruch tut. Die Computergegner handeln intelligent und die drei Schwierigkeitsgrade halten sowohl Einsteiger als auch alteingesessene Seebären bei Laune – sehr schön. Leider ist aber auch beim Korsaren nicht alles Gold, was glänzt. Die Grafik ist bestenfalls zweckmäßig, die Missionen zwar gut durchdacht, aber nicht immer besonders abwechslungsreich und auch auf ein paar nette Zwischensequenzen muß der angehende Freibeuter verzichten, schade eigentlich. Nichtsdestotrotz: Jedem, sich auch nur halbwegs für WiSim-/Strategiespiele interessiert und der Thematik nicht abgeneigt ist, kann Der Korsar bedenkenlos empfohlen werden, denn wer einmal angefangen hat zu spielen, kommt von der Piraten-Simulation so schnell nicht wieder los.

### Kommentar



Christian Bigge

Der Korsar ist ein Spiel, wie ich es mag. Eine Prise WiSim, etwas Action, reichlich Strategie und das Ganze eingebettet in eine runde Story, die durch eine abenteuerliche Epoche führt – so laß' ich mir das Piratenleben gefallen. Ehrlich, die maue Technik störte mich wenig beim Testen, das etwas eintönige Missions-Design schon eher. Insgesamt hätte ich mir gewünscht, in allen Spielbereichen ein wenig mehr ins Detail gehen zu dürfen, dann hätten auch ein paar Automatikfunktionen nicht geschadet. Der Sucht-Faktor, den Christian hier entdeckt, hat sich mir also nicht ganz erschlossen, dafür fehlt es für meinen Geschmack etwas an Atmosphäre. Dennoch sollte es sich nicht nur für Genre-Fans lohnen, den Degen zu zücken, schließlich darf sich jeder seine persönliche Perle aus diesem Spiele-Cocktail fischen.

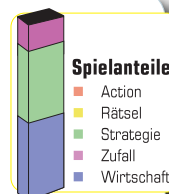
tegiespielen geriet auch die 2D-Grafik des Korsaren mit der einzigen Auflösung von 800x600 Bildpunkten zweckmäßig, aber unspektakulär. Auf protzige 3D-Effekte müssen Sie leider verzichten, dafür geriet die Spielengine wenigstens recht flott.

Ärgerlicherweise haben es die Programmierer nicht mehr geschafft, einen Mehrspieler-Modus anzubieten. Dieser wird aber wohl in Form eines Patches oder einer Zusatz-CD später nachgereicht werden.

Christian Sauerteig

## Der Korsar

<b>Mindestens:</b>	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98
<b>Sinnvoll:</b>	P 233 MMX, 32 MB RAM, 8xCD-ROM
<b>Grafik:</b>	DirectDraw
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Maus, Tastatur
<b>Spielerzahl:</b>	Keine Multiplayeroption
<b>CD/HD:</b>	330 MB/140 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	Microids
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 12 Jahren



<b>Genre:</b>	WiSim
<b>Testversion:</b>	Pre-Master 0.98
<b>Steuerung:</b>	Gut
<b>Feedback:</b>	-
<b>Grafik:</b>	62%
<b>Sound:</b>	70%
<b>Mehrspieler:</b>	-
<b>Einzelspieler:</b>	76%

» Spannendes Piratenabenteuer mit kleinen technischen Mängeln. «

# Lander



Wind und Wetter beeinflussen das Handling Ihres Landers. Passen Sie auf die Schildenergie und die Treibstoffanzeige auf!

Wenn den Entwicklern die Ideen ausgehen, wird in der C64-Mottenkiste gekramt. Diesen Monat blieben Psygnosis die Spiele Gravitar und Thrust an den Fingern kleben. Sie sind der Pilot eines Raumschiffs und verkaufen Ihre Dienste an

große Konzerne. Ihre Aufgabe besteht in der Hauptsache darin, Gegenstände aufzuspüren und mit einem Traktorstrahl zu bergen. Zwischendurch zerbälgen Sie ein paar Gegner und aktivieren ab und zu einen Schalter. Bis hierhin klingt alles recht einfach, oder? Wären da nur nicht diese verflixte Schwerkraft und die limitierten Tankreserven. Sie schweben in Lander nämlich nicht wie in anderen Spielen grazil durch den leeren Raum, sondern kämpfen mit den Tücken der Erdanziehung. Mit einer großen Antriebsdüse am Boden und mehreren kleinen Triebwerken an der Seite tingeln Sie durch mehr als 30 Missionen auf 15 Planeten. Ihren Lohn investieren Sie in neue Schiffe und Equipment.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Aha! Da war wohl ein Ahnenforscher mit leichtem Hang zur Grabschändung am Werk. Neu ist nur die 3D-Umgebung. Leider war die Wiederbelebungsaktion etwas halbherzig. Schon nach wenigen Missionen werden Sie eine gewisse Müdigkeit verspüren, die durch die fummelige Steuerung noch verstärkt wird. Gute Nacht!

# Luftwaffe Commander



Abschuß! Der Feindpilot will sich mit einem Sprung retten, läuft aber Gefahr, sich an der Grafikkarte zu Tode zu erschrecken.

Die Flugsimulation aus der Digital-Combat-Serie von SSI konzentriert sich auf die Historie der deutschen Luftwaffe im Zweiten Weltkrieg. Deshalb dürfen Sie auch nur im Cockpit der deutschen Bf-109, H2-51 und Me-262 Platz nehmen. Le-

diglich im Mehrspieler-Modus gibt es zusätzlich drei alliierte Jäger zu fliegen. Die Kampagne spielen Sie vom spanischen Bürgerkrieg über alle Kriegsfrenten hinweg entweder als Feldwebel mit zahlreichen Spielhilfen oder als Hauptmann unter realistischen Bedingungen. Das physikalische Flugmodell verhält sich weitestgehend authentisch, allerdings reagieren die Flugzeuge äußerst empfindlich auf Steuerungseingaben. Die 2D-Cockpits sind gut gestaltet, die virtuelle Rundumsicht hingegen läßt funktionierende Instrumente vermissen. Luftwaffe Commanders größtes Problem ist die unzeitgemäße Grafik, die trotz 3D-Beschleunigung kaum Spielspaß aufkommen läßt.

Christian Müller

Kommentar

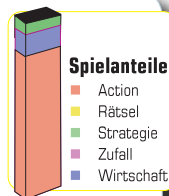


Christian Müller

Mit einer Kampagne ohne Seitenwahl und 50 vorgefertigten Missionen hat SSI EAW nur wenig entgegenzusetzen. Richtig erschreckt hat mich die schwache Grafikkarte. Während die Landschaften noch ganz okay sind, sehen Explosionen aus wie gelbe Wollknäuel und Rauchfahnen wie schwarze Asphaltstraßen. Enttäuschend.

## Lander

- Mindestens: P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
- Sinnvoll: P 233, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte
- Grafik: Direct3D, Glide
- Sound/Musik: DirectSound3D, AurealA3D, CD Audio
- Eingabegeräte: Tastatur, Maus
- Spielerzahl: 4 Sp., Netzwerk, Internet
- CD/HD: 455 MB/242 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
- Preis: ca. DM 80,-
- Hersteller: Psygnosis
- Veröffentlichung: April 1999
- USK Altersfreigabe: Nicht geprüft

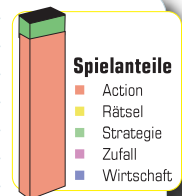


» Ein neuer Name, zu viel Realismus und zu wenig Spiel «

Genre: **Actionspiel**  
 Testversion: **Beta vom 22.2.99**  
 Steuerung: **Ausreichend**  
 Feedback: -  
 Grafik: **53%**  
 Sound: **65%**  
 Mehrspieler: **45%**  
 Einzelspieler: **48%**

## Luftwaffe Commander

- Mindestens: P 166, 32MB RAM
- Sinnvoll: PII 233, 64MB RAM, Direct3D
- Grafik: Direct3D
- Sound/Musik: DirectSound
- Eingabegeräte: Maus, Tastatur, Joystick
- Spielerzahl: 10 Sp., Netzwerk, Internet, Modem
- CD/HD: 616 MB/160 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch
- Preis: ca. DM 90,-
- Hersteller: SSI/TLC
- Veröffentlichung: erhältlich
- USK Altersfreigabe: ab 16 Jahren



» Veraltete Technologie und wenig Abwechslung. «

Genre: **Flugsim. Historisch**  
 Testversion: **Verkaufsversion**  
 Steuerung: **Ausreichend**  
 Feedback: -  
 Grafik: **41%**  
 Sound: **60%**  
 Mehrspieler: **40%**  
 Einzelspieler: **39%**

# Jack Nicklaus 6



Die hochauflösenden 3D-Golfspieler, inklusive Jack Nicklaus höchstpersönlich, wirken gerade beim Putten sehr realistisch.

Golf-Altmeister Jack Nicklaus präsentiert mit Golden Bear Challenge den sechsten Teil seiner Golfserie. Und um es vorwegzunehmen, auch Jack Nicklaus' neuester Streich ist zwar ein ordentliches Spiel, kann aber spiele-

risch der Konkurrenz von Links LS 99 und Tiger Woods nicht das Wasser reichen. Die optional 3D-beschleunigte Grafik mit polygonmodellierten Spielern und schön anzusehenden 3D-Objekten schließt zum hohen Genre-Standard auf, vier neue Original-Golfkurse, zwei professionelle US-Kommentatoren (die in Ermangelung prominenter deutscher Golfkommentatoren auch in der lokalisierten Version beibehalten werden) sowie diverse Schlagvarianten hätten Golden Bear Challenge zu einem richtig guten Spiel machen können. Das große Manko: Die Steuerung ist nicht präzise genug – und darauf kommt es bei Golfspielen nun einmal an.

Christian Sauerteig

Kommentar

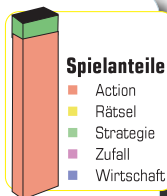


Christian Sauerteig

Abgesehen von der nicht perfekten Steuerung, die mich gerade beim Putten einige Male an den Rand eines Nervenzusammenbruchs gebracht hat, ist JN6 ein recht ordentliches Golfspiel, das sich zumindest in puncto Präsentation und auch in Form des mitgelieferten Editors vor der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht.

## Jack Nicklaus 6

- Mindestens:** P 166, 32 MB RAM, Win95/98
- Sinnvoll:** P 233, 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
- Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound, CD Audio
- Eingabegeräte:** Maus
- Spielerzahl:** 8 Sp., Netzwerk, Internet
- CD/HD:** 660 MB/75-660 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch
- Preis:** ca. DM 90,-
- Hersteller:** Activision
- Veröffentlichung:** April 1999
- USK Altersfreigabe:** Unbeschränkt

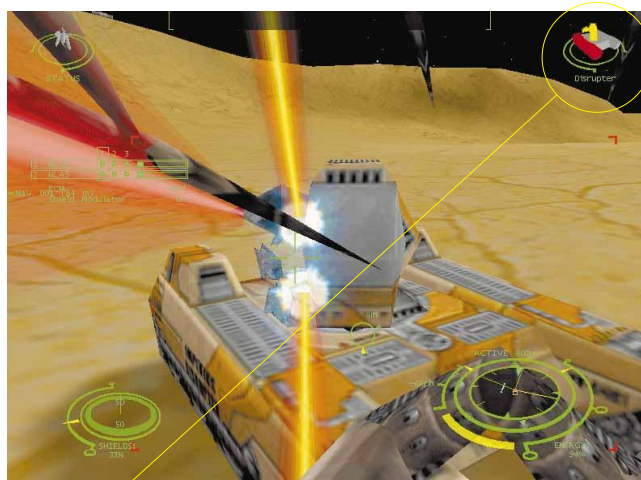


**Genre:** Sport  
**Testversion:** Beta vom 10.03.99  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 82%  
**Sound:** 76%  
**Mehrspieler:** 75%  
**Einzelspieler:** 74%

» Solides Golfspiel mit Schwächen in der Steuerung. «

# Hart wie Kruppstahl

Es kommt frischer Wind in das Starsiege-Universum. Computerveteranen erinnern sich vielleicht noch an die beiden Earthsiege-Teile, das Netzwerkvergnügen Starsiege: Tribes stellten wir in Ausgabe 3/99 vor, jetzt folgt Starsiege. Sind Sie bereit?



Als Alien beharken Sie einen Disrupter-Panzer der Menschen. Beschädigte Partien sind zunächst gelb und später rot markiert.



Oben: Training im Schnee  
Unten: vor dem Einsatz



Die Robotersimulation spielt in ferner Zukunft: Im Jahre 2829 liegen die Erdlinge wieder einmal mit bössartigen Aliens im Clinch. Sie schlagen sich entweder auf die Seite der Menschen oder versuchen mit den außerirdischen Cybriden Ihr Glück. Als Neueinsteiger sollten Sie die vier Trainingsmissionen lösen, um sich mit den vielen Fähigkeiten Ihres Mechs vertraut zu machen. Zuerst geben Sie sich einen Namen und suchen ein passendes Konterfei aus, dann geht es los. Den Geschützturm Ihres stählernen Untersatzes drehen Sie unabhängig von der Laufrichtung. Sie können also parallel zu Ihrem Gegner rennen und ihn trotzdem beschießen.

Ihre Instrumente helfen Ihnen, den Feind zu orten und effektiv anzugreifen. Wenn Sie einem zweibeinigen Roboter gezielt ein Bein amputieren, ist das schneller und damit effektiver, als sich mühsam durch den Brustpanzer zu schießen. Zusätzlich gibt es auch eine Tarnvorrichtung, Schilde und variable Waffensysteme. Die Einsatzkarte erteilt jederzeit Auskunft über die eigene Position, so daß Sie Ihr Vorgehen taktisch genau planen können.

### Je mehr, desto besser

Im Kampagnenmodus bekommen Sie insgesamt 45 knifflige Einzelmissionen serviert. Sie zerstören feindliche Anlagen, erbeuten Ausrüstung, retten

verschwundene Kameraden oder eskortieren wichtige Frachter. Zu Ihrer Unterstützung können Sie vor einem Einsatz weitere Gefährten verpflichten, die Sie über Funk befehligen. Je nach Mission stehen im Lauf des Spiel zudem über 30 Fahrzeuge wie Panzer oder Raumgleiter zur Verfügung. Wer ge-

nügend Mitspieler hat, darf sich auch über Abwechslung freuen: Neben Deathmatch- und Teamplaymodi hat Dynamix viel Kurzweiliges wie ein abgedrehtes American-Football-Spiel eingebaut. Klasse auch, daß für den Mehrspielerbetrieb nur eine CD benötigt wird.

Joachim Hesse

## Kommentar



Joachim Hesse

Heavy Gear 2 und MechWarrior 3 verspätet – da kommt Starsiege gerade recht. Prächtig finde ich die Soundkulisse: Industrial-Tracks, Funkverkehr und das Stampfen der Stahluengeheuer passen wie die Faust aufs Ohr. Cool! Die Robotersimulation ist ebenfalls überzeugend, was auffällt, wenn den Maschinen bergauf oder nach Beintreffern die Puste ausgeht. Kurzfristig macht es daher Spaß, durch die triste Landschaft zu stapfen. Spielerisch ist Starsiege jedoch bieder und etwa so innovativ wie ein Glas Wasser.



Heute ist ein guter Tag zum Explodieren: Der letzte Blasterschuß liegt dem Läufer Marke „Talon“ schwer im Magen.

## Starsiege

- Mindestens: P 166, 16 MB RAM, Win95/WinNT
- Sinnvoll: P 300, 32 MB RAM, 3D-Karte
- Grafik: Direct3D, Glide, OpenGL
- Sound/Musik: DSound 3D, Aurea1A3D, CD-Audio
- Eingabegeräte: Tastatur, Maus
- Spielerzahl: 20 Sp., Netzwerk, Internet
- CD/HD: 632 MB (2 CDs)/305 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
- Preis: ca. DM 80,-
- Hersteller: Dynamix/Cendant
- Veröffentlichung: Mai 1999
- USK Altersfreigabe: Ab 6 Jahren



Genre: **Action**  
 Testversion: **US-Goldmaster V 1.0R**  
 Steuerung: **Gut**  
 Feedback: **-**  
 Grafik: **68%**  
 Sound: **86%**  
 Mehrspieler: **79%**  
 Einzelspieler: **75%**

» Solides Weltraumgemetzelt für Fans der Metallkolosse. «

# Recoil



Unter dem Beschuß mit zielsuchenden Raketen verflüchtigt sich das Minenzentrum der Roboterarmee in einer grünen Druckwelle.

Electronic Arts schickt den futuristischen BFT-Panzer gegen eine Armada von Killer-Robotern in die Schlacht. An den sechs Missionen spielen Sie sich je nach Schwierigkeitsgrad mitunter einen Wolf. Aus der Ich-Perspektive oder als Verfolger

steuern Sie das flinke Vehikel durch Auftragsabschnitte, atomisieren Robo-Bataillone, knacken Verteidigungsanlagen und zerstören Hauptquartiere. Neben Munition sammelt der BFT neue Technologien und hat am Ende 18 Waffensysteme an Bord, kann über Lava schweben, Wasser befahren und sogar tauchen. Kleine Schalterrätsel und die richtige Waffenstrategie sollen Abwechslung bieten. Fahrtrichtung und Zielfadenkreuz müssen Sie unabhängig voneinander steuern, was bei hohem Gegneraufkommen für Konfusion sorgt. Die Grafikdarstellung zeigt sich zwiespältig: Während Feuerbälle und Druckwellen überzeugen können, kommt es in den kantig aufgebauten Levels zu Clippingfehlern. **Christian Müller**

## Kommentar

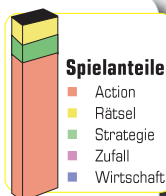


Christian Müller

*Ich find's klasse, wenn mein Bildschirm explodiert. Wie es hier knallt, dampft und scheppert, ist in den späteren Missionen eine wahre Pracht. Allerdings stellt sich der Spaß erst mit Verzögerung ein. Die Steuerung ist umständlich und schwer zu meistern, außerdem spielen sich die ersten drei Levels ziemlich gleichförmig.*

## Recoil

- Mindestens:** P 166 MMX, 16 MB RAM
- Sinnvoll:** PII 300, 64 MB RAM, Glide
- Grafik:** Direct3D, Glide
- Sound/Musik:** DirectSound, A3D
- Eingabegeräte:** Maus, Tastatur
- Spielerzahl:** 8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. Internet, Modem
- CD/HD:** 326 MB/142-480 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Preis:** ca. DM 80,-
- Hersteller:** Electronic Arts
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK Altersfreigabe:** Ab 16 Jahren



- Genre:** Actionspiel
- Testversion:** Verkaufsversion
- Steuerung:** Ausreichend
- Feedback:** -
- Grafik:** 77%
- Sound:** 75%
- Mehrspieler:** 72%
- Einzelspieler:** 72%

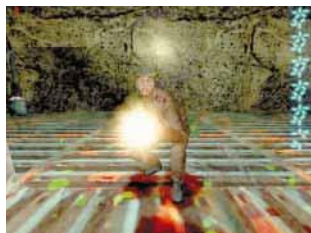
» Actiongeballere mit Start- und Steuerungsschwierigkeiten. «

# Ein flotter Dreier?

Aliens versus Predator ist gewissermaßen das Überraschungsei unter den Ego-Shootern. Denn das Spiel erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal: PC-Besitzer dürfen wahlweise in drei Rollen aus den bekannten Sciencefiction-Kinofilmen schlüpfen.



Per Nachtsichtgerät haben wir den Predator entdeckt.



Dieser Soldat hat den Predator trotz Tarnung erblickt.



Mahlzeit! Gleich schnappt das Aliengebiß zu...

Der Spieler geht als Alien oder Predator auf die Jagd oder versucht sich am Erbe von Schwarzenegger und rettet als Elitesoldat die Menschheit. Jeder Charakter hat besondere Fähigkeiten. Geboten sind jeweils eine Kampagne aus fünf normalen Missionen, fünf Extralevels und – je nach Figur – ein anderes Spielprinzip. Als Marine greift der PC-Besitzer auf typische Waffen, ein Nachtsichtgerät und Leuchtkugeln zurück. In einigen Missionen hat er einen Düsenrucksack. Entsprechend spielt sich AvP in diesem Fall wie viele Ego-Shooter nach dem Prinzip „Rennen, schießen, Schalter drücken“.

## Pfadfinderfreuden

Für passionierte Pfadfinder ist das Alien geeignet. Es beherrscht mit Klauen, Schwanz und Gebiß nur den Nahkampf, ist aber teuflisch schnell und kann Wände erklimmen. Häu-



Nett: Als Alien kann sich der Spieler an die Decke „kleben“ und ahnungslose Soldaten blitzschnell attackieren.

fig müssen Sie bei dieser Kampagne versteckte Durchgänge entdecken, die sich z. B. an der Decke befinden. Eine weitere Besonderheit ist die Optik – das Killerbiest nimmt die Umwelt wie durch die verzerrende Kameralinse eines sogenannten „Fischauges“ wahr, was zum psychedelischen Erlebnis gerät.

Wer den Predator wählt, der wird zum fiesen und schleichenen Kämpfer, der sich wie ein Chamäleon der Umgebung anpassen und nahezu unsichtbar machen kann. Ausgerüstet ist er mit Sciencefiction-Kampfergerät und bei manchen Missionen mit Kletterhaken.

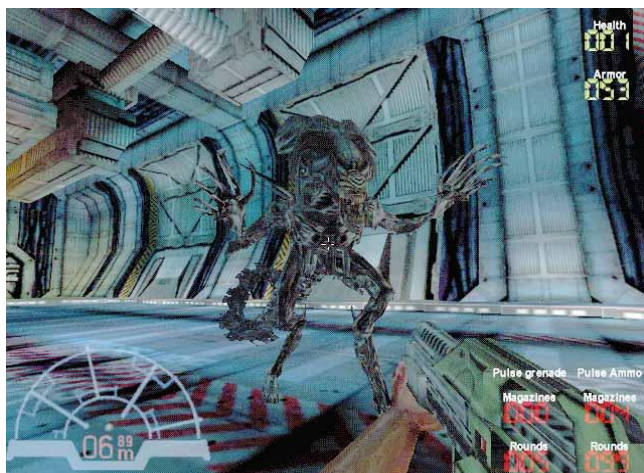
Harald Fränkel

## Kommentar



Harald Fränkel

Da AvP mit den düsteren Grafiken und spannungsgeladenen Soundeffekten ein tolles Gruselgefühl wie im Kino vermittelt, wundere ich mich nicht, daß Käufer in den USA als Werbegag mit einer beiliegenden Unterhose beglückt werden sollen. Schockeffekte blühen dem Spieler aber auch, weil er nur nach einer Mission speichern darf, so gut wie keine Story vorhanden ist und alle Levels zwar optisch gut, aber gleich aussehen. Freunde von Predator & Co. sollten dennoch einen Blick riskieren.



Mit diesem Riesenalien bekommt man es als Soldat gegen Ende der Marine-Kampagne zu tun. Links unten ist der Bewegungsmelder zu sehen, der nur Menschen zur Verfügung steht.

## Aliens versus Predator

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (EAX)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp., Internet, Netzwerk/Modem/seriell
CD/HD:	272 MB/128 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Fox Interactive/EA
Veröffentlichung:	Mai
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.



Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta vom 3.3.99
Steuerung:	Sehr Gut
Feedback:	—
Grafik:	80%
Sound:	86%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	76%

» Starke Lizenz, starke Ansätze, dumme Mängel.«

## Twisted Mind



Daß es oft gar nicht einfach ist, aus farbigen Steinen eine Mauer zu errichten, beweist der Knobelspaß Twisted Mind: Was sich auf dem quadratischen Spielbrett zunächst recht einfach anläßt, entwickelt sich bald zu einer echten Herausforderung an Ihre Kombinationsgabe. Limits in Sachen Zeit, Spielzügen etc. bereiten einem oft Kopfzerbrechen, während knallige Spezialeffekte und eine breite Palette von Goodies für spontane Erfolgserlebnisse sorgen. **ha**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win95  
 Technik: Direct3D, DirectSound, CD-Audio  
 Hersteller: Modern Games  
 Preis: ca. DM 30,-  
 Genre: Actionspiel  
 Grafik: **75%** Sound: **59%**  
 Mehrspieler: **68%** Einzelspieler: **68%**

## Premier Manager 99



Ob Sie sich nur um das Training Ihres Teams der englischen Liga oder auch um die Manager-Aufgaben kümmern möchten, legen Sie zu Spielbeginn fest. Je nach Spielmodus kümmern Sie sich dann um das Übliche: Training, Aufstellung, Spielereinkäufe etc. zählen zu Ihren Aufgaben. Highlight des guten, aber komplett englischsprachigen Spiels sind die 3D-Spielszenen, die jene von EAs Bundesliga 99 deutlich an die Wand spielen. **cs**

Mindestens: P 133, 16MB RAM, Win95/98  
 Technik: DDraw, D3D, Glide, DSound  
 Hersteller: Gremi In  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: WISim  
 Grafik: **80%** Sound: **73%**  
 Mehrspieler: — Einzelspieler: **76%**

## North vs. South



Interactive Magic wagte sich an einen Strategie-Klassiker. Wie im Original greifen Sie in den Bürgerkrieg zwischen Nord- und Südstaaten ein, hier in zehn historischen Schlachten. Vom kurzweiligen Spielprinzip des Vorgängers ist wenig übrig geblieben, die Verschieberei der Truppen steht wie bei Sid Meiers Gettysburg im Vordergrund. Hardcore-Strategen mit Englischkenntnissen können Probe spielen, der Rest pfeift auf den Yankee Doodle. **cb**

Mindestens: P 166, 16 MB, Win95/98  
 Technik: DDraw, DSound, CD-Audio, 2 Sp. Netzwerk, Intern  
 Hersteller: Interactive Magic  
 Preis: ca. DM 70,-  
 Genre: Runden-Strategie  
 Grafik: **68%** Sound: **62%**  
 Mehrspieler: **62%** Einzelspieler: **60%**

## NASCAR Revolution



In Amerika stehen NASCAR-Rennen hoch im Kurs, bei uns nicht. Daran dürfte auch NASCAR Revolution wenig ändern. Die Simulation von EA präsentiert sich dank 3D-Karten-Unterstützung technisch einwandfrei, bleibt aber spielerisch hinter den Erwartungen zurück. Die Steuerung ist zu ungenau, das Fahrverhalten schwammig und die Rennen ziehen sich wie Kaugummi in die Länge. Dank eines guten Mehrspieler-Modus höchstens für Fans geeignet. **cb**

Mindestens: P 200, 32 MB, Win9x, High-Color-Graffikkarte  
 Technik: D3D, Glide, DirectSound, 8 Sp. Netzwerk, Mode  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: Rennsimulation  
 Grafik: **80%** Sound: **65%**  
 Mehrspieler: **65%** Einzelspieler: **63%**

## Fußballfieber



Die einzige Leistung von Fußballfieber besteht darin, sich überhaupt auf den Markt zu trauen. Das Action-Machwerk glänzt durch eine so komplett mißratene Point-and-Klick-Steuerung per Maus (!), daß es allenfalls noch als Bildschirm-schoner taugt. Wer will bei solch fußkranken Stolpergesellen auf dem Rasen noch sein Team editieren? Kaufen Sie sich für Ihr Geld lieber eine Stadion-Eintrittskarte, die bietet eine zehnmal längere Kurzweil. **cb**

Mindestens: P 133, 16 MB, Win95  
 Technik: DirectDraw, DirectSound, 2 Sp. Netzwerk, Internet  
 Hersteller: TopWare  
 Preis: DM 19,95  
 Genre: Sportspiel  
 Grafik: **22%** Sound: **15%**  
 Mehrspieler: **4%** Einzelspieler: **2%**

## Deer Hunter 2



Der Spieler lockt mit Urinspray, Hirschtröte und Tarngeweih (welches Tier ist so blond, auf letzteres reinzufallen?) Wild aus dem Wald. Dann pumpt er es per Gewehr um. Das Gameplay ist langatmig, weil Sie meistens rumstehen und auf grobe Pixel – genannt Landschaft – starren. Man wartet sich also einen Wolf und freut sich, wenn z. B. ein Fuchs vorbeikommt. Jagdfans mögen das realistisch/packend finden. Normalspieler tun's nicht. **hfr**

Mindestens: P133, 16 MB RAM,  
 Technik: DDraw, D3D, DSound3D  
 Hersteller: GT Interactive  
 Preis: ca. DM 50,-  
 Genre: Simulation  
 Grafik: **23%** Sound: **52%**  
 Mehrspieler: — Einzelspieler: **25%**

## Brian Lara Cricket



Was soll man von einem Sport halten, bei dem Sri Lanka eine Macht ist? Der PC-Besitzer übernimmt ein Nationalteam und startet Training, Freundschaftsmatches, WM und andere Modi. Geboten werden u. a. diverse Schlag- und Wurfvarianten, Wettereinflüsse, viele Statistiken, Strategie, gute Grafiken und Sounds. Für Kenner ist der Titel interessant. Alle anderen müssen wohl einen Fisch an die Packung binden, damit wenigstens die Katze damit spielt. **hfr**

Mindestens: P 166, 16 MB RAM, 3D-Karte, Win95  
 Technik: DirectDraw, Direct3D, Glide, DirectSound  
 Hersteller: Codemasters  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: Sport  
 Grafik: **73%** Sound: **80%**  
 Mehrspieler: **72%** Einzelspieler: **70%**

## Verrat in der Verbotenen Stadt



Peking, 18. Jh. – es gilt, in der Verbotenen Stadt einen Mord aufzuklären. Cryo strickte diese Mischung aus Edutainment und Adventure nach dem selben Muster wie vorher bereits Versailles und Das Grab des Pharaos: Reichhaltige Informationen zur kulturellen Vergangenheit Chinas werden mit mickrigen Puzzles vermengt, die bereits mehrfach strapazierte Omni-3D-Grafikengine sorgt an allen Örtlichkeiten für freien Rundumblick. **ha**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95  
 Technik: DirectDraw, DirectSound  
 Hersteller: Ravensburger/Cryo  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: Adventure  
 Grafik: **67%** Sound: **65%**  
 Mehrspieler: — Einzelspieler: **50%**



# Berufsberatung

Haben Sie schon vom neuen Studiengang „Game Development“ an der Universität Hamburg gehört, der weltweit einzigartig sein soll? Nicht? Kein Wunder: Er existiert gar nicht. Aber wie ergattere ich dann einen Traumjob in der Spielebranche? PC Action hat ein paar Tips für Sie zusammengetragen.

Es existieren mehrere Ausbildungsmöglichkeiten und Studiengänge, die den Weg in die Branche erleichtern könnten. Die dreijährige Lehre zum Spieleprogrammierer, die damit endet, daß der Prüfling freudig den Gesellenbrief entgegennimmt, gibt es aber ganz sicher nicht. Wie also packe ich es an? Mut macht vielleicht die Tatsa-

che, daß es nahezu unendlich viele Einstiegsmöglichkeiten gibt, „sei es in den Bereichen Grafik, Programmierung, Sound, Testing, Design oder Konzeptarbeit“, wie Grafiker Tom Putzki von Piranha Bytes betont. Professionelle Programmierkenntnisse sind nicht zwingend Pflicht, was z. B. die Arbeit von C&C-Designer Erik Yeo be-



„Wer hoch hinaus will, sollte sich nicht scheuen, sich mit Marketing und Marktforschung zu beschäftigen. Schließlich entwickelt man nicht für sich, sondern für den Kunden.“

Teut Weidemann, Designer



## Designer

**Name:** Teut Weidemann  
**Alter:** 34 Jahre  
**Berufung:** Designer

### Aufgabe:

Designer kümmern sich um die „Inhalte“, also u. a. um Spiel, Waffen- und Leveldesign, Charaktererschaffung, Benutzerführung, Storyline und Dialoge. Teut Weidemann: „Gute Designer sind keine Diktatoren, sondern setzen auf Teamwork.“



Eines von Teut Weidemanns frühen Werken: Das Actionspiel Katakis erschien 1988 unter dem Label von Rainbow Arts für den Amiga.

### Bisherige Projekte:

u. a. Klassiker wie der Shooter Katakis oder R-Type-Konvertierungen; MUDS; Tony & Friends in Kelloggs Land

### Derzeitige Projekte:

Panzer Elite für Psygnosis (die Simulation erscheint September); Stealth Mission Force (nähere Infos noch streng geheim)



Momentan arbeitet Teut Weidemann als Designer und Produzent an der Actionsimulation Panzer Elite, die im September erscheinen soll.

komme niemand umhin, Bücher zu wälzen. „Welches Buch für welche Programmiersprache am besten geeignet ist, läßt sich schwer sagen, da man am besten sowieso mehrere lesen sollte. Ein Buch mit dem Titel ‚Computerspiele programmieren für Dummies in 21 Tagen‘ habe ich noch nicht gesehen.“ Zunächst sei die Wahl der Programmiersprache gar nicht so wichtig: „Reiner Aberglaube“. Man müsse das Prinzip verinnerlichen. Georg Backer selbst hatte Glück, da während seiner Kindheit ein Programmierer in der Nachbarschaft wohnte, der sich von dem wissensdurstigen Dreikäsehoch immer wieder anquengeln ließ. Dem alltäglichen Druck der Eltern trotzend („Was? Du willst mit Programmieren Geld verdienen? Sei nicht so frech und schau gefälligst, daß Du Mediziner wirst!“), sei er auf dieser Schiene geblieben. Wie es scheint, macht er seinen Weg: Nach dem zufälligen Treffen mit Kult-Designer Peter Molyneux in einem Chat und einer Blitzbewerbung ver-

weist. Einige Kniffe zu kennen ist aber natürlich von Vorteil.

### Wie pack' ich's an?

Anfänger, und damit sind absolute „Greenhorns“ gemeint, könnten einen Einstieg über die Sprache BASIC wählen und

dann z. B. auf C++ umsteigen. Am besten lernt der Neuling anhand von fertigen Programmen, mit denen er so lange herumspielt, bis er sie verstanden hat. Das meint jedenfalls Pro-

grammierer Georg Backer von Phaeton Entertainment. „Wer glaubt, ein Kurs in Spieleprogrammierung würde Wunder vollbringen, hat daneben gepinkelt.“ Logischerweise

## Programmierer

**Name:** Georg Backer  
**Alter:** 19 Jahre  
**Berufung:** Programmierer

### Aufgabe:

Programmierer setzen die Arbeit des Designers um. Georg Backer drückt es so aus: „Ich versuche, Einsen und Nullen in einen geordneten Zustand zu bekommen. Am Schluß kommen so nette Sachen wie Computerspiele, Anwendungen und manchmal sogar Bugs dabei heraus.“

### Bisherige Projekte:

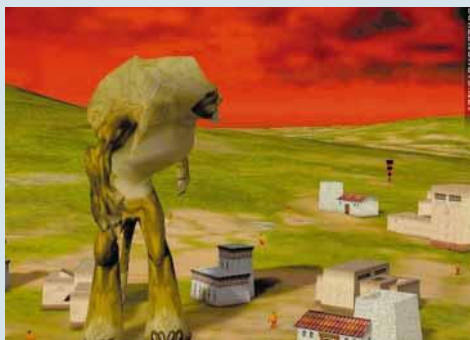
u. a. Netzwerkprogrammierung für Black & White (erscheint Ende 1999)

### Derzeitiges Projekt:

Programmierer und Entwicklungsmanager der Spieleschmiede Phaeton, dabei verantwortlich für Ashes Of The Dark Lands, ein Action-Adventure mit Elementen aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel (erscheint 2000)



„Die Zeit der Einzelkämpfer ist definitiv vorbei. Heute ein Spiel auf den Markt zu bringen, das gegenüber der Konkurrenz bestehen kann, dazu bedarf eines größeren Teams.“  
 Tom Putzki, Grafiker



Für Black & White hat Georg Backer die Netzwerkprogrammierung übernommen. Der potentielle Strategiehammer beruht auf der Idee von Kult-Designer Peter Molyneux.



Ashes Of The Dark Lands wird das erste Spiel, das von Georg Backers jungem Designteam Phaeton entwickelt wird. Das Bild zeigt eine frühe Studie des Genremixes.



„Wer Interesse an der Spielebranche hat, sollte vor allem wissen, daß es unendlich viele Möglichkeiten gibt – sei es in den Bereichen Grafik, Programmierung, Sound, Testing, Design, Konzeptarbeit und, und, und.“

Tom Putzki, Grafiker

buchte der gebürtige Österreicher den ersten großen Achtungserfolg: Er durfte die Netzwerkprogrammierung für den potentiellen Strategieknaller Black & White basteln.

**Probieren oder studieren?**

Musiker Oliver Weirich von Massive Developments (Schleichfahrt) begann wie fast alle in der Branche als Autodidakt. „Ich kaufte mir ein Keyboard und

klimperte so lange drauf herum, bis etwas Brauchbares herauskam. Wie bei den Affen, die nur lange genug auf Schreibmaschinen einhacken müssen, bis irgendwann per Zufall ein Stück von Shakespeare herauskommt – siehe Douglas Adams.“ Ein gewisses Gefühl für Musik sei freilich Voraussetzung, doch angefangen habe er, ohne Noten lesen zu können. Irgendwann sei der Punkt erreicht, an dem man ohne Hilfe von Lehrern nicht mehr auskomme. Um sich weiterzuentwickeln, empfehle er deshalb eine Ausbildung (Fach-

informatiker, Informatiker, Grafikdesign usw.). Designer Teut Weidemann von Wings Simulations (Panzer Elite kommt in Kürze!) ist ähnlicher Meinung, betont aber auch: „Das Programmieren erst während des Studium zu lernen, macht keinen Sinn. 90 Prozent der guten Jungs konnten das schon vorher. Eine Ausbildung ist ratsam, wenn man Sicherheit will.“

**Praktika und Referenzen**

Klappen kann auch der Quereinstieg, wie es nicht nur bei Tom Putzki der Fall war. Er ab-

„Autodidaktik ist für den Anfang okay, doch lernt man dann nicht schnell genug dazu oder macht sich zu viel Arbeit, wenn es Leute gibt, die das Feld beherrschen und helfen können.“

Oliver Weirich, Musiker



**Weitere Hilfestellungen und Verbindungsaufbau**

**Thema Ausbildung**

Wenn's z. B. kein Informatikstudium, sondern eine Lehre mit praxisbezogener Ausbildung sein soll (Berufe für Informationstechnologie und Telekommunikationstechnik), sind folgende Internetadressen interessant:

- <http://www.it-berufe.de>
- <http://www.ihk.de>
- <http://www.fachinformatiker.de>

**Programmiertips**

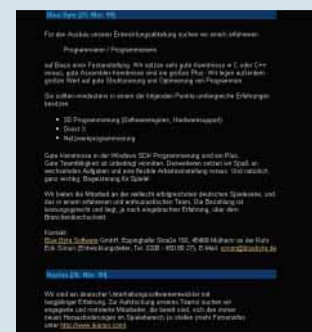
Wer schon Erfahrungen im Bereich Programmierung besitzt, kann sich vielleicht hier einige zusätzliche Tips holen:

- <http://www.gamasutra.com/index.htm>
- <http://www.resourcium.com/main.html>
- <http://www.gdcentral.com/home.htm>
- <http://www.gameprog.com>

**Kontakte und Jobbörse**

Das Unterhaltungssoftwareforum ist eine Kommunikationsplattform. Dort finden sich eine Jobbörse und eine Adressenliste aller deutschen Spieleentwickler.

<http://www.usf.de>



## Grafiker



**Name:** Tom Putzki  
**Alter:** 34 Jahre  
**Berufung:** Grafiker

### Aufgabe:

Grafiker setzen das Design in Bilder um. Tom Putzki hat sich spezialisiert und ist 3D-Grafiker. Er modelliert Objekte mit dem Renderprogramm Lightwave. Interessant: „Gib mir einen Bleistift in die Hand und ich kann ihn ziemlich



Für die Firma Greenwood Entertainment, die sich 1997 auflöste, arbeitete Tom Putzki u. a. am Echtzeitstrategiespiel Metalizer.

weit werfen – zeichnen ist nicht wirklich mein Ding.“

### Bisherige Projekte:

Unter anderem D.O.G. und Metalizer für Greenwood Entertainment

### Derzeitiges Projekt:

Gothic, ein 3D-Rollenspiel in Echtzeit und mit Fantasy-Story (erscheint Oktober)



Gothic soll dem Rollenspielgenre neue Impulse verleihen. Das 3D-Fantasyspiel erscheint laut Tom Putzki im Oktober.



„Die besten Lernressourcen für Programmierung sind bereits vorhandene Source-Code-Beispiele, mit denen man so lange herumspielt, bis man sie verstanden hat.“  
 Georg Backer, Programmierer

solvierte ein „ewig langes und nicht sonderlich erfolgreiches Studium der Druckereitechnik“, ließ eine Weiterbildung zum Mediendesigner folgen und landete im Rahmen eines Betriebspraktikums bei Greenwood Entertainment. „Und bei Praktikumsende bin ich halt einfach nicht mehr weggegangen.“ Als sich bei Greenwood 1997 fast nichts mehr tat, gründeten er und drei Kollegen Piranha Bytes und basteln seitdem am Rollenspielhoffnungsträger Gothic: „Es ist heute fast unmöglich, aus dem eigenen Wohnzimmer heraus ein gutes Spiel fertigzustellen. Das ist aber eine beachtliche Leistung, mit der man zeigen kann, daß man es drauf hat. Mit so einer Referenz in der Hand kann man losgehen und sich bei größeren Firmen vorstellen.“ Jeder Publisher habe eine Abteilung, die sich um solche Angebote kümmert, sagt Oliver Weirich. „Das Wichtigste sind Beziehungen. Man sollte Messen wie die E3, die ECTS oder die CeBIT besuchen. Dort finden sich in der Regel Ansprechpartner, die einem weiterhelfen.“

## Traum oder Alptraum?

Egal, welche Richtung jemand in der Spielebranche gehen will: Der Beruf ist spannend, aber auch stressig. „Man muß sich darüber im Klaren sein, daß der Blutkreis-

lauf nach einigen Jahren nicht mehr zu 90% aus Wasser besteht, sondern aus Kaffee. Halte keine Haustiere, die zu viel Pflege brauchen“, rät Georg Backer scherzhaft, aber nicht ohne ernsten

Hintergrund. „Lerne aus Absagen. Versuche nicht, alles zu können. Spezialisier dich auf das, was Dir liegt und vor allem Spaß macht. Erwarte keine Reichtümer. Verabschiede dich von so

## Musiker



**Name:** Oliver Weirich  
**Alter:** 29 Jahre  
**Berufung:** Musiker

### Aufgabe:

Der Musiker beschäftigt sich mit Sounddesign (Effekte, Sprecher, Vertonung), Komposition und Abmischung. Da mittlerweile technische Voraussetzungen wie interaktive Musik oder 3D-Effekte gefordert sind, kennen sich Musiker



Schleichfahrt war das wichtigste Spiel, an dem Oliver Weirich beteiligt war. Für das Unterwasserspektakel machte er unter anderem die Musik und die Soundeffekte.

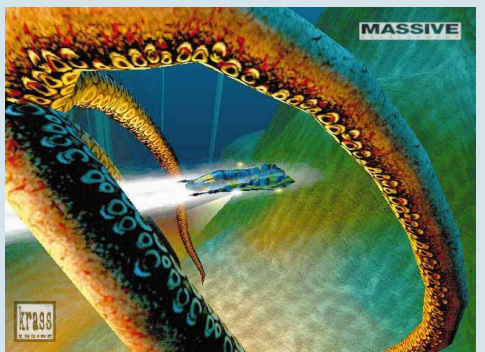
häufig auch mit der Programmierung aus.

### Bisherige Projekte:

Unter anderem das U-Boot-Spiel Schleichfahrt (Soundeffekte, Musik und Grafik)

### Derzeitige Projekte:

Aqua, der inoffizielle Nachfolger zu Schleichfahrt (erscheint 2000); ferner ein Geheimprojekt



Aqua heißt der inoffizielle Nachfolger von Schleichfahrt. Natürlich ist Oliver Weirich wieder mit an Bord, wenn es um die Fertigstellung des U-Boot-Spiels geht.

## Schreibkräfte

Es soll noch Leute geben, die Spieleredakteur werden wollen – selbst wenn sie dann kein Hobby mehr haben. Aber wie kriege ich einen solchen Job? Wie auch in der Entwicklerbranche gibt es a) viele Quereinsteiger und b) nicht DEN einen richtigen Weg. Hilfreich können z. B. eine Tätigkeit bei einem Online-Magazin, die freie Mitarbeit bei einer Tageszeitung, ein Praktikum oder eine journalistische Ausbildung sein – durch Studium und/oder Volontariat (Ausbildung zum Redakteur). Ansonsten gilt: Immer im Englischunterricht aufpassen, Rechtschreibung nicht für einen Fachbegriff aus der Justiz halten, keine Angst vor langen Nächten haben und am Ball bleiben, was das Branchengeschehen betrifft. Weil alle Wege nach Rom führen, aber nicht in die Redaktion eines Spielermagazins, hat sich auch bei PC Action ein buntes Häufchen eingefunden:

### Christian Müller



erinnert sich, als habe erst gestern alles begonnen, und denkt wehmütig daran, wie er an seinen ZX81 ein AT-Keyboard löttete und der Amiga die 1-MB-Speicherweiterung und die 20-MB-Festplatte spendiert bekam... Nach dem Abi und einer Lehre zum Verlagskaufmann war er „einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort und traf die richtigen Leute. Glück gehabt.“

### Christian Bigge



ging mit 17 als freier Mitarbeiter bei der Westfälischen Rundschau an. Während des Studiums (Germanistik/Politologie) jobbte er mal als freier Journalist, mal als Teilzeitbeschäftigter in diversen Redaktionen. Fast wäre er an der Uni gelandet, eine Dozentenstelle war in Aussicht. Doch er entschied sich für einen Wechsel nach Nürnberg und ist von Beginn an bei der PC Action.

### Alex Geltenpoth



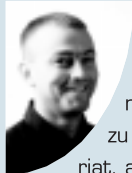
ist wie beide Christians ein Mann der ersten Stunde und damit „Gründungsmitglied“ der PC Action. Nach ersten Kontakten mit Computern Anno Domini 1981 hat er eine Ausbildung zum Verlagskaufmann absolviert, sich nebenbei als Übersetzer für Rollenspiele betätigt und war als freier Mitarbeiter für diverse PC- und Multiformat-Magazine tätig.

### Herbert Aichinger



arbeitete nach seinem Studium (Englisch, Geschichte, Musikwissenschaft) zunächst als Gymnasiallehrer, betätigte sich als Übersetzer für einen bekannten Jugendbuchverlag und wechselte anschließend zu COMPUTEC. Dort agierte er zunächst als „Korrigator“ (Lektor), um letztendlich im März 1997 die PC Action zu verstärken.

### Harald Fränkel



kam über freie Mitarbeit und Praktikum bei einer Tageszeitung zu einem Volontariat, arbeitete nach dem Abschluß dieser journalistischen Ausbildung noch ein paar Jahre als Lokalredakteur und betreute dort u.a. eine Computerseite. 1997 wechselte er getreu dem Motto „Brot und Spiele statt Gerichtsberichterstattung und Kommunalpolitik“ die Fronten.

### Christian Sauerteig



war neben der Schule bereits für andere Magazine als freier Mitarbeiter tätig und baute ein Online-Magazin auf. Im Februar vergangenen Jahres erteilte ihn deshalb ein Anruf von Christian Bigge. Nach einem Besuch in Nürnberg war klar, daß Christian Sauerteig ab Sommer seine Brötchen als Spieleredakteur verdienen würde.

### Joachim Hesse



genoß nach Abi, Zivildienst und Lehre zum Industriekaufmann sein Leben als Student der Medien- und Wirtschaftsinformation, jobbte nebenbei bei Infogrames und einer Tageszeitung und... schrieb eines Tages eine Bewerbung. Im November '97 kam der Anruf: „Kannst Du in zwei Wochen bei der PCA anfangen?“ Seither vermissen ihn seine Dozenten.

### Thilo Bayer

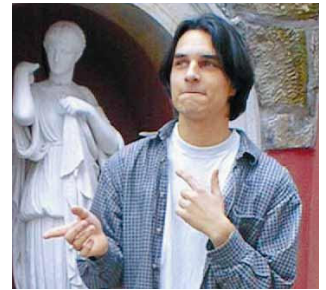


veröffentlichte u. a. ein Fanmagazin für Rollenspiele und entwickelte ein eigenes Detektiv-Rollenspiel. Danach war der Weg zum Schreiber von Komplettlösungen nicht weit, da das Studium (BWL) finanziert werden mußte. Das Interesse für Hardware kam durch diverse Nebenjobs hinzu und führte schließlich zur Aufnahme in die COMPUTEC-Hallen.

### Florian Weidhase



Mit seinem Einstieg in die Onlinewelt 1994 geriet unser „Trickser“ an ein Online-Magazin über PC-Spiele. Nach einigen Artikeln reifte in ihm die Erkenntnis, daß er viel Spaß daran hat, über sein Hobby zu schreiben. Ein zufälliger Kontakt in Nürnberg hat ihn schließlich in die freie Mitarbeiterschaft getrieben, die 1998 in einer Festanstellung endete.



„Ein Programmierer muß drei Dinge beherrschen: Er muß ein Problem erkennen, eine Lösung konzipieren und diese Lösung so gut wie möglich umsetzen können.“  
Georg Backer, Programmierer

häßlichen Dingen wie Feierabend, Wochenende, Freizeit und Urlaub. Sag' Deinem Freund oder Deiner Freundin Lebewohl“, philosophiert Tom Putzki.

### Bewerben und vorstellen

Teut Weidemann hat einige Tipps für angehende Spielermacher auf Lager. Programmierer sollten sich nach internationalen Standards richten (DirectX, 3D-Hardware etc.) und auf keinen Fall versuchen, das Rad neu zu erfinden. Wer Grafiker werden will, sollte als Bewerbungsmaterial organische Kreaturen, Menschen und Bilder mit ungewöhnlicher Lichtsetzung zusammenstellen. „Space-Bilder werden von allen Publishern ignoriert, da sie am einfachsten zu machen sind.“ Bei Demos sei es wichtig, daß der erste Eindruck stimmte, umständliche Einführungen seien fatal. Wenn man einen Ego-Shooter verkaufen will, muß man „herumlaufen und etwas kaputtmachen können“. Designstudien sollten maximal acht Seiten lang sein. „Publisher lesen selten mehr als die ersten zwei bis drei Seiten. Wenn Ihr es dann nicht geschafft habt, Interesse zu wecken... vergeßt es.“ Wer's zu einem Vorstellungsgespräch geschafft hat, merke sich diesen Rat: „Gepflegtes Auftreten, aber bitte keine Krawatten. Laßt einen reden, kommt nicht mit dem ganzen Team. Zwei Personen reichen.“ Sehr gute englische Sprachkenntnisse sind in der international angehauchten Branche dagegen nahezu Pflicht.

Harald Fränkel

Über den einstigen Modebegriff Multimedia, schlicht die Kombination von bewegten Bildern mit Ton, konnten wir Spieler nur lachen, über das Internet, das neue Trend-Vehi-

kel moderner Halbwissender, lachen wir nicht. Mit dem Projekt Wildall TV will der öffentlich-rechtliche Sender SWR 3 nun erstmals eine Medienbrücke zwischen Fernsehen, Radio und Internet schlagen und Sie können dabei sein. Klingt spannend? Ist es auch...



So karg präsentiert sich eine Wildall-Ebene, wenn sie frisch vom Designer-Tisch kommt.



Viel farbenfroher lockt schließlich die fertige Plattform. Zum Start wird es 6 Ebenen geben.

**G**eht's nach den Machern des Wildall TVs, soll der „wilde Süden“ in Kürze noch wilder werden und so dem Image von SWR 3 gerecht werden, für den Moderatoren wie Wochenshow-Star Anke Engelke oder Stefanie Tücking (Wer erinnert sich noch an die Musikvideo-Show Formel 1?) auf Hörerfang gehen. Laut Oliver Reuther, dem Projektleiter Multimedia vom SWR, gibt's kein Zurück mehr, am Freitag, dem 23. April, startet Wildall TV. Was aber ist das denn eigentlich? Im Prinzip ein computergesteuertes Fernsehen, das seinen Ton aus dem aktuellen Radioprogramm bezieht und sein

Bild aus dem Internet. Der Senderplatz ist relativ unspektakulär. Wildall TV wird nur im Nachtprogramm über die Mattscheibe flimmern, wo bisher öde Bildschirmschoner oder schnöde Autobahn-Placebos zu sehen waren. Spannend an diesem Projekt sind die Schnittstellen zwischen den Medien, denn Sie selbst können bestimmen, was im Fernsehen gerade läuft. Dazu benötigen Sie lediglich einen Internet-Zugang und ein Software-Paket, das Sie auch auf unserer Cover-CD finden.

### Jump&Run

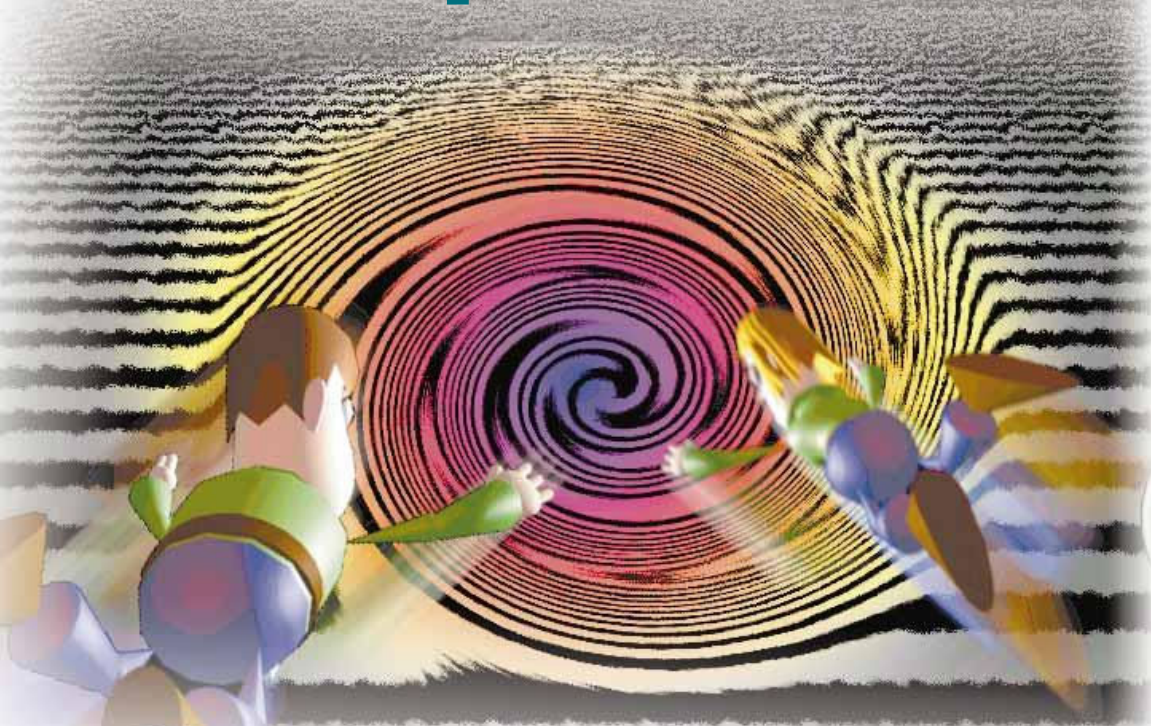
Jetzt müssen Sie nur noch zur richtigen Zeit am richtigen

(Wildall-)Ort sein und schon schreiben Sie Fernseh-Geschichte. Doch das Wildall dient in erster Linie als Unterhaltungs-Plattform – und das durchaus im wahrsten Sinne des Wortes. Für das Erscheinungsbild war die junge deutsche Spiele-schmiede TriNode Entertainment zuständig, bisher eher durch kleinere Projekte wie das Actionspiel Mick Monster oder das Adventure Dunkle Manöver in Erscheinung getreten. Das Wildall können Sie sich vorstellen wie eine klassische Plattform für ein Jump&Run. Auf dem Bildschirm sehen Sie jeweils eine freischwebende Plattformebene, auf der in Echtzeit animierte Figuren herumlaufen. Objekte auf dem Plattform-Grund weisen auf Ereignisse hin, Fallgruben dienen als Sprungpunkte, von denen Sie von Ebene zu Ebene reisen können. Die Ebenen sind nach thematischen Gesichtspunkten geordnet und orientieren sich am Angebot des Senders. So wird es stetige Infos zum Bereich Musik geben, ein Veranstaltungsbe-reich informiert über Konzerte und auf der Fernsehplattform finden sich Hintergrundinfos zu Beiträgen und Reportagen.

### Cowboy trifft Elch

Jeder Wildall-Besucher erstellt mit Hilfe eines Charaktereditors sein digitales Alter Ego. Dank zahlreich vorhandener Texturen kann das Bildschirm-Ich dem eigenen Aussehen angeglichen oder auch völlig anders gestaltet werden. Wenn Sie also als Indianer oder Raumfahrer

# Das pralle Leben



herumlaufen wollen, tun Sie das ruhig. Wichtig ist Ihr Steckbrief, denn der kann von jedem Besucher abgerufen werden. Neben biographischen Angaben erlauben Sie hier kurze Einblicke in Ihr Seelenleben und bestimmen z. B., ob Sie ein ernster und ordentlicher Typ sind oder eher sorglos durchs Leben laufen. Ein automatischer Übereinstimmungs-Sensor schlägt dann Alarm, wenn Sie zufällig einem gleichgesinnten Wesen über den Weg laufen. Natürlich können Sie sich mit jedem Charakter via Chat unterhalten und auch Ihren Stimmungsschwankungen anhand von 16 Gesichtsanimationen Ausdruck verleihen. Im Hintergrund säuselt derweil das SWR-3-Radioprogramm, doch Vorsicht: Jederzeit kann der Radiomoderator „live“ im Wildall auftauchen, um z. B. Interviews und Umfragen zu starten oder Musikwünsche zu erfüllen.

### Ehestifter oder Karrieresprungbrett?

In der Startphase des Wildalls sind Ihre Möglichkeiten relativ begrenzt und beschränken sich auf Flirts und Kennenlern-Aktionen, doch bald soll es interessanter werden. SWR 3 will z. B. einen Promi-Treff einrichten, wo Ihnen bekannte Herrschaften aus Funk und Fernsehen Rede und Antwort stehen. Kleine Spiele winken mit Preisen und schließlich gibt's auch besondere Ausrüstungsgegenstände für Ihren Charakter, damit man Sie leichter im Fernsehen erkennen kann. Vielleicht werden Sie ja als Internet-Moderator entdeckt und operieren bald auf Ihrer eigenen Plattform – die wäre dann wirklich „multimedial“. Ab dem 23. April freuen sich die SWR-3-Macher über Ihren Besuch. Informationen finden Sie dann auf der Internetseite [www.wildalltv.de](http://www.wildalltv.de).

Christian Bigge



Links sehen Sie die Leiste mit Ihrem Charakter-Profil, die von jedem Besucher abgerufen werden kann, rechts einige typische Outfits. Das Elchkostüm ist den SWR-3-Moderatoren vorbehalten, die somit für jedermann leicht zu erkennen sind.

## Wildall TV

### Was?

Medienübergreifendes Projekt:  
3 Zugänge: Radio, Fernsehen  
(Bild: Internet, Ton: Radio), Internet (aktive Beteiligung)

### Wer?

SWR 3 ([www.swr3.de](http://www.swr3.de)) –  
Durchführung  
TriNode ([www.trinode.de](http://www.trinode.de)) –  
Programmierung

### Wann?

Phase 1 startet am 23. April.

### Voraussetzungen:

Fernsehen: außerhalb Baden-Württembergs Kabel oder Satellit  
Radio: Antenne, Kabel oder Webradio  
Internet: Funktionstüchtiger Browser

Zum Start von Wildall TV führten wir ein kurzes Interview mit Oliver Reuther, Projektleiter Multimedia beim SWR 3.

**PC ACTION** Wie entstand die Idee zu diesem Projekt?

**Oliver Reuther:** Draußen, nachts, im August und im SWR3-Onliner-Team. Nach dem Tagesgeschäft an unserer Homepage [www.swr3.de](http://www.swr3.de) haben wir uns zusammengesetzt und versucht, noch einen Sturm im Hirn losbrausen zu lassen. Irgendwie muß es dabei 6 Uhr frühmorgens geworden sein.

**PC ACTION** Oliver, kannst Du unseren Lesern mit wenigen Worten schildern, was sie im Wildall erwartet?

**Oliver Reuther:** Ich versuche mal, es auf je drei Begriffe zu bringen: Fernsehen, Radio und Internet. Bunt, laut und schnell. Erkunden, chatten und interagieren. Flirt, Information und Unterhaltung. Also Spiel und Spannung. Nur ohne Schokolade. Voraussichtlich...

**PC ACTION** Wie wollt Ihr verhindern, daß es den Wildall-Besuchern auf Dauer langweilig wird. Plant Ihr spezielle Aktionen?

**Oliver Reuther:** Die Entwicklerfirma TriNode bleibt auch nach dem Sendestart eng an Wildall TV angebunden – mit einem Team aus Grafikern und Programmierern. Wenn der Startstreß vorbei ist und wir alle erste Erfahrungen gesammelt haben, dann bauen wir zügig neue Funktionen ein – quasi stündlich. So bleibt es hoffentlich spannend. SWR3 Wildall TV ist allerdings derart neu, daß noch nicht einmal wir wissen, wohin es genau gehen wird :-)

**PC ACTION** Wie steht es um die Unterstützung des Projekts im Sender? Müßt Ihr auf Dauer eine bestimmte Einschaltquote bringen? Was sagen die Radiomoderatoren?

**Oliver Reuther:** Für den SWR ist Wildall TV ein Experimentierfeld in Sachen neue Medien. Die Unterstützung ist entsprechend gut. Um Quote geht es nicht – nachts zwischen 1 und 4 ist die Zuschauerzahl nicht so sehr wichtig. Der Radiomoderator schlüpft in eine virtuelle Elchfigur. Er kann Musikwünsche erfüllen, Umfragen starten und Bonusgegenstände verteilen. Unsere Moderatoren sind abgedreht genug, um so was natürlich klasse zu finden...

**PC ACTION** Ein Wort noch zur technischen Umsetzung von Wildall TV: Wie viele Plattformen werden zum Start verfügbar sein und wie wollt Ihr „größeren Lebensraum“ schaffen?

**Oliver Reuther:** Wir starten mit 6 Ebenen und werden monatlich erweitern. Bei größeren Ereignissen (Sport, Politik etc.) bauen wir eine passende eigene Ebene mit aktuellen Infos und entsprechender Grafik. Also zum Beispiel eine Olympia- oder Bundestagswahlebene. Und „irgendwann“ werden die Mitspieler auch selbst an der Welt herumbasteln können.

**PC ACTION** Danke. Wir wünschen einen erfolgreichen Start!

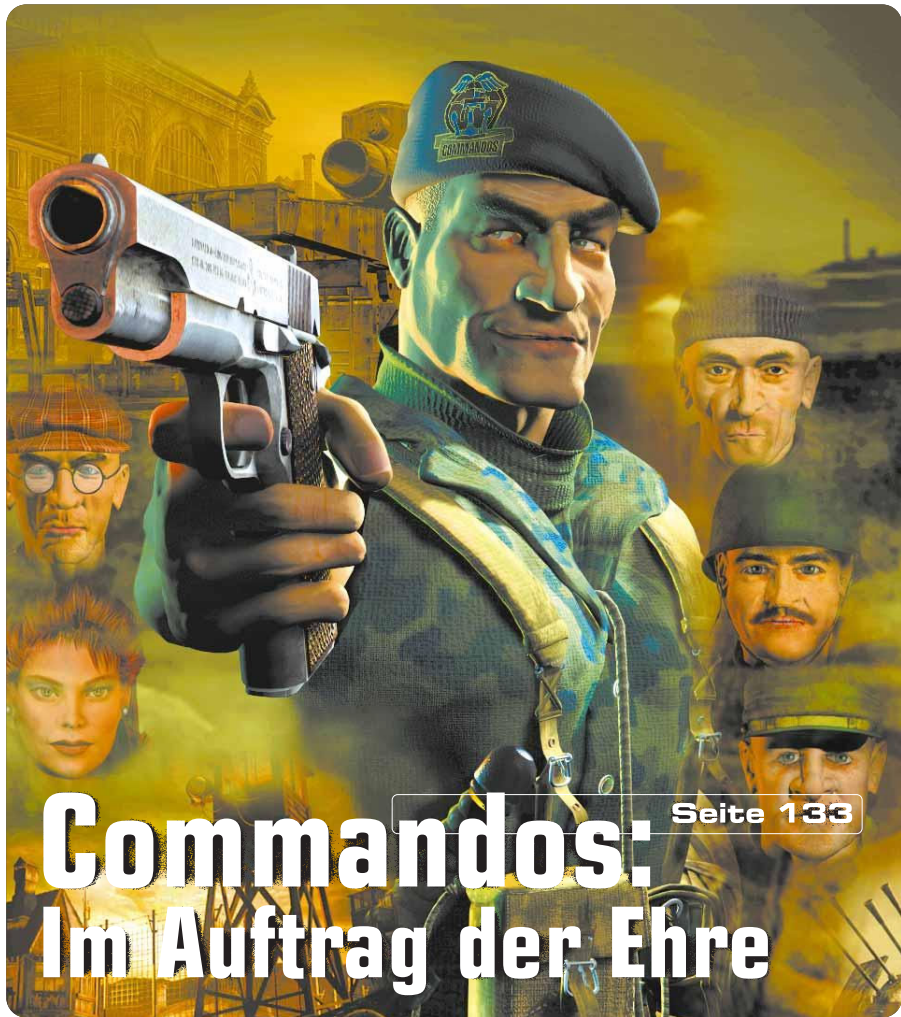
» Wildall TV ist derart neu, daß noch nicht einmal wir wissen, wohin es gehen wird «



Oliver Reuther, SWR, Projektleiter neue Medien

# PC ACTION

## Spieletips 5/99



# Commandos: Im Auftrag der Ehre

Seite 133

### Ausgetrickst



Mission-CDs sind heutzutage gang und gäbe. Zu fast jedem erfolgreichen Titel schiebt der Hersteller nach einigen Monaten ein Add-On nach. Die Qualität dieser Zusatz-CDs schwankt jedoch sehr: Oftmals entpuppt sich eine Mission-CD als eine Ansammlung von einigen lieblos aneinander gereihten Levels mittlerer Qualität. Nicht so bei den beiden Add-Ons, die wir dieses Mal für Sie unter die Lupe genommen haben. Bei Blue Bytes Siedler-3-Add-On gibt es für jedes der drei Völker eine komplett neue Kampagne. In dieser Ausgabe finden Sie bereits die Lösung der Römer-Kampagne. Commandos – Im Auftrag der Ehre von Eidos wartet mit jeder Menge neuer Funktionen und acht Missionen der Extraklasse auf. Obendrein lässt sich die Mission-CD auch ohne das Hauptprogramm spielen. Neben den beiden Add-Ons erwartet Sie in dieser Ausgabe noch die Komplettlösung zu Westwoods Lands of Lore 3. Außerdem geben wir Ihnen jede Menge Tips und Tricks zu den beiden Wirtschaftssimulationen Rollercoaster Tycoon und Pizza Syndicate.

Florian Weidhase

### Tips & Tricks Profis

Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

- Andrea von der Ohe
- Peter Gunn
- Thorsten Seiffert
- Stefan Weiß
- André Geller
- Daniel Kraiss
- Frank Jürgen Wörner
- Uwe Schmidt
- Uwe Symanek

### Spieletips ▼

Commandos: Im Auftrag der Ehre .. 133	Alpha Centauri (Version 1.0i) . . . . . 159
Komplettlösung, 1. Teil	Anno 1602: Neue I., Neue A. . . . . 158
Die Siedler III . . . . . 137	Anstoss Gold . . . . . 157
Komplettlösung, 1. Teil	Baldur's Gate . . . . . 159
Lands of Lore 3 . . . . . 143	Dark Project: Der Meisterdieb . . . . . 158
Komplettlösung	NBA 99 (Demo) . . . . . 158
Rollercoaster Tycoon . . . . . 149	Need for Speed III . . . . . 157
Allgemeine Spieletips	Rollercoaster Tycoon . . . . . 158
Pizza Syndicate . . . . . 153	SimCity 3000 . . . . . 159
Allgemeine Spieletips	StarCraft: Zerg-Kampagne . . . . . 158
	SWAT 2 . . . . . 158
	Test Drive 5 . . . . . 157
	Worms Armageddon . . . . . 157

### Kurztips ▼

### Thema Technik ▼

Alles über PowerStrip . . . . . 161
-------------------------------------

Spielname	Art des Tips	PC-Action-Ausgabe	Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99	Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99	Jedi Knight: Mysteries Of The Sith	Komplettlösung	4/98
Anno 1602	Komplettlösung	5/98, 6/98, 7/98	Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98	Lords of Magic	Allgemeine Tips	4/98
Anstoß 2	Allgemeine Tips	4/98, 5/98	King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Baldur's Gate	Allgemeine Tips	2/99	Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
BattleZone	Komplettlösung	5/98	Kurt	Allgemeine Tips	3/99
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tips	10/98	Mech Commander	Allgemeine Tips	8/98
C&C Gold	Komplettlösung	11/98	Might & Magic 6	Allgemeine Tips	6/98, 7/98, 9/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98	Motocross Madness	Allgemeine Tips	10/98
Colin McRae Rally	Allgemeine Tips	11/98	Myth	Komplettlösung	4/98
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98	Need For Speed III	Komplettlösung	11/98
Commandos - Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99	Nice 2	Allgemeine Tips	1/99
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98	NHL 99	Allgemeine Tips	11/98
Dark Omen	Komplettlösung	5/98	Nuclear Strike	Komplettlösung	4/98
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99	Perry Rhodan	Allgemeine Tips	5/98
Dark Reign	Komplettlösung	12/97, 1/98	Pizza Syndicate	Allgemeine Tips	5/99
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	7/98	Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	Komplettlösung	3/98	Quest for Glory V	Komplettlösung	4/99
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	4/98, 5/98	Rainbow Six	Allgemeine Tips	12/98
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	7/98	Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99	Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Die Siedler 3 - Mission CD	Komplettlösung	5/99	Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tips	5/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98	SimCity 3000	Allgemeine Tips	3/99
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	2/98, 3/98, 4/98	Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	12/98	StarCraft	Komplettlösung	6/98, 7/98, 8/98
FIFA 99	Allgemeine Tips	1/99	StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98	Superbikes World Championship	Allgemeine Tips	4/99
Forsaken	Komplettlösung	6/98	Titanic	Komplettlösung	5/98
Frankreich 98	Allgemeine Tips	6/98, 8/98	Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
G-Police	Allgemeine Tips	4/98	Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
GP 500ccm	Allgemeine Tips	12/98	Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Grandprix Legends	Allgemeine Tips	11/98	Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Grand Theft Auto	Komplettlösung	3/98, 5/98	Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	3/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99	X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

**Einsendehinweise**

## Einsendehinweise für Tips & Tricks:

- Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips“) finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
- Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

### Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**  
**Redaktion PC Action**  
**Kennwort: Tips & Tricks**  
**Roonstraße 21**  
**90 429 Nürnberg**

oder per eMail an:

**tips@pcaction.de**



**Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tips bestellen:**

Stück HELP-Sammelordner „PC Action“ je DM 10,-  DM

Gesamt  DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-)  DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von  DM

bar (Geld liegt bei)  per V-Scheck

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: **COMPUTEC MEDIA AG | Leserservice | Roonstr. 21 | 90 429 Nürnberg**



Komplettlösung, 1. Teil

# Commandos: Im Auftrag der Ehre

Letzten Sommer hat Eidos mit Commandos – Hinter feindlichen Linien einen absoluten Überraschungshit gelandet. Jetzt rückt das spanische Softwarehaus Pyro mit der Mission-CD auf. Im Auftrag der Ehre wird allen Fans von Commandos die Wartezeit zum sehnsüchtig erwarteten Nachfolger verkürzt. Wir geben Ihnen dieses Mal allgemeine Tips und lösen die ersten beiden Missionen.

## ALLGEMEINE TIPS:

### Neue Gegenstände:

#### Faust (Green Beret), Keule (Fahrer), Äther (Spion)

Durch diese neuen Gegenstände ist es nun möglich Gegner zu betäuben. Mit den Handschellen des Green Berets oder des Spions lassen sich die ohnmächtigen Gegner dingfest machen. Vorsicht: Nach kurzer Zeit kommen bewußtlose Soldaten wieder zu sich und schlagen sofort Alarm, wenn sie nicht gefesselt werden.

### Handschellen:

Der Green Beret und der Spion verfügen über Handschellen. Ist ein Gegner bewußtlos (Faust, Keule oder Äther), halten die Handschellen ihn fest. Gefesselte Feinde können vom Green Beret oder Spion getragen werden. Außerdem lassen sich die „eroberten“ Soldaten fernsteuern (Marionette).

### Marionetten-Funktion:

Jeder Commando kann einen gefesselten Gegner als Marionette benutzen. Der Soldat befindet sich dann unter Ihrer Kontrolle und kann andere Feinde ablenken (Magazin). Der Commando, der den Soldaten steuert, muß unbedingt direkten Sichtkontakt zu seinem Opfer haben. Den Soldaten kann man nicht aus dem Wirkungsbereich laufen lassen, bewegt man jedoch den Commando außerhalb der Sichtlinie, schlägt der Gefangene sofort Alarm.

### Magazin:

Ein ferngesteuerter Soldat kann Kollegen des gleichen Rangs mit einem Magazin ablenken. Er übernimmt in diesem Fall die Ablenkungsfunktion des Spions. Wenn der Spion und eine Marionette gleichzeitig verfügbar sind, können zwei Gegner gleichzeitig abgelenkt werden.

### Kleiderbügel (Spion):

Gefangenen Gegnern kann der Spion jetzt die Uniform abnehmen. Es ist jedoch Vorsicht geboten: Mit der Uniform eines re-

gulären Soldaten wird der Spion von jedem Offizier sofort erkannt und enttarnt. Seien Sie also äußerst achtsam, wenn Sie in einer Soldatenuniform durch die Gegend laufen.

### Gewehr (Fahrer):

Das Gewehr des Fahrers hat eine ähnlich große Reichweite wie das Scharfschützengewehr, mit dem Nachteil, daß es nicht lautlos funktioniert. Wenn Sie sich jedoch außerhalb der Reichweite von Kasernen befinden, ist diese Waffe sehr nützlich.

### Stein, Zigarettenpackung (alle):

Alle Commandos haben jetzt die Möglichkeit, Soldaten abzulenken. Steine führen alle Mitglieder der Truppe immer bei sich, Zigaretten können ausgeschalteten Gegnern abgenommen werden. Wenn Sie einen Soldaten mit Steinen bewerfen, wird sich dieser umdrehen und in die Richtung sehen, wo der Stein hergekommen ist. Eine Schachtel Zigaretten im Sichtbereich einer Wache kann diese von ihrem Posten locken.

### Neue Taktiken

Das Zusammenspiel der Einheiten ist enorm verbessert worden. Da jetzt jeder Commando mit Steinen oder Zigaretten ein Ablenkungsmanöver einleiten kann, sind Sie sehr viel flexibler in Ihrer Vorgehensweise.

### Festnehmen statt eliminieren:

Es ist oft sehr viel einfacher, einen Gegner bewußtlos zu schlagen und ihn sofort zu fesseln, als ihn einfach auszuschalten. Wenn Sie zum Beispiel eine Wache ausschalten wollen, die in kurzen Zeitabständen von einem anderen Soldaten gesehen wird, ist es meist nicht möglich, den Körper rechtzeitig zu verbergen. Durch die Festnahme haben Sie eine schnellere und sicherere Methode, die Wache loszuwerden:

Der Green Beret (oder der Spion) schleicht sich von hinten an. Sobald das Opfer nicht von anderen Soldaten gesehen wird, betäuben Sie ihn mit einem Faustschlag oder einer Portion Äther. Sofort nachdem der Gegner zu Boden gegangen ist, können Sie die Handschellen anlegen.

Damit der gefesselte Soldat nicht gesehen wird, nutzen Sie sofort die Marionetten-Funktion.

Jetzt können Sie die Wache in aller Ruhe in eine uneinsehbare Ecke bugsieren. Dort fesseln Sie den Soldaten. Es bedarf dafür etwas Übung, aber es ist durchaus möglich, die gesamte Abfolge in wenigen Sekunden zu schaffen. Achten Sie darauf, daß der Commando kriecht, während Sie die Marionetten-Funktion benutzen.

## Allgemeine Vorgehensweise:

### Gegner beobachten

Sehen Sie sich das WachsysteM genau an. Suchen Sie nach Wachen, die nicht von anderen Soldaten gesehen werden. Machen Sie auch Orte ausfindig, die zu keinem Zeitpunkt vom Feind eingesehen werden können, um dort die Körper Ihrer Opfer zu deponieren. Achten Sie besonders auf Patrouillen.



**Planen**

Sie müssen nicht alle Wachen beseitigen, um ans Ziel zu kommen. Planen Sie zunächst eine Route. Vergessen Sie nicht, daß Ihre Männer nach getaner Arbeit das Gebiet wieder verlassen müssen. Sorgen Sie also dafür, daß der Fluchtweg frei ist. Vorsicht: Wenn Sie den Scharfschützen dabei haben, müssen Sie sehr genau planen, wofür Sie die knappe Munition verwenden wollen. Einige Gegner lassen sich ausschließlich mit dem Präzisionsgewehr lautlos erledigen. Es ist sehr ärgerlich, eine Mission neu starten zu müssen, weil man zu Anfang Scharfschützen-Munition vergeudet hat.

**Das Mikado-Prinzip**

Commandos hat sehr viel mit dem Gesellschaftsspiel Mikado gemeinsam. Um das dichte Netz an Wachen zu durchdringen, müssen Sie stets nach einem Soldaten suchen, den Sie unbeeinträchtigt entfernen können. Ist dies geschafft, geht es nach dem gleichen Prinzip weiter. So lösen sich langsam, aber sicher die Maschen des Überwachungsnetzes des Feindes.

**Gegner beseitigen**

Der Green Beret und der Spion können wunderbar im Alleingang Wachen aus dem Weg räumen. Beide können lautlos zuschlagen (Messer, Gift) und ihre Opfer sofort an einen sicheren Ort tragen. Es gibt jedoch mehrere Varianten, eine Wache auszuschalten:

**Einzelwachen:** Eine Wache, die von keinem anderen Soldaten

gesehen wird, ist am einfachsten auszuschalten. Schleichen Sie sich einfach von hinten an. Leider gibt es nur wenige Ziele, die so einfach zu beseitigen sind.

**Zeitfenster:** Oft werden Wachen nur zeitweise von einem Kollegen gesehen. Je nachdem, wie groß das „Zeitfenster“ ist, können Sie im richtigen Augenblick zuschlagen und noch rechtzeitig das Opfer forttragen.

**Sehr kleines Zeitfenster:** Es kommt immer wieder vor, daß eine Wache nur einen kurzen Augenblick außerhalb des Sichtbereiches eines anderen Soldaten ist. Hier können Sie das weiter oben beschriebene Manöver „Festnehmen statt Eliminieren“ anwenden.

**Weglocken:** Wenn Sie keine andere Möglichkeit haben, eine Wache aus dem Weg zu räumen, müssen Sie Ihr Opfer aus dem Blickwinkel anderer Soldaten locken. Sie können dafür den Sender, Zigaretten, Fußspuren, Steine etc. benutzen.

**Ablenken.** Wird eine Wache nur von einem anderen Soldaten gesehen, können Sie den „zweiten Mann“ ablenken. Hierfür ist idealerweise der Spion zu Stelle. Wenn Sie keinen getarnten Spion in Ihrer Truppe haben, können Sie die Wache mit dem Locksender oder gezielten Steinwürfen ablenken.

**Scharfschütze:** Der Schütze muß beim Schießen kurz in die Hocke gehen. Dabei kann er leichter entdeckt werden. Bei höher gelegenen Zielen (auf Türmen oder Bergen) müssen Sie lediglich darauf achten, daß kein Gegner sieht, wie das Opfer zu Boden geht. Der Körper wird von niedriger gelegenen Einheiten nicht gesehen!

~~Unsere Missionslösungen beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad „schwer“.~~ **Komplettlösung, Teil 1**  
Die Lösungsansätze lassen sich jedoch ohne weiteres auch auf den leichten Schwierigkeitsgrad anwenden.

**Mission 1: Licht aus im Kanal**

**Ziel:** Sie müssen den Leuchtturm, die Funkstation sowie fünf Luftabwehrgeschütze zerstören.

**Commandos:** Green Beret, Scharfschütze (6 Schuß), Marine, Pionier (4 Bomben).

**Phase 1: Landung**

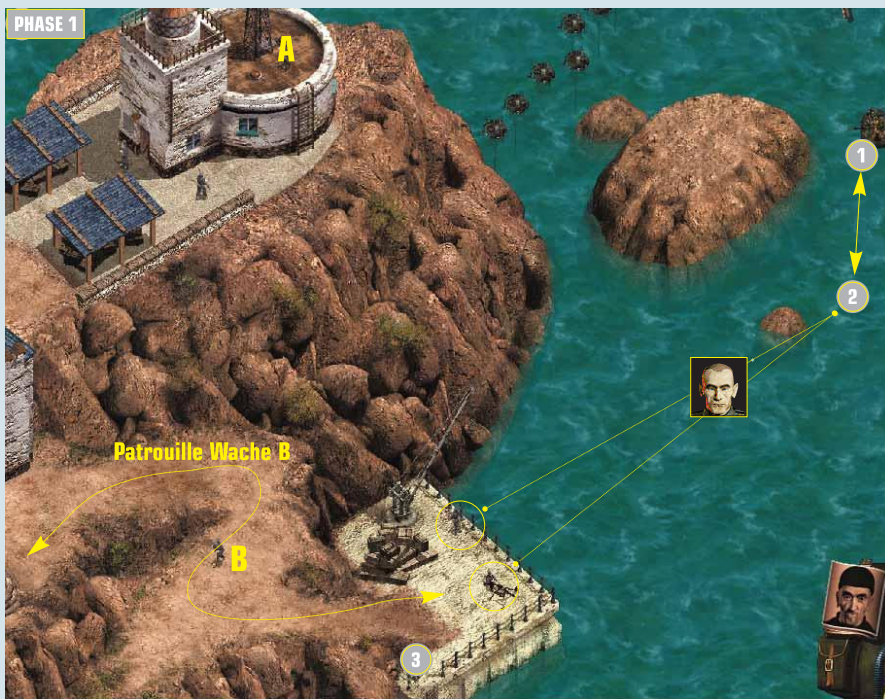
**1.** Fahren Sie mit dem Schlauchboot hierher. Halten Sie sich dabei am äußersten Kartenrand! Sonst werden Sie von der Wache an der Radarstation (Wache A) entdeckt.

**2.** Warten Sie ab, bis sich die Wache A gerade abwendet und der Patrouillengänger B auf dem Weg nach oben ist. Sie können jetzt kurz mit dem Schlauchboot zu Punkt (2) fahren. Aus dem Boot kann der Scharfschütze die beiden Soldaten auf der Pier eliminieren. Fahren Sie nach den Schüssen sofort wieder zu Punkt (1) zurück. Sie müssen den gesamten Ablauf schaffen, bevor Wache A ihre Runde beendet hat.

**3.** Sobald das Boot wieder in Sicherheit ist, steigt der Taucher ins Wasser und schwimmt bis zu der Leiter. Dort klettert er nach oben, sobald sich die Wache abwendet, und eliminiert diese. Der Taucher muß sich nun mit der

Harpune im Anschlag hinlegen. Auf der Rücktour wird Wache B nämlich die Körper auf der Pier entdecken und nach unten laufen. Hier schlägt der Taucher mit der Harpune zu.

Der Marine taucht wieder zum Boot zurück und fährt mit den Kollegen bis zu der Leiter an der Pier (achten Sie auf Wache A!). Hier können Sie Ihre Commandos entladen. Vergessen Sie nicht, das Boot einzupacken!



**Mission 1: Licht aus im Kanal**



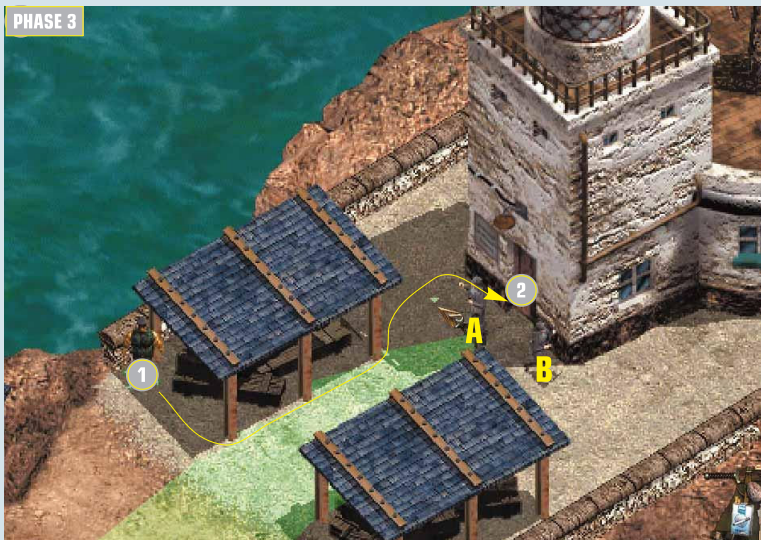
**Phase 2: Aufgang zum Innenhof**

1. Der Green Beret robbt an der Kaserne entlang unentdeckt hinter die Treppe. Hier legen Sie den Sender aus.
2. Mit dem Scharfschützen gehen Sie hier in Stellung. Tip: Probieren Sie, ob der Schütze die Wache auf dem Turm treffen kann. Jetzt kommt es mal wieder auf perfektes Timing an: Achten Sie auf die Wachen im Innenhof! Sie müssen sich weit weg befinden, um nicht vom Sender angelockt zu werden. Der Sender soll lediglich dafür sorgen, daß sich Wache A umdreht. Der Scharfschütze kann Wache B dann erledigen. Vorsicht: Wache C darf im Augenblick des Schusses den Scharfschützen nicht sehen. Außerdem müssen die Wachen im Innenhof dem Turm abgewendet sein!
3. Legen Sie nun hier die Falle und den Locksender ab (Falle rechts vom Sender). Der Green Beret läßt sich bei Punkt (2) von Wache C entdecken (kurz aufstehen und wieder hinlegen). Robben Sie danach den Hang hinunter und gehen bei Punkt (4) in Deckung (nahe an dem Felsen halten). Bei (2) bleibt die Wache stehen und sieht sich einige Male um. Stellen Sie nun den Sender an. Die Wache läuft direkt in die Falle. **Tip:** Speichern Sie vorher ab! In einigen Fällen wird der Körper von der Wache auf der Radarstation entdeckt. Wenn Sie im richtigen Moment zuschlagen, können Sie den Körper aber bei (4) in Sicherheit bringen.

Die Wache A können Sie erneut ablenken und sich dann von hinten anschleichen (Vorsicht: Innenhofpatrouillen!). Eine der beiden Wachen im Hof läßt sich per Locksender nach unten hinter die Treppe locken. Legen Sie dort die Falle aus. Die zweite Hofwache stellt dann kein Problem mehr dar.

**Phase 3: Die Radarstation**

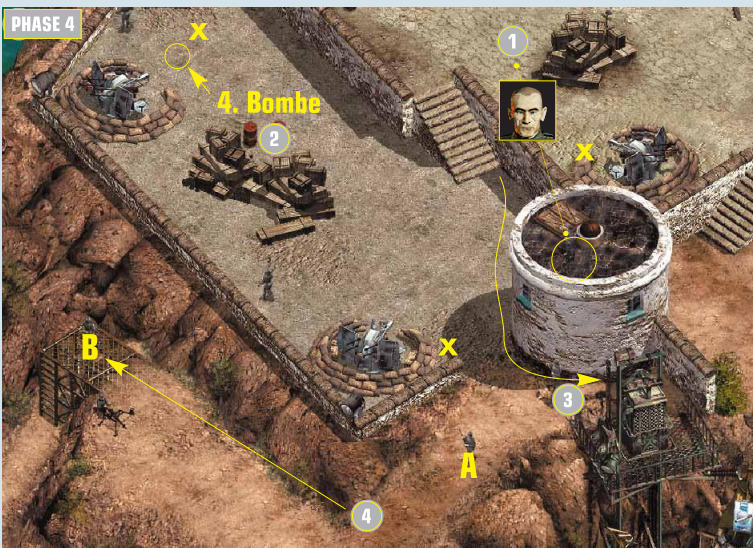
Die drei Wachen an der Radarstation lassen sich durch gutes Timing elegant beseitigen. Bis zu Punkt (1) kann der Green Beret ungesehen robben. Sobald sich der Soldat B abwendet, können Sie bis Punkt (2) laufen und sich im Gebäude verstecken. Laufen Sie los, sobald der Blick der Wache A nach links schwenkt. Die Zeit ist zwar knapp, aber nach ein paar Versuchen klappt es. Wenn Wache B zurückkommt und an A vorbeigelaufen ist, können Sie aus Ihrem Versteck kommen und beide Soldaten eliminieren. Jetzt können Sie auch die Wache auf der Station ausschalten.



**Phase 4: Der Aufzug**

Die Wache, die zwischen Aufzug und Innenhof patrouilliert, können Sie im Hof hinter die Kisten locken (Sender) und dort eliminieren.

1. Der Scharfschütze eliminiert von hier aus die zweite Wache auf dem Turm.
2. Mit dem Green Beret kümmern Sie sich dann um die beiden Soldaten an den Geschützen. Schalten Sie zunächst den oberen aus und locken Sie den zweiten per Sender hinter die Kisten.
3. Gehen Sie am Fuß der Treppe mit dem Green Beret in Deckung. Sobald Wache A an den beiden Soldaten vorbeiläuft, können Sie loslaufen. Mit dem Messer erledigen Sie dann die linke Wache und Soldat B. Dies ist nur möglich, da sich die stationären Wachen am Aufzug gegenseitig nicht sehen.
4. Sobald Wache B sich abwendet und der Blickwinkel des MG-Schützen nach rechts geht, können Sie von hier loslaufen und B ausschalten. Jetzt können Sie beide MG-Schützen beseitigen.



Schleppen Sie die Ölfässer zu den mit X markierten Punkten. Der Pionier kann jetzt seine Sprengladungen anbringen:

- Bombe 1: Oben auf der Radarstation
- Bombe 2: Zwischen Leuchtturm und Flak
- Bombe 3: Zwischen Flak und Kaserne (Phase 2)
- Bombe 4: Zwischen Flak und Kaserne (Phase 4)



**Mission 1: Licht aus im Kanal**

**Phase 5: Fluchtweg**

1. Der Green Beret nimmt den Lift zum Strand und erledigt die beiden Wachen am Aufzug. Transportieren Sie die beiden Körper mit dem Aufzug nach oben.
2. Die Wache an diesem Punkt kann an Ort und Stelle gefahrlos ausgeschaltet werden (Folgen Sie dem eingezeichneten Weg!).

**Vorbereitung auf die Flucht:**

Bringen Sie alle Commandos an den Strand und fahren Sie dann wieder mit dem Scharfschützen nach oben. Der Schütze stellt sich oben neben dem Turm so hin, daß er mit einem Schuß aus der Pistole das Faß neben der Flak im Innenhof treffen kann. Die anderen Commandos gehen am Strand bei Punkt (2) in Deckung. Jetzt legt der Green Beret bei Punkt (1) den Sender aus und kriecht zu (2) zurück.

**Flucht:**

1. Sobald sich die 2er-Patrouille abwendet, schalten Sie den Sender ein. Wache A wird jetzt nach rechts schauen. Der Green Beret kann jetzt A und B ausschalten. **Tip:** Der Sender muß so weit rechts liegen, daß nur Wache A abgelenkt wird!
2. Zünden Sie jetzt in kurzen Abständen alle vier Bomben.
3. Direkt nach den Explosionen schießt der

- Scharfschütze auf das Faß im Innenhof (Flak wird zerstört) und läuft zum Aufzug. Von dort schießen Sie auf das zweite Faß und nehmen dann den Aufzug zum Strand.
4. Der Green Beret rennt hinter der Patrouille her und schaltet sie mit der Pistole aus. Jetzt kann der Marine das Boot aufblasen und alle Commandos an Bord nehmen.
  5. Vom Boot aus benutzt der Scharfschütze seine letzten beiden Schüsse, um zwei Minen zu zerstören. Der Weg zur Boje ist jetzt frei und die Mission geschafft.



**Mission 2: Asphalttschungel**

**Ziel: Den Partisanenführer befreien und fliehen.**

**Commandos: Green Beret, Fahrer, Spion**

In dieser Mission gibt es einen Trick, der Ihnen das Leben sehr viel leichter macht. In der Nähe des Haupteinganges patrouilliert ein Zoowärter. Mit seiner Uniform kann der Spion unbehemmt an allen Soldaten vorbeimarschieren.

**Die Uniform:**

1. Kriechen Sie mit allen Einheiten hierher.
2. Die Wache vor der Kaserne wird durch ein paar Steinwürfe nach rechts abgelenkt. Jetzt kann der Spion den Soldaten betäuben und festnehmen. Ziehen Sie sich die Uniform der Wache an.
3. Erledigen Sie die beiden Wachen. Die Körper können Sie im Vorgarten der Kaserne ablegen. Warten Sie nun, bis der Zoowärter kommt. Nehmen Sie ihn ebenfalls fest und ziehen sich seine Uniform an.
4. Jetzt kann der Green Beret zu (4) kriechen und die einzelne Wache beseitigen. Der Spion begibt sich zu Punkt (X) und schaltet die Wache an dem kleinen Häuschen aus. Der Green Beret klettert über die Mauer und muß dann durch das Löwengehege. Passen Sie den richtigen Moment ab, um durch das Gehege zur Leiter zu laufen. Lassen Sie sich nicht von den Löwen erwischen!



Da Sie jetzt den getarnten Spion und den Green Beret innerhalb des Zoos haben, können Sie systematisch das ganze Gebiet von Wachen säubern. Lästige Patrouillen lenkt der Spion ab. Viele der Soldaten kann der Spion auch im Alleingang beseitigen. Arbeiten Sie sich in der gezeigten Reihenfolge vor. Wenn alle Wachen bis auf die Patrouillen erledigt sind, können Sie alle Commandos und den Partisanenführer zum LKW bringen und nach Nordwesten flüchten. **Tip:** Öffnen Sie nicht das Straußengehege! Die Tiere laufen sonst frei herum und lösen Panik unter den Soldaten aus, die dann (seltsamerweise) Alarm auslösen.

**Florian Weidhase**

Komplettlösung, 1. Teil

# Die Siedler 3

## Mission-CD

Knappe drei Monate nach der Veröffentlichung von Die Siedler 3 sorgt man bei Blue Byte bereits für Nachschub. Drei neue Kampagnen sorgen auf der Mission-CD für lang anhaltenden Spielspaß. Wir haben bereits die Römer-Kampagne für Sie gelöst.

### Profi-Tips

#### Allgemein

Speichern Sie pro Mission an wechselnden Speicherplätzen ab. Oft sind Fehler im Aufbau oder überraschende Angriffe viel zu spät zu erkennen. Wenn Sie über keinen älteren Speicherplatz verfügen, müssen Sie alles noch einmal spielen.

#### Wirtschaft

1. Pausieren Sie das Spiel am Anfang jeder Mission. Schauen Sie sich zunächst Ihre Warenbestände an. Oft sind wichtige Waren – zum Beispiel Nahrung, Kohle oder Eisen – schon zu Beginn vorhanden.
2. Überprüfen Sie vorgegebene Gebäude. Wenn Sie beispielsweise je einen Holzfaller, einen Förster und ein Sägewerk bereits haben, sollten Sie schnell einen zweiten Holzfaller errichten, um das Sägewerk optimal zu nutzen.
3. Knappe Ressourcen: Die anfänglich vorhandenen Waren sind meist sehr knapp. Daher müssen Sie sich gut überlegen, in welcher Reihenfolge Sie Ihre Gebäude bauen und wie Sie die knappen Ressourcen optimal einsetzen.
4. Begrenzte Werkzeuge: Achten Sie darauf, für welche Gebäude bereits Arbeiter vorhanden sind und für welche Sie Werkzeuge auf Vorrat haben. Wer hier nicht aufpaßt, findet sich schnell mit unbesetzten Gebäuden wieder, weil weder Eisen und Kohle noch die richtigen Werkzeuge verfügbar sind.
5. Baureihenfolgen: Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Siedlung aufbauen, ist je nach der Ausgangssituation immer anders. Wenn Sie beispielsweise über Kohle und Eisen verfügen, können Sie Schmieden vor Bergwerken errichten. Genauso verhält es sich, wenn Sie über Nahrungsmittel verfügen: Dann können Minen vor den dazugehörigen Nahrungsmittel-Betrieben errichtet werden.
6. Auch wenn man dazu neigt, Wirtschaftszweige auf einen Streich zu errichten, sollten Sie vorsichtiger vorgehen. Beispiel Brotproduktion: Nachdem der Getreidebauer an die Arbeit geht, dauert es einige Zeit, bis das erste Getreide geerntet ist. Erst dann sollten Sie die Mühle, das Wasserwerk und den Bäcker errichten. Während das Getreide reift, haben Ihre Bauarbeiter Zeit, andere Gebäude zu bauen.
7. Raumplanung: Es ist nicht immer möglich, alle Gebäude optimal zu platzieren. Planen Sie den verfügbaren Platz sorgfältig, um die Transportwege möglichst kurz zu halten. Wenn Sie ein Gebäude an einen bestimmten Ort setzen wollen, es aber erst später bauen möchten, sollten Sie die Baustelle vergeben und sofort anhalten. Sie können den Bau dann zum gewünschten Zeitpunkt fertigstellen.

#### Warenverteilung, Lagerung, Produktion

Die Vorgaben in den Waren- und Siedler-Menüs sind zwar für die meisten Situationen geeignet, können aber je nach Lage optimiert werden.

1. Warenverteilung: Besonders bei der Werkzeugschmiede sollten Sie aufpassen. Lassen Sie einmal je 8 Einheiten Kohle und Eisen anliefern und setzen Sie dann die Werte auf Null. Sie müssen schließlich nicht am laufenden Band Werkzeug produzieren, sondern nur in Einzelfällen.
2. Lagerung: Wenn einige Ressourcen lange Transportwege haben oder nicht ausreichend verbraucht werden, sollten Sie diese einlagern. Beispiel Weinproduktion: Ihre Weinbauern bleiben auf ihren Gütern sitzen und stellen die Arbeit ein, weil entweder zu wenig Träger oder nicht ausreichend kleine Tempel existieren. Um die Produktion am Laufen zu halten, lagern Sie den Wein zur späteren Verwendung ein. In der Zwischenzeit können Sie den Mißstand beheben. Ähnlich ist es mit Baumaterial: Oft liegen Steinfelder weit von den Baustellen entfernt oder der Steinverbrauch ist zur Zeit recht niedrig. Damit der Steinmetz konstant weiterarbeitet und die Steine jederzeit verfügbar sind, sollten sie eingelagert werden.
3. Waffenproduktion: Besonders zu Beginn einer Mission brauchen Sie mehr Verteidigungswaffen. Schrauben Sie also die Produktion von Schwertern herunter und lassen stattdessen mehr Bögen und Speere bauen.

#### Mana und Zaubersprüche

Im Gegensatz zum Hauptprogramm werden Sie in den Missionen der Zusatz-CD vermehrt Mana und Zaubersprüche einsetzen müssen.

1. Früh Mana produzieren: Errichten Sie so früh wie möglich die nötigen Gebäude, um Opfergaben herzustellen. So können Sie Ihre Armee viel schneller aufwerten.
2. Sofern Ihre Baumaterialien es zulassen, sollten Sie schnell einen



Frühe Produktion von Opfergaben (hier Römer: Wein) zahlt sich aus. In kurzer Zeit haben Sie das Militär dank göttlicher Aufwertung gestärkt.



großen Tempel errichten. Dieser gibt Ihnen auf einen Schlag 80% auf die Aufwertung von Soldaten. Sobald ausreichend Priester aus dem Tempel gekommen sind, können Sie diesen wieder abreißen.

3. Einige Missionen sind ohne den Einsatz von Zaubersprüchen überhaupt nicht zu bewältigen. Manchmal müssen Sie Sprüche wie „göttliche Gabe“ (Römer) einsetzen, um an Rohstoffe (hier: Eisen) zu gelangen.

4. Der Gegner unterstützt seine Truppen jetzt aktiv mit Priestern. Wenn möglich, versuchen Sie gezielt, die Priester anzugreifen.

5. Hohe Manakosten: Spielen Sie nicht unnötig mit Zaubersprüchen herum, da diese mit jeder Anwendung teurer werden und dann im entscheidenden Augenblick vielleicht nicht verfügbar sind.

6. Mana nutzen: Wenn Sie eine Zeitlang nicht gezaubert haben und der Zauberkraft-Balken voll ist, sollten Sie Ihr Mana reduzieren, indem Sie Sprüche wie „göttliche Gabe“ (immer gut!) ausführen. Sonst verschwenden Sie Zauberkraft!

### Aufbau der Armee

1. Waffen auf Lager produzieren: Fangen Sie möglichst früh mit der Waffenproduktion an. Sie sollten auch früh eine Kaserne errichten, Auto-Rekrutierung jedoch ausschalten. Lagern Sie die Waffen ein, um später schnell eine Armee ausheben zu können.

2. Erst „göttlich“ aufwerten, dann produzieren: Sofern Sie nicht von Anfang an dauernd angegriffen werden, sollten Sie keine Soldaten produzieren. Fangen Sie damit erst an, wenn die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist. Werben Sie grundsätzlich die Schwertkämpfer zuletzt auf. Sollten Sie mitten in der Aufwertungsphase doch Soldaten brauchen, sind Verteidigungswaffen (Spearträger und Bogenschützen) wichtiger als Angriffstruppen.

3. Halten Sie sich immer genügend Siedler zur Verfügung, um schnell Truppen ausheben zu können. Damit die überschüssigen Siedler nicht unnützlich in der Gegend herumstehen, machen Sie diese zu Pionieren.

4. Eil-Rekrutierung: Wenn Sie massig Waffen haben und auf die Schnelle eine Armee brauchen, schicken Sie Pioniere zu den Lagern und Kasernen. Wandeln Sie dann die Pioniere in Träger um und stellen Sie sofort danach Auto-Rekrutierung ein. In kürzester Zeit stehen Ihnen dann jede Menge Truppen zur Verfügung.

### Krieg

1. Türme: Reißen Sie alle unnötigen Türme im Hinterland ab. Um trotzdem den nötigen Überblick zu behalten, benutzen Sie Aussichtstürme oder Spione. Bei vielen Missionen greift der Gegner Sie erst viel später an, wenn Sie nur einen einzelnen Turm besitzen.

2. Schwere Waffen: Katapulte, Ballisten und Kanonen werden häufig unterschätzt. Mit diesen Waffen können Sie dem Gegner schweren Schaden zufügen und seine Expansion aufhalten. Rein nach dem Motto „Steter Tropfen höhlt den Stein“ können Sie alle neu errichteten Wachtürme beseitigen.

3. Pioniere: Pioniere sind die wahrscheinlich am meisten unterschätzte Einheit in Siedler 3. Unnützlich in der Gegend herumstehende Siedler können als Pioniere das Land vergrößern und im Bedarfsfall wieder zu Trägern gemacht werden. In Kombination mit schweren Waffen werden sie zu sehr gefährlichen Angriffstruppen (siehe Profi-Strategien).

4. Lazarette: Auch das Lazarett wird oft unterschätzt. Bauen Sie eines oder mehrere dieser Gebäude an der Grenze zu Ihrem Gegner. Sie können kurze Überfälle starten und sich dann im eigenen Land wieder heilen. So sparen Sie sich jede Menge Ressourcen.

### Verteidigung der Grenzen

1. Direkt an der Grenze zum Gegner sollten Sie mehrere Türme aufstellen und voll besetzen. Die Bogenschützen können so auf Gegner schießen, die einen benachbarten Turm angreifen.

2. Wenn ein gegnerischer Großangriff droht, sollten Sie dem Feind



**Profi-Strategie Katapulte und Pioniere: Die Katapulte zerstört einen gegnerischen Wachturm und kehren sofort danach zurück, um neue Munition zu holen.**



**Sobald ein Turm vernichtet wurde, kommen die Pioniere zum Einsatz. Emsig werden Grenzpflocke versetzt. Eingeschlossene Gebäude werden zerstört.**

zuvorkommen. Greifen Sie an und locken Sie den Gegner dann gezielt von Ihren Verteidigungsanlagen weg. So können Sie Zeit gewinnen.

### Profi-Strategien

Der einfache Frontalangriff mit einer überlegenen Truppenzahl ist nicht immer möglich, da der Gegner oft über weitaus größere Heere verfügt. Mit den folgenden Strategien können Sie auch aus un-terlegener Position heraus gewinnen:

1. Ausdehnung verhindern: Spionieren Sie so früh wie möglich den Gegner aus. Sie können ihm dann frühzeitig wichtige Gebiete streitig machen (z. B. rohstoffreiche Berge).

2. Schwere Waffen und Pioniere: Mit schweren Waffen können Sie feindliche Wachtürme zerstören. Dadurch gewinnen Sie jedoch noch kein Gebiet und schädigen auch nicht die Wirtschaft des Feindes. Nachdem ein Turm zerstört wurde, ziehen sich die Soldaten des Feindes meist ins Hinterland zurück. Halten Sie direkt an der Grenze einen großen Trupp Pioniere bereit, die sofort nach der Zerstörung des Turmes das Gebiet einnehmen. Wenn Sie zivile Gebäude mit Pionieren komplett eingekreist haben, werden diese zerstört. Mit dieser Taktik können Sie den Feind so weit schwächen, daß seine gesamte Wirtschaft kollabiert. Weitere Vorteile dieser Strategie: Wenn Sie eine Verbindung zu Ihrem Stützpunkt haben, kommen Sie in den Besitz von Holz und Steinen von den zerstörten Gebäuden.

3. Schlüsselbetriebe und Lager zerstören: Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die wichtigsten Industriegebiete des Feindes. Besonders wichtige Ziele sind Bergwerke, Waffenschmieden, Erzschnmelzen und Kasernen. Wenn der Feind Gold gelagert hat, sollten Sie dies unbedingt in Ihren Besitz bringen: Sie stärken so Ihre eigene Kampfkraft, während Sie gleichzeitig den Gegner schwächen.

**Mission 1: Seenot**

**1.** Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Ihre beiden Gegner sind sehr aggressiv und greifen Sie an, wenn Sie sich zu schnell mit Türmen ausdehnen. Rekrutieren Sie für diesen Zweck lieber einen großen Trupp Pioniere. Nehmen Sie unbedingt das kleine Gebirge im Westen ein.

**2.** Produzieren Sie so früh wie möglich Wein, um Ihre Truppen aufzuwerten.

**3.** Erschließen Sie die Rohstoffvorkommen im Westen. Denken Sie daran, rechtzeitig für Nahrung zu sorgen! Unterstützen Sie die Kohleproduktion mit Köhlern. Vorsicht: Bauen Sie zunächst nur einen Köhler, da diese Gebäude Unmengen an Holz verbrauchen.

**4.** Produzieren Sie Waffen auf Vorrat. Spionieren Sie Ihre Feinde frühzeitig aus, um Attacken im Vorfeld zu erkennen. Da Sie zwei Gegner gegen sich haben, müssen Sie besonders aufpassen!

**5.** Sobald Sie Ihre Soldaten aufgewertet und eine ausreichend große Armee rekrutiert haben, starten Sie Ihre Attacken an der Grenze zu beiden Gegnern. Versuchen Sie die beiden Feinde gleichmäßig zu schwächen. Eine Gruppe kleiner, vollbesetzter Wachtürme an der Grenze sowie ein La-



zareth eignen sich, um große Gegnermengen in das eigene Gebiet zu locken und zu vernichten.

**6.** Zu der Oase gelangen Sie nur über die schwer bewachte Landenge zwischen den beiden Seen (roter Kreis).

**Mission 2: Das Orakel**

Es wird Ihnen zwar geraten, die Rohstoffe im Norden auszubeuten, es gibt jedoch eine sehr viel elegantere Möglichkeit, die Mission zu gewinnen:

**1.** Nachdem Sie für Baumaterial gesorgt haben und alle Türme bis auf einen abgerissen haben, rekrutieren Sie jede Menge Pioniere. Mit einigen Spionen sollten Sie das Gebiet bis an die Grenzen zu den Gegnern erforschen.

**2.** Bahnen Sie mit den Pionieren einen Weg nach Osten zum Gebirge. In dieses Gebiet versucht sich der blaue Gegner auszubreiten.

**3.** Tip: Verstreut auf der Landkarte befinden sich kleine Häufchen Gold, Eisen und Kohle, die Sie unbedingt mit Pionieren erobern sollten. Bei Gold genügt es, die Waren „einzukreisen“. Kohle und Eisen müssen eine Verbindung zu Ihrem Land haben, um genutzt zu werden.

**4.** Sorgen Sie schnellstmöglich für Mana und bauen Sie sehr früh eine Katapultwerkstatt. Mit 2-3 Katapulten sorgen Sie dafür, daß der Feind im Osten sich nicht das Gebirge „schnappt“. Pioniere nehmen immer ungeschütztes Land des Gegners ein. Mit dieser Taktik erobern Sie das

äußerst lukrative Gebirge samt Grünflächen im Osten und enthalten es gleichzeitig dem Gegner vor.

**5.** Mit einer großen, aufgewerteten Armee ist es nun relativ leicht, beide Feinde zu besiegen.





**Mission 3: Verbündete**

Neben der Vernichtung der Asiaten müssen Sie obendrein noch die befreundete römische Siedlung schützen. Den Transport von Gütern zu Ihrem Verbündeten müssen Sie mit Eseln und einer Handelsroute bewerkstelligen.

1. Kümmern Sie sich zunächst nicht um den Verbündeten! Liefern Sie erst Eisen an ihn, wenn Sie selber genug davon haben. Der Verbündete nutzt seine eigenen Einheiten auch nur dazu, sein Gebiet mit kleinen Türmen auszudehnen, die sehr schnell vom Feind eingenommen werden.
2. Stationieren Sie alle Ihre Truppen beim Verbündeten. Früher oder später greifen die Asiaten an. Wenn Sie eine Attacke frühzeitig erkennen, versuchen Sie dem Angriff zuvorzukommen. Locken Sie die Angreifer zu der Burg Ihres Verbündeten, um die kleinen Wachtürme an der Grenze zu schützen.
3. Tip: Das Lazarett Ihres Verbündeten heilt auch Ihre Truppen!
4. Wird einer der Grenztürme des Verbündeten erobert, können Sie diesen zurückerobern und von dort Ihre Angriffe starten. Wenn Sie eine Verbindung zu Ihrem Hauptland mit Pionieren herstellen, können Sie hier eine



- Katapultwerkstatt bauen und mit der „Katapult & Pionier“-Taktik den Feind schwächen.
5. Vernichten Sie die Asiaten und liefern Sie dann genügend Eisen an, um die Mission zu beenden.

**Mission 4: Der heilige Berg**

Die Halbinsel im Westen ist Ihre einzige Möglichkeit, um an Rohstoffe zu kommen.

1. Sie haben nur sehr wenig Eisen, müssen aber 2 Einheiten für eine Fähre und ein Handelsschiff reservieren. Bevor Sie die Mini-Vorkommen auf den beiden Steinfeldern ausbeuten, sollten Sie lieber mit der Mana-Produktion beginnen und einen großen Tempel bauen. Mit dem Zauberspruch „Göttliche Gabe“ erhalten Sie meistens Eisen. Ein Köhler sorgt für die nötige Kohle. Sie brauchen das Eisen für den Bau von Werkzeugen!
2. Verladen Sie Pioniere auf die Fähre und transportieren Sie diese zur Insel im Westen. Dort nehmen Sie den Berg ein. Mit dem Handelsschiff müssen neben Baumaterial wenigstens eine Schaufel und ein Hammer transportiert werden, um Bergwerke errichten zu können.
3. Auf der Halbinsel ist kaum Platz! Es reicht gerade mal für eine Anlegestelle. Schmelzen und Schmieden müssen auf dem Festland gebaut werden.
4. Mit einer Handelsroute transportieren Sie nun Erze von und Nahrung



zu der Halbinsel. Wenn Sie schnell genug die Vorkommen erschlossen haben, steht Ihnen nach kürzester Zeit eine schlagkräftige Armee zur Verfügung, mit der Sie dann in einem Zug die Gegner schlagen können.



**Mission 5: Die alte Karte**

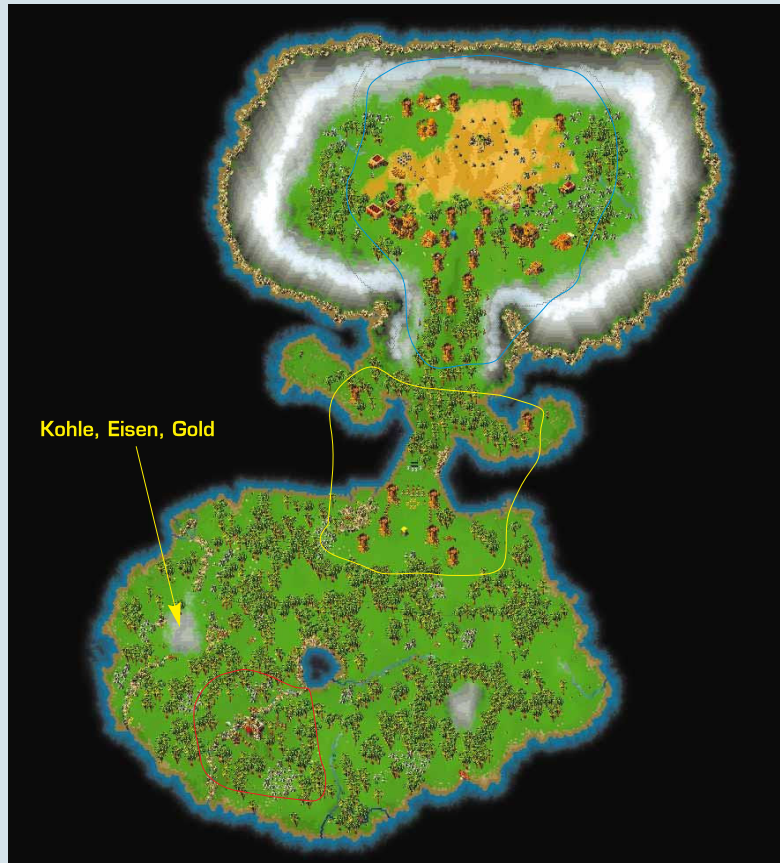
**1.** Ihr Hauptproblem zu Anfang der Mission ist, daß kaum freie Fläche zur Verfügung steht. Um so schnell wie möglich Raum für Ihre Siedlung zu schaffen, errichten Sie Holzfäller und ein Sägewerk, jedoch keinen Förster. Sobald die Holzfäller ihren Arbeitsbereich gesäubert haben, können Sie die Hütten abreißen und an anderer Stelle wieder aufbauen ("wandernde Holzfäller"). Wenn Sie mehr Holz haben, als Sie für die Baustellen benötigen, hilft ein Köhler weiter.

**2.** Dehnen Sie sich mit Pionieren zu dem nordwestlich gelegenen Berg aus. Dort finden Sie alle Bodenschätze, wenn auch in geringer Menge. Die Holzfäller sollten in der Zwischenzeit genügend Raum im Süden geschaffen haben, um Bauernhöfe zu errichten.

**3.** Speichern Sie häufig! Beide Gegner statt Ihnen in unregelmäßigen Abständen Besuche ab. Sobald genügend Material vorhanden ist, sollten Sie eine Burg anstelle des kleinen Wachturms errichten.

**4.** Erobern Sie das Gebiet des gelben Gegners vorzugsweise mit Katapulten und Pionieren. Sie erobern die Goldreserven des Gegners und haben dann genügend Rohstoffe, um nach Norden vorzustoßen.

**TIP:** Werten Sie die Kampfkraft Ihrer Truppen auf, indem Sie große Mengen Eisen zu einem Schiffswrack transportieren und dort mit einem Priester in Gold umwandeln.

**Mission 6: Der Weinkrieg**

**1.** Die Wüstenabschnitte behindern Ihre Ausbaumöglichkeiten. Außerdem gibt es nur kleine Zugänge zu den umliegenden Gebirgen. Nutzen Sie, wie in Mission 5, wandernde Holzfäller, um den schmalen Streifen vor den Bergen von Bäumen zu befreien. Bauen Sie genügend Wohnhäuser, um schnell mit Pionieren das Gebiet einnehmen zu können.

**2.** Auf der Karte sehen Sie, wo sich die Rohstoffe befinden. Dehnen Sie sich zunächst nach Südosten aus. Die Flächen A und B eignen sich für Nahrungsmittelproduktion.

**3.** Sie haben nur sehr wenige Hügel, die sich für die Weinproduktion eignen. Bei Punkt C müssen zunächst der Wald und die Steine entfernt werden, damit Wein angebaut werden kann.

**4.** Dehnen Sie sich nicht zu weit nach Norden aus! Sichern Sie lieber Ihre Position mit einer Burg. Waffen sollten Sie auf Vorrat produzieren. Schalten Sie die Auto-Rekrutierung aus und halten Sie genügend Pioniere bereit, um bei einem Angriff schnell Soldaten rekrutieren zu können. Heben Sie auf jeden Fall nur so viele Truppen aus, wie Sie zur Verteidigung benötigen. Verschwenden Sie keine Waffen für noch



nicht aufgewertete Soldaten!

**5.** Für die Attacke im Norden brauchen Sie sehr viele Soldaten. Der schmale Übergang wird stark bewacht. Ist er erst einmal durchbrochen, stellt der Gegner keine große Gefahr mehr dar.



**Mission 7: Nasse Füße**

1. In der Nähe Ihrer Basis befinden sich mehrere Punkte, an denen Eisen und Kohle gelagert ist. Während Sie Ihre Siedlung aufbauen, sollten Sie mit sehr vielen (30-50) Pionieren in mehreren Grüppchen diese Rohstoffe einnehmen und einen Weg zu Ihrem Land bahnen.

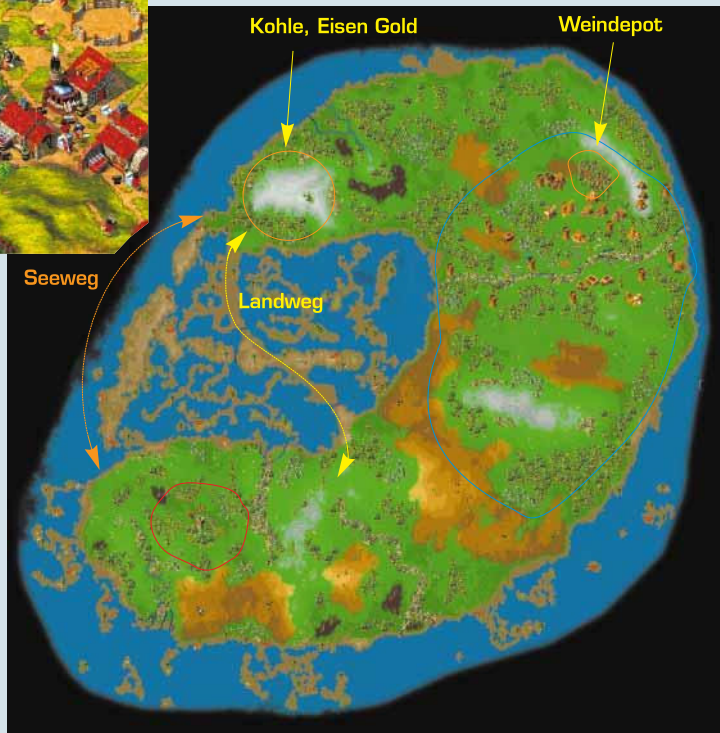


2. Bauen Sie so früh wie möglich Wein an. Mit Hilfe der eroberten Bodenschätze können Sie schon im Vorfeld Waffen auf Lager produzieren.

3. Nutzen Sie die Fläche im Norden und Westen Ihres Ausgangspunktes für die Landwirtschaft. Der rohstoffreiche Berg im Norden kann zwar über den Landweg erreicht werden. Eine Schiffsverbindung am rechten Kartenrand ist jedoch weitaus effektiver als der Einsatz von langsamen Esel-Karawanen.

4. Um die Ausdehnung des Gegners müssen Sie sich relativ wenig Sorgen machen. Bevor er auch nur in die Nähe kommt, sollte Ihre Wirtschaft so weit ausgebaut sein, daß Sie am laufenden Band Waffen produzieren. Außerdem sind Ihre Truppen durch die Opferung von Wein schon bald komplett aufgewertet.

Durch die eroberten Rohstoffe können Sie früh mit der Eisenverarbeitung beginnen. Weinbauern und kleine Tempel sorgen für eine rasche Aufwertung der Truppen.



**Mission 8: Das Tor**

1. Ihnen stehen drei Inseln zur Verfügung. Auf der Hauptinsel (A) sollten Sie nur für Wein und Baumaterial sorgen. Bauen Sie früh eine Werft und transportieren Sie dann Werkzeuge, Kohle und Baumaterial zur Insel B.

**TIP:** Inseln werden vom Gegner nicht angegriffen. Transportieren Sie also alle Truppen zu Insel D. Sie können auch alle Wachtürme auf Insel A abreißen.

2. Auf Insel B finden Sie ausreichend Bodenschätze. Es ist auch genug Platz für die Nahrungsproduktion (es fehlt nur Wasser!). Sie können auch die komplette Eisen- und Goldverarbeitung auf dieser Insel ansiedeln.

3. Bauen Sie Ihre Transportwege wie folgt auf: Baumaterial und Wasser (kein Fluß auf Insel B!) von A nach B. Waffen, Gold (erspart das Bauen von Lagern!) und Baumaterial für Wohnhäuser, Kasernen und eventuell ein Lazarett von B nach D.

4. Auf Insel D können Sie sich einige Zeit gut verteidigen. Transportieren Sie aber baldmöglichst Material, Pioniere und Werkzeuge für 2 bis 3 Bauarbeiter und einen Planierer nach D. Errichten Sie dort eine Kaserne und ein großes



**Route 1:** Baumaterial und Wasser von Insel A nach Insel B

**Route 2:** Waffen, Gold und Baumaterial für Kaserne und Häuser von B nach D

Wohnhaus. Da Sie von Anfang an Wein produziert haben, steht Ihnen recht schnell eine sehr starke Armee zur Verfügung. Stoßen Sie bis zu dem schmalen Eingang zum Bergkessel vor. Mit einer großen Gruppe von Schwerträgern können Sie dann die Festungen im Kessel und somit den See einnehmen.

**Florian Weidhase**

Komplettlösung

# Lands of Lore 3

Gut ein Jahr nach dem letzten Teil kommt jetzt Lands of Lore 3 in den Handel. Schon jetzt haben wir das Rollenspiel komplett durchgespielt und präsentieren Ihnen die Lösung.

## Allgemein:

### Speichern

1. Oft besungen, meist befolgt: Die übliche Speicher-Mahnung gilt unumschränkt auch für das Finale der Westwood-Trilogie.

### Rüstung

2. Bevor Sie die Jagd nach Ihrem zarten Seelchen beginnen, sollte für dessen fleischliche Hülle ein ausreichender Schutz gewährleistet sein. Rüstungsgegenstände müssen her!

### Kleingeld

3. Kleingeld ist das A und O am Anfang eines jeden Abenteuers. Um Gladstone herum findet es sich glücklicherweise fast überall: in Brunnen, Nischen, Fässern und Astlöchern etwa. Später beherbergen auch unscheinbare Regale, Geheimhöhlen und dergleichen brauchbares Material. Bleiben Sie wachsam!

### Unbekannte Objekte

4. Mysteriöse Objekte lassen sich zu Anfang nur durch die Methode „Versuch und Irrtum“ fehlerfrei identifizieren. Solange Sie nicht über das passende Talent verfügen, ist Wagemut angesagt. Bei Rückschlägen laden Sie neu und notieren das Testergebnis von Hand!

### Routenplanung

5. In diversen Situationen werden Sie gezwungen sein, sich auf Coppers Sprung- und Renntalente zu besinnen; allein Ihre Geschicklichkeit ist dann entscheidend. Wenigstens lassen sich – über die Zoom-Funktion der Automap – die praktischsten Routen schon im Voraus ermitteln.

### Alles erkunden

6. Laufen Sie sämtliche Karten komplett ab, falls Sie Wert auf die Entdeckung kleiner Geheimnisse und kostbarer Gegenstände legen. Die haben zwar für das Gameplay meist keine Bedeutung, können in den Gilden aber gewinnbringend an den Mann gebracht werden.

### Vergiftung

7. Im Falle von Vergiftungen aller Couleur zahlt sich ein heilender Begleiter definitiv aus. Steht Ihnen ein solcher nicht zur Seite, helfen auch Vel-Obst und einige magische Objekte über das Größte hinweg.

### Wenn der Zwerg mal schwächelt...

8. Sollten die Mana- bzw. Lebensreserven Ihres schützenden Zwerges gelegentlich zur Neige gehen, warten Sie am besten in einem ruhigen Winkel ab, bis sich sein Zustand gebessert hat. Ansonsten sind Sie im Kampf weitgehend auf sich alleine gestellt.

## Charakterfrage

Copper wird Ihnen als fix und fertig generierter Held vor die Nase gesetzt. Dennoch können Sie sein Wesen indirekt manipulieren und somit gleichzeitig das spätere Gameplay bestimmen. Wie das geschehen soll? Über die unterschiedlichen Gilden, die das Halbblut an sich binden möchten. Je nachdem, welche Klasse oder welche Klassenkombination Sie wählen, verändert sich das Spielgefühl nachhaltig. Und zwar folgendermaßen:

### 1. Der Eiserne Ring...

...vertritt die harten Krieger von Gladstone. Sie öffnen Truhen mit Faustschlägen, tun sich im Kampf als wahre Berserker hervor und fürchten weder tiefe Abgründe noch hohe Kletterwände. Ihr Hinderniskurs bietet eine gute Trainingsmöglichkeit für spätere Sprungkapriolen. Die Aufnahmeprüfung: Rattenvernichtung im südwestlichen Lagerhaus.

### 2. Die Talamari

Magisch begabt, üben sich die Mitglieder dieser Gilde im Nahkampf zunächst in erschreckender Zurückhaltung. Erst wenn sie an Zaubermacht merklich gewonnen haben, entfalten sie das Potential ihrer Zunft – dann jedoch mit unbarmherziger Wucht. Zu ihren Talenten zählt das nützliche Identifizieren von Gegenständen. Die Aufnahmeprüfung: Besorgung einer Energieprobe vom Portal im Süden.

### 3. Der Orden der Finken...

...besteht aus berufenen Klerikern. Ihre magische Kraft konzentriert sich vornehmlich auf das Heilen und die Alchemie. Im Kampf schlagen sie sich leidlich, obschon sie auf unnötige Gewalt säuerlich reagieren. Besonders gefürchtet wird die Gilde von Untoten aller Art. Die Aufnahmeprüfung: Besorgung von Wildschwein-Fleisch aus den Wäldern.

### 4. Das Bacchanal...

...ist ein geheimer Verbund aktiver Diebe. Sie knacken Schlösser, leeren unschuldigen Menschen die Brieftasche, beklauen sämtliche Läden und sind obendrein noch stolz darauf. Ihre Opfer attackieren Sie vorzugsweise von hinten oder gleich aus der Scharfschützen-Position. In gehobeneren Rängen sind Diebe zusätzlich fähig, ihren Gegnern plötzliche Todesstöße zu versetzen, die jeden Krieger vor Neid erblassen lassen. Die Aufnahmeprüfung: Finden der Gilde.

Wie will ich sein? Die Wahl obliegt Ihnen allein. Wer sich auf eine Klasse konzentriert, wird schneller höhere Stufen erreichen. Auf der anderen Seite entwickelt sich aus jeder Gilde-Kombination – langsam, aber sicher! – ein Multitalent, das seine Vielseitigkeit auch zweckmäßig einzusetzen versteht. Fazit: Wollen Sie ohne Umwege zum Ende des Spiels gelangen, so treten Sie nur einer Gruppierung bei, damit die relativ wenigen Erfahrungspunkte zügig Früchte tragen. Haben Sie jedoch Zeit und Muse genug, sich den zahlreichen Subquests und Aufträgen der verschiedenen Gilden zu stellen, so beantragen Sie mehrere Mitgliedschaften – Ihr Held wird zum Ende hin unschlagbar sein.

### Maskottchen

9. Stirbt das Maskottchen unverhofft den Heldentod, können Sie es mit einem sogenannten Herzstein wiedererwecken – oder in der Kleriker-Gilde eine erneute Beschwörung veranlassen.

### Erfahrungspunkte

10. Um Erfahrungspunkte zu sammeln, sollten Sie – zumindest in Nieder-Gladstone –



**Gildenbrüder**

sämtliche Skrupel beiseite schieben. Wen kümmern schon ein paar ausgeraubte Banditen? Die patrouillierenden Wachen jedenfalls nicht. Auch tatsächliche Attentate oder Einbrüche via Fenstersims bleiben ungeahndet.

**Alles erledigt?**

**11.** Zwischen Ihren Stippvisiten in den anderen Dimensionen der Spielwelt sollten Sie immer wieder bei den Gildenbrüdern vorbeischaun, um Beförderungen und Nebenaufträge zu kassieren.  
**12.** Vor der allerletzten Reise zur Scherbenwüste heißt es: Bringen Sie Ihre Ausrüstung noch einmal auf Vordermann und legen Sie sämtliche Subquests ad acta! Denn wenn Sie zurückkommen, ist Gladstone nicht mehr ganz das, was es einmal war.

## Gladstone

**Was habe ich in der Einführung zu tun?**

Erforschen Sie die Höhle zu Ihren Füßen und erproben Sie Ihre kindliche Geschicklichkeit. Ein Großteil der herumliegenden Objekte ist im Handbuch aufgelistet. Nur eines nicht: Versuchen Sie mal, in die kleine Einbuchtung mit dem Wasserfall zu springen...

**Wo befindet sich die Gilde der Diebe?**

In den Abwasserkanälen der Stadt. Nahe dem „Eisernen Ring“ lässt sich ein kleines Gitter aufstoßen, das den Weg dorthin freigibt. Unten angelangt, folgen Sie den Schlüssel-Symbolen an den Wänden Richtung Norden.

**Wie stiehlt man?**

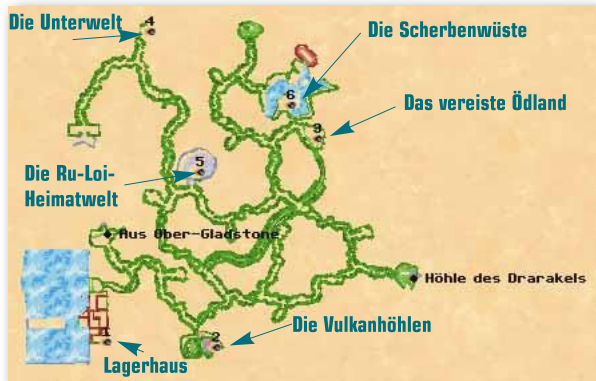
Schleichen Sie sich von hinten an Ihre „Opfer in spe“ heran. Sobald Sie daraufhin den Mauszeiger in den kritischen Hosenbereich ziehen, verwandelt er sich in ein Greifsymbol.

**Wo sind die Gemächer des Drarakels?**

Verlassen Sie Gladstone in Richtung Wald und halten Sie nach den sporadisch verteilten Wegweisern Ausschau. Sobald Sie Ihren Fuß in die angepeilte Höhle gesetzt haben, geht die Reise nordwestlich um eine Lava-grube herum und schließlich über einen unterirdischen See zum Ziel.

**Wohin ist das Drarakel entflocht?**

In die Dimension der Vulkanhöhlen, erreichbar durch das magische Portal im Süden des Waldes. Lange werden Sie dort für den Moment allerdings nicht verweilen...

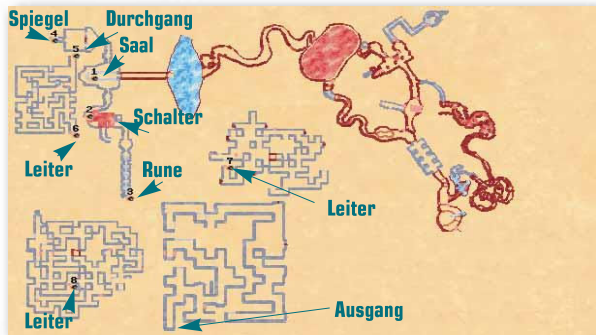


**Wo komme ich an die Rune?**

Folgen Sie Meister Drarakel aus dem Thronsaal gen Süden. Den näher rückenden Klüften können sich durch eine Energiebrücke den Schrecken nehmen; eigentlich offensichtlich, nur ist der dazugehörige Schalter sehr unauffällig an der Wand installiert. Anschließend wird ein paarmal gesprungen, teleportiert und gekraxelt, bis Sie hoch über den Wolken das begehrte Artefakt vor Augen haben. Die letzten Zentimeter stellen mit den rotierenden Brückenteilen nur ein kleines Hindernis dar: Timing ist gefragt!

**Wo finde ich die Scherben?**

Um in den Besitz der einzelnen Bruchstücke zu kommen, müssen Sie nacheinander durch die auftretenden Dimensionsportale reisen. Meist gilt es, auf der gegenüberliegenden Seite irgendeine Form von Endgegner niederzumachen, bevor man sich per Rune zurückbringen lässt. Zielort Nummer 1: Die Vulkanhöhlen – diesmal für länger.



## Die Vulkanhöhlen

**Wie kann ich den Lavasee überqueren?**

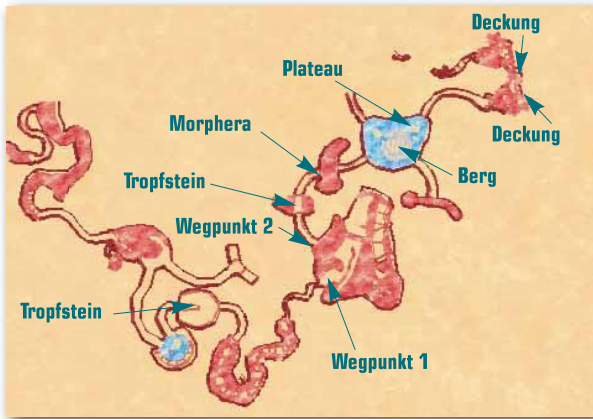
Mit solchen Problemen werden Sie innerhalb der Feuerdimension des Öfteren konfrontiert sein. Blicken Sie sich dann stets um, bis Sie einen Tropfstein entdecken, aus dem die heiße Masse hervorquillt – und zertrümmern Sie ihn. Der jeweilige See wird unvermittelt erstarren.

**Soll ich auf Morphera hören?**

Mutig oder Memme, das ist hier die Frage.

**Wie gelange ich in die hochgelegenen Gänge?**

In der Mitte der großen Haupthöhle ragt ein steiler Berg in die kochende Feuerluft. Diesen gilt es zu besteigen, um danach mit



Wie kann ich Morphera besiegen?

Bevor die holde Drachendame wenigstens ein bißchen Schwäche zeigt, muß der gesamte Lavasee, anscheinend ihre Energiestation, trockengelegt sein. Verstecken Sie sich in diesem Sinne abwechselnd hinter den diversen Steinpfeilern, gehen Sie Ihren Weg im Kreis an der Höhlenwand entlang und verstopfen Sie die drei Quellen mittels harter Schläge gegen das Gestein. Ist das Werk endlich vollbracht, folgt die Konfrontation Auge in Auge...

Wie komme ich an den zwei Elementaren vorbei?

einem großen Satz auf einem der hoch und runter fahrenden Plateaus landen zu können. Einen weiteren Sprung und etwas Timing später finden Sie sich hoffentlich im anvisierten Gang wieder.

Auf unserer Karte sind zwei schützende Deckungen markiert. Dabei handelt es sich jeweils um Felsvorsprünge, hinter denen man sich zusammengekauert regenerieren kann. Vor allem die erste Attacke muß schnell vonstatten gehen, damit das zweite Vieh keine Gelegenheit bekommt, aus dem Hintergrund zusätzliche Salven abzufeuern.

### Das vereiste Ödland



Wie komme ich zum Weißen Turm?

Folgen Sie den Angaben auf unserer Karte. Zweimal muß gesprungen, einmal kräftig geklettert werden.

Wie kann ich die Stak-Plage vertreiben?

Den Amazonen zufolge vermehren sich die fliegenden Hühner schneller als Zuchtkarnickel, was der Vernichtung der vier Nester im ersten Stock absolute Priorität verleiht. Anschließend können Sie sich gemütlich den übrig gebliebenen Gockeln widmen.

Wo finde ich die Königin?

Fragen Sie das Fußvolk: Sie werden im Hauptsaal erwartet.

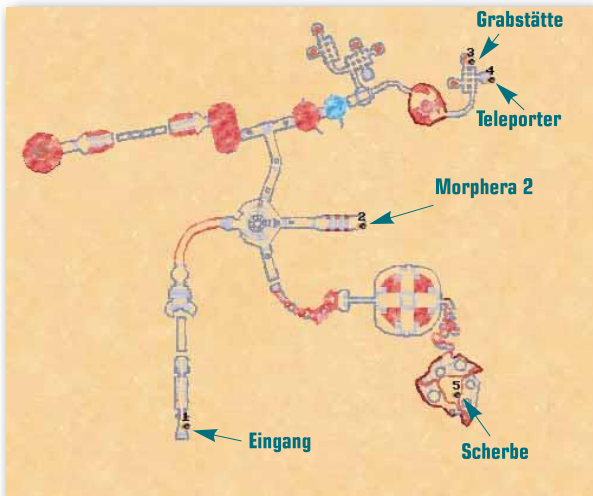
Soll ich das Angebot der Amazonen akzeptieren?

Selbstbewußte, schöne, dralle Frauen, die sich beim ersten Anblick Ihrer Person nur mehr als willig entblättern möchten? Da muß doch irgendwo ein ganz fieser Haken sein...

Was fange ich mit dem Schlüssel der Königin an?

Am Westende des Hauptsaaals, hinter dem Thron, befindet sich ein kleiner Geldspeicher. Probieren kostet nichts!

### Die Drachenstadt



Wie komme ich durch die Stadt-tore?

Wenn Sie den Boden genauer inspizieren, werden Sie zwei beeindruckende Fußstapfen erkennen. Stellen Sie sich mit Ihrem gesamten Körpergewicht exakt darauf und warten Sie ab...

Die Tore fallen wieder zu, bevor ich da bin...

Sie müssen länger auf der Bodenplatte verharren. Erst wenn sich die Pforten komplett geöffnet haben, lohnt ein Spurt.

Was habe ich in der Stadt zu tun?

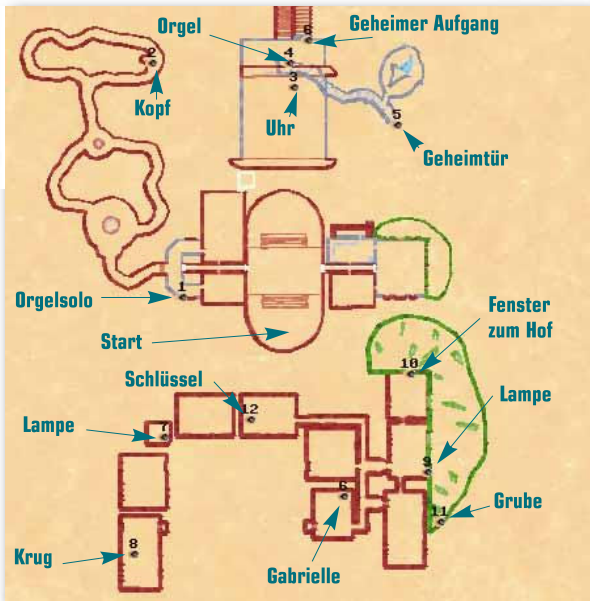
Viel Fläche gibt es zu erkunden, die außer einigen Zaubersprüchen und Items leider recht wenig zu bieten hat. Im Prinzip können Sie sich gleich dem zweiten Treffen mit Morphera im Osten und anschließend dem Finale im Süden stellen.

### Die Unterwelt

Wie entkomme ich aus dem Westgarten?

Nehmen Sie sich trotz der Giftbiester Zeit für einen rationalen Rundblick: Der Ausgang ist urplötzlich mit irgendwelchen Farben zugewachsen. Davor rennt ein Gärtner kopflos umher – im wahrsten Sinne des Wortes „kopflos“. Ja, wie soll denn der gute Mann seinen Job auch machen können?

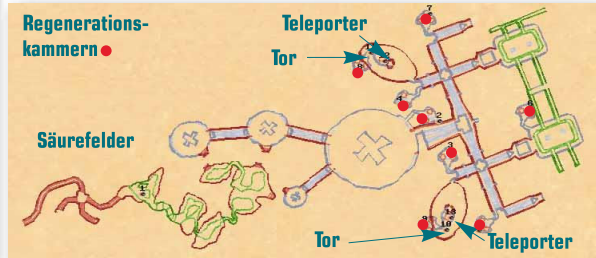
J  
K  
L



**Wie kann ich den Sensesmann besiegen?**

Des Rätsels Lösung ist erneut eine Standuhr am Raumende. Baumelt deren Feder ausgeleiert hin und her, wird der Dämon gegen weltliche Schwertstriche empfindlich – zuvor ist er es erwartungsgemäß nicht einmal ansatzweise.

## Die Ru-Loi-Heimatwelt



**Wie kann ich den Angriffen der Ru-Loi entgehen?**

Augen zu und durch! Coppers Lederhaut ist durch Säure nicht wirklich zu beeindrucken...

**Mein Weg wird durch Säurefelder versperrt...**

An dieser Stelle greift das Prinzip „T-Rex“. Weder schnelle Angriffe noch panische Fluchten sind eine Option, während Sie sich in der Nähe dieser Wesen aufhalten. Bewegen Sie sich geduckt, warten Sie notfalls in irgendeinen Winkel gekauert, bis akute Gefahren vorübergezogen sind, und greifen Sie nur in Ausnahmesituationen selbst an.

**Wie kann ich den Ru-Loi Schaden zufügen?**

Schalten Sie möglichst viele Regenerationskammern durch gezielte Schläge aus. Im Verlauf dieses Prozesses werden die Wesen immer verletzlicher – was nur bedingt mit „ungefährlicher“ gleichzusetzen ist.

**Wie komme ich durch die codierten Tore?**

Als Ausweis benötigen Sie die abgeschlagene Hand eines beliebigen Ru-Loi-Kriegers. Doch wählen Sie für die Besorgung bitte einen abseits vom Rest schwebenden – alles andere dürfte in einem Fiasko mortale enden.

**Wie geht es zur Scherbe?**

Benutzen Sie einen der Teleporter vor den Sicherheitstüren.

**Die Teleporter sind verschwunden...**

Verschließen Sie die Türen, nur um sie gleich wieder zu öffnen: Abrakadabra!

**Wie kann ich dem Kollektiv den Garaus machen?**

Versuchen Sie es zunächst mit Fernwaffen und Angriffsmagie, wobei Ihnen die seitlichen Felsvorsprünge Deckung bieten können. Schlägt diese Taktik fehl, aktivieren Sie sämtliche Schutzsprüche und -tränke in Ihrem Inventar, springen in den Säurepool und schlagen los, was das Zeug hält. Sobald das Kollektiv seinen letzten Atem aushaucht, berühren Sie sofort die Scherbe, um weiteren Verzweigungen zu entgehen.

**Wie kann ich den Flammen Einhalt gebieten?**

Finden Sie also des Gärtners Haupt im Norden und überreichen Sie es ihm in einer feierlichen Zeremonie. Alsdann helfen nur noch Durchhalte-Parolen, bis die Hecke tatsächlich gemäht ist.

„Hätten wir nur die Lampen geleert!“ Gabrielles klagender Hinweis aus dem Nichts gibt die Antwort. An zwei Leuchten des oberen Stockwerkes muß Petroleum in Krüge abgelassen werden. Die entsprechenden Positionen finden Sie auf unserer Karte markiert.

**Wie komme ich der Scherbe näher?**

„Bringe die Gegenwart in die Zukunft“, tönen die Geister. Was übersetzt bedeutet: Die große Standuhr im Nordsaal möchte dreimal aufgezogen und somit zerstört werden.

**Woher bekomme ich einen Uhrenschlüssel?**

Sofern Ihnen vor dem magischen Portal im Wald niemand anvertraut hat, finden Sie Ersatz im ersten Stock der Unterwelt (siehe Karte).

**Was hindert den Organisten am Spielen?**

Zwei Probleme: 1. Der Künstler hat keine Noten. 2. Seine tote Kehle verlangt nach lebendigem Naß, sprich: Alkohol.

**Wo finde ich Noten?**

Im Westflügel vergammelt ein Klaviersolo: Aufgreifen, abliefern!

**Wo finde ich Alkohol?**

Wenn Sie die Standuhr einer eingehenden Inspektion unterziehen, entdecken Sie, daß dahinter eine Geheimtür zum Keller verborgen liegt. In eben jenem laufen Sie wenig später umher, den Blick zum Boden gewandt, und lassen sich durch eine Grube im Nordosten noch tiefer fallen. Ihr Ankunftsort: ein Weinkeller!

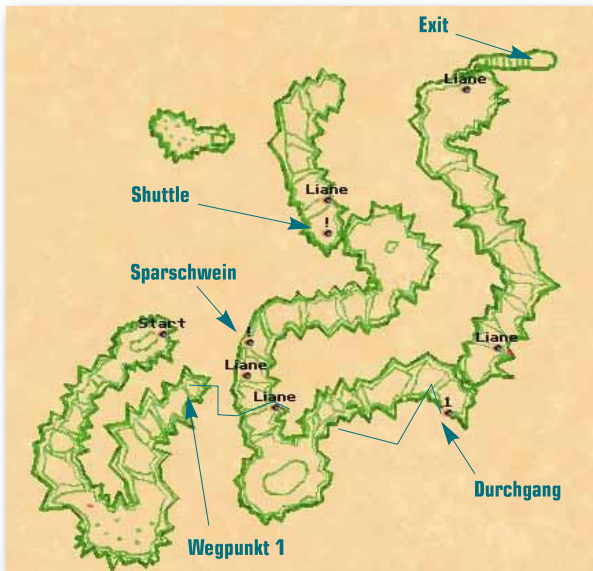
**Was bringt mir die Orgelmusik?**

Die Geisterpärchen im Ballsaal beginnen Ihren Tanz und wehen durch den Raum, um kurz darauf eine geheime Treppe im Norden freizulegen.

## Die Scherbenwüste

**Wie gelange ich zum Ausgang?**

Folgen Sie der markierten Route, springen Sie von der Endposition zum Durchgang



Das erste Osterschwein der Geschichte: Wer es zerschlägt, erhält 100.000 Silbermark. Fundort: siehe Karte.

Wie komme ich aus den verschiedenen Tälern wieder heraus?

hinüber und lassen Sie sich, auf der anderen Seite angekommen, von der Brücke ins Tal fallen.

Wie komme ich in die Festung?

Sofern sich nicht irgendwo Höhlengänge auftun, sollten Sie Ihre Augen nach besonders starken Lianen offen halten. Die wichtigsten finden Sie in unserer Karte verzeichnet.

Betreten Sie das zerschossene Gebäude kurz, um an der linken Wand einen Schalter zu betätigen. Alsdann stellen Sie sich auf die Liftplattform, heben die Deckplatte im Boden an und drücken erneut einen Knopf. Hektik-Strategen dürfen sich jetzt freuen: Es geht abwärts in den Intimbereich von Command & Conquer!

Wie kann ich das codierte Tor öffnen?

der. Falls sich dieser Aufbau für Sie als zu instabil erweist, können Sie freilich auch eine Dreier-Pyramide oder Ähnliches konstruieren. Hauptsache ist, daß Ihnen die Kehrseiten der Geräte zulächeln, denn die Befestigungsvorrichtungen fungieren als Zwischenstufen.

Was habe ich in der Schaltzentrale zu tun?

In einer der Kammern westlich faulen die Überreste eines Cyborgs vor sich hin. Wühlen Sie in dem Haufen herum, fördern Sie ein künstliches Auge zutage und verwenden Sie dieses als Beweis für Ihre Zugangsberechtigung.

Der Weg ist durch defekte Stromleitungen gefährlich...

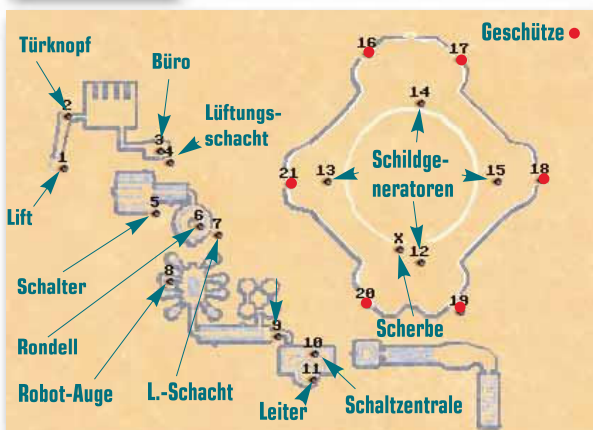
Zertrümmern Sie sämtliche Terminals! Sinn der Aktion: Der gleißende Energieschild bricht zusammen und macht den Weg zu einer verheißungsvollen Leiter nach unten frei.

Wie kann ich den Großrechner ausschalten?

Gefährlich vielleicht – aber dennoch begehbar. Ihr Begleiter oder Sie selbst verfügen doch sicherlich über Heilkenntnisse.

Wie entkomme ich dem Inferno?

Zunächst sollten Sie sich dem engmaschigen Abwehernetz um ihn herum widmen. Fernschüsse bringen nichts, weil die großen Geschütze im Hintergrund bloße Attrappe sind. Die eigentlichen Übeltäter sind tückisch kleine Laserkanonen, positioniert an Fußboden und Decke jeder Nische. Hiebe scheinen an diesem Punkt die effektivste Angriffsmethode zu sein. Das Gleiche gilt beim Ausschalten der vier Schildgeneratoren: Wichtig soll es sein! Quasi zum krönenden Abschluß können Sie jede beliebige Fernwaffen zücken, um die roten Hauptprozessoren in aller Ruhe ihrem finalen Systemabsturz in die Hände zu treiben.



Wie geht es vom Büro aus weiter?

Hinter den Aktenschränken verbirgt sich ein Lüftungsschacht. Schieben Sie die wuchtigen Möbel deshalb beiseite und rücken Sie im Gegenzug den Stuhl nahe an die Klappe heran. Zwei Hüpfen später sind Sie bereits in den Sicherheitsbereich vorgedrungen.

Wie komme im Rondell voran?

Wieder gilt es, einen Lüftungsschacht zu erreichen. Zu diesem Zweck greifen Sie sich zwei der Monitore und schichten diese – mit der Bildfläche zur Wand – übereinander.



**Wie komme ich zurück nach Gladstone?**

le, um festzustellen, daß die Eingangstür verrammelt ist. Statt dessen können Sie aus dem Raum durch einen Schacht auf der oberen Ebene entkommen, der genau vor einem gähnenden Abgrund endet. Hier das Übliche: Knopf drücken, Brücke bewundern! Dann sieht die Reise folgendermaßen aus: Die erste Leiter klettern Sie hoch, drehen sich um und springen über die Grube. Eine Rechtskurve folgt, wieder die erste Leiter nach oben und wiederum eine Kehrtwendung mit Satz über die Grube. Letztendlich werden Sie sich im Rondell und somit auf altbekanntem Terrain wiederfinden...

So weh es tut – Sie müssen den gesamten Weg durch die Scherbenwüste ein zweites Mal bewältigen. Bis zum Portal. Mit all den Kletteraktionen, die sich rückwärts erst so richtig kompliziert gestalten. Doch der Lohn wird groß sein...

## Jakel – High Noon in der Orakel-Höhle

**Wie komme ich aus dem See?**

Wenden Sie sich von der Leiter ab. Hinter Ihnen hängt ein Seil bereit.

**Wie und wo kann ich mich regenerieren?**

Die Portale müssen zur Rettung von Gladstone geschlossen werden, keine Frage. Doch in der aktuellen Situation bieten sie Copper das einzige Refugium. Wann immer sich Ihre Lebensenergie dem Nullpunkt annähert, sollten Sie einen mutigen Satz in das grüne Licht machen, um sich in aller Ruhe auszukurieren. Mitten im Kampfgeschehen ist dagegen Hektik angesagt: Wer sich rechtzeitig einen Heilungszauber am Gürtel plaziert hat und diesen per Tastendruck fortwährend aktivieren kann, ist klar im Vorteil.

**Wie kann Jakel besiegt werden?**

Richten Sie Ihr Hauptaugenmerk zuerst auf seine Schoßhunde, die trotz Tötung einige Male neu und teilweise in Massen erscheinen. Sobald Sie die Plage los sind, gilt es nur noch, durchzuhalten. Denn nach längeren Dauerfeuern der Magie scheint Jakel stets die Lust am Kämpfen zu vergehen. Und in diesen Momenten heißt es logischerweise: Auf ihn mit Gebrüll!

**Wie oft muß Jakel zu Boden gehen?**

Der Schauplatz wird sich stetig ändern, doch die Gegner bleiben immer gleich. Insgesamt fünfmal lacht Ihnen der Halunke ins Gesicht.

**Wie komme ich über die Brücke?**

Lassen Sie sich auf den Steg fallen, springen Sie von dort weiter in den Raum hinab und setzen Sie die Seilwinde rechter Hand in Bewegung. Anschließend führt Ihr Weg durch einen Flur zurück zur Ausgangsposition.

**Wie beende ich das Spiel?**

Im Fallen verliert Jakel das mächtige Siegel; es fällt plump zu Boden. Greifen Sie es artig auf und reparieren Sie den brüchigen Spiegel: Hallo, liebe Seele! Adios, liebes Spiel!

**Copper ist trotz allem tot?**

Wer den Abspann frühzeitig unterbricht, ist selbst schuld...

Daniel Ch. Kreiss  
Kreiss@compuserve.com

## Kampftheorien für Einsteiger



1. Üben Sie Ihre Fertigkeiten an jedem sich bietenden Objekt. Von den Klerikern abgesehen stört sich in den Lands niemand an überflüssiger Aggression.
2. Stocken Sie Ihr Zauberspruch- bzw. Waffensortiment regelmäßig auf. Geld ist schließlich dazu da, um ausgegeben zu werden.
3. Mit schießenden oder speienden Gegnern sollten Sie rasch in engen Hautkontakt treten, um den jeweiligen Waffen ihren Effekt zu nehmen.
4. Ziehen Sie sich, wann immer die Möglichkeit besteht, kurz hinter Säulen, Felsvorsprünge und derlei mehr zurück. Warum? Auf überraschende Vorstöße reagieren die meisten Feinde zu langsam, egal, wie oft Sie die Prozedur wiederholen.
5. Setzen Sie Türen usw. als Grenzschranken ein, um einzelne Wesen von ihrem Rudel abzutrennen. Ein passender Merksatz: Alleinstehende Monster sind schwache Monster.
6. In unübersichtlichen Schwärmen spielen großflächige Zauber ihre Trümpe aus. Bevor die Orientierung komplett verloren geht, lieber ein brachialer Rundumschlag der Magie mit nachfolgender Deckungssuche.
7. Binden Sie Ihr magisches Maskottchen in jede Streitigkeit mit ein.





## Allgemeine Spieletips

# Rollercoaster Tycoon

Bei Rollercoaster Tycoon werden Kindheitsträume wahr: Sie dürfen Ihren eigenen Freizeitpark errichten. Unsere Tips helfen Ihnen beim Aufbau und Management Ihres Parks.

## Warum kommen keine Leute in den Park?

Wenn keine Leute in den Park kommen, liegt es oft daran, daß er noch geschlossen ist. Sie müssen die Ampel von Rot auf Grün umschalten. Das gleiche gilt für Attraktionen. Es stellt sich niemand in die Warteschlange, wenn das Fahrgeschäft nicht geöffnet ist.

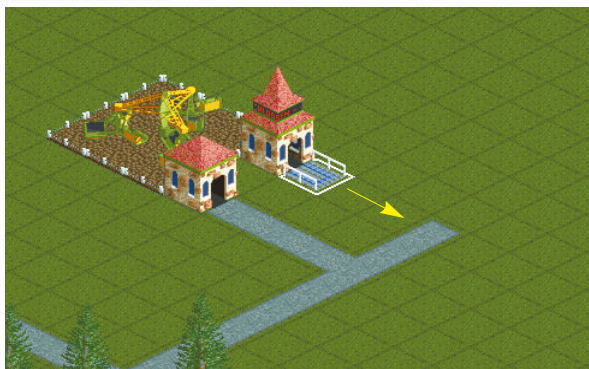
## Welche Attraktionen baue ich zuerst?

Achterbahnen zählen ohne Zweifel zu den Publikumsmagneten. Trotzdem sollten Sie gerade zu Beginn erst gemäßigte Fahrten anbieten. Diese sind günstig und steigern durch ihre Vielfalt die Besucherzahlen. Platzieren Sie die Fahrgeschäfte möglichst nahe am Ausgang. Dadurch vermeiden Sie lange Wege, auf denen sich die Kunden verlaufen oder aus Frust wieder umkehren.

Sobald die ersten Besucher erscheinen, sollten Sie sich an den Bau einer Achterbahn machen. Denn die Aufmerksamkeit sinkt schnell, wenn sie keine aufregenden Fahrten vorfinden. Bei Achterbahnen haben Sie die Wahl zwischen vorgefertigten Entwürfen und eigenen Konstruktionen. Verwenden Sie nach Möglichkeit immer eigene Strecken, da diese günstiger gestaltet werden können. Gerade zu Beginn können Sie so schneller mehrere interessante Attraktionen bauen.

## Brauche ich Warteschlangen?

Auch wenn Sie statt einer Warteschlange nur einen Weg zum Eingang bauen, sind Attraktionen zugänglich. Allerdings kann sich ohne Warteschlange immer nur ein einziger Kunde anstellen, der Rest muß wieder umdrehen und zu einem Zeitpunkt wiederkom-



Warteschlangen vor Attraktionen müssen unbedingt bis an den Weg gebaut werden, da sie sonst nicht zugänglich sind.

## Was sagen Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate aus?

men, wenn niemand ansteht. Sie haben dadurch wesentlich weniger Einnahmen. Vor größeren und rasanten Fahrten empfiehlt es sich, eine längere Warteschlange einzurichten. Vor gemäßigten Fahrten wie dem Karussell reicht dagegen eine kurze.

Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate beschreiben die Eigenschaften einer Attraktion. Die Erregungsrate gibt Auskunft darüber, wie hoch das Interesse an diesem Fahrgeschäft ist. Wie lange die Besucher bei Laune gehalten werden, zeigt die Intensitätsrate. Mit der Übelkeitsrate können Sie bestimmen, wie schnell den Kunden schlecht wird.

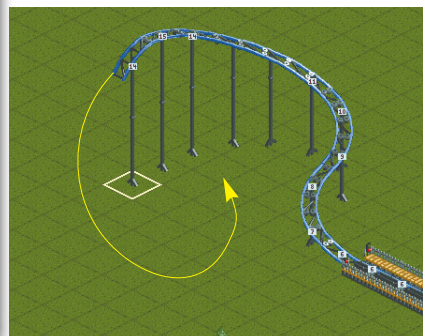
## Was muß ich beachten, wenn ich Achterbahnen selbst entwerfe?

Wenn Sie Achterbahnen selbst entwickeln, sollten Sie unbedingt darauf achten, daß die Erregungsrate möglichst hoch ist. Der untere Grenzwert liegt bei 3,5 und geht bis zu 10 herauf. Nach Fertigstellung einer Strecke können Sie diese Rate mit einer Testfahrt ermitteln. Ist sie zu gering, sollten Sie noch ein paar spektakuläre Kurven einbauen. Damit die Besucher mehrmals mit einer selbst konstruierten Achterbahn fahren, muß die Intensitätsrate etwa gleich hoch sein wie die Erregungsrate. Vermeiden Sie schnelle, kurvenreiche Strecken, um die Übelkeitsrate gering zu halten. Übergeben sich weniger Leute, bleiben die Wege sauber. Darüber hinaus steigt die Laune der Gäste: Sie müssen sich nicht erholen und können den Parkbesuch uneingeschränkt fortsetzen.

## Bereiche für Action-Fotos kommen bei den Gästen ganz besonders gut an.



## Ein steiles Gefälle erhöht nicht nur die Erregungsrate: Die Übelkeitsrate steigt mit.





Attraktionen	
	Ertrag
Achterbahn 1	Ertrag: DM12.110 pro Stunde
Baumstammrutsche 1	Ertrag: DM2.702 pro Stunde
Twister 1	Ertrag: DM1.245 pro Stunde
Autofahren 1	Ertrag: DM1.020 pro Stunde
Autoskooter 1	Ertrag: DM995 pro Stunde
Riesenrad 1	Ertrag: DM670 pro Stunde
Schiffsschaukel 1	Ertrag: DM418 pro Stunde
Pommes/Frites 1	Ertrag: DM333 pro Stunde
Information 1	Ertrag: DM304 pro Stunde
Getränke 1	Ertrag: DM231 pro Stunde
Labyrinth 1	Ertrag: DM190 pro Stunde
Eis 1	Ertrag: DM82 pro Stunde
Toiletten 1	Ertrag: DM87 pro Stunde
Rutsche 1	Ertrag: -DM49 pro Stunde
Geisterhaus 1	Ertrag: -DM49 pro Stunde

Kontrollieren Sie regelmäßig die Erträge der Attraktionen. In das Geisterhaus ist schon lange keiner mehr gegangen: Statt Gewinne bringt es nur Kosten.

Was mache ich mit Attraktionen, die kaum Geld einbringen?

Sind Läden und Stände wichtig für meinen Park?

Wozu dient die Landschaftsgestaltung?

Manche Fahrgeschäfte erzielen nach einiger Zeit nur noch wenig Gewinn. Reißen Sie sie kurzerhand ab. Damit schaffen Sie Platz für neue Attraktionen. Achten Sie jedoch darauf, daß die bunte Mischung aus langweiligeren Fahrten und Sensationen nicht verloren geht.

Ein Tag im Freizeitpark macht ganz schön hungrig und durstig. Setzen Sie Imbissbuden jeglicher Art am besten an Ausgänge beliebter Fahrgeschäfte. Muß er zu weit laufen, gibt der Besucher eventuell erschöpft auf und will nach Hause. Bei der Preiskalkulation sollten Sie unbedingt beachten, daß alle Speisen und Getränke Kosten für den Einkauf mit sich bringen. Egal welchen Preis Sie festsetzen, die Differenz bzw. der Gewinn wird immer derselbe sein. Halten Sie den Preis niedrig. Dadurch erhöht sich die Käuferfrequenz. Außerdem steigt die Zufriedenheit der Kunden, die Ihren Service sehr zu schätzen wissen. Der Preis für Fast-Food sollte um die DM 1,- liegen, für Getränke und Eis sollte ein Preis von DM -,70 bis DM -,90 festgesetzt werden.

An Informationsständen werden Wegweiser und Schirme bereitgestellt. Die Wegweiser enthalten Informationen über die Attraktionen und einen Routenplan für das gesamte Gelände. Ist Ihr Park großflächig angelegt, kann es passieren, daß sich viele Gäste verlaufen. Mit einem Wegweiser helfen Sie dem ab. Errichten Sie die Informationsstände möglichst an großen Kreuzungen.

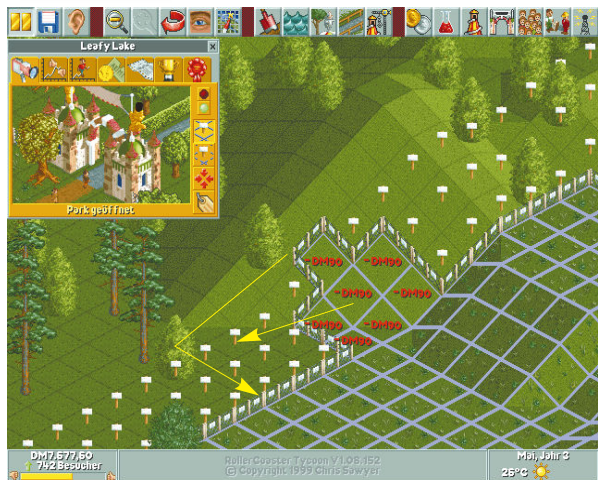
Toiletten sollten ebenfalls an wichtigen Wegpunkten aufgestellt werden. Anfangs sind zwei, später maximal vier Toiletten notwendig. Der kalkulierte Preis sollte DM -,20 nicht überschreiten.

Wenn Sie Bäume und Blumen anpflanzen, läßt das Ihren Freizeitpark nicht nur schöner aussehen. Der Parkwert steigt auch erheblich. Dadurch kommen viele Kunden, die neben den Attraktionen auch Brunnen oder so-

Kann ich meinen Park vergrößern?

gar Themenlandschaften bewundern. Es gilt dabei, das natürliche Gelände zu berücksichtigen. Eine ägyptische Themenlandschaft paßt ideal in eine heißere Gegend, während sich Bergbauelemente in eine Hügellandschaft mit vielen Bäumen ideal einfügen.

In der Park-Information stehen Ihnen zwei Buttons zur Vergrößerung Ihres Parks zur Verfügung. Sie können Land kaufen oder auch Baugenehmigungen erwerben. Kleine Schilder zeigen, welche Parzellen zu verkaufen sind und welche nicht. Eine Erweiterung sollten Sie allerdings nur vornehmen, wenn es unbedingt nötig ist. Diese Option kostet viel Geld. Fehlen Ihnen jedoch nur wenige Parzellen, um ein größeres Fahrgeschäft einzupassen, ist eine Erweiterung empfehlenswert.



Hüten Sie sich vor besonders großflächigen Erweiterungen: Sie sind sehr kostspielig.

Wie lege ich Wege am besten an?

Wege sollten möglichst gerade verlaufen. Umwege, Schleifen und zu viele Richtungsänderungen machen die Besucher unsicher. Sichern Sie Pfade auf unwegsames Gelände mit Zäunen ab. Ohne Absperrung verlaufen sich die Gäste und finden nicht mehr auf den Weg zurück.



Je größer Plätze sind, desto häufiger verlaufen sich die Gäste: Sie haben die Orientierung verloren. Sorgen Sie für Übersicht und klare Wege.

**Verwinkelte Pfade verunsichern die Besucher.**



**Begradigen Sie die Wege und errichten Sie Absperrungen.**



**Wie kalkulieren Sie Preise?**

Den richtigen Preis zu verlangen, gehört zu den kniffligsten Aufgaben. Kriterien für die Kalkulation sind: Jahreszeit, Neuheit, Intensitäts- und Erregungsrate, Warteschlange und die Wirkung anderer Fahrgeschäfte in der Nähe.

**Jahreszeit**

Die Jahreszeit hat eine wesentliche Wirkung auf die Gäste. Wenn Sie im März öffnen, beginnt die Saison erst. Halten Sie die Preise bis Anfang Mai niedrig, um die Besucher zu ködern. Im Juni, Juli und August dagegen strömen sie geradezu in Ihren Park. In diesen Monaten können Sie Höchstpreise verlangen. Ab September wird es wieder leer. Um die letzten Kunden zu halten, sollten Sie die Preise wieder heruntersetzen. Ein Beispiel: In den Sommermonaten können Sie für „Autofahren“ DM 9,- bis 11,- nehmen, in den anderen Monaten sollten Sie nur DM 3,50 bis 4,- verlangen.

**Neuheit**

Eine gerade erst eröffnete Attraktion zieht Gäste wie ein Magnet an, selbst wenn sie nicht sonderlich aufregend ist. Zu diesem Zeitpunkt können Sie einen relativ hohen Preis fordern, aber auf keinen Fall den Höchstpreis. Das wirkt sich äußerst abschreckend aus, wenn eine Fahrt noch nicht bekannt ist. Verliert sich nach einiger Zeit das Interesse, senken Sie den Eintritt auf ein mittleres Preisniveau. Bei der Eröffnung für das Geisterhaus z. B. werden viele auch bei DM 6,- bis 7,- anstehen. Ist die erste Aufregung vorbei, müssen Sie mit Preisen von DM 2,50 bis 3,- locken.

**Warteschlange**

Je länger die Warteschlange für eine Attraktion ist, desto beliebter ist sie. Nutzen Sie das aus und schrauben Sie den Preis solange hoch, bis die ersten Kunden anfangen, die Warteschlange zu verlassen. Dann verringern Sie den Preis so weit, daß sich wieder eine kurze Warteschlange bildet. Auf diese Weise ermitteln Sie den aktuellen Höchstpreis. Für eine aufsehenerregende Achterbahn können

**Wirkung anderer Fahrgeschäfte in der Nähe**

Sie z. B. etwa DM 15,- verlangen. Nur DM -,50 mehr jedoch können schon zu viel sein.

Am effektivsten erweist es sich, aufregende und gemäßigte, gefährliche und langweilige, schnelle und langsame Fahrten nebeneinander zu setzen. Sie stellen damit eine räumliche Vielfalt sicher. Die Besucher sind kaum in der Lage, zwei aufsehenerregende, benachbarte Achterbahnen zu besuchen. Sie sind nach einer Fahrt oft schon zu erschöpft und sehnen sich nach Erholung. Zu einer weiteren Fahrt mit der zweiten Achterbahn lassen sie sich bewegen, wenn diese etwas weiter weg, nach einer Imbißbude und einer gemäßigten Fahrt, steht. Sie sind dann wieder bereit für ihr nächstes Abenteuer.

**Soll ich einen Eintrittspreis für den Park verlangen?**

Ein Eintrittspreis hat Vor- und Nachteile. Einerseits schreckt er einige Gäste ab, andererseits erzielen Sie dadurch mehr Einnahmen. Doch empfiehlt es sich, nur in einem sehr gut besuchten Freizeitpark Eintritt zu nehmen. Ein paar Besucher mehr oder weniger machen dort nicht viel aus. Ein kleiner, unspektakulärer Park dagegen wird deutlich weniger Kunden verzeichnen.

**Wie komme ich kurzfristig an eine größere Summe Geld?**

Manchmal lohnt es sich, für eine neu erforschte Attraktion ein Darlehen aufzunehmen. Diese Maßnahme empfiehlt sich besonders dann, wenn das Interesse gesunken ist und Sie kaum noch Besucherzahlen verzeichnen. Außerdem werden die Darlehen mit einem sehr günstigen Zinssatz belegt, so daß der monatliche Gewinn kaum geschmälert wird. Haben Sie den Engpaß überwunden, können Sie die Schulden bequem in Tausenderraten abzahlen.



**Bei Geldnot lohnt sich ein Besuch bei der Bank. Ein Kredit über DM 10.000 kostet kaum mehr als DM 12,- im Monat.**

**Wozu brauche ich Personal? 1. Hilfskräfte**

In erster Linie sollten die Hilfskräfte sich um die Sauberkeit im Park kümmern. Deaktivieren Sie deshalb bei den meisten Hilfskräften die Option „Rasen mähen“. Von dieser Landschaftspflege nehmen die wenigsten Notiz. In der Nähe von Fahrgeschäften mit hoher Übelkeitsrate werden Hilfskräfte ganz besonders benötigt. Benutzen Sie die Funktion „Gebiet festlegen“, damit sich eine Hilfskraft nur um ein bestimmtes Gebiet kümmert.

P  
Q  
R



Besonders in der Nähe von kurvenreichen Achterbahnen übergeben sich die Gäste.

**2. Mechaniker** Mechaniker überprüfen und reparieren die Fahrgeschäfte. An diesem Personal sollten Sie auf keinen Fall sparen. Geschieht ein Unfall, meiden die Gäste die Attraktion für längere Zeit. Stellen Sie also immer genügend Mechaniker ein, um einen reibungslosen Betrieb zu gewährleisten. Benutzen Sie auch hier die Option „Gebiet festlegen“ und teilen Sie jeder größeren Attraktion einen Mechaniker zu.

**3. Aufseher** Gäste randalieren, wenn sie unzufrieden sind. Aufseher beobachten das Geschehen und greifen im Notfall ein. Besonders an Sammelpunkten wie Kreuzungen und Plätzen werden Aufseher benötigt. Allerdings erfordert selbst ein sehr großer Freizeitpark nicht mehr als 10 Aufseher.

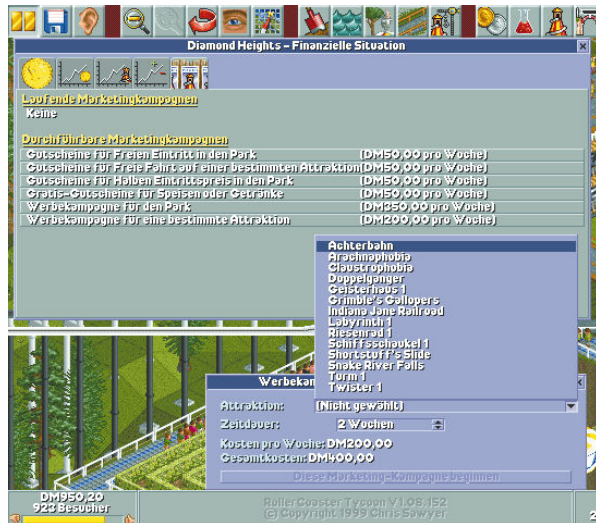
**4. Entertainer** Wenn Sie mit langen Warteschlangen zu kämpfen haben, sollten Sie ein paar Entertainer einstellen. Sie steigern die Fröhlichkeit und damit das Konsumverhalten. Vergessen Sie nicht, von Zeit zu Zeit das Kostüm der Entertainer zu wechseln. Denn wenn die Gäste immer nur einen Entertainer in Panda-Kostüm sehen, wird ihnen das auf Dauer zu langweilig.



Entertainer sollten besonders in Gebieten mit sehr langen Warteschlangen zum Einsatz kommen, um die wertvolle Kundschaft bei Laune zu halten.

**Was bringen Werbekampagnen?**

Marketingmaßnahmen sind eine äußerst wirksame Methode, um mehr Besucher anzulocken. Über die lange Winterpause haben die meisten Ihren Park vergessen. Setzen Sie daher zu Saisonbeginn Optionen wie „Gutscheine für freien Eintritt in den Park“ und „Werbekampagne für den Park“ ein. Aber auch zum Ende der Saison sind die Besucherzahlen schwach. Die Temperaturen sind gesunken und das Interesse der Gäste auch. Versuchen Sie sie mit Optionen wie „Gutscheine für freie Fahrt auf einer bestimmten Attraktion“ und „Gratis-Gutscheine für Speisen und Getränke“ bei Laune zu halten. Mit dieser Form von Kundenwerbung erreichen Sie das ganze Jahr über konstante Zahlen und Einnahmen.



Bauen Sie nach einem Unfall das Vertrauen Ihrer Kundschaft durch gezielte Werbemaßnahmen wieder auf, um möglichst schnell die Krise zu überwinden.

**Wie setze ich die Forschung effektiv ein?**

Es gibt unterschiedliche Finanzierungsarten für die Forschung. Bei maximaler Förderung beträgt die Entwicklungszeit nur etwa einen Monat, bei minimaler etwa 1½ Monate. Auch wenn DM 400,- viel Geld sind, sollten Sie sich nicht scheuen, es dafür auszugeben. Denn die Attraktionen sind das einzige, was Sie den Besuchern zu bieten haben. Präsentieren Sie ihnen Jahr für Jahr dieselben Fahrgeschäfte, sinkt das Interesse an Ihrem Park erheblich. Treffen Sie die Wahl der Forschungsziele sorgfältig. Sind alle Bereiche angeklickt, so wird per Zufall einer ausgewählt. Doch gerade nach Eröffnung möchten die Kunden aufregende Fahrten und Achterbahnen besuchen. Schalten Sie daher „Landschaften und Themengestaltung“ sowie „Verbesserung von Attraktionen“ vorerst aus. Erst wenn Ihr Park fast komplett an gemäßigten und aufregenden Fahrten und Achterbahnen ist, macht es Sinn, an die Verschönerung und Verbesserung des Parks zu denken. Schalten Sie Themenlandschaften wieder ein.

Silke Menne

Allgemeine Spieletips

# Pizza Syndicate

Salami, Schinken, Zwiebeln? Bei Pizza Syndicate von Software 2000 dürfen Sie nach Herzenslust eigene Pizzen kreieren. Unsere Tips helfen Ihnen, mit dem Backwerk reich zu werden.

## Allgemeine Tips

■ Wenn Sie in einer Stadt nicht zu viele unterschiedliche Gerichte für die verschiedenen Zielgruppen erstellen wollen, sollten Sie bestimmte Zutaten bewerben, so daß z. B. alle Zielgruppen nach und nach auf Schlange „abfahren“.

■ Fangen Sie unbedingt mit kleinen Filialen an, da Ihnen ansonsten bereits die hohe Miete den Garaus machen kann.

■ Haben Sie einmal genug Geld gescheffelt, ist der Kauf eines Lokals sinnvoll, da dann die Mietzahlung pro Monat wegfällt. Der höhere Kaufpreis hat sich bereits nach wenigen Monaten amortisiert.

■ Denken Sie bei der Einrichtung Ihrer Pizzeria immer auch an die Rollstuhlfahrer: Besetzen Sie nicht alle Plätze an den Tischen mit Stühlen und lassen Sie immer mindestens eine Tischbreite Raum zwischen den Tischen, damit die Rollstuhlfahrer durchfahren können.

■ Falls Sie mit einem externen Lager arbeiten wollen, achten Sie darauf, daß es nicht zu weit von der Filiale entfernt ist, sonst sind die Transportkosten horrend hoch.

■ Bei der Einrichtung Ihrer Pizzeria können Sie eine offene Theke erstellen, damit der Koch mitbedienen kann. Das ist allerdings nur bedingt zu empfehlen (nur im Anfangsstadium bei der ersten kleinen Pizzeria), da der Koch sich dann nicht ausreichend auf seine Kochkünste konzentrieren kann.

■ „Brummt“ der Laden und wird Ihnen der Raum zu eng, denken Sie nicht sofort an eine zweite Filiale, sondern an einen Ausbau der alten. Das hat aber den Nachteil, daß die Filiale eine Weile geschlossen bleibt.

■ Auch wenn es noch so viel Spaß macht: Eigene Pizzen sollten nicht die ganze Speisekarte „bedecken“. Mindestens drei Standardpizzen wie Salami, Margharita oder Schinken sind Pflicht.



Eine „blanke“ Pizza: Um bei dem Backwettbewerb eine Chance zu haben, sollten Sie genau wissen, aus welchen Zutaten beispielsweise eine Standard-Funghi besteht.



In jeder Stadt gelten andere Vorlieben. Checken Sie diese vor dem Erstellen eigener Pizzakreationen unbedingt gründlich, um den Geschmack richtig abzustimmen.

■ Zu Beginn des Spiels sollten Sie maximal eine Wache einstellen, um Kosten zu sparen.

■ Versuchen Sie gleich zu Beginn des Spiels, Ihre(n) Konkurrenten zu diskreditieren, indem Sie ihm Ratten oder Holzwürmer ins Haus schicken. Die eine oder andere Anzeige beim Gesundheits- oder Arbeitsamt kann auch nicht schaden. Ist der Konkurrent nämlich erst einmal groß und mächtig, machen ihm solche Aktionen weniger aus als in der Anfangsphase.

■ Wenn alles schief läuft und Sie kurz vor der Pleite stehen, stellen Sie jegliche Automatik an. Der Computer sollte Ihren Laden nach recht kurzer Zeit wieder auf Trab gebracht haben.

■ Je mehr Filialen Sie haben, desto einflußreicher werden Sie. Ist es also finanziell irgendwie möglich, eine weitere Filiale zu errichten, tun Sie das. Ob Sie dies in ein und derselben Stadt machen oder lieber weltweit agieren, hängt auch von Ihrer Strategie ab. Wir empfehlen, erst einmal eine Stadt vollständig unter Kontrolle zu bekommen, erst dann sollten Sie die Welt zu erobern versuchen.

■ Um einem Konkurrenten mit kriminellen Aktionen den Garaus zu machen, müssen Sie nicht Mitglied eines Syndikats sein. Nutzen Sie die volle Bandbreite des Ärgerns aus!

## In welcher Gegend soll man eine Pizzeria eröffnen?

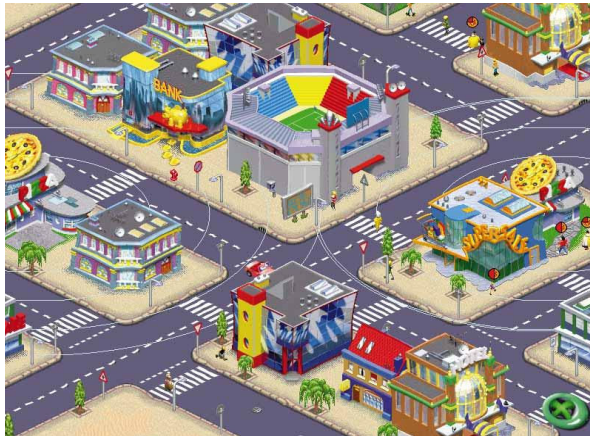
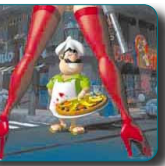
Sehen Sie sich die Zielgruppe des Landes an, in dem Sie Ihre erste Pizzeria eröffnen wollen, und suchen Sie dann gezielt nach einer Lokalität, zu der diese Zielgruppen kommen. Wollen Sie Studenten als Kunden, ist die Nähe zur Uni wichtig. Bei Prolls ist es der Hafen. Verkaufsfördernd wirken im allgemeinen Banken, Kinos, Kaufhäuser und Wahrzeichen (für Touristen). Im übrigen: Je größer die Pizzeria, desto größer das Einzugsgebiet.

## Welche Vorlieben haben die verschiedenen Länder?

Vorab: Die ideale Pizza gibt es gar nicht. Es gibt keine Pizza, die in allen Städten gleichermaßen gut läuft. Trotzdem gibt es in allen Ländern Vorlieben und eine feste Personenstruktur.

## USA:

In den USA gibt es einen großen Anteil von Yuppies. Sie mögen Hack, Banane und Möhren. Auch Schlange und „fischige“ Zutaten kommen gut an. Für Yuppies sollten Sie stets Pizzen mit vielen Zutaten (hohe Grammmzahl) zubereiten. In den USA können Sie Ih-



**Lage der Pizzeria:** Können Sie – wie hier – in der Nähe eines Stadions eine Filiale eröffnen, sollten Sie dies auf jeden Fall tun. Die Laufkundschaft wird die Kassen klingeln lassen.



**Computerhilfe:** Wenn einmal alles schief läuft, schalten Sie die Automatik für eine Weile an. Das Programm sollte dann Ihre Filiale wieder auf den geldbringenden Weg hieven.

re Gerichte ruhig preislich im oberen Bereich ansiedeln, da das Einkommen der Amerikaner recht hoch ist. Eine erfolgversprechende Pizza in den USA besteht aus Tomaten, Thunfisch, Krake, Krabben, Avocado, Ricotta, Gouda und Curry. Amis stehen auf nobel ausgestattete Pizzerien.

**Spanien:**

In Spanien gibt es viele Kids. Sie mögen erstaunlicherweise Gemüse. Spinatpizzen kommen zumeist recht gut an. Auch Känguruhfleisch ist in Spanien sehr beliebt. Tomaten sollten Sie bei speziellen Gerichten für Kids zuerst einmal weglassen, alle anderen Zielgruppen sind Tomatenfans. Werben Sie für Tomaten, um auch die Kids „umzupolen“. Ihre Filialen müssen in Spanien nicht megakomfortabel ausgestattet sein, um Besucher anzulocken. Versuchen Sie in Spanien einmal folgende Pizza: Tomaten, Schinken, Edamer, Thunfisch.

**Frankreich:**

Kids und Teens bilden die stärkste Bevölkerungsgruppe. Tomaten sind unbeliebt, Krabben kommen sehr gut an. Franzosen wollen eine hohe Zutatenqualität und benötigen eine komfortable Ausstattung. Mit Blumenkohl, Kaviar, Pflaumen, Avocado, Ricotta, Parmesan und Öl sollten Sie eine Pizza fabrizieren können, die den Franzosen mundet.

**Rußland:**

In Rußland gibt es eine riesige Anzahl an Prolls. Sie müssen die Pizzapreise ziemlich gering halten (gerade so, daß überhaupt noch Gewinn abfällt), um den Markt zu erobern, da die Russen wenig Geld haben. Trotzdem wollen sie Exotisches wie Känguruhfleisch auf ihrem Pizzarad sehen. Gemüse ist ebenfalls mega-in, genauso wie Gouda. Sie benötigen nicht allzuviel Personal, da die Russen Warten gewohnt sind. Auch auf Komfort kann verzichtet werden. Eine erfolgversprechende Pizza in Rußland benötigt folgende Zutaten: Tomaten, Peperoni, Krake, Kaviar, Krabben und Ricotta.

**Thailand:**

Die Thais stehen auf hohe Qualität, dafür können Sie bei der Einrichtung sparen. Teens und Prolls sind in der Überzahl, beide lieben Gemüse. Lassen Sie auf jeden Fall die Tomaten weg. Auch hier ist Känguruh beliebt, ebenso wie die Schlange als Zutat. Bonzen gibt es in Thailand kaum. Schwein, Hack, Wurst, Parmesan, Gouda und Känguruh sind hier erfolgreiche Zutaten auf einer Pizza.

**Deutschland:**

In Deutschland gibt es recht viele Yuppies. Um das Klischee zu komplettieren, kommen in Deutschland Pizzen mit Fleisch

(Schwein, Rind, Schinken) besonders gut an. Fischfans sind die Deutschen dafür – zumindest in Pizza Syndicate – nicht. Die Preise können hoch sein, die Qualität muß aber stimmen. Versuchen Sie, eine Pizza mit Tomaten, Schwein, Hack, Wurst, Parmesan und Gouda zusammenzustellen.

**Italien:**

Die Italiener lieben Käse. Es gibt zudem viele Grufties, die vor allem Kiwi favorisieren. Außerdem bringen die Italiener viel Geduld in Ihre Filiale mit. Eine erfolgversprechende Pizza in Italien besteht aus Tomaten, Hummer, Birnen, Mandarine, Avocado, Mozzarella, Ingwer und Ricotta.

**Australien:**

Die Hauptzielgruppe, Teens, fährt – wie fast alle Australier – keineswegs auf Känguruh ab. Gemüse ist ein Hit, Tomaten eher weniger. Benutzen Sie nur wenig Käse. Australier warten gerne mal auf die Bedienung und lieben Früchte. Der Pizzatip: Salami, Ameisen, Kiwi, Kirschen, Gorgonzola.

**Brasilien:**

Viele Kids und Prolls werden in Ihre Pizzeria strömen. „Füttern“ Sie sie mit exotischeren Zutaten wie Schlange, Krake, Thunfisch oder Kaviar.

**England:**

Im Königreich gibt es Yuppies en masse. Sie lieben Fleisch (Wurst, Schwein) und zahlen auch gerne mal den einen oder anderen Dollar mehr für eine qualitativ hochwertige Pizza. Versuchen Sie es



**Pizza-Gestaltung:** Besonders Bonzen lieben symmetrisch gestaltete Pizzen. Kids und Teens stehen jedoch mehr auf ein verspielteres Design wie diese „lachende Pizza“.



**Belästigungen in der Pizzeria:** Einen oder mehrere Punks können Sie nur aus dem Laden befördern, wenn Sie der Filiale mehrere Wächter zugeordnet haben.

mit folgender Pizza: Tomaten, Zwiebeln, Schwein, Wurst, Mandarine, Zitrone, Gorgonzola und Salbei.

**Japan:**

Viele Yuppies und Prolls treiben sich in den Straßen herum. Eine große Grammanzahl ist für den japanischen Pizzaesser sehr wichtig. Die Preise dürfen dafür aber auch hoch sein. Tomaten sollten Sie weglassen, ohne Känguruh geht hingegen so gut wie nichts. Unser Serviervorschlag sieht folgendermaßen aus: Salami, Ameisen, Kiwi, Gorgonzola, Edamer und Känguruh.

**Ägypten:**

Prolls zuhauf in Ägypten. Schwein, Eier und Bananen, außerdem Gemüse in rauen Mengen sind die Vorlieben der Ägypter. Die Preise sollten niedrig liegen. Mit folgender Pizza dürften Sie erfolgreich sein: Tomate, Schwein, Hack, Wurst, Kirschen, Parmesan und Gouda laufen erstaunlich gut auf der runden Teigscheibe.

**China:**

Prolls und Yuppies geben sich in chinesischen Pizzerien scheinbar die Klinke in die Hand. Die Preise für Pizzen dürfen hoch sein, Fleisch ist der Renner (egal ob Hack, Schwein oder Schinken). Käse müssen Sie unbedingt außen vorlassen, auch Tomaten heben nicht die Stimmung der Chinesen. Eine „schweinische“ Fleischpizza sollten Sie auf jeden Fall mit Mais garnieren.

**Wie begeistert man eine bestimmte Zielgruppe für seinen „Laden“?**

Kids können sich meist nur billige Pizzen leisten. Sind die Kleintenen also Ihre Hauptzielgruppe, sollten Sie günstige Pizzen mit



**Der Manager koordiniert das Personal.** Wenn Sie es in puncto Schnelligkeit übertreiben, leidet die Qualität des Essens.

**Sündhaftes Syndikat**

Die Actionsequenzen sind das große Manko an Pizza Syndicate. Wäre hier genauer programmiert worden, wäre das Spiel noch wesentlich besser. Da die Steuerung in den Actionspielchen sehr schwammig ist, ist das Gelingen einer Aktion oftmals vom Glück und Zufall abhängig. Wollen Sie partout nicht auf die kriminellen Aktionen verzichten, sollten Sie ein eigenes Syndikat gründen. Bei allen anderen Syndikaten benötigen Sie sehr lange, bis Sie an die großen „Fleischtöpfe“, das heißt an lohnende und risikoreiche Aufgaben gelangen. Sind Sie jedoch Ihr eigener Syndikatsboß, gibt es gleich zu Beginn große Jobs zu bewältigen. Nachteil: Sie stehen im Clinch mit den anderen Syndikaten. Wenn Sie beispielsweise dem Godfather-Syndikat beitreten, gibt es fast keinen Ärger mit anderen Gaunern, Ihr Weg an die Syndikatsspitze dauert jedoch sehr lange. Denken Sie bei der Unterschrift für ein Syndikat aber auf jeden Fall daran, daß dies eine Entscheidung fürs Leben ist.

Es ist immer schlecht, bei einem Überfall durch die Vordertür zu rasen, um den oder die Wächter im Raum zu überwältigen. Öffnen Sie vielmehr die Tür und verschwinden Sie wieder um die Ecke. Dadurch locken Sie den Wächter heraus und er kann dann leicht aus dem Weg geräumt werden. Um einem Konkurrenten mit kriminellen Aktionen den Garaus zu machen, müssen Sie nicht Mitglied eines Syndikats sein.



**Angriff:** Bei einem Überfall sollten Sie die Wächter aus dem Gebäude locken, um sich dort um sie zu kümmern.

relativ wenigen Zutaten anbieten. In der Jukebox ist Techno-gedudel nicht verkehrt.

Teens kommen oft in Rudeln. Bei rockigen Klängen bevorzugen die Teenager Pizzen, die großzügig ausgestattet sind.

Studenten sind Gemüsefans und fast ausschließlich in der Nähe der Uni zu finden (wo sonst). Sie stehen auf ruhige musikalische Untermauerung und wollen eine symmetrisch gestaltete Pizza. Auch wenn Sie die Pizzen für die Studis in vier Parzellen unterteilen, können Sie nur wenig verkehrt machen.

Prolls gibt es überall, nicht nur in Hafennähe. Für sie ist es am wichtigsten, daß die Pizza schön groß ist. Komfort ist nicht vonnöten und exotische Beläge völlig nebensächlich. Volksmusik hilft, um die Prolls bei Stimmung zu halten.

Yuppies lieben Jazz und eine schicke Umgebung. Die Pizzen sollten exotischer sein als bei allen anderen Zielgruppen. Lachs wird hier immer gern genommen.

Bonzen sollten Sie keine minderwertigen Zutaten auftischen. Bei klassischer Musik verzehren sie in noblen Geschäften am liebsten auch edlere Pizzen (Kaviar, Lachs). Außerdem sollte die Pizza nicht nur gut schmecken (die Größe ist eigentlich egal), sondern vor allem auch gut und symmetrisch aussehen. Wo viele Bonzen spei-





Mittels Werbekampagnen können Sie die Geschmäcker einer bestimmten Zielgruppe komplett umkrempeln. Bewerben Sie außerdem außergewöhnliche Eigenkreationen.



**Sabotageakte:** Ziehen Sie alle Register der Sabotage. Ratten und Mehlwürmer können unerwünschte Konkurrenten in sehr kurzer Zeit in den Ruin stürzen.

sen, finden Sie meistens auch den dicken Mann. Dieser Typus Mensch läßt bei Ihnen die Kassen klingeln.

Grutties kommen nur, wenn die Pizzen ordentlich groß sind und die Musik zackig daherkommt (Marschmusik). Standardpizzen sind bei ihnen beliebt. Außerdem finden Sie in dieser Zielgruppe auch die Rollstuhlfahrer, für die eine breite Fahrschneise im Restaurant nötig ist, damit sie hineingelangen.

**Welche Art von Werbung verhilft der Pizzeria zu einem größeren Kundenstamm?**

Werbung ist das A und O, um den Kunden Ihre Pizzen schmackhaft zu machen oder ihnen sogar Zutaten „aufzuzwingen“, die sie eigentlich gar nicht mögen. Auch hier ist anzuraten, sich zuerst auf die „Eroberung“ einer einzigen Stadt zu konzentrieren. Schalten Sie Fernsehwerbung, um die Massen zu erobern. Wählen Sie „kontinentweit“, wenn Sie mehrere Filialen in einem Land haben. Eine weltweite Kampagne ist nicht zu empfehlen, da die Geschmäcker zu verschieden sind, als daß eine solche Kampagne überall Erfolg hätte. Wählen Sie stattdessen für jede Stadt (oder zumindest für jedes Land) einen eigenen Werbefeldzug. Das Image sollte sich nach der zu gewinnenden Zielgruppe richten (z. B. künstlerisch für Bonzen, jugendlich für Teens, naturverbunden für Studis oder billig in Ländern, in denen die Kaufkraft schwach ist), während Sie bei der Aussage so viele Punkte wie finanziell möglich aufführen sollten. Eine Verunglimpfung des Konkurrenten wirkt ebenfalls immer und

sollte nicht außer Acht gelassen werden. Bewerben Sie die Zutat, die die meisten unterschiedlichen Käufergruppen anmacht, um so eine breitere Basis für Ihr Geschäft zu haben. Mit der gezielten Zutatenanpreisung können Sie auch ganze Geschmacksveränderungen in der bestimmten Zielgruppe herbeiführen. Sind zum Beispiel alle Zielgruppen außer den Teens Thunfischfans, bewerben Sie Ihren Thunfisch mit einer jugendlichen Kampagne, um die Teens „umzupolen“. Je mehr Zeit Sie der Werbefirma zur Entwicklung lassen, desto mehr lachende Smileys werden Sie finden. Also, lieber etwas länger mit der Werbung warten, dafür aber richtig zuschlagen. Fast ebenso verhält es sich mit den Kosten der Werbung, lediglich Teens und Prolls werden von einem zu hohen Werbeetat abgeschreckt. Wenn Sie Ihre Pizzeria in vielen Punkten anpreisen, sollten wenigstens einige davon zutreffen. Bewerben Sie Ihren Koch und er ist in Wahrheit eine „Nulpe“, wird der Käufer Ihre Werbung nicht ernst nehmen. Um zu wissen, was die Pizzafans in Pizzaworld lieben, sollten Sie vor dem Abschluß eines Werbevertrages auf jeden Fall Marktforschung betreiben. Das Geld dafür ist gut angelegt, wobei Sie das Fenster mit Farbforschung, Typographie etc. durchaus außen vor lassen können.

**Wie richte ich meine Pizzeria am besten ein?**

Die Einrichtungsart sollten Sie auch auf Ihre Zielgruppe abstimmen. Bonzen bevorzugen hochwertiges Material, gedeckte Farben und Deko-Schnickschnack wie einen marmornen Engel, während Prolls nicht einmal merken, ob der Tisch aus Holz oder Plastik besteht. Teens und Kids mögen eine „bunte“ Filiale mit Teppich am liebsten. Da Sie am Anfang nicht allzuviel Geld haben, sollten Sie nicht die hochwertigsten und teuersten Einrichtungsgegenstände nehmen. Kaufen Sie vielmehr solide Mittelklasse (mindestens drei Sterne). Am Ofen hingegen sollten Sie nicht sparen. Ein Elektroofen ist zwar deutlich teurer als der zweitschnellste (Steinofen), macht sich aber vor allem dann bezahlt, wenn man einen leistungsstarken Koch einstellt. Als Bodenbelag reicht zu Beginn ein netter Parkettboden vollkommen aus. Stellen Sie sowohl einige große als auch einige kleine Tische in das Geschäft. Als Sonderzubehör empfiehlt sich die Jukebox, um mittels Musik Käufergruppen zu locken, sowie – falls Platz vorhanden ist – ein Fernseher. Verzichten Sie unbedingt auf den Fernseher in kleinen Filialen, da Sie den Raum besser für einen weiteren Tisch nutzen sollten. Vergessen Sie keinesfalls die Heizungen. In einer kleinen Filiale reichen zwei. In einer großen sollten vier zur Ausrüstung gehören. Mittels einer Holzwand können Sie sowohl den Raum unterteilen, als auch – und das ist sinnvoller – den Lagerraum vom Lokalteil abtrennen. Pflanzen sind kein Muß, verschönern den Gesamteindruck aber gewaltig.

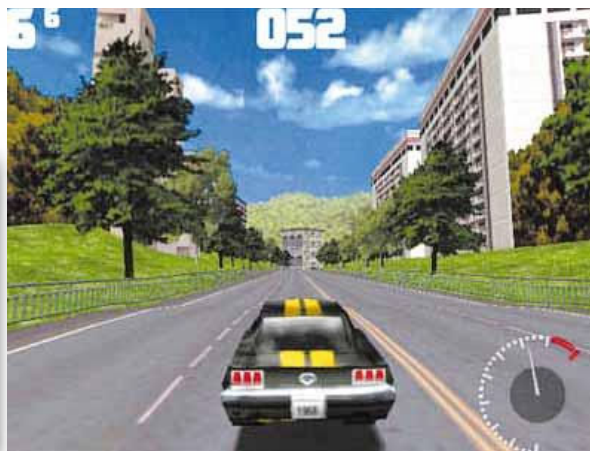
Thorsten Seiffert

**Personalakte**

Bei der Auswahl des Personal gilt es einiges zu beachten: So sollte der Koch auf jeden Fall mehr oder minder begabt sein (Balken muß über die Hälfte voll sein). Sie benötigen auf jeden Fall zwei Köche. Ein schneller Koch schafft übrigens nur viele Pizzen, wenn der angeschaffte Ofen ebenfalls eine hohe Kapazität in geringer Zeit bewältigen kann. Bilden Sie den Koch nach und nach zum Meister- und dann zum Spezialitätenkoch aus. Mit Aushilfen läßt sich viel Schindluder treiben. So können Sie die Arbeitszeit der Aushilfen ausdehnen, was gegen das Gesetz ist. Angeschwärzt werden Sie deswegen von Ihren Konkurrenten jedoch recht selten. Wenn Sie eine Aushilfe ausbilden, wird sie irgendwann ein „normaler“ Arbeiter. Grundsätzlich sollten Sie versuchen, zu erreichen, daß all Ihre Mitarbeiter mindestens drei Sterne in Sachen Geschwindigkeit aufweisen können. Im Managermenü können Sie per Schieberegler angeben, auf was der Manager besonders achten soll. Setzen Sie hier Qualität vor Schnelligkeit. Auch auf Wartung und Sauberkeit sollte Wert gelegt werden. Das kostet aber Ihr Geld, also stellen Sie den Hebel nur bis etwas über die Hälfte vor. Kellner sollten Sie nach den Service- und den Geschwindigkeitswerten auswählen.



# Erste Hilfe



Indem Sie einige Dateien umbenennen, könnte Sie eine große Anzahl von geheimen Wagen aktivieren.

## Need for Speed III

Ein kleines Easteregg für Need for Speed III: Wenn Sie im Menü statt einem der bekannten Cheatcodes TDRIVE eingeben, kommen Sie in einen besonderen Rennmodus. Hier sind alle Autos gleich und unheimlich kantig. Ob das eine kleine Anspielung auf die Konkurrenz sein soll?

Sascha Groß

fahren. So können Sie z. B., nachdem Sie die Datei DAY.ZIP in VIP.ZIP umbenannt haben, statt der Viper ein Daytona-Fahrzeug fahren. Wenn Sie wissen wollen, welches Auto sich in welcher .ZIP-Datei verbirgt, öffnen Sie die Datei einfach mit WinZip oder einem anderen ZIP-Viewer. Hier finden sich einige Screenshots und die Datei CONFIG.NFO, in der sich der Name des Fahrzeugs befindet.

Matthias Dimu

## Anstoss Gold

Wenn Sie einmal wirklich viel Geld in Anstoss Gold zur Verfügung haben wollen, müssen Sie nur diesen Trick anwenden: Beginnen Sie ein neues Spiel und starten Sie mit vier menschlichen Spielern im Karrieremodus. Suchen Sie sich für einen Charakter Ihren Lieblingsverein aus und wählen Sie für die drei anderen Mitspieler möglichst finanzstarke Vereine. Nehmen Sie im Spiel beim ersten Spieler den höchstmöglichen Kredit auf und spenden Sie das ganze Geld dem zweiten Verein. Auch für diesen nehmen Sie den höchstmöglichen Kredit auf, der aufgrund der Spende des ersten Vereins natürlich schon um einiges höher liegt. Das gesamte Geld spenden Sie jetzt dem dritten Verein und wiederholen auch hier das Spiel. Bis jetzt dürfte sich das gesamte Vermögen auf weit über 100 Millionen belaufen. Dieses Geld spenden Sie jetzt einfach Ihrem Verein und lassen die Manager der drei anderen Vereine zurücktreten. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen, indem Sie unter „Optionen“ einfach einen oder mehrere neue Manager einstellen.

Jan Podlesch

## Test Drive 5

Um einige geheime Autos in Test Drive 5 zu aktivieren, müssen Sie wie folgt vorgehen: Im Test Drive 5-Verzeichnis befindet sich ein Unterverzeichnis mit dem Namen CARS. In diesem finden sich verschiedene Dateien mit der Erweiterung .ZIP, die für die verschiedenen Autos des Spieles stehen. Wenn Sie nun der .ZIP-Datei eines geheimen Wagens den Namen eines bereits freigeschalteten geben, können Sie diesen Wagen

## Worms Armageddon

Es gibt eine ganz einfache Möglichkeit, den Elite Rank im Deathmatch gegen den Computer zu erreichen. Man erstellt dazu genau 2 Teams, die nicht vom Computer gesteuert werden. Nun startet man ein Deathmatch gegen den Computer. In der ersten Runde muß man nur gegen 3 Würmer kämpfen. Wenn man diese besiegt hat, beginnt man, ohne das Deathmatch-Menü zu verlassen, ein weiteres Duell. In diesem kämpft man wiederum nur gegen die 3 Würmer. Das kann man dann solange wiederholen, bis man den Elite-Rang erreicht hat. Das ist zwar mit Arbeitsaufwand verbunden, aber das Extra lohnt sich auf jeden Fall.

Die folgende Tabelle gibt eine kleine Übersicht, welche Extras im Spiel wie aktiviert werden können. Teilweise müssen die Extras danach aber noch im Optionsmenü eingeschaltet werden:

Aufgabe	Extra
<b>Gold im Basic-Training</b>	Würmer bluten
<b>Gold im Super Sheep Racing</b>	Aqua Schaaf (Superschaaf, das auch schwimmen kann)
<b>Gold in Euthanasia</b>	Bogen-Power-Up
<b>Gold in Rifle Range</b>	Gewehr-Power-Up
<b>Gold in Artillery Range</b>	Granaten-Power-Up
<b>Gold in Crazy Crates</b>	Alle Waffenkisten enthalten Schafe
<b>Elite-Rang im Deathmatch</b>	Unsichtbarkeit und unendlich Energie im Multiplayer-Match
<b>Mission 4 geschafft</b>	Lasergewehr
<b>Mission 8 geschafft</b>	Jetpack
<b>Mission 13 geschafft</b>	Schnell laufen
<b>Mission 16 geschafft</b>	Unsichtbarkeit im Netzspiel
<b>Mission 20 geschafft</b>	Niedrige Schwerkraft
<b>Mission 25 geschafft</b>	Unzerstörbare Landschaft
<b>Mission 33 geschafft</b>	Bananenbombe-Power-Up

Krystian Malak

# StarCraft: Zerg-Kampagne

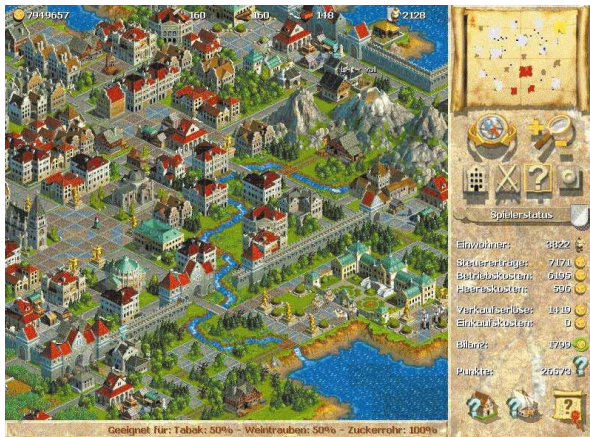


Die beiden folgenden Cheatcodes werden im Chatfenster eingegeben:

**RADIO FREE ZERG** Neues Musikstück für die Zerg-Kampagne  
**OPHELIA** Schaltet alle Missionen frei, so daß sie im Hauptmenü angewählt werden können

Attila Pohlmann

# Anno 1602 Neue Inseln, neue Abenteuer



Wenn Sie Ihre Savegames mit dem Szenarioeditor der Zusatz-CD-ROM bearbeiten, können Sie ohne Probleme die schönsten Siedlungen auf Ihren Inseln erstellen.

Wer hätte das gedacht: Wenn Sie ein beliebiges Savegame von Anno 1602 aus dem Verzeichnis SAVEGAME in das Verzeichnis EIGENE SZENARIEN verschieben und die Dateierweiterung von .GAM in .SZS umbenennen, können Sie den Spielstand mit dem Szenarioeditor beliebig verändern. Wenn Sie alle Veränderungen vorgenommen haben, schieben Sie den Spielstand einfach wieder in das Verzeichnis SAVEGAME zurück und ändern die Dateierweiterung in .GAM zurück.

Martin Galm/Sebastian Prehn

# Dark Project

Die Pfeilfallen kann man sich selbst zunutze machen: Wenn die Pfeile auf eine Holzwand oder einen Balken treffen (wie z. B. in

dem Hüter-Gebäude im Level „Die zerfallene Kathedrale“), wirft man einen schweren Gegenstand (Schutt o. ä.) so auf den Auslöser, daß er halb darauf liegt. Nun wird die Falle unendlich oft immer und immer wieder ausgelöst. Mit diesem Trick kann man bis zu 999 Breitkopfpfeile bekommen.

Tim Tröndle

Wenn man in Laras Haus mit dem Buggy fährt, kann man nach den Schanzen in der Höhle den Hügel ganz links mit Vollgas hochfahren. Fahren Sie dort in den Gang und Sie kommen in der Rechtskurve kurz vor dem Ziel wieder heraus.

Fabian Bader

# SWAT 2

Um in SWAT 2 alle Missionen spielen zu können, muß man in der Datei SWAT.INI einige Änderungen vornehmen. Am Ende der Datei müssen unter dem Begriff [Missions Played] folgende Zeilen eingefügt/geändert werden:

[Missions Played]	SM7=1	SM15=1	TM23=1
	SM8=1	TM16=1	TM24=1
SM1=1	SM9=1	TM17=1	TM25=1
SM2=1	SM10=1	TM18=1	TM26=1
SM3=1	SM11=1	TM19=1	TM27=1
SM4=1	SM12=1	TM20=1	TM28=1
SM5=1	SM13=1	TM21=1	TM29=1
SM6=1	SM14=1	TM22=1	TM30=1

Jens Krüger

# NBA 99 (Demo)

Wenn Sie die Demo von NBA Hangtime etwas länger als 2x3 Minuten spielen wollen, müssen Sie einfach in der Datei NBA99.INI unter [gamesetup] quarter=1 in quarter=9 ändern. So stehen Ihnen 2x11 Minuten zur Verfügung.

Roman Boll

# Rollercoaster Tycoon

Mit einem kleinen Trick können Sie sich bei Rollercoaster Tycoon die Kassen füllen. Bauen Sie dafür einfach eine Attraktion, die Unmengen von Besuchern anlockt (z. B. den Rollercoaster) und bauen Sie vor das Gerät einen möglichst großen Eingangsbereich. Nun klicken Sie auf den Rollercoaster und stellen unter Optionen „Synchronize with adjacent station“ ein. So fahren die Wagen nicht mehr, aber die Attraktion bleibt geöffnet.

Warten Sie jetzt, bis die Warteschlange wirklich lang ist. Dann können Sie den Eintrittspreis heraufsetzen (z. B. auf 25 \$) und „Synchronize with adjacent station“ wieder ausschalten. Ab jetzt können Sie sich entspannt zurücklehnen und beobachten, wie die Kassen klingeln.

Daniel Krickel

Um Ihren Achterbahnen einen zusätzlichen Kick zu verpassen, sollten Sie den Streckenverlauf so gestalten, daß es viele nahe beieinander liegende Passagen gibt. Schrauben und Loopings werden von den Gästen am besten angenommen.

Nutzen Sie die Möglichkeiten von Tunnels. Lassen Sie einen Zug mit hoher Geschwindigkeit tief in einen Tunnel rasen, um bei der Ausfahrt aus dem Tunnel eine komplizierte Konstruktion aus Loopings, Schrauben und Kurven folgen zu lassen.

Bauen Sie Wege so, daß sie direkt neben oder über den Fahrstrecken liegen. Dadurch bekommen sowohl der Weg als auch die Attraktion eine höhere Erregungsrate.

Lassen Sie Ihre Monorail an möglichst vielen Attraktionen vorbeifahren, um das Interesse der Insassen an diesen Geräten zu wecken.

Nutzen Sie die Möglichkeiten der Landschafts- und Themengestaltung. Selbst das einfache Autofahren kann dadurch zu einem tollen Erlebnis werden.

Und wenn Ihnen einmal langweilig sein sollte, können Sie immer noch versuchen, eine der schwimmenden oder fliegenden Enten anzuklicken. Das ist zwar nicht ganz einfach, lohnt sich aber!

Sebastian Bauer

Aufgrund eines kleinen Bugs in Alpha Centauri kann man sich einen Vorteil gegenüber den anderen Rassen verschaffen. Dazu muß man wie folgt vorgehen:

Man spielt eine Partie mit der Gruppierung seiner Wahl und entwickelt möglichst fortschrittliche Einheiten.

Nun speichert man das Spiel ab und beendet es.

Im Hauptmenü wählt man „Spiel laden“ an und wählt den Spielstand an. Wenn das Bild des Gruppenführers erscheint, klickt man aber auf Abbrechen und geht ins Hauptmenü zurück.

Wenn man jetzt mit der selben Partei wie beim vorherigen Spiel ein neues Spiel beginnt, kann man von Anfang an die Einheiten bauen, die man schon im vorherigen Spiel bauen konnte (keine außerirdischen Einheiten). Im Workshop lassen sich diese Einheiten aber noch nicht verändern, da die nötigen Technologien erst entdeckt werden müssen.

Jan Grobe

## SimCity 3000



Wenn Sie in Ihrer Stadt eine Feuerwache besitzen und es brennt, schicken Sie mit Hilfe des Feuerwehrsymbols die Feuerwehr zur Einsatzstelle. Durch unaufhörliches Klicken auf die Brandstelle werden jetzt zum Nulltarif Hunderte von Lösch-Hubschraubern zur Unglücksstelle gerufen.

Rudolf Klöckner

## Baldur's Gate

Wenn Sie im Hauptmenü von Baldur's Gate alle Zwischensequenzen anwählen können wollen, öffnen Sie im Verzeichnis von Baldur's Gate die Datei BALDUR.INI und fügen Sie die folgenden Zeilen ein:

[Movies]	BGSUNRIS=1	GNOLL=1
DEATHAND=1	CAMP=1	NASHKELL=1
REST=1	WYVERN=1	BG4LOGO=1
BGSUNSET=1	BHAAL=1	TSRLOGO=1
BGENER=1	SEWER=1	BILOGO=1
IRONTHR=1	ENDMOVIE=1	INFELOGO=1
PALACE=1	ELDRCITY=1	INTRO=1
TAVERN=1	MINEFLOD=1	FRARMINN=1
DUNGEON=1	ENDCRDIT=1	BEREGOST=1

Markus Muggenhauser

## Alpha Centauri (Version 1.0i)



Wenn Sie unseren Tip befolgen, können Sie lange vor dem Gegner die modernsten Einheiten bauen.

Kämpfe gegen größere Gruppen von starken Gegnern lassen sich mit einem kleinen Trick in mehrere leichtere Einzelkämpfe aufteilen. Dazu schickt man einen getarnten Dieb oder Waldläufer in Richtung der Feinde und stellt die anderen Helden in einiger Entfernung in Formation auf. Der getarnte Lockvogel stellt sich nun so hin, daß er nur einen der Feinde im Blickfeld hat, und schießt mit einer Fernkampfwaffe auf den Feind. Dieser bemerkt jetzt den Charakter und nimmt die Verfolgung auf. Jetzt rennt man mit diesem Charakter in Richtung der eigenen Mannen, die mit dem einen Gegner kurzen Prozeß machen. So kann man sich viele der schwierigen Kämpfe erleichtern.

Andreas Kühnlein

Mit diesem Trick können Sie fast jeden Kampf ohne jede Anstrengung gewinnen. Dafür brauchen Sie einen Kleriker, der Skelette herbeirufen kann. Mit diesem laufen Sie zu den Monstern, die Sie bekämpfen wollen, und zaubern möglichst viele Untote. Diesen geben Sie den Angriffsbefehl und laufen mit dem Kleriker so weit weg, daß die Monster Sie nicht mehr sehen können. Da die Monster nur kämpfen, solange die eigene Gruppe in ihrem Blickfeld ist, verteidigen sie sich nicht gegen die Skelette und werden von diesen ohne Probleme besiegt. Sobald Sie im Infenster die Erfahrungspunkte für die getöteten Monster sehen, können Sie mit Ihrer Gruppe ins Kampfgebiet vorrücken und die Sachen der Feinde aufsammeln.

Oliver Hess



Der Umhang von Baldurian eignet sich vor allem zum Schutz der Zauberer.

Um den Helm und den Umhang von Baldurian zu bekommen, müssen Sie den Magier Degrodel im NW von Baldurs Tor in seinem Haus besuchen. Dort sollten Sie seinen Wachen ausweichen und mit Degrodel sprechen. Er gibt Ihnen sechs Schriftrollen „Stein zu Fleisch“ und den Auftrag, eine versteinerte Söldnertruppe zu finden und zurück zu verwandeln. Einer der Söldner soll den Helm von Baldurian besitzen. Die Söldnerstatuen befinden sich im Besitz eines Kunstsammlers, dessen Villa sich links neben dem Marktplatz von Baldurs Tor befindet. Im Haus können Sie den Adligen nur beruhigen, wenn Sie ihm die geforderte Summe Geld geben. Wenn Sie den Söldner in der Ecke wiederbeleben, können Sie ihn nach dem Helm befragen. Wenn Sie seinen Wunsch respektieren, den Helm behalten zu dürfen, wird er Ihnen den Umhang von Baldurian schenken. Diesen müssen Sie bei Quanesh im Unterkeller (Bordell) abholen. Alternativ können Sie aber auch einfach ohne jedes Gespräch zu ihr gehen und den Umfang von einem erfahrenen Dieb klauen lassen.

Der Helm befindet sich im Gasthaus „Helm und Umhang“ im NW der Stadt. Sind Sie dort, nehmen Sie die Treppe bei der Theke. Hinter einem Bild befindet sich der Helm (Falle!). Es lohnt sich aber nicht, den Helm bei Degrodel abzuliefern, da er Ihnen nur 5.000 Gold dafür gibt und der Helm sehr gute Eigenschaftswerte besitzt.

**Peter Lünenschloss**

Um diese Cheatcodes zu aktivieren, muß man im Verzeichnis von Baldur's Gate die Datei BALDUR.INI mit einem beliebigen Texteditor öffnen (z. B. mit dem Notepad von Windows). Fügen Sie unter [Game Options] eine Zeile mit Cheats=1 ein. Jetzt können Sie das Spiel starten. Benutzen Sie hier die Tastenkombination Strg-Tab, um in den Konsolen-Modus zu wechseln. Hier können Sie die verschiedenen Cheatcodes eingeben und mit Enter bestätigen. Mit Strg-Tab schließen Sie das Fenster nach der Eingabe aller Codes wieder.

- Cheats: CowKill()** — Aktiviert in der Nähe von Kühen einen CowKill-Spruch
- Cheats: CriticalItems()** — Läßt alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen
- Cheats: DrizztAttacks()** — Erschafft einen feindlichen Drizzt
- Cheats: DrizztDefends()** — Erschafft einen freundlichen Drizzt
- Cheats: FirstAid()** — Erschafft 5 Heiltränke, 5 Gegengifte und 1 Stein-zu-Fleisch-Spruch
- Cheats: Midas()** — Gibt Ihnen 500 Gold
- Cheats: TheGreatGonzo()** — Erschafft 10 Killerhühnchen, die Sie verteildigen
- Cheats: Hans()** — Teleportiert den Charakter
- Cheats: ExploreArea()** — Karte wird erforscht

**CLUAConsole: CreateCreature(„yyy“)** — Erstellt NPCs. Maximal 6 Zeichen werden von diesem Kommando akzeptiert, deswegen sind die Namen einiger Charaktere etwas anders, als sie normalerweise im Spiel erscheinen. Probieren Sie z. B. Ray, Khalid, Noober, Jaheir und Drizzt.

**CLUAConsole: SetCurrentXP(„xxx“)** — Statt xxx geben Sie hier an, wieviel Erfahrung Ihre Leute haben sollen.

**CLUAConsole: CreateItem(„xxx“)** — Statt xxx geben Sie einen der folgenden Codes ein:

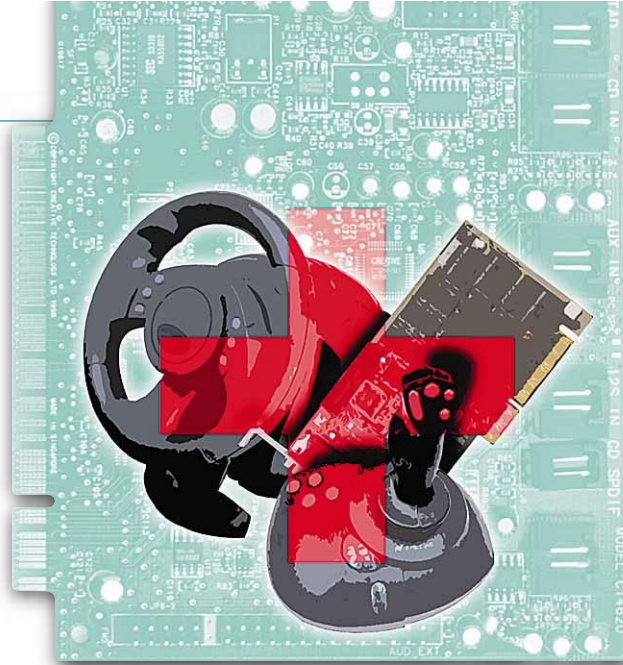
- AMUL01** — Geschobhalskette „Das verlorene Geschenk“
- AMUL02** — Halskette
- AMUL04** — Zios besetzte Halskette
- AMUL05** — Blaustein-Halskette
- AMUL06** — Agni-Mani-Halskette
- AMUL07** — Regenbogen-Obsidian-Halskette
- AMUL08** — Tigerkaurieschneckenhaus-Kette
- AMUL09** — Silberkette
- AMUL10** — Goldkette
- AMUL11** — Perlenkette
- AMUL12** — Halskette der Träne Laerals (3000 gp)
- AMUL13** — Blutstein-Kette
- AMUL14** — Schutzamulett +1
- AMUL15** — Schild-Amulett
- AMUL16** — Amulett des Metazaubereinflusses (+1 2-Stufe-Zauberspruch)

- AX1H01** — Streitaxt
- AX1H02** — Streitaxt +1
- AX1H03** — Streitaxt +2
- AX1H04** — Wurfaxt

- RING01** — Ring
- RING02** — Ring des Feuerwiderstands
- RING03** — Ring der Tierfreundschaft
- RING04** — Ring der Ungeschicklichkeit
- RING05** — Ring der Unsichtbarkeit
- RING06** — Schutzring +1
- RING07** — Schutzring +2
- RING08** — Zauberring
- RING09** — Ring der Handlungsfreiheit
- RING10** — Goldring
- RING11** — Silberring
- RING12** — Onyxring
- RING13** — Jadering
- RING14** — Grünstein-Ring
- RING15** — Blutstein-Ring
- RING16** — Angel-Skin-Ring
- RING17** — Engelshaut-Ring
- RING18** — Flammentanz-Ring
- RING19** — Rubin-Ring
- RING20** — Energiering
- RING21** — Infravisionsring
- RING22** — Ring der Heiligkeit
- RING23** — Ring der Dummheit

- SW1H01** — Bastardschwert
- SW1H02** — Bastardschwert +1
- SW1H03** — Bastardschwert +1, gegen Formwandler
- SW1H04** — Langschwert
- SW1H05** — Langschwert +1
- SW1H06** — Langschwert +2
- SW1H07** — Kurzschwert
- SW1H08** — Kurzschwert +1
- SW1H09** — Kurzschwert +2
- SW1H10** — Kurzschwert der Heimtücke
- SW1H13** — Mondklinge
- SW1H15** — Krummsäbel +3, Frostbrand

# Thema Technik



PowerStrip ist ein kleines und sehr nützliches Shareware-Programm von Entech (www.entechtaiwan.com), mit dem Sie viele Einstellungen an Grafikkarte und Monitor vornehmen können. Es arbeitet generell mit den Referenztreibern Ihrer Grafikkarte zusammen, damit Sie z. B. schnell Ihre Desktop-Auflösung oder deren Farbtiefe ändern können. Auch wenn wir Ihnen auf diesen zwei Seiten nicht alle Funktionen von PowerStrip nahebringen können, sollten Sie mit unserer Hilfe in der Lage sein, die grundsätzlichen Probleme zu lösen.

## Die Installation

Wenn Sie PowerStrip nutzen wollen, sollten Sie die Referenztreiber Ihrer Grafikkarte installiert haben. Es wurde so entwickelt, daß es nur mit solchen Treibern garantiert funktioniert. Referenztreiber werden direkt vom Grafichip-Hersteller herausgegeben und finden sich meist auf deren Homepage.

## Referenztreiber

Grafikchip-Hersteller	Chipsatz	Homepage
<b>3Dfx</b>	Voodoo1/2/Banshee	www.3dfx.com
<b>3DLabs</b>	Permedia2	www.3dlabs.com
<b>ATI</b>	Rage128/Pro/II	www.atitech.com
<b>Matrox</b>	G200/G100	www.matrox.de
<b>nVidia</b>	Riva 128/Riva TNT	www.nvidia.com
<b>S3</b>	Savage3D/Savage4	www.s3.com

Seitdem PowerStrip als Sharewareversion im Internet zu finden

ist, hat sich das Programm zu einem der beliebtesten Tweaking-Tools für Grafikkarten entwickelt.

Wir haben für Sie einen Blick hinter die Kulissen geworfen.

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, erhalten Sie detaillierte Informationen zu Ihrer Grafikkarte, deren verwendeten Treiber, den Windows-Speicherstand und allen unterstützten Grafikauflösungen und Farbtiefen. Die Registerkarte „DirectX-OpenGL“ informiert Sie über die aktuellen Versionsnummern von DirectX und OpenGL (Windows-Client). Außerdem wird dort gezeigt, welche Grafikfeatures direkt per 3D-Hardware erzeugt werden können und welche mit DirectX nachgebildet werden können. Welche Einstellungsmöglichkeiten die Registerkarten „Windows“ und „3Dfx“ bieten, sehen Sie auf der nächsten Seite.

Neben der aktuellen Bildwiederholrate können Sie hier die Position der Anzeige auf Ihrem Monitor nach oben, unten, links und rechts verschieben.

Um die Windows-Schriftarten in Höhe und Breite zu verändern, wählen Sie diesen Menüpunkt. Aber Achtung: Eine Veränderung der Schriftgrößen kann die Darstellung einiger Programme verändern. Sollten Sie also Probleme mit Schriftgrößen haben, wählen Sie hier die Standardeinstellungen.

Hier werden alle Grafikkarten aufgelistet, die sich in Ihrem System befinden. Neben Direct3D-fähigen Grafikkarten erscheint ein kleines buntes Logo. Sollten Sie zwei Direct3D-fähige Karten besitzen (z. B. eine Riva 128 und eine Voodoo2-Grafikkarte), dann können Sie hier auswählen, welche Grafikkarte die Direct3D-Schnittstelle von DirectX anspricht.

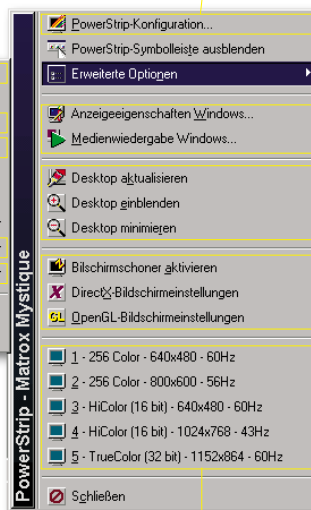


In diesem Menüpunkt verändern Sie die Einstellungen der in Windows integrierten Stromsparfunktionen. So läßt sich Ihr Monitor z. B. nach einer gewissen Zeit in einen Schlaf-Modus bringen.

Neben der Definition der fünf Einträge im unteren Teil des Hauptmenüs können Sie hier die momentane Bildwiederholrate des Monitors ändern sowie den Monitortyp selbst und zusätzlich Shortcuts festlegen. Außerdem können Sie hier die Autostart-Option von PowerStrip aktivieren. Nach dem Boot-Vorgang wird es dann automatisch geladen.

Hinter dem oberen Menüpunkt versteckt sich das Fenster „Eigenschaften der Anzeige“, das Sie auch mit einem Rechtsklick auf Ihren Desktop öffnen können, wenn Sie in dem dann erscheinenden Fenster „Eigenschaften“ wählen. Der untere Eintrag beherrscht nichts anderes als die Eigenschaften Ihrer Multimedia-Umgebung. Diese können Sie auch über Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Multimedia/ auswählen.

Die Option „Desktop aktualisieren“ baut nach einem Mausclick die Windows-Anzeige neu auf. Mit „Desktop einblenden“ vergrößern Sie Ihre Desktop-Auflösung um einen Schritt – „Desktop minimieren“ macht diesen Effekt wieder rückgängig, indem es die gegenwärtige Auflösung um einen Schritt verkleinert.



Unter dem Hauptmenü-Eintrag „PowerStrip-Konfiguration“ lassen sich diesen Einträgen verschiedene Desktop-Auflösungen und Farbtiefen zuweisen. Ein Klick genügt dann, um beides in Sekundenschnelle zu ändern.

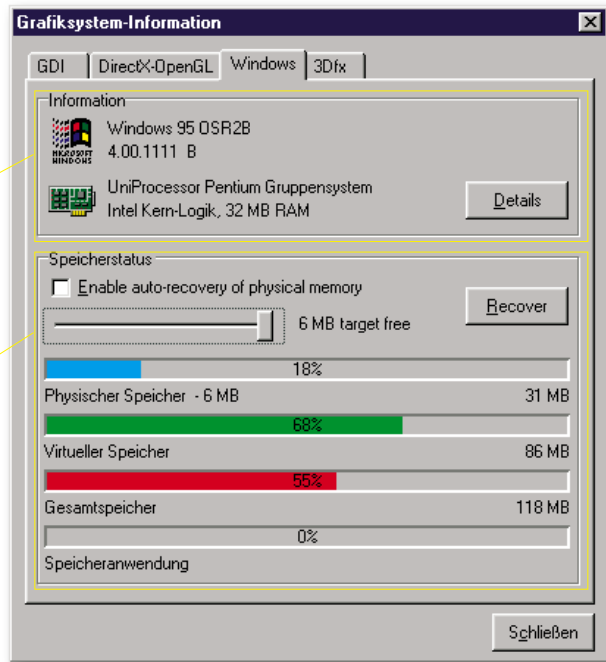
Ein Klick auf den ersten Menüpunkt startet den momentan aktiven Bildschirmschoner. Um ihn umzustellen, wechseln Sie in das Menü „Anzeigeeigenschaften Windows“ und gehen dort in die Registerkarte „Bildschirmschoner“. Die beiden anderen Einträge aktivieren die aktuellen Bildschirmeinstellungen, die den Symbolen unter „PowerStrip-Konfiguration“ zugeordnet wurden.

Um Ihnen noch einige Tips zum täglichen Umgang mit Ihrer Grafikkarte an die Hand zu geben, zeigen wir Ihnen hier die Einstellungsmöglichkeiten, die Sie im PowerStrip-Hauptmenü unter „Erweiterte Optionen/Grafiksystem-Information“ finden.

Hier finden Sie generelle Systeminformationen zu Ihrem PC-System. Dieser PC verwendet z. B. Windows 95 B, einen Pentium-Prozessor und 32 MB RAM. Klicken Sie auf „Details“, um technische Informationen zu allen PCI- und AGP-Karten in Ihrem Rechner abzurufen.

Beenden Sie ein Windows-Programm, kommt es vor, daß einige Programmreste weiterhin Hauptspeicher verbrauchen. Mit dem Schalter „Enable auto-recovery of physical memory“ können Sie PowerStrip anweisen, diese Daten automatisch wieder für Windows-Programme freizugeben. Ist Ihnen die automatische Wiederherstellung zu störend, können Sie mit dem Regler unter diesem Schalter und dem Knopf „Recover“ auch manuell Speicher wieder freigeben. Die vier Spalten darunter zeigen, wieviel Speicher im System verwendet wird und wieviel noch frei ist.

Sind Ihnen Ihre 3D-Spiele zu hell oder zu dunkel? Hier können Sie nach Belieben die Farb- und Helligkeitseinstellungen vornehmen. Diese Einstellungen haben keinen Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit.



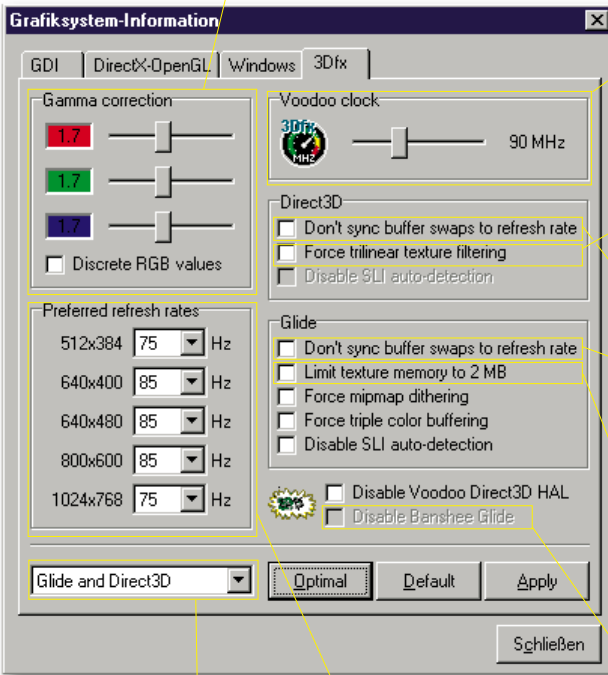
Dies ist einer der interessantesten und gefährlichsten Regler in PowerStrip. Mit ihm können Sie die Taktfrequenzen jedes 3Dfx-Grafikchips verändern: Voodoo1/2, Voodoo Banshee und bald sogar Voodoo3. Allerdings wird die Lebensdauer eines über-takteten Grafikchips deutlich verkürzt. Die Hardware-Redaktion empfiehlt hier die Standard-Einstellungen des „Default“-Buttons.

Hier können Sie die Filterung zwischen verschiedenen Mip-Maps erzwingen. Das bremst Ihre Spiele zwar ein wenig aus, der Übergang von einer hochauflösenden zu einer weniger hochauflösenden Textur fällt dann aber nicht so sehr auf.

In dieser Standardeinstellung gibt die Grafikkarte maximal so viele neue Bilder pro Sekunde an den Monitor weiter, wie dessen momentane Bildwiederhol-frequenz ist (siehe auch „Preferred refresh rates“). Sind die Schalter aktiviert, wartet die Grafikkarte mit der Ausgabe neuer Bilder nicht mehr auf den Monitor. Unter bestimmten Umständen laufen Ihre Spiele dann etwas schneller.

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Probleme bei Spielen für Add-On-Grafikkarten mit Voodoo1-Grafik-chip haben. Es werden wie bei einer solchen Grafikkarte nur 2 MB für Spieltexturen verwendet.

Die Treiber von Voodoo-Banshee-Grafikkarten überschreiben normalerweise die Glide-Dateien von Voodoo1- und Voodoo2-Grafikkarten – auch wenn diese noch im Rechner stecken. Tritt dieser Fall auf, aktivieren Sie diese Funktion. Nachdem Sie nun Ihre Voodoo1/2-Treiber neu installiert haben, können Sie mit diesem Schalter bequem zwischen Banshee und Voodoo1/2 hin- und herschalten.



Mit diesem Schalter können Sie einstellen, ob die getroffenen Einstellungen entweder für 3Dfx Glide oder für Microsoft Direct-3D oder für beide 3D-Schnittstellen gelten sollen.

Hier stellen Sie die Monitorfrequenz bei bestimmten 3D-Auflösungen ein. Eine Veränderung hat keinen Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit, wenn „Don't sync buffer swaps to refresh rate“ aktiviert ist.

### Und was, wenn ich mich registriere?

Die aktuelle PowerStrip-Version auf unserer Heft-CD ist zwar vollkommen nutzbar, merkt sich aber erst nach einer Registrierung permanent alle vorgenommenen Einstellungen des Anwenders. Also wundern Sie sich nicht, wenn Ihr PowerStrip hin und wieder alle Shortcuts oder Grafikkarten-Settings vergißt.

### Was bringt die Zukunft?

In der Version auf unserer Heft-CD unterstützt PowerStrip bereits alle Chips der neuen Grafikkarten-Generation wie 3Dfx Voodoo3, nVidia Riva TNT2, Matrox G400, Savage4 und Permedia4. Da die Grafikkarten mit diesen Chips aber teilweise noch nicht fertiggestellt sind, fehlen entsprechende Gegentests.

Bernd Holtmann

# Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Softwareindustrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

## Managers Altlasten

**Bundesliga Manager 98** 2014 ist Schluß

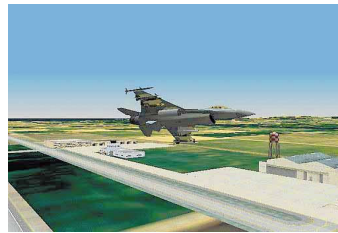
Nachdem Software 2000 mit dem bugverseuchten Bundesliga Manager 97 negative Erfahrungen gesammelt hatte, bahnte sich ein ähnliches Dilemma nun auch beim Nachfolger an. Nach der Saison 2013/2014 stürzt das Spiel ständig ab. Ein weiteres Fußballjahr nach 2014, also immerhin nach 15 Saisons, ist somit unmöglich. Der Fehler ist seit Anfang des Jahres bekannt, aber von einem Update fehlte noch jede Spur. Laut Software 2000 sollte sich der renommierte Programmierer und ehemalige Software-2000-Mitarbeiter Werner Krahe darum kümmern. Krahe, der als Geschäftsführer von Heart-Line mittlerweile erfolgreich seinen eigenen Fußballmanager Kurt (s. PC Action 2/99) anbietet, gab uns gegenüber bekannt, darüber von Software 2000 bereits vor Monaten eine Anfrage erhalten zu haben, aber Software 2000 habe ihm das dazu nötige Material nicht zugeschickt. Während unserer Recherche gab Software 2000 schließlich bekannt, daß sich ein Patch bereits in der Testphase befindet und vermutlich kurz nach Ostern verfügbar sei.



**Software 2000-Info:**  
 Hotline Mo-Do 14.00-19.00,  
 Fr 10.00-14.00  
 Tel.: 0190/572000  
 Fax: 04521/800430  
 eMail: support@software2000.de

## Absturzgefährdet

**Falcon 4.0** Endlich serienreif?



Seit der Veröffentlichung von Falcon 4.0 arbeitet MicroProse mit Hochdruck an der Beseitigung der zahllosen bekannten Bugs. Nach über drei Monaten und einige Updates später scheint das Spiel jetzt nur noch wenige Fehler zu enthalten. Allerdings ist die Fangemeinde nicht ganz zufrieden. Der Patch v1.06 behebt zwar die meisten Abstürze und Falcon 4.0 läuft in den Menüs und den Missionen ziemlich stabil,

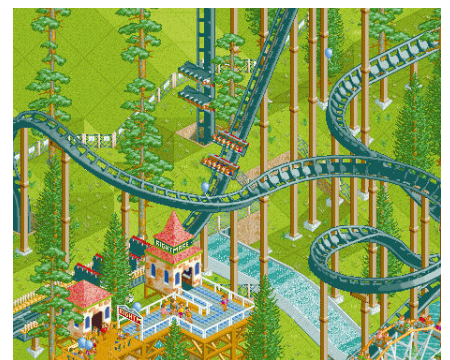
aber in höheren Auflösungen mit allen Details kommt es doch hin und wieder zum Crash. Schon wenige Tage nach der Veröffentlichung der Version 1.06 forderten die Fans weitere inhaltliche Verbesserungen. Immerhin konnte sich MicroProse bei diesem Patch schon auf kleinere Details konzentrieren. Die KI von freundlichen und feindlichen Jets ist noch einmal leicht verbessert. Gleiches gilt für die Steuerung und bisher fehlerhafte Anzeigen in den Menüs. Obwohl sicher noch das eine oder andere Update folgt, ist Falcon 4.0 nun endlich soweit, daß man es richtig spielen

**MicroProse-Info:**  
 Hotline Mo-Fr 14.00-18.00  
 Tel.: 01805/252565  
 Fax: 01805/252564  
 eMail: service@microprose.de  
 Updates CD #1  
 Falcon 4.0  
 V1.06  
 Auf der Cover-CD

## Die Vierte Dimension

**Rollercoaster Tycoon** Problem Zeitumstellung

Bei der Zeitumstellung Ende März trat in Rollercoaster Tycoon von MicroProse ein bemerkenswerter Fehler auf: Sämtliche Spielstände konnten nicht mehr geladen werden. Das Problem läßt sich zum Glück einfach beheben. Nach einer De- und anschließenden Neuinstallation (Spielstände nicht löschen!) von Rollercoaster Tycoon dürfen Sie Ihr altes Spiel wieder einladen und fortsetzen. Bis jetzt ist noch unbekannt, wieso es zu diesem Fehler kam. Bleibt nur noch abzuwarten, ob bei der nächsten Zeitumstellung im Herbst und speziell nach Silvester wieder ähnliche oder gar schlimmere Probleme auftreten.



**MicroProse-Info:**  
 Hotline Mo-Fr 14.00-18.00  
 Tel.: 01805/252565  
 Fax: 01805/252564  
 eMail: service@microprose.de

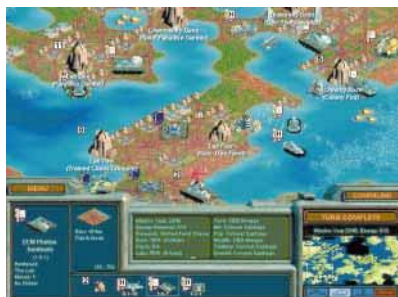
# Neustart

Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskranken und mit neuem Spielspaß genießen können.

## Das Alpha-Plus!

**Alpha Centauri** Mehrspielerfunktion erweitert

Wie Firaxis schon zur Veröffentlichung von Alpha Centauri angekündigt hat, erschien nun der Patch, der weitere Mehrspieleroptionen integrierte. Mit der Version 2.0 sind sowohl Spiele über eMail als auch an einem Computer möglich. Onlinespiele lassen sich zudem nun per Kennwortschutz, um sicherzustellen, daß auch wirklich nur ausgewählte Mitspieler teilnehmen können. Nebenbei behebt der Patch einige Fehler und verbessert bereits enthaltene Funktionen. Der Patch für die amerikanische Version 3.0 bietet hingegen nur noch wenige kleinere Verbesserungen. Deutsche und amerikanische Versionen sind nicht kompatibel. Es wird also noch mindestens den deutschen Patch mit der Version 3.0 geben.



Info: <http://www.firaxis.com>  
 Updates CD #1  
 Alpha Centauri  
 v2.0 (deu)



## Jetzt knattern die MGs

**European Air War** Realistische Soundeffekte

Für die Flugsimulation von MicroProse hat ein Fan sehr professionell neue Sounds aufgenommen und zusammengestellt. Nahezu alle Soundeffekte des Originals werden durch das 17 MB große (!) MeatWater EAW Soundpack v2.0 ersetzt. Anschließend klingen die Geräusche der Motoren und Waffen lebensnaher, das Spiel gewinnt an Realismus. Auch nach der Installation der neuen Sounddateien bleibt es dem Spieler selbst überlassen, ob er alle oder nur einen Teil austauschen möchte. Sie können sich also individuell entscheiden, welche Sounds Ihnen jeweils besser gefallen, und European Air War dementsprechend konfigurieren.



Info: <http://www.meatwater.de>  
 Lesersoftware CD #1  
 MeatWater EAW  
 SoundPack v2.0



## Runderneuert

**Heretic 2** Neue Features, Sound und Grafik

Besitzer einer 3D-Soundkarte dürfen sich freuen: Das Bonuspaket für Heretic 2 unterstützt Aureal 3D und EAX. Activision hat aber auch an alle anderen gedacht und neue, weibliche Charaktere, eine defensive Waffe und neue Schreine integriert. Zudem steht jetzt Team-Deathmatch im Mehrspielermodus zur Auswahl. Wie für andere bekannte Ego-Shooter stellt Activision nun auch Skins zur Verfügung. Neben etlichen anderen kleineren Verbesserungen werden nun die Steuerungsmöglichkeiten von Maus und analogen Joysticks verstärkt genutzt. Bei langsamen Bewegungen schleicht der Spieler, bei schnellen rennt er automatisch. Außerdem nutzte Activision das Bonuspaket auch gleich noch, um verbliebene Bugs zu entfernen.



Info: <http://www.activision.com>  
 Tools CD #1  
 Heretic 2 Bonuspaket v1.04





# Bestseller

COMPUTEC MEDIA AG | Redaktion PC Action | Kennwort: Lesercharts  
Roonstr. 21 | 90 429 Nürnberg | oder mit eMail an [lesercharts@pcaction.de](mailto:lesercharts@pcaction.de)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuellste Spiel des Monats.

## Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen

(in alphabetischer Reihenfolge)

### Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
X-Wing Alliance	LucasArts

### Adventure

Baphomet's Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

### Simulation

Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

### Sport

FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

### Strategie

Alpha Centauri	Electronic Arts
Civilization: Call to Power	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

### Rennspiel

F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grandprix Legends	Cendant Software
Motocross Madness	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Super Bikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

### Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 3	Westwood
Might And Magic 6	300
Ultima Underworld 2	Origin

### WiSim

Anno 1602	SunFlowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
SimCity 3000	Maxis

## Top 10 Lesercharts

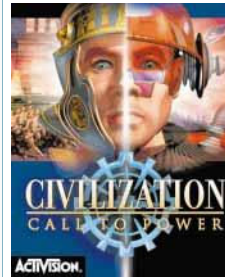
Rang	Vor-monat	Titel	Hersteller
1	8	Half-Life (deutsch)	Sierra/Cendant
2	1	Die Siedler 3	Blue Byte
3	3	Commandos	Eidos Interactive
4	5	SimCity 3000	Maxis
5	6	Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
6	4	Baldur's Gate	Interplay
7	2	Need For Speed 3	Electronic Arts
8	10	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
9	7	FIFA '99	Electronic Arts
10	(neu)	Worms Armageddon	MicroProse

## Top 10 Most Wanted

Rang	Vor-monat	Titel
1	(neu)	Command & Conquer 3
2	(neu)	Black & White
3	(neu)	Age Of Empires 2
4	(neu)	Quake 3 Arena
5	(neu)	Ultima Online 2
6	(neu)	Populous 4
7	(neu)	StarCraft 2
8	(neu)	Kingpin
9	(neu)	Diablo 2
10	(neu)	Ashes Of The Dark Lands

## Gewinner der letzten Ausgabe:

Angelika Gehl, Norderstedt  
erhält ein Spiel  
**Civilization: Call To Power**  
(Test des Monats 4/99)



## Top 20 Karstadt

Rang	Vor-monat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
2	(neu)	Silver	Infogrames
3	3	Die Siedler 3	Blue Byte
4	2	SimCity 3000	Maxis
5	(neu)	Pizza Syndicate	Software 2000
6	1	Baldur's Gate	Interplay
7	(neu)	StarCraft: Brood War	Blizzard
8	(neu)	Alpha Centauri	Electronic Arts
9	6	Anno 1602	SunFlowers
10	(neu)	Baldurians Bibliothek	Leisure Soft
11	5	Gold Games 3	TopWare
12	13	Falcon 4.0	MicroProse
13	4	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
14	(neu)	Age Of Empires Gold	Microsoft
15	(neu)	DSF Fußballmanager '98	Cendant Software
16	9	Play The Games	Electronic Arts
17	11	Hugo Gold	Cendant Software
18	(neu)	Heroes Of Might and Magic 3	300/Ubi Soft
19	8	Caesar 3	Cendant Software
20	(neu)	Worms Armageddon	MicroProse

## Top 20 Kaufhof/Horten

Rang	Vor-monat	Titel	Hersteller
1	1	SimCity 3000	Maxis
2	2	Die Siedler 3	Blue Byte
3	(neu)	Combat Flight Simulator	Microsoft
4	4	StarCraft: Brood War	Blizzard
5	3	Baldur's Gate	Interplay
6	(neu)	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
7	7	Anno 1602 - Neue Inseln	SunFlowers
8	5	Play The Games	Electronic Arts
9	9	Anno 1602	SunFlowers
10	8	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
11	6	Gold Games 3	TopWare
12	(neu)	Alpha Centauri	Electronic Arts
13	(neu)	Age Of Empires Gold	Microsoft
14	17	Commandos	Eidos Interactive
15	(neu)	Worms Armageddon	MicroProse
16	15	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
17	(neu)	Turok 2	Acclaim
18	11	Caesar 3	Cendant Software
19	(neu)	Pizza Syndicate	Software 2000
20	20	Falcon 4.0	MicroProse

## Top 15 Joysoft

Rang	Vor-monat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Alpha Centauri	Electronic Arts
2	7	SimCity 3000	Maxis
3	2	Baldur's Gate	Interplay
4	1	Die Siedler 3	Blue Byte
5	3	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
6	6	Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
7	(neu)	Turok 2	Acclaim
8	13	Kurt	Heart-Line
9	(neu)	Gold Games 3	TopWare
10	4	FIFA '99	Electronic Arts
11	8	Falcon 4.0	MicroProse
12	9	Play The Games	Electronic Arts
13	12	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
14	10	Anno 1602 - Neue Inseln	SunFlowers
15	(neu)	European Air War	MicroProse

## Top 15 Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	SunFlowers
4	TopWare
5	Blue Byte
6	Cendant Software/Sierra
7	MicroProse
8	Poptop Software
9	Microsoft
10	Software 2000
11	Interplay
12	Ubi Soft
13	Magic Bytes
14	Ascaron
15	Westwood Studios

Berichtungszeitraum: Oktober '98 bis März '99; Quelle: Karstadt, Kaufhof/Horten, Joysoft, Games 4U, eigene Auswertung

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichungszeitpunkt
<b>Action</b>			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	Juni '99
Battlezone 2	Actionspiel	Activision	September '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	Juni '99
Decay	Ego-Shooter	Insomniah Soft	4. Quartal '99
Descent 3	Actionspiel	Interplay	Mai '99
Freelancer	Actionspiel	Digital Anvil	1. Quartal '00
Giants	Actionspiel	Interplay	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	2. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	3. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	Mai '99
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	id Software	3. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Mai '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Mai '99
Starlancer	Actionspiel	Digital Anvil	November '99
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	April '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	September '99
Unreal Tournament	Ego-Shooter	Epic Games	Juli '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	3. Quartal '99
<b>Adventure</b>			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	2. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Grimlin	1. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Juni '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	3. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	2. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mai '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	September '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Mai '99
Star Wars Episode 1: The Adventure	Action-Adventure	LucasArts	Mai '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai '99
<b>Rennspiel</b>			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Need For Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Rally '99	Rennspiel	Ubi Soft	2. Quartal '99
Star Wars Episode 1: The Racer	Rennspiel	LucasArts	Mai '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	2. Quartal '99
<b>Rollenspiel</b>			
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	3. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	3. Quartal '99
Might & Magic 7	Rollenspiel	3DO	Juli '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	4. Quartal '99
Vampire	Rollenspiel	Activision	3. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '99
<b>Simulation</b>			
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99
<b>Sport</b>			
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	Mai '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	2. Quartal '99
NBA Drive 2000	Basketball	Microsoft	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Mai '99
<b>Strategie</b>			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Juni '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dezember '99
Braveheart	Echtzeit	Red Lemon/Eidos	Juni '99
Catan: Die Insel	Aufbau	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Juni '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Juni '99
Earth 2150	Echtzeit	TopWare	September '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Oktober '99
Heroes Of Might And Magic III	Runde	3DO	Mai '99
Homeworld	Echtzeit	Cendant Software	3. Quartal '99
Land der Hoffnung	Aufbau	Innonics	April '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	Mai '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	3. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Juni '99
Völker, Die	Echtzeit-Aufbau	JoWood	Juni '99
Wheel Of Time	Echtzeit	Legend Entertainment	4. Quartal '99
<b>Wirtschaftssimulation</b>			
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	Juni '99
Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	2. Quartal '99
Theme Park 2	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	3. Quartal '99
The Sims	Wirtschaftssimulation	Maxis	3. Quartal '99
Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	September '99

<b>- Acclaim</b> 0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 1400-1900	www.acclaim.de
<b>- Activision</b> 0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 1600-1800 (nicht an Feiertagen)	www.activision.de (Spieletips)
<b>- Art Department</b> 02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 1500-1800	www.artdepartment.de
<b>- Ascaron</b> 0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 1400-1700 (Mailbox)	www.ascaron.de
<b>- Attic</b> 0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 1000-1200, 1300-1800	www.attic.de
<b>- Blue Byte</b> 02 08-4 50 29 29	Mo-Do 1500-1900, Fr 1530-1930	www.bluebyte.de
<b>- Capstone</b> 0 40-39 11 13	Mo-Do 1800-2000	www.capstone.de
<b>- Cendant Software</b> 0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 900-1900 (Mailbox)	www.cendantssoft.de
<b>- Cryo Interactive</b> 0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 1500-1800, Sa, So 1400-1600	
<b>- Disney Interactive</b> 0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 1100-1900, Sa 1400-1900	www.disney.de/DisneyInteractive
<b>- Egmont Interactive</b> 0 18 05-25 83 83	Mo-Do 1800-2000	www.egmont.de
<b>- Eidos Interactive</b> 0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 1100-1300, 1400-1800 (Spieletips)	www.eidos.de
<b>- Electronic Arts</b> 01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	24 Stunden am Tag (Spieletips)	www.electronicarts.com
<b>- Empire</b> 0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 900-1300 Uhr	www.kochmedia.com
<b>- Greenwood Entertainment</b> 02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 1500-1800	www.greenwood.de
<b>- GT Interactive</b> 01 805-25 43 91	Mo-So 1500-2000 (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.com
<b>- Hasbro</b> 0 18 05-20 21 50	Mo-So 1500-2000	www.hasbro.com
<b>- Ikarion Software</b> 02 41-470 15 20	Mo-Fr 1500-1800	www.ikarion.de
<b>- Infogrames</b> 0190-51 05 50	Mo-Fr 1100-1900	www.infogrames.de
<b>- Innonics</b> 05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 1500-1800	www.innonics.de
<b>- Interactive Magic</b> 01805 - 22 11 26	Mo-Fr 1700-2000, Sa u. So 1400-1700	www.imagicgames.de
<b>- Konami</b> 069-95 08 12 88	Mo-Fr 1400-1800	www.konami.com
<b>- Magic Bytes</b> 0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 1400-1900	www.magic-bytes.de
<b>- Mattel</b> 0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 900-2100	www.mattelmedia.com
<b>- Max Design</b> 00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 1500-1800	
<b>- MicroProse</b> 0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 1400-1700	www.microprose.de
<b>- Microsoft</b> 01 80-5 67 22 55	www.microsoft.com/germany/support Mo-Fr 800-1800	
<b>- Mindscape</b> 02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 1500-1800	www.mindscape.com
<b>- Navigo</b> 0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 1300-1800	www.navigo.de
<b>- NEO</b> 00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 1500-1800	www.neo.at
<b>- Nintendo</b> 01 30-58 06	Mo-Fr 1100-1900	www.nintendo.de
<b>- Psygnosis</b> 018 05-21 44 33	Mo-Fr 1500-2000	www.psygnosis.com
<b>- Ravensburger Interactive</b> 07 51-86 19 44	Mo-Do 1600-1900	www.ravensburger.de
<b>- Sega</b> 0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 1000-1800	www.sega.de
<b>- Sierra</b> 0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 900-1900	www.sierra.de
<b>- Software 2000</b> 01 90-57 20 00	Mo-Do 1400-1900, Fr 1000-1400	www.software2000.de
<b>- Sony Computer Entertainment</b> 01 90-57 85 78	Mo-Fr 1000-2000	www.sonyinteractive.com
<b>- Sunflowers</b> 01 90- 51 05 50	Mo-Fr 1100-1900	www.sunflowers.de
<b>- Take 2 Interactive</b> 01 80-5 30 45 25	Mo-Fr 1000-1700	www.take2.de
<b>- THQ/ Softgold</b> 0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 1500-1800	www.thq.de
<b>- TLC Tewi</b> 0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 1400-1900	www.learningco.com
<b>- TopWare</b> 06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 1400-1800	www.topware.de
<b>- Ubi Soft</b> 02 11-3 38 00 30	Werktags 900-1600	www.ubisoft.de
<b>- Virgin</b> 0 40-39 10 13 00	Mo-Do 1500-2000	www.virgininteractive.de

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.



**Frühlingsgefühle  
- eine Interpretation**

„Frühling läßt  
sein blaues Band

wieder flattern durch die Lüfte.“ Herzlich willkommen zur Sprechstunde, die wir aus aktuellem Anlaß als Ratgeber für eine Randgruppe verstanden wissen wollen. Eduard Mörikes Werk „Er ist's“ deutet beeindruckend an, wie herrlich es ist, wenn die Blumen wieder sprießen, die Hormone erregt auf- und abhüpfen und die Bäume um sich schlagen. „Süße, wohlbekannte Düfte streifen ahnungsvoll das Land“, schwärmt der Dichter und ruft in Erinnerung, daß dieser Tage aus den Riechkolben vieler Menschen allerlei sekretartige, in den prächtigsten Farben schimmernde Stoffe fließen und die Augen liebevoll zartrosa durchsetzt sind, weil dünne Blutgefäße vor Freude platzen. Die Taschentuchindustrie kann die Arbeitslosenrate senken, da Teilzeitkräfte für den Nachschub benötigt werden. Ja, im April ist die Welt lebenswert - nicht nur, weil Fenster- und Autoscheiben immerdar mit einem anmutigen Schleier gelben Birkenpulvers geschmückt sind. Im Computerzeitalter gibt es zudem eine Erfindung, die den Lenz noch attraktiver erscheinen läßt, die Pollenflugvorhersage. Hätte „uns“ Eddie bereits im 18. Jahrhundert davon gewußt, er hätte noch stärker frohlockt. Jeder, der an dieser Stelle abwinkt und die Pollenvorhersage als sinnlos abstempelt, hat keine Ahnung. Zugegeben, sie hilft nicht, allergische Reaktionen einzudämmen. Aber Sie wissen, wann Sie sich in Ihrem Zimmer einsperren, die Fenster verrammeln oder zumindest so lange die Luft anhalten müssen, bis der Ansturm der süßen Düfte vorüber ist. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

# Leserbriefe

## Hosen runter!

Hallo Leserbriefonkel, zuerst einmal muß ich erwähnen, daß ich Dich mit heruntergelassenen Hosen erwisch habe. In der Antwort auf den Leserbrief von Bijan Rafiei in Ausgabe 4/99 zum Thema Raubkopien schreibst Du, daß Du es nicht für kundenfreundlich hältst, wenn sich für Netzwerkspele jeder Spieler eine Vollversion holen muß. Wenn Du aber der Meinung bist, daß eine Multiplayerinstallation bei Spielen eine wichtige Sache ist, dann frage ich Dich: Warum finde ich in Euren Tests keine Angaben darüber, wie viele Spieler mit einer Vollversion spielen können? Warum? Dann möchte ich aber auch noch mein Beileid ausdrücken. Auch ich bin Geburtstagsmuffel und kann alle verstehen, die Geburtstage hassen. Was ist denn an Geburtstagen schon so besonders? Das Einzige, was passiert, ist, daß man ein Jahr älter wird. Aber mit jedem Jahr kommt man der 30, der 40, der 50 und schließlich der 60 immer näher. Und das ist wohl kaum ein Grund zum Feiern, denn mit jedem Jahr, das man altert, werden die Augen und die Ohren schwächer und wir kriegen mehr Falten. Was ich damit sagen will, ist, daß jeder, der mir zum Geburtstag gratuliert, mich an meinen Geburtstag erinnert und deshalb damit rechnen muß, daß ich ihn endzeitlich zur Sau mache. [...] Außerdem wäre es schön, wenn man auf Seite 3 wieder den Redaktionsalltag live erleben könnte, so wie das früher war. Oder wäre es etwa nicht schön, an dieser Stelle wieder lesen zu können, wie Herbert Aichinger dem Harald Fränkel einen Joystick ins Bein stößt,

um an das neue Unreal 3000 heranzukommen, während Christian Bigge versucht, mit dem Maus kabel Joachim Hesse zu erwürgen, um Siedler 15026 zu ergattern? [...] Was macht Ihr eigentlich mit den getesteten Spielen? Wenn sich die Spiele bei Euch stapeln, so würde ich sie gerne für Euch lagern. [...]

Peter Prenosil per eMail



Tu das nie wieder, Peter! Nachdem ich den ersten Satz des Briefes gelesen hatte, mußte ich erst mal kräftig gegen meine linke Brustseite hämmern, damit sich der vor Schreck einsetzende Herzkrampf wieder löste. Denn zunächst fürchtete ich, Du hättest mich mit versteckter Kamera in einer hochnotpeinlichen Situation abgelichtet. Erst nach den selbsttätigen Wiederbelebungsmaßnahmen stellte ich fest, daß die „heruntergelassenen Hosen“ als Metapher gedacht waren. Doch zum Thema: In unseren großen Tests findest Du sehr wohl Angaben darüber, ob für Mehrspielerfans die Möglichkeit besteht, eine sogenannte Spawnversion zu installieren. Schau einfach mal im Prüfstand vorbei. Für Deine Beileidsbekundung in Sachen „Geburtstag und andere Grausamkeiten“ bin ich Dir sehr dankbar. Ich werde Deinen Brief ausschneiden, vergrößern, kopieren, die Stelle „endzeitlich zur Sau machen“ mit Leuchstift markieren und an Freunde und Kollegen austeilen. Vielleicht hilft das fürs nächste Jahr. Eventuell sollten wir uns mal treffen und uns über diverse Faltencremes austauschen. Was die Seite 3 betrifft, verweise ich Dich auf meine Antwort im Kasten „Auftakt nach Maß“. Deine Schlußaussage werte ich

mal als einen häufig bei uns eintrudelnden, perfiden Versuch, kostenlos Spiele abstauben zu wollen. Stell Dir deshalb ein tadelnd dreinguckendes Gesicht meinerseits vor und vielleicht noch einen erhobenen Zeigefinger (ja, ich meine ZEIGEFINGER). Alle Spiele kommen bei uns in ein Archiv und werden z. B. hervorgekramt, wenn wir uns für eine Vergleichswertung noch einmal ein Bild von einem älteren Titel machen wollen. Die rücken wir nicht raus. Keine Chance. Nein. Niemals. Nix gibt's. No.

## Entwicklungshilfe

[...] Warum berücksichtigt Ihr denn keine Macs? Wenn nach einem Test oder so einfach nur stünde „auch für Mac erhältlich“, fände ich das besser. Es gibt zwar nicht viele Macianer, aber für die gibt es ja gar kein Spiele-Magazin. Oder kennt Ihr eines und wollt mir das ver-raten? [...]

Hannes Wächter per eMail



Ach Hannes. Ich als guter Katholik ;-) weiß ja, daß ich ein Sünder und deshalb an allem schuld bin, aber was kann ich dafür, daß es kein reines Spielmagazin für den Mac gibt? Ich verstehe Dein Ansinnen, aber warum wir keinen entsprechenden Vermerk in den Wertungskasten integrieren, ist einfach zu beantworten: Wir sind ein Magazin für den PC und sind auch nicht dafür da, spielerische Entwicklungshilfe für Apple zu leisten. Neulich hat sich mal ein anderer Leser gewünscht, wir sollten darauf hinweisen, wenn Spiel XY auch auf der PlayStation erscheint. Irgendwann fordert das Volk die Extrazeilen für N64-Konsoleros, Amiga-Gurus, C64-Fetischisten, Atari-ST-Fans und Sinclair-Spectrum-Enthusiasten oder will wissen, ob es auch eine Version für historische Rechner mit Lochkartensystem gibt. Du siehst also, wir haben unsere Gründe.

(Nein, meine Aussage zu dem Thema war nicht als Diskriminierung von Mac-Besitzern oder anderen Minderheiten gedacht. Sie können sich vorwurfsvolle Leserbriefe sparen.)

## eMail für Dich?

*[...] Können Sie nicht die eMail-Adresse der Leser, die Sie 'ne Mail schreiben, im Heft mit abdrucken, falls man ihnen zum Thema etwas mailen möchte? [...]*

**Thomas Kaintoch per eMail**

**PC ACTION** Wir können's nicht nur, wir würden es auch tun, wenn es jemand ausdrücklich wünscht. Normalerweise sehen wir jedoch nach wie vor davon ab, weil nicht unbedingt jeder Spaß dran hat, nach einer Veröffentlichung mit Nachrichten bombardiert zu werden. Gemein veranlagte Menschen könnten nämlich nette Ideen haben, den Verfasser in den Wahnsinn zu treiben. Wie wär's mit tonnenweise Werbebotschaften, die so notwendig wie ein Caught-in-the-Act-Konzert sind? Lustig erscheinen auch Sendungen mit 5-MB-Anhang, die die ohnehin jenseits der Schmerzgrenze befindliche Telefonrechnung erhöhen können und den Server des Providers wegen des limitierten Speicherplatzes für andere Mails blockieren. Kurz: Ich rat' einfach mal von einer Veröffentlichung der Adressen ab. (Anmerkung: Liebe Kinder. Bitte zu Hause nicht nachmachen! Schickt keine fieseren eMails an Freunde, Verwandte und Bekannte.)

## Antike Waffen

*[...] Es ist Montag, der 15.3.99. Ich bin gerade aufgestanden. Um 9.20 Uhr schaue ich in den Briefkasten und was sehe ich? Die neue PC Action ist da. Ich reiße sie voller Erwartung auf und was sehe ich? Na? Ich sehe ein schönes Model in einer neu-*

*en Star-Trek-Uniform mit einem Phaser in der Hand, den es zu diesem Zeitpunkt im Star-Trek-Universum nicht mehr gibt. Schande über Euch! Ihr hättet der Frau wenigstens einen chronologisch richtigen Phaser mit auf den Weg geben sollen (richtiges Phaser-Bild liegt bei). Trotzdem gute Zeitschrift. Macht weiter so.*

**Markus Huckschlag  
per eMail**

**PC ACTION** Moment, Markus. Muß mal eben wieder im Handbuch „1.000 Ausreden für Spieleredakteure“ nachblättern. Ah, ja. Auf Seite 23 steht was. Also: Bei der auf der Titelseite der PC Action 4/99 abgebildeten schönen, weiblichen Person handelt es sich um die Vulkanierin Inge Piepenbrink, die nur halbtags bei der Föderation beschäftigt ist. Als Nebenjob hat sie eine Tätigkeit in einem Museum und zwar in der dortigen Waffenkammer. Unser Fotograf hat Fräulein Piepenbrink abgelichtet, als sie gerade eine Vitrine mit historischen Phasern bestückte. Halt, Moment! Kollege Hesse hat auf Seite 438 eine noch bessere Ausrede gefunden: Wir schmuggelten den falschen Phaser ein, weil wir mit Hilfe des Covers heimlich ein Preis-ausschreiben veranstaltet haben. Es war also als Test für unsere Leser gedacht. Wir haben zwei korrekte Einsendungen bekommen und mußten deshalb das Los entscheiden lassen. Leider muß ich Dir mitteilen, Markus, daß der andere Leser das Abendessen mit Cover-Model Eglantine Imbert gewonnen hat. Aber wie heißt es so schön? Dabeisein ist alles. Ansonsten möchte ich endlich einmal die Gelegenheit nutzen und allen Lesern danken, die mit ihrem wachsamen Auge und ihrem Fachverstand dazu beitragen, daß wir uns ständig weiterbilden. Dein Lob, Markus, ist ebenfalls angekommen. Danke dafür.

## Auftakt nach Maß

*Hey Fränkel, alter Freak! [...] Wo zum Teufel ist denn der Auftakt geblieben? Jedesmal, als ich früher die PC Action aufschlug, war dieser wunderschöne „Konfliktdialog“ zu sehen, der, wie ich Eurer Leserbriefabteilung entnehmen konnte, auch bei den anderen Lesern gut ankam. Wieso habt Ihr das Teil einfach gekickt? [...] Bitte wandelt die Auftaktseite wieder in den Auftakt um, der die PC Action in den vergangenen zwei Jahren klar von anderen, stinklangweiligen Zeitschriften abgehoben hat. Ich spreche damit meinem Bruder und meinen Freunden aus dem Herzen. [...]*

**Timon Krause, Kirchheim/Teck**

*Wo ist denn Euer fröhliches und lustiges Gerede auf der Auftakt-Seite? Denn ich habe das immer gerne gelesen und hab' mich dabei fast kaputt gelacht. Also, schleunigst wieder rein damit! [...]*

**Marco Back per eMail**

*Da Du, Harald, die Briefe ja sowieso immer auf dreieinhalb Wörter kürzt, will ich mich kurz fassen und zum Kern der Sache kommen: Warum zum Teufel habt Ihr die schönen Redaktionsgespräche im Auftakt durch diesen blöden Brief an die Leserschaft ersetzt? [...]*

**Kai Hilpisch, Kreuztal**

**PC ACTION** Zunächst möchte ich betonen, daß mich Timons Anrede „Hey Fränkel, alter Freak“ zwar etwas befremdet (Obelax würde brummeln: Ich bin nicht alt, höchstens früh geboren), ich aber damit leben kann. Solange mich niemand Oli P. nennt, nehme ich keine Betitelung als Beleidigung auf. Ansonsten möchte ich, wie es eben meine Art ist, eine frohe Botschaft verkünden: Wir haben säckeweise Protestzuschriften bekommen, so daß der Auftaktdialog ab dieser Ausgabe wieder Bestandteil unseres Heftes ist. Nur ein geschätzter Heftkäufer fand das neue Vorwort gut. Mir ist klar, daß jetzt wieder Leser schreiben, die's doch andersrum möchten. Wir müssen und wollen uns aber nach der Mehrheit richten. Da wir offensichtlich momentan unsere karitative Ader haben, vermelden wir ferner die Renaissance unseres Mailsystems auf CD-ROM. Näheres dazu finden Sie auf dem Silberscheibchen unter „Lesersoftware“. Also bitte keine Beiträge an die Redaktion oder, noch schlimmer, an mich schicken...

## Streßforschung

*[...] Ist das Redaktionsleben wirklich so anstrengend und kräfteaubend, wie Ihr in Euren Berichten immer schreibt? Ich verstehe ja, daß ihr nach einer Messe oder Ausstellung ziemlich unter Zeitdruck steht und die Zeitschrift schon in ein paar Tagen im Druck sein muß, aber deswegen seine eigene Gesundheit aufs Spiel setzen (drei Tage Tag- und Nachtarbeit)? Außerdem weiß*

*ich, daß sich einem von so manchem Spiel (Dark Project) nach einiger Zeit (ca. eine Stunde) bereits der Magen umdreht, wenn man so durch die Gänge flitzt. (Ich dachte schon, ich muß kotzen.) Darum würde ich gerne erfahren, wie Ihr mit solchen Problemen fertig werdet (Morgensport der ganzen Redaktion, Kaffee trinken bis zum Abwinken oder eiserne und mentale Disziplin?).*

**Gerd Katzenbeisser per eMail**

## Kränkend und beleidigend

[...] In Ihrer Fachzeitschrift PC Action 2/99 bespricht Herbert Aichinger das Computerspiel Sanitarium. Wir kennen das Spiel nicht und wollen es nach der ungewollten Lektüre der Beschreibung bestimmt nicht kennenlernen. Die Landesarbeitsgemeinschaft Gemeinsam Leben – Gemeinsam Lernen NRW e.V. setzt sich seit vielen Jahren für das selbstverständliche Miteinander von Kindern mit und ohne Behinderung in allen Lebensbereichen ein. Nach diesen [...] Bemühungen um angstfreies [...] Zusammenleben von behinderten und gesunden Jugendlichen in unserer Gesellschaft sind solche Szenarien in Computerspielen für uns unerträglich. Es ist kränkend und beleidigend für geistig behinderte Menschen und ihre Angehörigen und Freunde, wenn behinderte Personen als Horrorwesen in Nervenheilstätten den Rahmen für Spielvergnügen bieten sollen. Speleffekte mit räumlich zusammengeballten, entstellten Kindern zu erzeugen, ist gemein und unglaublich. Für den Kommentator – und vielleicht auch im Spiel – werden Menschen mit Behinderungen zum Aufbau von „Gruselatmosphäre“ und für eine „tolle Gänsehautstory“ mißbraucht. [...]

Marlene Bremer, Dortmund

für den Vorstand der LAG Gemeinsam Leben – Gemeinsam Lernen

**PC ACTION** Nachdem wir uns noch einmal mit dem Artikel beschäftigt hatten, konnten wir zumindest nachvollziehen, warum er auf Sie so gewirkt haben mag. Wir akzeptieren diese Ansichtswiese und geben zu, daß der Text in Teilen vielleicht etwas mißverständlich ausgefallen ist. Kollege Aichinger bedauert das, da es ihm natürlich völlig fern liegt, behinderte Kinder diffamieren zu wollen. Dennoch möchte er mit einer Stellungnahme ein paar Punkte klarstellen: „Wenn Sie sich die Mühe machen würden, einen

Blick auf Sanitarium zu werfen, würden Sie feststellen, daß es sich dabei keineswegs um ein Spiel handelt, das effektheischend nach dem Massenmarkt schießt. Sanitarium zeichnet sich durch eine für ein Computerspiel außergewöhnlich komplexe Hintergrundgeschichte aus, in der körperlich und geistig Behinderte zwar eine herausragende Rolle spielen, aber niemals diskriminiert oder lächerlich gemacht werden. Die Charaktere sind statt dessen in den meisten Fällen dazu angetan, die Sympathien und das Mitgefühl des Spielers zu wecken – keine Spur von Menschenverachtung, wenn Sie nicht schon allein die Tatsache, daß Behinderte zu Protagonisten eines Computerspiels gemacht werden, als menschenverachtend ansehen. Von durch „räumlich zusammengeballte, entstellte Kinder erzeugten Schockeffekten“ kann auch keine Rede sein. Die Szene, die Sie ansprechen, ist sehr ruhig, wenig spektakulär und schon gar nicht auf oberflächliche Gruseleffekte ausgelegt: Der Protagonist kommt unbedarft in die Stadt mit den behinderten Kindern, befragt sie, spielt mit ihnen und versucht, sich in ihr Denken hineinzuversetzen. Was soll daran gemein und unwürdig sein? Die Gruselatmosphäre wird meiner Ansicht nach nicht auf Kosten der behinderten Menschen aufgebaut, sondern durch die beklemmende Endzeitvision des Szenarios sowie durch die Art und Weise, in der der Hauptdarsteller versucht, etwas über sein Schicksal herauszufinden. Mehr oder weniger offen werfen Sie mir in Ihrem Schreiben auch persönlich Menschenverachtung vor – eine Anschuldigung, die ich weit von mir weise. Als Vater zweier (gesunder) Söhne habe ich Kontakt zu Familien, in denen geistig und körperlich behinderte Kinder aufwachsen. Mein Umgang mit diesen gestaltet sich durchweg liebevoll und unverkrampft.“

einer Idee zu arbeiten: Selbstverständlich soll es ein ganz normales Deathmatch geben, da dieses aufgrund des Hauptfaktors Tarnung einige neue Möglichkeiten bieten würde. Interessanter wäre aber die Möglichkeit, gemeinsame Einbrüche zu planen. [...] Dies würde komplett neue Aussichten für das Internet ermöglichen: Eine gewisse Zahl von Meisterdieben lebt in einer Stadt. [...] Die Diebe haben die Möglichkeit, Gilden beizutreten (Vorteil: Informationsbeschaffung und festes Gehalt), unter denen sich bald ein interessanter Konkurrenzkampf entwickelt. Sollten sich an einem Einbruchsort verschiedene Diebe treffen, gibt's Haue (siehe Leben des Brian). [...] Die Veröffentlichung dürfte per Zusatzdisk kein Problem sein. [...]

Tim Seidel, Stuttgart

**PC ACTION** Ursprünglich plante Looking Glass einen Mehrspielermodus bereits für den ersten Teil, was aus Zeitgründen verworfen wurde. Für den Nachfolger aber ist er geplant (siehe PC Action 1/99, Seite 74). In unserem Artikel ist nachzulesen, daß ein verbessertes Schadensmodell (Unterscheidung von Körper- und Kopftreffern) und mehr Rollenspielelemente vorgesehen seien. Außerdem überlegte man, eine Anzeige für Geruch in das Interface zu integrieren, der z. B. bei der Flucht vor Bluthunden eine Rolle spielen könnte. Momentan gibt es keine offizielle Auskunft, wie es weitergeht. „Wir führen Verhandlungen mit mehreren Publishern. Ich kann im Moment noch nicht sagen, welche Thief-Titel genau in Arbeit sind. Wir stehen kurz davor, einen Vertrag zu unterzeichnen, und erwarten, daß wir in den nächsten Wochen Informationen darüber veröffentlichen können“, erklärte mir Steve Pearsall, Projektmanager bei Looking Glass, auf Anfrage. Wir bleiben auf jeden Fall dran.

**PC ACTION** Keine Sorge, wir setzen unsere Gesundheit keinesfalls aufs Spiel. Als Fußgänger eine Straße in Italien zu überqueren, Knollenblätterpilze zu essen, Volksmusik zu hören oder ähnliche Dinge mögen gefährlich sein. Doch, Journalisten stehen in der Statistik der Lebenserwartung ziemlich weit oben (wenn man die Liste von unten liest), Pizzen, Hamburger, Kaffee und coffeinhaltige Erfrischungsgetränke sind ernährungstechnisch nicht das Nonplusultra, unser Beruf ist

anstrengend und erfordert während der Heftproduktion manchmal Nacharbeit. Die monatliche Erscheinungsweise bietet jedoch auch Erholungsphasen. Außerdem macht uns unsere Arbeit viel Spaß und das ist der entscheidende Punkt. Ich nenne das mal positiven Streß. Morgensport? Eine prima Idee! Ich werde mal bei meinem Boß fragen, ob wir nicht vor jedem Arbeitstag im neckisch-hautengen Aerobic-Outfit zu Klängen von Flashdance eine halbe Stunde auf der Stelle hüpfen

sollten. Na ja: Wenn ich mir's recht überlege, laß ich's vielleicht lieber. Sieht mit unrasierten Beinen wahrscheinlich ziemlich unästhetisch aus.

## Diebische Ideen

Ich bin ein Anhänger des Spiels Dark Project. [...] Aufgrund guter Wertungen und Werbung weiß ich auch, daß ich nicht alleine bin. Daher vermissem ich einen Multiplayermodus. [...] Meine Gedanken ließen aber nicht davon ab, an

## Taktvoll

*[...] In Eurer vergangenen Ausgabe habe ich den ersten Test der neuen Voodoo3-Karten genauer betrachtet und deshalb wollte ich fragen, ob es sich eigentlich lohnt, bei meinem AMD 400 eine Voodoo3 mit 183 Megahertz (mit 166 gebe ich mich nicht zufrieden) Takt reinzuschrauben. Bei der 166er Version habe ich schon ein ganz ordentliches Ergebnis gesehen, aber bringt die höher getaktete Karte bei dieser CPU überhaupt was? 2. Ich hab' in meinem Rechner einen Creativ SondaBlaster AWE 32 stecken. In der letzten oder vorletzten Ausgabe habe ich aber gelesen, daß z. B. die Sonic Impact 90 von Diamond im Gegensatz zu den anderen Karten sehr langsam ist. Deshalb wollte ich mal fragen, wie das bei der AWE 32 aussieht. Ist die vielleicht so langsam, daß ich mir mal 'ne neuere zulegen sollte, oder war die in puncto Geschwindigkeit gar nicht so schlecht? [...]*

Frank Langer per eMail

**PC ACTION** Als Nicht-Technikfetischist bin ich immer wieder erstaunt, um welche Feinheiten sich manche Zocker sorgen. In solchen Fällen pflege ich deshalb bei der Beantwortung von Leserbriefen ein „Thiiiiiiiiilo. Komm mal heeeeeer!“ durch den Gang zu plärren, woraufhin unser Hardwareguru flugs für eine superduperkompetente Antwort sorgt. Und hier isse: 1. Im speziellen Fall des K6-2/400 lohnt sich der Spaß nicht, ein 183-Megahertz-Kärtchen reinzufummeln. Normale Spiele, die nicht speziell auf den AMD angepaßt sind (Abteilung Fachchinesisch: 3DNow!-optimiert), laufen durch die höhere Taktfrequenz der Grafikkarte nur unwesentlich schneller. Der Prozessor ist der Flaschenhals, nicht die Grafikkarte. Bei Spielen mit sehr guter 3DNow!-Optimierung werden voraus-

sichtlich eher Performanceunterschiede sichtbar sein. Es ist aber sehr schwierig, die Qualität solcher künftig erscheinenden Spiele einzuschätzen. 2. Im Vergleich zu den neuesten Karten wie der SB Live! ist die AWE 32 bei Spielen mit 3D-Sound zwischen fünf und zehn Prozent langsamer. Der größte Unterschied besteht im Qualitätsbereich. Spiele mit EAX- oder A3D-Support werden immer zahlreicher; und genau da bleibt die AWE 32 außen vor. Wer darüber hinaus vier Lautsprecher anschließen will, kommt um eine PCI-Soundkarte der neuesten Generation kaum herum.

## Wertungsdiskussionen

*Als ich den Artikel über X-Wing Alliance gelesen hatte, [...] fiel mein Blick auf Euren Wertungskasten und ich war geschockt von nur 88 Prozent für dieses geniale Spiel. [...] Da ich eigentlich mit Euren Wertungen übereinstimme oder mich auf Euch verlasse und ich verwundert war, habe ich mir die Demo runtergeladen und konnte Eure Kritikpunkte nicht verstehen. Steriler Weltraum: Ich gebe zu, die Nebel, Sterne, Planeten sind „nur“ Bitmaps, aber der Anblick eines ISD, der unter bläulicher Lichtbestrahlung eines Nebels auf mich zurast, war das höchste an Gefühlen. [...] Komplexe Steuerung: Ich gebe zu, daß es für Einsteiger schwierig ist, sich an die Tastaturkürzel zu gewöhnen. Doch ist die Steuerung logisch und praktisch aufgebaut. Textlastige Story: Dort kann ich Euch am wenigsten verstehen, denn alle Texte von Hintergrundgeschichte bis zum Missionsbriefing werden vorgelesen! [...]*

Mischa Möller per eMail

*[...] Ich bezeichne XWA als Weltraumsimulation und nicht als SF-Shooter und da ist es nun mal so, daß man in einer Simulation ein paar Tasten mehr hat. [...] Die Explosionen sind so kurz? Also, wenn ich mich richtig an die Physikvorlesung erinnere, braucht man für Feuer und damit Explosionen Sauerstoff. Soviel ich weiß, ist aber im Weltall ein Vakuum, also kann nur die Luft verbrannt werden, die sich im Raumschiff befindet. Also dürfen zumindest die Explosionen von Raumjägern auch nur einen Bruchteil von einer Sekunde dauern. Was anderes ist das bei großen Schiffen, da die aus mehreren Luftkammern bestehen. [...]*

Christian Janke per eMail

**PC ACTION** Uns ist klar, daß sich über Wertungen streiten läßt. Allerdings leuchtet mir nicht ein, warum 88 Prozent zu wenig sein sollen. Würdet Ihr 94 Prozent geben? Mag sein, daß das für Euch stimmt. Wir aber wollen möglichst objektiv werten. Was wir mit 88 Prozent aussagen, ist übrigens in den Testphilosophien nachzulesen (in diesem Heft auf Seite 70). Dort steht, daß Spiele mit Werten zwischen 81 und 90 Prozent „sehr gut“ sind. Außerdem gab's für XWA die Auszeichnung PCA-Gold. Das soll keine Empfehlung sein? Jetzt zu den Feinheiten: 1. Ist es verwerflich, Leute zu warnen, daß mehrere Tastenfunktionen benötigt werden? Es gibt sie, die Spieler, die darauf nicht stehen und es verdienen, entsprechend informiert zu werden. 2. Mir sind Abhandlungen über das Thema Explosionen im All bekannt. Ich aber will Spielspaß. Deshalb sollen die Jäger eindrucksvoll über den Jordan gehen. Es soll blitzen und krachen, glühen und schepern. Physik kann mir in diesem Fall wie bei dem bekannten Experiment mit der schiefen Ebene physikalisch korrekt den Buckel runterrutschen. 3. Der Weltraum sieht nun mal flach wie eine schwarze Tapete mit weißen Löchern aus. Daraus zu schließen, uns würde die Optik insgesamt nicht gefallen, ist Quatsch. Wir sind aber in erster Linie dazu da, Kritikpunkte deutlich zu machen. 4. Ja, die Texte werden vorgelesen. Sie stehen aber motivationslos am Bildschirm und sehen stinklangweilig aus. Ich will vom PC keine Gute-Nacht-Geschichte vorgetragen bekommen, sondern Action sehen. Filme, die meinen Spielcharakter Ace und dessen Umwelt zeigen und die Story transportieren. Das hätte dem fraglos tollen XWA noch einen Schuß mehr Atmosphäre vermittelt. Alles klar jetzt? Sind wir nach dieser Aufklärung wieder Freunde? ;-)

## Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**

**Redaktion PC Action/Leserbriefe**

**Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg**

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de) schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wengleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

**Ihre PC-Action-Redaktion**

**Bitte ein CeBIT!**

Das CeBIT-Gelände. Unendliche Weiten. Gigantische Hallen. Bombastisches Wetter. Taufisches Standpersonal. Wer Jahr für Jahr nach Hannover pilgert, um die neuesten Hard- und Software-Produkte zu erblicken, wird immer mehr von den Ausmaßen der Megamesse erschlagen. Doch nicht der Größenwahnsinn der Hallenplaner ist das eigentlich Erstaunliche an der CeBIT. Nein, viel interessanter ist die Vielschichtigkeit der psychologischen Einzeldramen. Als relativ harmlose Neurose entpuppte sich die Tatsache, daß ein Drittel aller Besucher mit einem Luftballon in Handy-Format umherstolzerte (scherzhaft als „Panasonic-Finger“ verunglimpft). Eine dezente Steigerung der individuellen Blamierungs-Bereitschaft stellte eine quaderförmige Pappkarton-Kopfbedeckung dar. Der Hintergrund der Aktion: Während der gesamten Messe wurden 2 (in Worten: zwei!) Scanner einer bestimmten Firma an diejenigen verlost, die mit dem unauffälligen Pappzylinder gestellt wurden. Schon in die Kategorie Selbstfolterer gehörten die CeBIT-Pilger, die sich für das Abstauben einer Soundkarte gleich eine Glatze rasieren ließen. Auch die psychologischen Massenphänomene kamen wahrlich nicht zu kurz. Den hysterischen Menschenauflauf beim Verteilen von erlesenen Kostbarkeiten wie Prospekten, Kugelschreibern und T-Shirts muß man selbst einmal miterlebt haben. Weniger lustig war die von vielen Ausstellern beklagte Hetzjagd der Messeleitung auf Spiele-Controller. Da gibt es doch bestimmt elegantere Lösungen, Spiele-Zubehörhersteller auf die CeBIT Home zu bugsieren.

Thilo Bayer

## Elsa 3D Revelator

**3D-Brille** Willkommen in der dritten Dimension!

Auf seinem CeBIT-Stand präsentierte Elsa das neue Revelator LCD-Brillensystem. Es verdunkelt abwechselnd bis zu 70 mal pro Sekunde jedes Auge. Der Monitor stellt dazu passend verschiedene Bilder für das linke und das rechte Auge dar, während das Gehirn die verschiedenen Bildinformationen in ein realistisches 3D-Bild umwandelt. Der Clou der Sache: Ein kleines Utility arbeitet während des Spiels im Hintergrund und wertet dessen Tiefeninformationen aus. Die Revelator-Brille unterstützt nur Direct3D-Spiele, wie z. B. Tomb Raider III, und Elsa-Grafikarten vom Typ Victory II, Winner II, Erazor II und III. Treiber und Einstellungs-

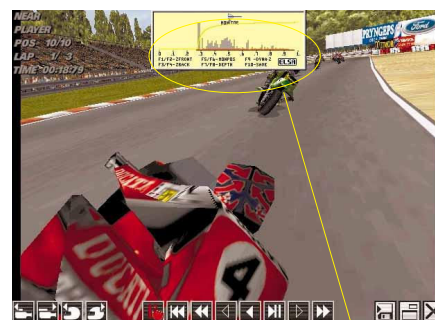


Mit Elsas günstiger Revelator-Brille wird jedes Direct3D-Spiel zum wirklichen 3D-Erlebnis.

software werden gleich mitgeliefert. Die Kabelvariante kostet lediglich 100 Mark, die kabellose Infrarotversion liegt bei 150 Mark.

**Info: Elsa, 0241-6065112**

(www.elsa.de)



Im Spiel kann der Anwender ein Menü aufrufen, um die Tiefenwirkung zu verändern.

## Matrox G400

**Grafikchip** Matrox läutet eine neue 3D-Generation ein



Matrox nahm die CeBIT zum Anlaß, erste Einblicke in die Leistungsfähigkeit des G400 zu geben. Nach unseren ersten Eindrücken hat der neue Chip gute Karten, im Konzert der TNT2, Savage4 und Voodoo3 mitzuspielen zu können. Obwohl Matrox keine Angaben zur Rechengeschwindigkeit machen wollte, verbucht der G400 bei der 3D-Architektur einige Pluspunkte. Unter anderem fallen 32 MB RAM, 8 Bit Stencil Puffer, anisotropisches Filtern und maximale Texturgrößen von 2.048x2.048 Pixeln auf. Außerdem kann der G400 im Gegensatz zum Vorgänger G200 nun auch Bump Mapping oder Multi-Texturing in einem Rechenzyklus

durchführen. Sehr interessant ist die Dual-Head-Technologie, die den Anschluß eines zusätzlichen Monitors oder Fernsehers erlaubt. Mit einer einzigen G400-Karte kann der Anwender den Multi-Monitorbetrieb aufnehmen, sofern die Karte einen TV-Ausgang besitzt. Problematisch könnte der erst für Juni/Juli geplante Marktauftritt sein, da die Grafikkonkurrenz dadurch einen Zeitvorsprung hat.

**Info: Matrox, 089-614474-0**  
(www.matrox.de)



Spiele mit 32 Bit Farbtiefe (im Bild Dethkarz) kommen auf einem G400 besonders gut zur Geltung.

## TerraTec XLerate Pro

**Soundkarte** Die Rundumschallung für Spieleröhren

TerraTecs neueste Spieler-Karte basiert auf dem Vortex2-Chipsatz von Aureal. Die PCI-Karte unterstützt A3D 2.0, DSOUND, DSOUND3D sowie General MIDI. Unter DOS zeigt sich die XLerate Pro zur SB Pro kompatibel. Zwei Stereo-Ausgänge erlauben den Anschluß von vier Boxen und sind der Grundstein für realistischen Raumklang. Den digitalen Ausgang können Sie zur Aufnahme auf MiniDisc benutzen. Reicht das 4-MByte-MIDI-Set nicht aus, kann ein Hardware-Wavetable aufgesteckt werden. Die XLerate Pro kostet 179 Mark.

**Info: TerraTec, 02157-81790**  
(www.terratec.de)

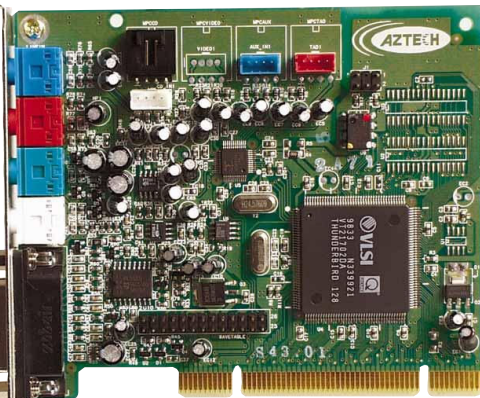


Die Soundkarten-Familie bekommt im Spielbereich klangstarken Nachwuchs.

## Aztech PCI Galaxy Pro

**Soundkarte** Auf zu neuen Soundsphären!

Aztechs Soundkarten-Neuling arbeitet mit dem Thunderbird-128-DSP-Chip-satz, der dank der implementierten QSound-Schnittstelle zu A3D 1.0 und EAX 1.0 kompatibel ist. Außerdem beherrscht die PCI



Aztech liefert mit der PCI Galaxy Pro das Rennspiel *Need for Speed III* mit. Damit hat der Käufer gleich die nötige Beschallung.

Galaxy Pro DirectSound und DirectSound3D. In Kombination mit den zwei Stereo-Ausgängen und entsprechenden Spielen lässt sich damit richtiger Raumklang erzeugen. Neben Audio- und MIDI-Kabeln gibt es zur praxisnahen Demonstration der 3D-Fähigkeiten das

Rennspiel *Need for Speed III* von EA gleich dazu. Die PCI Galaxy Pro kostet 199 Mark und ist ab sofort im Fachhandel erhältlich. Ein lauschiger Hörtest folgt bereits in der nächsten Ausgabe.

Info: Aztech, 06145-952440 ([www.aztechlabs.com](http://www.aztechlabs.com))

## Guillemot Maxi Studio ISIS

**Soundkarte** Die eierlegende Sound-Wollmilchsau

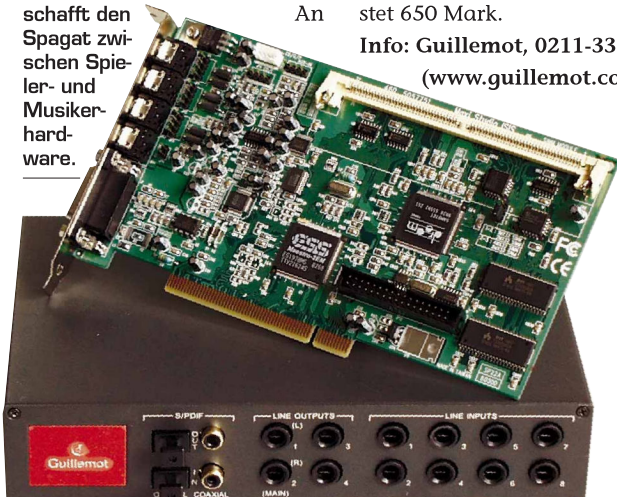
Die neue Soundkarte von Guillemot wendet sich an den aufstrebenden Hobbymusiker, der keine Kompromisse bei seinen Spieleambitionen eingehen will. An die eigentliche Platine wird über eine Zusatzkarte das externe Rack mit vier analogen Eingängen sowie acht analogen Ausgängen

angeschlossen. An

diesem befinden sich zudem ein digitaler Ein- und Ausgang (S/PDIF). Obwohl die ISIS keine reine Spielerkarte ist, können vier Boxen angeschlossen werden. Außerdem unterstützt sie neben General MIDI auch DSound3D und A3D 1.0. Die Karte mit Rack, Verbindungskabeln, Treibern und umfangreichem Softwarebundle kostet 650 Mark.

Info: Guillemot, 0211-338000 ([www.guillemot.com](http://www.guillemot.com))

Guillemot schafft den Spagat zwischen Spieler- und Musikerhardware.



## VideoLogic Neon 250

**Grafikkarte** Der Spätzünder steht vor der Grafiktür

VideoLogics erste Grafikkarte aus der „PowerVR Series 2“-Produktfamilie nennt sich Neon 250. Auf der CeBIT konnte die Hardware-Redaktion einen ersten Blick auf Geschwindigkeit und Bildqualität der Kombikarte werfen. In der Crusher-Demo von Q2 zauberte der Chipdebütant auf einem PIII 500 mit 128 MB RAM rund 50 Bilder pro Sekunde auf den Monitor. Offensichtlich gleicht der PowerVR 250 die niedrige Taktfrequenz durch seine besondere Zeichentechnik aus. Laut VideoLogic soll die Neon 250 auch auf langsameren Rechnersystemen



gute Leistungen bringen; der Vorgänger PowerVR PCX2 war durch seine 3D-Architektur sehr stark CPU-abhängig. Mit Anschaffungskosten um 390 Mark wird sich die Neon 250 eher in oberen Preisregionen positionieren.

Info: VideoLogic, 06103-934714 ([www.videologic.com](http://www.videologic.com))

### Facts: Neon 250



Der 3D-Nachzügler von VideoLogic wird voraussichtlich im Juni an den Start gehen. Hier die aktuellen Daten des Neon 250 im Überblick:

<b>Chip</b>	<b>PowerVR 250</b>
<b>Chiptyp</b>	2D-/3D-Kombichip
<b>Bauform</b>	PCI/AGP
<b>AGP-Modi</b>	2X, SideBandAddressing, DIME
<b>Grafik-RAM</b>	16 MB SDRAM
<b>RAMDAC</b>	250 MHz
<b>Chiptakt</b>	125 MHz
<b>3D-API</b>	Direct3D, OpenGL, PowerSGL
<b>Farbtiefe</b>	max. 32 Bit Genauigkeit
<b>Tiefeninfo</b>	max. 32 Bit Genauigkeit
<b>3D-Effekte</b>	Kantenglättung, Bump Mapping
<b>Stärken</b>	3D-Architektur mit geringem Speicherbedarf
<b>Schwächen</b>	Kein zweiter Texturchip, Taktfrequenz

## Hardware-Häppchen

AMD führte auf der CeBIT zum ersten Mal in der Öffentlichkeit vor. Die für Juni geplante Markteinführung ist laut AMD nicht gefährdet; mit größeren Stückzahlen ist aber erst in der zweiten Jahreshälfte zu rechnen. Die ersten K7-CPU's werden mit 500 MHz getaktet sein und einen L2-Cache von 512 KByte bis 8 MByte haben. Ein Flaschenhals könnten die zum K7 passenden Motherboards werden. Der brandneue Slot A und das ebenfalls taufreische EV6-Busprotokoll mit 200 MHz müssen erst in entsprechenden Boards verarbeitet werden. Für Spieler wird der K7 vorerst weniger interessant sein; AMD will aber nach einer gewissen Zeit der Marktpräsenz auch den Sektorspieler angreifen.

Info: AMD ([www.amd.com](http://www.amd.com))

Die Spieler-Soundkarte Monster Sound MX300 von Diamond (Test in PCA 1/99) mit Vortex2-Chipsatz und Audio-Ausgängen für zwei Boxenpaare ist nun für ca. 150 Mark im Handel erhältlich.

Info: Diamond, 08151-266330 ([www.diamondtm.de](http://www.diamondtm.de))

Seit Januar werden alle Belinea-Monitore mit 3 Jahren Vor-Ort-Garantie verkauft. Zuvor konnte der Service zur normalen Garantie erkaufte werden.

Info: Maxdata, 0180-56293282 ([www.maxdata.de](http://www.maxdata.de))

Creative Labs stellte auf der CeBIT seinen MP3-Player namens „Project Nomad“ vor. Er wird mit 64 MB RAM sowie einer eigenen Docking-Station für die Datenübertragung und das Aufladen der Batterien ausgestattet sein. Mikrophon sowie FM-Radio und Equalizer sind bereits integriert. Project Nomad wird ab Ende April für einen Preis von 399 Mark im Handel erhältlich sein.

Info: Creative Labs, 089-9579081 ([www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com))





# Ab in die Mausefalle!

Spieler sind schon ein bemitleidenswertes Volk. Da basteln Controller-Hersteller an Rüttelkern, Steuerhelmen und Freihandprügeln. Aber eine vernünftige Zockermaus? Fehlangezeige! Oder besteht doch Hoffnung?

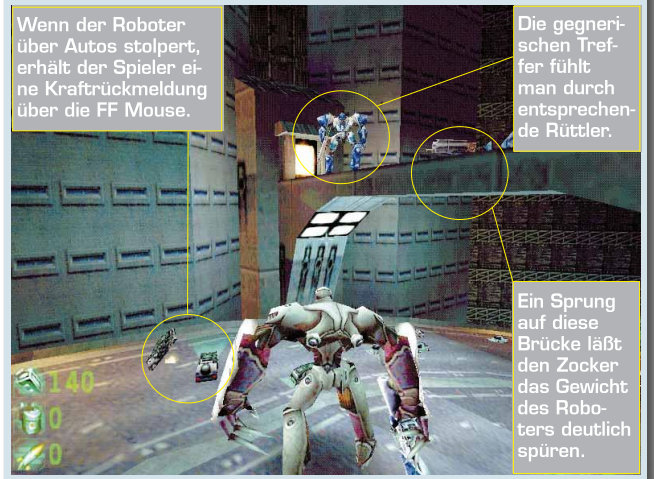
Die CeBIT hat vor allem eines gezeigt: Spieler werden mittlerweile von allen Hardware-Herstellern ernst genommen und als wichtige Zielgruppe umworben. Sogar auf dem festgefahrenen Maus-Sektor scheint nun Bewegung ins Spiel zu kommen. "Spielemäuse" heißt das Zauberwort, mit dem sich Nagerzüchter neue Marktfelder schaffen wollen. Die Idee dahinter ist einfach. Viele Zocker sind einfach zu faul, um den Spezial-Controller auszupacken, und nehmen lieber das bewährte Tastatur-Maus-Duo in Anspruch. Die naheliegendste Lösung: Eine an die Wünsche des Spielers angepasste Maus. Logitech und Saitek wollen hier wichtige Pionierarbeit leisten.

## Verspielte Mäuse

Logitech ([www.logitech.de](http://www.logitech.de)) erweitert seine bekannte WingMan-Reihe um zwei Maus-Neuzugänge: die FF Mouse und die Gaming Mouse. Die WingMan Force Feedback Mouse wird der weltweit erste Nager-Controller mit Rüttel-einlagen sein und zur Weihnachtszeit die PC-Schreibtische unsicher machen. Schon auf der letztjährigen Spielemesse E3 in Atlanta zeigte Immersion erste Prototypen seiner Kraftmaus. Nun hat Logitech die Kontrollregie übernommen und wird dem mausewöhnten Spieler völlig neue Erlebnisdimensionen eröffnen. Die Grundlage bilden die DirectX-kompatiblen Schnittstellen i-force und FEELit von Immersion. FEELit bietet deutlich mehr Effekte als i-force und verlangt deshalb auch eine spezielle Programmierung. Logitech arbeitet aber schon seit einigen Monaten eng mit Spieleentwicklern zusammen, um eine möglichst große Zahl an Maus-FF-Titeln zur Markteinführung bereitzustellen. Darüber hinaus versteht die FF Mouse aber auch alle „normalen“ FF-Spiele auf DirectX-Basis, wodurch sich der Kreis der potentiellen Rütteltitel deutlich erhöht. Dem spielerischen Einsatzbereich der Wackelmaus sind keine Grenzen gesetzt. Ob 3D-Shooter, Echtzeitstrategie-spiele, Rollenspiele, Adventures oder Sport-

## Rütteln mit Slave Zero

Slave Zero (Accolade) wird eines der ersten Spiele mit Maus-Force-Feedback sein. Gerade mit den Blech-Ungetümen läßt sich die neue Wackeldimension am besten nachempfinden.



spiele: Die FF Mouse wird in allen Genres eine Erlebnis-Marktlücke schließen. Unterschiedliche Rückschlagkräfte bei Waffen, die Abschlagwucht beim Golfen, die Bewegungen eines Zuges, gegnerische Treffer oder Naturereignisse wie Stürme oder Erdbeben: Alle diese Effekte können mit der Maus gefühlt werden. Die Fähigkeiten in der Spielepraxis wurden anhand eines neuen Jagd-Spieles demonstriert. Die Waffen konnten durch unterschiedliche Gewichte und durch die Trägheit beim Zielen realistisch erföhlt werden. Auch das Nachladen und der Rückschlag beim Feuern kamen gut beim Spieler an. Etwas gewöhnungsbedürftig gestaltete sich die Bewegung der Maus, da sie technikbedingt nicht frei auf dem Tisch stehen kann. Die feste Montage auf einer speziellen Unterlage schränkt den Spielraum ein und erfordert Einarbeitung. Angesichts der Möglichkeiten, die Spiele wie Diablo 2 oder Slave Zero für Maus-Force-Feedback bieten, kann sich der ambitio-

nierte Spieler schon jetzt die Investitionskosten für die Logitech-Maus zusammensparen. Offiziell wird ein Preis unter 300,- Mark angepeilt.

## Mehr Kontrolle durch Saitek

Um der Messeleitung zu entgehen, zeigte Saitek ([www.saitek.de](http://www.saitek.de)) seine Neuheiten hinter verschlossenen Türen. Rechts- und Linkshändige Mausartisten werden wohl ungeduldig dem Veröffentlichungstermin der GM1 Game Mouse entgegenfiebern.

„Zur Markteinführung der FF Mouse Ende des Jahres wollen wir dem Spieler 100 Titel mit Maus-Force-Feedback präsentieren.“



Fred Swan, Director of Marketing Logitech



Immersion stellte schon 1998 die FEELit-Maus vor, auf deren Grundlage nun Logitech eine Spielermaus schnitzt.

## Mäusefieber bei Logitech

Schon im Mai wird Logitech einen kraftlosen Vorge-schmack auf die neue Wing-Man-Maus-Generation geben. Die Gaming Mouse wird für knapp 80,- Mark an den Start gehen und die Vollversion von Shogo im Handgepäck haben. Das Nagerdesign ist dabei relativ kompakt ausgefallen, um schnelle Aktionen des Spielers zu gewährleisten. Eine Besonderheit ist die Daumeneinbuchtung für Rechtshänder, die für einen besseren Halt sorgt. Bei den

technischen Daten sind drei frei programmierbare Tasten, die Anschlußmöglichkeit an einen PS/2- oder USB-Port und eine besonders schwere Kugel zu nennen. Richtig spannend wird die Gaming Mouse aber durch die extrem hohen Auflösungsraten, die im Spiel erzielt werden können. Standardmäuse dümpeln bei 40 bis 60 dpi Auflösung herum, das Logitech-Mäuschen schickt dagegen 120 (USB) oder sogar 200 (PS/2) Impulse ins Rennen.

Darüber dürften vor allem 3D-Shooter-Spezialisten und ambitionierte Echtzeit-Strategen begeistert sein.



Die Spieler-maus von Logitech sorgt für Hochgeschwindigkeits-Erlebnisse auf dem Spiele-Schreibtisch.

Für knapp 60,- Mark geht sie ab Juni in die Falle und hat als Highlight einen programmier-



Das neue Saitekpad konfrontiert den Anwender mit einer dicken Funktionsvielfalt und Freistil-Option.

baren Coolie-Hat zu bieten. Außerdem befinden sich zwei normale Maustasten und ein Drehrad im Funktionsarsenal. Optional kann

sich der Fingerjongleur noch das Saitek GM2 für die linke Hand reservieren, womit sich die Anzahl der programmierbaren Knöpfe vervielfacht. Das Nager-Add-On versammelt einen Mini-Drehregler für den Daumen, einen weiteren Coolie-Hat, eine Shift-Taste und zwei 2-Wege-Schalter. Renneinsteiger mit Schumi-Ambitionen sollten das R100-GTX Probe fahren, das für knapp 150,- Mark in Ihrer Garage parkt. Die Designer dürfen sich den Platzspar-Award an die Karosserie heften, da der Lenker Aufbau herzlich wenig Platz beansprucht. Auch die Pedale sind mit dem Prädikat „kompakt“

treffend beschrieben. Einen weiteren Hoffnungsträger stellt ein noch namenloses Gamepad dar. Es wird in einer Normalo- und einer Tilt-Variante veröffentlicht, wobei letztere Version dem Freestyle Pro ähnelt. Saitektypisch kommt die Ausstattungssseite nicht zu kurz; mit Throttle, Digipad und analogem Stick werden auch ausgefallene Spielerwünsche erfüllt. Der Clou des Pads: Per Schieberegler lassen sich die Achsen des Analogsticks verriegeln, um unbeabsichtigte Steuer-maßnahmen zu verhindern. Die Standardversion wird 49,- Mark kosten, die Tiltvariante 79,- Mark.

### Der Rest vom Schützenfest

Mit dem DexDrive versucht InterAct (www.interact-europe.de), eine technische Brücke zwischen PSX bzw. N64 und dem PC zu schlagen. Das Gerät liest einfach die Speicherkarten der Konsolen aus und kopiert den Inhalt auf die Festplatte des PCs. Auf diese Weise spart sich der Konsolenzocker die Anschaffung zusätzlicher Karten und

kann Spielstände per eMail weiterleiten. Außerdem können die vorhandenen Speicherkarten bequem verwaltet werden. Genius (www.kye.de) zeigte im stillen Kämmerlein zwei neue Controller, die schon bald den Weg in den Handel finden werden. Der MaxFighter Digital F-31D führt die Tradition solider Joysticks fort und überzeugt auf den ersten Blick durch ein stabiles Fundament. Die Funktionalitätsliste ist ebenfalls üppig ausgefallen: 10 frei programmierbare Funktionstasten, Coolie-Hat, digitales Throttle und ein analoges Ruder sprechen eine deutliche Ausstattungssprache. Der F-31D wird in wenigen Wochen für unter 100,- Mark an den Start gehen. Die volle Multifunktions-Breitseite schießt Genius mit dem MaxFire G-09 ab. Neben einem digitalen Daumenpad vereint der



Das DexDrive gibt es für PlayStation und Nintendo 64.

Alleskönner einen analogen Ministick und ein Mini-Lenkrad; darüber hinaus stehen 10 Tasten zur Verfügung. Als Krönung wurde in das Pad noch ein Rüttelmotor integriert, der ähnlich den Rumble Paks auf Konsolen für gepflegte Schüttelanfälle sorgt. Diese Effekte sind zwar nicht mit echtem Force Feedback zu vergleichen, sind aber spieleunabhängig programmierbar.

Thilo Bayer

## Zweihand-Werkzeug

Saitek will es wissen: Mit der Zockermaus GM1 und der Handzugaube GM2 zielt der Controller-Spezialist auf den Profi-Spieler.



Die 2-Wege-Schalter können zum Durchwechseln der Waffen benutzt werden.

Der rechte Daumen bedient den seitlich angebrachten Coolie-Hat.

Mit der Kugel bewegt der Spieler seine Figur vor- und rückwärts sowie zur Seite.



Rütteln mit dem Gamepad: Genius liefert dies mit dem MaxFire G-09 aus.

# Wie Phönix aus der Asche

Nach dem bescheidenen Erfolg des Savage3D geht der einstige Grafikkarten-Marktführer S3 mit dem Savage4 zum Generalangriff über. Ein Previewboard von Diamond servierte der Hardware-Redaktion optische Leckerbissen.



cherausstattung. Im Endkundenmarkt werden hauptsächlich Savage4-Pro-Chips landen, wobei Diamond seine Stealth voraussichtlich mit 125/143 MHz (Chip/Speicher) takten wird. Preislich gesehen herrscht beinahe Harmonie, da fast alle Anbieter ihre 16-MByte-Versionen zwischen 200 und 230 Mark ansiedeln. Lediglich Creative Labs geht in die Vollen und bietet seine 32-MByte-Variante (3D Blaster Savage4) für unglaubliche 249 Mark an. Ganz interessant ist die Tatsache, daß einige Hersteller den Savage4 auf PCI-Platinen verbauen, obwohl er damit seiner AGP-Texturing-Fähigkeit beraubt wird.

## Die Highlights

Der Savage4 fällt vor allem durch sein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis, das AGP-4X-Interface und die Texturenkompresseion aus dem Rahmen. Die S3 Texture Compression (S3TC) wird seit Version 6.0 von DirectX unterstützt und bietet für Spieleentwickler deshalb einen hohen Anreiz. Obwohl theoretisch jeder andere Grafikkchip S3TC unterstützen könnte, machen momentan nur der Savage3D und der Savage4 von S3 davon Gebrauch. Das ist wohl auch einer der Gründe, warum sich

Ab Ende April werden erste Savage4-Beschleuniger im Fachhandel bereitstehen und auf willige Kunden warten. Damit PCA-Leser über einen kleinen Wissensvorsprung verfügen, haben wir uns mit aller Macht um ein Vorserienmodell bemüht. Da sich kaum ein Hersteller in die Karten schauen lassen wollte, waren wir über das unscheinbare Oster-Paket von Diamond hocheifrig.

## Marktanalyse

Die Stealth III S540 von Diamond ist der Vorbote einer ganzen Heerschar von Savage4-basierenden Beschleunigern. Die wesentlichen Unterschiede liegen dabei im verwendeten Chip und in der Spei-

Das Previewboard von Diamond war noch mit 8 und nicht mit den endgültigen 16 MByte SDRAM ausgestattet.

Anschlüsse für digitale Flat-Panel-Bildschirme werden zukünftig standardmäßig integriert.

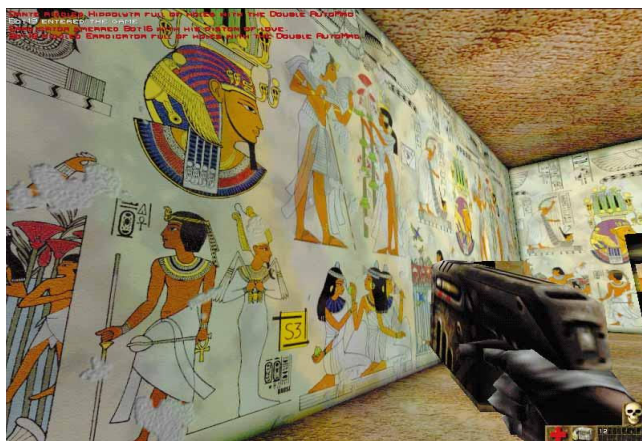


S3 ist stolz auf seine AGP-4X-Umsetzung für die neue CPU-Generation von Intel.

S3TC im Spielebereich in der Vergangenheit nur schleppend durchsetzte. Angesichts der angekündigten Top-Titel mit S3TC-Support (siehe Interview) sieht die Zukunft dieser Technologie aber rosiger aus. Die Texturenkompresseion erlaubt das Zusammenschnüren von Polygontapeten im Verhältnis 6:1, wodurch sich das Datenaufkommen und der Speicherbedarf für das Bereithalten von Texturen verringert. Unsere Stealth-Praxistests mit Unreal und Q2 haben gezeigt, daß die

Qualität der Texturen durch die Kompression nur minimal leidet. Zum Thema Spielegeschwindigkeit lassen sich zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Aussagen machen, da die Previewplatine von Diamond noch nicht den endgültigen Spezifikationen entsprach. Es besteht aber kein Zweifel, daß die 3D-Performance nicht weit X von der einer Einstiegs-TNT2-Karte entfernt liegen wird.

Thilo Bayer



Unreal mit 200 MByte Texturen? Die speziellen S3-Levels sind aufgrund ihrer Hardware-Anforderungen noch Zukunftsmusik, zeigen aber eindrucksvoll das Spielepotential von S3TC.

## Klartext: Im Gespräch mit S3

Paul Ayscough, Senior Manager European Marketing von S3, nahm sich auf der CeBIT die Zeit, Fragen zum Savage4 zu beantworten.

**PC ACTION:** Paul, eines der wichtigsten Features des Savage4 ist seine Texturenkompresseion (S3TC). Welche Spiele dürfen wir dieses Jahr mit S3TC erwarten?

**Paul Ayscough:** Neben den bereits erhältlichen Titeln Unreal (per Patch) und Wargasm sind Unreal Tournament, Expensible, Quake 3 Arena, MotoCross Madness 2, Anachronox und Max Payne die wichtigsten.

**PC ACTION:** Welche Texturierungsmöglichkeiten haben Spieleentwickler, die S3TC in ihren Titeln integrieren?

**Paul Ayscough:** Die meisten Spiele des letzten Jahres verwendeten pro Szene zwischen acht und zwölf MByte an Texturen. Spiele wie Unreal Tournament werden in jeder Szene um die 50 MByte an Texturen haben. Das ist sechsmal soviel wie die ursprüngliche Texturauflösung von Unreal. Ich gehe davon aus, daß das die Norm für S3TC-Spiele in diesem Jahr wird.

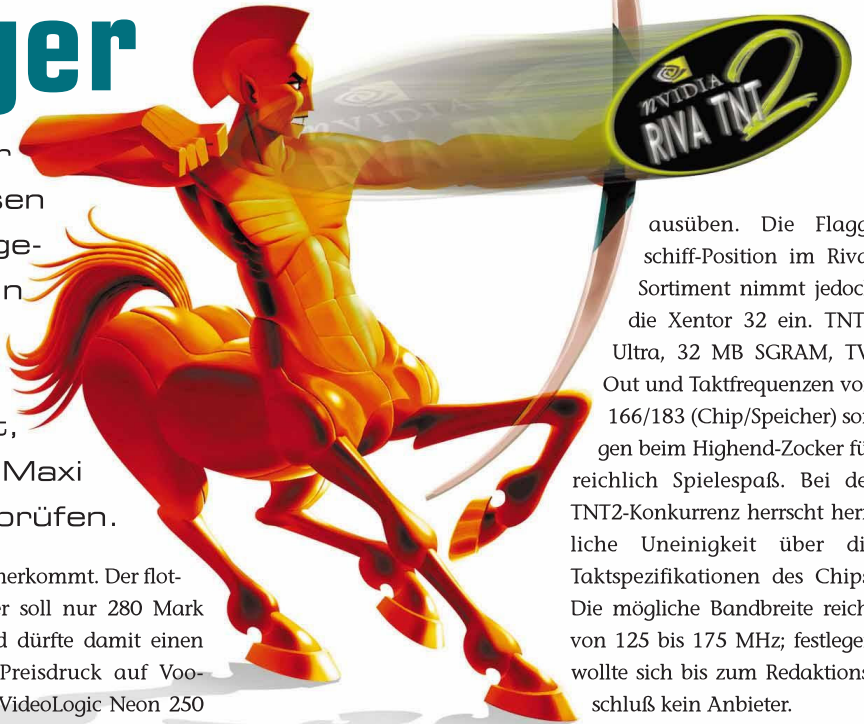
**PC ACTION:** Wieviel System-RAM wird für S3TC benötigt?

**Paul Ayscough:** Das hängt von der Spieleauflösung und der Menge an Texturen ab. 64 MByte RAM sollten es schon sein, um keinen Engpaß bei S3TC-Spielen zu verursachen.



# Dreidimensionaler Überflieger

Letzten Monat gab sich der Voodoo3 die Ehre, diesen Monat schneite ein brandgefährliches TNT2-Board in unser Testlabor. Welches Spielerpotential in dem neuen Vorzeigechip von nVidia steckt, konnten wir anhand der Maxi Gamer Xentor von Guillemot prüfen.

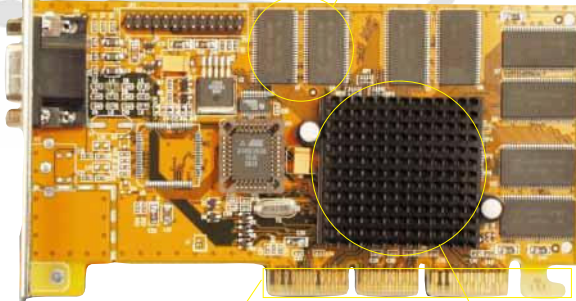


Die Flaggship-Position im Riva-Sortiment nimmt jedoch die Xentor 32 ein. TNT2 Ultra, 32 MB SGRAM, TV-Out und Taktfrequenzen von 166/183 (Chip/Speicher) sorgen beim Highend-Zocker für reichlich Spielespaß. Bei der TNT2-Konkurrenz herrscht herrliche Uneinigkeit über die Taktspezifikationen des Chips. Die mögliche Bandbreite reicht von 125 bis 175 MHz; festlegen wollte sich bis zum Redaktionsschluß kein Anbieter.

Alle Frühjahrskandidaten der neuen Grafikgeneration stehen in den Startlöchern. Die ersten Voodoo3-Platinen sollen ab 11.4. in den Handel kommen, Boards auf Savage4-Basis werden Ende April erwartet. In der ersten Maiwoche zieht dann der große Troß an TNT2-Beschleunigern nach. Nur Guillemot legt einige Extraschichten ein, um schon am 15.4. frisch gepreßte Xentorkarten mit Riva TNT2 zu servieren. PCA konnte exklusiv einen ausführlichen Blick auf die Spielerakete werfen. Folgen Sie uns nun auf einem Trip durch rasend schnelle Spiel Landschaften mit beeindruckender Bildqualität.

gepäck daher kommt. Der flotte 3D-Feger soll nur 280 Mark kosten und dürfte damit einen enormen Preisdruck auf Voodoo3 und VideoLogic Neon 250

Der SDRAM-Speicher lief trotz beeindruckender 166 MHz Taktfrequenz im Spielbetrieb nicht heiß.



Ursprünglich sollte die Xentor zu AGP 2X und 4X kompatibel sein; vorerst werden aber nur 2X-Boards ausgeliefert.

Unser Previewboard lief noch mit 135 MHz Chiptakt, die finale Version wird auf 150 MHz aufgeböhrt.

## Bauarbeiten

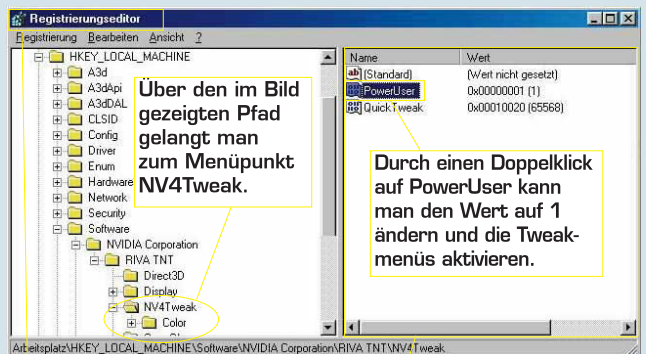
Die uns zur Verfügung gestellte Xentor lief mit 135 MHz Chip- sowie 166 MHz Speichertakt, lag also noch etwas unter den angepeilten Frequenzen. Leider mußten wir uns auf Intel-Testsysteme beschränken, da die Karte wenig Freude mit unserem Sockel-7-Motherboard hatte. Guillemot will dieses Problem aus der Welt schaffen, indem die ersten TNT2-Boards nur mit einem AGP-2X-Interface ausgeliefert werden. Ohne AGP-4X-Option ist auch die Zusammenarbeit

## Angebotspalette

Guillemot verlegt sich mit seiner Beschleunigerkollektion vorerst exklusiv auf die Riva-Schiene. Im Bereich der Komplett-PCs hat der Multimedia-Spezialist die Maxi Gamer Phoenix 2 im Programm, die auf dem Vanta von nVidia basiert. Mit acht MB SDRAM, Taktfrequenzen bis 125 MHz und einem Preis von 170 Mark zielt sie auf den 3D-Einsteiger ab. Eine Leistungskategorie höher ist die Maxi Gamer Xentor angesiedelt, die mit dem TNT2, 16 MB SDRAM und 150 MHz Chiptakt bzw. 166 MHz Speicherfrequenz im Hand-

## Geschwindigkeitsgeheimnisse

Wenn Sie unseren Tuning-Artikel in Ausgabe 2/99 sorgfältig gelesen haben, dann ist die vertikale Synchronisation kein Fremdwort mehr für Sie. Um diesen und andere Performanceschalter beim TNT2-Referenztreiber ans Tageslicht zu bringen, müssen Sie wie im Bild beschrieben vorgehen. Der Schalter für VSync materialisiert sich dann in den erweiterten D3D-Einstellungen.



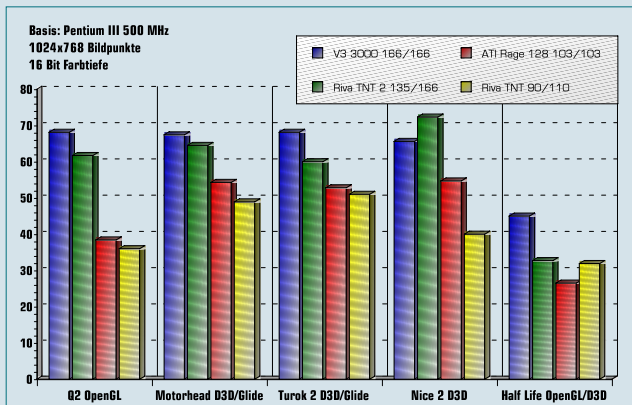
Das Programm Regedit im Windows-Verzeichnis ist der Tuning-Ausgangspunkt.

Im rechten Fenster wird mit einem rechten Mausklick ein neuer DWORD-Wert namens PowerUser erstellt.

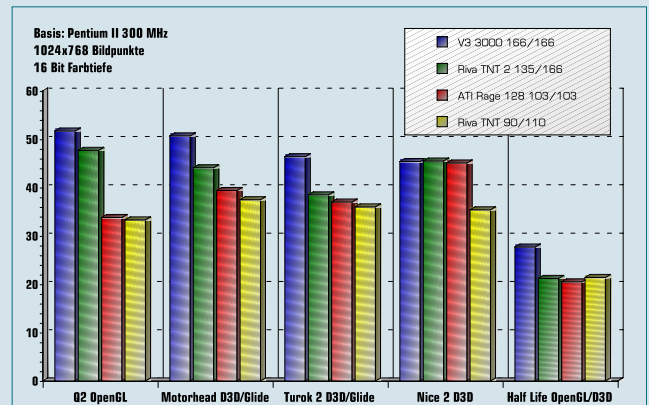
## Benchmarkzentrale: Riva TNT2 auf dem Prüfstand

Die Vorabversion der Xentor mußte sich mit einem Preview-Voodoo3 und zwei finalen Platinen der Marke Rage 128 und Riva TNT

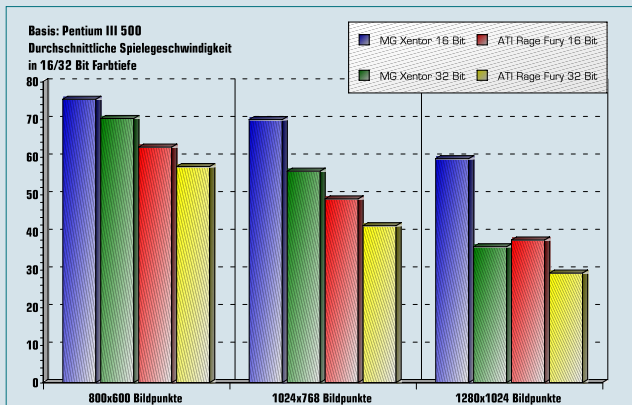
auseinandersetzen. Leider konnten wir keinen Sockel-7-Test durchführen, weshalb die Tests auf Intel-Systeme beschränkt sind.



Im Duell der Previewboards hat der V3 3000 leicht die Nase vorne. Bei Direct3D-Spielen trumft wiederum der TNT2 auf.



Auch der TNT2 kann mit einer relativ langsamen CPU wie dem PII 300 nur eine begrenzte Spiele-Geschwindigkeit erreichen.



Wofür brauchen Spieler 32 MByte Grafikspeicher? Die Antwort liefert dieses Diagramm. Die TNT2 mit 16 MByte geht ab 1.024x768 in 32 Bit in die Knie. Der langsamere Rage 128 verliert dank 32 MByte selbst in 1.280x1.024 nur 30%.

Pentium II 300: Spielegeschwindigkeit in 16 Bit

	TNT	ATI Rage 128	TNT2	V3 3000
800x600	41,5 (+/-0)	39,7 (-4%)	43 (+4%)	48 (+16%)
1.024x768	34,9 (+/-0)	36,5 (+10%)	42,6 (+22%)	47,5 (+36%)
1.280x1024	26,2 (+/-0)	31,4 (+20%)	36,8 (+40%)	37,2 (+42%)

Pentium III 500: Spielegeschwindigkeit in 16 Bit

	TNT	ATI Rage 128	TNT2	V3 3000
800x600	56,8 (+/-0)	57,4 (+1%)	68,3 (+20%)	75,9 (+34%)
1.024x768	43,2 (+/-0)	45,1 (+7%)	63,7 (+47%)	65,3 (+51%)
1.280x1024	28,8 (+/-0)	34,8 (+21%)	50 (+74%)	45,5 (+58%)

Pentium III 500: Spielegeschwindigkeit in 16/32 Bit versus TNT2

	Rage 16 Bit	Rage 32 Bit	TNT2 16 Bit	TNT2 32 Bit
800x600	62,6 (+/-0)	57,4 (-9%)	75,3 (+/-0)	70,2 (-7%)
1.024x768	48,8 (+/-0)	41,7 (-13%)	69,9 (+/-0)	56,2 (-24%)
1.280x1024	37,9 (+/-0)	29,1 (-30%)	59,5 (+/-0)	36,1 (-65%)

Die Meßwerte im Überblick. Die Prozentangaben beziehen sich auf die langsamste Karte. Die 16/32-Bit-Performance zeigt, welche Nachteile durch das Echtfarben-Rendern entstehen.

mit Cyrix-Prozessoren gewährleistet. Nach der problemlosen Installation der Xentor begrüßten uns die wohlbekanntesten Menüs der TNT-Referenztreiber mit Einstelloptionen für Direct3D und OpenGL. Einen Schalter für die vertikale Synchronisation suchten wir vergeblich. Mit einem Trick gelang es uns jedoch, diesen Performance-regler freizuschalten.

### Bühne frei

Schon nach einigen Benchmarkdurchläufen war klar, daß die Xentor sowohl in der Geschwindigkeits- als auch in der Qualitätsabteilung auf der ganzen Linie überzeugen konnte. Erwartungsgemäß kam der TNT2-Chip erst auf dem Pentium III so richtig zur Geltung. Im direkten Vergleich zum Vorgänger TNT

lagen die Unterschiede auf unserem Pentium II je nach Auflösung zwischen 10 und 40 Prozent. Bei der Bildqualität gab es weder in 2D noch in 3D Anlaß zu Beanstandungen. Schon in 16 Bit ließ die Farbdarstellung wenig Wünsche offen; in Spielen mit 32 Bit wurden dann auch die letzten Schönheitsfehler ausgebügelt. Beim speicherintensiven Umstieg von 16- auf 32-Bit-Rendern hinterließ besonders die 800x600er-Auflösung einen hervorragenden Eindruck. Ab 1.024x768 in 32 Bit zeigte die Beschränkung auf 16 MByte RAM seine Wirkung, da dem TNT2 relativ wenig Platz zur Texturierung im lokalen Speicher übrig blieb. Wo viel Licht ist, da fällt auch etwas Schatten. So ließ es der TNT2-Treiber nicht zu, D3D-Spiele mit höheren Auf-

lösungen als 1.280x1.024 zu starten. Unter OpenGL zeigte sich ein anderes kleineres Sorgenkind, das ebenfalls auf den Treiber zurückzuführen sein dürfte: So waren die Benchmark-Ergebnisse mit Q2 zwar berauschend hoch, im Spiel hinterließ das Bild aber trotz eingeschaltetem VSync einen zitterigen Eindruck. Insgesamt kann man die

Xentor als eindeutiges Zeichen werten, daß nVidia auch im Geschwindigkeitssektor seine Hausaufgaben gemacht hat. Gerade in reinen D3D-Spielen wird es der Voodoo3 recht schwer gegen die TNT2-Konkurrenz haben. Bei Spielen mit Glide- und OpenGL-Support haben V3-Platinen auf jeden Fall einen Speedbonus.

Thilo Bayer



Kommentar

Thilo Bayer

Obwohl die Preview-Xentor nicht die endgültige Taktfrequenz besaß, offenbarte sie ein dickes Zeichenpotential für Spieler. Offensichtlich ist der TNT2 sogar bereit, auch im Geschwindigkeitssektor auf Ganze zu gehen. Bei Spielen mit 16 Bit Farbtiefe hält die Xentor ihre Geschwindigkeit recht konstant bis zu einer Auflösung von 1.280x1.024. In 32 Bit macht sich der begrenzte Speicher bemerkbar, weshalb der Highend-Spieler die 32-MByte-Variante ansteuern sollte. Für einen Preis unter 300 Mark hat Guillemot mit der Xentor einen Trumf im Ärmel, um im Kartenspiel der Hardware-Hersteller eine wichtige Rolle zu spielen.

# Flotter Nachzügler

In der letzten PC Action stand das umfangreiche Thema „Spiele-CPUs“ auf der Tagesordnung. Rechtzeitig zur CeBIT-Ausgabe erreichte uns nun ein Testmuster des K6-III mit 400 MHz Taktfrequenz. Hält das neue AMD-Aushängeschild seine Geschwindigkeits-Versprechen für Hardcore-Spieler?



Auf der CeBIT präsentierte AMD den K6-III zum ersten Mal der Öffentlichkeit. Schon im Vorfeld heimste das letzte Sockel-7-Produkt von AMD zahlreiche Lorbeeren ein und sollte gerade im Spielebereich den endgültigen Durch-

bruch schaffen. Die Marschroute ist dabei klar: Als großer Bruder des K6-2 soll er direkt den Pentium III angreifen. Wie bei AMD schon fast üblich, betont man dabei das gute Preis-Leistungs-Verhältnis. Ring frei für den neuesten

Spieler-Prozessor von AMD!

### Basiswissen

Der K6-2 und der K6-III haben viele technische Gemeinsamkeiten. Beide nutzen den 100-MHz-Front-Side-Bus der Super-7-Architektur und die 3DNOW!-Technik. Der K6-III profitiert also ebenfalls von Spielen, die 3DNOW! unterstützen. Zu Beginn wird er mit 400 MHz ausgeliefert und dabei 550,- bis 600,- Mark kosten; die 450er-Variante wird bei ca. 900,- Mark angesiedelt sein. Um mit den Intel-Frequenzen mithalten zu können, wird AMD dieses Jahr noch voraussichtlich bis 600 MHz hochgehen.

Was den K6-III im Vergleich zum K6-2 bei Spielen schneller macht, ist die Integration des Level-2-Caches in die CPU. Dieses Prinzip kennt man unter anderem vom Celeron, der sich dadurch zur ernsthaften Spieler-CPU gemausert hat. Die 256 KByte L2-Cache des K6-III (Celeron: 128 KByte) werden durch den Einbau in das CPU-Gehäuse mit vollem Prozessor-takt betrieben. Zum Vergleich: Der K6-2 kann den auf dem Motherboard verbauten L2-Cache nur über den Bustakt (max. 100 MHz) ansteuern. Um das TriLevel-Cache-Design des K6-III zu vervoll-

## Check-Liste: AMD K6-III

Damit Sie den K6-III gut an den Start bringen, sollten Sie die nachstehenden Tips berücksichtigen.

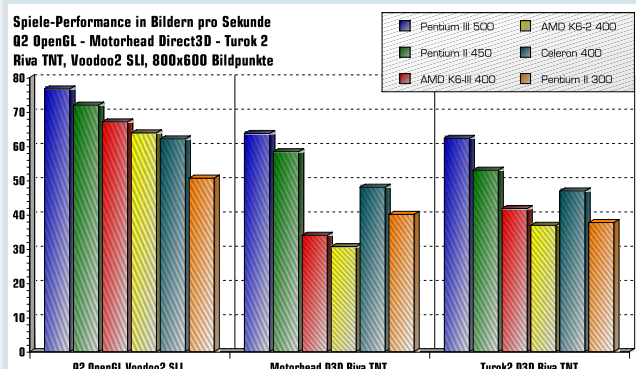


- Sockel-7-Board mit 100 MHz Bustakt
- PC100 SDRAM als Systemspeicher
- VIA MVP3: Mini-Port-Treiber für IRC Routing installieren
- Aktuelle AGP-Treiber des Motherboards installieren
- Regelmäßige BIOS-Updates für Motherboard durchführen
- Spannungsregler mit 2.4/2.5 V Core
- Netzteil mit hoher Spannungs-Stabilität
- Mind. DirectX 6.0 installieren
- Windows 98 als Betriebssystem

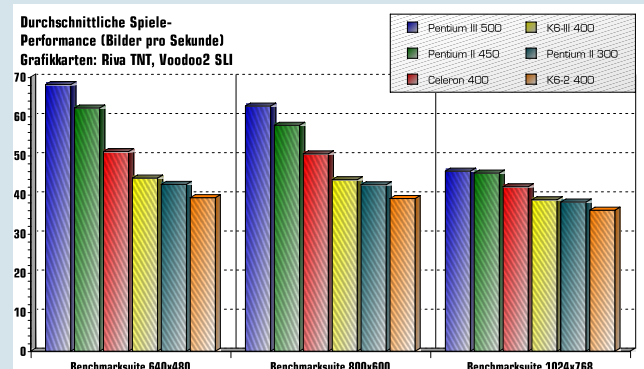
## Benchmark-Treff

Das erste Diagramm zeigt exemplarisch, wie sich die Prozessor-Kandidaten bei drei ausgewählten Spielen verhalten. Das

zweite Diagramm fasst hingegen die Ergebnisse von insgesamt sieben Spiele-Benchmarks zusammen.



Gute Zeiten, schlechte Zeiten. Aus der Benchmarksuite haben wir Q2, Motorhead und Turok 2 herausgepickt, um das Potential des K6-III zu demonstrieren. Während das mit dem 3DNOW!-Patch getunte Q2 auf Voodoo-Karten sehr flott läuft, zeigt Motorhead ein ganz anderes Performancebild. Bei Turok 2 ist der krasse Unterschied nicht mehr so ausgeprägt.



Die Ergebnisse aller Benchmarks im Auflösungsüberblick. Der Graph zeigt deutlich, daß die Unterschiede der CPUs in 640x480 besonders ausgeprägt sind. In dieser Auflösung ist das jeweilige Spiel kaum von der Füllrate der Grafikkarte abhängig. Die Abweichungen sinken jedoch mit steigender Auflösung, weil die Grafikkarte als Geschwindigkeitsbremse fungiert.

Auf der CeBIT konnten wir mit Mike Goddard plaudern, der für die Entwicklerbeziehungen bei AMD verantwortlich ist.

**PC ACTION** Mike, mittlerweile hat AMD ja einige namhafte Spiele-Entwickler von den 3DNow!-Vorteilen überzeugt. Wie war die Situation bei der Markteinführung des K6-2?

**Mike Goddard:** Wenn Du für eine derartig neue Technologie bei den Entwicklern Werbung machst, zählen zwei Dinge: Marktanteile Beziehungen. Da der K6-2 völlig neu am Markt war, kam es anfangs hauptsächlich auf gute Beziehungen an.

**PC ACTION** Von welchen Spiele-Publishern dürfen wir 3DNow!-optimierte Titel in größeren Mengen erwarten?

**Mike Goddard:** Unter anderem haben sich Eidos, GT Interactive, Interplay, Rage und id Software zu 3DNow! bekannt. Auf Titel wie Anachronox, Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Giants oder Expendable wartet die Spielergemeinde sehnsüchtig – und Besitzer eines K6-2 oder K6-III werden sicherlich ihren Spaß damit haben.

**PC ACTION** Wie war das damals mit dem Voodoo-Wunderpatch für Q2? Sind solche Performanceverbesserungen repräsentativ oder nur Ausnahmefälle?

**Mike Goddard:** Den Patch haben wir bei AMD selbst entwickelt – ich kann mich noch sehr gut daran erinnern (grinst). Die Geschwindigkeitsverbesserungen durch 3DNow! in Zahlen zu fassen, ist nicht einfach. Meist hat der Spieler keine Möglichkeit, einen Vergleich mit und ohne 3DNow! durchzuführen. Realistisch sind 10-30%.

**PC ACTION** Mike, vielen Dank für Deine Antworten.



ständigen, fehlt noch ein Bestandteil: Als Zusatz-Schmankerl nutzt die neue AMD-CPU einfach den Motherboard-Cache als L3-Zwischenspeicher, der über den Bustakt angesprochen wird. Insgesamt

greift der K6-III also auf 320 KByte Cache (L1 + L2) mit vollem Prozessortakt und auf 512 KByte bis 2 MByte Cache (L3) mit Bustaktfrequenz zu. Wer schon ein Super-7-Mainboard besitzt, ist theoretisch



Unreal Tournament ist eines der wichtigsten Spiele mit 3DNow!-Support, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.



Der Nachzügler in der CPU-Frühjahrskollektion ging auch bei mir mit hohen Erwartungen an den Start. Einen kleinen Euphorie-Dämpfer versetzte das ein Jahr alte Netzteil in unserem Testrechner, das aufgrund von Spannungsschwankungen ausgetauscht werden mußte. Die ersten Benchmark-Ergebnisse stimmten mich da schon versöhnlicher, auch wenn der große Aha-Effekt ausblieb. Nur bei Spielen mit gut gelungener 3DNow!-Unterstützung kam der K6-III richtig in Fahrt. Die Geschwindigkeit bei Q2 sollte dabei nicht als Maßstab für die generelle Leistungsfähigkeit von 3DNow!-fähigen Prozessoren genommen werden. Insgesamt ist das Vorzeigeobjekt von AMD bei unseren Benchmarks 10-20% schneller als ein gleichgetakteter K6-2. Den direkten Vergleich zwischen Celeron 400 und K6-III entscheidet die Intel-CPU für sich, da sie die bessere Fließkommaeinheit aufweist. Wenn die 3DNow!-Umsetzung in den Spiele-Neuerscheinungen zukünftig besser ausfällt, könnte sich dieses Ergebnis ändern.

in der Lage, seinen Rechner mit einer K6-III-CPU aufzurüsten. In der Praxis sieht die Situation (noch) etwas anders aus: Die AMD-Homepage nennt gerade einmal sechs aktuelle Motherboards, die den K6-III 400 verkraften. Bei unseren Tests begegneten wir mehreren Stolpersteinen. Elementar ist der Spannungsregler des Boards, der mit den vergleichsweise hohen Anforderungen des K6-III (2.4/2.5 Volt) zurechtkommen muß. Außerdem spielt das Netzteil eine entscheidende Rolle, da diese CPU besonders empfindlich auf Spannungsschwankungen reagiert.

### Spiele-Alltag

Um die spielerischen Fähigkeiten des K6-III zu vermesen, haben wir ihn mit zahlreichen Benchmarks konfrontiert. So kamen unter anderem Half-Life, Turok 2, Incoming, Q2, Motorhead und Nice 2 zum Einsatz. Um die Geschwindigkeit bei Anwendungsprogrammen zu bestimmen, verwendeten wir den Business Winstone 99 von ZD. Zwei Bedingungen sollten für eine gute Spiele-Performance des K6-III erfüllt werden. Zum einen sollte ein Spiel grundsätzlich 3DNow! unterstützen, was zumindest bei vielen der zukünftig erscheinenden Titel sichergestellt ist.

Darüber hinaus muß der 3DNow!-Support aber auch optimal im Spiel umgesetzt werden, damit die Vorteile überhaupt wahrnehmbar zum Tragen kommen. Vom zusätzlichen Level-3-Cache profitieren Spieler eher weniger, da sich aktuelle Spiele mit relativ wenig Cache begnügen. Anspruchsvolle Anwendungsprogramme laufen jedoch ein paar Prozent schneller. Beim Business Winstone liegt der K6-III mit 512 KByte L3-Cache damit knapp vor einem Pentium II 450. Bei der Frage nach der passenden Grafikkarte ist momentan immer noch Voodoo erste Wahl. Der sehr gute 3DNow!-Support der Voodoo-Treiber sollte als Vorbild für TNT & Konsorten dienen. NVidia hat aber Besserung gelobt und will den TNT2 für 3DNow! optimieren.

Thilo Bayer

## AMD K6-III

Die technischen Eckdaten des K6-III im kompakten Überblick.

<b>Verfügbarkeit</b>	Anfang April
<b>CPU-System</b>	Socket 7
<b>CPU-Takt</b>	400/450 MHz
<b>Bustakt</b>	100 MHz
<b>Größe L1-Cache</b>	32 + 32 KByte
<b>Takt L1-Cache</b>	CPU-Takt
<b>Größe L2-Cache</b>	256 KByte
<b>Takt L2-Cache</b>	CPU-Takt
<b>Größe L3-Cache</b>	Bis 2 MByte
<b>Takt L3-Cache</b>	100 MHz
<b>3D-Instruktionen</b>	MMX, 3DNow!

# Ausgereifte Spätlese

Schon in Ausgabe 2/99 stellte sich die Rage Fury unserem Benchmark-Parcours.

Das endgültige Platindesign und stark verbesserte Treiber sorgten jedoch für große Nachttest-Laune. Was kann der Rage 128 wirklich?

Das Fazit in unserem ersten Leistungstest war eher zwiespältig. So konnte sich die ATI-Vorzeigeplatine (089-665150) vor allem in hohen Auflösungen und Farbtiefen sehr gut in Szene setzen. Eher schwach präsentierte sich jedoch die Performance in niedrigen Auflösungen und die Bildqualität bei 16 Bit. Doch wie sieht die Situation nun aus, nachdem die ATI-Techniker noch etwas Zeit zum Optimieren hatten? Die Hardware-Redaktion hat die Rage Fury erneut zum Test vorgeladen und einige erstaunliche Erkenntnisse gewonnen.

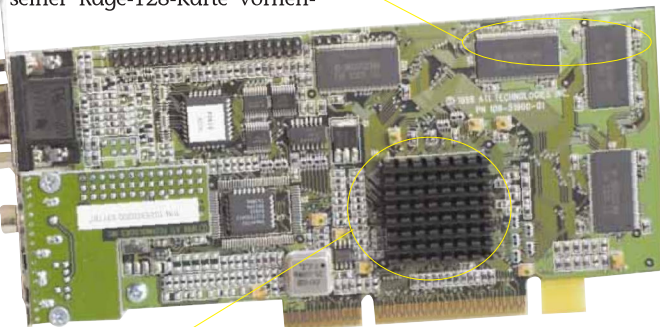
## Startschuß

Von den zahlreichen ATI-Grafikkarten auf Rage-128-Basis stellt die Rage Fury die interessanteste Variante dar. Die Gründe: 32 MB SDRAM, Rage 128 in GL-Ausführung, TV-Out zur Ausgabe auf dem Fernseher und maximale Rage-Taktfrequenzen. Der knackige Einstandspreis von 449 Mark wird leider nicht durch ein entsprechendes dickes Softwarebundle verüßt; lediglich der bewährte DVD-Player von ATI hat den Weg in die Verpackung gefunden. Hardwareseitig sind die erfreulich hohe Speicherbewaffnung und die Zeichenarchitek-



tur erwähnenswert. Wie der TNT arbeitet der Rage 128 mit zwei Render-Pipelines, wodurch er Spiele mit mehreren Texturschichten wie Q2 oder Expendable besonders schnell darstellen kann. Weitere 3D-Features umfassen einen 32 Bit genauen Z-Puffer, 32-Bit-Rendern, einen 8 Bit großen Stencil Puffer für Spezialeffekte oder Bump Mapping. Bei den Taktfrequenzen mußte ATI die ursprünglichen Ziele etwas zurücknehmen. Statt der angepeilten 100/120 MHz (Chip/Speicher) läuft die Rage Fury nun mit 103/103 MHz. Die aktuell freigegebene Treiberversion trägt das Kennzeichen 4.11.6060. Intern arbeitet ATI aber mit Hochdruck an der Version 4.11.6100, die wesentliche Verbesserungen beinhaltet. Deshalb sollten alle Rage-128-Besitzer im Laufe des Aprils die ATI-Homepage ansteuern (<http://support.atitech.com/drivers/rage128.html>). Der uns zur Verfügung gestellte Treiber offenbarte zwei Möglichkeiten, 3D-Einstellungen vorzunehmen. Zum einen verbirgt sich hinter dem unscheinbaren Programm Atipquaa.exe im Windows-Systemordner ein

Performanceschalter, der die vertikale Synchronisation für D3D oder OpenGL steuert. Außerdem konnten wir mit Hilfe spezieller Registerkarten weitere Einstellungen im Qualitätsbereich vornehmen. Der hier integrierte Vsync-Schalter ist jedoch falsch beschriftet und bewirkt genau das Gegenteil. Wer bequem Änderungen an seiner Rage-128-Karte vorneh-



Der Chiptakt liegt bei 103 MHz und ist damit vergleichsweise niedrig.

men will, sollte die neueste PowerStrip-Version auf der Heft-CD installieren.

## Geschwindigkeitsrausch

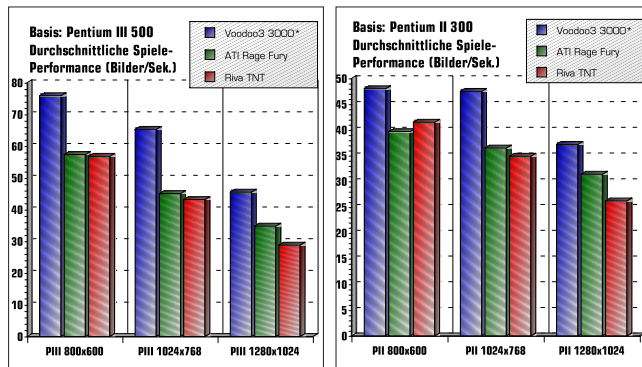
Die Rage Fury mußte sich zwei Testrechnern mit unterschiedlichen CPUs stellen (Pentium II 300 und Pentium III 500). Richtig in Fahrt kam der ATI-Beschleuniger auf dem PIII-System, wo er sich ein heißes Duell mit dem bisherigen Spitzenreiter Riva TNT lieferte und

die Nase vorne behielt. Gerade in 1.024x768 Bildpunkten hat die Rage Fury noch ordentlich Power. Auch der 32-Bit-Modus setzte neue Maßstäbe für die aktuelle und anstehende Konkurrenz. Selbst in 1.280x1.024 Bildpunkten verliert die Rage Fury hier nicht mehr als 25% gegenüber der 16-Bit-Darstellung. In die Kategorie „Problemchen“ fallen unter anderem der Dith-

Dank der dicken Speicherausstattung läuft die Fury auch in hohen Auflösungen recht flott.

ring-Mechanismus (Herunterrechnen von 32 auf 16 Bit), die OpenGL-Geschwindigkeit und die Sockel-7-Unterstützung (hier speziell der Aladdin V). So sehen manche 16-Bit-Spiele ohne Optimierungen durch den Anwender stellenweise grobkörnig aus. Außerdem wird man in Q2 bei abgeschaltetem VSync mit kleineren Lags konfrontiert – mit VSync verschwinden diese, dadurch läuft das Spiel aber langsamer. Ein kurzfristig zur Verfügung gestellter Treiber scheint diese Probleme jedoch aus der Welt zu schaffen.

Thilo Bayer



Spätestens ab 1.024x768 Bildpunkten hängt die Rage Fury eine Standard-TNT auf beiden Rechnersystemen ab. Nicht im Bild ist die Performance in 32 Bit Farbtiefe, die ebenfalls besser als beim TNT ausfällt. Gegen die Preview-Ergebnisse des V3 3000 zieht die ATI-Platine aber den Kürzeren.

**Ati Rage Fury**

Hersteller: ATI  
 Info-Telefon: 089-665150  
 Web-Site: www.atitech.com  
 Preis: DM 449,-

Stärken: 32 MByte Grafik-RAM, Performance in 32 Bit Farbtiefe  
 Schwächen: Niedriger Chiptakt, hoher Preis, aktueller Treiber

Ausstattung: 2+  
 Features: 2+  
 Performance: 2+

**Gesamturteil: 2+**

» Guter Spätzünder, der es gegen TNT2 schwer hat.«



# Unser kleines Netzwerk

Können Sie sich ein Netzwerk ganz ohne Kabelsalat vorstellen? Nein? Dann hat Diamond die passende Antwort für Sie. Mit dem HomeFree-Funk-netzwerk können Sie spielerisch durch die Wände gehen.

Wer einmal ein Zocker-Netzwerk aufgebaut hat, kennt die damit verbundene Arbeit. Ein Wochenende reicht den meisten Spielern nicht aus, um ihre PCs einzurichten und ausgiebig spielen zu können. Außerdem treibt das Kabelwarrwarr so manchen Anwender an den Rand des Wahnsinns. Um solche Probleme zu umgehen, nutzen die brandneuen HomeFree-Netzwerk-karten von Diamond (08151-266330) Funkwellen, um Daten über eine Distanz von maximal 50 Metern zu transportieren. In Gebäuden reduziert sich die Entfernung auf knapp 30 Meter. Die Frequenz dieser Funkwellen stört dabei keine anderen elektronischen Geräte. Diamond stellte uns neben zwei PCI-Karten noch ein umfangreiches Softwarepaket zur Verfügung, das dem Anwender unter anderem die Nutzung eines Druckers über das Netzwerk ermöglicht. Das Komplettpaket mit Software und zwei Karten ko-

stet bei drei Jahren Garantie rund 400 Mark.

## Aller Anfang ist leicht

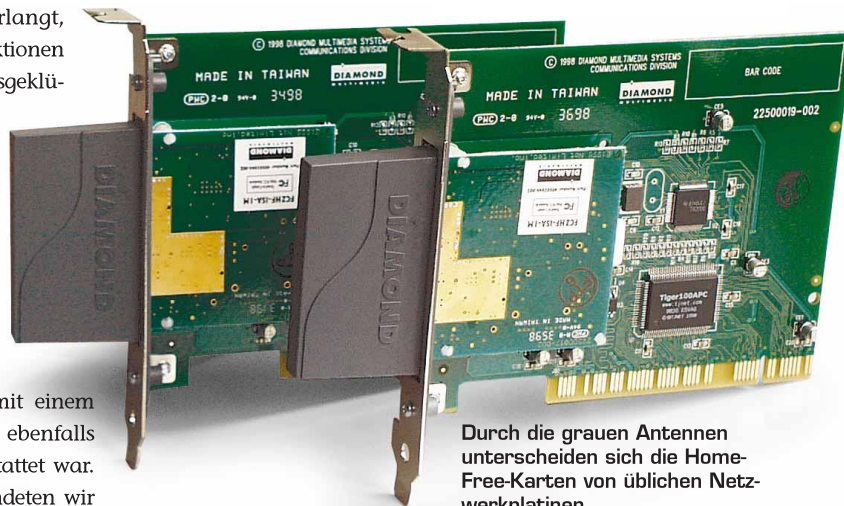
Die Installation der Karten verlief bei uns ohne Probleme. Nach dem Einbau und der Plug'n Play-Erkennung wurde die Windows-CD verlangt, um die Netzwerkfunktionen einzurichten. Die ausgeklügelte Installationssoftware legte sämtliche Windows-Einstellungen automatisch fest. Unser erstes Testsystem war ein Pentium II mit 300 MHz und 128 MB RAM, während der zweite Rechner mit einem AMD K6-2 400 und ebenfalls 128 MB RAM ausgestattet war. Als Test-Spiele verwendeten wir beispielsweise Half-Life, Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Mots), Motocross Madness, Q2 sowie einen älteren DOS-Egoshooter. Alle Spiele kamen in ihrer aktuellsten Version zum Einsatz, während die Übertragungsraten bei Kopieraktionen mit dem

Windows-Systemmonitor gemessen wurde. Bei unserem ersten Testaufbau stellten wir die Rechner einen Meter voneinander entfernt auf. Half-Life, Q2 und MotS machten zwar einen flotten Eindruck, zwischendurch störten jedoch kleinere Übertragungsfehler den Spielfluss. Motocross Madness und der DOS-Egoshooter liefen im Multiplayermodus hingegen flüssig. Laut Diamond sollte HomeFree bis zu 1 MBit (128 KByte) Daten pro Sekunde übertragen; dieser Wert deckte sich allerdings nicht mit

dies: Das Netzwerk schaffte gerade 6 bis 9 KByte/s.

## Die Netzwertung

Bei 3D-Spielen mit hohem Datenaufkommen hat das HomeFree noch etwas technischen Nachholbedarf, da der Spieler auf große Distanz Zeitverzögerungen in Kauf nehmen muß. Multiplayer-Freaks mit Lag-Allergie werden wohl weiterhin mit der Kabeltrommel netz-



Durch die grauen Antennen unterscheiden sich die HomeFree-Karten von üblichen Netzwerkkarten.

unseren Messungen. Unter Win98 zeigte das Netzwerk eine Übertragungsraten von maximal 50 KByte/s. Für unseren zweiten Testlauf trugen wir Rechner Nr. 1 einen Raum weiter, um Messungen mit 3 Metern Distanz und einer Trennwand durchzuführen. Trotz der Wand liefen alle Spiele ähnlich flott wie im ersten Test. Die Übertragungsraten im Windows-Netzwerk wurde dagegen langsamer und traf seltener die 50 KByte-Marke. Für den dritten Testlauf gingen wir weiter auf Wanderschaft und trennten unsere Netz-PCs durch vier Wände und ca. 25 Meter Luftlinie. In allen 3D-Spielen ließen sich zwar noch Multiplayerpartien eröffnen, doch leider ließ die Netzperformance sehr stark nach. Die Messungen mit dem Systemmonitor bestätigten

werkeln. Wer über den spielerischen Tellerrand schauen will, erhält mit dem HomeFree eine flexible Netzwerklösung. Dank der vielseitigen Software können Sie beliebig viele HomeFree-Rechner dazu benutzen, Ihre Dateien, den Drucker oder die ISDN-Karte mit dem Lieblingsnachbarn zu teilen.

Bernd Holtmann



Hier sehen Sie die Hardware-Redaktion bei der Arbeit. Ein schnelles Spielchen durch die Wand? Mit HomeFree kein Problem.

## HomeFree Wireless

**Hersteller:** Diamond  
**Info-Telefon:** 08151-266330  
**Web-Site:** www.diamondm.de  
**Preis:** ca. DM 200,- pro Karte

**Stärken:** Installation, Flexibilität  
**Schwächen:** Spielgeschwindigkeit, Preis  
**Ausstattung:** 3+  
**Features:** 2+  
**Performance:** 3

**Gesamturteil:** **2-3**  
 » Das Allroundnetzwerk für die ganze Familie. «

Spieler-Index

Alien vs. Predator – Test	118
Alpha Centauri – Patch	CD
Alpha Centauri – Tips	157
Alpha Centauri – Tools	CD
Anno 1602 – Patch	CD
Anno 1602: Neue Inseln... – Tips	157
Anstoß Gold – Tips	157
Apache Havoc – Demo	CD
Apache Havoc – Patch	CD
Aqua – Vorschau	82
Army Men – Patch	CD
Axis & Allies – Patch	CD
Baldur's Gate Add-On – Vorschau	84
Baldur's Gate – Tips	157
Baseball 2000 Edition – Demo	CD
Braveheart – Vorschau	42
Brian Lara Cricket – Test	119
C&C: Alarmstufe Rot – Tools	CD
C&C: Red Alert – Patch	CD
C&C: Red Alert Multiplayer – Patch	CD
Commandos: Im Auftrag der Ehre – Test	88
Commandos: Im Auftrag der Ehre – Tips	133
Dark Project – Tips	157
Deer Hunter 2 – Test	119
Delta Force – Patch	CD
Der Korsar – Demo	108
Der Korsar – Test	108
Descent Freespace – Patch	CD
Diablo 2 – Vorschau	34
Die Siedler 3 – Patch	CD
Die Siedler 3 Mission CD – Test	86
Die Siedler 3 Mission CD – Tips	137
Everquest – Test	98
Falcon 4.0 – Patch	CD
Field + Stream Trophy Buck – Demo	CD
Fußballfieber – Test	119
Gex 3Dfx – Patch	CD
Grand Touring – Patch	CD
Half-Life (dt. Version) – Demo	CD
Helicopter – Test	99
Heretic 2 – Patch	CD
Heretic 2 – Tools	CD
Homeworld – Vorschau	26
Imperialismus 2 – Test	104
Jack Nicklaus Golf 6 – Test	115
Jagged Alliance 2 – Test	72
King's Quest 8: Mask of Eternity – Patch	CD
Kurt – Patch	CD
Lamentation Sword – Demo	CD
Land der Hoffnung – Vorschau	44
Lander – Test	114
Lands of Lore 3 – Test	80
Lands of Lore 3 – Tips	143
Luftwaffe Commander – Test	114
Machines – Test	100
Malkari – Demo	CD
Metal Fatigue – Vorschau	62
Motorhead – Patch	CD
Myth 2 Soulblighter – Patch	CD
Nascar 99 – Test	119
NBA 99 Demo – Tips	157
NBA Live 99 – Patch	CD
Need for Speed III – Tips	157
North vs. South – Test	119
North vs. South – Demo	CD
Outcast – Vorschau	54
PC Games Cheat Up. 3.0 Pharao – Vorschau	38
Piranha – Demo	CD
Pizza Syndicate – Tips	153
Premier Manager – Test	119
Prince of Persia 3D – Vorschau	66
Quest For Glory V: Dragon Fire – Demo	CD
Racing Simulation 2 3Dfx – Patch	CD
Racing Simulation 2 D3D – Patch	CD
Recoil – Test	117
Red Baron 3D – Patch	CD
Road Wlars – Patch	CD
Rollercoaster Tycoon – Tips	157
S.C.A.R.S. – Patch	CD
Shadow Man – Vorschau	58
SimCity 3000 – Tips	157
Skat 3000 – Demo	CD
Spec Ops – Demo	CD
Sports Car GT – Demo	CD
Star Wars Episode 1 – Vorschau	48
StarCraft – Patch	CD
StarCraft Brood War – Patch	CD
StarCraft – Tips	157
Starfleet Command Starlancer – Vorschau	26
Starsiege Tribes – Patch	CD
Starsiege – Test	116
Street Wars – Demo	CD
Street Wars – Vorschau	46
SWAT 2 – Tips	157
TA Kingdoms – Vorschau	60
Tank Racer – Demo	CD
Tanktics – Demo	CD
Test Drive 3 – Patch	CD
Test Drive 3 – Tips	157
The Red Odyssey – Demo	CD
TOCA 2 – Test	90
Twisted Mind – Demo	CD
Twisted Mind – Test	119
UEFA Champions League 98/99 – Test	94
Uprising 2 – Patch	CD
Uprising II – Demo	CD
Vampire – Vorschau	56
Verrat in der verbotenen Stadt – Test	119
Viper Racing – Patch	CD
Virtual Deep Sea Fishing – Demo	CD
VIVA Soccer – Demo	CD
VIVA Soccer – Test	96
V-Rally Edition 99 – Demo	CD
Warzone 2100 – Test	106
Wild Metal Country – Demo	CD
Wildall TV – Tools	CD
Wildall – Blickpunkt	128
Worms Armageddon – Tips	157
WWII Fighters – Patch	CD
WWII Fighters – Test	CD
X-Beyond the Frontier – Demo	CD
X-Wing Alliance – Demo	CD
You Don't Know Jack 2 – Demo	CD



Jo durfte in Schottland auf den Spuren von Braveheart für wenige Tage am örtlichen Clan-Leben teilnehmen und traf dabei auf einen waschechten Nachfahren von William Wallace: Der kunstfertige Dudelsackspieler Soares Wallace fungierte auch schon als Berater der Braveheart-Filmcrew.

▲ Auf seinem USA-Trip durch die Entwicklungsstudios von Sierra wurde Alex Zeuge eines denkwürdigen Augenblicks: Gabe Newell von Valve Software durfte für die außerordentlichen Leistungen seines Teams bei Half-Life die „Goldene Brechstange“ entgegennehmen.



Fundsachen

Dark Reign II scheint in der Tat ein Projekt von wahrhaft galaktischer Tragweite zu werden. Diesen Eindruck kann man gewinnen, wenn man den News auf der Website der Entwickler (<http://www.pandemicstudios.com>) Glauben schenkt. Dort wird nämlich von einem geheimnisvollen Treffen zwischen Dark-Reign-II-Produzent Greg Borrud und einer Gruppe von Außerirdischen berichtet – jetzt machen Gerüchte die Runde, die Aliens hätten aktiv Einfluß auf das Design von Dark Reign II genommen. Wie dem auch sei, für Freunde bizarren Humors lohnt es sich auf jeden Fall, einmal virtuell bei Pandemic vorbeizuschauen...



Worte des Monats



„Ich glaube nicht, daß es zum Spielspaß sehr viel beiträgt, wenn der Held von Zeit zu Zeit immer mal wieder einen Apfel ißt...“

Tom Putzki (Piranha Bytes) auf die Frage, ob der Held des Piranha-Rollenspiels Gothic auch wie in anderen Computer-RPGs regelmäßig Nahrung zu sich nehmen muß.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. MAI

Descent 3

Outrage ist gerade dabei, die Arbeit an der raffinierten 3D-Ballerei Descent 3 abzuschließen. Wahrscheinlich können wir Ihnen im nächsten Heft schon sagen, wie sich die Ausflüge in den dreidimensionalen Raum auf unseren Gleichgewichts- und Orientierungs-



Star Trek: Birth of the Federation

sinn ausgewirkt haben.

Rundenstrategisches aus dem Universum von Star Trek: The Next Generation: Voraussichtlich ab Ende April dürfen Sie in MicroProses vorerst letztem Star-Trek-Titel Birth of the Federation die Geschicke von Föderation, Klingonen & Co. lenken.



AUSSERDEM...  
Tips und Tricks zu Civilization: Call to Power, Die Siedler 3 Mission CD u.v.m. ...