

# PC ACTION

NEU! DM 9,99 • MIT ZWEI CD-ROMs

**Dark Colony**  
Echtzeitstrategie  
von Interplay

**VOLLVERSION**

## Braveheart

Getestet: Mel Gibsons Schotten-Epos

## Kingpin

Kontroverses Gangsterspiel im Test

## DVD-Special

Infos, Tests und Einbautips für Ihren Kino-PC

Demo-Premiere

**Star Wars Episode I:  
Die dunkle Bedrohung**

Das Adventure zum Kinofilm – ein Level voll spielbar!

Demo-Premiere

**Star Wars: Racer**

Testen Sie als Anakin Skywalker eine Strecke

Nur bei PC Action

**Spielerforum**

Levels und Add-Ons zu 20 Blockbustern

**VOLLVERSION, 7 DEMOS & 3 VIDEOS**  
DAZU ÜBER 65 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...

Computer  
CD-Qualität:  
SOUND UND  
TESTSIEGER



## 2 RIESEN-POSTER

zu Drakan und Dungeon Keeper 2

# Star Trek VOYAGER Elite Force

Alles über den Kult, das Actionspiel und die Quake-3-Grafik plus Jeri Ryan „Seven of Nine“ im Interview

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



## AGE OF KINGS II

**AGE OF KINGS** • 5-Minuten-Video  
• Interviews mit den Designern • Erste Eindrücke vom Spiel  
• Alle aktuellen Fakten auf 10 Seiten

# Wenn der Postmann zweimal klingelt

10.00 Uhr morgens. Ein ganz normaler Tag in der Redaktion. Eifriges Tastengeklapper an den PCs, Recherche am Telefon, Diskussionen vor den Büros. Langsam wird es auch Zeit für die tägliche Postlieferung: Ding Dong ...

**Harald:** Herr Müller, haben Sie auch gehört, daß es eben geläutet hat?

**Christian M.** (hält ein Päckchen in der Hand): Ja, es scheint ein neues Testmuster eingetrudelt zu sein.

**Alexander:** Ach, ist *Command & Conquer 3* endlich eingetroffen? Wurde auch Zeit.

**Christian M.:** Ne, das ist ... huch ... ich geh' dann mal in mein Büro. Mir fällt gerade ein, ich habe noch etwas Wichtiges zu erledigen. Tschüs, bis morgen!

**Christian B.:** Moment mal, Herr Müller! Was für ein Spiel ist denn nun gekommen?

**Christian M.:** Och, nur so ein Kegel-Spiel: *King-Pin* oder so.

**Christian S.:** Von wegen Kegel-Spiel! Uns können Sie nicht täuschen. Wir haben die Anzeigenwerbung schon gesehen. Das ist ein reinrassiges Actionspiel, in dem der Spieler König der Unterwelt werden muß.

**Joachim:** Also genau mein Aufgabenbereich. Haben will, haben will, haben ...!!!

**Christian M.:** Nix da, das spiele ich. Sie können ja noch einmal die Demo vom ersten Level testen, die wir vor zwei Monaten bekommen haben.

**Christian B.:** ... und vergessen Sie nicht, ein Fragezeichen hinter die Spielspaßwertung zu machen, Herr Hesse!

**Joachim:** Das ist gemein. Ich möchte auch die Vollversion spielen.

**Herbert:** Dann empfehle ich Ihnen eine Fahrt nach

München. Dort soll man ja solche Art von Software bis ins Mark verabscheuen. Bei diesen rechtschaffenen Menschen fällt bestimmt noch ein Exemplar für Sie ab.

**Harald:** Recht haben die! Früher war alles viel schöner, als es mit so ein paar harmlosen Robotern und Monstern angefangen hat. Selbst bei *Half-Life*, *Unreal*, *Forsaken*, *Jedi Knight*, *Requiem*, *Aliens vs. Predator* (ein lethargisches Aufzählen folgt) haben wir unsere Computergegner nur mit Haferflocken beworfen und waren lieb zu ihnen. Doch jetzt naht das Ende der Welt, der Untergang der Zivilisation, der Niedergang des Abendlandes, das ...

**Christian M.** (mit Zornesröte im Gesicht): Jetzt hören Sie endlich alle mit dem Gequatsche auf. Meins, meins, alles meins ...

**Der Rest:** Oh nein! Nicht die Knute, Herr Müller, niiiiiiiiiiiiicht!!!!



## Die Redaktion

**Christian Müller, 32**  
**Actionspiele, Simulationen**  
freut sich im nächsten Monat auf den neuen Kollegen, der ihm dann sein heißgeliebtes Simulationsgenre abspenstig machen will.



**Christian Bigge, 32**  
**WiSims, Sport- und Rennspiele**  
geht in Deckung, weil er bei der Verlagsleitung einen 17"-TFT-Monitor beantragt hat, und spart auf eine Grafikkarte mit digitalem Ausgang.



**Alexander Geltenpoth, 26**  
**Strategie, Rollenspiele**  
stellt sich eine deutsche *Kingpin*-Version vor, in der Dragan und Alder (Mundstuh!) die Texte sprechen. Witzig wäre es jedenfalls ...



**Herbert Aichinger, 36**  
**Actionspiele, Adventures**  
träumt davon, an einem Südseestrand Schalentiere zu grillen und dabei Nick Caves *Boatman's Call* zu hören.



**Harald Fränkel, 29**  
**Actionspiele, Sportspiele**  
bedauert den neuen Kollegen, der dem Flieger-Grüß-mir-die-Sonne-Müller dessen heißgehaßtes Simulations-Genre abspenstig machen muß.



**Joachim Hesse, 25**  
**WiSims, Rennspiele und Adventures**  
wird nach der Produktion noch einmal den *Kingpin* stürzen und hat beim *Out-of-Ordinary-Festival* in Wilsenroth seine Stimme verloren. (<http://www.outofordinary.de>)



**Christian Sauerteig, 19**  
**WiSims, Rennspiele**  
bedauert es, daß sein guter Freund Christopher mit der Bundeswehr für sechs Monate in den Kosovo muß, und hofft, daß er gesund und munter wiederkommt.





# AGE of EMPIRES II

## THE AGE OF KINGS

Star Trek Voyager

Seite 54



Star Trek mit Spielspaß? Wir meinen ja, und das liegt nicht nur an der Borg-Schönheit Seven of Nine.

© Paramount Pictures

Kingpin

Seite 10



Mit dem knallharten Gangster- und Ghetto-Shooter Kingpin legt Virgin Interactive eines der bislang kontroversesten 3D-Actionspiele überhaupt vor. Wir überprüfen für Sie, ob der Titel wirklich die ganze Aufregung wert ist.

Die Ensemble Studios luden nach Dallas, Texas: Als einziges deutsches Magazin durften wir die aktuelle Version von Age of Empires 2: The Age of Kings begutachten – inklusive Mehrspieler-Session mit Bruce Shelley!

### Rubriken

Auftakt .....	5
Bestseller .....	184
Cover-CD-ROM .....	179
Die letzte Seite .....	210
Die Redaktion .....	5
Fehlstart .....	182
Hardware-Referenzen .....	208
Hit-Countdown .....	185
Hotlines .....	185
Impressum .....	179
Inhalt Spieletips .....	147
Inhaltsverzeichnis .....	6
Inserentenverzeichnis .....	105
Leserbriefe .....	186
Neustart .....	183
Referenz-Spiele .....	184
So werten wir .....	72

### Aktuelles

Actionspiele .....	20
Adventures .....	22
Budgetspiele .....	30
Online-Spiele .....	32
Simulationen .....	24
Sportspiele .....	26
Spiele-Industrie .....	34
Strategiespiele .....	28
Vermischtes .....	36

### Blickpunkt

ICQ für Zocker .....	110
----------------------	-----

### Vorschau

THEMA DES MONATS	
Age of Empires 2: The Age of Kings	40
Neueste Infos direkt von den Ensemble Studios	
Bling 2	64
Magic Bytes' erotische Fieberträume	
Bundesligastars 2000	60
EA Sports hat ein Herz für deutsche Fußballfans	
Earth 2150	66
Echtzeitstrategie made in Poland	





Star Wars Episode 1 - Need for Speed 4

GTA 2 ..... 59  
 Auch in der Zukunft mit der Karre auf Diebestour

Half-Life Add-on Gunman..... 62  
 Ein halbes Leben ohne Gordon Freeman?

Nocturne ..... 52  
 Nächtliche Adventure-Visionen à la Resident Evil

Planescape Torment..... 63  
 Guido Henkels Rollenspiel-Projekt für Interplay

Revolt ..... 58  
 Rennspaß mit ferngesteuerten Spielzeugautos

Shadowman..... 50  
 Acclaims düstere Comic-Versoftung

Star Trek Voyager Elite Force ..... 54  
 Activisions erster Star Trek-Titel nach dem Lizenz-Deal

Tests

TEST DES MONATS:

Dungeon Keeper 2 ..... 74

Braveheart..... 90

Cybermerc's ..... 107

DSF Golf 99 ..... 107

F22 Lightning 3..... 94

Final Demand..... 107

Frank Busemanns Zehnkampf..... 107

Heavy Gear 2..... 102

Jeff Gordon XS Racing ..... 108

Kingpin..... 10

LKW Raser ..... 95

Need for Speed 4 ..... 84

Puma Street Soccer..... 108

Rückkehr nach Krondor ..... 107

Swing Plus ..... 107

TA: Kingdoms ..... 82

Tomb Raider 2 Gold ..... 106

Unreal - Return to Na Pali ..... 104

X - Beyond the Frontier..... 96

Spielerforum

Age of Empires ..... 140

Anno 1602 ..... 144

Anstoß ..... 146

Baldur's Gate..... 122

Command & Conquer ..... 136

Diablo 2 ..... 120

Die Siedler 3 ..... 142

European Air War..... 131

Everquest ..... 123

FIFA ..... 132

Flugsimulationen ..... 126

Grand Prix Legends ..... 130

Half-Life & Team Fortress ..... 114

Meridian 59..... 125

Need for Speed ..... 128

NHL ..... 134

Quake 3 ..... 116

Starcraft ..... 138

Ultima Online ..... 124

Unreal ..... 118

Spieletips

Dungeon Keeper 2 ..... 149

Star Wars Episode 1:  
 Die dunkle Bedrohung ..... 153

Need for Speed 4 ..... 161

Star Wars Episode 1: Racer ..... 165

Die Völker ..... 169

Kurztips ..... 173

Thema Technik DVD ..... 177

Hardware

Hardware-News..... 192  
 Neue Produkte auf dem Hardware-Markt

Hardware-Referenzen ..... 208  
 Von PC Action empfohlen:  
 die beste Hardware für Ihren Rechner

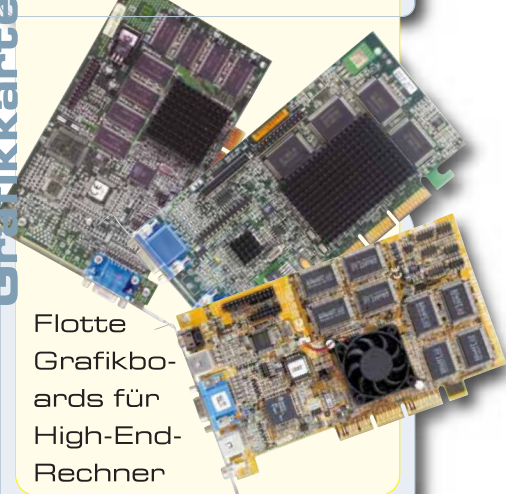
Hardware-Test: Soundkarten ..... 194  
 Klangvolles für Ihren Spiele-PC

Blickpunkt: Grafikkarten ..... 198  
 Hochgeschwindigkeitsrausch auf einem PIII550

Blickpunkt: DVD..... 200  
 Der Überblick über aktuelle Hard- und Software

Grafikkarten

Seite 194 + 200



Flotte Grafikboards für High-End-Rechner

Aktuelle DVD-Hard- und Software



Heft-CDs

Bonus-CD

**Vollversion: Dark Colony**  
 Ein Fest für Echtzeitstrategen können wir Ihnen diesmal mit unserer Vollversion Dark Colony bieten. Action-Fans kommen hingegen mit Star Wars Episode 1: Racer voll auf ihre Kosten.

Cover-CD

**Demo des Monats: Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung**  
 Videos ohne Ende: Kurvenreiches beim Lula-Look-alike-Contest, Historisches bei Age of Empires 2 und die besten G.O.D-Spiele. Dazu weitere attraktive Demos und jede Menge Updates, Treiber und Tools.



# Tag der Abrechn

Schon seit Wochen wird allerorts erregt darüber diskutiert, was von Interplays neuestem Ego-Shooter zu halten sei. Wir haben nun für Sie das komplette Spiel „seziert“ und auf Herz und Nieren geprüft. Was ist denn nun dran an der ganzen Aufregung?



Was haben wir gelacht: Diese Telefonzelle lockt Sie mit einem verdächtigen Klingeln. Wer am Apparat ist, verraten wir Ihnen aber nicht.



## ung

Entwickelt wurde *Kingpin* von Xatrix, die bereits ein paar andere Actionspiele wie *Redneck Rampage* oder ein Add-On zu *Quake 2* auf dem Kerbholz haben. Auch ihr neuestes Werk *Kingpin* basiert auf einer Q2-Engine, die allerdings in vielen Details gründlich überarbeitet wurde. Die neuen Licht-, Regen- und Raucheffekte erhöhen die Glaubwürdigkeit der Spielwelt um ein Vielfaches. Das komplette Erscheinungsbild von *Kingpin* ist auf Hollywood getrimmt. Schon das Intro startet mit dem bekannten 5-4-3-2-1-Countdown

## Fakten

- Sechs Episoden mit 24 Levels
- Drei Lieder von Cypress Hill
- Neun Waffen
- 16 Mehrspieler
- Acht Mehrspielerkarten

und manche Kamerawinkel bei den Zwischensequenzen sowie einige Szenen aus dem Spiel erinnern Sie frappierend an Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*: Nicht nur daß der Kingpin der Zwillingbruder von Verbrecherboss Marcellus Wallace sein könnte, auch von innen bekleckerte Autofenster erzeugen Déjà-vu-Erlebnisse.

## Der harte Weg

Für einen Großteil des Spielreizes in *Kingpin* ist sicherlich die gelungene Atmosphäre verantwortlich. Sie übernehmen die Rolle eines Straßengangsters, der leider das Pech hatte, es sich mit der lokalen Verbre-

chergröße Nikki Blanco zu verschmerzen. Wie in der Branche üblich, werden Sie kurzerhand von zwei Schlägern vermöbelt und in einem heruntergekommenen Hinterhof entsorgt:

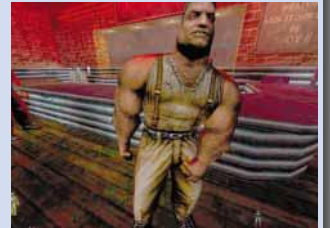
Willkommen in den 30er Jahren! Da Sie natürlich nicht den Rest Ihres Lebens in der Gosse verbringen möchten und Ihnen gleichzeitig der Grips fehlt, um das Weite zu suchen, führt

## So spielt sich Kingpin

Nachdem Sie *Kingpin* Ihrem Rechner und Ihren Lenkvorlieben angepaßt haben, richten Sie Ihr Augenmerk auf die Besonderheiten des Ego-Shooters. Unüblicherweise müssen Sie nämlich nicht alles töten, was sich auf dem Schirm bewegt. Es empfiehlt sich sogar, die Waffe zunächst im Holster stecken zu lassen. Per Knopfdruck können Sie mit den computergesteuerten Gesellen reden: entweder freundlich (soweit das für jemanden möglich ist, der sein Leben lang keine Schule von innen gesehen hat) oder aggressiv. Das wirkt sich auch sofort auf das Verhalten Ihrer Gesprächspartner aus. Einem sympathischen Gegenüber wird schon einmal die eine oder andere vertrauliche Information zugeschanzt. Pöbeln und beleidigen Sie jedoch gleich auf Teufel komm raus, enden Sie schnell als Futterreservoir für die herumstreunenden Ratten. Geld für den Waffenhändler finden Sie meistens bei den ausgeschalteten Opponenten. .



Bis zu zwei „Söldner“ können Sie gleichzeitig anheuern. An dem kleinen Männchen lesen Sie dessen Gesundheitszustand ab und sehen, welche Befehle er gerade befolgt.



Da kommt auch Sagrotan zu spät: Die Bars sind schußwaffenfreie Zonen, in denen Sie Kontakte knüpfen dürfen.



Ein Toter holt keine Hilfe: Per Knopfdruck schleichen Sie bis auf wenige Zentimeter heran und erledigen den Gegner mit einem gezielten Schuß.



Aufnahmeprüfung: Um mit der Hilfe der „Joker“-Bande rechnen zu können, müssen Sie drei Personen mit der Brechstange erschlagen.



Aufgelauert: Am Güterbahnhof spielen Sie mit dem Thomy-Maschinengewehr zwischen den Waggons Katz und Maus.





Hier hilft nur ein Sprung auf die andere Seite. Die Lichter im Haus gegenüber gehen sogar an und aus.



Lack und Leder aus der Zwischensequenz: Diese Dame ganz in Silber spielt später eine entscheidende Rolle.

Sie Ihr Weg zurück in die Höhle des Löwen. Leider arbeitet Nikki für den Kingpin, und der ist gar nicht davon begeistert,

wenn sich jemand in seine Geschäfte einmischt. Die Sache ist klar: entweder Sie oder er. Ihr „Comeback“ führt Sie durch

Abwasseranlagen, Lagerhäuser, ein Schiff, eine Stahlfabrik, einen Güterbahnhof und letztendlich durch die Ghettos der Stadt zum „Central Tower“. Dort erwartet Sie der Kingpin samt seiner treuesten Helfershelfer. Neben der Action verstecken sich noch einige Rätsel im Spiel. Doch um eines vorwegzunehmen: Ein Rollenspiel oder Adventure ist *Kingpin* trotz einiger Elemente aus diesen Genres definitiv nicht. Die Rätsel beschränken sich in der Regel darauf, bestimmte Gegenstände zu finden und sie zum richtigen Ort zu transportieren. So brauchen Sie eine Flasche Whisky, um eine Safekombination zu erhalten, eine Batterie, um ein Motorrad flott zu machen, Sicherungen, um Maschinen in Gang zu setzen, oder eine Kurbel, um ein Schleusentor zu öffnen. Hier und da legen Sie noch einen Hebel um oder schieben eine Kiste, das war es aber auch schon. In sechs Episoden werden Sie bei jedem neuen Level-Abschnitt (wozu beispielsweise schon eine Bar oder ein Waffenladen zählen) mit unsäglichen Ladezeiten gequält, die selbst auf dem C64 für schlechte Laune gesorgt hätten. Es ist keine Seltenheit, daß Sie mehr

als eine Minute lang zum Nichtstun verdammt sind. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie kurz hintereinander diese „Nachladezonen“ betreten müssen. Xatrix bastelt aber bereits an einem Patch für dieses Problem.

### Gruppenzwang

Zu Ihrem eigenen Wohl können Sie manchmal bis zu zwei Revolverhelden anheuern, die Ihnen automatisch Feuer-schutz geben oder auch schon einmal einen Safe für Sie aufsprengen. Die Handlanger lassen sich sogar auf einen bestimmten Gegner ansetzen. Einmal in Ihrer Bande, gehört Ihnen die absolute Loyalität Ihrer Mitstreiter. Hierzu eine lustige Anekdote: Sie haben zwei Freunde als Leibwächter verpflichtet. Während Sie mit der Pistole einer Ratte nachjagen (klein, schnell und schwer zu treffen), schießen Sie aus Versehen einem Ihrer Helfer ins Bein. Dieser zieht seine Waffe, um sich an Ihnen zu rächen. Das wiederum sieht sein Freund, der seinerseits die Schrotflinte zückt und seinen Ex-Partner aus der Spielwelt befördert. Die Helfer sind im Grunde jedoch nur als nette Dreingabe zu verstehen, da sie

## Gruppentherapie und Bandenkrieg

### Deathmatch

Im Standard-Multiplayermodus kämpft jeder gegen jeden. Als Spielfiguren können Sie zwischen drei Modellen wählen, die noch mit einer Vielzahl Klammotten, Mützen oder anderer Accessoires unverwechselbar



Bagman: Meisterdieb Müller hat den **Geldsack** gezoomt, während Herr Hesse Feuer-schutz gibt.

gemacht werden können. Mit insgesamt acht Multiplayer-Maps ist *Kingpin* nicht gerade üppig ausgestattet. Allerdings dürften dank des enthaltenen QERadiant-Level-Editors die Flut neuer Karten nicht lange auf sich warten lassen.

### Bagman

Diese Mehrspielervariante ähnelt in den Grundzügen dem klassischen „Capture the Flag“, ist aber hervorragend auf die Gangster-Atmosphäre abgestimmt. Zwei Gangs (Teams) haben zum Ziel mehr Geld im eigenen Safe zu deponieren als die anderen. Eine sinnvolle Gewinngrenze liegt zwischen 1.000 bis 2.000 Dollar. In jedem Level gibt es festgelegte Stellen, an denen von Zeit zu Zeit Geldbeträge erscheinen (Spawn-Points). Durch Darüberlaufen werden die Geldbündel eingesammelt, wobei jeder Spieler

bis zu 150 Dollar bei sich tragen kann. Mit Ihrer Beute rennen Sie zum Safe im eigenen Hauptquartier und legen das Geld hinein. Sie können aber auch in das feindliche Hauptquartier eindringen und dort bis zu 200 Dollar aus dem Safe stehlen. Wenn Sie den gegnerischen Safe öffnen, erschallt eine Alarmglocke, und Sie sollten schleunigst das Weite suchen. Erschwert wird die Flucht dadurch, daß die Spielfigur dann einen dicken Geldsack trägt. Damit werden Sie natürlich zur ausgesuchten Zielscheibe.



Die Affen fliegen tief: Nach dem Rocketjump sind Sie zwar halbtot, aber auch ein Stockwerk höher.

## Tuning für die Königsnadel



Der „Central Tower“ des Kingpin: Der Raketenerwerfer verschafft Ihnen Einlaß.



Mitgegangen ist mitgegangen: Durch einen Programmfehler verstopft Ihr weiblicher Begleiter den Durchgang.



Der kleine David sucht seine Mama: Sie befreien den Bengel aus einer Stahlfabrik.

nicht einmal in die folgende Episode mitgenommen werden können und meistens nur als Kugelfang dienen. Um Bedienstete zu finden, müssen Sie zunächst mit Ihren Kandidaten sprechen. Das gilt ebenfalls für fast alle Gestalten, denen Sie im Laufe des Spiels begegnen. Landessprache ist nicht etwa Hochdeutsch, sondern übelster amerikanischer Ghettoslang. Das Wort „fuck“ fällt öfter in einem Satz, als Rudolf Scharping in einer Minute „laaangsaam“ sagen kann. Kein Wunder, daß Xatrix für zarter besaitete Gemüter zusätzlich eine entschärfte Version auf die CD gepreßt hat, die die schlimmen Wörter überpiept und auch gleich die blutigen Texturen aus dem Programm entfernt.

### Selbstmordkommando

Das Spiel kann auf fünf Schwierigkeitsgraden gespielt

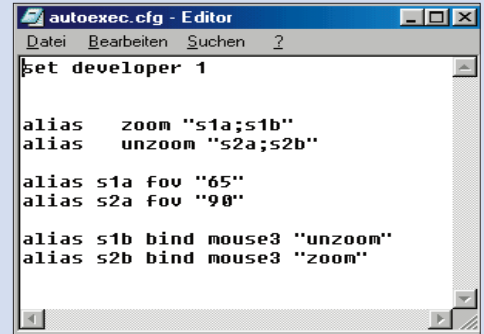
den. Da die Konsole standardmäßig aber nicht anwählbar ist, muß sie erst einmal freigeschaltet werden. Am besten öffnen Sie die Datei „Autoexec.cfg“ (kingpin\main) mit dem Windows-Editor und fügen den Eintrag „set developer 1“ hinzu.

Die packende Bandenkrieg-Story kann gerade auf untermotorisierten Rechnern schnell zur Ruckelpartie ausarten. Deshalb sollten Sie schon vor dem Spielstart dafür Sorge tragen, daß Ihr System für die Königsnadel bereit ist. Besitzer von 32-Bit-fähigen Grafikkarten mit TNT, TNT2, Savage4 oder Rage128 sollten unbedingt darauf achten, vor dem *Kingpin*-start den Windows-Desktop auf 16 Bit zu stellen. OpenGL-Spiele übernehmen grundsätzlich die Desktop-Farbtiefe, was jedoch zu einem deutlichen Geschwindigkeitsverlust in 32 Bit führen kann. *Kingpin* ist sicherlich kein Spiel, das besondere Qualitätsvorteile im 32-Bit-Modus aufweist. Um die optimale Geschwindigkeit zu erreichen, sollten Sie sowohl im Grafikkartenmenü als auch im Spiel die vertikale Synchronisation (VSync) ausstellen. Am einfachsten gelingt Ihnen dies mit dem Utility PowerStrip, das Sie auf der Heft-CD finden. Da *Kingpin* extrem Hauptspeicherhungrig ist, sollten Sie im Motherboard-BIOS auf die Einstellung für die AGP-Speichergöße (AGP Aperture Size) achten. Mehr als 16 MByte sind für *Kingpin* nicht empfehlenswert, da Ihnen sonst wichtiger Hauptspeicher fehlt und die Festplatte öfter schraddeln muß.

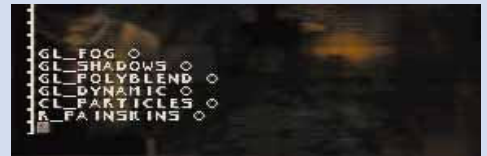
### Konsolenbefehle

*Kingpin* basiert wie *Heretic 2* auf der *Quake2*-Engine und kann durch eine Reihe von allgemeingültigen Konsolenbefehlen getunt wer-

den. Nach dem Start kommt man per ^-Taste in die Konsole und kann Cheats oder Tweak-Befehle eintippen und durch die Return-Taste ausführen. Die Wirkung der Tuningbefehle hängt ganz von Rechner, Grafikkarte und Auflösung ab. Bei unserem Testsystem (PII 400 mit Voodoo Banshee) konnten wir durch das Eingeben der ersten sechs Konsolenbefehle einen Performancegewinn von 15% heraus schlagen.



Nach dem Start kommt man per ^-Taste in die Konsole und kann Cheats oder Tweak-Befehle eintippen und durch die Return-Taste ausführen. Die Wirkung der Tuningbefehle hängt ganz von Rechner, Grafikkarte und Auflösung ab. Bei unserem Testsystem (PII 400 mit Voodoo Banshee) konnten wir durch das Eingeben der ersten sechs Konsolenbefehle einen Performancegewinn von 15% heraus schlagen.



Noch höhere Pluspunkte erreichen Sie durch die drei nachfolgenden Befehle, die jedoch deutlich zu Lasten der Bildqualität gehen.

Konsolenbefehl	Auswirkung
gl_dynamic 0	Einflüsse von Lichtquellen abstellen
gl_fog 0	Nebel ausschalten
gl_shadows 0	Schatten ausschalten
gl_polyblend 0	Kein Bildschirmaufleuchten bei Treffern
r_painkinds 0	Gegner weisen keine Treffer auf
cl_particles 0	Partikeleffekte der Waffen ausschalten
gl_playermip 2	Texturenqualität der Spielfiguren reduzieren
gl_maxtexsize 128	Texturgrößen reduzieren
gl_picmip 2	Texturenqualität reduzieren
cl_rearviewmirror 1	Schaltet Rückspiegel ein
immortal	Unverwundbarkeit
give all	Waffen, Munition und Leben
give weapons	Alle Waffen
give health	Volle Lebensenergie
give cash	100 Dollar
give armor	Rüstung
noclip	Keine Kollisionsabfrage
give (item)	Spezieller Gegenstand
extracrispy	Weihnachtsbeleuchtung

	TNT		TNT2		V2		V3	
	640x480	800x600	640x480	800x600	640x480	800x600	640x480	800x600
PII500	40*	37	43	42	43	36	51	47
PII333	nicht getestet		28	26	25	24	nicht getestet	

\* flüssige Bildarstellung gemessen in Bildern pro Sekunde (fps)

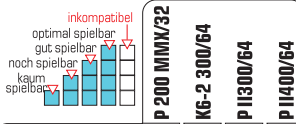


# Kingpin

## Leistungsmerkmale

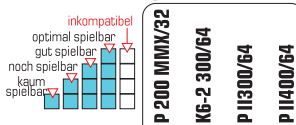
Für *Kingpin* brauchen Sie einen schnellen Rechner. Außerdem sollte Ihre Grafikkarte mit OpenGL nicht auf Kriegsfuß stehen. Selbst auf High-End-Rechnern ist das Spiel im Grunde nur bis 1.280 x 1.024 Bildpunkten spielbar.

### Bildauflösung 640 x 480



Hardware	nicht getestet	getestet
ATI Rage Pro 4 MB - PCI		
Riva 128 4 MB - PCI		
Matrox G200 8 MB - AGP		
Voodoo Banshee 16 MB - AGP		
Riva TNT 16 MB - AGP		
Voodoo Graphics 4 MB - PCI		
Voodoo2 12 MB - PCI		

### Bildauflösung 800 x 600



Hardware	nicht getestet	getestet
ATI Rage Pro 4 MB - PCI		
Riva 128 4 MB - PCI		
Matrox G200 8 MB - AGP		
Voodoo Banshee 16 MB - AGP		
Riva TNT 16 MB - AGP		
Voodoo Graphics 4 MB - PCI		
Voodoo2 12 MB - PCI		

## PRÜFSTAND

### Steuerung

Aufgrund der vielen Zusatzfunktionen in *Kingpin* wie Schleichen, Reden, Geld aufsammeln, Herumkriechen, Waffe wegstecken oder der Taschenlampe haben Sie beide Hände voll zu tun. Wenn Sie Ihre Tastatur richtig belegen, ist das aber alles kein Problem.

### Sound & Musik

Der Sound beschränkt sich auf die typischen Spring- und Schußgeräusche sowie den derben englischen Dialog bei Gesprächen. Die drei Musikstücke von Cypress Hill (von der neuen Platte mit dabei sind „16 men till there is no one left“, „Lightning Strikes“ und „Checkmate“) samt ein paar Variationen runden das Gesamtbild ab, wiederholen sich aber viel zu oft.

### Pro & contra

- ➕ Durchdachte Story
- ➕ Intensive Atmosphäre
- ➕ Hervorragende Grafik
- ➕ Sehr guter Mehrspielermodus
- ➖ Extrem lange Ladezeiten
- ➖ Nicht sehr umfangreich
- ➖ Keine Automapfunktion
- ➖ Werbung beim Erststart nicht abbrechbar
- ➖ Unausgewogene Gegner-Intelligenz
- ➖ Ungenaue Trefferauswertung der Waffen (obwohl die Anatomie der Gegner in elf Partien unterteilt ist)

### Grafik

Die Bildqualität von *Kingpin* ist durchgehend hoch. Was Xatrix aus der alten Q2-Engine herausholt, kann sich sehen lassen. Selten wirkten Spiele optisch so glaubwürdig, auch wenn bei manchen Großaufnahmen die detailreichen Texturen etwas wackeln. Mit einem flotten Rechner bleibt die Grafik konstant flüssig, so daß Grafikfettschisten beruhigt mit ihrem Monitor schmusen können.



Unter diesem Truck verbirgt sich ein Durchgang. Sie sprengen das Gefährt mit ein paar Schüssen auf zwei Fässer zur Seite, deren Explosion den Weg in die Unterwelt freigibt.



Der Kingpin könnte auch glatt aus Pulp Fiction stammen. Selbst das Pflaster am Hinterkopf hat Xatrix nicht vergessen.

falls sofort für einen lumpigen Dollar erwerben. Ein guter Kauf, denn vernagelte Türen, verschlossene Lüftungsschächte oder Kisten stehen Ihnen somit offen. Die halbautomatische 45er ist eine Nahkampfwaffe und kann zudem noch mit Schalldämpfer und verschiedener Munition bestückt werden. Die obligatorische Schrotflinte ist aufgrund der langen Nachladezeiten und der hohen Streuweite der Schrotkörner am besten für ein kurzes Feuergefecht aus nächster Nähe geeignet. Einzelne Gegner lassen sich schon durch gezieltes Anvisieren einzelner Körperteile außer Gefecht setzen. Das Thompson-Maschinengewehr ist selbst für härtere Brocken nahezu prädestiniert, weil durch den ex-

## Vergleich

*Half-Life* und *Unreal* bleiben nach wie vor eine Klasse für sich. Beide Spiele bieten unter dem Strich mehr Spielspaß fürs Geld. Erstens sitzen Sie an dem Valve- bzw. Epic-Shooter mindestens dreimal so lange, und zweitens sind deren Rahmenhandlungen dramaturgisch viel ausgefeilter. Selbst das angestaubte *Jedi Knight* bietet noch mehr spielerische Abwechslung bietet als *Kingpin*. *Requiem* dagegen wirkt steril, während *Turok 2* aufgrund technischen Rückstandes fast schon eine Klasse tiefer spielt.

Half-Life	92%
Unreal	92%
Jedi Knight	85%
Kingpin (abgewertet)	80%
Turok 2 (abgewertet)	75%



Hier müssen Sie an einem Rad drehen, damit sich die Schleuse öffnet. Der Zaun ist elektrisch geladen. Zum Glück sind gerade keine Menschen in der Nähe, sonst könnten Sie durch den Flammenwerfer leicht Feuer fangen und schreiend herumlaufen.

Schrecken. Die Bazooka ist die mächtigste Fernwaffe und löscht selbst eine Horde wütender Großstadttrocker aus. Den Flammenwerfer, der erstmals in der zweiten Episode hinter einem baufälligen Wellblechdach auf Sie wartet, kombinieren Sie in der Regel mit einem anderen Schießprügel. Gerüchteweise soll sogar ein Elektroschocker existieren. In den Waffenläden erweitern Sie Ihr Sortiment (wenn die guten Kanonen nicht wie so oft ausverkauft sind) und erwerben Upgrades für Ihre Knarren, Schutzanzüge und Medizinpackete. Auch die verblichenen Gegner hinterlassen ausreichend Schußhilfen. Zudem haben Sie Gelegenheit, im Spiel einige Waffenkammern zu plündern: ein Schlaraffenland für Ballermänner.

### Die unendliche Geschichte?

Ob es einen zweiten Teil geben wird, daran läßt allein schon der Abspann kaum Zweifel offen. Ein Jetpack, ein Mini-U-Boot und andere Ideen, die es nicht mehr ins Spiel geschafft haben, bestätigen diesen Verdacht. Da die Mitglieder von Xatrix aber inzwischen alle getrennte Wege gehen, bleibt die Frage, wer letztendlich die Geschichte weiterspinnen wird. Aber da hat Publisher Virgin Interactive sicherlich schon ein paar Vorschläge parat.

Joachim Hesse

Joachim Hesse

*Kingpin ist der klassische Gangsterfilm: Spannend, böse und brutal. Bei Klischees wie der Leiche mit Betonfüßen im Hafenbecken oder Fischen in der Kloschüssel mußte ich mehr als einmal schmunzeln. Die spärlichen Cypress-Hill-Riffs bohren sich auf Dauer leider wieder aus dem jeweils gegenüberliegenden Ohr heraus, aber insgesamt bewies Xatrix ein gutes Auge für Details. Nach leichten Durchhängern in der Mitte des Spiels glänzt Kingpin spätestens ab dem Güterbahnhof mit durchdachten Leveldesigns. Dank des schlüssigen Handlungsrahmens weiß ich wenigstens, warum ich mich durch die endlosen Ladezeiten gequälte habe. Ich habe Kingpin jedenfalls mit dem Ehrgeiz eines besessenen Goldgräbers durchgespielt, und auch wenn ich ein Gewehr mit Scharfschützenzoom vermisste, sollte sich Kingpin wirklich jeder Genrefan ansehen.*

trem schnellen Kugelausstoß die meisten Gegner nicht mehr zur Gegenwehr kommen. Das schwere Maschinengewehr spielt seine Vorteile auf weite Distanz aus. Leider können Sie nur eine kurze Salve abfeuern, bevor es ein paar Sekunden abkühlen muß. Mit dem richtigen Kühlmantel ist das aber auch kein Hindernis mehr. Vor Freude platzen dürfen Sie, wenn Sie den Granatwerfer bekommen: Endlich verlieren auch Computer-Camper hinter einer Ecke ihren

Christian Müller

*Puh! Das ist schon starker Tobak, den Virgin und Xatrix uns hier vorsetzen. Gerade aufgrund der hervorragenden Grafik-Technologie wirkt Kingpin besonders intensiv. Vormachen sollte man sich allerdings nichts. Dies ist ein Actionspiel, ein Ego-Shooter. Ob da nun schlabbrige Aliens, humanoide Roboter oder Schwerverbrecher vor der Flinte stehen, knallen tut's überall und ein Spiel bleibt schließlich ein Spiel. Ballerei und Gegner sind das bestimmende Merkmal dieses Genres und in dem gewählten Szenario können die Protagonisten ja schlecht mit Wattebällchen werfen oder vor Schreck in Ohnmacht fallen. Für mich war Kingpin schließlich ein durchaus packender Ausflug ins digitale Gangster-Milieu, auch wenn ich durchaus verstehen kann, daß sich an dem Thema und seiner Darstellung die Geister scheiden werden. Das finde ich aber auch gut so.*

## Kingpin: Life of Crime

**Mindestens:** P 233, 64 MB RAM, Win 95/98/NT  
**Sinnvoll:** PII 300, 128 MB RAM, 3D-Karte  
**Grafik:** Open GL  
**Sound/Musik:** Direct Sound, CD-Audio  
**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur  
**Spielerzahl:** 16 Netzwerk, Internet; 1 Sp. pro CD  
**CD/HD:** ca. 462 MB/ca. 570 MB  
**Handbuch/Sprache:** Englisch/Englisch  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Hersteller:** Xatrix/Interplay  
**Veröffentlichung:** Bereits erschienen  
**USK Altersfreigabe:** ab 18 Jahren



**Genre:** Actionspiel  
**Testversion:** Verkaufsversion  
**Steuerung:** Gut  
**Feedback:** Nein  
**Grafik:** 91%  
**Sound:** 72%  
**Mehrspieler:** 82%  
**Einzelspieler:** 80%

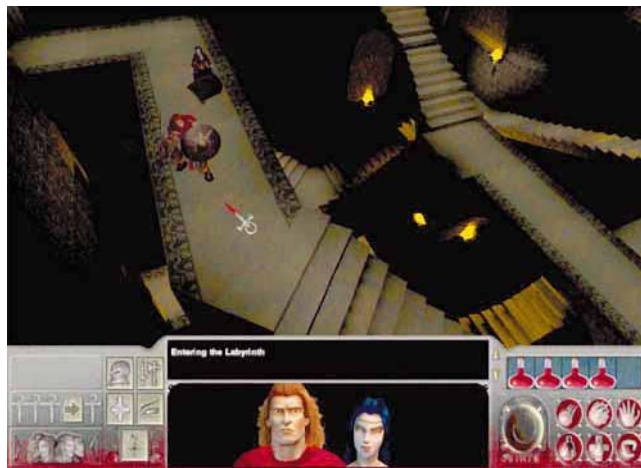
» **Düsteres Verbrecherepos für erwachsene Actionspieler** «



# Vampire

**Rollenspiel** Nihilistics preisgekrönte Blutsauger

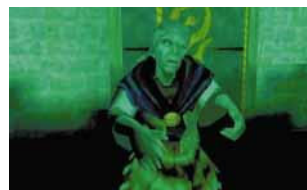
Zweifellos gehört *Vampire: The Masquerade – Redemption* bislang zu den ehrgeizigsten Rollenspiel-Projekten, die jemals für den PC umgesetzt wurden. Der Aufwand scheint sich für Nihilistic zu lohnen, wurde ihr Werk doch zum besten Rollenspiel der vergangenen E3 gekürt. *Vampire* ist in White Wolfs World of Darkness angesiedelt und verbindet eine düstere Gänsehautstory mit erstklassiger 3D-Grafik. Ein ausgefeilter Mehrspielermodus soll *Vampire* zum „Online-Tischrollenspiel“ machen, bei dem einzelne Geschichtenerzähler ihre Aben-



Nihilistics *Vampire* versucht, die einzigartige Atmosphäre des Pen-&-Paper-Rollenspiels auf den PC zu übertragen.

teuer auf dem PC erlebbar machen können (vgl. Vorschau in PCA 7/99). **ha**

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



Die 3D-Grafik-Engine von *Vampire* soll zu den leistungsfähigsten gehören, die derzeit in Spielen Verwendung finden.

# Obi-Wan

**Action-Adventure** Der Nachfolger von *Jedi Knight* wirft seinen dunklen Schatten voraus

*Jedi Knight* ist zwar nur ein inoffizieller Vorgänger von *Obi-Wan*, aber zumindest die Technik scheint auf dem beliebten Ego-Shooter zu beruhen. Viele Details zum Spiel liegen noch nicht vor, da LucasArts eine strikte Nachrichtensperre verordnet hat. Dennoch möchten wir Ihnen die wenigen Informationen, die wir für Sie aufgestöbert haben, nicht vorenthalten. Selbst wenn Sie den neuen *Star Wars*-Film schon kennen, bietet *Obi-Wan* Neues für Sie, da die Story parallel zur Episode I verläuft. Die Programmierer haben eng mit der Filmcrew zusam-

mengearbeitet, um ein möglichst authentisches *Star Wars*-Flair in *Obi-Wan* einzufangen. Sie steuern den Jedi-Ritter Obi-Wan, wodurch das Hauptaugenmerk auf ausgefeilten Kampfsequenzen mit dem Lichtschwert liegt. Die Animationen Ihres Recken wirken sehr realitätsnah, da LucasArts alle Bewegungen per „Motion Capture“-Verfahren von einem echten Kampfsportexperten übernommen hat. Der angepeilte Erscheinungstermin für das Spiel ist Ende 1999. **jh**

**Info:** THQ, Daimlerstraße 9, 41564 Kaarst



Links: Die Jedi-Ritter werden von gefährlichen Kampf-Droiden eingekreist. Rechts: Der Kampf mit dem Lichtschwert steht an erster Stelle, dicht gefolgt von kleinen Rätseleinlagen.

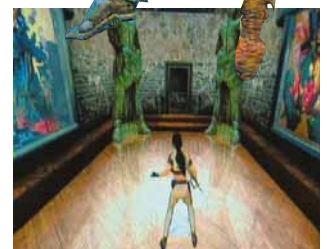
# Heavy Metal: F.A.K.K. 2

**Action-Adventure** Ich Perspektive nur...

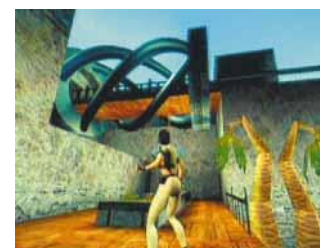
Jetzt ist es raus: *F.A.K.K. 2* (vgl. PCA 7/99) wird nahezu komplett in der Verfolgersicht gespielt. Nur in einzelnen Abschnitten schaltet die Grafiken-Engine in die Ich-Perspektive um. Da Entwickler Ritual Entertainment noch immer keine Screenshots veröffentlicht hat, auf denen Heldin Julia in Aktion zu sehen ist, haben wir für Sie Filmaufnahmen vom G.O.D.-Event in London mitgebracht (auf der Cover-CD). *F.A.K.K. 2* basiert auf dem gleichnamigen Kinostreifen, der dieses Jahr anlaufen soll, und auf dem Comicbuch *Melting Pot* von Kevin Eastman

(geistiger Vater der Ninja Turtles). **hfr**

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



Spiegelnde Böden, riesige Gemälde und realistisch gestaltete Wände: *F.A.K.K. 2* holt alles aus der Quake-3-Engine raus.



Julia erblickt bei ihrer Reise abenteuerliche Architekturen.

Ich mein' ja nur



**Kleine Monster**

Kennen Sie Furbys? Furbys sind durch Evolution mutierte

Tamagotchis – die Geißel der Menschheit. Die 13 Zentimeter großen Pelzknödel zeichnen sich dadurch aus, daß sie ständig wirres Zeug reden, schnurren, schnarchen, kichern oder rülpfen (alles nachzulesen unter <http://www.furby.de>). Wenn also Papa seinem Dreikäsehoch ein „elektro-mechanisches (animatronisches)“ Viech kauft, kann er davon ausgehen, daß es von Sohnemann oder Töchterlein binnen kurzer Zeit aufgrund chronischer Langeweile zur Adoption freigegeben wird. Viel Spaß, Vati! Außerdem sind die Dinger („ab 6 Jahre“), die aussehen wie übergewichtige Pinguine mit angepappten Ohren, jugendgefährdend. Wenn Sie Batterien einlegen wollen, müssen Sie Ihren Finger in den Hals des bemitleidenswerten Wischmops stopfen, ihn auf den Kopf stellen und die Zunge festhalten. Außerdem dürfen Sie ihm einen spitzen Gegenstand („z. B. den Schraubenzieher“) ins Hinterteil rammen. Wenn die Geburt nicht geklappt hat, rotzt Furby nur rum, ist also völlig ballaballa. Macht aber nix. Sie dürfen die Folter noch mal gefahrlos wiederholen. Eben wie im richtigen Leben. Wenn das nicht pädagogisch wertvoll ist? Ganz zu schweigen vom Spiel „Frag doch mal Furby“, das die kleinen Staubfänger angeblich so gerne mögen: Ist das gar eine unterschwellige Botschaft zum „Fraggen“ (= töten/Ego-Shooter-Szene)? Sie sehen das anders? Für Mitglieder irgendwelcher Furby-Fanclubs: Beschwerden an [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de).

Harald Fränkel



## Soldier of Fortune

**Ego-Shooter** Kampf gegen den Terrorismus

Zum kommenden Ego-Shooter von Raven Software (unter anderem bekannt für *Heretic 2*) gibt es neue Screenshots. Als Agent übernimmt der Spieler Aufträge in aller Welt und muß eine Terroristenorganisation auslöschen. Vor einer Mission stellt er ein Team aus computergesteuerten Spezialisten zusammen, denen er einfache strategische Befehle er-

teilt und Wegpunkte vorgibt. Das erinnert unweigerlich an *Rainbow Six* – allerdings wird die Action ganz klar im Vordergrund stehen. Neben offenen Gefechten gibt es Missionen, bei denen die Truppe zum Beispiel unbemerkt in feindliche Basen eindringen muß, um einen Sabotageauftrag zu erfül-



Ob es eine so gute Idee war, diese Basen offen zu attackieren? Vielleicht hätte ein Sabotageakt mehr gebracht?

len. *Soldier of Fortune* soll im 4. Quartal erscheinen.

Info: <http://www.raven-games.com>

## Wild Wild West

**Action-Adventure** Von Hollywood auf den PC

Am 29. Juli soll der neue Film mit Will Smith in die Kinos kommen, das gleichnamige

Spiel *Wild Wild West* folgt Ende des Jahres. Wie bei der Hollywoodproduktion muß der PC-Besitzer eine Verschwörung aufdecken, an deren Spitze ein gewisser Dr. Arliss Loveless steht. Dieser plant ein Attentat auf den US-Präsidenten. Der Spieler darf mit einem Schalter einstellen, ob ihm mehr



Artemus Gordon (in Denkerpose vor der Lok) und James West spielen wie im Film bei der PC-Umsetzung die Hauptrollen.

**Außerdem**

/// Kaum ist **MechWarrior 3** im Handel, schon wurde eine Zusatz-CD angekündigt. Und zwar für Dezember. /// Jetzt geht's doch: Für **Aliens vs. Predator** ist ein Patch erhältlich, mit dessen Hilfe Sie jederzeit speichern können. /// Ein Hubschrauber-Actionspiel namens **Peacemaker** will die Firma **Selling Points** veröffentlichen. ///

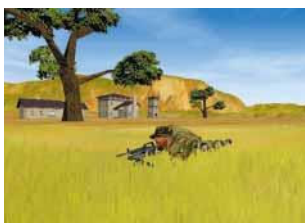
nach Action oder nach Adventure zumute ist. Er steuert wechselweise James West und Artemus Gordon (im Film dargestellt von Kevin Kline).

Info: <http://www2.southpeak.com/games/wildwildwest/default.htm>

## Delta Force 2

**Action** Einsätze auch unter Wasser

Im Oktober soll der zweite Teil von *Delta Force* erscheinen. Erneut schlüpft der Spieler in die Rolle eines Infanteristen. Er führt eine bis



Neue Voxel-Spielerei: Hohes Gras wiegt sich im Wind.

zu zehn Mann starke Einheit durch Krisengebiete in Südamerika und in Osteuropa. Neu sind unter anderem Einsätze unter Wasser. Mit zusätzlichen Fahrzeugen und Waffen, besseren Spezialeffekten, schöneren Gebäudestrukturen und Sprachübertragung per Internet will Hersteller NovaLogic Fans der Action-Simulation ein noch realistischeres Spielerlebnis bieten.

Info: [http://www.novalogic.com/body\\_index.html](http://www.novalogic.com/body_index.html)

## Prince of Persia 3D

**Action-Adventure** Prinz im Alleingang

Mitte September soll es nach einigen Verzögerungen so weit sein: *Prince of Persia 3D* wird in den Läden stehen.



Dieser Scherge Assams will den Prinz von Persien (links) töten.

Zehn Jahre nach seinem Debüt und sechs Jahre nach dem zweiten Abenteuer muß der edle Prinz seine angetraute Prinzessin aus den Klauen des hinterlistigen Königs Assam befreien. Auf den Spieler warten eine Jagd durch 15 Levels in sieben Szenarien, eine Menge Rätsel, gefährliche Kämpfe, Fallen und Geschicklichkeitseinlagen.

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



**Ich mein' ja nur**



**Hohe Tellerränder**

Wenn man jeden Monat zig Spiele in die Finger bekommt, von denen so manches der Klon vom Klon ist, schießen einem seltsame Fragen durch den Kopf: Spieledesigner müssen wohl schon ein wenig über den eigenen Tellerrand blicken, um zu sehen, was Erfolg hat – wie sonst wären auch die vielen Klons erklärbar. Andererseits drängt sich der Verdacht auf, daß das Schielen auf die Konkurrenz oft recht oberflächlich vonstatten gehen muß: Man begnügt sich damit, das Grundprinzip eines Top-Titels zu imitieren, und macht sich zuwenig Gedanken darüber, daß auch Elemente wie Gameplay, Benutzerfreundlichkeit, Flexibilität und solide Programmierung über Erfolg eines Spiels mitentscheiden. Bestes Beispiel: Age of Empires gehört seit zwei Jahren zu den unangefochtenen Referenzen auf dem Echtzeitstrategie-Sektor – genug Zeit, um zu studieren, was die besondere Qualität dieses Programms ausmacht. Dennoch erscheinen nach wie vor Titel wie TA Kingdoms, die an grundlegenden und vermeidbaren Mängeln der Technik und des Gameplays kranken. Natürlich ist es nicht leicht, einem Spiele-Monument wie Age of Empires das Wasser zu reichen, aber oft hat man den Eindruck, es wird nicht einmal der Versuch gemacht.

**Herbert Aichinger**

# Nox

**Rollenspiel** Westwoods Hexen-Mär

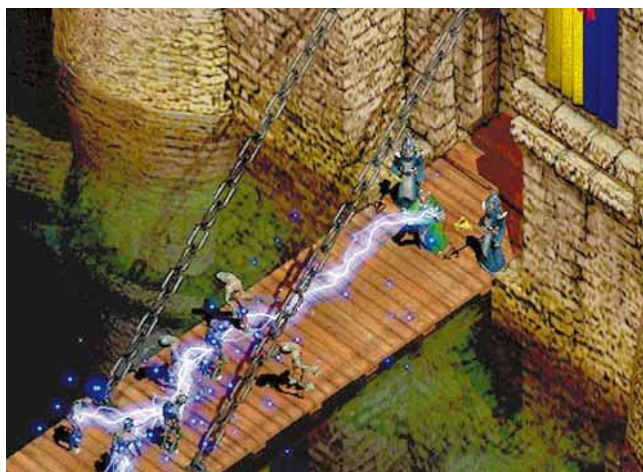
In Westwoods düsterem Action-Rollenspiel Nox, das gegenwärtig unter der Leitung von Producer John Hight entwickelt wird, dreht sich alles um Hecubah, die böse Königin der Untoten. Im Einzelspielermodus stehen Ihnen dabei drei völlig unterschiedliche Abenteuer zur Auswahl: Entscheiden Sie sich für die Krieger-Laufbahn, lassen Sie sich in der Festung von Horrendous zum Elitekämpfer ausbilden. Genausogut können Sie jedoch als Magier im Dorf Ix über die Naturgewalten gebieten oder als Zauberer Fallen für die Armeen der Untoten auslegen. Im Mehrspielermodus können bis zu acht menschliche RPG-Helden sowohl gegeneinander Teams bilden als auch Quests gemeinsam lösen. Ein sogenanntes Quest Generation System (QGS) fördert die Lang-

zeitmotivation, indem es nach dem Zufallsprinzip Karten mit neuen Aufgaben erstellt. Als Erscheinungstermin für Nox peilt Westwood das 4. Quartal an.

**Info:** <http://www.westwood.com/games/nox>



Die Nox-Mehrspieleroptionen ermöglichen auch Internet-Sessions auf Westwood Online.



Ein Zauberer verteidigt die Tore der Stadt gegen ein Heer von Untoten – Nox wird mehr als 100 verschiedene Zaubersprüche und Waffen bieten. Ein weiteres Highlight ist der Quest-Generator, der immer neue Herausforderungen für die Helden bereithält.

# Wizardry 8

**Rollenspiel** Sirtechs achte Zauberei

Bereits seit einer ganzen Weile in der Entwicklung, soll Sirtechs Rollenspiel Wizardry 8 nun gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen. Eine rachtvolle, 3D-beschleunigte Grafik wird die Fantasy-Welt von Wizardry mit ihrer reichen Fauna zum Leben erwecken. Der Spieler darf aus 11 Rassen und 15 Klassen seinen individuellen Charakter erstellen und sich

mit einem völlig neu konzipierten Kampfsystem gegen mehr als 100 verschiedene Monster zur Wehr setzen. Über 90 Zaubersprüche werden bei der Lösung der Quests voraussichtlich wertvolle Dienste leisten. Gute Nachrichten gibt's außerdem für Wizardry-Veteranen: Sie können ihre mühsam hochgepöppelten Helden aus früheren Folgen der Reihe in das



Elf verschiedene Rassen bevölkern die Welt von Wizardry 8.

neue Spiel importieren. Schade nur, daß Sirtech Wizardry 8 zunächst nicht mit einem Mehrspielermodus zu versehen gedenkt.

**Info:** <http://www.sir-tech.com>



Die Fantasy-3D-Grafik von Wizardry 8 ist hardwarebeschleunigt und kann auch im Fullscreen-Modus dargestellt werden.



Mit einem neu entwickelten Kampfsystem sind Sie für die Auseinandersetzungen mit mehr als 100 Monstern gerüstet.

**Außerdem**

/// Das legendäre AD&D-Rollenspiel **Pool of Radiance** erhält eine Fortsetzung: Die Stormfront Studios arbeiten zusammen mit SSI an einem zweiten Teil, der bis zum 4. Quartal 2000 fertiggestellt sein soll. /// **Swords & Sorcery** ist nicht mehr bei Westwood – David Bradley und Heuristic Park haben die Rechte an dem Rollenspiel zurückgekauft und wollen das Produkt voraussichtlich unter neuem Namen noch im Herbst auf den Markt bringen. /// Einen Diablo 2-Konkurrenten hat Eidos mit **Revenant** in Arbeit. Das Action-Rollenspiel soll noch im September 1999 erscheinen. ///



**Ich mein' ja nur**



**Gleiten, Föhnen, Gähnen**

Viele werden sich wohl gar nicht

daran erinnern können. Es war irgendwann 1992. Da wurde ein ganz besonderes Simulations-Schmankerl auf die noch kleine Schar der PC-Piloten losgelassen: Paragliding – The Simulation. Ganz stolz und trendy prangte der Schriftzug auf der Spielepackung des französischen Herstellers Loricel. Jenseits aller Polygongrafik bestand die Aufgabe darin, einen pixeligen Bitmap-Gleit-schirm aus der rechten oberen

Eckes des Bildschirms (Himmel) in die linke untere Ecke (Erde) zu dirigieren. Punktgenaue Landung war Trumpf. Über die gesamte Fachpresse hinweg erhielt dieses Highlight physikalisch-kinetischer Simulationsroutinen einstellige Prozentwertungen. Eine Bauchlandung. Sieben Jahre später schwebt mit Hangsim ganz leise ein ähnlicher Titel aus dem belgischen Flachland heran. Können Sie sich am PC etwas Prickelnderes vorstellen, als in himmlischer Ruhe dahinzugleiten? ZZZZZZZZZZZ...

Christian Müller

## Armored Fist 3

**Panzer-Simulation** Aller guten Dinge sind drei

NovaLogic arbeitet mit Hochdruck am dritten Teil der actionlastigen Panzerkommandanten-Reihe *Armored Fist*, der noch im September erscheinen soll. Wichtigste Neuerungen: schärfere und schnellere 32-Bit-Voxel-Grafik, ein Mission-Editor sowie Teamplay-Option im Netzwerkspiel. Ab sofort ist auch *Armored Fist* mit der Voice-Over-Net-Technologie ausgestattet, die die Kommunikation mit Online-Mitspielern via Mikrofon ermöglicht. In der Spie-



Armored Fist 3 wird NovaLogics nächste Generation der 32-Bit-Voxelgrafik einführen.

lepackung enthalten ist außerdem der kostenfreie Zugang zum hauseigenen Online-Dienst Novaworld. Damit können Multiplayer-Spiele mit 30 Teilnehmern in Szene gesetzt werden.

**Info:**

<http://www.novalogic.com>



Besonders die neue Teamplay-Option im Multiplayerspiel wird von der Voice-Over-Net-Technologie profitieren. Damit können sich die Mitglieder eines Panzer-Platoons via Mikrofon verständigen.

**Außerdem**

/// Wilco Publishing arbeitet an einer Schwebesimulation. Fliegen dürfen Sie damit zwei Drachengleiter, zwei Gleitschirme, ein Segel- und ein Leichtflugzeug.  
**Hangsim** erscheint im September.  
 /// Mike Wilson, der Chef von G.O.D. bestätigte, daß die Terminal-Reality-Simulation **Fly!** Ende Juli in den Fachhandel kommen soll.  
 /// Online-Boom bei NovaLogic: Der eigene Online-Dienst **Novaworld** verzeichnete das zehrmillionste Multiplayerspiel seit dem Startschuß im Dezember 1998. ///



Steel Beasts wird nicht über 3D-Beschleunigung verfügen, dafür aber erstmals einen Leopard simulieren.

## Steel Beasts

**Panzer-Simulation** Schwerpunkt Taktik

Esim heißt das junge Entwicklungsteam, das mit *Steel Beasts* sein erstes Projekt ins Leben gerufen hat. Selbsterklärtes Ziel ist es, die erste Panzer-Simulation zu kreieren, in der auch realistische Panzerkampf-Taktiken eingesetzt werden müssen. Eigene Grafikroutinen modellieren hierfür ausgeprägte Landschafts- und Vegetationsformen.

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



Gunship 3 wird vier internationale Kampfhubschrauber bieten und soll mit dem neuen M1 Tank Platoon 3 spielbar sein.

## Gunship 3

**Flugsimulation Hubschrauber** Volks-Simulation

MicroProse läßt einen Klassiker wieder aufleben. Die Heli-Sim *Gunship* soll Anfang nächsten Jahres auf den Markt kommen und durch ein im Realismusgrad skalierbares Flugmodell sowohl den Neueinsteiger als auch den Rotor-Profi ansprechen. In einer neuen Grafik-Engine kämpfen die unterschiedlichsten Hubschraubertypen gegeneinander. Darunter AH-64D Apache, AH-1Z Cobra, Eurocopter Tiger so-

wie ein Mi-28 Havoc. Zusammen mit dem ebenfalls im nächsten Jahr erscheinenden *M1 Tank Platoon 3* soll *Gunship 3* MicroProses erster Versuch sein, ein „electronic battlefield“ aufzubauen. Damit können beider Spiele in einem Multiplayer-Szenario zusammenwirken.

**Info:**

<http://www.microprose.com>



**Ich mein' ja nur**



**Das Jahrtausend-Problem**

Heutzutage erkennt man neue

Computerspiele nur noch anhand der kryptischen Zahlenkombination am Ende des Produktnamens. Sollte ein ahnungsloser Käufer aber glauben, im Jahre 1999 würde die Zahl „99“ hinter einem x-beliebigen Spiel auch für ein aktuelles Produkt stehen, so kann er sich in Kürze gewaltig täuschen. Die Jahrtausend-Spiele stehen in den Startlöchern, und diese werden sich auch protzig durch die Zahl 2000 im Titel schmücken, obwohl sie natürlich bereits in diesem Jahr erscheinen. Herstellerübergreifend scheint man sich geeinigt zu haben, die bisher gängige, zweistellige Numerierung der Jahreszahlen durch die vierstellige zu ersetzen. Nun ja, „NHL 00“ hätte auch merkwürdige Assoziationen geweckt, oder? Dennoch bin ich gespannt, ob man im nächsten Jahr auf „FIFA 1“ warten darf. Die mangelnde Kreativität betrifft aber nicht nur unsere Branche. Im Sommer werde ich immer wieder schmerzhaft daran erinnert, daß so wohlklingende Eissorten wie „Brauner Bär“, „Dolomiti“ oder „Flutschfinger“ von der Bildfläche verschwunden sind. Stattdessen schleckt die halbe Welt nur noch an Magnum herum, oder an Magnum Mandel, Orange und so weiter. Grausam, diese Welt!

**Christian Bigge**

# No Fear Downhill Mountain Biking

**Rennsimulation** Nur fliegen ist schöner

Codemasters wird im September eine Simulation zum trendigen Mountainbiking veröffentlichen und konzentriert sich dabei auf den spektakulären Abfahrt-Wettbewerb. 24 halsbrecherische Kurse gilt es in elf Ländern umzupflügen und möglichst auf dem Rad sitzend zu beenden. Könner dürfen während der Rennen mit Tricks glänzen, allen anderen droht der schmerzhaft Biß ins Gras.



Im Duellmodus kämpfen Sie Rad an Rad um wertvolle Sekunden.

Bis zu vier Spieler dürfen sich in Netzwerkduellen ins Tal stürzen, die 3D-beschleunigte Grafik soll für den rechten Adrenalin-Kick sorgen.

Info: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Außerdem**

/// Electronic Arts plant mit **Motor City** ein Add-On zu **Need for Speed 4** /// Für Mitte Oktober wurde der **Autobahn Raser 2** angekündigt. Entwickler Davilex verspricht ein grafisches Feuerwerk, mehr Strecken und zusätzliche Spielmodi. /// **Overdrive** heißt ein Spiel von Buka Entertainment, das im Oktober mit einem **Carma-geddon**-ähnlichen Spielprinzip überzeugen soll. /// Für **BMX Stunt Biking** sicherte sich Acclaim Sports die PR-Dienste vom sechsfachen Weltmeister Dave Mirra. ///



Schwierige Sprünge sind bei No Fear Mountainbiking an der Tagesordnung. Es gilt, wieder den richtigen Aufsprungpunkt zu erwischen und die Balance zu halten.



Exzellentes Fahrverhalten und detaillierte Kurse sollen Sega Rally 2 auszeichnen.

# Sega Rally 2

**Rennspiel** Japanischer Konter

Colin McRae und Co. dürfen sich nicht sicher fühlen, ein Rally-Veteran schlägt zurück. Mit **Sega Rally 2** will der kränkelnde Konsolenriese am PC alte Stärke beweisen. Im September warten auf Cross-Piloten 18 Strecken, 18 Autos, Wettereffekte, 3D-Effekte, Netzwerkmodi, Auflösungen bis zu 800x600 Bildpunkten und Force-Feedback-Unterstützung.

Info: [www.sega.de](http://www.sega.de)



Für GP 500 verspricht MicroProse eine an das eigene Können angepaßte Fahrer-KI.

# GP 500

**Rennsimulation** Lockruf der Königsklasse

Über Geoff Crammonds geplante Formel-1-Simulation **Grand Prix 3** kursieren nach wie vor nur Gerüchte. Die Rennspiel-Abteilung von Microsoft strebt derweil nach einer anderen Pole Position. Die Motorradsimulation **GP 500** soll Mitte September EAs Spitzen-Biker **Superbike World Championships** vom Zweirad-Sockel stoßen. Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Saison werden sich im Spiel wiederfinden. Ex-

Weltmeister Kenny Roberts soll durch etliche Testrunden dafür gesorgt haben, daß die Fahrer-KI und die Fahrphysik der Realität entsprechen. Auch Gelegenheitsraser werden bei der technisch sauberen Simulation bedient. Entwickler Jimmy Tutton: „Sogar meine Mutter kann im Arcademodus gewinnen.“

Info: [www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)



**Ich mein' ja nur**



**Ein Grund zur Freude**

Un glaublich! Erst Baldur's Gate mit Add-On, dann Lands of Lore 3, und jetzt sollen angeblich bis Weihnachten noch über ein halbes Dutzend weiterer Rollenspiele erscheinen, darunter Diablo 2, Ultima Ascension, Swords & Sorcery, Wizardry 8 und Might & Magic 7. Alles vielversprechende Titel. Aber über zehn davon in zwölf Monaten? Soviel gab es in den letzten vier Jahren nicht! Vielleicht haben die Hersteller nach Diablo gesehen, daß man auch mit Rollenspielen Geld verdienen kann? Baldur's Gate hat das als erstes klassisches Rollenspiel eindrucksvoll bestätigt. Für das Genre wäre eine Spieelflut in jedem Fall positiv. Nur wenn die Fans eine Wahl zwischen mehreren Spielen haben, kann sich das Genre wirklich weiterentwickeln. Mangelnde Konkurrenz verhindert Innovationen. Ein Nachfolger sollte schließlich mehr sein als ein reines Grafik- und Soundupdate, das dafür zehnmal schnellere Hardware voraussetzt. Ich für meinen Teil freue mich auf die neuen Rollenspiele. Angesichts der Tatsache, daß die Hälfte der oben genannten Spiele ursprünglich für letztes Jahr angekündigt war, stellt sich die Frage, wie viele wirklich dieses Jahr erscheinen. Nicht daß es am Ende heißt „zu früh gefreut“...

Alexander Geltenpoth

# Imperium Galactica 2

**Strategie** Weltraumodyssee

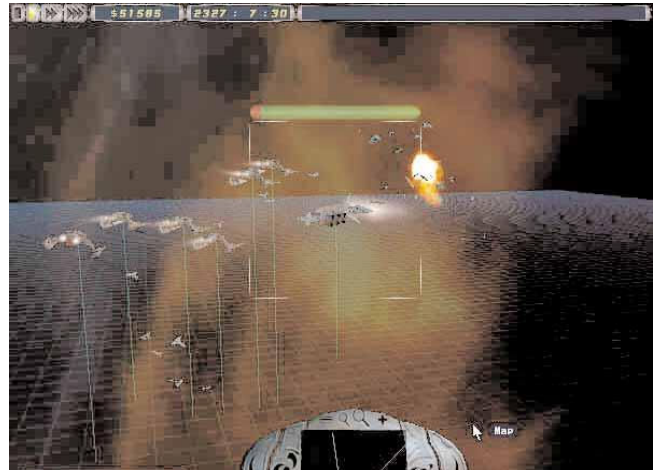
In Imperium Galactica 2 dürfen Sie den wirklich dreidimensionalen Weltraum erkunden und kolonisieren. Die neue Grafiken stellt souverän 3D-Raumschlachten in Echtzeit dar. Wie im Vorgänger gilt es, in den Bereichen Wirtschaft, Diplomatie und Militär seine Konkurrenten auszustechen. Geplant sind drei Kampagnen aus Sicht dreier Rassen mit kompletter Storyline. Schon der Vorgänger konnte sich durch seine Handlung von den ansonsten eher

nüchternen Weltraumstrategie-spielen geschickt abheben. Fünf CDs oder eine DVD sollen die gesprochene Texte und zahlreiche Videos enthalten. Eine Veröffentlichung ist Ende des Jahres geplant.

Info: <http://www.gtgames.com>



Selbst die Planetenansicht ist in 3D. Gebäude steigern die Produktivität der Bevölkerung.



Die Position der einzelnen Schiffe im Raum ist durch das Lot auf die Ebene ersichtlich. Mit der frei beweglichen Kamera können Sie Schiffe aus der Nähe betrachten.

**Außerdem**

/// Firaxis/Electronic Arts kündigte **Alien Crossfire** an, ein Add-On zu **Sid Meier's Alpha Centauri**. Die Zusatz-CD zum genialen Strategiespiel soll noch dieses Jahr erscheinen /// Seit 5. Juni existiert für **Die Siedler 3** eine Rangliste. Mit dem neuesten Update können Sie gegen die ganze Welt um die Wette spielen /// Ubi Soft ermittelt von September bis November den besten deutschen **Heroes of Might & Magic 3**-Spieler. Info: <http://www.ubisoft.de> ///



Das klassische Brett auf einer Kugel? Über die Hälfte der Welt bleibt immer verdeckt.

# Risiko 2

**Strategie** König der Welt

In dieser Umsetzung des altbekannten Brettspiels stehen neben den klassischen Regeln optional neue zur Verfügung. Wahlweise enthält das Spielbrett mehr Territorien, machen alle Spieler ihren Zug gleichzeitig und können die Spieler am Anfang um die Länderverteilung feilschen. Nebenbei überarbeitete Hasbro natürlich sämtliche Grafiken.

Info: <http://www.hasbrouinteractive.de>



Während des Spiels können Sie Positionierung, Taktik und Spielweise Ihrer Jungs verfolgen.

# Player Manager 2000

**WiSim** Eine runde Sache

Die Millenniumsversion des *Player Manager* enthält verbesserte Spieloptionen, Taktiken und Trainingsmöglichkeiten. Während Ihre elf Männer den Rasen umpflügen, können Sie noch die Taktik auf den Gegner abstimmen. Natürlich verfügt Ihr Gegenspieler über die gleichen Möglichkeiten und wird auf eine neue Situation entsprechend reagieren. Der Platz mit den aktuellen Spielerpositionen wird wahl-

weise zwei- oder dreidimensional angezeigt. An die Stelle der bisherigen Tabellen und Textwüsten treten nun hübsche und übersichtliche Grafiken, anhand derer der Manager seine Entscheidungen schnell und effizient treffen kann. Der Fußballmanager soll laut Anco im 4. Quartal erscheinen.

Info: <http://www.anco.co.uk>



**Budget-Spiele**

Activision Good Buy	
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>	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Red Line Racer	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
<b>Classique Gold (Ubi Soft)</b>	
Rayman Gold	DM 49,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
<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
This Means War	DM 19,95
Zork Nemesis	DM 12,95
<b>Neon Edition (Psygnosis)</b>	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstasica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	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 2 - Director's Cut	DM 49,95
<b>replay (GT Interactive)</b>	
Carnageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
<b>Sierra Originals (Havas Interactive)</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
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
<b>Smile &amp; Buy (Hasbro Interactive)</b>	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Grand Prix Manager 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Deluxe	DM 29,95
Trivial Pursuit	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 - Apocalypse	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
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternkolonie	DM 19,95
Starshot	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
Total Air War	DM 39,95
Wargasm	DM 39,95
<b>THQ Classics</b>	
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
<b>White Label (Virgin)</b>	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuss Rally	DM 24,95
Mana	DM 24,95
Resident Evil	DM 19,95

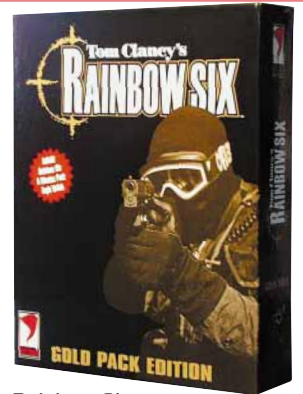
# Rainbow Six Gold Pack

**Spielesammlung** Mit der Heckler & Koch zu neuen Ufern

Kaum in der April-Ausgabe getestet, finden Sie nun das *Rainbow Six*-Missionpack *Eagle Watch* (78%) zusammen mit dem Hauptprogramm in einer Box. Mit knapp 90 Mark ist das Spiel zwar nicht gerade billig, aber dafür technisch auf der Höhe der Zeit. Da auch

schon das Add-On zu *Grand Theft Auto* wenig später zusammen mit der Vollversion ausgeliefert wurde, sollten Sie diese Taktik bei künftigen Take-2-Produkten schon einmal im Hinterkopf behalten.

**Infos unter:**  
<http://www.take2.de/>



Rainbow Six samt Add-On: Der Terror kommt selten allein.

# Spiele-Bundles von Havas

**Spielesammlungen** Havas Interactive präsentiert hochkarätige Spielesoftware

Von Havas Interactive gibt es diesen Monat Erfreuliches zu vermelden: Gleich drei interessante Spielebündel landen in den Verkaufsregalen. Dank der *Leisure Suit Larry Collection* können Sie das Thema Larry nun wirklich abhaken. Neben allen

sechs Teilen mit dem schlüpfrigen *Schwerenöter* (der jüngste Teil bekam im Januar '97 noch 83%) und dem Vorläufer *Softporn* (nur Text) erhalten Sie für knapp 50 Mark auch noch die *Laffer-Utilities*, *Larry's Big Score* (Flipper) und *Larry's Casino Games* mitgeliefert. Für ebenfalls 50 Mark gibt es das Rollenspiel *Diablo* (91%) samt Add-On *Hellfire* (84%), und für 40 Mark dürfen Sie *WarCraft Battlechest* mit *WarCraft 2* (84%), dem Add-On *Beyond the Dark Portal* (85%) sowie einigen Gimicks in Ihr Regal stellen.

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



Leisure Suit Larry, Diablo und WarCraft werden zum kleinen Preis neu vermarktet.

# PC Games Collection Vol. 1

**Spielesammlung** Infogrames zaubert ein neues Sammelwerk mit zehn Spielen aus dem Hut

Ab Ende Juli kommt von Infogrames die *PC Games Collection Vol. 1*. Für DM 49,95 liegen zehn Spiele in

der Schachtel: *Holiday Island* (78%), *Theme Hospital* (76%), *Bundesliga 99* (70%), *Trivial Pursuit* (55%), *Simon the Sorcerer 2*, *Asterix und Obelix*, *SimCity 2000*, *Worms United* (der erste Teil mit dem Add-On *Reinforcements*), *Grand Prix* und *Ultima VIII Pagan*. Damit Sie mit den Oldies Ihren Spaß haben, schiebt der BHV Verlag sogar noch ein Lösungsbuch hinterher.

**Infos gibt's unter**  
<http://www.infogrames.de>



Infogrames präsentiert eine umfangreiche Sommerkollektion.

# Bleifuss Quattro

**Spielesammlung** Virgin drückt aufs Gaspedal

Bereits ausgeliefert hat Virgin das *Bleifuss Quartett* mit den vier Rennspielen der *Bleifuss-Reihe*: *Bleifuss Rally* (70%), *Bleifuss Fun* (79%) sowie *Bleifuss 1* und *Bleifuss 2* (81%). Damit ist zum ersten Mal die komplette Serie unter einem Dach vereint. Kosten soll das PS-Vergnügen gerade mal 60,- Mark.

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



Bleifuss Quattro: Die vier Bleifuss-Spiele sind voluminös verpackt.

**Außerdem**

/// Für DM 12,95 wirft Novitas eine Spielesammlung mit 15 C-64-Oldies wie *Little Computer People* und Joystickkiller *Decathlon* auf den Markt. /// TopWare reduziert vom 16. August bis 15. September seine Spielesammlung *Gold Games Vol. 3* (siehe PC Action 10/98) von DM 69,95 auf DM 29,95. Der vierte Teil soll direkt im Anschluß erscheinen. /// Für jeweils DM 49,95 bringt THQ unter dem Label *PC Games Classics* die Spiele *Monkey Island 3* (88%), *Rent-A-Hero* (82%), *Grand Prix 500ccm* (76%) und *Die Versuchung* (76%) erneut auf den Markt. /// Nochmal TopWare: DM 49,95 kostet das Bündel mit *Knights & Merchants* (84%) und *Emergency*. /// In der White Label-Reihe von Virgin ist unter anderem *Mana* (75%) erschienen. /// Für 30 Mark kommt von Kröger die *Advanced Trilogie* mit *Der Planer 2* (75%), *Mad TV 2* (70%) und *Das Amt*. /// Die „Hammerpreise“ von Empire wurden um zwei weitere Produkte erweitert. Ab sofort werden die Spiele *Fields of Fire* (60%) und *Grand Touring* (62%) ebenfalls für DM 29,95 angeboten.



Ich mein' ja nur



**Zum Kotzen**

Daß sich im Internet wie im normalen Leben eine Menge seltsamer Leute rumtreiben, ist nichts Neues. Sei es die Vorliebe für getragene Tennissocken, die Newsgroup zum Thema Bombenbau oder die Homepage von Heino: Das Internet befriedigt jede abstruse Vorliebe, auch wenn es dabei einer tagelangen Suche nach der richtigen Adresse bedarf. Anders ist dies bei den sogenannten Bestiality-Sites, die derzeit wie Pilze aus dem Boden sprießen und nicht selten Hunderttausende von Seitenaufrufen im Monat haben. Wie der Name schon vermuten läßt, finden Sie hier nicht Bilder der Bundesgartenschau, sondern von Unfällen, Obduktionen, Selbstmorden und anderen bizarren Widerlichkeiten. Auch wenn ich nicht unbedingt ein zartbesaitetes Gemüt bin, verursachen bei mir bereits die Ankündigungen gewisser Fotoserien vom Schlage „Motorradunfall ohne Helm“, „Kopfschuß bei Banküberfall“, „Kettensägen-Massaker“ oder „Krokodil zerfleischt kleinen Jungen“ Übelkeit. Finden Sie das nicht auch widerlich? Wie können sich nur manche Leute Monat für Monat an solchen Scheußlichkeiten „erfreuen“? Ich jedenfalls finde das zum Kotzen. **Christian Sauerteig**

# Die gXp-LAN-Party

**LAN-Party** Eine europäische Größe: Episode II

Im Januar 1999 fand in der Ravensberger Spinnerei zu Bielefeld ein multimediales Großereignis statt, welches neue Standards definierte. Ein vollkommen geschwichtetes Netzwerk, gut organisierte Turniere mit vielen Preisen, rund 450 zufriedene Spieler und das alles 48 Stunden lang am Stück sind nur einige der Eckdaten, mit denen die gXp-Launchparty zu überzeugen wußte. Ein halbes Jahr später kehrt diese „Legende“ in Gestalt der „Episode II“ zurück. Die zweite Par-



ty von gXp in Hagen/NRW soll einen weiteren Meilenstein in der Geschichte der LAN-Parties setzen. Ein wichtiges Detail ist dabei die Aufstockung der Plätze auf 700, um noch mehr Gästen das Erlebnis eines solchen Events bieten zu können. Damit avanciert die gXp-Party zum größten LAN-Treffen Europas. Neben all den Erfolgstatuten der Launchparty wird es während der gesamten Veranstaltung vom 30. Juli bis zum 1. August auch ein kom-

Außerdem

/// Zwischen dem 6. und dem 8. August findet in der Weserberglandhalle zwischen Göttingen und Kassel in Hann. Münden die erste **LAN-Wars-Party** statt. Infos dazu unter <http://www.lanwars.lanparty.de/> // **Interactive Magic** hat das amerikanische Gamers.net gekauft. // Unter der Adresse <http://www.onlinesucht.de> ist der erste Verein für Onlinesüchtige zu erreichen. // **Em@il Upwords** heißt das exklusiv für Hotmail-Kunden entwickelte E-Mail-Spiel. // **Dynamix** bastelt an **Tribes Extreme**, der Fortsetzung des erfolgreichen Online-Multiplayer-Team-Spiels. Wichtigste Neuerung ist eine ausgeklügelte Gegner-KI, die sowohl dem neuen Einzelspielermodus als auch dem Online-Teamspiel zugute kommt.

plettes Rahmenprogramm geben, um der Community eine eigene Begegnungsstätte zu bieten, die mehr ist als ein anonymes Netzwerktreffen. **Info: [www.gxp.de/episode2](http://www.gxp.de/episode2)**

# Asheron's Call

**Rollenspiel** Microsofts Online-Rollenspiel im Betatest



Die Grafik (hier 3D-beschleunigt) von Microsofts kommendem Online-Rollenspiel Asheron's Call macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck.

Im Auftrag von Microsoft werbelt das Entwicklerteam Turbine

momentan eifrigst an der Fertigstellung von *Asheron's Call*, einem vielversprechenden Online-Rollenspiel, das der Genrekonzurrenz namens *Ultima Online* oder *EverQuest* in nichts nachstehen soll. Schauplatz des Fantasy-Rollenspiels, das ausschließlich über die Microsoft Gaming Zone gespielt wer-



Im fertigen Spiel wird es über 1.500 Zaubersprüche geben.

den kann, ist die Insel Dereth. Bereits im frühen Beta-Stadium macht die optional 3D-beschleunigte Grafik einen guten Eindruck, und auch die umfangreichen Rollenspielelemente dürften die Herzen mancher RPG-Fans höher schlagen lassen. Geplanter Release ist Oktober dieses Jahres. **Info: <http://www.asheronscall.com>**



Die in Echtzeit berechneten Spielszenen wurden für das Onlinespiel Kurt 2 komplett überarbeitet.

# Kurt 2 online

**Wirtschaftssimulation** Fußballmanager im Internet spielen

In Zusammenarbeit mit COMPUTEC MEDIA veröffentlicht Heart-Line am 1. Oktober die Onlinevariante des beliebten Fußballmanagers *Kurt*. Zum Einsatz kommen wird dabei eine komplett neue, spezielle Onlineversion des Spiels namens *Der Fußballmanager Kurt 2*. Der Clou des Ganzen ist, daß erstmals bei einem Fußballmanager Spieler aus der ganzen Welt in verschiedenen Ligen online gegeneinander antreten kön-

nen. Eine Teilnahme an dem Internetspiel wird ausschließlich mit *Der Fußballmanager Kurt 2* möglich sein, das kostenlos auf den Cover-CDs der *PC Action* und der *PC Games* enthalten sein wird. Wie bei Onlinespielen üblich, wird ein geringes monatliches Entgelt erhoben. **Info: <http://www.gamesonline.de>**

Ich mein' ja nur



**Aus Prinzip**

Es gibt Momente im Leben eines Spieleredakteurs,

in denen er die Welt einfach nicht verstehen kann. Alles fängt damit an, daß ein Päckchen auf seinem Tisch landet. Der Inhalt ist ein Spiel, das daraufhin flugs installiert wird. Der erste Eindruck steigert entweder das allgemeine Wohlbefinden der Anwesenden oder den Wunsch nach einer fernen Insel, weit, weit weg von jeglicher menschlichen Zivilisation. Doch selbst wenn das Spiel auf den ersten Blick noch vielversprechend aussieht, bedeutet das noch lange nicht, daß nun das große Spielspaßlos gezogen wurde. Der Teufel steckt im Detail, denn besonders beim Feinschliff eines Spiels verändern sich selbst routinierte Entwickler urplötzlich vom Chirurgen zum Holzhammer. So in jüngster Zeit geschehen bei Alien vs. Predator. Im Grundes ist es ein gutes Actionspiel – doch vor allem durch die fehlende Schnellspeicheroption leider verdammt schwierig. Während unseres Test in der Ausgabe 5/99 haben wir diesen Lapsus bei den Entwicklern bemängelt, die uns daraufhin nur mit den Worten „das wollen wir nicht ändern, das gehört zum Spielprinzip“ abspeisten. Die Atmosphäre käme nur zur Geltung, wenn der Spieler bloß ein Leben hätte. Daß ein und derselbe Level immer und immer wieder gespielt werden müsse, könne ja allein schon aus dem Grund nicht langweilig werden, da die Monster immer an anderen Stellen auftauchen. Vielen Dank für diese Information. So war es für viele Spieler einfach nur ein frustrierendes Erlebnis, wie uns auch PC-Action-Leser Carsten Elleszus mitteilte. Mittlerweile ist ein Patch erhältlich, der den Mißstand behebt. Warum nicht gleich so?

Joachim Hesse

## Die Polizei im Haus

### Virgin erwirkt gegen seinen ehemaligen Geschäftsführer eine Hausdurchsuchung

Schwere Vorwürfe erhebt Virgin Interactive gegen den ehemaligen Geschäftsführer Christian Gloe, der Ende April zum Publisher Crave Entertainment gewechselt ist. Gloe soll laut Virgin bereits während seiner Tätigkeit als Virgin-Geschäftsführer Crave in die Hände gearbeitet sowie E-Mail-Adressen für Crave auf Virgin-Servern angelegt, Mitarbeiter abgeworben und Firmen von einer Zusammenarbeit mit Virgin abgehalten haben. Ende Juni durchsuchte die Polizei nun Gloes Privathaus sowie den Crave-Firmensitz in Hamburg. Gloe weist sämtliche Vorwürfe strikt zurück: „Meiner Meinung nach zielt das, was hier im Moment geschieht, einzig und allein darauf ab, sowohl Crave als auch mir persönlich beim Start so viele Probleme zu bereiten wie nur irgend möglich.“



„Ich habe mich bis zum Schluß ohne Einschränkung für Virgin eingesetzt“, so Ex-Virgin-Geschäftsführer Gloe.

### Außerdem

/// **Microsoft** will Windows 2000 mit einem Gewaltfilter für Spiele ausliefern, der es Eltern erleichtert, über das seelische Wohl ihrer Sprößlinge zu wachen. Allerdings muß in die Spielesoftware eine Kennung hinsichtlich ihrer Alterseinstufung vom Hersteller einprogrammiert sein. /// Der Grafik- und Video-Beschleuniger-Spezialist **S3** und der Multimedia-Experte **Diamond** kündigen eine Fusion an. /// **Neo Software** (Die Völker) gewinnt das zweite Mal in Folge den internationalen Animagoo-3D-Award für 3D-Grafiken in der Kategorie „Games Professional“. Infos unter: <http://www.animagoo.com>

## Die Retrowelle rollt

### Hasbro verrät weitere Infos zum Neustart von Atari

In Ausgabe 6/99 berichteten wir Ihnen, daß Hasbro die Namensrechte an Atari gekauft hat, dem ehemaligen Mekka für Bildschirmspieler der 70er und 80er Jahre. Jetzt gab die Firma weitere Informationen über ihre Pläne preis. Der Startschuß für die ersten neuen Atari-Spiele fällt im Oktober dieses Jahres. Veröffentlicht werden neben Pixelpreis *Pong* auch Klassiker wie *Centipede* oder *The Next Tetris*. Hasbro kann hier aus den Vollen schöpfen, da den Unternehmen die Rechte an insgesamt über 75 in Ehren ergrauten Spielehits gehören. Doch auch Spiele, die noch nicht unter dem Atari-Label erschienen sind, sollen so ihren Weg in die Händlerregale finden; voraus-

gesetzt, die Programme sind nicht zu kompliziert und für jedermann verständlich. Hoffentlich macht Hasbro nicht den Fehler, die Oldies ohne Frischzellenkur aus ihrer wohlverdienten Grabesruhe zu hieven.



Das leicht veränderte Atari-Logo: Das Zeichen symbolisiert den japanischen Berg Fujiyama.

## Electronic Arts am Pranger

### Delphine wirft EA Industriespionage vor

Wie das Fachhandelsmagazin MCV berichtet, hat der französische Spielehersteller Delphine Software den Spiele-Riesen Electronic Arts auf Schadenersatz wegen Industriespionage verklagt. EA vertreibt für Delphine die *Moto Racer*-Serie (*Moto Racer 1* wurde von uns im Mai '97 mit 85% und *Moto Racer 2* im Dezember '98 mit 83% bewert-

et). Der Vertrag läuft noch bis ins Jahr 2006, doch jetzt erhebt Delphine den Vorwurf, EA hätte geheimes Insiderwissen der Delphine-Technologien für den hauseigenen Titel *SuperCross 2000* verwendet, um Entwicklungszeit zu sparen. Von EA liegt noch keine offizielle Stellungnahme vor. Wir halten Sie auf dem Laufenden.



*Moto Racer 2* von Delphine: Von diesem Spiel sollen Programmierer von EA angeblich Technologie für eigene Projekte zweckentfremdet haben.



# Maximum Fun SimCity 3000

**Add-On** Bewährungsproben für virtuelle Städteplaner



me ebenso schnell in den Griff bekommen wie Naturkatastrophen! Reizvolle Tools wie Sehenswürdigkeiten oder Karten berühmter Weltstädte und Win95-Desktop-Themes sind ebenfalls ein Muß für jeden *SimCity 3000*-Fan. Abgerundet wird das ultimative, für DM 34,95 erhältliche Städteplaner-Kit durch mehr als 70 *SimCity 2000*-Städte, die sich problemlos in *SimCity 3000* einbinden lassen.

Info: <http://www.pcaction.de>



Zeigen Sie mit Maximum Fun, was Sie als City-Manager draufhaben! Schaffen Sie es, in der vorgegebenen Zeit einen Angriff von Außerirdischen in fliegenden Untertassen abzuwehren?

In der Reihe „Maximum Fun“ ist nun eine Add-On-CD zu Maxis' erfolgreicher Städtebau-Simulation *SimCity 3000* erschienen. Falls Sie an Ihren Städten nicht nur munter drauflos-, sondern mit einem klaren Ziel vor Augen bauen wollen, dürften Ihnen die 20 auf der CD enthaltenen Missionen mit fest vorgeschriebenen, innerhalb einer bestimmten Zeit zu lösenden Aufgaben gerade recht kommen. Zeigen Sie, daß Sie als Bürgermeister wirtschaftliche Probleme

# Wet Attack

**Verlosung** Lula packt aus!

In Zusammenarbeit mit CDV verlost PC Action eine ganze Reihe attraktiver Lula-Fan-Artikel.



warten auf ihre Gewinner! Hören Sie nicht, wie Ihnen Lula ins Ohr haucht: „Wenn Du was von mir willst, schreib doch bis zum 1. August 1999 eine Postkarte mit dem Kennwort ‚Wet Attack‘ an die COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Action, Roonstraße 21, 90431 Nürnberg. Vielleicht hast Du ja Glück und ich zieh' ausgerechnet Deine Karte aus dem großen Postsack!“

Lula läßt es jetzt in PC Action noch einmal richtig krachen: Nachdem sie in CDVs *Wet Attack* den Kampf gegen den widerlichen Pimperator erfolgreich hinter sich gebracht hat und auf diversen Look-alike-Contests gesichtet worden war, öffnet sie nun für PC-Action-Leser ihr Füllhorn und winkt verführerisch mit folgenden Preisen: Je fünf aufreizende Lula-Tisch-Statuen (Höhe ca. 38 cm), knackige Lula-T-Shirts, gefühlsechte Mauspads und *Wet Attack*-Vollversionen

# Nexus Convention 1999

**Event** Drei Universen, eine Veranstaltung

Eine Zusammenkunft der besonderen Art steht den Fans der Science-Fiction-Universen *Star Trek*, *Star Wars* und *Babylon 5* vom 10. bis 12. September 1999 ins Haus. Dann nämlich ruft im Hotel Estrel in Berlin die Nexus Convention und bietet neben der vermutlich größten privaten Science-Fiction-Ausstellung auch Videos, einen Händlerraum und



Fans der Serien *Star Trek*, *Star Wars* und *Babylon 5* sollten sich die Nexus Convention in Berlin dick im Kalender vormerken.

le, *Babylon 5*), Michael Sheard (Admiral Ozzel, *Star Wars*), Jeremy Bulloch (Boba Fett, *Star Wars*) und Kenny Baker (R2-D2, *Star Wars Episode I*) stehen für Gespräche und Autogrammstunden zur Verfügung. Eine Eintrittskarte für die komplette Nexus Convention kostet DM 195, Tagekarten sind zwischen 59 Mark und 99 Mark zu haben.

Anmelden können Sie sich zur Convention über die untenstehenden Adressen.

Info: <http://www.nexuscon.de>, Frank Völzer, Waldowstr. 53, D-13403 Berlin, Tel.: 030/4952741

# Blizzard-Gewinnspiel

**15 fette Fanpakete zu gewinnen!**

Blizzard und PC Action verlosen 15 fette Fanpakete mit allem, was das Warcraft-, Diablo- und StarCraft-Planerwerkzeug ausmacht. Jedes Fanpaket enthält eines der folgenden Produkte:

1. Actionfigur Human
2. Actionfigur Orc
3. Actionfigur Protoss
4. Actionfigur Terraner
5. Actionfigur Zerg
6. StarCraft-Map
7. Blizzard Mouse Pad
8. Diablo 1
9. StarCraft Brood War
10. StarCraft
11. Warcraft III
12. Warcraft III
13. StarCraft II
14. StarCraft II

Teilnahmebedingungen: Das Gewinnspiel ist bis zum 31. August 1999 gültig. Die Gewinner werden am 1. September 1999 durch eine unabhängige Jury ermittelt. Die Teilnahme ist kostenlos. Weitere Informationen unter [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de).

COMPUTEC MEDIA AG  
PCA - Blizzard  
Roonstraße 21  
90431 Nürnberg

In PC Action 5/99 verlost wir 15 Blizzard-Fanpakete. Hier sind die glücklichen Gewinner:

- Ilias Bezar, 40629 Düsseldorf;
- Patrick Breitenmoser, CH-8963 Kindhausen;
- Steven Ehnes, 76756 Bellheim;
- Stefan Fries, 94333 Geiselhöring;
- Heidi Gnirk, 14827 Reetzerhütten;
- Marcus Hesse, 40670 Meerbusch;
- Martin Horst, 50354 Hürth-Hermülheim;
- Peter Kröner, 96120 Bischberg;
- Suzann Kühn, 14943 Kolzenburg;
- Matthias Lull, 53913 Swisttal;
- Harry Matheus, 59077 Hamm;
- Thorsten Mika, 31028 Gronau;

Tom Sachse, 12689 Berlin-Marzahn; Daniel Thomi, 61449 Steinbach; Markus Wirmseer, 91809 Wellheim

# Atlan Zeitabenteurer

**Infotainment** Multimedialer Castor

Nach der Perry Rhodan-CD-ROM Die Blues legt DTP Neue Medien nun Atlan Zeitabenteurer vor, das auf Rainer Castors 13 Hardcover-Bänden um den gleichnamigen Helden basiert. Die gesamte Geschichte um den Kristallprinzen der Arkoniden wird mit gerenderten 3D-Animationen illustriert. Der Benutzer der CD hat Zugang zu 51 Zeitbereichen und kann dort neben Atlans Abenteuern auch jede Menge interessanter Daten abrufen. In einem Quiz können Sie überprüfen, wie genau Sie über Atlan Bescheid wissen. At-



Science Fiction multimedial: Atlan Zeitabenteurer, die CD zu Rainer Castors Buchreihe.

lan Zeitabenteurer richtet sich durchaus nicht nur an Hardcore-Fans von Castor-Werken und ist zum Preis von DM 49,95 erhältlich.

**Info:** DTP Neue Medien GmbH, Usedomstr. 18, 22047 Hamburg, e-Mail: [neuemedien@ntp-neuemedien.de](mailto:neuemedien@ntp-neuemedien.de)

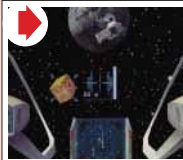
## Die andere Hitparade



**BIZARR!** Dungeon Keeper 2 ist eine behutsame Neuauflage von Peter Molyneuxs Kultspiel - Bullfrog beschränkt sich glücklicherweise auf subtile Detailverbesserungen und geizt nicht mit schwarzem Humor.



**SCHNITTIG!** Der Remspaß Need for Speed - Brennter Asphalt ist das ideale Sommervergnügen für digitale Gasfüße und überzeugte Bremsmuffel - gegenüber dem dritten Teil hat sich aber recht wenig verändert.



**GEDULDIG!** An X - Beyond the Frontier werden sich mit Sicherheit die Geister scheiden: Für die einen ist es ein zeitgenäßer Elite-Klon, für die anderen erweist es sich eher als eine langatmige Geduldsprobe.



**KNAUSERIG!** Nicht nur bei der Ausnutzung der erfolgsträchtigen Filmlicenz, sondern auch in Sachen Spielspaß ließ Eidos bei Braveheart schottische Sparsamkeit walten. Ein enttäuschendes Highland-Epos!



**VERBRAUCHT!** Die vielbeschäftigte Archäologin Lara Croft sollte langsam mal eine Pause einlegen, bevor auch noch die letzten Spiele-Freaks die Nase von ihr voll haben. Wer braucht schon Tomb Raider 2 Gold?



# Historische Momente

Allzu oft kommt es nicht vor, daß die Ensemble Studios ihre Pforten für Journalisten öffnen und Einblicke in ihre Arbeit gewähren. Wir hatten Glück: Ganz kurzfristig bot sich uns die Möglichkeit, uns vor Ort in Dallas (Texas) über den gegenwärtigen Entwicklungsstand von Age of Empires 2: The Age of Kings zu informieren und mit dem illustren Design-Team um Bruce Shelley zu plaudern.

- Fakten**
- Echtzeitstrategie mit historischem Hintergrund
  - Eine Lernkampagne
  - Vier storybasierte Kampagnen
  - Zufallskartengenerator
  - Kampagnen-Editor
  - Fünf Zeitalter von den „Dark Ages“ bis zum „Post-Imperial Age“
  - 13 Zivilisationen mit kulturspezifischen Boni und eigenen Spezialeinheiten
  - 16 Kartentypen
  - Sechs Kartengrößen
  - Fünf Schwierigkeitsgrade
  - 25 - 200 Einheiten (einstellbar)
  - 4 Siegbedingungen
  - skriptbasierte, editierbare KI
  - Optimierter Technologie-Baum
  - Mehrspieler-Modus für acht Spieler
  - Ausführliche Online-Hilfe
  - Möglichkeit, Spielverlauf aufzuzeichnen

So zurückhaltend sie nach außen oft wirken, der Empfang, der uns von den Ensemble-Leuten bereitet wurde, fiel sehr herzlich aus. Und trotz anfänglicher Skepsis unsererseits waren sie alle gekommen: Designer-Legende Bruce Shelley, sozusagen einer der „Erfinder“ von *Age of Empires 1*, gab uns ebenso die Ehre wie id-Veteran Sandy Petersen, der zu *Age of Kings* die überragende Künstliche Intelligenz beisteuert. Ob Chef-Designer Mark Terrano, die klangversessenen Rippy-Brüder oder Ensemble-Chef Tony Goodman –, alle standen bereitwillig Rede und Ant-

wort zu ihrem aktuellen Projekt. Erst kürzlich waren die „Königs-Macher“ in neue Räumlichkeiten umgezogen, um der drückenden Enge ihres vorherigen Quartiers zu entfliehen. Die noch nicht einmal ganz fertiggestellten Studios strahlen den futuristischen Charme eines *Star Trek*-Raumschiffes aus und sind mit allem ausgestattet, was sich ein Entwicklerherz nur

» Wir hatten große Resonanz von Age-Spielern, und es gab eine Menge Dinge, die wir schon in Age of Empires 1 realisieren wollten. Wir wußten also ziemlich genau, wo wir anfangen mußten. «



Mark Terrano, Chef-Designer Age of Kings



Foto: Dirk Kartschner. Model: Suzanna Jockovic, 21 Jahre, Deutsche





Handel spielt in *Age of Kings* eine viel wichtigere Rolle als im Vorgänger: Auf dem Marktplatz bietet man Rohstoffe feil und kauft ein, um Engpässe auszugleichen. Die Art Ihrer Geschäfte beeinflussen das Preisgefüge.

wünschen kann. Ihre regelmäßigen Strategie-Meetings halten die Ensemble-Mitarbeiter in einer Art „Privat-Kino“ mit rund 50 Sitzplätzen im Untergeschoß ab. Das war auch der Ort, an dem sie uns voller Stolz die Feinheiten ihres neuesten Werks *Age of Kings* vorführten ...

### Neu-Zeit Mittelalter

Daß ein durchschlagender Erfolg auf dem Spielesektor mit einem zweiten Teil fortgesetzt wird, ist ja beileibe nichts Ungewöhnliches. Die Art und Weise, wie die Ensemble Studios diese Aufgabe anpacken, ist hingegen alles andere als selbstverständlich: *Age of Kings* ist weit mehr als eine simple Neuauflage von *Age of Empires 1* unter dem Vorzeichen des

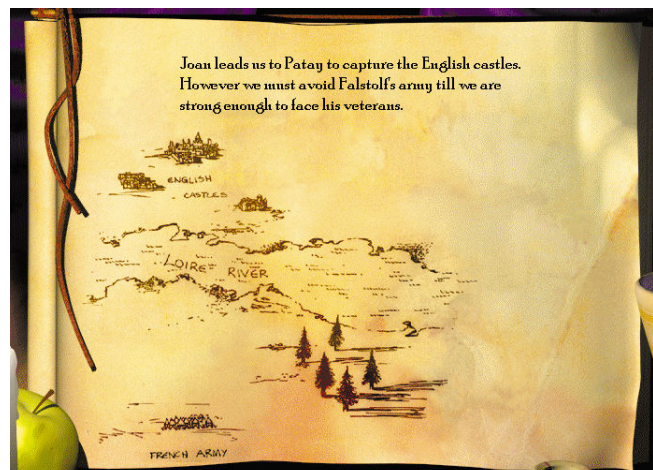
Mittelalters. Umfangreiche historische Studien waren im Vorfeld der eigentlichen Entwicklung nötig, grundlegende Merkmale wie die Künstliche Intelligenz wurden noch einmal neu konzipiert. Bewährte Elemente wie das Benutzer-Interface oder die Grafik erfuhren zwar Verbesserungen, blieben jedoch in ihren Grundstrukturen erhalten. Die spielerischen Erfahrungen mit *Age of Empires 1* fanden Niederschlag in einer Unmenge kleiner, raffinierter Erweiterungen, die die Benutzerfreundlichkeit des Programms noch weiter steigern und völlig neue strategische Möglichkeiten eröffnen.

### Ritterliche Intelligenz

Am Anfang der Entwicklung von *Age of Kings* standen die

Wünsche der *Age of Empires 1*-Spieler: Gefordert wurde primär eine ausgereifere Künstliche Intelligenz des Computergegners im Einzelspieler-Modus und eine besse-

re Einbettung der Kampagnen in packende Hintergrundgeschichten. Die Künstliche Intelligenz soll mehr als in *Age of Empires 1* das Verhalten eines menschlichen Spielers si-



In den Szenario-Briefings sind immer wieder Karten integriert, damit der Spieler eine Ahnung davon bekommt, wo auf der Karte sich z. B. die Gegner aufhalten.



mulieren. Der Computergegner beobachtet die Spielweise des Menschen und lernt daraus für seine eigene Strategie. Er baut Mauern und Tore, Wunder zur richtigen Zeit. Selbst in Sachen Diplomatie wird er aktiv: Der Computergegner verlangt Tribut oder Ressourcen vom Spieler, verbündet sich unter Umständen mit ihm usw. Darüber hinaus kann man die KI nun in wesentlich größerem Maße seinen eigenen Vorlieben anpassen: Jeder halbwegs begabte Spieler ist jetzt in der Lage, sein eigenes Skript zu schreiben. Wenn jemand sagt: „Ich will eine KI, die frühe Rushes möglich macht“, kann er dies

realisieren. Bruce Shelley führt weiter aus: „Bei der Künstlichen Intelligenz gibt es für uns drei Untergruppen: Da wäre zum einen die Art, wie die Einheiten auf der Karte ihren Weg finden, zum anderen die individuelle KI, die das Verhalten der einzelnen Einheiten in Reaktion auf ihre Umgebung bestimmt. Außerdem gibt es noch die strategische KI, die Art und Weise, wie die Computergegner sich dem menschlichen Spieler gegenüber verhalten. Alle drei Aspekte der KI sind miteinander verwoben und beeinflussen sich gegenseitig. Es war also nicht möglich, an einer Stelle Veränderungen vorzu-



Burgen sind ab dem dritten Zeitalter verfügbar – es handelt sich dabei um starke Verteidigungsanlagen, in denen auch Spezialeinheiten wie die Langbogenschützen der Briten gebaut werden.

nehmen, ohne das ganze System neu aufzubauen.“ Deutlich verbessert gegenüber dem Vorgänger wurde in diesem Zusammenhang das Angriffsverhalten der Einheiten: Abhängig davon, was sich vor den Kriegern befindet, entscheiden sie selbst sehr effektiv, was das nächste Ziel ist – dennoch kann der Spieler selber festlegen, welche Gegner als nächstes angegriffen werden sollen, und hat darüber hinaus Einfluß auf den Aggressivitätsgrad seiner Krieger. Dadurch wird beispielsweise folgende raffinierte Aktion möglich: Man verschanzt seine Mannen im „Nicht-Angreifen-Modus“ in einem Hinterhalt und schaltet erst dann auf „aggressiv“ um, wenn der erwartete Gegner die Stelle

» Die Künstliche Intelligenz in Age of Kings ist der von Age of Empires 1 um Lichtjahre voraus. In Age of Empires 1 hatten wir eine einfach strukturierte Liste von Situationen, die in einem bestimmten Fall eintreten. Jetzt ist der Computergegner viel flexibler und hinterlistiger, in manchen Situationen sogar richtig bösartig. «



Sandy Petersen, KI-Designer Age of Kings

## Wichtig: Playtesting

Die Ensemble Studios legen sehr viel Wert auf Qualität und scheuen keine Mühen, ihre Spiele so bugfrei wie möglich auf den Markt zu bringen. Age of Kings wird nicht nur bei Microsoft ständig auf mögliche Fehler und optimale Benutzerfreundlichkeit hin geprüft, auch Ensemble selbst unterzieht das Spiel praktisch einem Dauertest: Morgens gegen 9.00 Uhr, bevor die Ensemble-Leute sich ihren eigentlichen Aufgaben widmen, finden bereits die ersten Netzwerk-Sitzungen statt – ein eigenes Testcenter schafft hierfür die optimalen Voraussetzungen.

Abends – nach getaner Arbeit – geht's dann weiter, oft bis tief in die Nacht und unter Beteiligung von hochkarätiger Spiele-Prominenz: da sich die Büros von ION Storm ganz in der Nähe der Ensemble Studios befinden, schaut beispielsweise des öfteren ein gewisser John Romero vorbei, um den Age of Kings-Entwicklern im Netz zu zeigen, daß er nicht nur mit 3D-Shootern umzugehen weiß. Auch „ganz normale“ Spieler hatten schon die Möglichkeit, bei Ensemble als Tester zu fungieren – zur Belohnung gab's Pizza und Getränke gratis.



Sowohl für ausgiebiges Bugtesting als auch für spaßige Netzwerkturniere unter Kollegen sind die Ensemble Studios in ihren neuen Räumlichkeiten bestens gerüstet.



Neu in Age of Kings ist die Möglichkeit, mit kleinen Fähnchen-Sammelpunkte zu definieren: Alle daraufhin produzierten Einheiten begeben sich automatisch dorthin.



## Neu: Militärische Formationen

Eine der faszinierendsten Neuerungen in *Age of Kings* ist die Möglichkeit, militärische Einheiten in verschiedenen Formationen anzuordnen. Derartige Versuche gab es zwar auch schon in anderen Spielen, aber in *Age of Kings* scheint das System nun erstmals überzeugend umgesetzt worden zu sein. Damit hat das heillose Durcheinander, das noch in *Age of Empires 1* auf dem Schlachtfeld herrschte, ein Ende. Selbst wenn Ihre Formation unterwegs z. B. auf einen Baum stößt, der ihr den Weg blockiert, wird die Formation nach dem Passieren des Hindernisses sofort wieder eingenommen. Chefdesigner Mark Terrano erklärt, wie verschiedene Spieler-Typen von den neuen Formationen in *Age of Kings* profitieren können: „Als wir uns entschieden, Formationen zu realisieren, hatten wir mehrere Ziele: Sie sollten bei Genre-Neulingen keine Verwirrung stiften. Wenn man also einfach mehrere verschiedene Einheiten auf dem Bildschirm markiert, bewegen sie sich „intelligent“ und bilden eine Formation: Hat man gleichzeitig Schwertkämpfer und Bogenschützen, werden erstere vorneweg marschieren und die anderen in den hinteren Reihen. Das

funktioniert alles vollautomatisch. Der fortgeschrittene Spieler hat da schon mehr Möglichkeiten – er kann sich beispielsweise für eine andere Formation entscheiden, Flanken oder Keil-Formationen bilden. „Verriegelt“ man eine solche Formation, wird sie auch in der Schlacht beibehalten – die automatische Formation hingegen sieht im wesentlichen gut aus, im Kampf jedoch gehen die einzelnen Einheiten ihrer eigenen Wege und behalten die Formation nicht bei. Damit haben wir die Bedürfnisse der Gelegenheitspieler ebenso erfüllt wie die der Hardcore-Strategen: Die einen bekommen die attraktive Optik der Formationen, die anderen können Formationen auch so einsetzen, daß es wirklich einen taktischen Unterschied macht.“ Sie sehen hier eine Auswahl der möglichen Formationen, die fortgeschrittenere Spieler über den sogenannten „Advanced-Button“ in der Menüleiste aktivieren können. Ein einfacher Mausklick auf das entsprechende Icon genügt übrigens, um eine Richtungsänderung vorzunehmen oder Ihre Krieger vollkommen umzugruppieren – beides geschieht in Sekundenschnelle. Ob der Spieler auch seine eigenen Forma-



Die einfache Linienformation ist breiter als tief, und die Einheiten werden entsprechend ihren speziellen Fähigkeiten angeordnet – Nahkämpfer vorne, Fernwaffen hinten.



In der gestaffelten Formation werden die beteiligten Kampfeinheiten gegeneinander versetzt mit jeweils etwas größerem Abstand zueinander postiert.

tionen kreieren können wird, steht derzeit noch nicht hundertprozentig fest. *Age of Kings*-Designer Ian Fischer be-

stätigte jedoch, daß bei den Ensemble Studios derartige Überlegungen durchaus ange stellt werden.



Die Box-Formation eignet sich hervorragend dazu, um bestimmte Einheiten vor dem Zugriff des Gegners zu schützen, und empfiehlt sich besonders zum Eskortieren von Helden.



Mit Hilfe der Flankenformation ist es möglich, die gegnerischen Horden auf dem offenen Schlachtfeld gleichzeitig von zwei Seiten in die Zange zu nehmen.





Handelsrouten zu Wasser und zu Land ermöglichen den Warenaustausch mit anderen Zivilisationen – Handelskarren sind leichte Beute für Gegner.

passiert. Auch das Pathing wurde komplett neu programmiert. Dazu Mark Terrano: „Wir wußten nicht, wie schwer es sein würde, in einem Spiel mit Zufallskarte gutes Pathing zu implementieren, aber wir haben uns dafür die notwendige Zeit genommen. Nun funktioniert es glänzend, selbst Einheiten in Formation bleiben unterwegs zusammen, und es ist phantastisch, da zuzuschauen.“ Schließlich wurde noch eine Bitte berücksichtigt, die Gelegenheitsspieler immer wieder an Ensemble richteten: „Ich habe so viel Mühe in den Aufbau meiner Zivilisation gesteckt, und ich will nicht angegriffen werden, bevor ich damit fertig bin. Erst dann will ich kämpfen.“ Der Computergegner läßt sich nun im einfachsten Schwierigkeitsgrad auch für diesen Spielertyp konfigurieren. Der Gegner beheligt den virtuellen Bauherrn nicht, bis er mit seiner Zivilisation weit fortgeschritten ist, und geht erst dann zum Angriff über.

## Authentische Klangwelten

Schon *Age of Empires 1* zeichnete sich durch seine attraktive, aber unaufdringliche Klangkulisse aus – es war einer jener seltenen Fälle, in denen die Designer die unterschwellig begleitende Funktion von Spielmusik optimal hinbekommen haben. Ähnlich wird es sich in *Age of Kings* verhalten, dessen Musik fast gänzlich aus der Feder von Stephen Rippy stammt. Stephen studierte die unterschiedlichen Musikstile der *Age of Kings*-Zivilisationen und verarbeitete diese Einflüsse in seinem *Age of Kings*-Soundtrack. Dabei kamen auch diverse exotische Instrumente zum Einsatz, deren Spielweise sich Stephen erst selbst beibringen mußte. Gelegentlich greifen ihm jedoch auch seine Kollegen tatkräftig unter die Arme: Die Flöte, deren Klang die Credits von *Der Aufstieg Roms* untermauert, wurde beispielsweise von Chefdesigner Mark Terrano gespielt. Stephens Bruder Chris kümmert sich für *Age of Kings* primär um die akustischen Sig-

nale und die Sprachausgabe, arbeitet aber darüber hinaus auch noch intensiv an den Einzelspielerkampagnen mit. Die Zahl der akustischen Signale, die dem Spieler helfen, die Kontrolle über die vielen Geschehnisse auf dem Bildschirm zu behalten, hat sich gegenüber *Age of Empires 1* noch weiter erhöht. Die einzelnen Sounds sind also nicht bloßes Beiwerk, sondern erfüllen allesamt einen



Die Ensemble Studios verfügen über ein eigenes, mit hochmodernem Equipment ausgestattetes Soundstudio.

wichtigen Zweck – besonders nützlich ist beispielsweise im Mehrspieler-Modus die neue Fanfare, mit der man Verbündete in der Schlacht zu Hilfe rufen kann. Auch die Sprachaufnahmen für die Mission-Brie-



Verantwortlich für die Töne in *Age of Kings*: die hochbegabten Brüder Stephen (l.) und Chris Rippy.

fings und die Lautäußerungen der verschiedenen Einheiten entstanden unter der Leitung von Chris. Um die Atmosphäre des Spiels noch authentischer zu gestalten, werden die Briefings jeweils mit dem spezifischen Akzent der im Mittelpunkt stehenden Zivilisation gesprochen, die Wortfetzen der Einheiten gar in der jeweiligen, etwas stilisierten Landessprache. Wie diese Feinheiten in der deutsch lokalisierten Version von *Age of Kings* umgesetzt werden, steht noch nicht ganz fest; für diese – in Inland stattfindenden – Tonaufnahmen zeichnet Microsoft verantwortlich ...

## Schottischer Lehrgang

Die Ensemble Studios arbeiten sehr eng mit Microsoft zusammen, um die optimale Benutzerfreundlichkeit sicherzustellen – *Age of Kings* soll sowohl für Sechsjährige als auch für deren Großeltern eine reizvolle Spielerfahrung sein können. Aus diesem Grund wurde die erste Kampagne von *Age of Kings*, in der sich alles um den wackeren Schotten William Wallace dreht, als eine Art Tutorial angelegt. Die Einstiegs-Szenarien sind primär als Einführung für Leute gedacht, die noch nie ein Echtzeitstrategiespiel gespielt haben – nach der Lernkampagne sollen sie in der Lage sein, ein Spiel mit Zufallskarte zu starten. Alle Szenarien der „William Wallace“-Kampagne sind sofort zugänglich, das heißt, in den ersten Szenarien lernt man nur,



## Tierwelt des Mittelalter

Anders als der Vorgänger wird *Age of Kings* auch von Schafen und Wölfen bevölkert. Erstere stellen eine wertvolle Ergänzung Ihres Speiseplans dar: Stoßen Sie beim Erkunden der Karte auf Schafe, werden diese für Sie zu anwählbaren Einheiten, die Sie unbedingt in Ihr Dorfzentrum transportieren sollten. Damit haben Sie die Nahrungsversorgung für Ihre Mannen sichergestellt. Wird Ihr Dorf überfallen, können Sie sich mit Ihren Schafen davonmachen und an anderer Stelle wieder neu anfangen. Großen Spaß macht es auch, anderen Zivilisationen Schafe zu stehlen – das empfiehlt sich besonders in der Anfangsphase eines Spiels, da man damit eine allzu schnelle Weiterentwicklung des Gegners ein wenig zu

hemmen vermag. Wölfe hingegen können nicht vom Spieler gesteuert werden. Ihr grundlegender Sinn ist, den Dorfbewohnern die Aufbauphase etwas zu erschweren. Von der ursprünglich geplanten Künstlichen Intelligenz der Wölfe, die es ermöglichen sollte, daß diese in Rudeln nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Spieler angreifen, ist nicht mehr die Rede. Der betroffene Spieler wurde durch die Wölfe gegenüber seinen Konkurrenten zu stark zurückgeworfen und hatte kaum mehr Chancen, den Verlust wieder auszugleichen. Stattdessen werden die Wölfe jetzt ziemlich gleichmäßig über die Karte verteilt, um eine bessere Balance zu wahren, und greifen primär Dorfbewohner an.



Schafe bilden eine wertvolle Nahrungsquelle für Ihre Zivilisten, während Ihnen die Wölfe eher das Leben schwer machen.



*Age of Kings* bietet in der Menüleiste einen „Advanced Button“ (1) mit Funktionen für fortgeschrittene Spieler und die Möglichkeit, über eine Fanfare (2) Verbündete herbeizurufen. Unbeschäftigte Dorfbewohner (3) können ebenfalls bequem mit einem Mausklick aufgespürt werden.

was manche Spieler aus *Age of Empires 1* bereits kennen. Wer die neuen Features wie Formationen, Garnisonen, Handel oder die mittelalterlichen Einheiten kennenlernen will, steigt einfach bei einem der späteren Szenarien ein. Obwohl es sich bei „William Wallace“ um eine Lernkampagne handelt, ist sie doch aufgebaut wie eine „richtige“ Kampagne – mit voll ausgearbeiteter Story und allem Drum und Dran. Damit soll vermieden werden, daß Leute keinen Spaß am Tutorial haben und es kurzerhand links liegen lassen. Anregen ließen sich die Designer hier von *Half-Life*: Jeder mochte in diesem Spiel den Trainings-Modus, obwohl es dort nur um die grundlegenden Dinge ging. Aber das Ganze spielte sich bereits in der eigentlichen Spielwelt ab

– für *Age of Kings* wählte man den selben Ansatz. Grundlegendes Ziel der „William Wallace“-Kampagne ist, den Spieler zu den Zufallskarten hinzuführen – die späteren Missionen sind deshalb oft strukturiert wie Spiele mit Zufallskarten.

### Erzählte Geschichte

Die vier Einzelspieler-Kampagnen von *Age of Kings* sind weniger „anonym“ als die von *Age of Empires 1*. Statt einer relativ unpersönlichen Zivilisation steuert der Spieler nun historische Helden (Jeanne d'Arc, Saladin, Friedrich Barbarossa, Dschingis Khan), mit denen er sich identifizieren kann. Die Geschichte wird über die einzelnen Szenarien hinweg weitererzählt und damit das Interesse des Spielers wachgehalten. Jedes Szenario



Reges Leben an der Küste: Es lassen sich nicht nur imposante Seeschlachten in *Age of Kings* inszenieren, sondern auch Routen für reich beladene Handelsschiffe festlegen.



Mehr als im Vorgänger achteten die Designer bei *Age of Kings* darauf, daß die Gebäude-Sets auch den charakteristischen Baustil der jeweiligen Zivilisation widerspiegeln.





Anders als geplant sind alle 13 Zivilisationen in Age of Kings seßhaft. Die ursprünglich vorgesehenen Nomadenvölker waren den anderen in der späteren Spielphase stark unterlegen.

hat unerwartete Wendungen in der Story, die es von einem Zufallsszenario unterscheiden und dem Spiel fast schon einen adventureähnlichen Charakter verleihen. Jede Kampagne hat eine eigene, zuweilen historische Karte, die

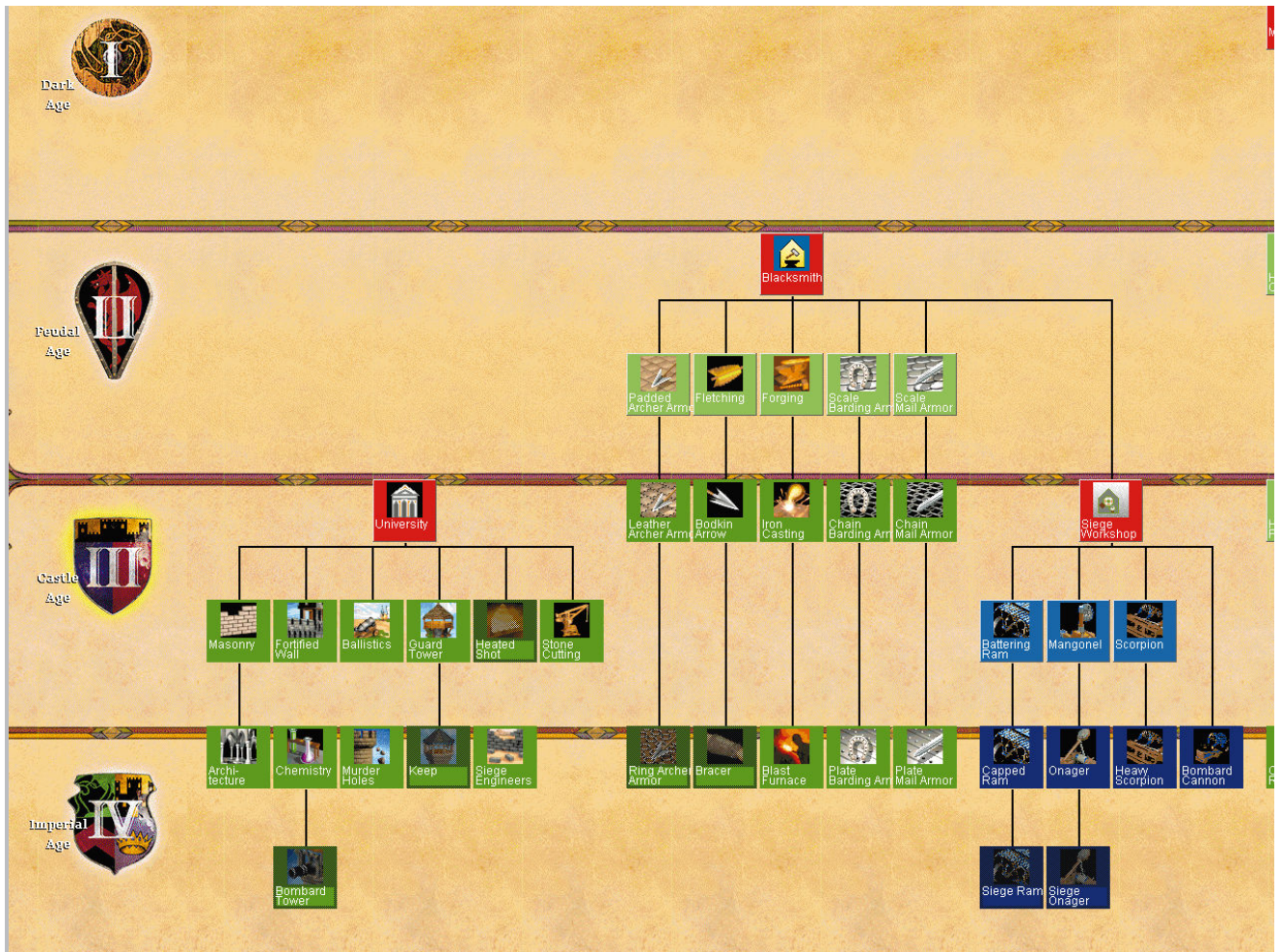
Skizzen im Briefing haben einen eigenen Stil, die Musik ist typisch für die jeweilige Zivilisation, verschiedene Stimmen wurden zur optimalen Charakterisierung der Helden der jeweiligen Kampagnen eingesetzt. Nicht nur sehen die

Kampagnen völlig unterschiedlich aus, sie spielen sich auch unterschiedlich – je nach den Intentionen der jeweiligen Helden. So gilt es beispielsweise in einem der ersten „Dschingis Khan“-Szenarien, die Runde zu allen anderen Mongolen-Stämmen in der Umgebung zu machen und sie zur Kooperation zu bewegen. Im ersten „Jeanne d’Arc“-Szenario hingegen muß die Heldin heil an feindlich gesinnten Briten und Burgundern vorbei nach Chinon am gegenüberliegenden Ende der Karte geleitet werden. Auch wenn die Szenarien auf wahren historischen Begebenheiten basieren, ist es möglich, sie mit gänzlich unterschiedlichen Strategien zu gewinnen: Ein militärischer Sieg über den Gegner ist ebenso denkbar wie das Einsammeln einer

bestimmten Anzahl von Objekten, einen ganz bestimmten Helden zu besiegen oder ein Weltwunder zu bauen. Trotz der erheblich erweiterten Möglichkeiten, mit anderen Zivilisationen Handel zu treiben, bleibt ein rein wirtschaftlicher Sieg weitestgehend ausgeschlossen. Dennoch gibt es verschiedene Wege, Handel mit Ein-/Verkauf von Waren und je nach Nachfrage schwankenden Preisen strategisch zum eigenen Vorteil zu nutzen.

### Anhaltende Faszination

Wer die Kampagnen einmal gemeistert hat, muß *Age of Kings* noch lange nicht beiseite legen. Das Programm verfügt wie sein Vorgänger über mehrere Komponenten, die die Langzeitmotivation über



Der Entwicklungsbaum verzweigt sich weiter als in Age of Empires 1 und ist jederzeit abrufbar. Für jedes Upgrade existiert ein eigenes Hilfe-Fenster, das nicht nur über die Kosten, sondern auch über die optimale Verwendung eines Elements Aufschluß gibt. Außerdem erhält man Auskunft über die besonderen Eigenschaften der verschiedenen Völker und deren spezielle Einheiten.





Viele Gebäude einschließlich Dorfczentrum oder Wachtürme – können Streitkräfte aufnehmen. Wenn Dorfbewohner in der Garnison waren und danach wieder freigesetzt werden, gehen sie wieder den Tätigkeiten nach, die sie vorher verrichtet haben.

Jahre hinaus sicherstellen dürften: Da wäre zum einen der Zufallskarten-Generator, der seit *Age of Empires 1* noch leistungsfähiger geworden ist. In *Age of Kings* sind nun wesentlich speziellere Zufallskarten mit einer Vielzahl unterschiedlicher Terrains möglich. Letztere werden auch nicht mehr wie bisher bunt durcheinandergemischt, sondern fein aufeinander abgestimmt – dadurch wirken die Landschaften realistischer, und Kombinationen wie Wüstenpalmen direkt neben einem Nadelwald gehören der Vergangenheit an. Insgesamt 13 verschiedene Zivilisationen aus allen Winkeln der Welt stehen Ihnen für Ihre Partien bereit. Jede reflektiert die kulturellen Eigenheiten ihres historischen Vorbilds in Form von speziellen Boni und besonders charakteristischen Einheiten (siehe hierzu auch das Interview mit Bruce Shelley und Mark Terrano). Gera-

de im Mehrspieler-Modus ergibt sich durch Team-Boni und die verschiedenen Vor- und Nachteile der einzelnen Zivilisationen ein breites Feld zum Experimentieren und Ausprobieren verschiedener Taktiken. Neu in der Palette möglicher Spielarten ist hier außerdem „Regicide“, der Königsmord. Dabei kommt es darauf an, den gegnerischen König aufzuspüren und unschädlich zu machen; der Spieler, der seinen Monarchen bis zum Schluß vor seinen Widersachern schützen kann, gewinnt. Sollten Sie über diese Möglichkeiten hinaus noch mehr „Hunger“ nach *Age of Kings* verspüren und eine kreative Ader haben, steht Ihnen wie in *Age of Empires 1* immer noch der komfortable Editor zur Verfügung, mit dem Sie sich per Drag & Drop Ihre eigenen Kampagnen zusammenbasteln können.

Herbert Aichinger

## AoE2: The Age of Kings

**Voraussichtlich:** P 166, 32 MB RAM, Win 95  
**Technik:** DirectDraw, DirectSound, CD-Audio  
**Spielerzahl:** 8 Spieler-Internet, Netzwerk  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Ensemble Studios/Microsoft  
**Veröffentlichung:** Oktober '99 **Genre:** Echtzeitstrategie  
**Vergleichbar mit:** Age of Empires 1

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Nach *Age of Empires 1* sieht es ganz danach aus, als ob die Ensemble Studios mit *Age of Kings* noch eins draufsetzen könnten – referenzverdächtig! «



# Königsmacher

**Was waren Ihrer Meinung nach die größten Schwächen von Age of Empires 1, und was ist Ihrer Meinung nach in Age of Kings besser gelungen?**

**Bruce Shelley:** Wir sind nicht der Meinung, daß Age of Empires 1 große Schwächen hatte – Microsoft sagte uns, daß wir weltweit insgesamt 3 Millionen Exemplare von Age of Empires 1 und Der Aufstieg Roms verkauft haben – in gewisser Weise machen wir jetzt dasselbe Spiel noch einmal. Wir reden also weniger von Schwächen als vielmehr von Möglichkeiten, das Spiel noch weiter zu verbessern. Eine Sache, um die wir uns gekümmert haben, ist die Künstliche Intelligenz.

**Mark Terrano:** Wir wollten bei Age of Kings eine größere Vielfalt bieten. Von Spielerseite wurde ein großer Wunsch an uns herangetragen: „Wir wollen bei Spielen



» Die Grafik von Age of Empires 1 half uns sehr, Microsoft als Partner zu gewinnen, ganz einfach, weil das Spiel so gut aussah. «

**Bruce Shelley,**  
Senior Designer

gegen den Computer das Gefühl haben, gegen einen Menschen anzutreten.“ Diesem Verlangen tragen wir in Age of Kings Rechnung: Die KI reagiert auf Ihre Aktionen. Falls Sie gerne mit Kavallerie arbeiten, wird der Computergegner ein paar Einheiten bauen, die sich gut gegen berittene Truppen einsetzen lassen. Beginnen Sie mit dem Bau eines

Weltwunders, wird der Computer mit einer verstärkten Produktion von Belagerungsmaschinerie reagieren.

**Für Age of Kings haben Sie ausgiebige geschichtliche Studien betrieben. Im Spiel finden sich Kampagnen, die auf den tatsächlichen Begebenheiten im Umfeld von bedeutenden historischen Persönlichkeiten basieren. Wie nah ist Age of Kings wirklich an der historischen Realität?**

**Bruce Shelley:** Natürlich haben wir uns ein paar Freiheiten genommen. Ich sage immer, wir arbeiten in der Unterhaltungsindustrie und nicht in einem historischen Seminar. Wir benutzen Geschichte als Hintergrund und borgen uns eine Menge aus der Geschichte. Besonders in Europa herrscht großes Interesse an historischen Themen, und das hilft uns gerade dort, unser Produkt erfolgreich zu vermarkten. Wir haben uns bemüht, sehr bedeutende historische Gestalten aus unterschiedlichen Kulturen auszusuchen, und waren froh, in

Jeanne d'Arc auch eine weibliche Persönlichkeit zu finden, mit der sich die Age-SpielerInnen identifizieren können. Wir dachten, die Konzentration auf einen bestimmten Helden in den Kampagnen hilft dem Spieler, tiefer in die Story einzutauchen – man kann einfach für ein Individuum mehr Sympathie empfinden als für eine komplette Zivilisation.

**Warum haben gerade die Zivilisationen der Chinesen, der Perser und der Japaner den Sprung von Age of Empires 1 in Age of Kings geschafft?**

**Bruce Shelley:** Ich denke, es waren einfach sehr bedeutende Zivilisationen – die Chinesen gehörten zu den fortschrittlichsten in der ganzen Welt, und eine ganze Menge großartiger Erfindungen des Mittelalters haben ihre Ursprünge in



» In Age of Kings versuchten wir, alle wichtigen Tools für den Spieler möglichst immer in Reichweite zu platzieren. «

**Mark Terrano,**  
Chef-Designer

China, man denke nur an den Pferdeharnisch. Natürlich wirkt sich die Implementierung von Chinesen und Japanern auch positiv aufs Marketing aus. Wir verkaufen eine Menge Spiele in Asien. Es war sehr interessant, wie die Entscheidungen zustande kamen, welche Zivilisationen nun Eingang in Age of Kings finden und welche nicht. Wie könnte man beispielsweise Japan außen vor lassen? Das Mittelalter war dort eine höchst faszinierende Periode, und wir wären Narren gewesen, hätten wir uns die Möglichkeit entgehen lassen, als Samurai-Krieger in die Schlacht zu ziehen. Oft war es sowohl eine historisch als auch eine wirtschaftlich begründete Entscheidung: Wir haben in Deutschland eine gewaltige Menge von Spielen absetzen können, also wäre es doch großartig, eine „deutsche“ Zivilisation

on zu integrieren. All die Leute, die Age spielten, können nun mit ihrer eigenen Kultur antreten – das gilt beispielsweise auch für Frankreich oder Großbritannien.

**Mark Terrano:** Für mich ist einer der faszinierendsten Aspekte der chinesischen Zivilisation, daß sie den anderen technologisch oft hundert Jahre voraus war. In Age of Kings bekommen die Chinesen demzufolge als Bonus eine verkürzte Forschungszeit. Bilden die Chinesen nun mit anderen Zivilisationen ein Team, wird für diese ebenfalls die Zeit für Forschung reduziert. Der Bonus kommt also nicht nur der einen Zivilisation zugute, sondern auch all ihren Verbündeten.

**Bruce Shelley:** Natürlich wollten wir jede einzelne Zivilisation als etwas Einzigartiges porträtieren. Trotzdem erforderte das Gameplay, daß alle Zivilisationen in etwa gleich stark sein mußten. Wir haben uns also darum bemüht, die Zivilisationen im Spiel auf den Gebieten besonders stark zu machen, in denen sie auch tatsächlich besonders leistungsfähig waren. Auf der anderen Seite sind wir gerade dabei, die Völker gegeneinander auszubalancieren. Man kann zwar argumentieren, daß die Chinesen die fortschrittlichsten waren und die Weltherrschaft hätten übernehmen können, wenn sie gewollt hätten. Es ist aber nicht Sinn der Sache, daß die Leute in Age of Kings immer nur die Chinesen spielen wollen – wir möchten, daß sie sich auch die anderen 12 Zivilisationen mal anschauen.



**Inwiefern unterscheidet sich die Mehrspieler-Erfahrung in Age of Kings von der in Age of Empires 1?**

**Mark Terrano:** Ich denke, man bekommt schon mit den neuen Team-Boni eine ganze Reihe von neuen strategischen Möglichkeiten an die Hand. Es wird nicht nur technisch leichter, bestimmte Dinge umzusetzen, darüber hinaus läuft das Spiel im Mehrspieler-Modus gerade über Internet viel stabiler. Hat beispielsweise ein Spieler Probleme mit der Verbindung und wird aus dem Spiel geworfen, kann er später wieder da einsteigen, wo er aufgehört hat. Außerdem ist es nun besonders in Microsofts Internet Gaming Zone erheblich einfacher, in ein Spiel einzusteigen. Die Leute, die bereits in *Age of Empires 1* den Mehrspielermodus zu schätzen wußten, werden ihn in *Age of Kings* umso mehr lieben – sie bekommen nun bei den Karten noch mehr Vielfalt, außerdem sind sie fairer, ausgewogener und unterhaltsamer geworden. Wir haben uns bemüht, wirklich jede Facette des Mehrspielermodus noch zu verbessern. Praktische spielerische Neuerungen sind beispielsweise das gemeinsame Sichtfeld für Verbündete, das



Die Literatur, die für das Studium des historischen Hintergrunds von *Age of Kings* herangezogen wurde, füllt bei den Ensemble Studios eine kleine Bibliothek.

sich entwickeln läßt, oder die Möglichkeit, mit einem simplen Klick auf einen entsprechenden Button Verbündete an eine bestimmte Stelle der Karte zu Hilfe zu rufen – früher mußte man dies über die Chat-Funktion tun und dabei umständlich die Koordinaten der Stelle durchgeben, an der man Unterstützung benötigte.

**Gibt es Pläne, die Age of Empires-Serie fortzusetzen, sei es nun in Form einer Add-On-CD zu Age-of-Kings oder gar als Age of Empires 3?**

**Bruce Shelley:** Wir werden wahrscheinlich ein Expansion-Pack für *Age of Kings* realisieren, da *Der Aufstieg Roms* ein derart großer Erfolg war. Wir arbeiten noch nicht daran, erst wollen wir *Age of Kings* komplett fertigstellen und sehen, ob es den gewünschten Erfolg haben wird. Die Ensemble Studios werden auch in Zukunft Echtzeitstrategiespiele entwickeln – wir sind im Gespräch mit unseren Partnern bei Microsoft, wie so etwas aussehen könnte...

Mr. Shelley, Mr. Terrano, vielen Dank für das Gespräch.



Die Heimat der Ensemble Studios: ein hochmodernes Bürogebäude in Dallas (Texas).



# Voodoo - Zauber



Fünf düstere Serienkiller wurden aus der Welt der Toten abgesandt, um die Apokalypse auf Erden vorzubereiten. Von der Voodoo-Priesterin Nettie geführt, versucht der „ShadowMan“ Mike LeRoï in einem Action-Adventure, die Welt vor diesem Schicksal zu bewahren. Ab September läßt Acclaim die Puppen tanzen – also flugs die Nadeln gespitzt.

Nach seinem abgebrochenem Studium hat Mike LeRoï Probleme mit einer Gang. Aus Rache bringen die Verbrecher seine Eltern und seinen kleinen Bruder Luke kaltblütig um. Mike überlebt die Tragödie als Einziger, verliert dabei aber sein Gedächtnis. Orientierungslos verdingt er sich in der Unterwelt von New Orleans als Auftrags-Killer. Zur gleichen Zeit hat die Voodoo-Priesterin Nettie eine Vision der Apokalypse: Sie sieht, wie die Toten, von fünf mystischen Serienkillern geleitet, auf die Erde zurückkehren, um die Welt ins Verderben zu stürzen. Mike LeRoï scheint die letzte Hoffnung zu sein.

## Fakten

- Storyline um die Voodoo-Religion
- 25 Welten
- 40 Cutscenes mit über 60 Minuten Spielzeit
- Acht bekannte Synchronstimmen
- VISTA-Grafikengine

## Auf Hilfesuche

Allein kann Nettie der Situation nicht Herr werden, deshalb verpflanzt sie ein mächtiges Voodoo-Artefakt in die Brust von Mike LeRoï. Durch die sogenannte „Schattenmaske“ wird er zum „ShadowMan“ und kann durch den verzauberten Teddy seines ermordeten Bruders in die Welt der Toten eintreten. Die Maske verleiht ihm dort zwar übermenschliche Kraft und die Macht, den aufständischen Untoten Einhalt zu gebieten, dennoch hat die ganze Sache einen kleinen Haken. Mike steht nun

unter dem Voodoo-Pantoffel von Mama Nettie und unfreiwillig in Ihren Diensten. Die Macht der Maske scheint der einzige Weg zu sein, den drohenden Weltuntergang abzuwenden und vielleicht sogar den Tot von Mikes Familie zu rächen. Tagsüber wandelt unser Anti-Held als Mike LeRoï (ohne Voodoo-Kräfte) auf der Erde, bricht die Nacht an oder wechselt er in die Totenwelt, so wird er für diese Zeit zum ShadowMan. Im Jenseits steht ihm Jaunty zur Seite, der geschwätzig Assistent von Nettie. Er deutet ihre meist vagen Anspielungen und erklärt dem Spieler, was zu tun ist. In jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl an Seelen, die es zu befreien gilt. Das Hauptziel ist es jedoch, die fünf Serienkiller unschädlich zu machen, um die Apokalypse zu verhindern. In der realen Welt tut Mike dies mit Schußwaffen jeglicher Art, die er nach und nach findet. Im Jenseits hingegen verleiht die Schattenmaske diesen Waffen Voodoo-Fähigkeiten, durch die er die Untoten in Schach halten kann.

## Kletterkünste

Doch auch ohne Maske erweist sich Mike als ein geschickter Held. Sie können ihn zum Beispiel gleichzeitig eine Fackel und eine Waffe benutzen lassen. Zu Beginn des Spiels hangeln Sie sich an einem Seil entlang, bis ein paar Gegner auf-



Der ShadowMan „rettet“ gerade ein paar Seelen.





Die Totenwelt erzeugt nicht nur durch ihre bizarre Architektur eine äußerst düstere und feindliche Atmosphäre, die streckenweise an den Kinofilm „Sieben“ erinnert.



Sobald Mike wieder in der realen Welt ist, fehlt die Schatzenmaske auf der Brust.



Verliert der ShadowMan seine Energie, muß er einen Spielabschnitt neu beginnen.

tauchen. Nun zücken Sie einfach Ihre Waffe – eine Hand bleibt am Seil –, und Sie können Ihre Gegner beharken, ohne herunterzufallen. Im Vergleich zu den meisten Action-Kollegen ist Voodoo-Mike flexibler zu steuern, nicht zuletzt wegen der frei drehbaren Kamera. Nettie und ihr Helfer Jaunty geben ihm hin und wieder Anhaltspunkte und treiben nach getaner Arbeit die Story voran. Da die aber nichtlinear verläuft, kann es passieren, daß Sie nur weiterkommen, wenn Sie einen Gegenstand aus einem anderen Level besitzen. Zu den Orten, die Mike während seiner Suche nach dem kriminellen Quartett besucht, gehören unter ande-

rem ein Sumpfgelände, Katakomben und ein New Yorker Ghetto. Mit Acclains neuer Grafikengine VISTA macht *ShadowMan* bereits im frühen Betastadium einen sehr guten Eindruck, von einigen Grafikfehlern abgesehen. Die 40 gerenderten Cutscenes werden übrigens von bekannten Sprechern synchronisiert, wie etwa den deutschen Pendants von Samuel L. Jackson und Whoopie Goldberg. Die Spielmusik fördert die beklemmende Atmosphäre. Rücksichtslose Serienkiller, Voodoo en masse und alptraumhafte Levels – der Thron der Action-Adventures bleibt weiterhin hart umkämpft.

Christian Müller

## ShadowMan

**Voraussichtlich:** n.n.b., Win95/98  
**Technik:** Glide, Direct3D  
**Spielerzahl:** Keine Mehrspieleroption  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Iguana/Acclaim  
**Veröffentlichung:** September 1999 **Genre:** Action-Adventure  
**Vergleichbar mit:** Tomb Raider 3, Outcast

### Spielanteile

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

» *ShadowMan hat durch die magisch-morbide Storyline, die fabelhaften Synchronstimmen und die gute Grafik anderen Action-Adventures viel voraus!* «





Nur dank der am Boden stehenden **Lampe** ist dieser Lagerraum erhellt. Licht ist in diesem Fall sehr wichtig, weil der Ghoul links bestimmt kein Schachpartner ist.



Wer sich in den deutschen Wald traut, heißt nicht immer Waltraut: Im vierten Kapitel treffen Sie auf Werwölfe made in Germany. Beachten Sie die realistischen Schatten.

Während einer Präsentation in London verriet die Macher von *Nocturne*, daß sie unter anderem von *Resident Evil*, der TV-Serie *Akte X* und dem Film *Nosferatu* zu ihrem „Kind“ inspiriert worden seien. Der Spieler übernimmt den Job eines Agenten, der

in den 30er Jahren für eine Spezialeinheit der Regierung arbeitet. Diese Einrichtung, inoffiziell als „Das Spukhaus“ bekannt, setzt sich mit paranormalen Phänomenen auseinander. Optisch wirkt das Spiel wie ein alter Gangsterfilm (Film Noir). Das liegt einerseits an der genial düsteren Darstellung und andererseits an den schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand (Anm.: Auf den Screenshots nicht zu sehen!). Die Hintergrundgeschichte soll sich wie in einem

Buch entfalten und ist deshalb in vier Kapitel unterteilt.

### Mit Eichpflock & Co.

Bei Ihrer Jagd auf Skelette, Ghouls, Werwölfe und Phantasiewesen, die in den Köpfen der Entwickler entstanden sind (zum Beispiel eine Art Riesenkakerlake), treiben Sie sich in deutschen Wäldern, einer texanischen Geisterstadt so-

wie in den Städten Paris und Chicago herum. Besonders actionreich dürfte der Abschnitt ausfallen, der auf einem fahrenden Zug stattfindet. Die interessanteste gezeigten Waffen war eine Armbrust, mit der Sie Eichpflocke auf Vampire schießen können. Wer den Schwierigkeitsgrad senken möchte, darf die Funktion „Automatisch zielen“ aktivieren. Für Einsteiger scheint dies empfehlenswert, weil die Spielfigur

- Fakten**
- vier Kapitel (Deutschland, Paris, Chicago, Texas)
  - zwei Spielercharaktere
  - Nichtspielercharaktere als Begleiter
  - komplett in 32 Bit (16,7 Mio. Farben)

# Totentanz

Es soll Leute geben, die seit der Veröffentlichung des Action-Adventures John Sinclair noch immer unter Schock stehen. Nicht etwa, weil das Spiel durch eine schaurig-schöne Atmosphäre glänzte, sondern weil die Qualität so gruselig war. *Nocturne* beschert diesen Menschen endlich neue Hoffnung.





Nächtliche Friedhofsbesuche sind in Nocturne nicht nur gruselig, sondern auch gefährlich. Der Spieler hört zunächst ein Stöhnen, dann bricht die Erde langsam auf. Halb verweste Klauenhände wühlen sich nach oben. Es dauert nicht lange, da sieht sich der Held einer ganze Horde von Zombies gegenüber.

zum Beispiel in der Lage ist, mit zwei Pistolen zwei unterschiedliche Gegner ins Visier zu nehmen. Während der PC-Geisterjäger seinen Charakter durch die Szenarien steuert, wechselt die Kamera automatisch die Perspektive. Beeindruckend ist die Grafik des Spiels. Nebelschwaden ziehen durch Wälder und über Friedhöfe. In einzelnen Dunstwolken können sich Monster verstecken. In stockfinsternen Räumen sorgt das Mündungsfeuer einer Maschinenpistole für eine realistisch flackernde Lichtquelle. Der Mantel der Hauptfigur ist laut Hersteller „nicht animiert, sondern simuliert“. Das heißt, daß er jeder Bewegung folgt: Er flattert beispielsweise, wenn der Held rennt, oder schlägt bei einem Sturz in eine Falle über dem Kopf des Trägers zusammen. Das muß man gesehen haben! In einem Fall positionierte der Präsentator seine Figur direkt vor einer Kinoleinwand. Ein Teil des laufenden

wahrnimmt: Wenn Wind durch hohes Gras streicht oder Schritte in weiter Entfernung ertönen, lenken übergeordnete Geräusche wie heulende Werwölfe oder brechendes Glas davon ab. Zu den Rätseln wollten die Entwickler nicht allzu viel verraten. „Puzzles wirken in den meisten Fällen nicht wie Puzzles, sondern ergeben sich aus der Umgebung“, orakelten die Jungs von Terminal Reality. Nun gut, wir bekamen eine typische Schalter-öffnet-Geheimtür-Prozedur zu sehen. In einem anderen Fall befreite der Held einen Mann aus einem Gefängnis. Mit einem Schlüssel, der – wen wundert's – im Sheriffbüro zu finden war. Alle Objekte in den Szenarien sollen möglichst vom Spieler manipulierbar sein. Dazu gab es eine witzige Demonstration: Wer im Süßwarenstand des Kinos mit der Pistole in den Mais ballert, sorgt flugs für Nachschub an Popcorn ...

Harald Fränkel

Films wurde auf dem Trenchcoat abgebildet, wobei es sogar in den Falten zu Verzerrungen kam.

### Rätsel noch ein Rätsel

Eine wichtige Rolle für die Atmosphäre spielt der Sound. Angeblich legen die Macher Wert darauf, daß der Spieler einige Effekte fast nur unbewußt

### Auf der Cover-CD

Videoreportage zum G.O.D.-Event auf CD #1

## Eine Frage des Charakters

In *Nocturne* können Sie zwei Agenten spielen. Der Stranger ist ein geheimnisvoller Mann mit Hut und Trenchcoat, Doc Holliday eine schicke, aber tödliche junge Dame. Weitere Agenten erscheinen als Nichtspielercharaktere, die Ihnen folgen. Jeder ist aufgrund seiner Fähigkeiten nützlich, um Rätsel für Sie zu lösen, bestimmte Monsterarten zu töten und in der Hintergrundgeschichte voranzukommen. Mit von der Partie sind die Pistolenbraut Gabriella, ein Schwergewichtsboxer, ein Voodoopriester, ein Vampirjäger (sinnigerweise ein Halb-Vampir) und die schöne Svetlana, die sich mit ihren silbernen Armklingen auf Werwolfjagd spezialisiert hat. Außerdem spielen andere Nichtspielercharaktere eine Rolle. Manche müssen Sie retten, andere helfen Ihnen.



Die Schöne und das Biest? Kleiner Scherz. Nein, die Charakterstudien zeigen eine Dorfbewohnerin und einen Werwolf.

## Nocturne

**Voraussichtlich:** mind. PII-233, 64 MB RAM, Win95  
**Technik:** D3D, AGP, MMX, Dolby Surround, 3D-Sound  
**Spielerzahl:** Kein Mehrspielermodus  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Hersteller:** Terminal Reality/G.O.D./Take 2  
**Veröffentlichung:** 31. Oktober (Halloween) **Genre:** Action-Adventure  
**Vergleichbar mit:** Alone in the Dark; Resident Evil

### Spielanteile

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

» Optisch ist Nocturne fraglos brillant – ob die wechselnden Kameraperspektiven nicht verwirrend und ob die Rätsel gut sind, muß sich zeigen. «



# Elite-Treffen

Mit Hilfe der brandneuen Grafik-Technologie von id Software programmiert Raven Software ein Action-Adventure zur Star-Trek-Voyager-Serie. Für viele Besucher war es DAS Highlight der letzten E3 in Los Angeles, das mit Warp-10-Geschwindigkeit zum Messengespräch wurde.

Die Logik der Marketing-Abteilungen besagt, wenn nur ein kleiner Bruchteil der Millionen von Star Trek-Fans ein Star Trek-Spiel kaufen würde, dann wäre das ein Riesenhit. Die Wahrheit aber ist, daß keines der bisherigen Star Trek-Spiele in Sachen Verkaufszahlen den hohen Erwartungen gerecht wurde. Der gemeine Trekkie scheint mit PC-Spielen weniger anfangen zu können als mit Spock-Figürchen oder Enterprise-Modellen. Vielleicht mögen Star Trek-Fans aber ja gar keine PC-Spiele? Hm ... das wäre unlogisch, Captain. Raven Software hat

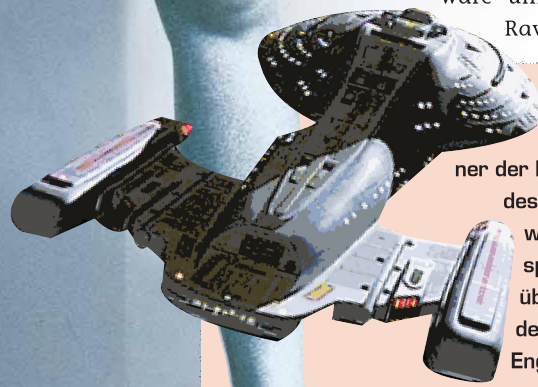
nur ein einziges der vielen Spiele in der Mache, die in Kürze mit einer Star Trek-Lizenz veröffentlicht werden. Berücksichtigt man Ravens bisherige Arbeiten, vor allem Heretic und Hexen, würden wir unser Geld auf Star Trek Voyager Elite Force setzen. Elite Force ist ein Ego-Shooter, der auf der Basis der High-End-Grafiktechnologie von Quake 3 Arena entwickelt wird.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Mitglieds des Hazard Teams. Diese Spezialeinheit des Raumschiffs Voyager wird stets mit den gefährlichsten Missionen betraut und sieht sich natürlich gleich bei Spielbeginn vor

Joshua Weier, einer der Programmierer des Elite-Force-Entwicklungs-teams, sprach mit uns über seine Arbeit an der Quake 3 Arena-Engine von id Software. Sein Fazit: Ohne sie würde dieses Projekt nie so gut aussehen und sich nicht so gut spielen lassen. Wir haben die Schlüsselmerkmale zusammengefaßt.

## Curved Surfaces

Gäbe es mit der Quake 3-Technologie nicht den großen Fortschritt, gekrümmte Oberflächen zu modellieren, wäre die Nachbildung der ovalen Voyager-Brücke nicht möglich gewesen. Außerdem verschafft sie kleine Leistungs-Zugewinne, denn die Details der Oberflächen werden immer geringer, je weiter sich der Spieler davon entfernt: Wichtig für eine flüssige Darstellung.

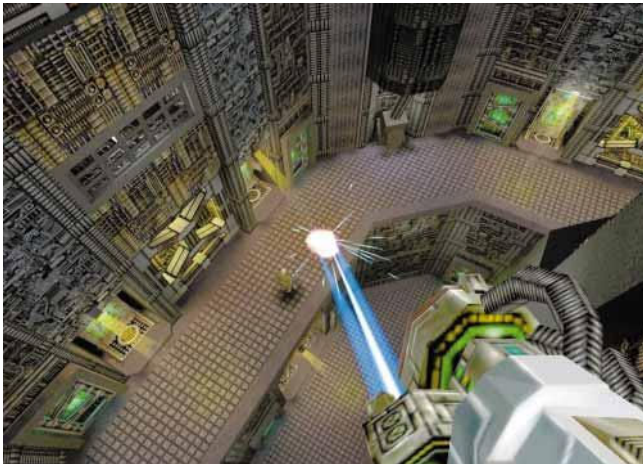
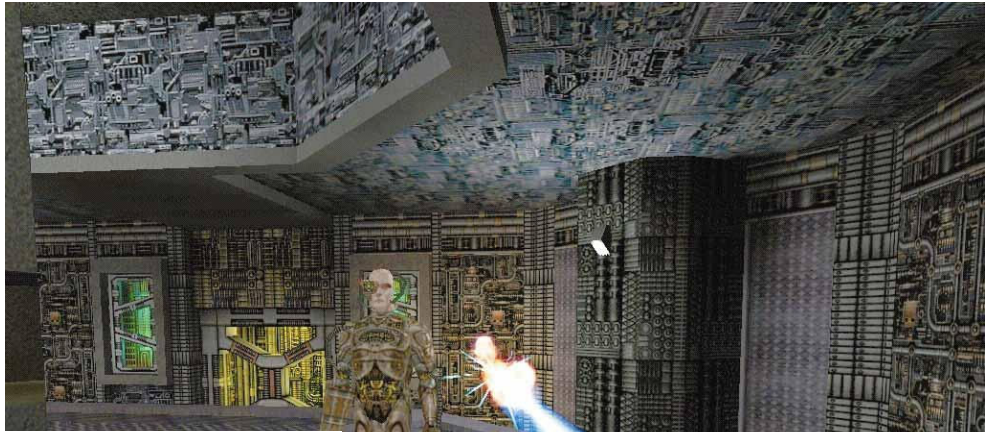




einer solchen Herausforderung.

## Gestrandet im Weltraum

Während des Fluges durch den Delta-Quadranten begegnet die Voyager einem unbekanntem Gefährten und wird von ihm gewaltsam in einen fremdartigen Raumsektor verschleppt. Die Crew findet sich – in einem Gravitationsfeld gefangen und von Wracks umgeben



Zusammen mit Borg-Babe Seven of Nine werden Sie in einen Borg-Würfel eindringen. Nur mit einer mächtigen Strahlenkanone können Sie sich der sofortigen Assimilierung entziehen.

– auf einer Art Raumschiff-Friedhof wieder. Das Schiff ist schwer beschädigt, viele Systeme sind tot, und es gibt keine Möglichkeit, der seltsamen Anziehungskraft zu entkommen. Zusammen mit Ihren Kollegen aus dem Spezial-Team starten Sie ins Abenteuer. Sie unternehmen Expeditionen zu den verfallenen

Raumschiffen, um wichtige Ersatzteile für die Voyager zu organisieren. Außerdem müssen Sie herausfinden, welche Kraft Sie so plötzlich an diesen Ort gebracht hat.

Die erste Mission findet noch an Bord der Voyager statt und beginnt, als Sie von B'Elanna in den Maschinenraum gerufen werden. Unmittelbar



**Brenzlicher Einstieg:** Gleich nach Spielbeginn wird die gestrandete Voyager von den Scavengers geentert, und es kommt zu Phasergefechten.

»Wir arbeiten mit dynamischer Musik, die darauf reagiert, was am Bildschirm passiert. Wenn man sich eine Star-Trek-Serie im Fernsehen ansieht, fällt sofort diese besondere Atmosphäre auf. Überall gibt es Geräusche im Raumschiff, und wenn Musik ins Spiel kommt, passiert irgend-etwas Besonderes oder sie pointiert ein bestimmtes Ereignis. Ich möchte, daß die Musik im Spiel so genau wie möglich diesem Schema folgt.«

Kevin Schilder, Sound Designer

## Quake 3 - High-End-Technologien

### Shaders

Wenn früher eine Textur in Bewegung gezeigt werden sollte, mußte sie Bild für Bild animiert werden. Das war viel Aufwand für die Grafiker. Die Shaders ermöglichen es, Texturen viel weicher zu animieren, indem in einer einfachen Textdatei einige Parameter verändert werden. Ein gutes Beispiel dafür ist die Darstellung des Warpkerne im Maschinenraum.

### Portal Technology

Diese Technologie macht die Darstellung von Spiegeleffekten möglich. Damit kann man den Spieler auch ohne großen Programmieraufwand durch eine Tür in einen anderen Raum sehen lassen.

### Spliced Animations

Hierbei werden Körper und Extremitäten unabhängig voneinander animiert. Das Ergebnis sind wesentlich realistischere Bewegungsabläufe.

### ICARUS

Dies ist die große Veränderung, die die Raven-Programmierer an der Quake 3-Technologie vornehmen mußten. Weil Quake 3 keinen Einzelspielermodus hat, entwickelten die Designer eine einfache KI, damit die vielen Besatzungsmitglieder der Voyager ihrer Arbeit nachgehen können. Mit ICARUS werden alle Handlungsabläufe beschrieben, wie zum Beispiel

die Arbeit an einem Terminal oder der Weg von einem Punkt des Schiffes zu einem anderen, um dort etwas zu erledigen. Außerdem kann der Spieler damit mit jedem Charakter interagieren.





Als Stellvertretender Chef der Elite-Einheit sind Sie für die Sicherheit der Voyager verantwortlich. Anfangs nur mit einem Phaser bewaffnet, sind Sie auf die Mithilfe der Crew angewiesen.

nachdem Sie die Brücke verlassen und sich auf den Weg zum Maschinenraum gemacht haben, werden Sie von der Star Trek Voyager-Atmosphäre gefangen genommen.

„Wir haben auf die originalen Designvorlagen, Soundkulis- sen und Ausstattungen von Paramount zurückgegriffen“, erläutert Brian Pelletier, der „Art Services Director“ des Projekts. „Wenn wir die Arbeiten an Voyager beendet haben, werden wir etwa 80% des Materials genutzt haben.“ Es wird sogar einen besonderen Spielmodus geben, in dem Sie einfach nur auf der gesamten Voyager spazieren gehen können. Selbst Orte, die bisher noch nicht einmal in der TV-Serie zu sehen waren, dürfen Sie dann erkunden.

„In der Serie gibt es zum Beispiel diese Tür auf der Brücke,

die zu einem Gang führt. Ständig gehen dort Leute hindurch. Im Spiel kann man endlich herausfinden, was sich dort dahinter verbirgt.“ Läuft man durch das Schiff, fällt sofort die emsige Betriebsamkeit auf. Spezielle Programmroutinen, ICARUS genannt, steuern alle Aktionen der Nichtspieler-Charaktere (NSC). Hierbei handelt es sich um eine Raven-eigene Erweiterung der Quake 3-Routinen, da id Softwares Ego-Shooter über keinen Ein-

» In Spielen aus der Ich-Perspektive wählt man den Blickwinkel nie direkt aus der Stellung der Augen. Entweder ist er ein bißchen nach vorne versetzt, oder er liegt etwas hinter dem Kopf. Die Proportionen der Umgebung sehen in einer 3D-Welt nicht so aus wie in Wirklichkeit. Die Perspektive in einem Spiel ähnelt mehr dem Blick durch ein Fischaugen-Objektiv. Man sieht dabei mehr in der Peripherie, aber der Gesamteindruck ist etwas verzerrt. Die Brücke der Voyager zum Beispiel: Sie kann weder so aussehen, als ob sie 30 Meter Durchmesser hätte, noch darf sie sich so spielen. Es ist immer ein Kompromiß zwischen beidem: Es muß realistisch aussehen, sich aber auch gut spielen lassen. «

Les Dorscheid, Grafiker

Interview

Etwas Sex-Appeal hat noch nie geschadet. Erst recht nicht, wenn er von Jeri Ryan in einem hautengen Anzug verkörpert wird. In der Rolle der Seven of Nine aus der TV-Serie Star Trek: Voyager spielt Jeri die erste Borg, die Angehörige der Föderation wurde.

**PC ACTION** „Jeri, wir müssen unbedingt über Deine Uniform sprechen. Was trägt man denn überhaupt unter so einem Etwas?“

**Jeri [kichert teuflisch]:** „Was denkt Ihr denn, daß ich unter dem Ding trage? In den Anzug ist ein spezielles Korsett eingearbeitet. Ich kann darunter keine normale Unterwäsche tragen. Die würde sich sofort abzeichnen, weil das Material so hauchdünn ist.“

**PC ACTION** „Was hast Du denn gedacht, als Du das Kostüm zum ersten Mal gesehen hast? Etwa: „Oh, nein, nein, nein!“?“

**Jeri:** „Naja, nachdem ich die Rolle hatte, haben Sie mir eine Skizze gezeigt. Ja, klar, wenn Du das Ding so siehst, denkst Du erst einmal, Käsekuchen Goodbye, Hamburger Auf Wiedersehen!“

**PC ACTION** „Es ist ja offensichtlich, daß diese Rolle aufgrund von Seven of Nines Sex-Appeal geschrieben wurde.“

**Jeri:** „Aber sicher, das ist gar keine Frage. Das hat auch niemand verheimlicht. Ich wußte genau, worauf ich mich da einließ.“

**PC ACTION** „Da hattest Deinen ersten Auftritt ja erst etwa nach der Hälfte der Staffel-Folgen. War es denn schwierig, sich in ein Team einzufügen, das sich schon so gut kannte?“

**Jeri:** „Das ist eine Truppe praktizierender Witzbolde. Und sie haben mich am ersten Tag genauso hochgenommen wie jeden anderen auch.“

**PC ACTION** „Und welcher von den Kollegen flirtet am meisten mit Dir?“

**Jeri:** „Garret Wong. Er spielt den Lieutenant Kim.“

**PC ACTION** „Wie ähnlich bist Du, Jeri Ryan, der Rolle Seven of Nine?“

**Jeri:** „Ich bin nicht wirklich wie Seven. Ich bin schon auch smart, aber nicht ganz so wie sie. Und ich bin sehr emotional, während Seven doch

ziemlich zurückhaltend ist.

Ich bin ein Soldatenkind.

Mein Vater war 30 Jahre bei der Army und führte ein strenges Regiment.“

**PC ACTION** „Hast Du Dich eigentlich jemals mit einem Sci-Fi-Fan verabredet?“

**Jeri:** „Nicht daß ich wüßte.“

**PC ACTION** „Und hattest Du viele Freunde in der Highschool?“

**Jeri:** „Oh, naja, ein paar schon. Ich hatte eine tolle Zeit. Aber ich war ein braves Mädchen. Ich muß das sagen, wegen der Zuhörer.“ [lacht]

**PC ACTION** „Bist Du denn jemandem aus dieser Zeit wieder begegnet? So in der Art: Hey, ich bin die aus Star Trek?“

**Jeri [lacht]:** „Niemals. Nein, ich habe in der letzten Zeit kaum jemanden aus meiner Highschool-Zeit gesehen. Auch beim letzten Jahrgangstreffen war ich nicht dabei. Ich wollte zwar, aber nur aus Neugier, um einige alte Freunde wiederzusehen.“

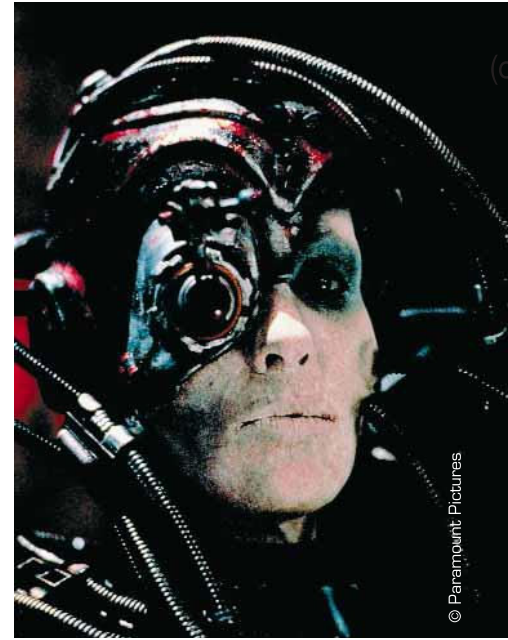
**PC ACTION** „Du meinst, um zu sehen, wer wieviel zugenommen hat?“

**Jeri:** „Ja ... vielleicht.“ [lacht]



© Paramount Pictures





© Paramount Pictures

Gekrümmte Oberflächen und die getrennte Animation von Körperteilen schaffen eine ganz neue Qualität in Sachen Realismus.

zelspielermodus verfügt. Game Designer Christopher Foster erklärt: „Ihr könnt überall einen Gang entlanglaufen und Leuten begegnen, die gerade ihrer normalen Arbeit, zum Beispiel an einem Computer-

ens in die Voyager ein, die Sie erst einmal zurückschlagen müssen. In der Nachbesprechung des Einsatzes erfahren Sie von einem Raumschiff-Wrack in der Nähe, auf dem sich wichtige Informationen befinden könnten. An Bord des sehr befremdlichen Vehikels ge-

hen. Das gibt dem Spieler das Gefühl, sich in einer ständig aktiven Umgebung zu bewegen.“ Dabei handelt es

» Unser Design der Alien-Kreaturen wird sehr abwechslungsreich sein. Einen Außerirdischen zu animieren, ist gar nicht so einfach. Für die Besatzungsmitglieder verwenden wir die Motion-Capturing-Technologie. Alle anderen Figuren werden von Hand animiert, und dafür braucht man ein gutes Gefühl für Bewegungsabläufe und Timing. Ich habe bereits als 12-jähriger kleine Daumenkinos animiert, das war die beste Schule.«

Brian Schubat, Grafiker

den könnten. An Bord des sehr befremdlichen Vehikels ge-

sehr simple KI, die aber völlig ausreicht, um eine realistische Atmosphäre zu schaffen. Im Verlauf des Spiels werden Sie mit allen bekannten Hauptdarstellern zusammentreffen. Einige von Ihnen, wie Tuvoc und Seven of Nine, werden Sie sogar in einigen Missionen begleiten.

### Seven of Nine contra Borg

Doch zurück zur Hintergrundgeschichte. Noch während sich Ihre Spielfigur im Maschinenraum aufhält, dringen Ali-

ergründen Sie sogar das Geheimnis des absonderlichen Raumschiff-Schrottplatzes und treffen auf eine unbekannte Alien-Spezies, die speziell für dieses Spiel erschaffen wurde. Vielleicht wird *Elite Force* endlich all das bieten, worauf echte *Star Trek*-Fans schon immer gewartet haben: eine großartige Optik, die Liebe zum Detail und vor allem echten Spielspaß. Ist dies der Fall, dann könnte Raven Software der erste Entwickler sein, dem es gelingt, jeden Trekkie zu überzeugen.



Raven arbeitet erst seit fünf Monaten mit der Quake-3-Technologie. Schon diese ersten Ergebnisse sind sehr beeindruckend.

Christian Müller

## ST Voyager Elite Force

- Voraussichtlich:** Mind. PII 333, 32 MB RAM, 3D-Karte
- Technik:** OpenGL, Glide
- Spielerzahl:** 32 Spieler Netzwerk, Internet
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Hersteller:** Raven/Activision
- Veröffentlichung:** 2. Quartal 2000
- Genre:** Ego-Shooter
- Vergleichbar mit:** Half-Life, Unreal

### Spielanteile

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

» Alleine die Vorstellung, zusammen mit Tuvoc und Seven of Nine den Borg kräftig einzuheizen, läßt auf prickelnde Action-Momente hoffen. «

# Faible für Funkverkehr?

Haben Sie in Ihrer Jugend auch ein funkferngesteuertes Modellauto besessen und Ihre Eltern mit diverser Unfallfahrten (Oh ... das war wohl mal 'ne Vase) in den Wahnsinn getrieben? Den Hund getriezt, bis ihm schwindlig war? Dann hat Acclaim bald vielleicht was für Sie.

**W**itzig: Bei *Re-Volt* steuert der Spieler ausnahmsweise mal keine Formel-1-Boliden, Tourenwagen oder Motorräder, sondern funkferngesteuerte Modellautos. Er wählt aus 28 Typen, die sich hinsichtlich Motor (Elektrisch, Benziner), Handhabung (fünf Schwierigkeitsgrade), Geschwindigkeit, Beschleunigung, Gewicht, Antrieb (Zwei- oder Allrad) und Bodenhaftung unterscheiden. Als Herr über Ihren Rennzweig treten Sie gegen bis zu zwölf

Computergegner an, die laut Hersteller jeweils ein unterschiedliches Fahrverhalten an den Tag legen. Die Duelle finden auf 14 Strecken in sieben Szenarios statt. Und so brettern die Kleinwagen durch eine Wohnsiedlung, einen Spielzeugladen, ein Museum, einen Botanischen Garten, eine Westernstadt, einen Supermarkt und über das Deck eines Kreuzfahrtschiffs. Bei unserer spielbaren Version zeigte sich, daß tatsächlich das Gefühl aufkommt, winzige Modellautos zu steuern. Dieser Eindruck entsteht vorwiegend durch die riesig wirkende Umgebung. In der Wohnsiedlung parken Autos. Es hoppeln monströse Basketballbälle über die Straße, und die Bordsteine sind wegen ihrer Höhe lediglich an abgesenkten Stellen überwindbar.

## Extras für Mehrspielerfans

Für Abwechslung sorgen zehn Power-Ups. Sie sollten Waffen wie Wasserbomben und Feuerwerksraketen unbedingt einsammeln, um so schnellere Gegner aus der Bahn werfen zu können. Hin und wieder finden sich Batterien, die dem



Die Größenverhältnisse sind stimmig und vermitteln prima das Gefühl, ein winziges Auto zu steuern. Dies kommt besonders prächtig in der Wohngegend zur Geltung.

Auto kurzzeitig eine höhere Geschwindigkeit verleihen. Es sind etliche Spielmodi geplant, die immer wieder für neue Motivation sorgen sollen. Neben den obligatorischen Einzelrennen, Meisterschaften und Trainingseinheiten gibt es zum Beispiel eine Stunt-Arena. Mehrspielerfreunde dürfen sich auf vier spezielle Kurse und einen Modus freuen, der so ähnlich wie „Räuber & Gendarm“ abläuft. Außerdem

wird ein Streckeneditor mitgeliefert. Dem Spiel liegt die Grafikroutine zugrunde, die bereits bei *Forsaken* verwendet wurde. Allerdings haben die Entwickler mächtig daran geschraubt. Optisch macht *Re-Volt* fraglos einen brillanten Eindruck. Wenn Acclaim noch an der unausgegorenen Steuerung feilt, bahnt sich ein Geheimtip für Fans von Spaßrennspielen an.

Harald Fränkel

## Re-Volt

- Voraussichtlich:** Mind. P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
- Technik:** Direct3D, DirectSound3D
- Spielerzahl:** 12 Sp., Netz- u. Internet, 2 Sp. Modem/seriell
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Hersteller:** Acclaim
- Veröffentlichung:** September **Genre:** Rennspiel
- Vergleichbar mit:** Bliefuß Fun

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

» *Witzig, niedlich, schnell, hübsch anzusehen und abwechslungsreich – aber hoffentlich entwickelt sich die Steuerung nicht zum Spaßkiller.* «



Das Spiel bietet auch Waffen: Links oben wird das aktuelle Power-Up angezeigt. Eine Rakete ist bereits unterwegs.



An Ideen für Kurse mangelt es den Entwicklern nicht. Hier findet ein Rennen auf einem Kreuzfahrtschiff statt.



# Bandenkrieg der Bösewichte

Besonderen Nährboden für lichtscheues Gesindel bietet Grand Theft Auto (GTA) schon seit Anfang vergangenen Jahres. Dieses Frühjahr folgte eine Missiondisk. Jetzt gibt es endlich erste Bilder zum echten Nachfolger, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten.

Auf der E3-Messe in Los Angeles sorgte GTA 2 zunächst für lange Gesichter. Die Grafik hatte den angekündigten Quantensprung nur zur Hälfte geschafft und ist irgendwo zwischen „Sieht schon besser aus“ und „Da habe ich mir aber mehr von versprochen“ hängengeblieben. Doch verbessert wurden neben der Optik ebenfalls viele weitere Details. In GTA 2 schlägt es Sie in eine Stadt deren Zukunft, in der bis zu 50 Wagen und 200 Fußgänger gleichzeitig den

Bildschirm unsicher machen sollen. Aber auch das Gangsterleben ist nun verwickelter. Da jetzt sieben verschiedene Verbrecherorganisationen die Stadtteile beherrschen, wählen Sie Ihre Aufträge (insgesamt werden es wahrscheinlich knapp 100 Stück) höchst eigennützig aus und versuchen, die Rasselbanden gegeneinander auszuspielen. Als Liebling einer „Familie“ bekommen Sie Leibwächter, als Abtrünniger einen Eintrag auf der schwarzen Liste. Die Gauner führen nun auch ohne Ihre Gegenwart ein Eigenleben, so daß verfeindete Revolverhelden Sie durchaus angreifen.

## Das Böse lebt

Einer der mächtigsten Unterweltbosse ist Hollow Kost, der vermutlich in Deutschland geborene Chef des Drogenkonzerns Zaibatsu. Die wiederum liegen mit dem Waffenhändlering der Yakuza sowie der Russenmafia im Clinch. Mit von der Partie sind erneut die Krishnas, die ihre Mitglieder einer Gehirnwäsche unterziehen und mit Pornofilmen ihrer Gruppensexorgien schachern. Außerdem treffen Sie noch auf eine Wissenschaftler-Gilde, die die Menschheit durch Klone er-



Wächst Ihre Akte in der Verbrecherkartei, errichtet die Polizei Straßensperren. Fliehen können Sie in über 30 Gefährten.



Autoklau: Die Story wird nun mit Schauspielern in Videoclips weitersgesponnen.



Ein sechsköpfiges Sonderkommando rückt Ihnen mit Maschinenpistolen auf die Pelle.

setzen will, Loonnies, die nach billigem Lustgewinn streben und die hinterwäldlerischen Rednecks. Verstärkt haben die Entwickler auch den Arm des Gesetzes: Die Polizei rückt jetzt immer zu zweit aus, bildet im Notfall Sondereinsatzkommandos oder ruft CIA, FBI und Armee zu Hilfe. Zusätzlich soll einer der größten Kritikpunkte von GTA 1 verbessert werden: In den Levels sind Speicherpunkte versteckt, damit Sie auch während der Missionen speichern können. Wer nicht mehr warten will, bis GTA 2 im Oktober erscheint, bedient sich in-

zwischen bei GTA: London 1961, dem offiziellen Add-On zum Add-On London 1969, das unter <http://www.gta-london.com> kostenlos heruntergeladen werden darf. Fans der „Neuen Deutschen Welle“ dürfen sich ebenfalls ein Grinsen hinter beiden Ohren festknuten: Wie wir unter der Hand von Take 2 erfahren haben, wird an einem weiteren Zusatz zu GTA 1 gebastelt, der im Berlin der 80er Jahre spielen soll. Da, da, da dürfen Sie schon drauf gespannt sein. Infos unter: <http://www.gta2.com>.

Joachim Hesse

## Grand Theft Auto 2

**Voraussichtlich:** P 266, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** Direct Draw, Glide, Direct Sound, CD-Audio  
**Spielerzahl:** 4 Spieler Netzwerk  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** DMA Design/Take 2  
**Veröffentlichung:** Oktober 1999 **Genre:** Actionspiel  
**Vergleichbar mit:** Grand Theft Auto, GTA London 1969

### Spielanteile

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

» Jumbopackung des ersten Teils, der Gott und die Welt auf die Schippe nimmt. Hoffentlich gibt es diesmal genügend Speicherpunkte. «



Ausgebombt: Mindestens 15 neue Schießsprügel wie Uzi, Molotovcocktail, Bazooka oder Betäubungsgewehr soll es geben. Pro Spiellevel buhlen Sie um die Gunst dreier Verbrecherbanden: Je weiter nach rechts die Gaunerköpfe rücken, desto leichter bekommen Sie neue Aufträge zugeschanzt.

# Himmelsstürmer?

Noch bevor EA Sports mit FIFA 2000 zur Titelverteidigung in die neue Saison startet, schickt sich ein Emporkömmling aus eigenem Hause an, die etwas langweilig gewordene Fußballszene am PC aufzumischen. Bundesliga Stars scheint gut gerüstet. Mit der Originallizenz sämtlicher Vereine der ersten Liga und ein paar frischen Ideen im Gepäck fiebert EAs „Zweitpiel“ dem Anpfiff entgegen.

**B**undesliga Stars ist aber weit mehr als ein „Abfallprodukt“. Dank der zugkräftigen Lizenz konnte man sämtliche Erstligisten in das Spiel einbauen, die Kader befinden sich auf dem neuesten Stand – sogar Herr Ikbeba kickte in unserer Betaversion bereits für den BvB.

Bis zum Saisonauftakt im August will EA auch sämtliche Originalstadien hübsch gerendert auf der Spiel-CD bunkern, noch gibt es aber kleinere Lizenzprobleme, so daß bisher nur zehn Stadien eingebaut wurden. Um auch Einsteiger in die Welt des PC-Fußballs zu

locken, verabschiedete man sich für *Bundesliga Stars* von der gewohnten Simulationstiefe sonstiger EA-Sports-Titel, alles wurde auf das Wesentliche reduziert. Als Spielmodi stehen Freundschaftsspiele, Trainings, Mehrspielerduelle und komplette Saisons zur Wahl, die Steuerung stützt sich nicht mehr auf ein ganzes Heer von verfügbaren Gamepad-Knöpfen, sondern kommt mit wenigen Druckkommandos aus.

## Du sollst mein Glücksstern sein

Die interessanteste Neuerung zeigt sich im Saisonmodus. Hier gibt eine voreingestellte

Anzahl von Sternchen – für jede der zehn Fähigkeiten eines Spielers – Aufschluß über die Spielstärke jedes einzelnen Akteurs. Als Teammanager erhalten Sie, je nach Erfolg, neue Sternchen dazu, die Sie dann individuell auf Ihre Kicker verteilen können. Indem Sie Ihren Akteuren etwa mehr Ballkontrolle, Paßvermögen, Schußkraft oder ein verbessertes Kopfballspiel gönnen, beeinflussen Sie damit das individuelle Profil Ihrer Spieler. Das soll sich auch auf das Geschehen auf dem Rasen auswirken: Stalperkönige werden Schwierig-

### Fakten

- Actionlastiges Fußballspiel mit Rollenspielelementen
- Originallizenz für alle 18 Clubs der Bundesliga
- Grafik basiert auf modifizierter Engine von FIFA 99
- Spielkommentare von Rolf Töpferwien und Manfred Breuckmann



Alle Stadien sollen vom Original nicht mehr zu unterscheiden sein. Hier sehen Sie die Anzeigetafel des Gesenkirchener Parkstadions.

Die Lizenz hat EA gut verwertet: Die Werbebanner und Logos sind realistisch, sogar die Ballmarke kann man identifizieren.

Neu: Sämtliche Spieler wenden ihre Augen nun auch dem Ball zu, das sorgt für Realismus.





Wolfsburgs Reitmeier kommt zu spät, Carsten Jancker steht völlig frei und braucht das Leder nur noch über die Linie zu drücken.



Bundesliga Stars darf auf originalgetreu nachgebildete Arenen zurückgreifen. Hier sehen Sie das Bremer Weserstadion.

keiten bei der Ballannahme haben, Mittelfeld-Asse können durch zielgenaue 60-Meter-Pässe glänzen, und Stürmerstars wie Elber können sich sogar Special Moves erspielen, die dann für das Joypad freigeschaltet werden. Allein durch das Spielvermögen sollte es später möglich sein, einen Spieler wie Thomas Hässler vom Kollegen Preetz unterscheiden zu können. Letztlich entscheiden Sie selbst, wer zum Superstar aufsteigt und wer in seiner Entwicklung zurückbleibt. Zu Beginn einer Saison starten alle Vereine natürlich auf einem recht niedrigen Niveau, so daß reichlich Platz zur Entwicklung Ihrer Mannschaft vorhanden ist und die Spielmotivation auch nach längerer Spielzeit erhalten bleibt. Noch nicht geklärt ist übrigens, wie EA die Problematik von Auf- und Abstieg aus der ersten Liga handhaben will, hier erscheint die rechtliche Lage bisher unsicher.

### Mehr Pixel bitte!

Grafisch machen die EA-Kicker eine gewohnt gute Figur, kein anderer Hersteller kann sich bislang mit so geschmeidigen Sportler-Animationen brüsten. Der leicht modifizierten FIFA-Engine von *Bundesliga Stars* wurden hervorragend animierte Tornetze und besonders plastisch wirkende Rasenflächen spendiert, Wettereffekte wie Nieselregen oder leichter Schneefall runden das positive Gesamtbild ab. In unserer Betaversion war allerdings nur eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten verfügbar – hier muß EA noch nachbessern,



Jubelarien: Atmosphäre entsteht auch durch Animationen abseits des Ball-Gerangels.

sonst wird der Genrestandard verpaßt. Bundesligatauglich präsentierte sich bereits der So- und. Die Stadionkulissen beeindrucken, und das Kommentatorduo Rolf Töpferwien (ZDF) und Mannie Breuckmann (Radiolegende vom WDR) befindet sich deutlich häufiger auf Ballhöhe als die Vorgänger Poschmann und Hansch. Ab Mitte August soll die Kugel rollen.

Christian Bigge

## So „gates“ auch

Mit *International Football 2000* will Microsoft im September zum Konter ausholen. Die Fußballsimulation wird in England von Rage Software (*Expendable, Incoming*) entwickelt und präsentiert sich technisch bereits jetzt konkurrenzfähig. Über 200 Bewegungsanimationen sorgen bei den Kickern von 64 Nationalmannschaften und 64 Clubteams für reichlich Aktionspotential. Bildschirmauflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten garantieren Übersicht, neun Spielmodi, darunter EM, WM und Europacup, sollen die Motivation aufrecht erhalten. Ab September laufen die Microsoft-Spieler in die Stadien ein, begleitet vom Spielkommentar des DSF-Mannes Dieter Nickles.



Echzeit-Schattenwürfe und detaillierte Spieleranimationen: Kann Microsoft der Konkurrenz aus dem Hause EA Sports ein Schnippchen schlagen?



Schön fliegt er ja, Leverkusens Adam Matysek, doch an der Torhüter-Intelligenz muß EA Sports noch ein wenig feilen. In der Betaversion unterliefen den Goalies noch zu viele leichte Fehler.

## Bundesliga Stars 2000

**Voraussichtlich:** P 200, 32 MB, Win9x  
**Technik:** DirectDraw, Direct3D, DirectSound  
**Spielerzahl:** 4 Sp. an einem PC, Internet, Netzwerk  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** EA Sports  
**Veröffentlichung:** Mitte August 1999 **Genre:** Sportspiel  
**Vergleichbar mit:** FIFA 99

### Spielanteile

- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Frische Idee, verkleidet in bewährter Technik – dieses Konzept sollte funktionieren! «

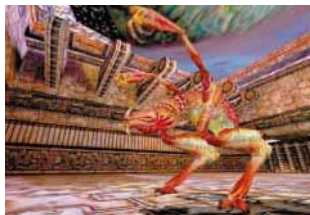


# Auf Wiedersehen, Gordon!

Herr Freeman, also unser aller Kumpel Gordon, mag ein toller Held sein. Er ist aber halt „nur“ ein Wissenschaftler, gell? Vielleicht steht Ihnen ja der Sinn danach, ein anderes Half-Life zu erleben? Dann speichern Sie mal den Titel „Gunman“ in Ihrem Hinterstübchen.



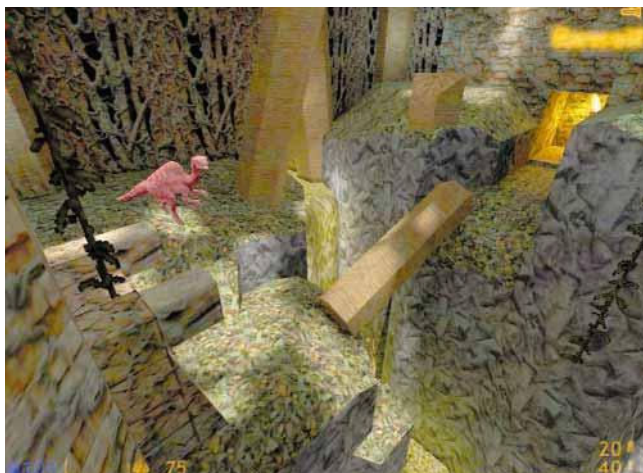
Belagerungszustand: In diesem Kommandozentrum wimmelt es förmlich von Xenomes.



Hauptgegner sind die Xenomes. Hier steht ein solches Alien in der Minenstadt.



In der Dschungelwelt gibt es viele Maya-artige Ruinen. Im Bild die Chem-Gun.



Im Dschungel haben Sie nicht nur mit Monstern zu kämpfen, sondern auch mit Felsschluchten und Lianen.

Mit Gunman („Schütze“) erwartet die Fangemeinde von Half-Life in drei Monaten eine von Hersteller Valve unterstützte Zusatz-CD, die auf eine eigenständige Hintergrundgeschichte, andere Charaktere, Waffen, Texturen, Sounds und Musikstücke setzt. „Wir wollen ein klassisches Einzelspielerabenteuer in einem neuen Universum bieten“, erklärt Leveldesigner Stefan „Wipeoot“ Baier. Er ist der einzige Deutsche, der an dem Projekt der amerikanischen Spiele schmiede Rewolf mitarbeitet. Die Macher wollen den PC-Besitzer in die Rolle eines Soldaten schlüpfen lassen, der das Rätsel um eine Rasse Außerirdischer aufdecken soll. Die Geschehnisse sind anfangs undurchsichtig. Der Spieler weiß nur von dem Gerücht, daß eine skrupellose Vereinigung fremdartige Wesen namens Xenomes als Kampfmaschinen züchtet. Er landet im Lauf



Hier wird's ernst: Auf dem Minenplaneten trifft der Spieler unter anderem auf diesen schwer bewaffneten Endgegner, der wie eine Cobra im Robotergewand aussieht.

des Spiels auf vier Planeten. Es warten eine Alienwelt, eine automatisierte Minenkolonie, eine Dschungelkampagne und ein Wüstenszenario. Neben den Xenomes attackieren ihn beispielsweise Hightech-Roboter und Saurier.

## Simulierter Wind

Auch innerhalb eines Szenarios will Rewolf für Abwechslung sorgen. Auf der Dschungelwelt steigen Sie von den Wäldern aus immer tiefer in einen Vulkankrater ab. Den Entdeckerdrang sollen die nahe gelegenen Maya-Ruinen befriedigen, da es hier weniger um Kämpfe, sondern eher darum geht, die Umgebung zu erforschen und Atmosphäre zu tanken. Gefechte sind nicht immer zwingend. Der Spieler bekommt unter anderem Hilfe von computergesteuerten Soldaten. Und es gibt Dinos, die nur attackieren,

wenn Sie ihrem Nest mit Jungen zu nahe kommen. Die Minenkolonie wird von einer gewaltigen Katastrophe heimgesucht: Sie kollidiert mit einem anderen Planeten, wobei Meteoriten die Gebäude beschädigen. Neuerungen entstehen auch dadurch, daß dll-Dateien des Originals geändert werden. Beispielsweise simuliert die Software Effekte wie Wind, so daß bei einer Brise Blätter durch die Luft taumeln. Nahezu jedes Monster erhält eine spezielle, neu programmierte Künstliche Intelligenz. Was die Waffen betrifft, versprechen die Jungs von Rewolf „weit über 20 verschiedene Schußmöglichkeiten“ pro Wumme. Ob es einen Mehrspielermodus geben wird, ist noch nicht sicher. Dies sei möglich, heißt es, aber der Schwerpunkt liege beim Einzelspielerlebnis.

Harald Fränkel

## Half-Life: Gunman

**Voraussichtlich:** Mind. P 133, 24 MB RAM, Half-Life Ver. 1.009, Win95  
**Technik:** D3D, OpenGL, DSound (3D), A3D, EAX  
**Spielerzahl:** Mehrspielermodus fraglich  
**Handbuch/Sprache:** n.n.b.  
**Hersteller:** Rewolf Inc.  
**Veröffentlichung:** 4. Quartal **Genre:** Ego-Shooter (Add-On)  
**Vergleichbar mit:** Half-Life; Unreal

### Spielanteile

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

» Bislang haben wir nur (eindrucksvolle) Screenshots gesehen – aber die Idee klingt auf jeden Fall vielversprechend «



# Der Tod steht ihm gut

Baldur's Gate hat's bewiesen – Rollenspiele sind auf dem Vormarsch. Die Krise des Genres scheint vorüber. Seit sich dieser Titel ganz oben in den Verkaufscharts plaziert hat, bastelt



Kämpfe laufen bei Planescape genauso ab wie bei Baldur's Gate. Hier hilft dem Namenlosen und Begleiter Morte nur noch Magie.

beinahe jedes renommierte Softwarehaus an einem Rolli-Projekt. Noch vor Baldur's Gate 2 will Interplay mit Planescape Torment beweisen, daß Erfolge wiederholbar sind.

**M**anchmal kann es ganz praktisch sein, wenn man sein Gedächtnis verloren hat. Dann kann man sich als frisch gebackener Held auch nicht mehr daran erinnern, daß man in fast der gleichen technischen Umgebung her-

umlaufen muß wie die älteren Heldenkollegen aus *Baldur's Gate*. Man muß sich auch nicht darüber aufregen, daß die isometrische Welt nur in 640x480 Bildpunkten erstrahlt. Doch wenn die Vergeßlichkeit so weit geht, daß man überhaupt nicht mehr weiß, wer man denn eigentlich ist, hört der Spaß normalerweise auf. Nicht so bei *Planescape Torment*. Das Fantasy-Rollenspiel, das bei Interplay unter der Projektleitung von Guido Henkel (*Das Schwarze Auge*) entsteht, läßt Sie als „Namenloser“ inmitten der düsteren Stadt Sigil von den Toten auferstehen. Da Tote sich ihren Körper logischerweise nicht aussuchen können, entfällt im Spiel auch die Charaktergenerierung. Bevor Sie also

versuchen können, dem Reich der Toten auf Dauer zu entfliehen, sind lediglich ein paar Eigenschaftspunkte auf rollenspieltypische Charakterwerte zu verteilen. Im Verlauf Ihrer abenteuerlichen Reise durch das Reich der Toten nutzen Sie die Portale der Stadt Sigil, um an den abgelegensten Orten der skurrilen Spielwelt nach Spuren Ihres Vorlebens zu forschen. Bis zu fünf Nichtspielercharaktere schließen sich Ihnen zeitweilig an.

## Gut oder Böse? Sie haben die Wahl ...

Sämtliche Figuren im Spiel gehen übrigens im Verlauf der etwa 70 Spielstunden währenden Handlung ihren eigenen Zielen und Beschäftigungen nach und sind auch nicht immer an derselben Stelle anzutreffen. Das schaurig-schöne Spiel basiert auf dem leicht modifizierten Regelwerk der AD&D-Serie, die bereits bei *Baldur's Gate* verwendet wurde. Durch Ihre Entscheidungen beeinflussen Sie

direkt den Gang der dynamischen Handlung und die Entwicklung Ihres Charakters, der zunächst als einfacher Kämpfer startet, später aber auch magische Kräfte entwickelt. Über 100 Zaubersprüche haben Henkel und sein Team in das Spiel eingebaut, allesamt werden durch besondere Grafikeffekte in Szene gesetzt. Wie Sie auf den Screenshots sehen können, besticht *Planescape Torment* durch großartige Levelaufbauten, die zuvor gerendert wurden. Obwohl das Spiel keine 3D-Karten unterstützen wird, brauchen Sie auf Nebel-, Transparenz- oder spektakuläre Lichteffekte nicht zu verzichten, hier übernimmt die Softwareengine die Arbeit. Der dunkle Endzeit-Soundtrack schafft eine besonders beklemmende Atmosphäre. Er entstammt übrigens der Feder von Brian Williams, der unter anderem an den Kinomusiken von *The Crow* und *Strange Days* mitkomponiert hat.

Christian Bigge

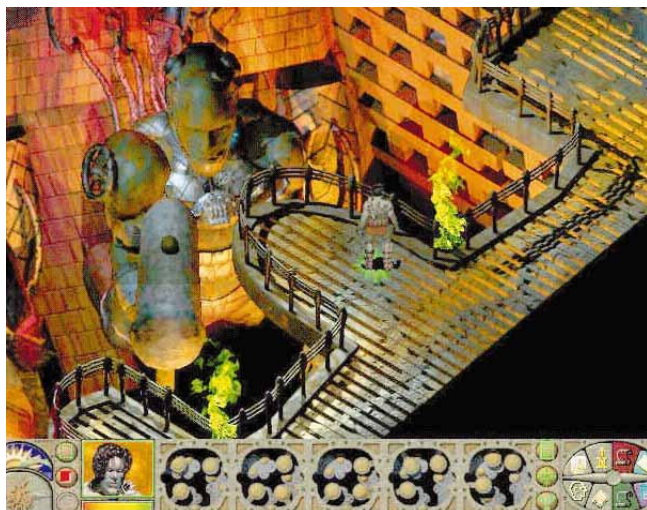
## Planescape Torment

- Voraussichtlich:** P 166, 32 MB
- Technik:** DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
- Spielerzahl:** Keine Mehrspieler-Option
- Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch
- Hersteller:** Black Isle/Interplay
- Veröffentlichung:** November 1999 **Genre:** Rollenspiel
- Vergleichbar mit:** Baldur's Gate, Fallout, Wasteland

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» *Fallout meets Baldur: Eine stimmungsvolle Story wird in bekannte Technik gekleidet – ein sicheres Erfolgsrezept.* «



Dieser eiserne Bursche sorgt in der Schmiede von Sigil für den stetigen Waffennachschub des Reiches. Unten befindet sich die stets sichtbare Menüleiste samt Charakteren und Iconleiste.



# Hotel D'Amour

Nachdem es lange Zeit ruhig um den Nachfolger der erotischen Krankenhaus-simulation **Biing!** war und Infos nur spärlich flossen, ließ Hersteller Magic Bytes nun die Katze aus dem Sack und kündigte die Veröffentlichung von **Biing! 2** noch für diesen August an.

**H**atten Sie beim ersten Teil der kurzweiligen, aber anspruchsvollen Wirtschaftssimulation **Biing!** die Aufgabe, als Chef eines städtischen Krankenhauses ausreichend Patienten in Ihr Etablissement zu locken, so schlüpfen Sie beim zweiten Teil in die Rolle eines Hotel- beziehungsweise Freizeitclub-Managers und buhlen um die Gunst der Urlauber aus der ganzen Welt. Um überhaupt eine größere Hotelanlage aus dem Boden stampfen zu können, brauchen Sie ausreichend „Lümmel“. So hieß die Währung bereits bei Teil 1. Es bleibt dem angehenden Hotelkaufmann

nichts anderes übrig, als sich zunächst mit kleineren Geschäften über Wasser zu halten und genügend Barkapital für die Anschaffung von Hotelanlagen zur Seite zu legen. Leider funken einem nach wie vor 17 unterschiedlich agierende Computergegner dazwischen, die nichts unversucht lassen werden, um Ihnen Ihre Urlauber wegzuschnappen und Sie in den Bankrott zu treiben.

## Zieh Dich aus, kleine Maus

Was wäre **Biing! 2** ohne einen gehörigen Schuß Erotik? Natürlich geizen auch beim Nachfolger Ihre überwiegend weiblichen Angestellten nicht mit ihren Reizen, im Gegenteil: Wenn es dem Geschäft dienlich ist, fallen auch hier wieder alle Hüllen. Je nach Ausbaustufe Ihres Clubs können Sie unter anderem folgende Stellen besetzen: Hosteß, Animator, Gigolo, Bikinigirl, Domina, Bunnygirl und S/M-Girl – logisch also, daß Sie Ihre Gäste nicht nur mit einem weißen Sandstrand und einem wohltemperierten Swimming-Pool für sich gewinnen können. **Biing! 2** bietet über 2000 Personen mit eigenem Porträt, sämtliche weibliche im Spiel auftauchenden Figuren kön-



Um konkurrenzfähig zu bleiben, müssen Sie Ihren Urlaubern allerlei Aktivitäten bieten können.



Mit solch abgedrehten Gästen haben Sie es am laufenden Band zu tun.

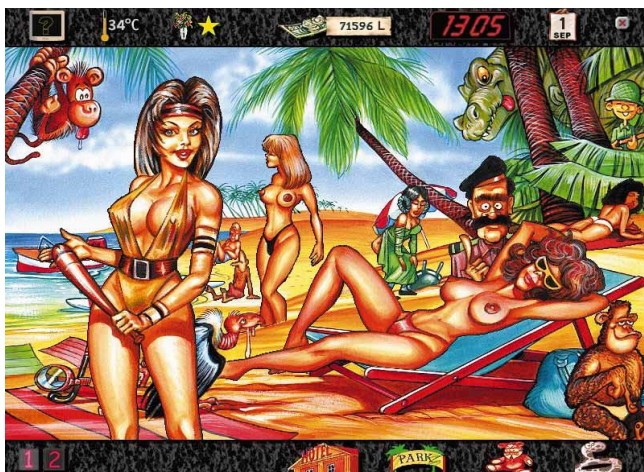


Die Inselpost berichtet über alle Geschehnisse auf Ihrer Insel.

nen sogar strippen. Jede Person verfügt über einen eigenen Charakter, der sich ganz rollenspielartig aus über 70 variablen Einzelwerten zusammensetzt. Alle Charaktere können interagieren. Das bedeutet aber nicht nur, daß jeder mit jedem in die Kiste hüpft, zusätzlich streiten, reden, verlieben, prügeln und unternehmen die einzelnen Individuen auch was zusammen. Ebenfalls überarbeitet wurde die Grafik, Auflösungen mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten (High/True Color) sind möglich.

Auch das von einigen Spielern kritisierte Benutzer-Interface hat ein sinnvolles Update bekommen, dank einer Schnellklickleiste gelangt der Spieler zügig von Ort zu Ort. Gelingt es den Programmierern, bis zum anvisierten Release Ende August letzte Bugs auszumerzen, das Spiel auch für Einsteiger zugänglicher zu machen und die meisten der zahlreichen Kundenwünsche sinnvoll umzusetzen, könnte **Biing! 2** durchaus an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen.

Christian Sauerteig



Auch beim zweiten Teil der erotischen Wirtschaftssimulation geizen Ihre vorwiegend weiblichen Angestellten nicht mit ihren Reizen.

## Biing! 2

**Voraussichtlich:** P 133, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** DirectDraw, Direct3D  
**Spielerzahl:** Keine Mehrspieleroption geplant  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Hersteller:** Magic Bytes  
**Veröffentlichung:** Ende August **Genre:** WiSim  
**Vergleichbar mit:** Biing!

### Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Offensichtlich eine vielversprechende Weiterentwicklung des ersten Teils mit einer noch größeren Portion Erotik. «



# Hoffnungsvoller Endspurt

Die Entwicklung von Earth 2150 ist nahezu abgeschlossen, so daß der angepeilte Veröffentlichungstermin im September realistisch erscheint. In den letzten Ausgaben von PC Action erfahren Sie Näheres über die Grafikengine, innovativen Features und die drei Rassen von Earth 2150. In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen die Vorteile des Mehrspielermodus und des Editors vor.

Entscheidend für den langfristigen Spielspaß sind nur die Bestandteile eines Spiels, die auch im Mehrspielermodus zur Geltung kommen. Schließlich haben Sie den Solopart im Schnitt nach 20 bis 30 Stunden durchgespielt. Selbst wenn danach noch Motivation vorhan-

den wäre, können Sie das Spiel nur noch in die Ecke stellen. Während in den Einzelspielermissionen Atmosphäre, Zwischensequenzen, Story und Missionsdesign im Mittelpunkt stehen, sind im Mehrspielermodus nur die verschiedenen Spielmodi, taktischen Möglichkeiten

und das Balancing der einzelnen Rassen wichtig. Gelungene Kombinationen aus beiden Teilen lassen sich an einer Hand abzählen. TopWare versucht, Earth 2150 zu einem grandiosen Einzel- und Mehrspielererlebnis zu machen, und mußte deswegen schon den Veröffentlichungstermin von März auf September verschieben.

## Mehrspieler in Variationen

Earth 2150 entpuppt sich als echtes Chamäleon. Anhand der Alpha- und Betaversionen der letzten zwei Monate wird deutlich, daß es auch sämt-

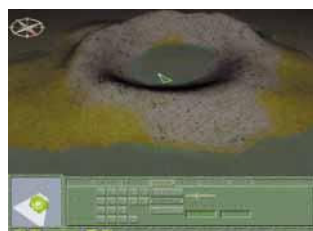
liche Voraussetzungen für eine geniale Mehrspieleroption erfüllt. Die drei Rassen zwingen die Spieler ähnlich wie in Star-

Craft zu unterschiedlichen Spielweisen und Strategien. Darüber hinaus enthält Earth 2150 Schiffe und U-Boote, die je nach Karte zusätzliche Strategien erlauben. Wettereffekte und deren strategische Auswirkungen bringen eine Zufallskomponente

ins Spiel, was für den Mehrspielermodus eine willkommene Abwechslung bedeutet. TopWare will sogar besondere Spielmodi wie „Capture the Flag“ oder „King of the Hill“ integrieren. Bedenkt man noch die strategische Vielfalt durch 3D-Terrain, Terraforming, Tunnelgraben sowie den Tag- und Nachtwechsel, kann man sich die kurzweiligen Matches mit bis zu 15 Spielern über das Internet schon recht lebhaft vorstellen.

## Fakten

- Bis 15 Spieler über Internet/LAN
- Karteneditor
- Simple Steuerung, frei zu konfigurieren
- Drei unterschiedliche Völker
- Wasser-, Land- und Lufteinheiten
- Anspruchsvolle Strategien dank 3D-Terrain, Wetter, Terraforming, Tunnel, Tag- und Nachtwechsel



Mit wenigen Mausklicks läßt sich im Editor ein Vulkankegel erstellen. Danach lassen wir den Wasserspiegel außen ansteigen. Die Grube in der Mitte bleibt trocken, bis wir sie gesondert fluten.



WETTBERWERB



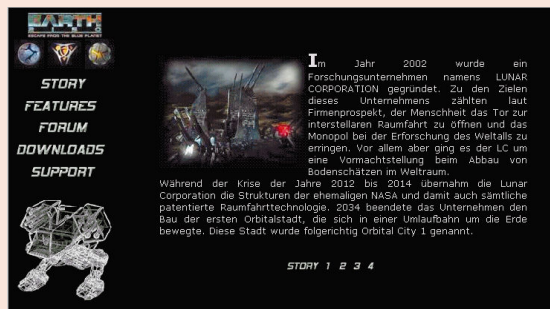
Kurz vor der Veröffentlichung von Earth 2150 veranstaltet TopWare Interactive in Zusammenarbeit mit Hardware-Hersteller Interact Europe, Gamesmania und PC Action einen Wettbewerb.

**Gesucht wird die beste, schönste und informativste Earth-2150-Internetseite.**

Start ist der 16. Juli. Ab dann finden Sie auf <http://www.earth2150.de> neben der offiziellen Anmeldung weitere Informationen, Screenshots, Artworks, Logos ... eben alles was Sie für eine gute Webseite benötigen. Zusätzliche Recherche im Internet und Fachzeitschriften ist natürlich gestattet. Am 23. August gibt die Jury den ersten Zwischenstand bekannt, und die Sieger können ein Spielepaket (inklusive Earth 2150) von TopWare Interactive gewinnen. Die fünf besten Homepages werden aber erst zur Veröffentlichung von Earth 2150 mit Preisen im Wert von knapp 2.500 Mark ausgezeichnet. Der erste Platz wird zudem in die Gamesmania-Alliance aufgenommen und erhält kostenlosen Webspace von Gamesmania.

Folgende Leute bilden die Jury:

- Mirek Dymek, Projektleiter EARTH 2150
- Achim Heidelauf, Produktmanager TopWare Interactive
- Michael Eisenblätter, Sales & Marketing Director Interact Europe
- Alexander Geltenpoth, Redakteur PC Action
- Andreas Lober, Chefredakteur Gamesmania Deutschland



Material für Ihre Homepage finden Sie überall im Internet, unter anderem auf der offiziellen Webseite <http://www.earth2150.de>.



Wenn es weiter regnet, steigt der Wasserspiegel an und überschwemmt die eben errichtete Brücke.



Die Lichter zeigen ein Rohstoffvorkommen an. Sobald Sie eine Mine darauf errichten, können Sie die Erze abtransportieren.

**Nachschub garantiert**

Neben diesen exklusiven Features liefert der Editor einen weiteren Grund für die Verspätung von Earth 2150. Mit diesem komfortablen Tool lassen sich mit wenigen Mausklicks 3D-Karten mit Höhlen und Grundwasserspiegel in verschiedensten Terrainarten erstellen. Erträgliche Dateigrößen erlauben eine schnelle Verbreitung neuer Karten über das In-

ternet. TopWare hat zudem schon jetzt angekündigt, daß man nach Veröffentlichung regelmäßig weitere Einheiten und andere Schmankerl zum kostenfreien Download zur freien Verfügung stellen wolle. Für Abwechslung ist also in jedem Fall gesorgt. In der nächsten Ausgabe können Sie mit einer größeren Vorschau zu Earth 2150 rechnen.

Alexander Geltenpoth

**Earth 2150**

- Voraussichtlich:** P-200, 32-MB-RAM, Win9x
- Technik:** Direct3D, OpenGL, Glide, PowerSGL, DirectSound
- Spielerzahl:** 15 Sp.-Netzwerk, Internet
- Handbuch/Sprache:** Deutsch
- Hersteller:** TopWare Interactive
- Veröffentlichung:** September '99 **Genre:** Echtzeitstrategie
- Vergleichbar mit:** Dark Reign 2, Warzone 2100, StarCraft

**Spielanteile**

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wie kein anderer Genrevertreter dürfte sich Earth 2150 auch als Plattform für ausgiebige Mehrspielerpartien eignen und so lange Zeit Spaß machen «



# 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 Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



## Prozentsystem

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

<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.

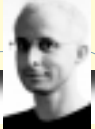






### Handhabung




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.

	 Christian Müller Actionspiele, Simulationen	 Christian Bigge WiSims, Sportspiele	 Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	 Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	 Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	 Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	 Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Braveheart	■ ■	■ ■	■	■ ■	■ ■	■ ■ ■	■ ■
Dungeon Keeper 2	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
F-22 Lightning 3	■ ■ ■	■	■	■	■	■	■
Heavy Gear 2	■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■	■ ■	■ ■ ■	■ ■
Jeff Gordon XS Racing	■	■ ■	■ ■	■	■	■ ■ ■	■ ■
Kingpin	■ ■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■
LKW Raser	■	■	■	■	■	■	■
Need for Speed 4	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■
Puma Street Soccer	■	■ ■ ■	■ ■	■	■	■	■ ■ ■
TA Kingdoms	■	■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■	■
Tomb Raider 2 Gold	■	■ ■	■	■	■	■	■
Unreal - Return to Na Pali	■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■
X - Beyond the Frontier	■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■	■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■

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

## Der Wertungskasten

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

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

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche 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).

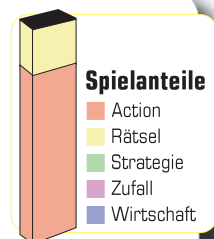
An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

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

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, 1 Sp. pro CD  
**CD/HD:** 1,8 GB/450-680 MB  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Engl.  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Hersteller:** Mustersoft  
**Veröffentlichung:** Dezember  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 16

## Pac Man 3D



**Genre:** Ego-Shooter  
**Testversion:** Beta 0.95  
**Steuerung:** Sehr gut  
**Feedback:** 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.

# Zum Lachen in den Keller



Finstere Verliese, obskure Gestalten und strahlende Helden – die düstere Unterwelt von Dungeon Keeper lädt zum zweiten Fest.

In der Rolle des obersten Kellermeisters gilt es, die feuchten Gewölbe des ganzen Landes zu erobern. Konkurrierende Keeper und rechtschaffene Abenteuerer wollen den dunklen Mächtschaften ein Ende bereiten. Da haben sie wohl nicht mit Horny, ähem, Verzeihung, dem Reaper gerechnet ...

Mit einer Handvoll Imps, jenen niederen Kreaturen, die sich blitzartig durchs Erdreich buddeln, den Boden pflastern und Wände verstärken, sollen Sie aus muffigen Höhlen ein unterirdisches Labyrinth mit Hallen und Gängen errichten, das die widerwärtigsten Kreaturen liebevoll ihr Zuhause nennen. Wer glaubt, die finstere Brut gäbe sich mit jedem Dreckloch zufrieden, irrt sich gewaltig. Ohne eine gemütliche Ruhestädte, Fressen im Überfluß, eine volle Lohntüte und passende Unterhaltung bleiben die monströsen Gestalten in ihren Behausungen und scheren sich nicht weiter um die Probleme des Dungeonmeisters. Also weisen Sie Ihre Imps an, Stollen und Höhlen in die Erde zu treiben, die Sie ganz nach dem Geschmack der schrecklichen Schergen einrich-







Nur in der Arena können sich die eigenen Truppen gegenseitig angreifen und verletzen. Dafür gewinnen sie an Erfahrung, die ihnen in einem echten Kampf das Leben retten kann.



Der Imp hat gerade eine Leiche auf den Friedhof geschleppt. Der Totenacker ist ständig in Nebel gehüllt. Vermutlich gefällt es aus diesem Grund den Vampiren hier so gut.

ten. Sobald die Monster von den paradiesisch höllischen Verhältnissen in Ihrem Verlies hören, eilen sie durch nahegelegene Portale an Ihre Seite. Derlei Umtriebe sind den Helden ein Dorn im Auge. Andere Dungeon-Meister teilen nur ungern die modrigen Gräfte und stehen Ihnen ebenfalls auf dem Kriegspfad gegenüber.

### Kreaturenkontrolle

Imps sind zwar ausgezeichnete Arbeiter, aber sie nehmen sogar vor den schwachen und feigen Goblins Reißaus. Für eine ordentliche Verteidigung müssen sich also stärkere Kreaturen in Ihren Gewölben ansiedeln. Im Gegensatz zu fast allen anderen Echtzeitstrategiespielen können Sie Einheiten weder produzieren noch direkt aus der Vogelperspektive steuern. Zum Glück haben Sie andere Mittel und Wege, den Untergebenen

Ihre Wünsche klarzumachen. Sobald sich eine Kreatur Ihren Reihen anschließt – das geschieht automatisch – dürfen Sie das Wesen mit dem Mauszeiger in Form einer Klaue packen und auf einem beliebigen Platz innerhalb des eroberten Gebiets absetzen. Werfen Sie beispielsweise einen der fetten Teufler in die Werkstatt, fängt der sofort an, benötigte Türen und Fallen zu bauen. Sämtliche Dungeon-Bewohner behalten trotzdem ihre Selbstständigkeit. Sobald der kleine Hunger kommt, bewegen sie sich zielstrebig auf die nächste Hühnerfarm zu und führen sich das gackernde Federvieh zu Gemüte. Danach halten sie vielleicht noch ein kleines Verdauungsschläfchen, bevor sie ihre alte Tätigkeit wieder aufnehmen. Monster sind ziemlich faul. Mehr als 80 Prozent ihres Potentials schöpfen sie nur aus,

falls Sie mit ein paar ordentlichen Backpfeifen für die geeignete Motivation sorgen. Sollten Sie einem Monster auf diesem Weg keine Befehle geben, macht es nur, wozu es Lust hat. Jede Spezies hat andere Vorlieben: Faulenzen, Fressen, Trainieren, Forschen, die Gegend erkunden oder Wache schieben.

### Allzeit bereit

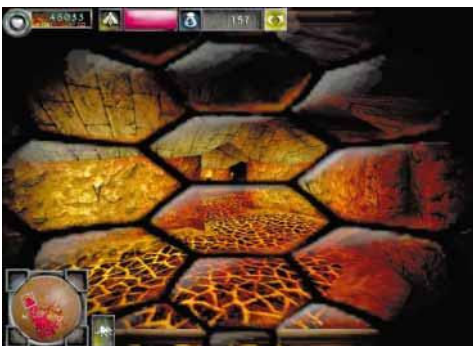
Wie im Genre üblich, spielt Zeit eine zentrale Rolle. Die meisten Missionen in *Dungeon Keeper 2* sind eher gemächlich, doch einige starke Kämpfer sollten schon immer für Notfälle bereitstehen. Jedes Monster des Dungeons verfügt über eine bestimmte Erfahrungsstufe, die sich durch Training steigern lässt. Der einzig wahre Lehrmeister ist natürlich das Leben, ab einem bestimmten Punkt verbessern Ihre Untertanen sich

nur noch in echten Kämpfen. Blutige Anfänger erliegen aber schnell den kraftvollen Hieben der Feinde, die dann in Ihren schutzlosen Dungeon strömen! Erfahrene Truppen haben da schon bessere Chancen. Mit etwas Glück geht der Keeper sogar gestärkt aus einer Auseinandersetzung hervor, insbesondere wenn keine Verluste erlitten wurden, die eigenen Monster reichlich Erfahrungspunkte sammeln konnten und die besiegten Feinde im hauseigenen Kerker schmachten. Grundsätz-

### Vergleich

Die eher gemütlichen Aufbauphasen in *Dungeon Keeper 2* machen deutlich mehr Spaß, als der hektische Basisbau in *Populous*. Zudem sind die Zwischensequenzen so genial, daß es sich schon deswegen lohnt, den nächsten Level durchzuspielen. *Dungeon Keeper 2* ist strategisch anspruchsvoller, läßt sich deutlich besser steuern und verfügt über eine schönere Grafik als der Vorgänger. Ohne Aufbauelemente ist *Myth 2* bei weitem nicht so vielseitig wie *Dungeon Keeper 2*.

Dungeon Keeper 2	.88%
Populous - The Beginning (abgew.)	.87%
Dungeon Keeper (abgew.)	.82%
Myth 2 (abgew.)	.81%



Durch ihre Facettenaugen nehmen Glühwürmchen ihre Umgebung anders wahr. Das Insekt kann sogar unbeschadet über Lava fliegen.



Wie im Vorgänger erobern Sie nach und nach die einzelnen Reiche auf dieser Karte. Der Feldzug hier war schon ein voller Erfolg.



lich steht die Vorbereitung des Konflikts mehr im Vordergrund als der Kampf selbst. Liebevolle Details des selbst eingerichteten Dungeons generieren den *SimCity*-Effekt. Obwohl Sie das Verlies in jeder Mission erneut mit den gleichen Räumen ausstatten, macht selbst dieser eher eintönige Part des Spiels jede Menge Spaß. Schließlich ist es für einen bösen Zweck! Wenn Ihre finsternen Horden dann mühelos ein Blutbad unter den Feinden anrichten, haben Sie Ihre Arbeit erneut gut gemacht.

### Aufbau und Strategie

Sind alle Vorbereitungen für das letzte Gefecht getroffen, können Sie zum Angriff blasen. Im Gegensatz zum Vorgänger legte Bullfrog deutlich mehr Wert auf strategisches Vorgehen. Dazu hat die Softwareschmiede eigentlich nur eine Kleinigkeit geändert: Wenn Sie eine Kreatur aus Ihrer Hand an eine andere Stelle im Dungeon werfen, so ist sie durch den Aufprall kurz betäubt. Gegner nutzen diese Schwäche gnadenlos aus und verletzen Ihren Untertanen schon vor dem eigentlichen Kampfbeginn schwer. Natürlich könnten Sie Ihre Monster mit etwas Abstand zu den Gegnern plazieren. Wenn der jedoch Fernwaffen besitzt, bleibt das Resultat dasselbe. Zwei nützliche Zaubersprüche bieten die Lösung. Mit „Zusammenru-



In den höheren Erfahrungsstufen erhalten die Kreaturen Spezialangriffe. Die niedlichen kleinen Feen schleudern zum Beispiel Blitze, mit denen sie Monster recht schnell niederstrecken.

fen“ eilen Ihre Schergen sofort zum ausgewählten Platz und attackieren jeden Gegner. Die Nachteile sind offensichtlich: Der Dungeon bleibt vermutlich kaum verteidigt, und bisher schlecht ausgebildete Monster brechen ihr Training ab, um bei der Schlacht dabei zu sein. Für gezielte, offensive Schläge gegen den Feind eignet sich der Zauber „Symbiose“ deutlich besser.

### Mitten im Geschehen

Wie der Name schon sagt, gehen Sie mit „Symbiose“ eine Verbindung mit einer Ihrer

Kreaturen ein, die Sie dann aus der Ich-Perspektive steuern dürfen. Je nach Spezies sind Blickwinkel und optischer Eindruck unterschiedlich. Schwarze Ritter haben durch das Visier des Helms ein recht eingeschränktes Sichtfeld, während die Facettenaugen des Glühwürmchens ziemlich seltsame Bilder liefern. Wie dem auch sei, Sie haben die volle Kontrolle über die Kreatur und all ihre Fähigkeiten. In höheren Erfahrungsstufen erhalten Monster Spezialangriffe, die ähnlich den Waffen eines Ego-Shooters zum Einsatz kom-

men. Darüber hinaus können Sie andere Untertanen auswählen und eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Angeschlossene Monster folgen Ihrer Führung auf Schritt und Tritt. Sobald Sie ein Ziel angreifen, attackieren sie es ebenfalls. Was sonst im Dungeon passiert, können Sie natürlich nicht verfolgen, dafür sind die meist verwinkelten Gänge aus der Ich-Perspektive viel zu unübersichtlich. Nachdem Ihre sämtlichen Monster jedoch selbständig agieren, brauchen Sie selten zu fürchten, daß in der Zwi-



Das Wasser reicht dem Zwerg bis zum Kinn, aber er stürmt unbeirrt auf die Monster zu. Den Kampf wird er nicht überleben.



Diese Managruft hat der Keeper bereits erobert. Dadurch beschleunigt sich seine Manaregeneration deutlich.



## Die Videosequenzen: Kurz und witzig!

Die Videosequenzen am Ende jeder Mission versüßen den Sieg gewaltig. Zwar sind alle Zwischensequenzen extrem kurz und hängen in keiner Weise mit der Story zusammen, aber dafür sind sie wahnsinnig witzig. Hier nur als Beispiel die Ausschnitte aus vier von 20 Videosequenzen, die alle in bester Qualität gerendert sind.



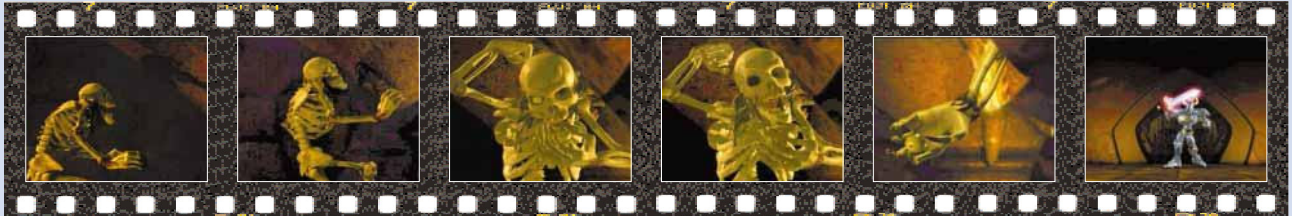
Ich bin Bruce Lee. Diese Hühnchen sind die perfekten Waffen. Sollen die Helden nur kommen! Ich hab schon wieder Hunger, vielleicht esse ich vorher noch etwas ...



Eigentlich sind sie doch gute Freunde, die Helden und Monster. So, alle zum Fototermin aufstellen. Hier kommt das Vögelchen! BLITZ! Wer hat die Bohnen gegessen?



Kein Ball da? Dann nehmen wir halt das Hühnchen. Springt ja ganz gut. So, und jetzt Aufschlag! Gacker! Tennis kann so schön sein!



Psst! Nur ganz leise klappern, hier lauern überall Helden. Auge rausnehmen und mal um die Ecke schauen ... Nichts wie weg!

schenzeit eine Horde Feinde in Ihren Dungeon einfällt und ihn im Handstreich erobert.

### In die Falle gegangen

Heimtückische Fallen eignen sich ausgezeichnet, um auch größere Massen von Gegnern auszuschalten. Trolle und Teufler produzieren in der Werkstatt nach Auftrag Türen und Fallen, welche die Imps

dann an den entsprechenden Orten aufbauen. Angriff ist nicht immer die beste Verteidigung. Bestens vorbereitete Pufferzonen um Ihren Dungeon bieten außer Schutz eine geniale Möglichkeit, gegnerische Truppen aufzureiben. Ein Lockvogel lotst die Feinde direkt in die Fallen. Mit den geschwächten Überresten haben die eigenen Truppen anschließend



Gleich drei Eiserne Jungfrauen haben diesen Riesen gestellt. Unter dem Hagel von Schlägen kommt er selbst kaum zum Angriff.



## Das Reich des Dungeon Keepers

Schlaue Keeper legen die einzelnen Räume ihres Dungeons je nach Strategie in einer bestimmten Reihenfolge an. Jeder Raum bietet zusätzliche Vorteile und lockt ein bestimmtes Monster an. In diesem Musterverlies finden Sie alle Räume und Kreaturen. Sämtliche Screenshots sind aus der Perspektive eines Imps gemacht.

### 1. Dungeon-Herz & Imp



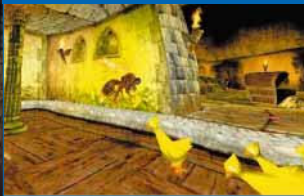
Das Herz des Dungeons ist der wichtigste Raum im Spiel. Sollten Feinde das Herz zerstören, ist die Mission automatisch verloren. Hier ist alles Mana gespeichert, ohne das die magischen Imps nicht leben können. Nebenbei dient der stets 5x5 Felder große Raum als Schatzkammer, in den sich bis zu 16.000 Goldtaler einlagern lassen.

### 2. Schlafraum & Goblin



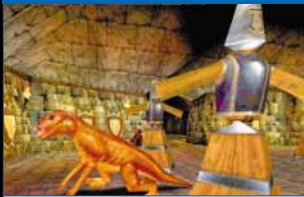
Auch Monster benötigen ihren Schönheitsschlaf. Ausgeruht geht dieser Goblin wieder seiner letzten Beschäftigung nach. Jede Kreatur legt sich ein eigenes Ruhebett an. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es in *Dungeon Keeper 2* keine Rivalitäten zwischen den Dungeon-Bewohnern, weshalb ein großer Schlafraum für alle reicht.

### 3. Hühnerfarm & Glühwürmchen



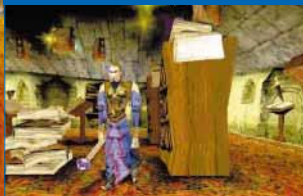
Das gezüchtete Federvieh dient als Futter für die gefräßigen Monster. Selbst dieses kleine Glühwürmchen genehmigt sich hin und wieder ein ganzes Huhn. Der Raum sollte für maximale Effizienz quadratisch angelegt sein. Bei 3x3 Feldern entsteht ein Hühnerhaus, bei 5x5 sind es wie hier schon vier Stück, bei 7x7 wären es bereits neun!

### 5. Trainingsraum & Salamander



Hier trainieren Ihre Kreaturen für Gold ihre Fähigkeiten bis auf Stufe vier. Die meisten Monster suchen den Raum automatisch auf, sobald ihnen langweilig ist. Der Trainingsraum ist die Grundvoraussetzung, daß sich die heißblütigen Salamander in Ihrem Dungeon niederlassen. Diese Echsen können sogar unbeschadet über Lava gehen.

### 4. Bibliothek & Zauberer



Die dunklen Zauberer stecken ihre Nase bevorzugt den ganzen Tag in Büchern und erforschen neue Zaubersprüche, die in der Bibliothek gelagert werden. Wenn Sie eine feindliche Bibliothek erobern, stehlen Sie die Forschungsergebnisse automatisch mit. Zauberer wollen in Ruhe arbeiten, deswegen sollte die Bibliothek eine Sackgasse sein.

### 6. Werkstatt & Troll



In der Werkstatt erstellen Ihre Kreaturen Fallen und Türen für den Dungeon. Teuffer und Trolle arbeiten gerne in der Werkstatt. Der Troll hier ist automatisch in die Werkstatt gelaufen, um die Tür zu bauen, die der Keeper vor wenigen Sekunden in Auftrag gegeben hat. Anders als im Vorgänger werden keine Fallen oder Türen auf Vorrat produziert.

### 7. Wachraum & Schwarze Elfe



Jeder Dungeon benötigt eine Verteidigung. Türen und Fallen halten Feinde nur eine begrenzte Zeit auf. Der Wachraum eignet sich hervorragend, um auf Invasionen zu reagieren. Sorgen Sie aber für Nahrung in der Nähe, damit die Monster ihre Posten nicht allzu lange verlassen. Schwarze Elfen schieben besonders gerne Wache.







**14. Tempel & Schwarzer Engel**



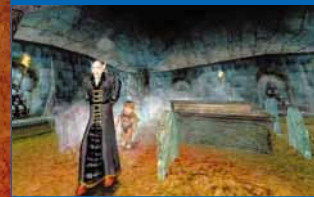
Wie im Vorgänger können Sie im Tempel Kreaturen opfern und dafür von den Göttern eine Belohnung einstreichen. Schicken Sie Ihre Schergen jedoch nur zum Beten, regeneriert sich dadurch Ihr Mana schneller. Tempel locken zudem die mächtigen Schwarzen Engel an, die in Ihren finsternen Armeen hervorragende Dienste leisten.

**13. Arena & Ritter**



In der Arena können Sie Ihre Monster gegeneinander antreten lassen. Das dient einerseits zur Unterhaltung aller Zuschauer, andererseits gewinnen die Kämpfer an Erfahrung. Den bewußtlosen Verlierer schleifen die Imps zu seinem Schlafplatz, wo er sich von den Strapazen erholt. Besonders die finsternen Ritter sind ganz heiß auf die Arena.

**12. Friedhof & Vampir**



Herumliegende Leichen und Verwesungsgestank gefällt nicht allen Dungeon-Bewohnern. Deswegen schleppen Imps die leblosen Körper auf den Friedhof. Alle zehn Leichen steigt dafür ein Vampir aus dem Grab, der mit ein bißchen Training zu einem der stärksten Kämpfer wird. Zudem sind Vampire ab einer bestimmten Stufe unsterblich.

**11. Kasino & Schurke**



Im Kasino können sich Ihre Monster so richtig entspannen. Der Schurke im Bild kippt sich ein paar Gläser hinter die Blinde. Solange Ihre Kreaturen nicht ihr ganzes Gold verzocken, steigert die kurzweilige Unterhaltung die Zufriedenheit. Zum Glück wissen Ihre Monster nicht, daß die Spiele gezinkt sind und Sie die Gewinnwahrscheinlichkeit in zwei Stufen einstellen können!

**8. Schatzkammer & Teufler**



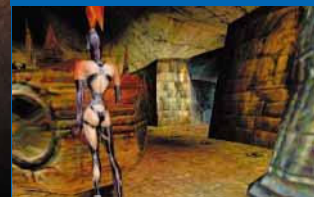
Um mehr als 16.000 Gold zu lagern, benötigen Sie eine Schatzkammer. Ihre Imps schleppen verfügbares Gold automatisch in freie Kammern. Bei jedem Zahltag begeben sich sämtliche Kreaturen ins Dungeon-Herz oder eine Schatzkammer, um sich ihren Lohn abzuholen. Mehrere kleine, im ganzen Dungeon verteilte Kammern verkürzen also die Wege und sparen Zeit.

**9. Gefängnis & Skelett**



Besiegen Ihre Monster einen Gegner im Kampf, schleifen die Imps dessen bewußtlosen Körper ins Gefängnis. Mit ein paar Hühnern können Sie den Gefangenen wieder aufpäppeln, um ihn anschließend zu foltern. Verhungert er jedoch im Gefängnis, wird er als untotes Skelett wieder auferstehen, das weder Nahrung noch Schlaf braucht und Ihnen furchtlos dient.

**10. Folterkammer & Eiserner Jungfrau**



Mit ein paar netten Instrumenten können Ihre Eisernen Jungfrauen so manchen Gefangenen zur Kooperation überreden. Je nach Dauer der Qualen verraten die Feinde Details über ihre Behausungen oder laufen sogar zu Ihnen über! Falls keine Gefangenen verfügbar sind, funktionieren die Ladys in Leder das Etablissement zum SM-Studio um.



# Dungeon Keeper 2

**PRÜFSTAND**

## Installation

*Dungeon Keeper 2* bietet nur eine Installationsgröße an. Sämtliche Spiel- und Leveldateien müssen auf die Festplatte installiert werden. Dementsprechend gering sind die Ladezeiten von Spielständen oder neuen Missionen. Lediglich die unterhaltssamen Zwischensequenzen und Videos kommen direkt von CD.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM: Kurz

## Grafik

Die optischen Unterschiede zwischen den hohen Auflösungen und nur 640x480 Pixeln halten sich in Grenzen. Dafür verfügen die einzelnen Objekte über zu wenige Polygone. Erst wenn Sie direkt in ein eigenes Monster schlüpfen und aus dessen Blickwinkel den Dungeon betrachten, zeigen sich die Verbesserungen an der Grafikkarte im Vergleich zum Vorgänger deutlich.

## Bildauflösung 640x480

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

## Bildauflösung 800x600

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

## Sound & Musik

Wie schon im ersten Teil hält sich die musikalische Untermalung dezent im Hintergrund, während die hervorragenden Soundeffekte die Atmosphäre unterstützen. Jede Kreatur und jeder Raum besitzt seine eigenen Geräusche, die fein aufeinander abgestimmt sind. Mit Sprachausgabe meldet sich nur der hilfreiche Geist des Keepers zu Wort. Er weist auf Mängel im Dungeon hin, macht Lösungsvorschläge oder sorgt mit einigen witzigen Bemerkungen für Unterhaltung. Die deutsche Übersetzung ist ausgezeichnet gelungen.

## Leistungsmerkmale

So genügsam wie der Vorgänger ist *Dungeon Keeper 2* nicht mehr. Die höheren Auflösungen sind mit gestiegenen Hardwareanforderungen erkauft. Theoretisch läuft das Spiel selbst ohne 3D-Karte auf einem P 200 mit 32 MB RAM, ruckelt aber so stark, daß der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Um zumindest etwas Performance zu erhalten, schränkt *Dungeon Keeper* automatisch durch die maximal mögliche Zoomstufen die Anzahl der Polygone ein. Auf langsamen Rechnern ist es deswegen unmöglich, eine gute Übersicht des Dungeons anzuzeigen. Schön spielbar ist *Dungeon Keeper 2* deswegen nur auf einem PII mit 64 MB RAM und einer guten 3D-Grafikkarte.

## Pro & contra

- Einfache WiSim-Elemente
- Abwechslungsreiches Leveldesign
- Einfach zu spielen
- Ausgetüftelte Strategien möglich
- Hervorragende Zwischensequenzen
- Verbesserte Steuerung
- Auflösung nach Modifikation bis zu 1.280x1.024
- Ausgezeichnete Atmosphäre
- ➖ Spielprinzip des Vorgängers mit wenigen Detailverbesserungen
- ➖ Kaum neue Räume, Monster, Fallen und Zauber
- ➖ Ähnliche Vorgehensweisen in den Missionen
- ➖ Keine Sprachausgabe der Kreaturen

## Steuerung

Bullfrog hat an der Steuerung des ersten Teils noch weiter gefeilt. An der Kamerakontrolle hat sich nur wenig geändert. Mit insgesamt acht Tasten können Sie den Bildausschnitt drehen, zoomen und scrollen. Die Maussteuerung ist jedoch deutlich einfacher. Um ganze Tunnel oder Höhlen zu graben und Räume zu bauen, ist nur noch ein Klick nötig. Die Menüauswahl funktioniert ebenfalls per Maus oder etwas schneller über Hotkeys.

## „Dungeon Keeper 2“ im Wettbewerb

	Dungeon Keeper 2	Dungeon Keeper
<b>Max. Auflösung</b>	<b>1.280x1.024</b>	<b>640x480</b>
<b>Türen</b>	<b>6</b>	<b>4</b>
<b>Fallen</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>Räume</b>	<b>13</b>	<b>11</b>
<b>Monster</b>	<b>15</b>	<b>17</b>
<b>Helden</b>	<b>13</b>	<b>13</b>
<b>Zaubersprüche</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Missionen</b>	<b>20+5</b>	<b>20+5</b>

## Höhere Auflösung

Nachdem *Dungeon Keeper* Direct3D verwendet, können Sie die Auflösung theoretisch weit über die im Spiel angebotenen 800x600 Pixel hinaus schrauben. Die höhere Auflösung müssen Sie aber vorher freischalten. Öffnen Sie dazu nach der Installation die Windows-Registrierung (Start>Ausführen>Regedit). Unter „HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video“ finden Sie drei Einträge, die alle „Res <Auflösung> Enabled“ lauten. Ändern Sie jeweils den Wert von 0 auf 1, so können Sie im Spiel höhere Auflösungen anwählen. Das funktioniert selbstverständlich nur, wenn Ihre Grafikkarte auch mehr als 800x600 Pixel unter Direct3D darstellen kann. Außerdem erhöhen sich schon bei 1.024x768 Pixeln die Hardwareanforderungen enorm. Parallel lassen sich im gleichen Verzeichnis auch die englischen Originalszenen aktivieren, indem man den Eintrag „Torture Details“ ebenfalls von 0 auf 1 setzt.



leichtes Spiel. In den späteren Missionen verschanzen sich die Gegner ebenfalls hinter den unterschiedlichsten Fallen, die sich für einen Spieler aus dem Blickwinkel der passenden Kreatur aber sehr leicht entfernen oder umgehen lassen.

## Am Golde hängt, zum Golde drängt ...

Grundvoraussetzung für alle Vorgehensweisen sind ausreichende Ressourcen. Ohne Gold können Sie keine Räume bauen, keine Monster ins Trainingslager schicken, keine Türen und Fallen errichten und den Sold Ihrer Untertanen nicht bezahlen, was diese ihnen ziemlich krumm nehmen. Es muß also möglichst viel Gold her. Ihre Imps können das wertvolle Metall aus erzhaltigem Fels schürfen und in die Schatzkammer tragen. Noch besser sind Edelsteinvorkommen, die einen schier unerschöpflichen Goldvorrat bedeuten. Natürlich besitzen auch sämtliche Kreaturen Gold, die sich aber ziemlich unkooperativ zeigen, wenn sie ihre Schätze abgeben sollen. Die spielsüchtigen Untertanen können Sie im Kasino ausnehmen, während Gegner ihr Hab und Gut bis zum letzten Atemzug verteidigen. Was soll's, ein ordentlicher Kampf dient der Unterhaltung, und die eigenen Monster lernen sogar noch etwas dabei. Ohne andere Alternative können Sie notfalls Raumeinrichtungen zu einem niedrigen Preis wieder verkaufen.

## Mana makes the World around

Die zweite Ressource in *Dungeon Keeper 2* ist Mana. Mit den astralen Energien erschaffen Sie neue Imps und wirken alle anderen Zaubersprüche. „Blitz“, „Heilung“, „Symbiose“, „Gold erschaffen“ und „Böser Blick“ verschaffen Ihnen eindeutige Vorteile gegenüber den verhassten Feinden. In den spä-





Eine weitere Mission ist geschafft. Horny erscheint und nimmt den erbeuteten Kristall sofort an sich.

teren Missionen verschlingt die Beschwörung Ihres stärksten Verbündeten – gemeint ist Horny – Unmengen von Mana. Die Zauberkraft regeneriert sich langsam automatisch wieder. Ein großer Dungeon mit vielen glücklichen Bewohnern beschleunigt den Zustrom an neuem Mana, die magischen Imps hingegen zehren an Ihrem Vorrat. Falls der Manaverbrauch ständig zu hoch ist, können Sie ein paar Untertanen in den Tempel zum Beten schicken. Die Götter zeigen ihre Dankbarkeit durch zusätzliches Mana.

### Grabenkriege

Bullfrog hat es geschafft, die Missionen so abwechslungsreich wie nur möglich zu gestalten. Mal sollen ein paar flüchtige Helden gefangen

werden, im nächsten Level gilt es, einen gegnerischen Keeper zu überraschen und seinen Dungeon zu annektieren. Die einzelnen Schritte des Spielers zum Ziel sind aber immer ähnlich, im Prinzip ändert sich nur die Karte: Lava, Wasser, Höhlen, unzerstörbares Gestein und Goldadern sind geschickt verteilt, so daß der Spieler mit genau dem richtigen Schwierigkeitsgrad gefordert wird. In den ersten Missionen kommen jeweils neue Räume, Fallen, Türen und Zauber hinzu und erhöhen so die Motivation, obwohl die Spielweise gleich bleibt. Erst wenn Sie Horny im letzten Viertel des Spiels beschwören können, lohnt es sich, die Standardstrategie zu überdenken.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Bullfrog hat gezielt die wenigen Mankos des Vorgängers ausgebessert, ansonsten aber nur wenig verändert. Deswegen fehlt das innovative Spielerlebnis des ersten Teils. Trotzdem macht es nach wie vor riesigen Spaß, seinen Dungeon auszubauen, Monster anzulocken, auszubilden und schließlich die widerlich guten Helden oder gegnerische Keeper niederzumachen. Die alte Begeisterung stellt sich nahezu komplett wieder ein. Allerdings empfand ich das Spiel trotz des abwechslungsreichen Missionsdesigns im Verlauf als etwas eintönig, da sich das Vorgehen ständig wiederholt. Dungeon Keeper 2 ist und bleibt ein ausgezeichnetes Spiel, an den glorreichen Erfolg des Vorgängers kann es aber nicht ganz anschließen.

Kommentar

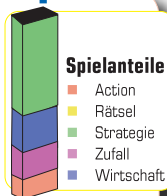


Herbert Aichinger

Ja, für mich war es ein freudiges Wiedersehen mit dem Reaper! Daß sich Bullfrog mit Veränderungen am Spielprinzip auf Detailverbesserungen beschränkt hat, sehe ich eher positiv – zuviel des Guten hätte dem Charme des Spiels wahrscheinlich mehr geschadet als genutzt. Was ich schon am ersten Teil besonders mochte, kommt auch im Nachfolger nicht zu kurz: der bizarre Humor! Es ist einfach ein Bild für Götter, wie sich Ihre Kreaturen im Casino vergnügen! Allerdings teile auch ich Alex' Meinung bezüglich der Langzeitmotivation: Nach einer Weile bietet Dungeon Keeper 2 zu wenig Überraschungen – die Lust zum Weiterspielen läßt deshalb gegen Ende etwas nach.

## Dungeon Keeper 2

<b>Mindestens:</b>	P 166, 32 MB RAM, Win9x
<b>Sinnvoll:</b>	PII 400, 64 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Direct3D, Software
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Maus
<b>Spielerzahl:</b>	4 Sp., Netzwerk, Internet, 1 Sp. pro CD
<b>CD/HD:</b>	600 MB/270 MB



<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch/Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Hersteller:</b>	Bullfrog/EA
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 12 Jahren
<b>Genre:</b>	<b>Echtzeitstrategie</b>
<b>Testversion:</b>	<b>Dt. Verkaufsversion</b>
<b>Steuerung:</b>	<b>sehr gut</b>
<b>Feedback:</b>	-

<b>Grafik:</b>	90%
<b>Sound:</b>	86%
<b>Mehrspieler:</b>	91%
<b>Einzelspieler:</b>	88%

» Geniales Aufbaustrategiespiel, auch wenn Innovationen fehlen «



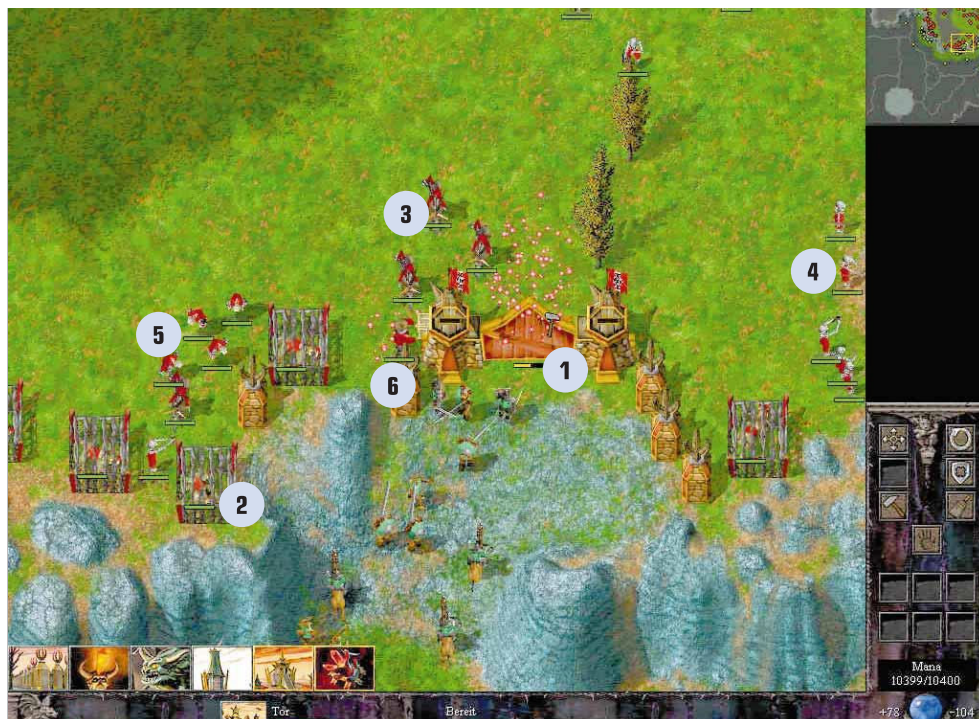
# Geteiltes Reich

Als Alternative zu Command & Conquer erfreute sich Ron Gilberts Total Annihilation unter den Echtzeitstrategie-Freaks großer Beliebtheit. Mit Kingdoms kommen nun auch die Anhänger von Fantasy-Szenarien zum Zuge.

**E**inst ein stolzes Reich von Enormen Ausmaßen, wurde der Kontinent Darian nach dem Ableben seines weisen Königs unter dessen vier Kindern aufgeteilt. So herrscht fortan der Zauberer Lokken über das Reich Taros und die Macht des Feuers, Aramon wird von dem gütigen Elsin regiert, der zugleich auch über das Element Erde gebie-

## Fakten

- Nachfolger von Total Annihilation im Fantasy-Gewand
- 48 Missionen
- ca. 150 verschiedene Einheiten in vier verschiedenen „Völkern“
- 3D-Beschleunigung (Glide, Direct3D)
- 4 versch. Grafik-Auflösungen von 640x480 bis 1280x1024



Die erhöhte Position der Basis verschafft einen taktischen Vorteil. Der einzige Zugang wird mit einem Tor (1) und einer Reihe von Käfigdämonen (2) vor unerwünschten Eindringlingen geschützt. Schwarze Ritter (3) und Skelettkrieger (4) stehen ebenso bereit für künftige Kämpfe wie die Untoten (5). Ein Dunkler Steinmetz (6) ist gerade dabei, das durch Feinde beschädigte Tor zu reparieren.

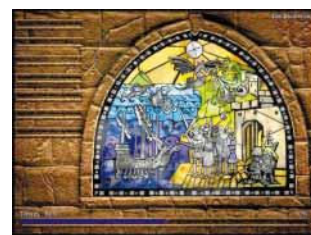
tet. Die ebenfalls dem Guten zugetane Kirenna hat das Inselreich Veruna und die Kräfte des Wassers unter sich, während Thirsha über das karge Land Zhon und die Winde herrscht. Sowohl Lokken als auch Thirsha werden von Machtgelüsten und einem un-

bändigen Drang nach Expansion getrieben – es dauert nicht lange, bis sie versuchen, ganz Darian an sich zu reißen. Ein erbitterter Krieg zwischen den Geschwistern ist die Folge.

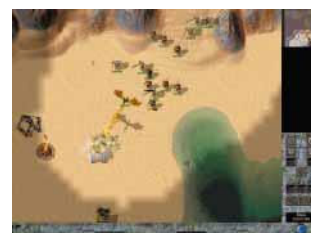
stig einen Magier meucheln. Selbstverständlich bleiben auch Missionen nicht aus, bei denen es schlicht und einfach

## Der Spieler als Überläufer

In 48 Missionen führen Sie insgesamt an die 150 verschiedene Einheiten vom einfachen geflügelten Wicht bis hin zum Käfigdämon in die Schlacht. Ungewöhnlich ist dabei, daß Sie im Lauf der Zeit immer wieder die Fronten wechseln – mal streiten Sie für Veruna, dann wieder für Taros, für Zhon oder Aramon und bedienen sich dabei auch der speziellen Kräfte dieser Gruppierungen. Die Aufträge, die Sie nacheinander erfüllen, sind sehr vielfältig: Mal geht es darum, einen Brückenkopf zu errichten, mal muß man unsichtbar in eine Stadt eindringen und hinterli-



Während der enormen Ladezeiten zwischen den Missionen können Sie Däumchen drehen und dabei zuschauen, wie das Glasfenster nach und nach koloriert wird.



Auf Sand gebaut: Ihre Truppen haben leichtes Spiel, einen gegnerischen Wachturm dem Erdboden gleichzumachen.



Auch List und Tücke sind gefragt: Unser Held muß sich unsichtbar in eine Stadt schleichen und dort einen Magier zur Strecke bringen. Wiederholt wurde er unterwegs von Soldaten angegriffen – entsprechend schlecht ist es um seine Gesundheit bestellt.





Die Übersicht leidet: Im Wald verschwinden Ihre Einheiten nicht selten unter den Blätterkronen der Bäume.

darauf ankommt, das gegnerische Lager in Schutt und Asche zu verwandeln. Schwierigkeitsgrad und Dauer der einzelnen Missionen sind sehr unterschiedlich ausgefallen, manche Aufgaben sind so simpel, daß sie sich in wenigen Minuten bewältigen lassen, andere wiederum erfordern mehr taktisches Geschick und Zeit. Manche mögen dies als Abwechslungsreichtum deklarieren, andere vielleicht als Unausgewogenheit.



Jede der vier Gruppierungen hat Spezialeinheiten. In Lokkensä Taros spielen Skelett-Bogenschützen eine wichtige Rolle.

dramatischen Orchester-Soundtrack sehr wohl gefangen nehmen. Doch die technischen Schwächen des Spiels werden recht schnell offenbar. Vermag das Interface noch durch seine Übersichtlichkeit zu überzeugen, lassen sich manche Einheiten gerade in der Anfangsphase kaum voneinander unterscheiden, was in hitzigen Gefechten den Verlust wertvoller Spielsekunden bedeuten kann. Bevölkern zudem viele Einheiten gleichzeitig den Bildschirm, geht zumindest in Auflösungen ab 1.024x768 auch einem schnelleren Pentium II gelegentlich die Puste aus. Die Folge: Ruckelscrolling und stockende Bewegungen Ihrer Krieger – zuweilen kommt es sogar vor, daß der Mauscursor kurzzeitig von der Bildfläche verschwindet. Auch die KI legt deutliche Schwächen an den Tag: Genannt seien hier nur die haarsträubenden Versuche einer Gruppe von Kämpfern, beim Durchschreiten eines Tores den optimalen Weg zu finden.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

Na ja, großartig ist Cavedogs TA-Nachfolger Kingdoms nicht gerade geworden – ich habe mir von dem Spiel jedenfalls im Vorfeld erheblich mehr versprochen. Wirklich gut gelungen sind allenfalls die Warcraft-ähnliche Fantasy-Atmosphäre und das übersichtliche Interface. Doch ansonsten gibt es fast überall was zu mäkeln: Warum unterscheiden sich viele Einheiten optisch so wenig voneinander? Warum muß man in den 48 Missionen immer wieder die Seiten wechseln, statt alle Schwierigkeiten mit einem Volk seiner Wahl meistern zu dürfen? Sehr unausgewogen ist auch das Design der Missionen ausgefallen: Manche sind wirklich gut gelungen, andere wiederum bieten kaum Herausforderungen und lassen sich in wenigen Minuten bewältigen. Nicht gut steht es dabei um die Intelligenz der Einheiten, die praktisch an jedem Engpaß schon überfordert wird – gerade die Flugwesen haben zudem die unangenehme Eigenschaft, sich immer wieder auf eigene Faust auf der Karte umzusehen. Als größtes Ärgernis erweist sich jedoch sehr schnell die Steuerung – tummeln sich viele Einheiten auf dem Bildschirm, wird's extrem ruckelig, zuweilen verschwindet sogar der Mauscursor oder Einheiten lassen sich erst nach mehreren Versuchen markieren. Fazit: TA Kingdoms wird sicher seine Freunde finden, aber vom Nonplusultra im Echtzeitstrategie-Bereich ist es meilenweit entfernt.



Neue Einheiten werden mit Hilfe von Mana in der Kabale und im sogenannten Abgrund produziert. Mana gewinnt man aus Magnetsteinen – durch Zerstörung der Magnetsteine eines Gegners kann man diesen folglich empfindlich schwächen.

Vergleich

TA Kingdoms kommt leider nicht über das Mittelfeld der Echtzeitstrategiespiele hinaus. Bei Gameplay, Benutzerfreundlichkeit und Grafik ist Age of Empires nach wie vor unangefochtener Spitzenreiter. Rage of Mages 2 hat mit seiner Hintergrundstory und den Fantasy-Einheiten deutliche Parallelen zu TA Kingdoms, bietet aber zusätzlich motivierende RPG-Elemente. Rival Realms zieht spielerisch fast gleich mit TA Kingdoms, ist letzterem allerdings grafisch stark unterlegen.

Age of Empires	89%
Rage of Mages 2	80%
TA Kingdoms	73%
Rival Realms	71%

TA Kingdoms

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Spieler-Netz., Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	638 MB/80 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Cavedog/GTI
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Dt. Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
Feedback:	-
Grafik:	78%
Sound:	85%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	71%

**Spielanteile**

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wenig innovatives Fantasy-Spektakel mit Schwächen im Detail «





Erwischt! Dieser Camaro ist durch eine Straßensperre der Polizei gestoppt worden. Im klassischen Hot-Pursuit-Modus dürfen Sie sich vier Verwarnungen erlauben.



Sowohl der upgedadete Porsche als auch der Diablo mußten schon Kollisionen hinnehmen. Der Porsche liegt hier knapp vorn, da er etwas wendiger ist als der schnellere Diablo.

# Scharfe Kurven

Nicht einmal ein Jahr ist vergangen, seit Electronic Arts mit Need For Speed 3 den Sprung auf die oberste Stufe des Rennspiel-Siegerpodestes knapp verpaßte. Damals kam der Spielverderber aus dem Hause Magic Bytes und hieß Nice 2. Doch EA wäre nicht „the game factory“, wenn man sich mit einem zweiten Platz bescheiden würde. Also besserte man nach und stellt sich erneut dem Kampf um die Rennspielkrone. Reichte das Feintuning, um der Konkurrenz die Auspuffrohre zu zeigen?



Eines gleich voreweg: Das Rad hat EA mit Need For Speed 4 (NFS4) nicht neu erfunden. Der vierte Teil der renommierten Chrosaga verläßt sich überwiegend auf bewährte Tugenden. So gestaltet sich bereits der erste Programmstart wie die Rückkehr an Mutters Herd: Menüoptik und Menüführung wurden beinahe unverändert vom Vorgänger übernommen. Bei genauerem Hinse-

## Fakten

- Funracer mit einfachem Handling
- Zahlreiche Spielmodi inklusive neuer Karriereoption
- 14 Sportwagen in vier Fahrzeugklassen
- 19 Strecken, davon zehn neu
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene

hen wird's interessant. Endlich spendierte EA seinem Vorzeige-Racer auch einen Karrieremodus, was für die Einzelspieler-Motivation enorm wertvoll sein kann, wie wir spätestens seit Nice 2 wissen.

## Aller Anfang ist leicht

Angehenden Karrieristen gewährt EA zu Beginn ein mickriges Startkapital, mit dessen Hilfe Sie sich gerade einmal ein Modell der untersten Sport-







Die Cockpitperspektive läuft nun auf allen Rechnerkonfigurationen, die Cockpits wirken aber etwas detailarm. Nett ist die dynamische Kamera, die in Kurvenfahrten den Blickwinkel anpaßt.

wagen-Klasse leisten können. Zur Wahl stehen mit dem Mercedes SLK oder dem BMW Z3 zwei deutsche Fabrikate, der geneigte Bleifuß-Fetischist mag es verschmerzen. Nach dem Erstkauf

sind Sie zunächst einmal pleite, also stürzen Sie sich in die erste von insgesamt zehn Rennserien, um ein paar zusätzliche Mäuse zu verdienen. Jede der Rennserien wartet mit bis zu fünf Unter-

wettbewerben auf, die sich wiederum aus mehreren Rennen zusammensetzen. Klingt kompliziert, ist es aber nicht, denn am Anfang sind sowieso nicht alle Serien freigeschaltet. Auch die Gegner auf den ersten Kursen verhalten sich zurückhaltend und zivilisiert, so daß Siege bereits bei den ersten PS-Gehversuchen wahrscheinlich sind. Gut, denn dafür gibt's Geld, und das können Sie wirklich gebrauchen.

### Wer den Schaden hat ...

Bevor Sie Ihre Nase in die mit 14 Boliden verlockend gut bestückte Neuwagenabteilung des EA-Kaufhauses stecken können, müssen Sie dafür sorgen, daß Ihr aktuelles Vehikel auch das nächste Rennen übersteht. Jawohl, Reparaturen sind angesagt, denn endlich spendierte man

## Geschützter Verkehr

Kurz nachdem die ersten Exemplare von *Need For Speed 4* den Besitzer gewechselt hatten, beklagten sich Käufer über einen möglichen Fehler im Kopierschutz des Spiels. Was war passiert? Manche Kunden fanden nach der Installation statt des Spiels nur ein Fenster auf ihrem Bildschirm, das sie aufforderte die Spiel-CD einzulegen: Sarkasmus pur. Laut Electronic Arts macht sich dieses Problem bemerkbar, sobald mehrere CD-Geräte wie Brenner, zweites CD-ROM oder DVD-Laufwerk angeschlossen sind. Im Zweifelsfall bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diese Geräte abzuklemmen. Weitere Infos unter: [http://www.ea.com/tech\\_support/game\\_detail.cfm?id=16648](http://www.ea.com/tech_support/game_detail.cfm?id=16648)



Hier hat's gekracht! Die Corvette hat einen „Sprungpunkt“ nicht erwischt und ist auf dem Dach gelandet. Doch keine Sorge, in wenigen Sekunden funktioniert selbst der explodierte Motor wieder.

## Bonusautos

Manche Wagen bekommen Sie für Geld, andere nur durch besondere Leistungen. Wir zeigen Ihnen hier die am besten gehüteten Geheimnisse von *Brennender Asphalt*. Unter [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) finden Sie mit dem Ferrari 360 Modena inzwischen sogar offiziellen Autonachschub, den Sie nicht in der Verkaufsverpackung antreffen.



Für Raser und Polizisten: Bonus-Porsche (911 Turbo).



Der BMW M5: Auch die Polizei kauft in Bayern.



Den Chevrolet Camaro gibt's auch als Polizeiwagen.



Der superschnelle La Nina: hier mit Blaulicht.



Der Diablo als schwarzer Gangsterschreck.

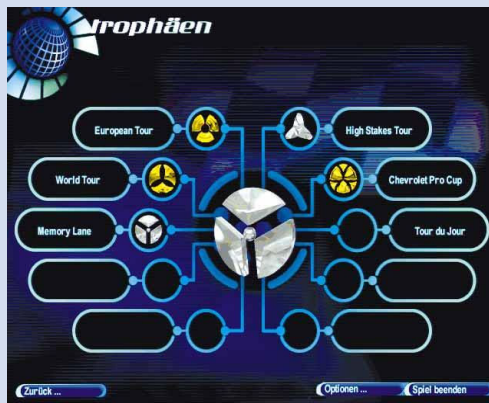


Jagen Sie Verbrecher mit der Corvette.



*Brennender Asphalt* beeindruckt Sie mit einer unglaublichen Vielzahl an Spielmodi. Leider ist es EA nicht immer geglückt, die Optionen optimal zu platzieren. Warum beispielsweise das Menü für die allgemeinen Grafik-, Sound- und Steuerungsoptionen als Untermenü in den Rennmodi versteckt wurde, leuchtet auch nach zwei Tabletten Calgon-Kalklöser nicht ein. Wie Sie sich trotzdem schnell zurechtfinden, erklären wir Ihnen in diesem Kasten.

Das **Karriere-Spiel** ist die größte Innovation im neuesten Teil von *Need For Speed*. Hier dreht sich alles ums liebe Geld. Geben Sie sich einen Namen (Achtung: Mehr als sieben Buchstaben werden nicht auf dem Nummernschild angezeigt), danach geht es zum Autokauf. Sie können außerdem in aller Ruhe Ihre Benzinkutschen reparieren, aufrüsten, vergleichen oder Ihr virtuelles Vermögen anschnacken. Sofern Sie Ihren Wagen im Rennen gut plazieren, entlohnt Sie das Programm mit entsprechenden Prämien und Medaillen. Ihr Startkapital beträgt knapp 45.000 Mark. Damit können Sie sich zunächst nur einen der beiden „Scherbeln“ aus der B-Klasse leisten: Für den BMW Z3 oder den Mercedes SLK 230 blättern Sie je 35.000 Mark auf den Verkaufstresen. Einen Luxus Schlitten der AAA-Klasse rückt der Händ-



Die Sprossen der Karriereleiter sind zahlreich. Jede Tour gibt einen Rennmodus vor.

ler nicht unter 875.000 Mark heraus: Das Leben ist hart.

Besitzen Sie endlich eine der Blechschüsseln, beginnt der Ernst des Spiels. In zehn **Turnieren** spielen Sie neue Strecken und Wagen frei. Als erstes wartet die Europa-Tour auf Sie. Jede der zehn Touren bietet bis zu fünf Kurse, die wiederum in mehrere Strecken unterteilt sind. Sie können sich schon vor den Rennen mit Wetterbedingungen und Pistenverlauf bekannt machen. Für alle Kurse wird einer von drei Wettbewerbsmodi von *Need For Speed* vorgegeben, auf den Sie keinerlei Einfluß haben. Im Turniermodus kommt es darauf an, nach allen Strecken auf Platz 1 zu landen, im K.O.-Modus scheidet nach jedem Rennen der Letztplatzierte aus, und im brandneuen High-Stakes-Modus fahren Sie gegen nur einen Gegner. Besonders hier ist Ner-

venkitzel angesagt, denn der Gewinner gewinnt nicht nur das Rennen, sondern auch den Wagen des Verlierers.

Im **Arcade-Einzelrennen** wählen Sie aus vier Rennmöglichkeiten: **Einzelrennen, Verfolgung, Knock-out** und **Turnier**. Im **Einzelrennen** selbst kombinieren Sie Strecken und Autos nach Belieben. Von Werk aus zur Verfügung stehen Ihnen nur sieben Strecken und die Rennkarossen außer den geheimen Bonusautos. Aus *NFS3* sind noch zehn weitere Kurse im Spiel versteckt. Zusätzlich läßt sich hier eine Fahrhilfe aktivieren, die für Sie abbremst, die Unfallschäden reduziert (oder sogar ganz ausschaltet) sowie das Handling ihrer Rappelkisten vereinfacht.

Im **Verfolgungs-Modus** wählen Sie ebenfalls Wagen und Stecke, müssen sich aber gleichzeitig auf eine Seite des Gesetzes schlagen: Polizei oder Verbrecher. Der Verfolgungs-Modus gliedert sich in drei weitere Modi. Im *NFS3*-Classic-Modus müssen Sie als erster die Zielinie überqueren. Der neue Flucht-Modus offeriert Ihnen die Möglichkeit, so lange zu fahren, bis Sie entweder geschnappt wurden oder die Verkehrssünder verhaften konnten. Im ebenfalls neuen Zeitrennen



Besser geht's nicht: Sie erbeuten einen neuen Flitzer im Alles-oder-Nichts-Rennen von High Stakes.

müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit ein Rennen abschließen oder die beiden Übeltäter fassen. Sollten Sie zu den illegalen Rasern gehören, versuchen die Polizisten meistens, Sie mit einem Schlenker auszubremsen. Um das zu vermeiden, verwenden Sie folgende Taktik: Fahren Sie direkt auf den Polizeiwagen zu und ziehen Sie erst im letzten Moment auf die Seite, die der Polizist für Sicher hält (das heißt, wo das Polizeiauto am dichtesten am Fahrbahnrand fährt). In 90 Prozent aller Fälle gelingt Ihnen so die Flucht. Als „Top-Polizist“ oder „meistgesuchter Verbrecher“ schalten Sie Polizeiautos als Bonuswagen frei.



Im Karrieremodus zählt neben spielerischem Können nur schnöder Mammon: Hier bereiten Sie sich auf das nächste Rennen vor.



Im Arcade-Einzelspiel erleichtert Ihnen eine Fahrhilfe das Raserleben.



Verfolgung: Als Polizist werfen Sie Krähenfüße aus und errichten Straßensperren



## Neue Strecken für alte Recken

Neben den zehn Kursen aus dem Vorgänger finden Sie auch als Kenner von *Need For Speed 3* noch neue Herausforderungen. Damit Sie sich ein Bild davon verschaffen können, was Sie in „Brennender Asphalt“ erwartet, werfen Sie doch mal ein Auge auf die neuen Strecken.



Für einen Schnellstart halten Sie die **Drehzahl** bei etwa einem Viertel des Maximums. Wenn Sie „Los!“ hören, sofort schalten und gerade so viel Gas, daß Ihre Reifen nicht durchdrehen.

Im **Knockout-Modus** wählen Sie einen Wagen sowie einen der drei Schwierigkeitsgrade und setzen ein Klassenlimit für das Fahrerfeld. Der Letztplatzierte scheidet jeweils aus, bis nur noch ein Fahrer übrig bleibt. Wenn Sie gewinnen, wird eine Bonus-Strecke freigeschaltet. Der **Turniermodus** liefert Ihnen ein Turnier mit Wahlmöglichkeiten wie im Knockout-Rennen. Hier erspielen Sie sich einen weiteren Bonus-Wagen.

Alle Arcade-Rennen können auch von zwei Spielern mit geteiltem Bildschirm, per Modem oder über den seriellen Anschluß gespielt werden. Sie können auch Partien mit bis zu acht Spielern über Internet und Netzwerk eröffnen. Um Ihren Freunden die Rücklichter zu zeigen, probieren Sie folgendes aus: Wenn Sie per Hand schalten, wechseln Sie häufig die Gänge und fahren ruhig in den roten Drehzahlbereich hinein. Schneiden Sie die Kurven und benutzen Sie die Gehwege und den Seitenstreifen. Übrigens: Mit dem Joystick sind die Reaktionszeiten deutlich besser als mit dem Lenkrad.



**Netzwerkspiel:** Die grauen Punkte zeigen die Positionen von „Django“ Bigge und „Lar-ge“ Hesse.



Der Sonne entgegen: Staubig und flach geht es bei den „Celtic Ruins“ zur Sache.



Burgenland Deutschland: Die „Landstraße“ führt quer durch ein Dorf und über den Marktplatz.



Tag am Meer: Der Wasserfall bei „Dolphin Cove“ ist eine besondere Attraktion.



Wälder und fahrende Güterzüge finden Sie nur im idyllischen „Kindiak Park“.



In „Route Adonf“ wartet eine lange Abfahrt auf Sie, auf der die Computerfahrer gerne überholen.



Auf der extrem schnellen „Durham Road“ lauern gefährliche Brückenpfeiler auf Fahrfehler.



In „Snowy Ridge“ schlittern Sie mit Ihrem Wagen über Schneehänge und enge Haarnadelkurven.



Brettern Sie auf zwei neuen Stadionpisten um die Wette. Insgesamt gibt es drei Formel-1-Strecken.

auch der *Need For Speed*-Serie ihr Schadensmodell. Auf dem Bildschirm sehen Sie je nach Fahrfehler demolierte Scheinwerfer, zersprungene Fensterscheiben, zerbeulte Stoßstangen und eiernde Radaufhängungen – jeder TÜV-Gutachter hätte daran seine helle Freude. Doch nicht nur optisch wurde das neue Feature umgesetzt, sämtliche Schäden wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus. So schleift etwa bei einer defekten Aufhängung das Bodenblech funkensprühend über den Asphalt, was natürlich Top Speed kostet.

### Zeit ist Geld

Im Karrieremodus lohnt es sich also, möglichst sauber zu fahren, sonst fressen die Reparaturkosten die mickrigen Siegprämien bald auf. Es dauert nämlich verdammt lang, bis Sie sich Wagen der drei höheren Klassen leisten können, was Ihnen dann wieder die Startberechtigung für weitere Rennserien einbringt. So kostet ein Supersportler wie der Ferrari Maranello schlappe 262.000 Mark, ein Prototyp wie der McLaren F1 sogar 875.000 Mark. Puh, da müssen Sie schon einige Rennkilometer absolviert haben,

bevor Sie sich die Rennfahrer-Krone aufsetzen dürfen. Zehn neue Strecken und neun Rundkurse, die aus dem Vorgänger übernommen wurden, sorgen für reichlich Abwechslung. Als Abschluß jeder Rennserie steht jedesmal ein „High-Stakes-Rennen“ auf dem Programm. Hier rasen Sie mit dem bisher besten Konkurrenten um die Wette um einen ganz besonderen Einsatz: Ihr Auto. Doch keine Sorge, wenn Sie das Rennen gewinnen, wandert der Bolide Ihres Gegners in Ihre Garage. Natürlich können Sie den dann auch wieder



# Need For Speed 4

## Leistungsmerkmale

Need For Speed 4 stört die Blechträume von Pentium-Besitzern empfindlich, ohne ein PII-System kommt kaum noch Freude auf. Eine Voodoo-Karte der neueren Generation (ab Voodoo2) verhilft dann am ehesten zu opulenten Bildern und guter Bildwiederholrate. Eine Riva-TNT-Karte gönnt sich gern ein paar Prozessortakte zusätzlich.

### Bildauflösung 640x480

	P 200 MMX/32	KG-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
<b>ATI Rage Pro</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva 128</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Matrox G200</b> 8 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Banshee</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva TNT</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Graphics</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo 2</b> 12 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar

### Bildauflösung 800x600

	P 200 MMX/32	KG-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
<b>ATI Rage Pro</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva 128</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Matrox G200</b> 8 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Banshee</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva TNT</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Graphics</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo 2</b> 12 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar

## Sound & Musik

Ein Extra lob gebührt den zahlreichen Effekten, die den Geschehnissen am Streckenrand Leben einhauchen. Wiehernde Pferde oder ein schnaubender (und animierter) Zug am Wegesrand schaffen wirklich Atmosphäre. Die funkigen Musikstücke passen gut zum Renngeschehen, können aber auch mit Hilfe eines integrierten CD-Players durch eigene Lieblingsklänge ersetzt werden. Weniger brillant gerieten dagegen die Fahrgeräusche, die etwas schwachbrüstig und zu gleichförmig klingen. Schade, doch es gibt Schlimmeres.

## Installation

Zwischen 30 und 350 MB Festplattenplatz verlangt Need For Speed 4 von Ihrem Rechner, wobei die kleinste Installation noch nicht einmal Besitzern von PIII-Systemen empfohlen werden kann. Ab der „mittleren“ Installation sind die Ladezeiten dann erträglich. Ärgerlich: Für Netzwerk-Rennen benötigt jeder Fahrer seine eigene CD, sonst bleibt der Bildschirm schwarz.

Ladezeiten (gemessen mit einem 24x-CD-ROM):  
 Kleine Installation (30 MB): Lang  
 Mittlere Installation (295 MB): Akzeptabel  
 Komplettinstallation (350 MB): Akzeptabel

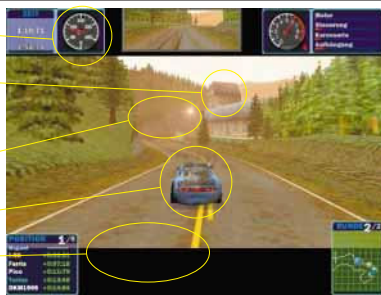
## „Need For Speed - Brennender Asphalt“ im Wettbewerb

	NFS 4	NFS 3	Nice 2
<b>Strecken</b>	19	9	10 (x 4 Varianten)
<b>Fahrzeuge:</b>	14	13	39
<b>Spielmodi</b>	5 (+ 2 Varianten)	5	8
<b>Fahrphysik</b>	Arcade, einfach	Arcade, einfach	Arcade, etwas komplexer
<b>Schwierigkeitsgrade</b>	3	3	4
<b>Schadensmodell</b>	Ja	Nein	Ja

## Grafik

Lens-Flare-Effekte, Reflexionen durch Environment Mapping, Partikeleffekte bei der Darstellung von Matsch, Regen und Nebel, animierte Streckenrandobjekte - Need For Speed 4 zieht grafisch alle Register, die man von einem modernen Rennspiel erwarten kann. Dennoch sind optische Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger mit der Lupe zu suchen, die endlich umgesetzte Darstellung von Fahrzeugschäden gehört zum Glück dazu. Aus welcher Perspektive und mit welchen Anzeigen Sie letztendlich die prächtigen Kurse genießen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Hier zeigt sich NFS 4 sehr konfigurationsfreudig.

- Frei konfigurierbare Displays
- Detailliertes Streckenlayout
- Lens-Flare-Effekte und Nebel
- Sichtbare Fahrzeugschäden
- Breites Bild spart CPU-Power



# PRÜFSTAND

## Steuerung

Der Balanceakt zwischen simulatorischen Elementen und leichter Zugänglichkeit gelingt insgesamt gut, bei der Steuerung schlägt das Pendel aber eindeutig in Richtung Arcadefeeling aus. Mit simplen und im Vergleich zu TOCA 2 auch unrealistischeren Manövern schieben Sie durch Kurven und Spitzkehren, die direkten Fahrzeugreaktionen auf Ihre Steuerungseingaben erlauben dafür auch in kritischen Situationen gute Kontrolle. Jedenfalls gilt das, wenn Sie die Tastatur oder Joystick zur Steuerung benutzen. Bei Lenkradbetrieb können die vielen Lastwechsel Ihrer Karossen zwar gut ausgeglichen werden, Spitzkehren werden aber zum Problem, weil der Lenkradausschlag dann nicht ausreicht. Ohne extensiven Einsatz der Handbremse haben Sie hier keine Chance - ein echter Nachteil. Schade, denn so werden wohl vielen Fahrern die erstklassigen, weil vielseitigen ForceFeedback-Effekte verwehrt bleiben. Wir empfehlen tatsächlich die Tastatur als bestes Eingabemedium, außergewöhnlich für ein Rennspiel.

## Pro & contra

- Neuer, motivierender Karrieremodus
- Fahrzeugtuning in drei Stufen
- Gut abgestufter, ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Sehr viele Spielmodi, auch für Mehrspieler-Rennen
- Nach wie vor spektakuläre Edelo-optik
- ➖ Mehrspielermodus benötigt eine CD pro Mitspieler
- ➖ Kein Zwischenspeichern im Karrieremodus
- ➖ Nach wie vor scheinen die Autos teilweise zu „schweben“
- ➖ Kopierschutz auf der CD mit Schwächen (siehe Kasten)
- ➖ Lenkradsteuerung problematisch

## Vergleich

Dichtes Gedrängel um die Pole Position der Rennspiele. In die Phalanx der Funracer mit leichten Simulationsanleihen gelingt NFS 4 dank Karrieremodus, Tuning und Optionsvielfalt der Sprung in die erste Startreihe, womit eine Pattsituation mit Nice 2 entsteht. Letzteres bietet noch mehr Karrieremöglichkeiten und etwas mehr Strecken. TOCA 2 ist etwas realistischer und dabei genauso gut. Racer, die ihr Glück ausschließlich in Mehrspielerduellen finden, brauchen nicht von NFS 3 upzugraden, da der Nachfolger hier kaum mehr bietet und jetzt sogar eine CD pro Spieler verlangt wird.

Need For Speed 4	86%
Nice 2	86%
TOCA 2	86%
Need For Speed 3 (abgewertet)	82%

verkaufen, wenn Sie gerade Geld benötigen. Keine Frage, der Karrieremodus ist das Glanzstück von Need For Speed 4.

## Gut gegen Böse

Das Glanzstück des Vorgängers war der Räuber-und-Gendarm-Modus Hot Pursuit, wo Sie entweder als flüchtender Verkehrsrowdie oder als lauender Polizist aufs Gaspedal drückten. Für den vierten Teil der Serie spendierte EA mit dem Zeitrennen und der Flucht zwei weitere Varianten dieses Modus. Im Zeitrennen müssen Sie eine vorgegebene Distanz möglichst ohne zeitraubende Verhaftungen überstehen oder (als Polizist) genau das verhindern, bei der Flucht dürfen Sie sich überhaupt nicht mehr erweichen lassen. Schwierig, denn für die Polizei stehen nun auch Hub-schrauber zur Verkehrsüberwachung parat. Nach wie vor grandios ist, daß Sie alle Spielmodi auch im Netzwerk mit bis zu sieben Freunden genießen dürfen. Dazu gehören auch der beliebte Turniermodus, wo es in einer Serie von acht Rennen um Punkte geht, und der Knockout-Modus,



wo pro Rennen der letzte Konkurrent ausscheidet, bis nur noch ein Fahrzeug übrigbleibt. Weniger grandios ist dagegen, daß Sie nun pro Netzwerkspieler auch eine eigene CD benötigen, hier hat EA wohl der leidigen Raubkopierszene Rechnung tragen müssen. Immerhin soll es in Kürze unter der Webadresse [www.ea-racing.com](http://www.ea-racing.com) auch organisierte Internetrennen geben, außerdem können Sie sich dort kostenlos neue Wagen downloaden.



Für den Splitscreenmodus benötigen Sie einen sehr schnellen Rechner, ansonsten müssen für eine angemessene Renngeschwindigkeit alle Details heruntergeschraubt werden.



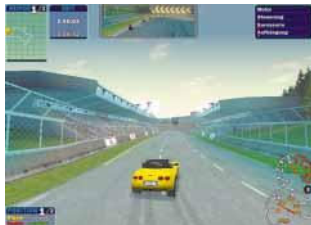
Pech für Django! Sein ziemlich verbeulter Lamborghini wird während des Rennens an keiner Tankstelle wieder hergerichtet – auch an dieser nicht. Da hilft nur Aufgeben.

**Lieb oder teuer?**

EA hat an vielen kritisierten Punkten des Vorgängers gearbeitet, auch an der Gegnerintelligenz und am Fahrverhalten. Positiv darf festgehalten werden, daß sich alle Autos tatsächlich unterschiedlich fahren und sich auch Upgrades deutlich auswirken. Es hängt von Ihrem Fahrstil ab, ob Sie auf der eisigen Piste von Country Woods etwa mit einem wendigen Porsche Turbo besser zurechtkommen als mit dem pfeilschnellen, aber trägen Lamborghini Diablo. Die Gegner geben Ihnen im höchsten der

drei Schwierigkeitsgrade richtig Zunder, rammen und drängeln, was das Zeug hält, insgesamt ist NFS4 aber durchweg fair ausgefallen. Das Streckendesign ist fast über jeden Zweifel erhaben. Leichte Hindernisse wie Straßenschilder oder Absperrhütchen lassen sich problemlos plattwalzen, aber wehe Ihnen, wenn Sie frontal gegen einen Laternenmast knallen. Klasse sind die zahlreichen Animationen am Streckenrand, die meist auch von atmosphärischen Soundeffekten untermalt werden. Die Grafik von NFS4 gehört immer noch zur Referenzklasse bei den Rennspielen, auch wenn sich hier – bis auf ein paar Nebel- und weitere Wettereffekte – wenig getan hat. Die Cockpits der einzelnen Fahrzeuge sind sogar etwas weniger detailliert texturiert, dafür kann aber nun auch mit jeder Konfiguration aus dieser Ansicht gespielt werden.

Christian Bigge



Wenn Sie an den überfüllten Tribünen der Rennstrecken vorbeifahren, werden Sie mit lautem Gejohle begrüßt.



Oh je, diesen McLaren hat es ziemlich verbeult. Bei so einer Edelkarosse kostet die Reparatur fast 40.000 Mark.

**Kommentar**



Christian Bigge

Viel Licht und wenig Schatten charakterisierten auch den vierten Sproß der Edlraser-Familie von Electronic Arts. Mit dem Streckenrecycling von Kursen des Vorgängers bringt es der Funracer auf 19 hervorragend designte Strecken, auf denen es sich mit den 14 Sportwagen technisch ansehnlich rasen läßt. Dank opulenter Spielmodi ist hier für jeden Geschmack etwas dabei, purem Fahrspaß steht kaum etwas im Wege. Ein flaes Gefühl in der Magengegend bleibt dennoch, denn der Unterschied zum noch nicht einmal einem Jahr alten Vorgänger ist verständlicherweise gering und muß recht teuer bezahlt werden. Einzelspieler werden dennoch kaum auf den Karrieremodus verzichten wollen, Netzwerkprofis müssen aber nicht erneut ins Portemonnaie greifen, dafür bietet NFS 4 zu wenig Neues.

**Kommentar**



Joachim Hesse

Ganz so gut wie Herrn Bigge, der nur per Lastkran aus seinem Rennsessel entfernt werden konnte, gefällt mir NFS4 nicht. Geändert hat sich außer dem Geldscheffel-Modus leider wenig. Trotz neuer Engine sieht die Grafik noch genauso (gut) aus wie anno NFS3, den Strafzettel für Temposünder behält Nice 2, TOCA 2 verteidigt den Schrotthändler-Award für die schönsten Delen, coole neue Abkürzungen habe ich keine gefunden, im Netzwerk wird inzwischen eine CD pro Spieler vorausgesetzt, und die Wagen lenken sich immer noch wie ein nasses Stück Kernseife. Ja, warum spiele ich überhaupt? Ganz einfach: Es macht Spaß!

**Need For Speed 4**

- Mindestens:** P 200, 32 MB, Win9x
- Sinnvoll:** PII 333, 64 MB, 3D-Karte
- Grafik:** DirectDraw, Direct3D
- Sound/Musik:** DirectSound, 3D-Sound, CD-Player
- Eingabegeräte:** Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
- Spielerzahl:** 2 Sp. Modem, 8 Sp. Netz., Internet, 1 Sp. pro CD
- CD/HD:** 450 MB/30-350 MB
- Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch
- Preis:** ca. DM 90,-
- Hersteller:** Electronic Arts
- Veröffentlichung:** Erhältlich
- USK-Altersfreigabe:** Ohne Beschränkung

**Spielanteile**

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

**Genre:** Rennspiel  
**Testversion:** Verkaufsversion  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** Sehr gut  
**Grafik:** 86%  
**Sound:** 82%  
**Mehrspieler:** 87%  
**Einzelspieler:** **86%**

» Anschnallen und wohlfühlen – opulenter Raserspaß «



# Schottische Schon

Beinahe jeder halbwegs erfolgreiche Film wird inzwischen als Computerspiel umgesetzt, nur bleibt dabei die Qualität in den meisten Fällen auf der Leinwand.

Reiht sich das Oskar-prämierte Meisterwerk Braveheart von und mit Mel Gibson nahtlos in die Reihe der mittel-prächtigen Zelluloidumsetzungen ein?

In erster Linie verbindet das Computerspiel *Braveheart* mit dem gleichnamigen Film außer dem Namen nur der historische Hintergrund und Schottland, Schauplatz des Ganzen. Die Region vor etwas mehr als 700 Jahren: Schottland ist durch einen erbitterten Krieg zerrissen, die Leute leben

in Armut und Elend. Schuld daran sind die ewigen Auseinandersetzungen der schottischen Clans, die im Kampf um Ländereien und politische Macht zu erbitterten Gegnern geworden sind und sich gegenseitig befehdet. Erschwerend kommt noch die Tatsache hinzu, daß der englische König Edward „The Longshanks“ an den Grenzen Schottlands seine Invasion startet, mit dem Ziel, den Thron des verstorbenen schottischen Königs einzunehmen. Kurzum, es stand ziemlich schlecht um Schottland.

## Es kann nur einen geben

Ihre Aufgabe ist es nun, den Kampf für die Freiheit Ihres Volkes aufzunehmen, die tyrannische Herrschaft des englischen Königs zu beenden und den inneren Frieden im Land

wieder herzustellen. Dazu dürfen Sie einen von insgesamt 16 Clans wählen und in die Rolle solch berühmter Anführer wie Robert The Bruce oder den legendären William Wallace (in der Filmvorlage von Mel Gibson verkörpert) schlüpfen. Die Auswahl des Clans zu Spielbeginn will gut überlegt sein, denn jeder Clan hat seine Vor- und Nachteile. Bei jeder Sippe sind andere Startvoraussetzungen gegeben, was die verfügbaren Ressourcen, Klima, Ökonomie und Infrastruktur angeht. Jeder der 16 Clans besitzt ein eigenes Territorium, in dem die Mitglieder wohnen und arbeiten.

## Mit Kilt und Kegel

Als Clanführer herrschen Sie ähnlich wie ein König über Ihr kleines Reich und regeln die Produktion von Ge- und Verbrauchsgütern, verwalten Res-

- Fakten**
- Offizielles Spiel zum Film
  - 16 größtenteils echte Clans
  - Nachbildung der gesamten Geographie Schottlands
  - 3D-Kampfszenen
  - Netzwerkspiel für bis zu 8 Spieler





# kost

sourcen, pflegen diplomatische Beziehungen, schmieden strategische Allianzen, führen Kriege gegen unkooperative Clans und kümmern sich stets um den Ausbau Ihres Militärs. Denn das Ziel des Spiels ist klar definiert: Stellen Sie eine schlagkräftige Streitmacht zusammen und vertreiben Sie die Engländer aus Ihrem schottischen Vaterland. *Braveheart* setzt dabei auf eine Kombination aus einem rundenbasierten Wirtschafts- und Aufbauteil sowie 3D-Kampfsequenzen in Echtzeit. Klingt vielversprechend, ist es aber nicht. Der grafisch äußerst schlichte Managementteil von *Braveheart* ist nicht nur komplex geraten, sondern obendrein noch verdammt kompliziert. Sowohl der Arbeiter- als auch der Produktionsbildschirm sind umständlich zu bedienen – wie auch all die anderen Menüs. Zwar können Sie den kompletten Wirtschaftspart



Die Militärverwaltung ist eine der wichtigsten Optionen des ganzen Spiels. Hier stellen Sie Armeen zusammen und planen Ihre Angriffe.

automatisieren, doch dann bleibt Ihnen nicht sehr viel mehr als die Rolle des Feldherrn übrig, der Armeen zusammenstellt und Kriege führt. Auf einer einfach gestalteten 2D-Landkarte überwachen Sie Ihre Territorien und entsenden per Mausklick Ihre mit bis zu 18 verschiedenen Waffentypen ausgestatteten Armeen in die Schlacht. Lassen Sie den Schlachtausgang nicht vom PC simulieren, kommen die mit sehr viel Vorschußlorbeeren bedachten und optional 3D-beschleunigten Kampfszenen zum Zuge. Sämtliche Kämpfe spielen sich auf „echtem“ 3D-



Die Verteilung der Ressourcen und die Zuordnung der Arbeitskräfte sind äußerst umständlich geraten.

Terrain ab, die Programmierer haben die Geographie des Vereinigten Königreichs nachgebildet. Die Einheiten bestehen im Gegensatz zu Genre-Konkurrent *Myth* aus Polygonen, trotzdem wirken die Bewegungsabläufe der Kämpfer alles andere als flüssig. Während Ihrer Scharmützel ändern sich Wetter- und Tageszeit, was während unseres Tests bei größeren Schlachten die CPU in die Knie zwang. Sahnestück der frei

dreh- und zoombaren 3D-Szenarie sind die verschiedenen Kameraperspektiven und Blickwinkel. So haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, das Kampfgeschehen aus den Augen jedes beliebigen Soldaten zu verfolgen. Ärgerlicherweise ist auch hier die Steuerung sehr ungenau, so daß es häufig viel zu lange dauert, bis Sie die richtige Kameraperspektive ausgewählt und Ihre Einheiten formiert haben.



Zusammen mit anderen Clans stürmen wir eine englische Festung.



Die Bewegungsabläufe der polygonierten Spieler sind alles andere als flüssig.



Berittene Engländer in voller Rüstung und mit Lanzen formieren sich zum Angriff auf unseren Highlander-Clan.



So spielt sich Braveheart

Braveheart umfaßt Strategie, Wirtschaft und Diplomatie. Nur wer in allen drei Bereichen seine Gegner überflügelt, kann Schottland vereinen und zur Unabhängigkeit führen.



Ressourcen, Produktion, Arbeitskräfte, Gebäude und Güter können Sie durch geschicktes Management fördern und so Ihr Land langfristig stärken. Das Militär muß den hart erarbeiteten Wohlstand gegen neidische Nachbarn verteidigen.



Mittels Spähern, Karawanen, Spionen, Boten und Armeen treten Sie mit Ihren Nachbarländern in Beziehung. Gebiete können Sie sich durch Bündnisse oder eine Invasion einverleiben, schließlich wollen Sie das ganze Land erobern.



Ein weiterer Sektor wird unterworfen: Die Armee steht zum Angriff auf die Festung des Feindes bereit. Sobald die gegnerischen Truppen hohe Verluste hingenommen haben, ergeben sie sich normalerweise den Angreifern.



In unserer Testversion traten immer wieder solche unschönen Bugs auf.



Die 3D-Kampfszenen sind zwar nett anzusehen, „dank“ der ungenauen Steuerung jedoch unfair schwer.

Filmriß

Entgegen den ursprünglichen Ankündigungen haben die Programmierer doch nicht den Original-Soundtrack des Kinofilms als Hintergrundmusik ins Spiel integriert, sondern lediglich ein sich immer wiederholendes 0815-Gedudel. Im gesamten Spiel tauchen nur etwas mehr als fünf Minuten an Audio- und Videosequenzen aus dem Film auf, zusätzlich gibt es einige wenige gezeichnete Zwischensequenzen – schwache Leistung! In unserer Testversion kam es auf verschiedenen Konfigurationen zu seltsamen Abstürzen, unverschämte lange Ladezeiten waren an der Tagesordnung, die Übersetzung wies noch einige Mängel auf, und an manchen Stellen waren plötzlich wichtige Icons spurlos verschwunden – ein Mißstand, der, wenn überhaupt, nur durch einen Neustart behoben werden konnte. Addiert man nun den komplexen und umständlich zu bedienenden Wirtschafts- und Aufbauteil mitsamt seiner mäßigen Gra-

Kommentar



Christian Sauerteig

Man merkt Braveheart an, daß die Entwicklung des Spiels schon sehr weit vorangeschritten war, als sich Eidos mit der Filmlizenz einkaufte. Denn außer zu Werbezwecken wurde die starke Lizenz kaum ausgenutzt. Im Gegenteil: Sowohl Grafik und Gameplay als auch die Atmosphäre können es nicht im geringsten mit vergleichbaren Genrekurrenten aufnehmen. Neulinge werden mit unzähligen Optionen erschlagen, die ungenaue Bedienbarkeit des ganzen Spiels wird selbst Genrefans in den Wahnsinn treiben. Einziger Lichtblick sind die 3D-Kampfszenen, doch auch hier schraubt die mißratene Steuerung den Schwierigkeitsgrad unfreiwillig nach oben. Ziemlich enttäuschend, von Braveheart hatte ich deutlich mehr erwartet!

Braveheart

- Mindestens: P 233, 32 MB RAM, Win95/98
- Sinnvoll: PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
- Grafik: Direct3D, 3dfx, DirectDraw
- Sound/Musik: DirectSound, digitale Samples
- Eingabegeräte: Tastatur, Maus
- Spielerzahl: 8 Sp., Netzwerk
- CD/HD: 400 MB/480-580 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch
- Preis: ca. DM 80,-
- Hersteller: Eidos/Red Lemon
- Veröffentlichung: Ende Juli
- USK-Altersfreigabe: Noch nicht geprüft



Genre: **Strategie**  
 Testversion: **Beta vom 30.06.**  
 Steuerung: **Ausreichend**

Feedback: —  
 Grafik: **63%**  
 Sound: **56%**  
 Mehrspieler: **57%**  
 Einzelspieler: **55%**

» **Simpler Abklatsch des preisgekrönten Kinofilms** «



Die gelungenen Zwischensequenzen sind eines der wenigen Highlights im Spiel.



# Action über den Wolken



Die Cockpitanzeigen sind sehr gut ablesbar. Alle wichtigen Instrumente können bei Bedarf stufenlos gezoomt werden.

Die F-22 soll erst im Jahr 2005 offiziell in den Dienst gestellt werden. Derweil können Sie mit NovaLogic bereits zum dritten Mal mit Amerikas zukünftigem Luftüberlegenheitsjäger durchstarten.

F-22 Lightning 3 lässt sich am besten als eine Fortsetzung von F-22 Raptor (PCA 01/98) bezeichnen, der NovaLogic mit der Grafik-Technologie aus MIG29/F-16 neues Leben eingehaucht hat. Sie fliegen Quick Missions mit einigen Trainingseinheiten und eine große Spiel-Kampagne. Insgesamt stehen über 50 Missionen zur Verfügung. Der einfach zu bedienende Editor lässt Sie aber weitere Flugaufträge selbst zusammenbasteln. Das Standardrepertoire der Aufgaben erstreckt sich vom Eskortieren, über das Ausschalten von Raketenstellungen und Luftkämpfen bis hin zu Bom-

bardements. Und obwohl sich NovaLogic Mühe gegeben hat, Abwechslung und spektakuläre Aufgaben in die Kampagne zu integrieren, bleibt der Ablauf der vordefinierten Script-Missionen doch immer gleich und ohne Überraschungen: Wegpunkte abfliegen, vorgegebenes Ziel zerstören, zurück zur Basis. Wenig Sorgfalt findet sich bei den Trainingsmissionen und der dramaturgischen Ausgestaltung der Kampagne. Über den Verlauf Ihrer Pilotenkarriere erhalten Sie kaum Feedback. Dabei würden sich kleine Belohnungen wie Orden oder wenigstens Zwischense-

quenzen sehr motivierend auswirken.

## Stimmiges Gesamtpaket

Entgegen dem allgemeinen Trend macht F-22 Lightning 3 schon bei kleinerem Geldbeutel Laune. Bereits auf einem Einstiegs-PC mit Standard-3D-Karte liefert die NovaLogic-Simulation gut spielbare Ergebnisse. Im Spiel enthalten ist der kostenfreie Zugang zu NovaLogics Internet-Spieleserver Novaworld. Dort können Sie sich ganz bequem mit anderen Piloten treffen, um Spielmodi wie Dogfights oder Teamplay in den Lüften auszufechten. Nicht selten kämpfen dort mehrere Dutzend Spieler in einer Flugarena. Einen besonderen Clou bietet dabei die neue „Voice-Over-Net“-Technologie: Besitzer einer Vollduplex-Soundkarte und eines Mikrofons können sich mit den Mit- oder Gegenspielern unterhalten.

Novalogics Gesamtpaket positioniert sich als actionorientierte Flugsimulation, die zugunsten des schnellen Spielspaßes und der Einsteigerfreundlichkeit schließlich einige Abstriche in Sachen Realismus macht. Ein Vorbild für alle anderen Hersteller sollte das Multiplayangebot sein.

Christian Müller



Ein Helikopter nach einem Side-windertreffer. F-22 L3 bietet gute Licht- und Partikeleffekte.



Neu ist die thermonukleare B-61-Bombe, die an einem kleinen Fallschirm gen Boden segelt.



Die F-22 zieht über der spektakulären Explosion des Atompilzes steil in die Höhe.



Mit Novaworld können Sie alle NovaLogic-Titel online spielen.

## F22 Lightning 3

<b>Mindestens:</b>	P 133, 32 MB
<b>Sinnvoll:</b>	PII 233, 32 MB, 3dfx-Karte
<b>Grafik:</b>	DirectDraw, Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick
<b>Spielerzahl:</b>	16 Sp., Netzwerk, 128 Sp., Internet, 1 Sp., pro CD
<b>CD/HD:</b>	560 MB/350 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Englisch/Englisch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	NovaLogic
<b>Veröffentlichung:</b>	August
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 16 Jahren



<b>Genre:</b>	Flugsimulation Mod.
<b>Testversion:</b>	Verkaufsversion 1.0
<b>Steuerung:</b>	Gut
<b>FFeedback:</b>	Gut
<b>Grafik:</b>	88%
<b>Sound:</b>	81%
<b>Mehrspieler:</b>	91%
<b>Einzelspieler:</b>	80%

» Der Ego-Shooter unter den Einsteiger-Simulationen «

Kommentar



Christian Müller

Als ein neues Spiel würde ich F-22L3 nicht bezeichnen, die Grafik wurde mit Wettereffekten nur leicht verbessert, und für die neuen Waffengattungen hätte auch ein Expansionpack ausgereicht. Nichtsdestotrotz, Spaß macht's schon. Dafür sorgen ein unkomplizierter Einstieg und schnelle Erfolgserlebnisse. Wenn bisher NovaLogic-Sims gefallen haben oder wer in ein neues Genre schnuppern möchte, dem kann ich F-22L3 empfehlen. Falcon 4.0- oder Jane's-F-15-Fans sollten jedoch nicht zu viel erwarten.



# LKW-Raser



Schnecken auf Rädern: Bei Manfred Krug in der TV-Serie „Auf Achse“ war das irgendwie spannender. Traurig, traurig, traurig ...

**B**uka liefert mit dem *LKW-Raser* eine Mischung aus *Auto-bahn-Raser* und *Midtown Madness*. Ziel ist es, zum Dagobert Duck der Trucker zu werden. Um Kohle zu scheffeln, heimsen Sie auf einer Test- und Rennpiste Siegpriämien ein und

beweisen auf drei Transportstrecken bei der Wahl Ihrer Fracht den richtigen Riecher: So sind Fernseher zwar zerbrechlicher und teurer als Barbie-Puppen, bringen aber den höheren Profit. Ihr Geld investieren Sie außerdem in ein Angebot aus acht Trucks und werten Ihre Rennschnecke mit Reparaturen plus Extras wie stärkeren Motoren, Reifen oder einem Navigationssystem auf. Die rollenden Hindernisse lenken sich wie Elefanten mit Bauchschmerzen, und die Grafik liegt von der Geschwindigkeit nur knapp über der eines fußkranken Igels. Aufgrund der Tatsache daß sich die Brummifahrer auf der Suche nach dem günstigsten Kurs in alle Himmelsrichtungen verteilen, erstickt der Rennspaß im Keim.

Joachim Hesse

**Kommentar**

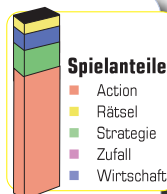


Joachim Hesse

Okay, LKWs fahren auch in Wirklichkeit lahm. Doch was ist mit den übrigen Mängeln? Die wenigen Strecken unterscheiden sich voneinander wie ein Blatt Klopapier vom nächsten, der Rückspiegel fehlt, und die Verfolgerkamera ist untauglich. Da macht es fast mehr Spaß, mit dem Siku-Betonmischer zu spielen, der meiner Packung beilieg.

## LKW-Raser

**Mindestens:** P 133, 16 MB RAM, Win95/98  
**Sinnvoll:** P 200, 32 MB RAM  
**Grafik:** Direct 3D  
**Sound/Musik:** Direct Sound, CD-Audio  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad  
**Spielerzahl:** 2 Sp., Modem, 8 Sp., Netzw., Intern., 1 Sp./CD  
**CD/HD:** ca. 336 MB/ca. 25-250 MB  
**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Preis:** ca. DM 70,-  
**Hersteller:** Buka/ Ari Games  
**Veröffentlichung:** Bereits erschienen  
**USK Altersfreigabe:** Ohne Beschränkung



**Genre:** Rennspiel  
**Testversion:** Verkaufsversion  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** Nein  
**Grafik:** 54%  
**Sound:** 60%  
**Mehrspieler:** 45%  
**Einzelspieler:** 43%

» Der LKW-Schleicher: nur für gemütliche Typen genießbar. «



# X-pedition ins Ungew

Als E. T. seinerzeit ungewollt auf der Erde festsaß, jammerte er ständig rum, nach Hause telefonieren zu wollen. Bei X darf der Spieler beweisen, daß er im Falle eines Weltraumschiffbruchs mehr Courage und Ausdauer besitzt als die Schrumpelheulsuse mit dem Leuchtfinger. Haben Sie das Zeug dazu?

Gestatten, ich bin ein Testpilot der Erde. Falls es Sie interessiert: Ich finde, daß Wissenschaftler verläßlich sind wie Politiker zu Wahlkampfzeiten. Eben habe ich mich mit meinem Xperimental Shuttle vertraut gemacht und die Steuerung ausprobiert, schon sitze ich im Schlamm. Ich sollte einen kurzen Hintersprung ausführen, als einer der Gelehrten irgendwas von „minimales Problem, kriegen wir schon hin“ faselte. Spätestens beim „Wir können es uns nicht leisten, den Test weiter zu verzögern“ des Kollegen hätte ich

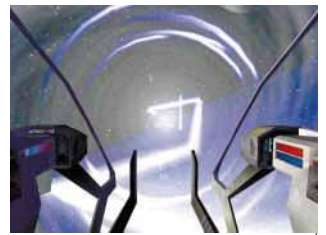
mißtrauisch werden müssen. Zu spät. Die Deppen hatten mich irgendwo ans andere Ende des Universums geschossen. Da schweb' ich nun, ich armer Tor, und kann schauen, wie ich zurück zur Erde komme. Alles, was ich habe, ist ein armselig ausgestattetes Schiff.

## Fakten

- Fünf „Berufssparten“: Händler, Fabrikant, Pirat, Polizist, Schmuggler
- Sechs Rassen
- Rund 50 Raumsektoren
- Etwa 20 Raumstationstypen
- Nahezu 40 Handelswaren
- Circa 30 Waffen und Schiffsbauteile

## Odyssee im Weltraum

Außerirdische namens Teladi geben mir zum Glück einen Schild gegen die kosmische Strahlung. Sie wollen aber 3.500 Credits. Im Gespräch erfahre ich, daß ich mit meinen 100 popeligen Credits handeln und meine



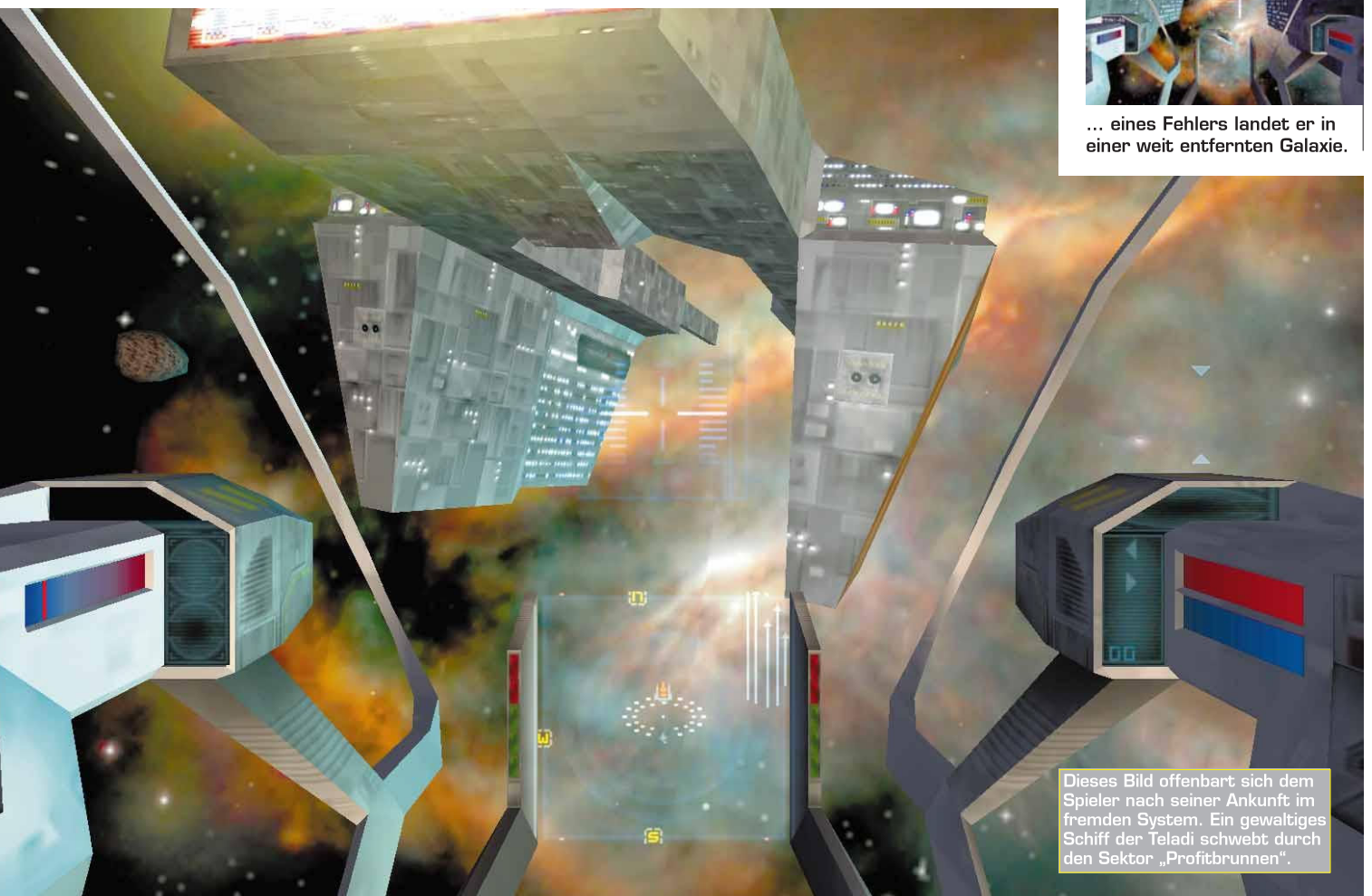
Bei einem Versuch mit dem terranischen Xperimental Shuttle ...



... wird der Pilot durch ein Sternentor geschleudert. Wegen ...



... eines Fehlers landet er in einer weit entfernten Galaxie.



Dieses Bild offenbart sich dem Spieler nach seiner Ankunft im fremden System. Ein gewaltiges Schiff der Teladi schwebt durch den Sektor „Profitbrunnen“.



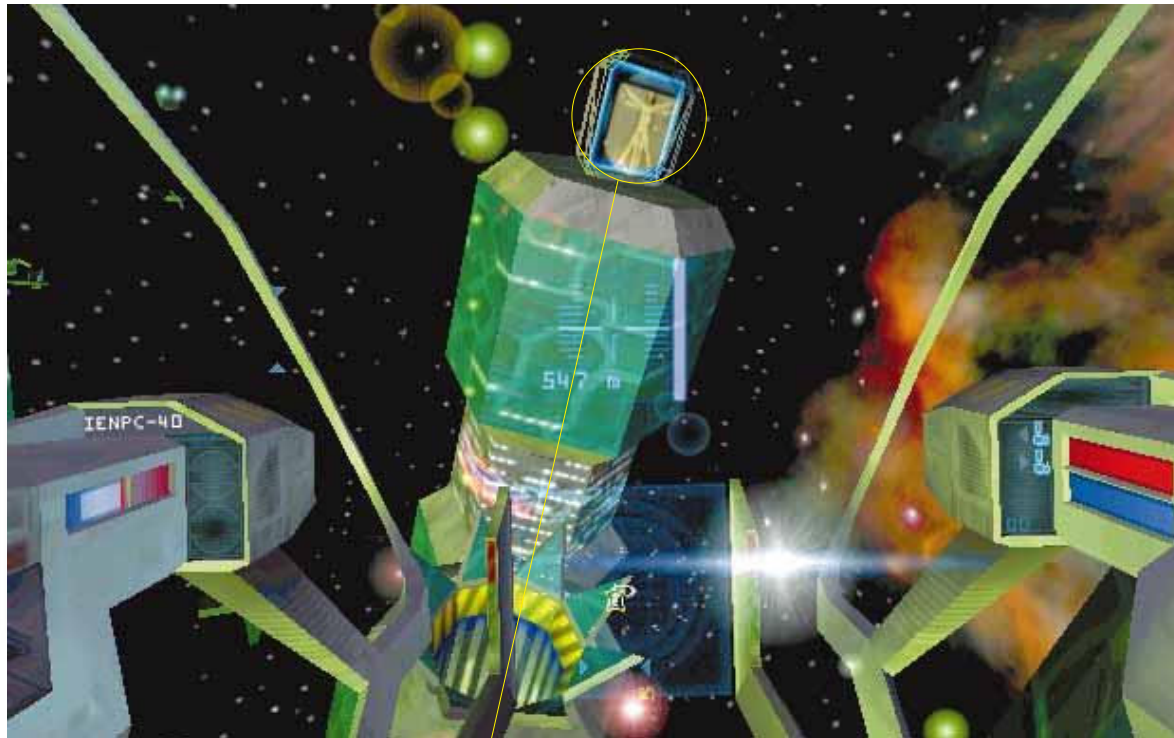
# isse

## Vergleich

Wer ein Spiel im Stil des Klassikers Elite sucht, kommt derzeit nicht um X herum. Am actionlastigeren Privateer 2 hat mittlerweile der Zahn der Zeit genagt. Die Unterwassersimulation Sub Culture kann bei weitem nicht mithalten, was die Langzeitmotivation betrifft.

X - Beyond the Frontier	80 %
Privateer 2 (abgewertet)	80 %
Sub Culture (abgewertet)	71 %

Schulden zurückzahlen soll. Grottenhäßlich, diese Aus-  
hilfsfrösche. Aber ohne sie  
hätte ich nicht überlebt. Ich  
fliege also von Raumstation  
zu Raumstation und kaufe  
und verkaufe erst mal Energie.  
Dann Nostrop-Öl, weil es eine  
höhere Gewinnspanne hat.  
Zum Glück liegen Zettel und  
Stift im Schiff, damit ich mir  
ein paar Preise zwecks Ver-  
gleichs notieren kann. Mit  
dem Turbo ist es zwar möglich,  
schneller zu fliegen. Wenn die  
Entwickler aber so etwas wie  
einen Zeitkompressor einbaut  
hätten, wie er bei PC-Flugsim-  
ulationen üblich ist, wäre  
mir wohler. Ich muß mir so  
ein Teil erst kaufen. Das Hand-



Ein selbst gebautes Sonnenkraftwerk: Das Firmenlogo darf durch ein eigenes Bild ersetzt werden.



Durch solche Sternentore fliegen Sie von Sektor zu Sektor (Außenperspektive).

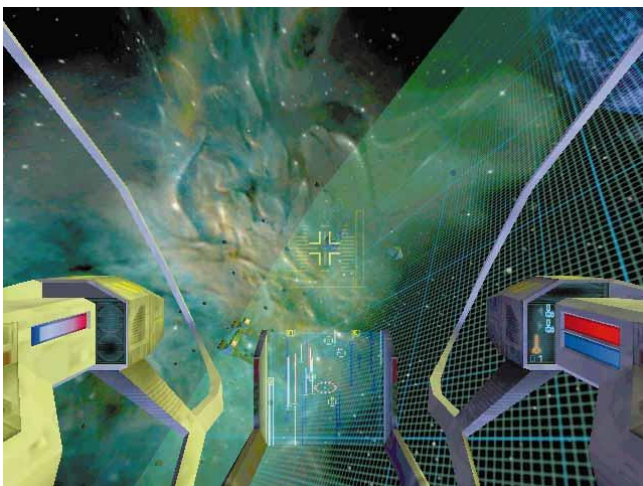


Über dieses Menü können Sie Ihre Wingmen befehlen, was etwas umständlich ist.

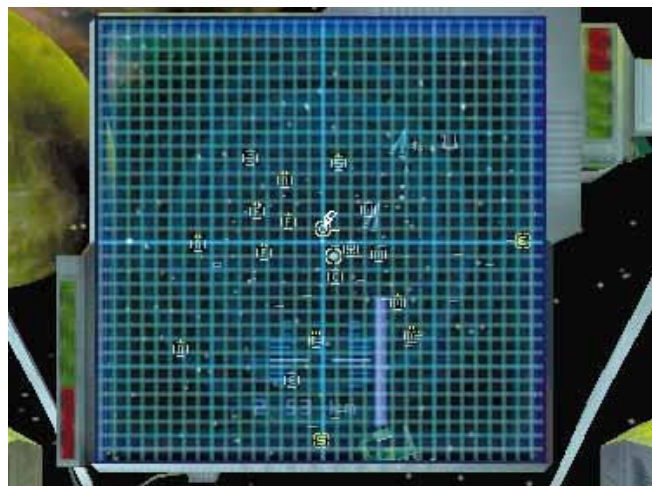
buch für meinen Gleiter ent-  
hält nur grundlegende Infor-  
mationen. Wichtige Details  
muß ich selbst herausfinden.

Ich lege mir erst mal ein paar  
Laser und einen Navigations-  
bildschirm zu und erweitere  
den Frachtraum. Schön, daß

sich ein CD-Player im Cockpit  
befindet, der mich mit sphä-  
rischen Musikstücken ver-  
wöhnt. Mit der Zeit stelle ich



Echtzeitlicht: Rechts vom Schiff befindet sich ein Stern, der der linken Hälfte des Cockpits ein grünliches Schimmern verleiht.



Die sehr ähnlich aussehenden Icons auf der Navigationskarte erschweren die Orientierung innerhalb eines Sektors.



## Der Wirtschaftsanteil

Besonders anfangs – und damit sind einige Stunden gemeint – verbringt der Spieler bei X die meiste Zeit damit, Waren möglichst günstig bei einem Hersteller einzukaufen.

Dann sucht er eine Fabrik, um diese zu beliefern. Es kommt also niemand darum herum, zumindest zeitweise als Händler tätig zu werden. Alle anderen Berufsbilder sind dagegen kein Muß. Ein Ableger des Händlers ist der Schmuggler, der zum Beispiel Drogen transportiert. Später kann der Spieler erheblich mehr Geld machen: Eigene Fabriken sind ein lohnendes Geschäft, wobei Sie Ein- und Verkaufspreis festlegen müssen. Ab diesem Zeitpunkt fließen auch Elemente aus dem Genre Ausbaustrategie ein (siehe „Der strategische Teil“). Wichtig ist es, eine Bergungsversicherung abzuschließen, die es erlaubt, abzuspeichern.



Zu einem Kurs von 30 Credits gekauft, für 66,16 Credits pro Einheit verschreibt: Nostropol verschafft Startkapital.

## Der Actionanteil

Im Vergleich zu Spielen wie *Wing Commander* sind Gefechte selten – außer Sie spielen gezielt als Polizist oder Pirat. Richtig zur Sache geht es normalerweise erst gegen Ende, wenn es im Rahmen der Hintergrundgeschichte zu einer finalen Massenschlacht kommt. Beim Kampf markieren Sie gegnerische Schiffe genretypisch per Zielerfassung und versuchen, sie mit Lasern und Raketen auszuschalten. Trotzdem: Wer sich von X genial in Szene gesetzte Dogfights erwartet, wird vielleicht enttäuscht. Das liegt unter anderem daran, daß Gegner oft nicht gerade durch Künstliche Intelligenz glänzen.



Bei den Gefechten gibt es ordentliche Explosionen zu sehen.

## Der strategische Teil

Seine strategischen Elemente zieht X aus dem Bau eigener Raumstationen. Der Spieler wird zum Fabrikanten und muß über die optimale Lage seiner Firmensitze nach-



In eigenen Fabriken können Sie eine Flotte zusammenkaufen.

denken. Die Errichtung von Stationen ist dringend empfehlenswert, da Sie damit eine Menge Geld verdienen können und die langwierige Herumfliegerei eingedämmt wird. Nach dem Bau gilt es, eine eigene Flotte zusammenzustellen. Frachter erledigen langwierige Transporte. Kriegsschiffe unterschiedlicher Stärke schützen Ihre Basis oder dienen als Wingmen.

## Die Rätselemente

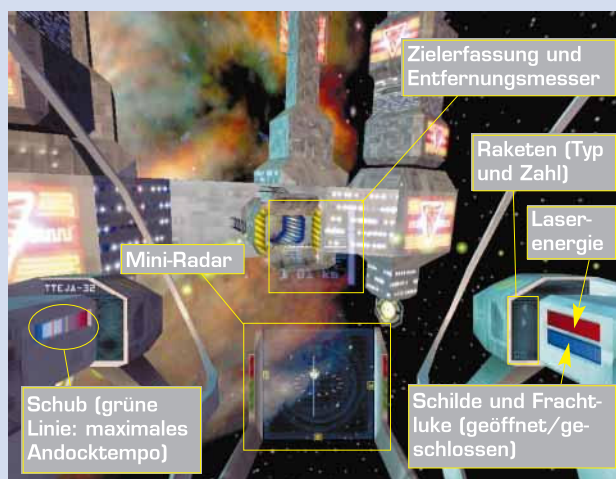
Im Verlauf des Spiels sind auch einige Adventureelemente auszumachen. Der Spieler muß sich regelmäßig mit Piloten anderer Rassen unterhalten. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber ein Beispiel für solche „Puzzles“ sollte sein: Irgendwann im Spiel merken Sie, daß Sie einen Datenspeicher mit wichtigen Informationen benötigen, um mit der Hintergrundgeschichte voranzukommen. Blöckerweise läßt sich der Gesteinsbrocken nur mit einem speziellen Raketentyp zerstören, den es erst zu finden gilt. Haben Sie den Chip sichergestellt, müssen Sie ihn zu einem bestimmten Schiff bringen.



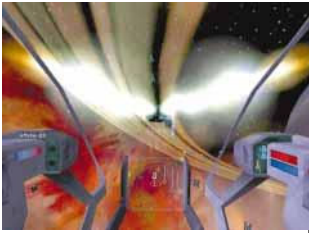
Asteroid zerstört – wir legen einen versteckten Datenspeicher frei.

## Die Steuerung

Das Xperimental Shuttle steuert sich im Vergleich zu typischen Weltraum-Shootern verhältnismäßig träge und langsam, aber komfortabel. Der Flug durch einen Parcours aus Ringen im Rahmen der Trainingsmissionen ist eine gute Vorbereitung. Wer einen Joystick mit Schubkontrolle (Geschwindigkeit regulieren), Coolie-Hat (virtuelles Cockpit) und dritter Achse (vertikal rollen) nutzt und damit die komplette Steuerung inklusive des Abschusses von Lasern und Raketen übernimmt, muß sich wohl nur rund zehn weitere Funktionen auf Knöpfe oder Tastatur legen. Die Steuerung ist also trotz des Hangs zur Simulation sehr übersichtlich und nach kurzer Zeit auch für Einsteiger kein Problem mehr.



Manueller Anflug auf eine Raketenfabrik: Später gibt es einen Docking-Computer, der Ihnen die Arbeit erleichtert.



**Grandios:** Beim Abfeuern des mächtigen Gamma-Energieplasmawerfers wackelt das gesamte Cockpit des Gleiters.



Viele Sektoren haben charakteristische grafische Merkmale. Beispiel: So sieht es im System „Drei Welten“ aus.



Der Spieler kann mit jedem anderen Schiff Funkkontakt aufnehmen. Hier sprechen wir mit einem freundlichen Argonen.

## Bugreport

Kurz vor Redaktionsschluß erfuhren wir, daß auch die Verkaufsversion von X noch einige Programmfehler enthält. Erste Hilfe: Wenn die Software bei Ihnen häufiger abstürzt, könnte es helfen, den 3D-Sound abzuschalten. Um auf dem aktuellsten Stand zu bleiben, empfehlen wir Ihnen, einen Blick auf die Webseite des Herstellers (<http://www.egosoft.de>) zu werfen. Normalerweise müßte bereits bei Erscheinen unseres Heftes ein erster Patch verfügbar sein.

fest, daß mir entweder keine Sau glaubt, daß ich von der Erde komme, oder viele Terra ohnehin für eine Welt halten, die nur in den Hirnen religiöser Schwachköpfe existiert. Na toll!

### Berufswahl heute

Mit der Zeit lerne ich alle sechs Rassen dieser Galaxie kennen. Manche sind freundlich, manche weniger. Piraten machen mir keine Angst. Gegen starke Xenonschiffe komme ich dagegen mit meinen Popelschilden anfangs nicht an. Da muß ich wohl noch aufrüsten. Meinen

Lebensunterhalt verdiene ich zunächst als Händler, dann als Ordnungshüter für die Argonen. Zu diesem Zweck kaufe ich eine Polizeilizenz. Meine Laufbahn als Schmuggler von Raumkraut war kurz – wurde prompt erwischt. Pirat will ich nicht sein. Mit Überfällen verscherze ich's mir ja doch nur bei allen und krieg' keine Hilfe mehr. Irgendwann habe ich genug Kohle, um mir ein eigenes Sonnenkraftwerk zu bauen. Als Fabrikant verdiene ich endlich richtig Asche. Geiles Gefühl. Als das erste firmeneigene Kampfschiff vom Stapel



# X - Beyond the Frontier

## Leistungsmerkmale

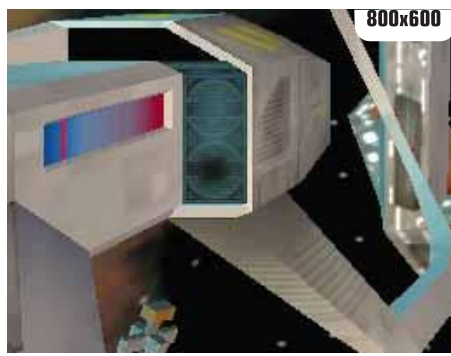
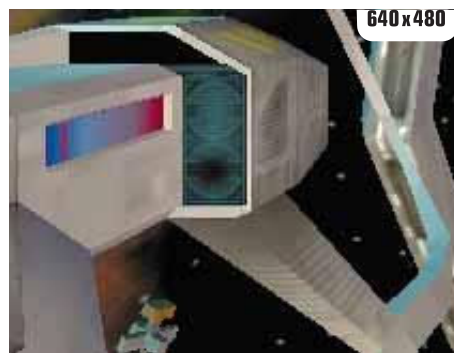
Sie können Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 einstellen. Da das Spiel verhältnismäßig langsam ist, gibt es bei höheren Auflösungen wenige Tempoeinbußen.

### Bildauflösung 640x480

	P 200 MMX/32	KG-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
<b>ATI Rage Pro</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva 128</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Matrox G200</b> 8 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Banshee</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva TNT</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Graphics</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo 2</b> 12 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar

### Bildauflösung 800x600

	P 200 MMX/32	KG-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
<b>ATI Rage Pro</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva 128</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Matrox G200</b> 8 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Banshee</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Riva TNT</b> 16 MB - AGP	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo Graphics</b> 4 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar
<b>Voodoo 2</b> 12 MB - PCI	inkompatibel	optimal spielbar	gut spielbar	gut spielbar



läuft, kann ich mir ein kleines Freudentränchen nicht verkneifen.

### Miles and More

Ich durchstreife die vielen Sektoren, um jemanden zu finden,

der mir sagen kann, wie ich nach Hause komme. Ist ganz schön viel Fliegerei, leider bekomme ich keine Meilen gutgeschrieben wie bei Lufthansa. Wieder greife ich zu Zettel und Stift: Ich benötige eine brauch-

bare Sternenkarte. Was würde ich für einen Autopiloten geben! Immerhin entdecke ich in einer Piratenbasis ein Triebwerkstuning. Hinweise auf die Erde sind immer schwieriger zu

kriegen. Zwischenzeitlich bin ich fast ein bißchen verzweifelt deswegen. Trotzdem gebe ich die Hoffnung nicht auf. Ich habe das Gefühl, mich langsam zum geldgierigen Geschäftsmann zu entwickeln. Das treibt mich voran. Außerdem möchte ich mir ein supergeniales Schiff zusammenstellen. Vielleicht werde ich in dieser Galaxis seßhaft. Ich habe die Wahl. Mal sehen, was die Zeit bringt ...

Harald Fränkel

## PRÜFSTAND

### Pro & contra

- Maximale Handlungsfreiheit
- Entdeckerprinzip kann süchtig machen
- Gutes Tutorial geht nahtlos ins Spiel über
- Stimmungsvolle Sounds und Musik
- Gute Grafik
- Glaubwürdige Hintergrundgeschichte
- Lange Spielzeit
- Langwierige Flugsequenzen
- Mangelhafte Navigationskarte
- Hintergrundgeschichte auf Dauer „zu dünn“; keine Subquests
- Keine Automap
- Kein Mehrspielermodus

### Grafik

Grafisch ist X nicht bahnbrechend, aber gut genug, um ansehnlich zu sein. Positiv anzumerken sind kosmische Nebel, Lichteffekte, die psychedelische Optik beim Durchqueren von Sternentoren und die Tatsache, daß fast jeder Raumsektor dank bestimmter Elemente ein etwas anderes Aussehen besitzt. Negativ fallen vorwiegend die simplen Außenstrukturen der Raumstationen auf.



Christian Sauerteig

Warum Kollege Fränkel gute 40

Stunden damit verbracht hat, kreuz und quer durch den Weltraum zu fliegen, kann ich beim besten Willen nicht nachvollziehen. Im Gegenteil, bei mir hielt sich die Motivation doch arg in Grenzen. Allein die ersten paar Spielstunden verbringe ich damit, mühsam Waren zu kaufen und wieder zu verkaufen, um mir ein paar Credits zu verdienen – ziemlich langweilig. Erst mit fortschreitender Spieldauer eröffnen sich dem Spieler mehr Möglichkeiten, und das Spiel fängt an, Spaß zu machen. Wer jedoch wie ich nicht unbedingt ein Freund von langwierigen Flugsequenzen und einem schrecklich lahmen Handlungsablauf ist, sollte von X besser die Finger lassen.

## Kommentar



Harald Fränkel

Wer mit X Spaß haben will, sollte wissen, daß er Ausdauer mitbringen muß wie ein gedoptes Pferd mit aufgebohrten Lungenbläschen: Es ist ein Spiel, das viele kontroverse Diskussionen auslösen wird. Nun, Liebe und Haß liegen ja auch im wirklichen Leben nah beieinander. Ein etwas gerafftes Gameplay und ein paar Subquests hätten X zum Knaller gemacht. Für PC-Besitzer, die sich auf den langwierigen Ablauf einlassen, bleibt X ein empfehlenswertes Spiel. Es zieht seine Faszination aus der Handlungsfreiheit und der Motivation, immer mehr zu entdecken und aus dem anfänglichen Flug-Smart einen Ferrari mit allen Extras zu machen. Ich gebe zu, trotz Kollegenhänseleien („Du fliegst ja schon wieder bloß rum ...“) für 40 Stunden nicht mehr vom Monitor weggekommen zu sein. Warum, weiß ich bis heute nicht.

## X - Beyond the Frontier

- Mindestens: P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
- Sinnvoll: PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
- Grafik: Direct3D
- Sound/Musik: DirectSound (3D)
- Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick
- Spielerzahl: Kein Mehrspielermodus
- CD/HD: 350 MB/280 MB
- Handbuch/Sprache: Deutsch
- Preis: ca. DM 80,-
- Hersteller: Egosoft/THQ
- Veröffentlichung: Erhältlich
- USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren



- Genre: Weltraumsimulation
- Testversion: Beta vom 23.6.99
- Steuerung: Gut
- Feedback: Befriedigend
- Grafik: 80 %
- Sound: 85 %
- Mehrspieler: -
- Einzelspieler: 80 %

» X-trem suchgefährdend: Elitfans werden jublieren! «

# Der Rivale

Heavy Gear 2 ist besser als MechWarrior 3. MechWarrior 3 ist besser als Heavy Gear 2. Ja was denn nun?

Als die Erdlinge nach dem großen Krieg eines Tages einen zweiten Vorstoß nach Terra Nova wagen, bleibt den zerrissenen Parteien des Planeten nichts anderes übrig, als sich erneut zu verbünden. Als Mitglied der Spezialeinheit „Schwarze Krallen“ schlüpfen Sie in einen sogenannten Gear – eine monströse Rü-

## Fakten

- Kampagne mit 35 Missionen
- Acht weitere Einzelmissionen
- Sieben Trainingsmissionen
- Missions-Baukasten
- Rund 70 Waffentypen
- Fünf Mehrspielermodi

stung, die wie ein Panzer auf Beinen aussieht. Ihr Job ist es, als Kommandant einer Schwadron 35 Spezialeinsätze gegen die Invasoren auszuführen. Nach sieben Trainingsmissionen sollte der Spieler auf die Kampagne vorbereitet sein.

## Gutes Missionsdesign

Zunächst suchen Sie sich einen der sechs Geartypen aus, mit dem Sie das Abenteuer bestehen wollen. Vor jeder Mission können Sie am eigenen Gerät

**Vergleich** Hier die Lösung zu unserer Fangfrage im Vortext: Unser Testkandidat und das simulationslastige *MechWarrior 3* sind nur indirekt vergleichbar, weil sie zwar das gleiche Thema behandeln, sich aber völlig unterschiedlich spielen. Ein echter Ego-Shooter à la *Half-Life* ist *Heavy Gear 2* aber auch nicht. Also ein Zwitter: Der Titel von Activision spricht Leute an, die zwar schweren Kampfmaschinen etwas abgewinnen können, es aber weniger komplex wünschen und nicht auf Beweglichkeit verzichten wollen. Wer also eine Kaufentscheidung treffen muß, sollte nicht nur auf die Wertungen schauen, sondern sich vielmehr fragen, welches Spielkonzept eher seinem Geschmack entspricht. Vom Gameplay her ähnelt *Heavy Gear 2* stark dem „Infanteriesimulator“ *Delta Force*.

Half-Life	92 %
MechWarrior 3	84 %
Heavy Gear 2	80 %
Delta Force	78 %
Starsiege	75 %

herumschrauben und es verändern (Bewaffnung, Attribute, Schilde etc.). Allerdings darf die Kampfkraft einen bestimmten Grenzwert nicht überschreiten. Dies gilt auch für die Schwad-



Überraschung! Dieser feindliche Gear hat sich unter Wasser versteckt. Wir attackieren ihn per Scharfschützenlaser.



Nachdem wir das Gefängnis ausgekundschaftet haben, erfolgt ein Luftschlag. Die Umgebungsgrafiken sind brillant.





Hier stellen Sie ein Team zusammen, wobei Sie auf die maximale **Kampfkraft pro Gear** und auf den zulässigen **Erfahrungswert** für die gesamte Truppe achten müssen. Zu dumm: In diesem Fall sind drei der erfahrensten Krieger verletzt.



Befehle erteilen Sie den Kollegen in typischer Manier. Der rote „Schleich“-Balken liegt über der Tarnmarkierung und zeigt damit an, daß das feindliche Radar Sie jetzt erfassen kann. Wettereinfüsse wie Regen sorgen für Atmosphäre.

ron. Das forciert taktische Überlegungen: Rekrutiere ich drei Kollegen und rüste den eigenen Gear stärker aus? Oder sind vier erfahrene Wingmen besser, so daß ich bei meiner Panzerung sparen muß, aber immerhin mit dem Scharfschützenlaser aus dem Hintergrund eingreifen kann? Nachdem Sie den Auftragstext gelesen und den Film dazu gesehen haben, geht's los. Gears sehen zwar wie Mechs aus, sind aber maximal fünfzehn Meter groß und agiler. Der Spieler bewegt sich durch Wälder, Schneefelder, Vulkanlandschaften, Wüsten und andere Szenarien, kann wie auf Inlineskates rollen, in die Knie gehen, springen oder sich zu Boden werfen. Sie müssen Gebäude oder Einheiten zer-

stören, Entführungen leiten, Feindpatrouillen heimlich in deren Lager folgen, Transporter eskortieren und verteidigen, ein Gefängnis ausspionieren, schwerelos und ballern im All umherfliegen, Sprengsätze legen oder in eine gegnerische Militärbasis schleichen. Die Aufgabe bleibt immer im Gedächtnis. Dafür sorgen Navigationspunkte, eingeblendete Befehle und die Sprachausgabe. Die deutschen Sprüche erscheinen oft unfreiwillig komisch, was den akustischen Eindruck (dramatische Musikeinlagen, mächtige Explosionsgeräusche, pfeifende Geschosse) trübt.

### Taktikschickschnack

Die zuschaltbare taktische Karte, die wegen der Optik und der

Bedienung an ein Echtzeitstrategiespiel erinnert, scheint selten sinnvoll einsetzbar. Wer seine Wingmen befehligen möchte, wird feststellen, daß diese fast nur als wild voranstürmen-

de Kräfte taugen und manchmal nicht recht gehorchen wollen. An der Grafik fallen nur der schleppende Bildaufbau und der starre Himmel negativ auf.

Harald Fränkel

### Kommentar



Harald Fränkel

Auf die Gefahr hin, daß ich ein Eierwurfattentat von MechWarrior-3-Fans heraufbeschwöre: Mir persönlich gefällt Heavy Gear 2 besser. Im Grunde können FASA-Anhänger ihre Dottergeschosse stecken lassen, weil die Titel zwar einen ähnlichen Hintergrund besitzen, sich aber gegenseitig nichts nehmen. Obwohl ich eine Menge Spaß mit den Zwergmechs hatte – zwei Dinge störten mich: Missionen in der Schwerelosigkeit des Alls sind wegen der gruseligen Steuerung ein Musterbeispiel für den im Realleben häufig bei der Gattung Mann auftretenden „Gute-Zielsetzung-aber-ziemlich-danebengepinkelt-Effekt“. Ähnliches gilt für den „Schleichmodus“: Warum sieht ein wenige Meter vor mir stehender Gegner meinen Gear nicht? Weil dieser auf dem Boden liegt? Nur weil ich nicht auf dem Radar des Feindes auftauche? Haben die Truppen der Erde nur kurzsichtige Piloten? Kann's mir jemand erklären? Aber bitte sprechen Sie langsam. Ich bin so blond wie die Künstliche Intelligenz mancher computergesteuerten Einheiten.



Die taktische Karte vermittelt einen Hauch von Echtzeitstrategie. Rechts ist die Befehlsleiste zu erkennen.

## Heavy Gear 2

<b>Mindestens:</b>	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
<b>Sinnvoll:</b>	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
<b>Grafik:</b>	Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound (3D), Aureal A3D, CD-Audio
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Maus, Joystick, PC-Dash
<b>Spielerzahl:</b>	10 Sp. Netzwerk u. Internet; 10 Sp. pro CD
<b>CD/HD:</b>	433 MB/470 - 530 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 12 Jahren

**Spielanteile**

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

**Genre:** Actionspiel  
**Testversion:** Beta vom 22.6.1999  
**Steuerung:** Gut  
**FFeedback:** -  
**Grafik:** 82%  
**Sound:** 77%  
**Mehrspieler:** 88%  
**Einzelspieler:** 80%

» Eine gute Mischung aus Mech-Simulation und Ego-Shooter «

# Per Anhalter durch die Hölle



Mit durchschlagenen Argumenten (wie der CAR) überzeugen wir diesen Skaarj sehr schnell, uns den Weg freizugeben.

Um den vielen Fans die Wartezeit auf das überfällige Unreal Tournament ein wenig zu versüßen, gibt's gut ein Jahr nach Unreal das offizielle Mission Pack Return to Na Pali. Ob sich das Ticket in die Grüne Hölle Na Palis lohnt?

Sie erinnern sich vielleicht: Am Ende von Unreal flohen Sie als Häftling Nr. 849 mit Hilfe einer Raumkapsel von dem Planeten Na Pali. Das Unreal-Mission-Pack Return to Na Pali setzt die Geschichte um den interstellaren Inhaftierten genau an dieser Stelle fort. Nachdem Sie nun einige Zeit durchs All getrieben sind, greift Sie ein Militärschiff auf. Dies ist gerade wegen einer Rettungsmission unterwegs in die sogenannte „Grüne Hölle“. Gesucht werden Forschungsergebnisse und Überlebende des auf Na Pali abgestürzten Raumschiffs Pro-

metheus. Ihre Erfahrung mit dem Planeten und deren Bewohnern qualifiziert Sie also bestens für diese Aufgabe, findet der Kommandant des Schiffs. Return to Na Pali bietet zwölf Levels für Einzelspieler sowie sechs zusätzliche Mehrspielerkarten. Sound, Musik und Steuerung gleichen der Unreal-Version 2.25f.

### Silvester mal anders

Außerdem stehen Ihnen drei neue Waffengattungen zur Verfügung, von denen Ihnen die erste gleich zu Beginn in die Hände fällt: das Combat As-

sault Rifle (CAR) ist ein schweres Maschinengewehr, das selbst auf größere Distanz gute Dienste leistet. Für ein kräftiges Feuerwerk sorgen im späteren Spielverlauf noch zwei weitere Arsenal-Debütanten: Der Granatwerfer ist besonders auf mittlere Distanz sehr effektiv. Der Raketenwerfer ist besonders interessant, da Sie mit der Sekundärfunktion die Lenkraketen sogar aus der Ich-Perspektive steuern können. Nach jedem Level wird dem Spieler die Hintergrundgeschichte aus Sicht des Gefangenen erzählt. Die regelmäßigen Nachrichten während des Spiels tun ihr Übriges, um die Levels möglichst spannend zu gestalten. Mit dem überarbeiteten Waffenarsenal und ausreichend Munition schleichen Sie also durch Minenkomplexe und alte Gruf-ten, treffen einige Nali und neben den üblichen Aliens auch auf drei neue Gegner. Die „Pack Hunter“ sind kleine Reptilien, die in Rudeln äußerst tödlich sind. In einer Gruft treffen Sie schließlich auf Spinnen, die zwar schnell erledigt, aber nicht zu unterschätzen sind. Zu guter Letzt wäre da noch der Elite-Marine, dem Sie im Laufe des Spiels auch noch begegnen werden – Half-Life läßt grüßen.

Christian Müller



Auf der Suche nach der Prometheus kommen Sie an der kleinen Kanutour nicht vorbei.



Mit der Stinger lassen sich die neuen Spinnenmonster besonders gut erledigen.



Auch wenn Ihre Königin in Unreal getötet wurde, leben noch einige Skaarj auf Na Pali.



Ein Nali bei seiner täglichen Schwebemeditation.

## Unreal Mission Pack

<b>Mindestens:</b>	P 166 MMX, 32 MB RAM,
<b>Sinnvoll:</b>	PII 333, 64 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Software, OpenGL, Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, DirectSound3D, A3D, EAX
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Maus
<b>Spielerzahl:</b>	16 Sp. Netzwerk, TCP/IP
<b>CD/HD:</b>	520 MB/max. 397 MB
<b>Handbuch/Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 35,-
<b>Hersteller:</b>	Epic Games/GT Int.
<b>Veröffentlichung:</b>	Bereits erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	ab 16



<b>Genre:</b>	Action
<b>Testversion:</b>	Version MC5, 17.06.
<b>Steuerung:</b>	Gut
<b>Feedback:</b>	—
<b>Grafik:</b>	88%
<b>Sound:</b>	79%
<b>Mehrspieler:</b>	86%
<b>Einzelspieler:</b>	81%

» Spannend, gut und günstig – bitte zugreifen! «

Kommentar



Christian Müller

Return to Na Pali greift die besten Aspekte aus Unreal auf, führt sie konsequent weiter und mischt das Ganze mit neuen Waffen und Gegnern – was will man für den Preis mehr? Einziges Manko: der zu leichte Schwierigkeitsgrad der Einzelspieler-Levels. Wer zuerst den mittleren Schwierigkeitsgrad wählt, wird gern ein, zwei Gänge höher schalten und vielleicht einmal gegen die heftigen Bots antreten. Kurz und gut: der optimale Shooter-Snack für die Wartezeit bis Unreal Tournament.



# Genug ist genug

Es war einmal ein Spiel, das nannte sich Tomb Raider. Dank einer gutgebauten Protagonistin verkaufte es sich exquisit, weshalb sogleich zwei Nachfolger das Licht der Welt erblickten. Jetzt bemüht Eidos Teil 2 erneut auf Ihren Monitor.



Lara Croft: Zum Glück wurde dem Zopf ein Polygon spendiert, das tröstet über den harschen Schwierigkeitsgrad hinweg.



Russisches Schneemobil und harpunierter „Kantenhai“.



Vor Tomb Raider 4 (kommt bestimmt) werden Sie noch einmal in das Jahr 1997 entführt. Das dachte sich zumindest Eidos, die nun den Tomb Raider 2 (!) Director's Cut veröffentlicht haben. Zusätzlich zum bekannten Original erkunden Sie vier neue Levels mit Frau Croft, dem gelenkigen Star des Spiels. Die neue Episode ist völlig unabhängig vom Hauptprogramm spielbar, wird auf einer zusätzlichen CD geliefert und trägt den Namen „Die Goldene Maske“. Auf dieses magische Artefakt konzentriert sich auch das Verlangen Ihrer Archäologin. Im ersten Level „Der kalte Krieg“ landen Sie buchstäblich im eiskalten Wasser bei einem Inselgletscher in Alaska. Im In-

neren des Gletschers treffen Sie auf wilde Tiere und Söldner einer Organisation namens „Avalanche“, die ebenfalls vom Goldfieber befallen sind. In „Das Narrengold“ erkunden Sie eine verlassene russische Mine, im „Hochöfen der Götter“ springen Sie in Lavahöhlen herum, und im letzten Level mit dem verheißungsvollen Namen „Das Königreich“ finden Sie ein tropisches Tal mit den Spuren einer alten Zivilisation.

## Die Luft ist raus

Werden am Anfang zumindest noch Lara-Fanatiker mit gewohnter Action-Adventure-Kost versorgt, vergeht auch denen unter Ihnen spätestens ab dem zweiten Level die Lust: Bil-

lige Hüpforgien, Kisten verschoben, Such- und Schalterpielchen sowie eine Schneemobilfahrt in zum Teil unbeleuchteten Lagerlabyrinthen machen genauso viel Spaß wie einem toten Fisch eine Schwimmstunde zu verpassen. Zudem kämpfen Sie erneut mit enorm vielen Grafikfehlern so-

wie ungünstigen Kameraperspektiven und ärgern sich über die magere Soundkulisse. Mit der umständlichen Steuerung beweist Eidos mal wieder, daß sich Frauen nicht kontrollieren lassen wollen, und die Story kommt im Spiel ebenfalls nicht zur Geltung.

Joachim Hesse

## Kommentar



Joachim Hesse

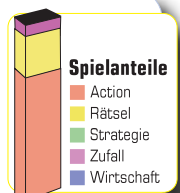
Dreister verfährt nur Capcom, das seit Jahren Street Fighter oder Resident Evil wiederverwertet. Was sich Eidos bei diesem Oldie-Aufguß gedacht hat, ist mir ein Rätsel. Die neuen Levels sind schlechter als das Original und stammen vermutlich aus dem Nachlaß eines arbeitslosen Programmierers. So kann ich den Director's Cut nur denjenigen unter Ihnen empfehlen, die auch für gebrauchte Lara-Schlüpfer noch Geld ausgeben würden. Zum Glück klebt der grüne Punkt auf der Rückseite der Schachtel.



Dünne Beine, dünner Sound und dünne Rätsel: In Tomb Raider paßt eben alles zusammen. Die zwei Pistolen sind Standard.

## Tomb Raider 2 Director's Cut

**Mindestens:** P 100, 16 MB RAM, Win95  
**Sinnvoll:** P 166, 32 MB RAM  
**Grafik:** Direct 3D, Glide  
**Sound/Musik:** Direct Sound, CD Audio  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Joystick  
**Spielerzahl:** 1  
**CD/HD:** 61,5 MB (+ CD von TR2)/ca. 1 MB



**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Preis:** ca. DM 50,-  
**Hersteller:** Core Design/Eidos  
**Veröffentlichung:** Bereits erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 16 Jahren

**Genre:** Action-Adventure  
**Testversion:** Verkaufsversion  
**Steuerung:** Befriedigend

**Feedback:** Nein  
**Grafik:** 70%  
**Sound:** 59%

**Mehrspieler:** —  
**Einzelspieler:** —

**62%**

» Trauerspiel mit Lara im günstigen Recycling-Doppelpack «

## Cybermerc



Aus isometrischer Vogelperspektive erledigen Sie mit Ihrem Cyborg außerirdische Kreaturen. Per Mausklick nehmen Sie Bestien aufs Korn, sammeln Gegenstände oder betätigen Schalter. In den abwechslungsreichen 15 Missionen mit dünner Story verkommt *Cybermerc* zum zweitklassigen Actionspiel. Mittelmäßige Grafik, eintönige Soundeffekte und magere Rollenspielelemente verhindern, daß sich Spielspaß und Motivation entwickeln können. **ag**

Mindestens: P 120, 16 MB RAM, Win9x  
 Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio  
 Hersteller: Lomax Software  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: Actionspiel  
 Grafik: **55%** Sound: **50%**  
 Mehrspieler: **55%** Einzelspieler: **52%**

## Frank Busemann Zehnkampf



Logischerweise zehn Disziplinen stehen in zwei Spielmodi auf dem Leichtathletik-Terminplan. Eine Karriere können Sie zwar starten, Training gibt's aber nicht. Um Ihrem Athleten Beine zu machen, müssen Sie eine Steuerungstaste rhyth-

misch betätigen, eine weitere bestimmt dann bei technischen Disziplinen Absprungwinkel etc. Billig! Die Polygongrafik ist wenig detailliert und erinnert optisch an Amiga-Zeiten. Fazit: Wenden Sie sich auch weiterhin anderen Sportarten zu! **cb**

Mindestens: P 100, 16 MB  
 Technik: P 100, 16 MB  
 Hersteller: Greenwood  
 Preis: ca. DM 50,-  
 Genre: Sportspiel  
 Grafik: **35%** Sound: **20%**  
 Mehrspieler: **32%** Einzelspieler: **25%**

## Final Demand



In dem klassischen 2D-Echtzeitstrategiespiel dienen Öl und Schrott als Ressourcen. Für Ausbeutung und Transport stehen Bohrtürme, Laster, Tankfahrzeuge und Pipelines zur Verfügung. Mit Hilfe der Rohstoffe lassen sich Infanteristen, Panzer, Artillerie, Schiffe und Helikopter produzieren. Sound, Grafik und Steuerung entsprechen nicht mehr den heutigen Qualitätsstandards. Da kann auch das akzeptable Missionsdesign nur noch wenig retten. **ag**

Mindestens: P 100, 16 MB RAM, Win9x  
 Technik: DirectDraw, DirectSound, MIDI  
 Hersteller: United Software  
 Preis: ca. DM 70,-  
 Genre: Echtzeitstrategie  
 Grafik: **60%** Sound: **55%**  
 Mehrspieler: **53%** Einzelspieler: **50%**

## DSF Golf 99



DSF Golf 99 heißt hierzulande die deutsche Version von *PGA Championship Golf 99*. Auf den sieben Golfkursen dürfen Sie mit einer etwas ungewöhnlichen Variante des Drei-Klick-Schwungs und zwei wirklich gelungenen Versionen der True-Swing-Steuerung einlochen. Die Grafik und die Animationen der Polygon-Golfer sind ganz ansehnlich, hinken der Konkurrenz aber hinterher. Positiv: Mit Hilfe eines Editors lassen sich eigene Kurse kreieren. **cs**

Mindestens: P 120, 32 MB RAM, Win95/98  
 Technik: DDRAW, DSound, 64Sp., Internet  
 Hersteller: Sierra Sports  
 Preis: ca. DM 70,-  
 Genre: Sport  
 Grafik: **68%** Sound: **71%**  
 Mehrspieler: **75%** Einzelspieler: **71%**

Anzeige

### Im Namen des Königs! Gewinne einen Pentium-III-PC

**Wenn Sie wissen, wieviele zusätzliche Kampagnen das neue Add-On zu ANNO 1602 - Im Namen des Königs! enthält, können Sie einen Multimedia-PC Pentium III 500 von Gateway im Wert von DM 5.800,- gewinnen!**

Antwort einfach auf eine Postkarte schreiben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Stichwort Gewinnspiel Add-On ANNO 1602, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Einsendeschluß ist der 30.9.99, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Kleiner Tip: Einfach mal umblättern ;-)**

## Rückkehr nach Krondor



In PC Action 3/99 finden Sie einen ausführlichen Test der englischen Version von *Rückkehr nach Krondor*. Die jetzt erhältliche deutsche Fassung entspricht weitestgehend dem Original. Grafik, Zwischensequenzen und Musik sind von identi-

scher Qualität. Unter der Übersetzung hat die Atmosphäre nur minimal gelitten. Flair und Spielspaß sind erhalten geblieben. Wer nicht gerade über perfekte Englischkenntnisse und einen Fantasy-Spezialwortschatz verfügt, soll-

te sich für die deutsche Version entscheiden. **ag**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x  
 Technik: Direct3D, DirectSound, MIDI  
 Hersteller: Sierra  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Genre: Rollenspiel-Adventure  
 Grafik: **79%** Sound: **78%**  
 Mehrspieler: — Einzelspieler: **82%**

## Swing Plus



Die Neuauflage des Denkspiels *Swing* bietet neben einem neuartigen Missionsmodus mit Tutorial über 25 neue und knifflige Missionen, die sowohl Anfänger als auch vermeintliche Experten vor eine echte Herausforderung stellen werden. Registrierte Kunden der Vorgängerversion können für schlappe 20 Mark auf die Plus-Version updaten, alle anderen zahlen knapp 50 Mark für die äußerst spaßige und extrem unterhaltsame Kugel-Knobelei. **cs**

Mindestens: P 120, 16 MB RAM, 45 MB HD, Win 9x  
 Technik: DDRAW, DSound, 8Sp., IPX  
 Hersteller: Software 2000  
 Preis: DM 50,- bzw. 20,-  
 Genre: Denkspiel  
 Grafik: **74%** Sound: **81%**  
 Mehrspieler: **78%** Einzelspieler: **75%**



# Jeff Gordon XS Racing Puma Street Soccer



Rundum auf Spielhalle getrimmt: Sponsor Pepsi wirbt schon seit Jahren in Arcadespielen wie Thunderblade für ihre Kariesbrause.



Akzeptable Animationen, fünf Mini-Stadien und ein einfach gestricktes Kick-and-Rush-Gebolze kennzeichnen Puma Street Soccer.

Willkommen in der Zukunft! Pit-Stops sind aus der Mode gekommen (die Wagen verfügen über die potentiellen Selbstheilungskräfte einer Spinne), doch Tempo ist noch immer Trumpf. In sechs Autos dürfen Sie Ihre Innereien Rich-

tung Gaumen rutschen lassen: Die Grafikengine läßt in Sachen Geschwindigkeit den Großteil der Konkurrenz mit feuchten Hosen am Straßenrand stehen. Wie so oft ist ein Meisterschaftsmodus der Kern des Spiels. Es gilt, zehn teils sehr kurze Rundkurse zu überwinden. Sind Sie nach der ersten Saison auf Platz 1, bekommen Sie neue Rennschüsseln, und es geht von vorne los. Rennfahrer, Namenspatron und Laberbacke Jeff textet Ihre Gehörgänge bis zum Anschlag zu und greift ab der zweiten Saison auch selbst ins Geschehen ein. Den krönenden Abschluß bilden Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Meister Gordon. Außerdem stehen fünf Schwierigkeitsgrade, ein Übungsrennen und der Arcademodus zur Auswahl.

Joachim Hesse

Knapp vor dem Treter-Show-Down, der uns dank EA Sports und Microsoft bevorsteht, wagt sich mit *Puma Street Soccer* ein Underdog auf die Fußballbühne. Das Rasengeläuf war Sunsoft wohl zu rutschig, weshalb man das Ge-

schehen auf sechs Hartplätze verlegte und die Spielfeldgröße auf F-Jugend-Format zurechtstutzte. 30 Nationalteams streiten sich an solch hübschen Orten wie Flughäfen oder Parkplätzen um die WM oder treffen sich zu Freundschaftsspielen. Gekickt wird auf dem Kleinfeld Drei gegen Drei, zusätzlich darf ein Torhüter die Härte der Böden prüfen. Tatsächlich spendierte Sunsoft seinen Kickern nette Tricks, die Steuerung ist dabei sehr direkt, daher passabel. Die Computer-KI verdient den Namen kaum. Warum hat den Torhütern keiner gesagt, daß sie auch die kurze Ecke decken müssen? Die Pseudo-3D-Grafik gewinnt keinen Schönheitspreis, ist aber zumindest sehr schnell.

Christian Bigge

Kommentar



Joachim Hesse

So schnell die Grafik bei XS ist, so schnell wandert es allerdings auch wieder in die Schnarchtruhe für abwechslungsarme Temposünder ohne Mehrspielermodus. Da XS liebevoll angerichtet und nicht allzu schwer ausgefallen ist, können sich zumindest Anfänger den Magen nicht verderben. Wer mehr erwartet, erwartet zu viel.

Kommentar

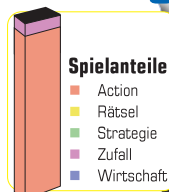


Christian Bigge

Wir wußten bereits, daß es verdammt schwierig ist, 22 Fußballer halbwegs koordiniert über ein großes PC-Feld zu scheuchen. Dank *Puma Street Soccer* wissen wir nun, daß es nicht minder schwierig ist, eine solche Programmierleistung an sechs Bolzern auf einem Mini-Feld zu vollbringen. Naja, wenigstens zu zweit macht hier das Kicken Laune.

## Jeff Gordon XS Racing

**Mindestens:** P 166 MMX, 16 MB RAM, Win 95  
**Sinnvoll:** PII 300, 32 MB RAM, 3D-Karte  
**Grafik:** Direct3D, Glide  
**Sound/Musik:** DirectSound, CD-Audio  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Joystick, Lenkrad  
**Spielerzahl:** 1  
**CD/HD:** ca. 398 MB/ca. 62MB-260MB



**Handbuch/Sprache:** Englisch/Englisch  
**Preis:** ca. DM 60,-  
**Hersteller:** Real Sports/ASC Games  
**Veröffentlichung:** Bereits erschienen  
**USK-Altersfreigabe:** Noch nicht geprüft

**Genre:** Rennspiel  
**Testversion:** US-Verkaufsversion  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** Befriedigend  
**Grafik:** 73%  
**Sound:** 61%  
**Mehrspieler:** -  
**Einzelspieler:** 69%

» Schneller, aber leicht verderblicher Adrenalinstoß «

## Puma Street Soccer

**Mindestens:** P 133, 16 MB  
**Sinnvoll:** P 266, 32 MB, 3dfx-Karte  
**Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide  
**Sound/Musik:** DirectSound  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Joystick, Joypad  
**Spielerzahl:** 6 Sp. an einem PC  
**CD/HD:** 290 MB/84 MB



**Handbuch/Sprache:** Deutsch/Deutsch  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Hersteller:** Sunsoft/Infogrames  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** Ohne Beschränkung

**Genre:** Sportspiel  
**Testversion:** Verkaufsversion 1.0  
**Steuerung:** Gut  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 64%  
**Sound:** 60%  
**Mehrspieler:** 66%  
**Einzelspieler:** 60%

» Einigermaßen spaßig für mehrere, zu simpel für Solospieler «

# Kein Schwein blinkt mich an ...

Wer vor zwei Jahren gedacht hätte, daß E-Mails zu versenden das höchste der Gefühle in puncto moderner Kommunikation sei, der konnte nicht mit vier jungen Leuten aus Israel rechnen, die innerhalb kurzer Zeit eines der bekanntesten Internetprogramme entwickelt haben: ICQ oder „Ich sag's Dir durch die Blume ...“

Mitte 1996 war die Firma Mirabilis noch völlig unbekannt. Doch das sollte nicht lange so bleiben. Mirabilis, heute ICQ Inc., hat innerhalb von wenigen Monaten mit seinem kleinen Programmchen explosionsartig an Bekanntheitsgrad gewonnen. ICQ (sprich: „I seek you“, zu Deutsch „Ich suche Dich“) ist nicht, wie man annehmen mag, ein Fahndungsprogramm für verloren gegangene Ehepartner, sondern DAS Kommunikationsprogramm im Internet schlechthin. Das Prinzip ist ganz simpel: Sie können damit Internet-User, die ebenfalls ICQ und die damit verbundene Registrierungsnummer UIN (Unique Identification Number) besitzen, in eine sogenannte Kontaktliste aufnehmen. Jedesmal, wenn Sie mit ICQ online gehen, werden Sie mit dem ICQ-Server verbunden und bekommen automatisch angezeigt, welche Personen in Ihrer Kontaktliste gerade ebenfalls online sind. Dadurch ersparen Sie sich das

zähe Hin und Her per E-Mail und können direkt miteinander kommunizieren. Aber das ist noch lange nicht alles. ICQ ist ein multimediales Kommunikationszentrum. Wir wollen Ihnen einen kleinen Einblick in seine Leistungen und Features geben. Ach ja, das Beste wissen Sie ja noch gar nicht: ICQ ist kostenlos und im Internet auf fast jeder Sharewareseite zum Download erhältlich. Selbst die Programmgröße ist erstaunlich, denn mit nur ca. 4 MB ist es nicht nur viel kleiner, sondern auch leistungsfähiger als einige ähnliche kommerzielle Produkte.

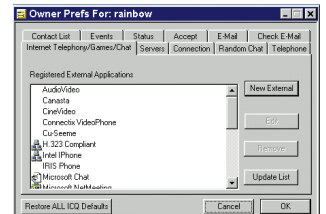
## Woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Windows 95/98/NT4, Windows 3.1x, PowerMac- und PalmPilot-User können sich ICQ direkt von ICQ Inc. downloaden (siehe Kasten). Sogar Linux-User müssen nicht auf ICQ verzichten, auch wenn es keine offizielle Version von ICQ Inc. gibt. Ein paar fleißige Linux-

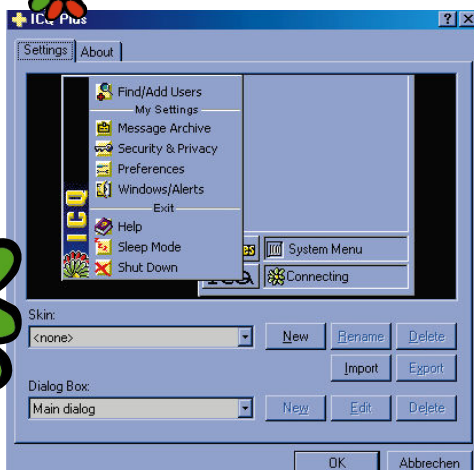
Cracks haben verschiedenste ICQ-Klone geschaffen. Mit ICQ PLUS können Sie Ihrem ICQ verschiedene Oberflächentexturen, sogenannte Skins, zuweisen, die das Aussehen des Programmes verändern. Wer nicht sehen will, sondern hören, der kann sich mit dem MagicSpell Plugin die ICQ-Nachrichten sogar vorlesen lassen.



Unter „ICQ NOW!“ werden Ihnen aktuelle Informationen zum Thema „ICQ und Spiele“ geliefert.



Die Konfigurationsbox von ICQ zeigt an, welche Programme und Spiele gerade für ICQ konfiguriert sind.



ICQ PLUS bietet vielfältige Einstellungsmöglichkeiten, um das Aussehen von ICQ komplett neu zu gestalten.



ICQ für Romantiker: Nach dem Tapetenwechsel ist ICQ kaum mehr wiederzuerkennen.



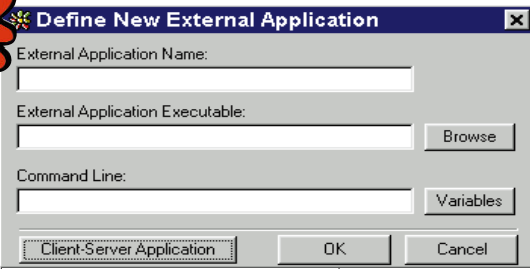
Das Ende der Einsamkeit eines jeden Computerspielers: Auf der ICQ-Homepage läßt sich einfach feststellen, wer gerade welches Spiel spielt.



## Download

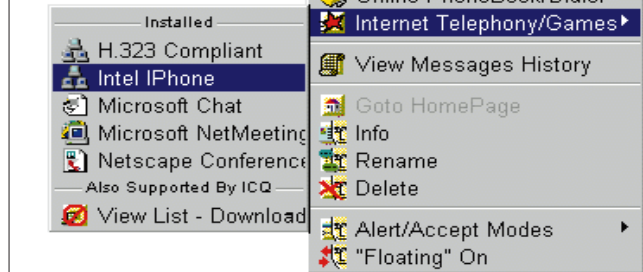
In der nächsten Ausgabe der PC Action finden Sie ein komplettes ICQ-Paket (Software und Plug-Ins) auf der Cover-CD-ROM. Wer nicht so lange warten will, kann sich derweil folgender Internetadressen bedienen:

- [Windows 95/98/NT4, Windows 3.1x, PowerMac und PalmPilot](http://www.icq.com/Windows)
- <http://www.icq.com/Linux>
- <http://www.portup.com/~gyandl/icq/>
- [PlugIns für ICQ](#)
- <http://www.icqplus.com>
- <http://www.2bsys.com/MagicSpell/>



Dank der vielen Einstellungsmöglichkeiten können Sie fast jedes netzwerkfähige Programm mit ICQ zum Laufen bringen.

ge interessante Features. Sie können ICQ für die meisten netzwerkfähigen Spiele konfigurieren und mit den Leuten in der Kontaktliste direkt spielen. Springen Sie dazu im Menüpunkt „Preferences“ auf „Internet Telephony/Games/Chat“. Falls gewünschtes Spiel dort nicht in der Liste erscheint, auf „New External“ klicken und die benötigten Daten und Pfade eingeben. Leider ist dieser Part der schwierigste, denn für fast jedes Spiel gelten unterschiedliche Parameter. Nun dürfen Sie unter dem Aktionsmenü der Kon-



Im Aktionsmenüpunkt „Internet Telephony/Games“ sehen Sie sofort, welche Programme und Spiele auf Ihrem Rechner installiert sind, die von ICQ unterstützt werden.

taktliste von ICQ Game-Requests an andere schicken. Wenn der User das gewählte Spiel nicht besitzt, erhält dieser eine Fehlermeldung. Es kann manchmal passieren, daß sich keiner in der ICQ-Kontaktliste zum Spielen bereit erklärt.

Auch dem kann abgeholfen werden: Unter <http://www.mirabilis.com/gamerequest/> findet man immer einen willigen Mitspieler. Bei ICQ99a genügt sogar ein simpler Klick auf den „ICQ NOW!“-Button.

Christian Müller/gb

## ICQ für Spielkinder

Gerade in Spielerkreisen hat sich die Kommunikationssoftware weit verbreitet und dient Gleichgesinnten dazu, sich zu treffen, auszutauschen oder gar für Onlinespiele zu verabreden. Insbesondere dafür gibt es eini-

# ICQ, was kannst Du?

Wer ICQ zum ersten Mal ausprobiert, wird von der Vielzahl der Optionen und Möglichkeiten ziemlich überwältigt sein.

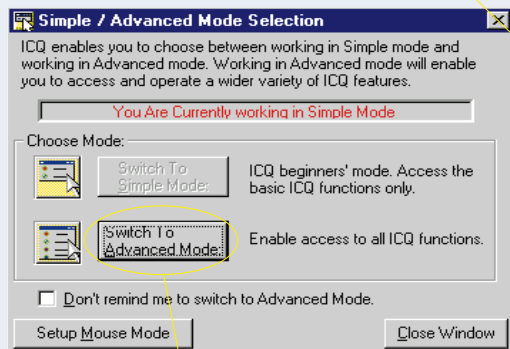
Leider bietet die ICQ-Homepage (<http://www.icq.com>) keine geeignete Hilfe, da man als Einsteiger auch dort mit Links, Op-

tionen und vor allem viel Unübersichtlichkeit konfrontiert wird. Doch keine Panik, PC Action hat einen kleinen Erste-Hil-

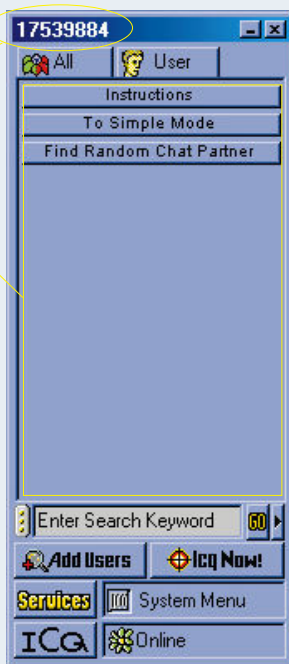
fe-Kurs zusammengestellt, so daß Sie nicht gleich das Handtuch werfen und ICQ in den Papierkorb verfrachten müssen.

## So geht es los

So sieht es ungefähr beim ersten Start von ICQ aus: Gährende Leere in der **Kontaktliste**, aber das läßt sich relativ schnell und einfach ändern. Oben links im Fenster steht eine größere Zahl, die sog. **UIN**. Jeder, der sich bei der Erstinstallation registriert hat, erhält eine eigene UIN. Die UIN ist die persönliche Identifikationsnummer, an der man jeden ICQ-User eindeutig identifizieren kann. Sie läßt sich mit einer E-Mail-Adresse vergleichen.

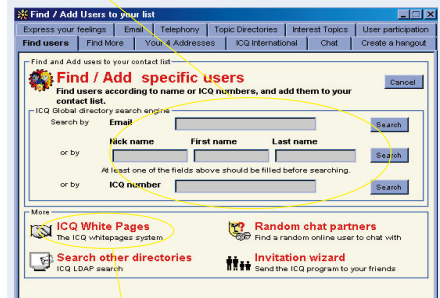


Doch zuerst sollte man im ICQ-Menü vom „Basic-Mode“ in den „Advanced-Mode“ schalten, um das Programm voll auskosten zu können.



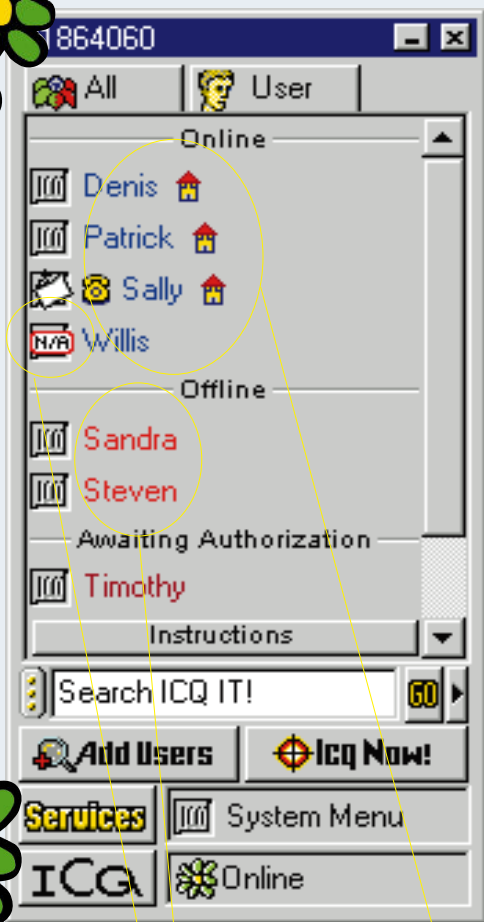
## Freunde finden

Was nützt ein Kommunikationsprogramm, wenn man keine Gleichgesinnten hat, mit denen man kommunizieren kann? Nichts. Ein simpler Klick auf „Add User“ genügt und es erscheint dieses Fenster. Dort kann man nun Freunde und Kollegen anhand der **E-Mail-Adresse, des Vor- und Nachnamens oder der UIN** in seine Kontaktliste auf-



nehmen. Wer gerade keine Freunde mit ICQ besitzt, aber nicht ohne leere Kontaktliste dastehen will, der sollte einen Blick in die „**ICQ-White Pages**“ werfen, denn dort kann man sich seine ICQ-Freunde anhand von Geschlecht, Alter, Wohnort, Beruf oder Interessen zusammensuchen.

## „On oder Off?“



Das Besondere an ICQ ist die User-Online-Statuserkennung: Sie sehen anhand der Farbe des Usernames, ob jemand on- oder offline ist. **Blau** bedeutet online, **rot** offline. Wenn nun ein User eine Nachricht, Datei oder Chatanfrage schickt, blinken entsprechende Symbole neben seinem Namen in der Kontaktliste auf. Auch läßt sich anhand von kleinen **Schildchen** erkennen, ob jemand gerade beschäftigt ist oder nicht gestört werden will. In der neuesten Version von ICQ (99a) hat man nun endlich auch die Möglichkeit, die Kontaktliste nach Gruppen zu sortieren, damit man später leichter den Überblick behalten kann.

## Der „Werkzeugkasten“

Mit einem Klick auf einen Usernamen erscheint das Usermenü, der eigentliche „Werkzeugkasten“ von ICQ:

**Message** – Wenn der User online ist, wird diese sofort zugestellt, ansonsten erfolgt eine Offline-Zustellung.  
**File** – Mit „File“ können Sie beliebige Dateien verschicken, ohne den Umweg über eine eMail machen zu müssen. Die Dateizustellung erfolgt aber nur, wenn der User online ist.

**Web Page Address (URL)** – Diese ist zum Verschicken von WWW-Adressen gedacht.

**Contacts** – Hier können Sie einem anderen User die UINs aus Ihrer Kontaktliste schicken.

**Voice Message** – Wem das Geschriebene zu unpersönlich ist, der kann auch seine Stimme als wav-Datei aufnehmen und versenden.

**Greeting Card** – Ein beliebter Freizeitsport unter den Internet-Usern. Mit „Greeting Card“ kann man sich wunderbar Geburtstagsgrüße oder dergleichen zusammenbasteln.

**E-Mail** – Dieser Punkt ist zum Versand von gängigen eMails gedacht.

**ICQ Chat** – Eines der beliebtesten Features von ICQ, das nach dem Prinzip der Konferenzschaltung funktioniert.

**Phone** – Mit ICQ können Sie sogenannte „Phone Call Requests“ an einen User schicken und dadurch einen Zeitpunkt für ein Telefonat festlegen.

**More Services (Plugins)** – Unter „More Services“ fallen zukünftige Erweiterungen von ICQ, die man sich als Plugins downloaden und dazustallieren kann.

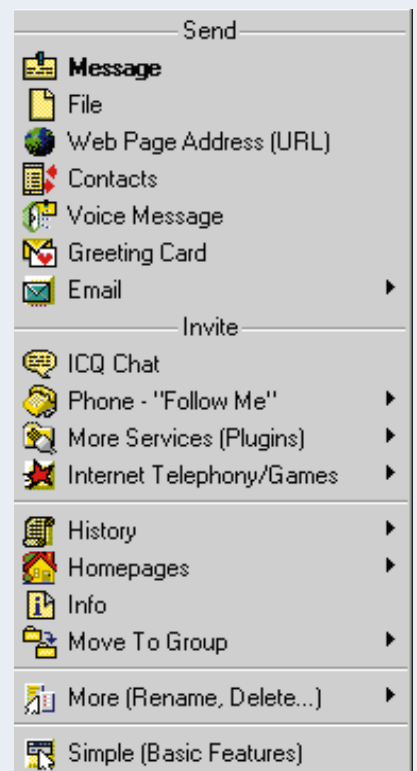
**Internet Telephony/Games** – Einer der interessantesten Punkte für Computezocker: In einsamen Stunden lassen sich hier Mitspieler für Netzwerkspiele rekrutieren.

**History** – ICQ speichert sowohl alle ein- und ausgehenden Nachrichten als auch Chatlogs und Filetransfer-Informationen in der History ab.

**Homepages** – Wer sich schon immer mal schnell eine Homepage zusammenzimmern wollte, die alle anderen nicht übersehen können, der hat jetzt in ICQ die Möglichkeit dazu.

**Info** – Wenn Sie wissen wollen, mit wem Sie es zu tun haben: „Info“ zeigt alle Informationen über einen User an, die er in diesem Fenster preisgeben will.

**Move To Group** – Sollten Sie im „Gruppenmodus“ von ICQ arbeiten, lassen sich mit „Move to Group“ die User in verschiedene Gruppen verschieben, was die Übersichtlichkeit verbessert.



## Die Online-Status-Möglichkeiten

**Random Chat** – Der „Draufloschatten“-Modus. Dieser Modus ist speziell für Leute gedacht, die sich die Langeweile mit Chatten vertreiben und dabei neue Leute kennenlernen wollen. Hier wird weltweit per Zufall ein ICQ-Chatpartner ausgesucht.

**Available/Connect** – ICQ im „Standardmodus“: Online gehen und für alle erreichbar sein.

**Free For Chat** – Fast dasselbe wie „Available/Connect“, nur mit dem Unterschied, daß Sie offen für Random-Chat-Anfragen sind.

**Away** – Falls man gerade nicht erreichbar ist oder sein will, sollte man in den Away-Modus schalten. Dazu kann ein beliebiger Text für den Grund der derzeitigen Unerreichbarkeit eingegeben werden.

**N/A (Extended away)** – ICQ schaltet automatisch auf den N/A-Modus, falls länger



nicht mit dem Computer gearbeitet wird. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, eine Info-Nachricht für die anderen User zu schreiben.

**Occupied (Urgent Msgs)** – Wenn Sie nur in dringenden Fällen gestört werden wollen, ist dieser Modus zu empfehlen: Die eingehenden Nachrichten werden auf der Kontaktliste gespeichert und nur die, die als dringend deklariert wurden, werden sofort zugestellt.

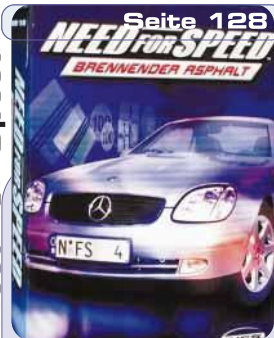
**DND (Do Not Disturb)** – Hier gibt's kein Stören mehr. Alle eingehenden Nachrichten werden nur in der Kontaktliste gespeichert und nicht direkt an Sie weitergeleitet.

**Privacy (Invisible)** – Ein sehr gern benutzter Modus, der „Spion“-Modus von ICQ: Man selbst ist online, doch bei den anderen Usern in der Kontaktliste erscheinen Sie als offline.



# Spielerforum

Need for Speed 4



Mit dem vierten Teil der Rennspiel-Serie brummt es wieder in der Fangemeinde. Bei uns gibt es diesen Monat bereits die ersten neuen Autos und einen Wettbewerb für coole Screenshots und kreative Wagen-designer.

Anno 1602



„Im Namen des Königs“ heißt die neue Add-On zu Anno 1602. Die 40 neuen Missionen sind auf sechs Kampagnen, acht Singleplayer- und fünf Multiplayermissionen verteilt. Eine Demo dazu gibt's auf der Cover-CD.

## Inhalt

Titel	Seite
<b>Age of Empires</b>	<b>140</b>
Age-Strategien – Microsoft Gaming Zone – CLAN-Szene	
<b>Anno 1602</b>	<b>144</b>
Add-On zu Anno 1602 – Map des Monats – Anno 1602 im Internet	
<b>Anstoss 2</b>	<b>146</b>
Anstoss 3: Spielsimulation, Darstellung, Optisches Motion Capturing	
<b>Baldur's Gate</b>	<b>122</b>
Baldur's Gate DVD-Version – Eigene Sounds einbinden – Drizzt Do'Urden	
<b>Command &amp; Conquer</b>	<b>136</b>
C&C Collector's Edition – Interview mit Aaron Cohen – FAQ – Verlosung	
<b>Diablo</b>	<b>120</b>
Diablo 2: Blizzard-Chat – Bestandsaufnahmen – Wußten Sie schon ...?	
<b>Die Siedler 3</b>	<b>142</b>
Die Amazonen – Blue Byte startet Ligabetrieb – SOC startet LP-Liga	
<b>Grandprix Legends</b>	<b>130</b>
GPL Season – KOTRs GPL 1967 Carset – Cockpits – Streckentexturen und Programmhefte – GPL AI Tweaker	
<b>Everquest</b>	<b>123</b>
Erste Stunden eines Abenteurers – Aktuelle URLs – Updates	
<b>FIFA 99</b>	<b>132</b>
FIFA 2000 – Kahn und Co. – FML: die offizielle PC-Action-Liga	
<b>Flugsimulationen</b>	<b>126</b>
Deutsche Flughäfen – Lebendige Flugzeuge – Klassiker der Lüfte	
<b>Half-Life und Team Fortress</b>	<b>114</b>
Mods: Action Half-Life – Jailbreak – Counterstrike	
<b>Meridian 59</b>	<b>125</b>
Automatische Events – In letzter Minute ...	
<b>Need for Speed</b>	<b>128</b>
NFS Arena – Wirbel um „La Nina“ – Qualität statt Quantität – NFS im irc	
<b>NHL 99</b>	<b>134</b>
Neues aus der GML – Turnier-Ticker – Cool-Sounds-Serie	
<b>Quake 3 Arena</b>	<b>116</b>
Neueste Entwicklungen – Q3A-Lexikon – Server-Browser	
<b>StarCraft</b>	<b>138</b>
Deutsche BroodWar-Meisterschaft – PGL News – Hack Report	
<b>Ultima Online</b>	<b>124</b>
Eroberung Europas – Neue Features für Anfänger – Origin baut auf Abwechslung – Die besten Internetadressen	
<b>Unreal</b>	<b>118</b>
Expertenwissen – Tips für Einsteiger	

## Auf der Cover-CD

<b>Anno 1602</b>	Interview über Action Half-Life
Anno ANNO 1602 Maximum Fun	<b>Need for Speed 3</b>
<b>Anstoss 2</b>	Neue Wagen für NFS3,
Fangesänge	Neue Wagen für die NFS4-Demo
<b>Grandprix Legends</b>	<b>NHL 99</b>
MeatWater GPL Monster Patch v1.2	DEL-Soundfiles
<b>FIFA 99</b>	<b>Quake 3 Arena</b>
FML-Liga-Tool, FIFA99 Replay Organizer, ME99	Bowzer 0.60, Q2toQ3T.exe V 0.91,
<b>Flugsimulationen</b>	MD3-View, Demoplay 2.4, Demos
Abacus Aircraft; Animator; Lockheed	<b>StarCraft</b>
1649 Starliner Constellation (FS98),	Random Map Selector; Battle.Net Filter
B-17F „Flying Fortress“ (CFS)	<b>Unreal</b>
<b>Half-Life und Team Fortress</b>	Bugfix Version 225f, Bericht dt.
Maps für TFC,	Unreal-Szene

# Half-Life

## Mo(r)ds-Spaß im Netz

Herstellerfirma Valve hat vor vier Monaten mit *Team Fortress Classic* den Anfang gemacht, bald folgten etliche weitere Zusatzprogramme für *Half-Life* – sogenannte Mods (Modifikationen). Valve läßt enthusiastischen Fans auf der ganzen Welt so viel Freiheit, daß diese nahezu alles am Original ändern können. Diese Änderungen besichern Mehrspielerfreunden eine Vielfalt neuer Spielprinzipien. Alle Mod-Programmierer arbeiten freiwillig und werden nicht entlohnt. Das macht es möglich, daß die Mods kostenlos im Internet zum Download bereitstehen. Wir wollen Ihnen in dieser Ausgabe einen Überblick über die interessantesten Varianten geben.

## In der Mache: Action Half-Life

*Action Half-Life* wird derzeit vom A-Team (<http://ahl.telefragged.com>) programmiert. Nein, es handelt sich nicht um das A-Team aus der Fernsehserie: Das A-Team war bereits für einen ähnlichen Mod verantwortlich, den es für einen indizierten Ego-Shooter



von id Software programmierte. Es werden nur realistische Waffen verwendet. Sie dürfen sich also nicht auf Laser- oder Alienwummen freuen. Hinzu kommt, daß es keine Heilungsmöglichkeiten gibt. Sie müssen oder können sich selber verarzten. Ein weiterer Reiz bei diesem Mod ist, daß es verschiedene Zonen bei der Spielfigur gibt. Das bedeutet, daß sich z. B. Kopftreffer stärker auswirken als Armverlet-

zungen. Die Zonen sind beim Spielen sehr wichtig. Denn in der Hektik des Gefechts kommt man nicht immer dazu, genau zu zielen. Geübte Spieler hingegen können das. Verletzungen und Treffer an bestimmten Körperteilen beeinträchtigen den Spieler. Er kann zum Beispiel nicht mehr so schnell laufen, wenn er am Bein getroffen wird. Ein weiteres Leckerli sind „Radio Commands“. Das sind Befehle, die man per Sprachausgabe anderen Mitspielern schickt.

## Erhältlich: USS Darkstar

*USS Darkstar* ist ein Einzelspieler-Mod der Extraklasse. Sie schlüpfen in die Rolle von Gordon Freeman. Die *USS Darkstar* ist ein Raumschiff, auf dem Experimente an außerirdischen Lebensformen durchgeführt werden. Wie es der Zufall will, passiert ein Unglück, und eines der Experimente geht schief. Jetzt muß Gordon wieder gegen die außerirdische Rasse kämpfen, um zu überleben. Das Le-

## Europäische Union à la Half-Life

Interesse an einer europäischen *Team Fortress Classic*-Liga? Eine solche ist jetzt eröffnet worden. Die Liga beruht auf einem Open-End-System. Das bedeutet, daß sie praktisch nie endet, per Ranglistensystem funktioniert und Spieler jederzeit einsteigen können (Anmeldung unter <http://euroclassic.ironlove.com>). Jede Woche wird ein Spiel bestritten, wobei die Clans nicht immer teilnehmen müssen. Jeder Clan darf einen Spieltag aussetzen. Es treten grundsätzlich nur etwa gleich starke Clans gegeneinander an. So werden ungleiche Partien verhindert. Als zusätzliches Element haben die Macher ein Earning-System eingeführt. Jeder Clan bekommt beispielsweise für Siege virtuelles Geld. Damit kann sich der Clan Vergünstigungen kaufen, wie einen anderen Level oder eine andere Halbzeitlänge. Gespielt werden normalerweise zwei Hälften à 30 Minuten.

## Einstiegshilfe: Wie starte ich einen Mod?

Sie starten *Half-Life* wie gewohnt und klicken auf „Selbst erstelltes Spiel“. Danach suchen Sie sich den Mod in der rechts stehenden Liste aus. Mit einem Klick auf den Mod wird er ausgewählt, und mit einem weiteren Klick auf „Aktivieren“ kann's losgehen.



Action Half-Life: Die „Shrapnel Grenade“ zersplittert in mehrere Teile, die umherfliegen und eine große Reichweite haben.





**Jailbreak:** In solchen Gefängniszellen warten Spieler, die ausgeschaltet wurden, auf ihren Befreier.



**USS Darkstar:** Aliens versuchen, anzugreifen. Hinter der Tür ist der Spieler aber noch sicher.

veldesign ist überwältigend und ähnelt dank seiner Professionalität eine Mission-CD von Valve. Atmosphäre und Spiel-tiefe übertreffen fast den Spielspaß von Gordons erster Mission in der Black Mesa Research Facility.

## Erhältlich: Jailbreak

Hier ist Teamgeist gefordert. Es gibt zwei Teams, die jeweils eine eigene Basis haben. Jedesmal, wenn ein Gegner ausgeschaltet

wurde, wird er in die gegnerische Basis verfrachtet. Dort muß er so lange warten, bis ihn jemand von seinem Team befreit. Dies geschieht durch das Drücken eines Schalters. Ziel ist es, alle Gegner ins Gefängnis zu befördern.

**Außerdem** /// Die Game Developers Conference in San Jose (USA) hat *Half-Life* zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Das nahm die Vertriebsfirma zum Anlaß, eine Sammler-Edition mit dem Titel „Game of the Year“ zu veröffentlichen. Das Paket bietet unter anderem verbesserte Grafik und Künstliche Intelligenz, neue Skins, Levels und Karten, eine Demo namens „Uplink“ samt neuem Level, *Team Fortress Classic* und ein 200 Seiten starkes Buch mit Tips und Tricks. /// Für *Half-Life* ist ein neuer Patch (Version 1.0.1.0) veröffentlicht worden. /// Demnächst wird es für *Half-Life* sogenannte Bots geben (vom Computer gesteuerte Gegner und Mitspieler), und zwar mit der Veröffentlichung des neuen Patches. /// Die Deutsche *Half Life*-Liga hat eine neue URL: <http://dhll.gamechannel.de>. /// Seit kurzem gibt es eine deutsche Homepage, die sich mit dem Worldcraft Editor beschäftigt, unter <http://www.thewall.de>.

## Erhältlich: Counterstrike

Counterstrike ist ein Team-spiel-Mod, der es Ihnen ermöglicht, in einer Anti-Terror-Einheit oder in einer Terroristengruppe zu agieren. Die Anti-Terror-Einheit muß Geiseln befreien und alle Terroristen beseitigen. Die Terroristen versuchen, dies zu ver-

hindern. Das Spiel wird in Runden zu je acht Minuten ausgetragen. Wenn ein Spieler stirbt, kann er erst weitermachen, wenn eines der beiden Teams vollkommen ausgelöscht ist. Für ausgeschaltete Gegner und befreite Geiseln bekommt man Geld. Außerdem erhält das siegreiche Team Bonuspunkte.

## Wo krieg' ich Mods her?

Alle vorhandenen Mods (Cold Ice, Counterstrike, Jailbreak, KTK Mod, Morbid Inclination, OZ Deatzmatch, Rocket Crow Bar, USS Darkstar und Sven Coop) stehen unter [www.blackmesa.de](http://www.blackmesa.de) zum Download bereit.

### Auf der Cover-CD

#### Maps für TFC Classic

#### Drei besonders gute Karten

invectus.zip

pipezone.zip

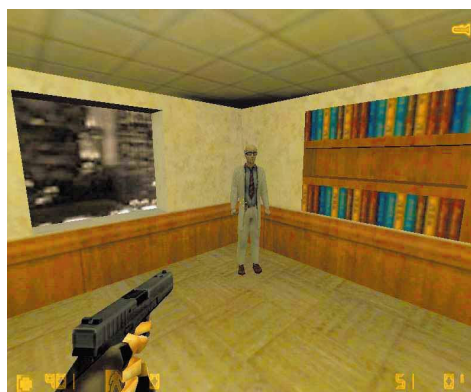
run.zip

#### Interview

Gespräch mit Chris O'Brian über

Action Half-Life

[interview.html](http://interview.html)



**Counterstrike:** Die Anti-Terror-Einheit geht auf die Jagd (linker Screenshot). Diese Truppe muß Geiseln befreien, wie beispielsweise den Wissenschaftler auf dem rechten Bild.

### Nachtrag

Nachlieferung: Hier das Paßwort für *Team Fortress Classic* (auf der Cover-CD der PCA 7/99):  
**2007439w1**

Sven Gutekunst,

18 Jahre,

IT-Systemkaufmann

<http://www.blackmesa.de>



*„USS Darkstar ist super. Dieser Mod hat mir soviel Spaß gemacht, daß ich fast vergessen hätte, meinen Artikel zu schreiben.“*

# Quake 3 Arena

## Neueste Entwicklungen um Q3A

**Strafe Jumping:** Durch einen Fehler im Code war es lange möglich, „irrsinnig“ weit zu springen und so an die unmöglichsten Orte zu gelangen. Viele der guten Spieler und Clans nutzten diesen „Bug“, um sich mit Erfolg in Spielen durchzusetzen. id's John Carmack, seines Zeichens Chefprogrammierer, findet dieses „Karnickelgehörs“ allerdings nicht gut, daher wird Strafe Jumping in Q3A nicht mehr möglich sein. Die Meinung der Spieler dazu ist gespalten. Fortgeschrittene Spieler werden dieses „Feature“ wohl sehr vermissen, während Anfänger es gar nicht erst lernen müssen.

**Spielerklassen:** Als die ersten Meldungen zu Q3A erschienen, überraschte id mit dem völlig neuen Klassenkonzept. Es war die Rede von einer *leichten*, einer *mittleren* und einer *schweren* Spielerklasse. Diese unterschieden sich in Laufgeschwindigkeit, Sprungweite und maximaler Rüstung. Die leichte Klasse



Der bekannte G-Marine feiert sein Comeback. Rechts sehen Sie eines der weiblichen Spielermodelle.

würde demnach sehr schnell laufen können, aber auch verletzbarer sein. Die mittlere Klasse entspricht dem gewohnten Spielerbild: normale Geschwindigkeit und Rüstung. Die schwere Spielerklasse schließlich wäre sehr träge, dafür aber nur schwer verwundbar. Für jede

Klasse waren entsprechende Spielfiguren geplant. Das id-Team hat lange mit sich wegen dieser Spielerklassen gerungen und ist zu dem Ergebnis gekommen, daß Klassen nicht in das Deathmatch-Umfeld passen und es somit keine in Q3A geben wird. Auch diese Entscheidung ist zweischneidig: Viele Spieler hatten sich bereits darauf gefreut, ein komplexeres Spiel zu erleben. Andere hingegen sind froh, sich nicht zwischen den Klassen entscheiden zu müssen.



Die Entscheidung ist gefallen: Die verschiedenen Spielermodelle werden sich nicht mehr in Charakterklassen unterteilen.

## Den richtigen Spiele-Server finden

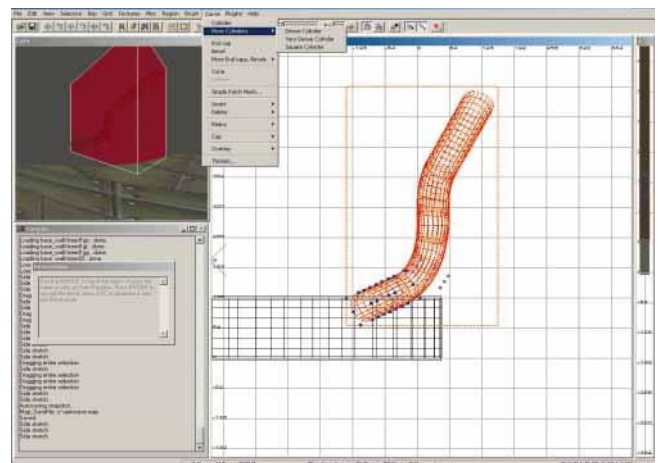
Mit sogenanntem Server-Browsern kann im Internet nach Spiele-Servern gesucht werden. Alle folgenden Programme sind auch für den q3test ausgelegt:

- Bowzer 0.60 .....<http://bowzer.quakecity.net/>.....IRC Support
- EGN2 705.....<http://www.egnus.com/>.....ICQ-ähnlich
- GameSpy 2.10.....<http://www.gamespy.com/>.....Die Referenz
- GameStalker 1.03...<http://gamestalker.zero-ping.com/>.....
- Win32 & Linux
- Q3go 0.9b.....<http://q3go.q3center.net/>.....Win32
- QTracker 2.3 beta 7.....<http://qtracker.stomped.com/>.....Win32
- X11Spy 0.1.....<http://www.linux3d.net/x11spy/>.....Linux
- XQF 0.8.99.4.....<http://www.linuxgames.com/xqf>.....Linux

## Auf der Cover-CD

- Bowzer 0.60**  
Server Browser
- Q2toQ3T.exe V 0.91**  
Tool zum Konvertieren von Maps
- MD3-View**  
Tool zum Ansehen der Q3A-Modelle
- Demoplay 2.4**  
Tool zum Abspielen von Demos
- Spieler-Demos q3test1
- Jump-Demos q3test2

**Plattformen:** Neben den bisherigen Plattformen MacOS, Win32 (W95/W98/NT) und Li-



Der Leveleditor QERadiant: Die Verwendung von „Curved Surfaces“ in Q3A wird für alle Level-Designer zu einer großen Herausforderung.



**Surfen im Netz und Q3A**

**Bunte q3test-Namen**

In Q3A ist es nun wieder möglich, seinen Namen in Schriftart und Farbe individuell einzustellen. Auf MyK's Q3-Seite unter [www.quake-3.home.pages.de](http://www.quake-3.home.pages.de) ist dies sogar online möglich.

**Q3-Kunst**

Neue Spiele inspirieren Künstler immer wieder, ihr Bestes zu geben. [www.freetextures.com](http://www.freetextures.com) hat eine hochwertige Sammlung an Q3-„Kunst“ zu bieten. Die verwendeten Texturen sind dort auch gleich verfügbar.



Der beliebte D-Marine feiert in Q3A seine Wiedergeburt.

nux wird es wohl auch noch für BeOs und möglicherweise Linux PPC Portierungen von Q3A geben. Letzteres bedeutet: Q3A auf einem Amiga rückt in greifbare Nähe.

**Rechtslage:** Im q3test-Verzeichnis befindet sich eine Datei mit dem Namen eula.doc. In dieser wird die rechtliche Lage um den q3test festgelegt. Offenbar wurde es von id verboten, Add-Ons (Skins, Maps) und Modifikationen zum q3test zu veröffentlichen. Dies sollte den allzu begeisterten Bastlern etwas zu denken geben.

**Gekrümmte Oberflächen:** Eines der auffälligsten Merkmale der neuen Q3A-Grafik sind die Rundungen in den Maps. Diese bringen zwar beim Onlinespielen nichts, sehen aber schön aus und verleihen gerade den orga-

nisch angehauchten Maps ein buchstäblich atmendes Ambiente. Insbesondere für angehende Levelbauer werden diese Rundungen ein interessantes kreatives Betätigungsfeld eröffnen. id verwendet übrigens den Leveleditor QERadian ([www.qeradian.com](http://www.qeradian.com)) für alle Q3A-Maps.

**SMP:** Bereits Ende letzten Jahres hatte John Carmack mit dualer Prozessor-Unterstützung experimentiert und dabei festgestellt, daß es den Programmieraufwand kaum lohnen würde. Doch er scheint er sich damals geirrt zu haben, denn jetzt sollen Mainboards mit zwei Prozessoren in Q3A unterstützt werden. Im schlechtesten Fall bringt das einen Leistungsgewinn von +20 Prozent, Carmack aber erwartet später sogar einen Leistungsgewinn von 40 Prozent bis 80 Prozent.

**Nostalgie bei Q3A**

Id Software setzt auf Bewährtes, so sind eingefleischten Fans, bis auf die „Experimentalwaffe“ Flammenwerfer, alle anderen Waffen wohl bekannt. Der



Die neue Q3A-BFG-Waffe, nicht ganz so leicht zu erreichen.

**Die nähere Q3A Zukunft laut John Carmack**

Nach der Veröffentlichung des q3tests für Win32 sind noch weitere Updates geplant:

- Ab jetzt werden Patches für alle Plattformen (Win32, Linux und MacOS) gleichzeitig erscheinen.
- Der nächste Patch wird eine „Tournament“ Map enthalten, besseren Schutz gegen „Schummeln“ bieten, sowie einige Fehler beheben.
- Es folgen dann neben dem Deathmatch noch weitere Spielvarianten z.B. Capture The Flag.
- Single Player Aspekte von Q3A, wie künstliche Spieler (Bots) und ein Rankingsystem.
- Nach all diesen Tests wird es eine q3demo geben.
- Und dann sollte Q3A auch schon im Laden zu kaufen sein.



q3test1: Rocket Jump auf die Brücke.



q3test2: Mit ganz normalen Sprüngen quer durch die Map.



q3test2: Rauf zum Quad in einem RJ.

nostalgische Anklang macht bei den Waffen aber nicht Halt, auch die Spieler-Modelle wecken Erinnerungen. Bisher veröffentlichte Bilder zeigen bereits einen D-Marine (natürlich kein Sprite mehr, sondern eine 3D-Polygonfigur) und auch einen Q-Marine. Insgesamt ist das Spiel viel schneller geworden. Die sogenannten Jumppads (Sprungplattformen anstatt Leitern), der Aufbau der Maps und die reichlich verteilten Waffen tragen dazu bei, den Spielspaß in die Höhe zu treiben.

die Balance der Waffen. Gerade am Beispiel des Raketenwerfers ist eine Umgewöhnung zu den früheren Spielen erforderlich. Aber schon jetzt haben sich wahre Rocket-Jump-Meister in den beiden q3test-Maps herausgebildet. Auf der [www.telefraggged.com/metro/jump/](http://www.telefraggged.com/metro/jump/) Seite sind wirklich alle auch nur denkbaren Rocket Jumps zusammengetragen.

[Gelb = Rocket Jump, Grün = Sprung, Weiß = Startpunkt]

**Hoch hinaus mit dem Raketenwerfer**

Vieles hat sich in Q3A geändert, darunter natürlich auch

**Das kleine Q3A-Lexikon**

**Strafe Jump:** Fortgeschrittene Spieltechnik: Seitliche Bewegung und gleichzeitiges Springen ermöglicht wesentlich weitere Sprünge. In Verbindung mit Schrägen und Treppen besonders wirksam. Ist genaunommen ein Programmfehler, der besseren Spielern zu Vorteilen gereicht.

**Rocket Jump:** Fortgeschrittene Spieltechnik: Im Lauf mit dem Raketenwerfer auf den Boden zielen, springen, um etwas an Höhe zu gewinnen und dann eine Rakete abfeuern. Ergebnis: Sehr hohe Sprünge. Viele Extras lassen sich so ganz leicht und schnell erreichen. Nachteil: Verlust an Gesundheit und an Rüstung, also Vorsicht!

**SMP:** Aus dem englischen „Symmetrical Multi-processor Support“. Ein Mainboard mit zwei baugleichen Prozessoren.

Christoph „Aeon“ Loewe  
30 Jahre, Doktorant  
[www.quake3arena.de](http://www.quake3arena.de)



„Da ich kein Strafejumper bin und spielerklassenorientierte Mods nicht spiele, bin ich absolut happy mit id's Entscheidungen.“



# Unreal

## Köner plaudern aus dem Nähkästchen

Ab dieser Ausgabe werden wir in der deutschen *Unreal*-Szene bekannten und geschätzten Spielern die Gelegenheit geben, ihre Erfahrungen, Tips und Tricks im Bereich des *Unreal*-Mehrspielermodus einzubringen. Den Anfang machen Devil696 und Kruser, beide Mitglieder des *Unreal*-Clans Berlin (<http://www.ucberlin.de>). Die Wahl der Waffen spielt eine wichtige Rolle. Es sei jedem überlassen, welches Werkzeug er zu seinem Liebling erklärt. Jede Waffe hat ihre individuellen Stärken. Sicher ist es stark vom Level abhängig, welche Waffe die meisten Vorteile bringt. Trotz-

dem empfehlen wir folgende Reihenfolge:

### Platz 1: Das ASMD

Das ASMD hat drei Feuermodi. Der erste sorgt für einen sehr schnellen Schuß, der sofort Schaden verursacht. Es fliegt kein Projektil, der Spieler kann also nicht ausweichen. Die Zerstörungskraft ist mittelmäßig. Feuermodus zwei bietet eine langsam fliegende Kugel. Sie ist schwer einzusetzen, da die Gegner viel Zeit haben, aus der Bahn zu gehen. Der letzte ist eine tödliche Kombination: Sie wählen die zweite Feueroption und lassen die Kugel fliegen. Mit dem Primärschuß ballern Sie die gestartete Ku-

gel ab. Die Folge ist eine gigantische Explosion. Sie breitet sich kreisförmig, mit einem großen Radius aus. Der Schaden ist geringer, je weiter der Gegner vom Mittelpunkt entfernt ist. Geschickt eingesetzt, kann man hinter Ecken schießen. Es gibt Nachteile: Die Waffe ist im Nahkampf häufig unterlegen. In engen Levels mit kleinen Räumen ist es schwierig, die Übersicht zu bekommen, um die Kombo zu plazieren. Und Sie können sich selbst verletzen.

### Der Vize: Eightball

Ein zerstörerischer Raketenwerfer, den man mit bis zu sechs Geschossen aufladen kann, die ihr Ziel selten verfehlen. Wichtig: Sie sollten versuchen, die Projektile so zu

### Auf der Cover-CD

#### Bugfix Version 225f

Der neueste Patch für Unreal  
[unrealpatch225f.exe](#)

#### Hintergrundbericht

Interessante Details über die deutsche und internationale Unreal-Szene  
[szene.htm](#)

setzen, daß sie vor den Füßen des Kontrahenten explodieren. Der Schaden mag geringer ausfallen, die Trefferwahrscheinlichkeit ist aber höher. Wenn Ihnen jemand mit dem Eightball auf die Pelle rückt, meiden Sie unbedingt eine Stellung vor einer Wand. Ob Sie mit dem Eightball mehrere oder einzelne Raketen abfeuern, ist nicht abhängig davon, wie zielsicher Sie sind. Bei Schüssen „auf Verdacht“ bietet sich die



Das ASMD in seiner ganzen Schönheit. Während der mit einem Schildgürtel ausgerüstete Spieler links den verheerenden Combo-Schuß abgibt, ballert unser Held mit dem Primärfeuermodus exakt durch den lilafarbenen, sich von innen nach außen ausbreitenden Wirkungskreis.





Das Ende naht: Die letzten Bruchteile einer Sekunde, bevor drei Eightball-Raketen unserem Spieler den Garaus machen.

normale Variante an. Wissen Sie konkret, wo der Gegner steht, lohnt sich ein Mehrfachschuß (mehr Schaden, kleiner Wirkungsbereich). Die Granaten sind nett, aber eher als Überraschungseffekt oder zur Abwechslung. Der Explosionsschaden ist erheblich. Der Nachteil des Eightballs ist in erster Linie, daß es in einem hektischen Zweikampf relativ leicht passiert, daß Sie sich die Dinge selbst um die Ohren ballern. Außerdem können Gegenspieler flüchten, weil die Raketen verhältnismäßig langsam sind.

die Zoomfunktion hilft. In diesem Modus können Sie herumspazieren. Aber das ist nicht unbedingt empfehlenswert, weil das Blickfeld eingeschränkt ist. Das Rifle ist eine hervorragende Waffe, um jemandem aufzulauern. Ist der Gegner nicht von gestern und bewegt sich im Zickzack, sollten Sie in Erwägung ziehen, die Waffe zu wechseln. Bei extrem guten Spielern nimmt das Rifle zum Teil einen noch höheren Stellenwert ein. Sie schaffen es fast in jeder Situation, das Ziel zu finden. Kann frustrierend sein ...

### Nummer 3: Das Rifle

Ein Scharfschützengewehr mit ultraschnellem Projektil. Ein Kopftreffer verdoppelt den Schaden. Es ist nicht einfach, genau zu treffen, wenngleich

### Die Power-Ups

Sammeln Sie ständig Items auf. Das setzt voraus, daß Sie wissen, wo sie liegen. Am besten, Sie schauen sich vorher im Botmatch die Karte an. Trainieren Sie die Sprünge, um



Die gewaltige Zoomfunktion des Scharfschützengewehrs erlaubt absolut treffsichere Schüsse auf weite Entfernungen. Ciao, Gegner!

### Einsteigertips: Bewegung ist alles

Tips für Einsteiger in die Mehrspielerwelt: Beim Mehrspielermodus erscheint der Spieler willkürlich an einer Stelle der Karte. Nach jedem Respawn sollten Sie sich schnellstmöglich zur nächsten Waffe bewegen, was jedoch nicht immer ganz einfach ist, weil Gegner natürlich versuchen, Sie auszuschalten (zu fraggen). Bewegen Sie sich nicht wie ein rollender Stein, sondern schauen Sie nach links und rechts, drehen Sie sich und laufen Sie kurz rückwärts. Sie müssen sich fühlen, als hätten Sie alles im Blick. Der Mouselook spielt eine große Rolle, nutzen Sie ihn auf jeden Fall. Einer der größten Fehler von Neulingen ist, zielstrebig – wie an einem Faden – zur Waffe zu laufen. Peng, und Sie haben einen Eightball im Rücken! Wenn Sie die Waffe haben, was dann? Nicht gleich herumballem! Sparen Sie Munition. Stürzen Sie sich kontrolliert ins Getümmel. Die Steuerung muß Ihnen ins Blut übergegangen sein. Bewegen Sie sich immer links/rechts, auch wenn Sie die Waffe irgendwo plazieren wollen. Bewegen Sie sich sich! Nutzen Sie Ihre Tastenkonfiguration (z. B. Pfeile oben, unten, links, rechts). Kleiner Hinweis: Schnelles doppeltes Drücken dieser Tasten läßt Sie springen, was besonders gut ist, um Eightballs auszuweichen.



Begegnung der schleimigen Art: [UCD] Wizzard muß sich ein Bad mit dem GES Bio-Rifle gefallen lassen (oben) und hat augenscheinlich nicht sehr viel Freude daran (rechts).



an manche Items zu kommen. Das nächste Ziel sollte sein, die Größenordnungen der Karte kennenzulernen. Sie werden sehen: Es gibt viele Möglichkeiten, die Map zu durchlaufen. Eignen Sie sich Ihren eigenen Stil an. Ein besonders wichtiger Faktor sind Stellen, wo Sie Ihren Gegner nicht sehen – wenn er zum Beispiel im Schatten steht. An diesen sogenannten „Campingstellen“ stehen die Camper – Wegelagerer, die nur auf einen unvorsichtigen Spieler warten, um ihn eiskalt auszuschalten. Also achten Sie immer darauf, jeden Schatten im Auge zu behalten. Im Deathmatch „Radikus“ gibt es eine Wand, durch die Sie laufen können. Dahinter verbirgt sich Munition. Dort stehen sehr gerne Camper. Am besten

ballern Sie im Vorbeilaufen sechs Eightballs in die Wand, und der Camper sagt „bye-bye“. Wer campt, kann nie ein Spiel gewinnen. Außerdem haben solche Typen einen schlechten Ruf. Suchen Sie den Nahkampf, und Sie stehen bald an der Spitze!

Dominik Haubrich alias

•UcD••WizzärD

21 Jahre

Student Wirtschaftsinformatik

Ünrëâ1 Çlârî DëütschlâñD

<http://www.ucd.de>

„Das Highlight des Monats Juli ist für uns Unreal ganz klar die Planet-Insomnia-IV-Lanparty vom 23. bis 25. auf Burg Sevetal in der Nähe von Hamburg. Cya fraggin' there! J“





# Diablo 2

## Neue Informationen von Blizzard

Am 18.06. hat Blizzard wieder zu einem der relativ regelmäßig stattfindenden Chats für Fansite-Webmaster ins Battle.Net geladen. Ted Bisson, Mike Huang, Matt Householder, Max Schaefer und natürlich Bill Roper stellten sich den Fragen der neugierigen Masse und rückten einige neue Informationen heraus. Da es sich um einen Chat handelt, sind die Fragen und Antworten nicht sortiert. Hier nur die wichtigsten Aussagen:

**Diablo Watchtower: Wird Diablo so aussehen wie im Vorgänger?**

**Blizzard:** Nein, wir haben einen völlig neuen Diablo. Er ist um einiges gemeiner, böser, härter und schwerer zu töten. Er sieht ähnlich aus, aber er hat einen neuen, stärkeren menschlichen Wirt (den Hauptcharakter aus *Diablo!*), also ist er mächtiger.

**DW: Wird Diablo 2 auf DVD erscheinen?**

**B:** Wir werden eine DVD-Version zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlichen.

**DW: Wird Diablo 2 unterschiedliche Enden haben?**

**B:** Das Ende ist immer dasselbe, vorausgesetzt, Ihr besteht eure Quests. Es gibt sehr viele Wege, aber das Ende ist immer gleich.

**DW: Worin liegt der Unterschied bei den Fertigkeiten „Dodge“, „Avoid“, „Evade“?**

**B:** Alle drei sind passive Skills, Ihr müßt nichts tun, sobald Ihr Punkte dafür geopfert habt. „Dodge“ vermeidet Nahangriffe. „Avoid“ wirkt genauso, aber während Ihr geht oder rennt. „Evade“ hat die gleiche Wirkung bei Fernangriffen.

**DW: Wie entwickeln sich die Skills beim Stufenaufstieg?**

**B:** Von Typ zu Typ unterschiedlich. Ein Beispiel: Passive Skills, wie „Dodge“, haben eine prozentuale Chance. Für jeden Skill Point steigt die prozentuale Chance, einem Angriff auszuweichen. Skills wie „Firewall“ haben geringere Kosten und/oder erhöhte Wirkung bei höherem Skill-Level.

**DW: Kann man die „War-**



Der Necromancer hat einen Golem beschworen. Die Kreatur bleibt bei ihm, bis daß der Tod sie scheidet.

**Cries“ des Barbaren auch auf andere Spieler anwenden?**

**B:** Ja, der „Shout“-Skill zum Beispiel erhöht die Rüstungsklasse der Mitspieler kurzzeitig. Es gibt keine „Warcries“, mit denen man andere Spieler verletzen kann.

**DW: Haben Town Portals eine zeitlich begrenzte Wirkung?**

**B:** Sie haben dieselben Effekte wie in *Diablo*, das heißt, sie bleiben solange bestehen, bis man einmal in beide Richtungen hindurchgegangen ist. Waypoints bestehen permanent als Möglichkeit, größere Entfernungen zu überbrücken.

**DW: Gibt es eine maximale Punktezahl, die man pro Skill einsetzen kann?**

**B:** Wir haben noch kein Maximum festgelegt, aber wir werden die Skill Levels sicherlich begrenzen. Ein großer Faktor zur Bestimmung ist die Game-Balance im Beta-Test.

**DW: Wie lange hält ein Spruch des Necromancers?**

**B:** Unterschiedlich. Golems bleiben bestehen, bis sie getötet werden. Der „Bone Shield“ hält, bis er abgenutzt ist. Flüche haben eine Zeitbegrenzung, abhängig vom Skill-Level.

**DW: Kann sich der Diablo 2-Einzelspielermodus mit Baldur's Gate messen?**

**B:** Zunächst einmal: Wir und die Jungs von Bioware sind gute Freunde. Wir sehen unsere Spiele eher als sich ergänzend als konkurrierend. Sie sind mehr storyorientiert, wir mehr actionorientiert. Beides sind gute Produkte.

**DW: Wird es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen geben?**

**B:** Wir werden Schwierigkeitsstufen im Single- und im Multiplayermodus einbringen. Wir haben allerdings noch nicht festgelegt, wie viele.

**DW: Können Golems andere Spieler angreifen?**

**B:** Man kann feindliche Spieler mit Golems attackieren. Also: ja.

**DW: Welches waren eure Lieblingsspiele auf der E3?**



Beeindruckende Transparenzeffekte dank 3dfx oder Riva TNT bei dieser Frost-Nova.



**Wußten Sie schon, daß...**

- ... Blizzard Verträge über je drei Romane aus den *StarCraft*-*WarCraft*- und *Diablo*-Welten abgeschlossen hat? Die Romane sollen nicht vor Frühjahr/Sommer 2000 erscheinen.
- ... Wizards of the Coast/TSR Inc. Pen&Paper-Rollenspiele zu *StarCraft* und *Diablo* auf Basis der Regeln von AD&D (*Diablo*) und Alternity (*Starcraft*) erstellen? Die ersten Module sind noch für dieses Jahr geplant.
- ... Brady Games zum Erscheinen von *Diablo 2* einen kompletten, 20-seitigen Guide veröffentlichen wird?
- ... Blizzard zum Release-Termin *Diablo 2*-Figuren (Diablo und drei Helden/Monster) verkaufen will?



Der Barbar hat selbst mit einem Schwert in jeder Hand einigen Ärger mit den kleinen Dschungelbewohnern.

**B:** *Age of Kings*, *Vampire: The Masquerade*, *Tribes 2*, *Team Fortress* und *Diablo 2* natürlich!

**DW:** In welcher Auflösung läuft *Diablo 2*?

**B:** 640x480

**DW:** Ist der Paladin der einzige Charakter, der Flüche aufheben und Vergiftungen heilen kann?

**B:** Ja – aber das heißt nicht, daß es keine NPCs gibt, die das können.

**DW:** Werden Waffen und Rüstungen wieder Haltbarkeitspunkte haben?

**B:** Wir haben das Konzept aus dem Spiel genommen. Es war hauptsächlich für die Bogen in *Diablo* wichtig, aber wir haben jetzt ja die Pfeile. Wir waren der Meinung, begrenzte Haltbar-

keit war eher eine Unannehmlichkeit als ein Bestandteil des Gameplays.

**DW:** Kann man nichtmenschliche Söldner anheuern?

**B:** Alle Söldner sind menschlich, aber der Necromancer kann nicht nur Golems erschaffen, sondern auch Tote erwecken.

**DW:** Hat irgendein Charakter Bewegungsvorteile?

**B:** Ja, sie haben unterschiedliche Laufgeschwindigkeiten, Angriffswerte und Ausdauer-Levels.

**DW:** Wird der Einsatz von 3D-Karten Auswirkung auf die Framerate haben?

**B:** Im Bereich der Low-End-Systeme wird die Performance verbessert.

**Diablo 2: Eine Bestandsaufnahme**

Auf der E3 zeigte Blizzard anhand einer spielbaren Version den aktuellen Stand von *Diablo 2*. Die Euphorie der Fans ist ungebrochen, und Besucher, die das Glück hatten, einen Platz zum Probieren zu ergattern, bestätigen, daß *Diablo 2* ein weiterer Blockbuster in der Geschichte Blizzards wird. Nur das „Wann“ ist noch mit einem Fragezeichen versehen. Blizzard hat klugerweise in früheren Interviews keinen exakteren Termin als „irgendwann im Laufe dieses Jahres“ angegeben und somit den Kopf aus der Termin-druckschlinge gezogen. Zur Zeit wird der November als Release angepeilt. Falls der Beta-Test wie geplant im September startet und keine größeren Komplikationen mehr entstehen, erscheint der Termin als durchaus realistisch. Währenddessen



Diese Skelette haben den Paladin fast besiegt. Er hat aber noch Mana für Heilzauber.



Nach diesem Kugelblitz flüchten die feigen roten Goblins in alle Richtungen.



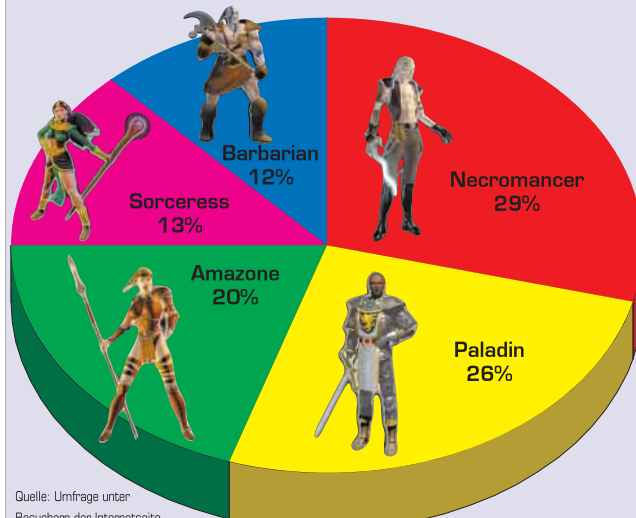
Mit den speziellen Movements der Krieger können Sie zum Beispiel schneller rennen.

schickt auch die Konkurrenz ihre Pferde ins Rennen. Interplays Megaseller *Baldur's Gate* hat die Maßlatte hoch gelegt. Weitere potentielle Hits sind in Vorbereitung, wie beispielsweise *Planescape: Torment* und *Ultima Ascension*. *Diablo* war ein Spagat zwischen den Genres Action und Rollenspiel, aber die Forderung der Spieler nach mehr Rollenspielelementen besteht. *Diablo 2* wird sich dem Vergleich mit anderen Rollenspielen diesmal stellen müssen. Wird Blizzard also den Nerv der Spieler treffen

und neben den eingefleischten Fans auch andere Spieler begeistern? Eins ist klar: *Diablo 2* muß die hohe Wieder-spielbarkeit, den Suchtfaktor und den Spielspaß des Vorgängers erreichen und über-ragen, um nicht in der „Fern-liefen“-Schublade zu landen.

**Welchen Charakter wollen Sie in Diablo 2 spielen?**

Die Ergebnisse der Umfrage zeigen deutlich die Vorlieben der Spielgemeinde für Necromancer und Paladin, während Sorceress und Barbarian nur bei wenigen Spielern Anklang finden. Die Amazone hält sich genau im Durchschnitt.



Quelle: Umfrage unter Besuchern der Internetseite Diablo2.Watchtower im Mai '99

Andreas „Bryionak“ Philipp, 32 Jahre kfm. Angestellter  
<http://d2wt.gamesmania.com>



„Die Beta im September, Release im November, da kann ich ja beruhigt in den Urlaub fahren.“



# Baldur's Gate



In diesem Menü wählen Sie den Sound für Ihren Charakter.

Ein Gegner ist schon den Pfeilen und Zaubern der nur drei Mann starken Party erlegen, der zweite ist schwer verwundet.

## Baldur's Gate DVD-Version

In den USA ist die DVD-Version von *Baldur's Gate* erschienen. Entgegen früherer Ankündigungen enthält sie aber doch nicht das Add-On *Tales of the Sward-coast* (in Deutschland *Die Legenden der Schwertküste*). In Deutschland soll ebenfalls eine Version auf DVD erscheinen. Bis Redaktionsschluß war aber noch unklar, ob es sich dabei um die deutsche Version mit oder ohne Add-On oder einfach die englische Version handeln wird. Auch ohne DVD-Version schaffte *Baldur's Gate*, was kaum einem Genrevertreter vergönnt ist: *Diablo* und *Baldur's Gate* sind die einzigen Rollenspiele, die der

## Eigene Sounds einbinden

Sie können Ihrem Helden eigene Sprachsamples verpassen. Erstellen Sie dafür Wave-Dateien (\*.WAV) in 22 kHz, 16-Bit-Mono.

### Soundzuweisung

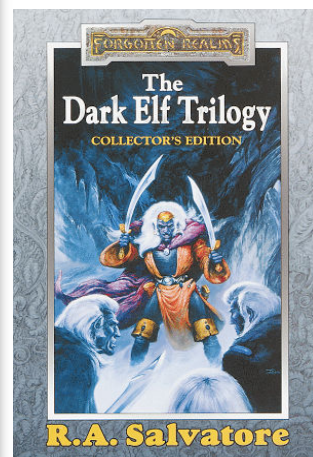
XXXXXXXa.wav	Kampfschrei
XXXXXXXb.wav	Neuer Anführer
XXXXXXXc.wav	Müde
XXXXXXXd.wav	Gelangweilt
XXXXXXXe.wav	Schwer verwundet
XXXXXXXf.wav	Auswahl 1
XXXXXXXg.wav	Auswahl 2
XXXXXXXh.wav	Auswahl 3
XXXXXXXi.wav	Aktion - Kenntnisnahme 1
XXXXXXXj.wav	Aktion - Kenntnisnahme 2
XXXXXXXk.wav	Aktion - Kenntnisnahme 3
XXXXXXXl.wav	Getroffen
XXXXXXXm.wav	Sterbend
XXXXXXXn.wav	Im Wald
XXXXXXXo.wav	In der Stadt
XXXXXXXp.wav	Im Kellergewölbe
XXXXXXXq.wav	Tag
XXXXXXXr.wav	Nacht
XXXXXXXs.wav	Seltene Auswahl 1
XXXXXXXt.wav	Seltene Auswahl 2
XXXXXXXu.wav	Seltene Auswahl 3
XXXXXXXv.wav	Seltene Auswahl 4
XXXXXXXw.wav	Reaktion auf Tod eines Gruppenmitglieds

bogen aus. Im Mehrspielermodus muß jeder Spieler Kopien dieser Sounds besitzen.

## Drizzt Do'Urden

Es gibt einen NPC, der in *Baldur's Gate* vorkommt und der mittlerweile Kultstatus erreichte. Die Rede ist von Drizzt Do'Urden. Obwohl er im Spiel nur kurz auftaucht, ist er für viele Fans der *Forgotten Realms* ein alter Bekannter. Über ihn sind schon etliche Romane von R. A. Salvatore erschienen. Drizzt ist ein Dunkelelf, der im Unterreich aufwächst, aber nicht mit der Boshaftigkeit seiner Rasse zu recht kommt. Deshalb entflieht er seiner Heimatstadt Menzoberranzan. Herausragendes Merkmal sind seine beiden Krummsäbel, mit denen er im Kampf wahre Kunststücke vollbringt. Diese Waffen sind in *Baldur's Gate* so begehrt, daß zahlreiche Spieler versuchten Drizzt zu bestehen. Andere schafften es mit Tricks, Drizzt Do'Urden im Kampf zu besiegen und die Säbel und seinen magischen Kettenpanzer an sich zu nehmen. Unter [www.drizzt.de](http://www.drizzt.de) finden Sie nähere Infos zu Drizzt Do'Urden und den Büchern.

Die Saga vom Dunkelelf 1-6 ist erschienen bei Goldmann Verlag (engl. Originaltitel: *Dark Elf Trilogy*, erschienen bei TSR Hobbies & Random House).



In der Collector's Edition ist die gesamte Trilogie enthalten. Die Übersetzung besteht aus sechs Teilen.



Andreas Bytzeck  
22 Jahre, EDV-Operator  
<http://baldur.gamesmania.com>

„Ereignis des Monats:  
Momentan verschlinge ich alle Bücher über Drizzt Do'Urden.“



# EverQuest

## Ein voller Erfolg

EverQuest ist mittlerweile so erfolgreich, daß Verant/Sony die Anzahl der Server auf 20 erhöht hat. Trotzdem tummeln sich im Schnitt noch ständig ca. 1.000 Spieler auf jedem Server, und es werden täglich mehr. Deutsche oder zumindest europäische Server sind jedoch in nächster Zeit noch nicht geplant. Derweil bessert Verant mehrmals in der Woche

mit Patches nach, behebt störende Fehler und balanciert die einzelnen Klassen aus (siehe Updates). Die Spieler erobern die letzten Ecken der Online-Welt. Auf dem Server Vee-shan wurde der legendäre Kristalldrache Lady Vox, eins der stärksten Monster im Spiel, erstmals besiegt. Maßgeblich an der heldenhaften Tat beteiligte sich die Gilde „Fires of Heaven“, die auch erstmals einen Charakter auf Level 50 brachte.

## Updates

Besonders interessant sind die Änderungen der Klassen, da sie normalerweise Reaktionen auf Anregungen und Forderungen der Spielergemeinde sind. Einer der letzten Patches hat den Enchanter indirekt deutlich verbessert. Die Fertigkeit „Jewelcraft“ erzeugt jetzt von Anfang an magische Schmuckstücke, wenn das Grundmaterial (z. B. Silber) vorher „enchanted“ wurde. Den Zauber dafür finden Sie in der Stadt der Dunkelzwerge. Vorausgegangen war ein Boykott, an dem sich anscheinend viele Enchanter beteiligt haben. Ähnlich lamentierten die Krieger über die Schwächen ihrer Klasse. Die Kampffertigkeiten des Mönchs seien höher und es gäbe zu wenige bessere Waffen, die nur Krieger verwenden können. Zunächst verteidigte Verant/Sony den jetzigen Zustand, in einem letzten Posting hat Brad McQuaid jedoch Veränderungen beim Warrior in Aussicht gestellt. Schon angekündigt wurden neue Zaubersprüche beim Wizard: „Ultravision“ (Nachtsicht), „Teleport“ – Bringt eine Person an die Position des Wizards, „Group Teleport“ – Bringt eine Gruppe an die Position des Wizards, „Phase“ – Wizard teleportiert sich zu einer Person, „Group Phase“ – Wizard teleportiert Gruppe zu einer Person. In einem vergangenen Patch wurde schon die Zauberzeiten des Wizards bei Kampf magie geringfügig verringert.

## Erste Stunden eines Abenteurers

Nachdem Sie Ihren Gildenmeister aufgesucht und ihm die Nachricht aus Ihrem Inventar gegeben haben, brauchen Sie nur noch Ihre Zauber zu lernen sowie Waffe und Rüstung anlegen. Dann geht es leider nur weiter, indem man Monster tötet. Überprüfen Sie dabei die Stärke jedes Gegners vor dem Kampf mit „con“, und greifen Sie nur „blaue“ und am Anfang „schwarze“ Gegner an. Wenn Sie selbst oder Freunde Ihren Charakter mit sogenannten „Buffs“ stärken, gestaltet sich die Monsterhatz wesentlich einfacher. Mit jedem Level sollten Sie sich nach den optimalen Gegnern umsehen, die reiche Beute versprechen und den Erfahrungsgewinn des Charakters schnell vorantreiben. Investieren Sie so bald wie möglich Geld in eine gute Waffe, wie die „Minotaur Axe“ oder die „Giant Snake Fang“, sowie in eine Rüstung. Die jeweils fünf Trainingspunkte pro Stufe sparen Sie vorerst, da die Fertigkeiten



Über 30 Spieler greifen zusammen den Kristalldrachen Lady Vox an. Die Priester und Magier links wirken ihre Zauber.



In den Quenos Hills müssen sich die Charaktere vor dem tödlichen NPC Holly in Acht nehmen. Wenige Spieler überlebten den Angriff.

bei mittlerer Intelligenz des Charakters auch von alleine schnell genug steigen. Vergessen Sie jedoch nie zumindest einen Punkt in neue Fertigkeiten zu investieren, sonst können Sie sich darin nicht verbessern. Auf den Webseiten finden Sie weitere nützliche Tips und eine Hilfe zur Charakterauswahl und Erstellung. Im Spiel fragen Sie einfach erfahrene Spieler. Auf dem Server



Aradune, ein Charakter von Brad McQuaid, beteiligte sich am Kampf gegen Lady Vox.

Solusek Ro finden Sie viele deutschsprachige Spieler. Im Forum der EverQuest Mystics können Sie sich sogar für ein Spiel verabreden.

## Aktuelle URLs

URL	Kurzbeschreibung	Besondere Inhalte
www.eq.mystics.de	Die deutsche EverQuest-Seite!	Spieldatenbank mit E-Mail- und ICG-Adressen
www.eq.stratics.com	Informationen für Experten	Tabellen zu Charakteren, Fertigkeiten, Zaubern
www.eqvault.com	Basisinformationen	Status der einzelnen EverQuest-Server
www.eqx.simplenet.com	Online-Zeitung	Gut aufbereitete Nachrichtenartikel
www.gameznet.com/eq	Profiseite, viele Spoiler	Liste besonderer Gegenstände
www.firesofheaven.org/foh/index.htm	Gildenseite	Sieg über Lady Vox
www.thegrid.net/eq	The Enchanters Domain	Alles über den Enchanter
http://janus.cstone.net	Cackling Klaknak	Humorvolles in und über EverQuest

Michael Herold

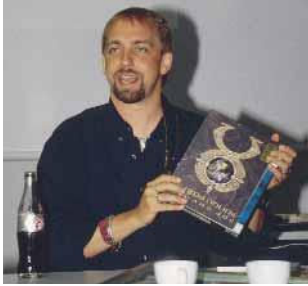
29 Jahre, SAP-Administrator, Hilden/Düsseldorf

<http://www.mystics.de>

„Die weitere Entwicklung EQs durch Patches bleibt interessant zu beobachten. Hier kann Verant viel verbessern, aber natürlich auch viel zerstören.“

# Ultima Online

## Eroberung Europas



Richard Garriot erläuterte auf der Pressekonferenz in Aachen am 14. Juni die Details der Einführung von *Ultima Online* in Deutschland.

Richard Garriots *Ultima Online* wird fast zwei Jahre nach dem offiziellen Start in den USA nun auch in Europa nicht nur über Grauimporte erhältlich sein. Parallel dazu baut Electronic Arts in England ein europäisches Support-Center auf. Mußten die Spieler bis dato bei Problemen in den USA anrufen oder langwierigen E-Mail-Verkehr in ausschließlich englischer Sprache in Kauf nehmen, darf man mit dem am 14. Juni auf einer Pressekonferenz angekündigten, offiziellen Europa-Start von *Ultima Online* davon ausgehen, daß sich die Support-Bedingungen nun bessern. Origin/Electronic Arts

möchten neue Spieler gewinnen. Der europaweite Verkauf und Support für *Ultima Online*, unter anderem mit deutschem Handbuch, verbessert die Chancen, daß Britannia schon bald um eine große Anzahl Spieler reicher wird.

## Neue Features für Anfänger

Beinahe zeitgleich mit dem Verkaufsstart in Europa bringt Origin neue Möglichkeiten in das Spiel. War man als Anfänger bisher leichte Beute für alle Veteranen, sollen neu erschaffene Charaktere nun unter speziellem Schutz stehen. Neue Bewohner Britannias dürften zum Beispiel von anderen Spielern nicht angegriffen werden können. Außerdem soll eine neue Quest-Engine dafür sorgen, daß für Anfänger der Einstieg in das Spiel erheblich einfacher ist. Verliert das junge Mitglied der Online-Gemeinde doch einmal sein Leben, sollen speziell für Anfänger verfügbare Richtungspfeile eine schnellstmögliche Wiederbelebung garantieren und die zahlreichen Computerspieler (Non-Player-Cha-



Realität in einem Online-Spiel: zwei Menschen auf dem Weg zum Traualtar. Ein Counselor wird die Ehe der beiden schließen.

acters oder NPCs genannt) dem Neuling mit Rat und Tat zur Seite stehen.

## Origin baut auf Abwechslung

Für die Spieler, die schon sehr lange bei *Ultima Online* dabei sind, versucht das Programmierer-Team fieberhaft, neue Möglichkeiten einzubauen, die vor allem für Alteingesessene neue Anreize bieten. Ein Teil der ganz alten Spieler hat sich inzwischen auf Playerkilling spezialisiert und lauert in den Tiefen der Dungeons anderen auf, um ihnen Beute und Leben zu nehmen. Ein Mordsgeschäft – immer mehr der alten Spieler

versuchen sich als Playerkiller. Hier möchte Origin ansetzen, denn die „getöteten“ Spieler finden dies natürlich alles andere als erfreulich. Ein neues Spielsystem soll das Problem lösen. Spieler erhalten die Möglichkeit, sich zum Playerkilling zu bekennen, wodurch ein Teil der Playerkiller wieder zu Helfen wird, die Jagd auf die Bösen machen. Die Änderungen sollen im nächsten Patch berücksichtigt werden, der noch für Juli angekündigt ist.



Das Ja-Wort der Braut am Ende der 30-minütigen Zeremonie, die sehr romantisch ausgelegt war.

## Die besten Internet-adressen zu Ultima Online

- <http://www.owo.com>  
Origins offizielle Ultima-Online-Seite (englisch)
- <http://www.uovault.com>  
Die größte News-Seite rund um Ultima Online (englisch)
- <http://uoss.stratics.com>  
Sehr umfangreiche Seite über Ultima Online. (englisch)
- <http://www.anats-paladine.de>  
Ultima Online Deutschland – meine eigene Seite. Hier finden Sie auch meine Emailadresse (deutsch)
- <http://TalkHouse.gzone.de>  
Deutsche Forenseite – hier treffen sich Ultima-Online-Spieler zum Plausch
- <http://www.imanewbie.com>  
Witzige Ultima-Online-Comic-Seite (englisch)

Michael Werner,  
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi, Reilingen  
[www.anats-paladine.de](http://www.anats-paladine.de)



„Ich bin ziemlich stolz auf Richard Garriots Autogramm, das er mir nach der Pressekonferenz gegeben hat.“



**Charakteristisch**

Das Update *Dark Aspices* bietet neben den verschiedenen Fraktionen noch zahlreiche Neuerungen. Die meisten Städte wurden grafisch aufgewertet, so daß sie nun wesentlich realistischer aussehen. Gemietete Räume lassen sich selbst einrichten. Magische Schreine, die von erfahrenen Magiern dazu benutzt werden können, ihre Zaubersprüche effektiver zu gestalten sind über das Land verteilt. Neue Zauber und Waffenfertigkeiten bieten selbst alten Charaktere weitere Möglichkeiten im Kampf gegen Monster und Spieler. Reine Krieger bekommen durch die neue Fähigkeit, ihre Gegner im Kampf zu entwaffnen, wieder einen größeren Einfluß. Außerdem ermöglichen neben Zaubersprüchen verschiedene Schriftrollen und Zauberstäbe Kriegern den Einsatz von Magie.

**Automatische Events**

Automatisch ablaufende „Nodeattack“-Events sind ebenfalls ein neues Feature von *Dark Aspices*. Diese Events finden in unregelmäßigen Abständen selbständig statt. Dabei werden die magischen Quellen, aus denen die Zauberer ihre magischen Kräfte beziehen, von gigantischen Steinwesen attackiert. Die Xeochicatls sind für einzelne Charaktere fast unbesiegbare Gegner, die sehr viele Angriffszauber

anwenden. So lassen sie beispielsweise die Erde erzittern, lähmen ihre Gegner, schleudern mächtige Blitze oder rufen gigantische Sandstürme herbei, um die Kämpfer und Magier zu vertreiben. Nur wenn man jedes dieser Xeochicatl-Monster vernichtet, bleibt die magische Quelle aktiv. Bei ihrem Tod hinterlassen sie einen Herzstein, aus dem wieder ein neues dieser Wesen entsteht, wenn man ihn auf dem Boden liegen läßt.

**Kostenloser Probeaccount**

Wer Appetit bekommen hat und sich die Online-Welt von *Meridian* ansehen möchte, kann das leicht und kostenlos machen. Installieren Sie einfach die Zugangssoftware von der Cover-CD und registrieren Sie sich kostenlos als GamesOnline-Member auf GamesOnline ([www.gamesonline.de](http://www.gamesonline.de)). Nach wenigen Minuten bekommen Sie eine E-Mail mit vorläufigen Zugangsdaten. Legen Sie auf [www.gamesonline.de](http://www.gamesonline.de) mit diesem Paßwort einen Account auf Server 102 an. Nachdem Sie sich ein Login und Paßwort frei gewählt haben, können Sie sich damit sofort auf dem Server einwählen, indem Sie die Zugangssoftware starten. Dieser Probeaccount ist allerdings auf eine Stadt begrenzt und bietet nur einen Bruchteil der phantastischen Welt von *Dark Aspices*.

**Meridian59 – Dark Aspices**

Die mächtigen Xeochicatl sollten immer im Team bekämpft werden.

Wenn Sie die ganze Umgebung von *Meridian* kennenlernen wollen, brauchen Sie nur das Anmeldeformular, das Sie in den nächsten Tagen per Post erreicht, ausgefüllt an GamesOnline zurücksenden und anschließend auf einem der vollwertigen Server (111-118 & 200) starten. Hier erwarten Sie Dutzende von Monstern, Hunderte Zaubersprüchen und Fertigkeiten, komplexe Rätsel und vor allem viele andere Spieler, die zusammen mit Ihnen eine feste Online-Gemeinschaft bilden. Ziehen Sie mit Ihren neuen Freunden in den Kampf gegen gefährliche Monster oder auch andere Spieler. Sie alleine entscheiden, was Ihr Charakter werden soll. Vielleicht ein böser Magier, ein singender Barde, ein mächtiger Krieger, oder Sie lassen sich einfach von den vielfältigen Möglichkeiten des Spiels inspirieren. Eine Ausnahme bildet Server 200, der ein sogenannter Sacred-Hea-

ven-Server ist. Hier können andere Spieler weder verletzt noch getötet werden. Besonders für Anfänger, die erst in Ruhe alles ausprobieren wollen, empfiehlt sich dieser Server.

**In letzter Minute ...**

Frisch aus den USA eingetroffen sind neue Infos zum bevorstehenden Bugfix, der in den USA im Juli und kurze Zeit später auch in Deutschland aufgespielt werden soll. Durch den Patch werden viele Fehler beseitigt, gleichzeitig gibt es einige spieltechnische Korrekturen. Das Steigerungs- und das Kampfsystem wurden überarbeitet, ebenso die Wirkung und der Schaden von Waffenfertigkeiten und Zaubersprüchen. Das Spiel dürfte durch den Patch ausgewogener werden, vor allem im Bezug auf die Fraktionen und Zaubersprüche. Aktuelle Infos zum Stand des Patches finden Sie wie gewohnt auf der Homepage <http://www.ritter-der-ehre.com>.



Barloque ist nur eine von mehreren Städten, die grafisch aufgewertet wurden.



Magische Schreine wie dieser sind über das Land verteilt und oft nur schwer zu erreichen.



Horst Winkler  
28 Jahre, Informatik-  
Student, Hanau

E-Mail: [Horwin@ritter-der-ehre.com](mailto:Horwin@ritter-der-ehre.com)  
Homepage: [www.ritter-der-ehre.com](http://www.ritter-der-ehre.com),  
[www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/](http://www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/)

**Schaut mal rein und sprech  
Horwin auf Server 113 oder  
200 an, schickt mir eine E-Mail  
oder besucht meine Homepage.  
Wir sehen uns im Spiel.**

# Flugsimulationen

## Deutsche Flughäfen

Mit dem neuesten Streich der Add-On-Reihe *German Air-ports (GAP)* für Microsofts *Flight Simulator 98* bereichern die Szenarie-Designer Peter Hiermeier und Thomas Hirsch erneut den Luftraum über Deutschland. Auftakt der Flughafensammlung, die von Aerosoft ([www.aerosoft.de](http://www.aerosoft.de)) vertrieben wird, bildete Ende 1997 *GAP 1* mit den acht süddeutschen Flughäfen München, Stuttgart, Nürnberg, Augsburg, Friedrichshafen, Dresden, Bayreuth und Egelsbach. 1998 folgte *GAP 2* mit Leipzig, Kassel, Dortmund, Köln/Bonn, Paderborn/Lippstadt, Hannover, Münster/Osnabrück und dem Mega-Platz Frankfurt/Main. Der dritte Teil der Reihe komplettiert nun den nördlichen Rest der Republik.

Sie starten und landen in Hamburg, Bremen, Kiel, Lübeck, Düsseldorf, Mönchengladbach, Erfurt und Berlin-Tegel. Alle Flughäfen wurden anhand von Original Kartenmaterial, Fotos und Recherchen vor Ort nachgebildet. Dazu gehörten sämtliches Inventar der Funknavigation, beleuchtete Landebahnen bei Nachtanflügen, beschilderte Taxiwege und Startbahnen, alle Terminal- und Nebengebäude mit authentischen Texturen, Landungsbrücken sowie statische und jetzt auch animierte Szenarieelemente wie Flughafenbusse oder Einweiser. Die Framerate ist auch auf schwächeren Rechnern erfreulich hoch. Für *GAP 2* halten die Entwickler unter <http://home.t-online.de/home/Th-Hirsch/Gad-Main.htm> weitere Flugzeuge und Vorfeldfahrzeuge für Sie bereit.



Flughafen Berlin-Tegel aus GAP3: Animierte Bodenfahrzeuge bringen Leben in die Flughafenszenarie.



Der Flughafen Düsseldorf für den Flight Simulator 98 ist einer der Höhepunkte in German Airports 3.



Aircraft Animator: Am skalierbaren Drahtgittermodell des Flugzeuges lassen sich die „Moving Parts“ bis ins Detail modifizieren.

## Lebendige Flugzeuge

Kostenlose Add-On-Flugzeuge für Microsofts *Flight Simulator* gibt es im Internet zu Tausenden, Modelle mit flüssig bewegten Teilen wie Propeller, Fahrwerk, Klappen und Steuerflächen sehr selten. Der Grund ist die komplizierte Programmieretechnik, die bis-

her nur wenige Experten beherrschten. Der *Abacus Aircraft Animator* von Konstantin Kuskushkin (bekannt als „Dr. Flight Sim“) macht nun die nachträgliche Animation von Flugzeugteilen beinahe zum Kinderspiel. Das Programm analysiert alle Flugzeuge, die sich im Flugzeug-Verzeichnis des *FS98* oder des *Combat Flight Simulators* befinden. Mit dem „Wizard“ beleben Sie Ihr Flugzeug, indem beispielsweise funktionsfähige Landescheinwerfer hinzugefügt werden, sofern die Flugzeugstruktur das zulässt. Weitere Feinarbeit ist im manuellen Editiermodus möglich, wo Sie unter anderem die Ruder animieren können. Wenn Sie jetzt neugierig geworden sind, probieren Sie doch die Testversion auf der Cover-CD aus. Eine Freischaltlizenz kostet Sie bei [www.simaviator.com](http://www.simaviator.com) 59,95 DM für die Standardversion und 375 Mark für die Variante für kommerzielle Flugzeugentwickler.

## Klassiker der Lüfte

Für die Heft-CD haben wir für Sie in dieser Ausgabe zwei viermotorige Klassiker der Lüfte ausgewählt. Als neues ziviles Flugzeug für den *Flight Simulator 98* finden Sie die Lockheed 1649 Starliner Constellation in den Farben der Lufthansa („Super Star“ D-ALAN) inklusi-



ve Armaturenbrett und eigenen Soundfiles. Die Geräusche hat Bernd Drefahl in einer Original-Constellation aufgenommen, die heute noch auf Flugschauen fliegt. Die „Connie“, wie sie von Liebhabern genannt wird, wurde mit dem Aircraft Animator (siehe oben) weiter verfeinert, so daß sich

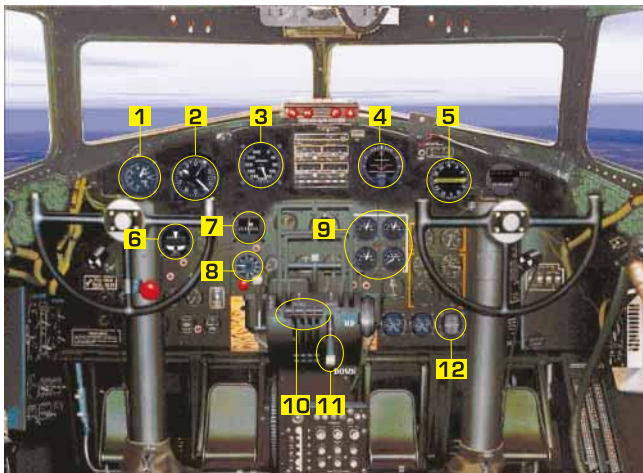
nun Propeller und Fahrwerk sauber animiert bewegen. Die Constellation mit dem markanten, elegant geschwungenen, schlanken Rumpf war ei-



Mit auf der Cover-CD: Die Super Star Constellation der Lufthansa



Dank unserer Cover-CD schwingen Sie sich mit der B-17 „Flying Fortress“ samt Memphis-Belle-Nasenkunstwerk in die Lüfte.



Das Original-Armaturenbrett der B17 steht Ihnen nun zur Verfügung: **1** Variometer, **2** Höhenmesser, **3** Geschwindigkeitsmesser, **4** Horizontkreisel, **5** Radiokompaß, **6** Wendekoordinator, **7** Magnetischer Kompaß, **8** Klappenposition, **9** Drehzahlanzeiger, **10** Gasregler, **11** Fahrwerkshebel, **12** Treibstoffdurchfluß.

ner der letzten großen Vertreter der propellergetriebenen Verkehrsflugzeuge, bevor diese in den 60er Jahren von den ersten Verkehrsjets des neuen Düsenzeitalters vom Himmel verdrängt wurden.

Bisher konnten Sie die B-17 im *Combat Flight Simulator* nur mittels eines Tricks als „Default-KI-B-17“ fliegen. Jetzt bekommen Sie den schweren, viermotorigen US-Bomber B-17F „Flying Fortress“ mit dem „Memphis Belle“-Nose-Art frei Haus als kostenloses Add-On-Flugzeug auf der Cover-CD geliefert (die übrigen Markierungen stimmen jedoch nicht mit der „Memphis Belle“ überein). Dieses Modell der B-17 enthält neben einem photo-realistischen Armaturenbrett auch noch sehr gute Soundfiles, die bei der Default-KI-B-17 im *Combat Flight Simulator* nicht vorhanden sind. Mit einigen Tricks ist es uns gelungen, die B-17 so zu modifizieren, daß sie auch mit bis zu acht Bomben bewaffnet werden kann. Außerdem sind nun alle Scharfschützenpositionen aktiviert, und die „Fliegende Festung“ feuert auf Knopfdruck aus allen Rohren. Die Maschine fliegt sich wie das große Vorbild sehr träge und schwerfällig. Nur der Bombenabwurf ist noch etwas ungenau. Die B-17F „Memphis Belle“ war der erste Bomber der achten Airforce, der

am 17. Mai 1943 25 Missionen ohne Abschuß überstanden hat. Die glücklichen Crew-Mitglieder wurden nach diesen 25 Einsätzen als Helden gefeiert und mit ihrer „Memphis Belle“ zu einer PR-Tour durch die USA abkommandiert.

### Auf der Cover-CD

#### Abacus Aircraft Animator V1.01 Testversion

Mit dem Aircraft Animator animieren Sie nachträglich Ihre Flugzeuge im FS98 und CFS. In der Testversion können Sie alle Funktionen ohne zeitliche Einschränkung begutachten, nur der Aktionsradius ist auf 10 Meilen um die beiden Trainingsplätze „Meigs Field“ (FS98) und „Interlaken“ (CFS) beschränkt.

#### AbacusAA.exe

#### Lockheed 1649 Starliner Constellation (FS98)

Für den FS98 haben wir für Sie ein neues Flugzeug auf CD gebannt: die Lockheed 1649 Starliner Constellation.

#### Connie.zip

#### B-17F „Flying Fortress“ (CFS)

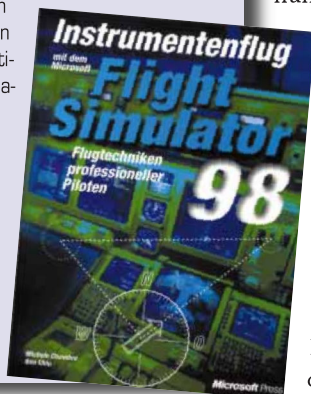
Einen besonderen Leckerbissen für CFS-Flieger finden Sie mit der B-17F „Flying Fortress“ mit dem „Memphis Belle“-Nose-Art.

#### B-17.zip

### Buchtip: Flugtechnik professioneller Piloten

Wenn Sie als FS98-Flieger nicht nur ein paar Sichtflugrunden mit Ihrem Flugzeug drehen wollen, finden Sie jetzt eine Hilfe, die Ihnen den Einstieg in die Instrumentenflugtechnik erleichtert. Sie bekommen erklärt, wie echte Piloten ihre Verkehrsmaschinen auf den internationalen Luftstraßen über die Kontinente hinweg navigieren. Für hochwertige Informationen bei Flugmustern, Navigations-, Theorie- und Luftkartenkunde bürgen echte Piloten. Nach der Lektüre bereiten Ihnen die Instrumentenflugregeln keine Probleme mehr. **Bestellinformationen:** „Instrumentenflug mit dem Flight Simulator 98“ von Michele Chambre und Ben Chiu, 329 Seiten, Paperback, Microsoft Press 1998, ISBN 3-86063-809-2, DM 39,-.

Dieses Buch eröffnet Ihnen völlig neue Dimensionen im Flight Simulator 98.



#### Frank Möllenhof

35 Jahre, Herausgeber von [www.flightsimulator.de](http://www.flightsimulator.de), Frankfurt.



„Wir haben für diese Ausgabe der PC Action eine zivile und eine militärische Propellermaschine als Add-Ons für FS98 und CFS ausgewählt.“

# Need For Speed 4

## Need For Speed Arena

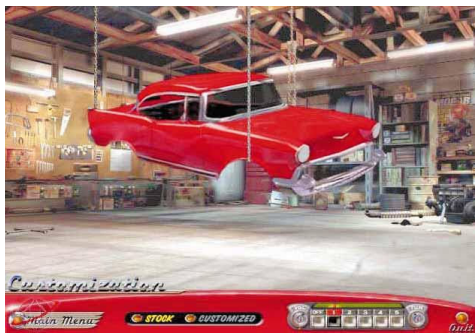
Vorbei sind die Zeiten, als Jugendliche in Milchbars mit der Anzahl von Zylindern und dem Hubraum ihrer „Muscle-Cars“ prahlten. Trotzdem träumen auch heutzutage noch viele Autotarren mit feuchten Augen davon, einmal in die Ledersitze gepreßt zu werden, während der Verbrauch ihres fahrbahnen Untersatzes die 20-Liter-Schwelle durchbricht. Sollten Sie zu dieser Personengruppe gehören, könnte Ihnen *Motor-City* gefallen. Bei *Motor-City* handelt es sich um ein eigenständiges Online-Rennspiel, in dem Ren-



Auch die Menüs orientieren sich am Stil der 60er Jahre.

ell auf Online-Bedürfnisse zugeschnitten wurde. Zu Anfang erhalten Sie ein Budget, welches Ihnen ermöglicht, Ihren Traumwagen zu zimmern. Im Rahmen dieses Budgets liegt es nun an Ihnen, zwischen verschiedenen Motoren, Spoilern, Stoßdämpfern, Seitenschwellern, Lacken und Karosserien

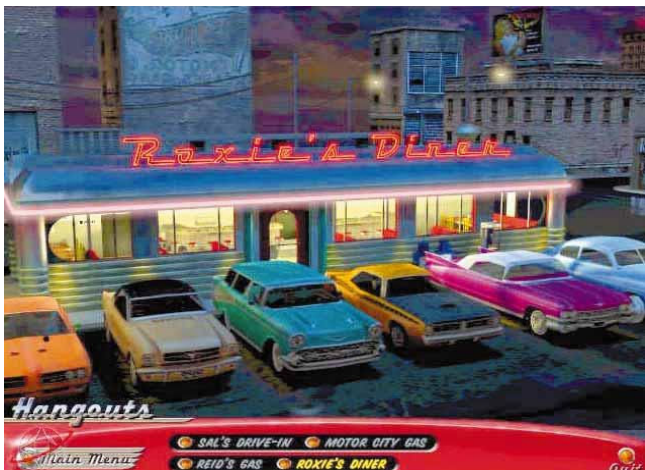
das Passende zu wählen. Der Faktor Geld spielt eine übergeordnete Rolle. Wie in *Brennender Asphalt* dreht sich alles darum, genügend Zaster für Reparaturen und Ersatzteile aufzutreiben. Ihre



In der Werkstatt schrauben Sie sich je nach Geldbeutel Ihr Traumauto zusammen.

nen gegen menschliche Konkurrenten ausgetragen werden müssen. Einen Einzelspielermodus wird es höchstwahrscheinlich nicht geben. Die Grafik basiert auf einer Variante der *NFS-Engine*, die spezi-

Online-Karriere ist dann beendet, wenn Sie pleite und mit kaputtem Wagen am Straßenrand liegenbleiben. *Motor-City* wird vermutlich bereits im kommenden Winter in den Läden stehen.



In solchen Imbiß-Buden schmücken Sie sich mit Ihren Taten und finden Gegner, die Sie um ein paar Kröten erleichtern können.



Motor-City soll über 40 klassische Wagen bieten wie den 1932er Ford Coupe, das 1957er Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe, die 1963er Corvette Stinray, den 1966er Pontiac GTO oder den 1970er Mustang Boss 302.

## Wirbel um „La Nina“

Noch bevor *Brennender Asphalt* in Deutschland in den Läden stand, sorgte mit „Concept NFS“ eine Gruppe amerikanischer Wagendesigner für Unruhe, die unter <http://cnfshs.cjb.net> kostenfrei Autos für *NFS* im Internet anbietet. Was war passiert? EA sah sich dem Vorwurf ausgesetzt, sie hätten den Concept-NFS-Wagen „La Nina“ nahezu unverändert für *Need For Speed 4* übernommen. Die Situation geriet vollständig aus den Fugen, als der in der Szene unter dem Pseudonym „X-Man“ bekannte Designer von „Concept NFS“ ankündigte, deswegen eine Klage gegen EA einzureichen, sofern er nicht im *NFS4*-Handbuch erwähnt würde. EA USA reagierte prompt: Grundsätzlich sei es sowieso verboten, Autos oder Strecken für *NFS* zu erstellen, es würde nur im Hinblick auf die Popularität dieser Add-Ons toleriert. Sofern der Vorwurf von X-Man stimmen sollte, wäre das aber trotzdem nicht die „feine amerikanische Art“. Inzwischen scheinen sich die Gemüter wieder etwas abgekühlt zu haben, da sich auch bekannte Seiten wie *Hacked Speed 3* ([camelot.warzone.com/hs3](http://camelot.warzone.com/hs3)) mit dem Standpunkt von EA solidarisierten.

## Auf der Cover-CD

### Neue Wagen für NFS3

Für *NFS3* haben wir in diesem Monat wieder einige Leckerbissen für Sie herausgesucht: Mercedes 300 SL Flügeltürer mit Showcase, Audi TT, BMW M5, Ferrari F50 mit Showcase

In Datei „Neue Wagen“

### Neue Wagen für die NFS4-Demo

Den Mercedes 300 SL können Sie auch bereits in der *NFS4*-Demo verwenden, die wir Ihnen auf der letzten Cover-CD präsentiert haben. In Datei „300sl“

## Qualität statt Quantität

Internet-Süchtige kennen das gigantische Angebot an *NFS*-Wagen. Leider entpuppen sich manche Autos als herbe Enttäuschung, da das Cockpits fehlt oder sie ihrem realen Vorbild nicht ähnlich sehen. Trotzdem gibt es einige Kreationen, die sich nicht vor den offiziellen EA-Autos zu verstecken brauchen. Dazu zählen zweifellos die Autos von Eric Arroyo (Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Infos unter: [pages.hotbot.com/games/earroyo](http://pages.hotbot.com/games/earroyo)) sowie die Modelle von Thomas Egelkraut (Mercedes 300SL Flügeltürer, Mercedes AMG 3,4 CE, Ferrari F40), die unter [tomsgarage.racingsource.com](http://tomsgarage.racingsource.com) sogar schon als Beta in einer *NFS4*-Version vorliegen.

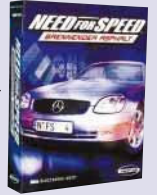


### Absahnen leichtgemacht

In diesem Monat starten PC Action und Need4Speed.de in Zusammenarbeit mit Electronic Arts gleich zwei lukrative Gewinnspiele, die Ihr ganzes Können erfordern. Beim „Screenshot des Monats“ suchen wir die kuriosesten Bilder aus Need For Speed 4. Wir werden fünf Monate lang den jeweils besten Screenshot in der PCA und bei [www.need4speed.de](http://www.need4speed.de) präsentieren. Jeder Gewinner erhält zudem einen ferngesteuerten BMW Z3.



In Wettbewerb Nummer 2 sind die Wagendesigner unter Ihnen gefragt. Ihre Mission: Entwerfen Sie bis zum 21. September das offizielle PC-Action-Auto für NFS4. Als Gewinn winkt das von der ganzen Redaktion handsignierte Testmuster von Need For Speed 4 sowie ein Jahresabo der PC Action. Die Teilnahmebedingungen finden Sie unter <http://www.need4speed.de>.



Für Sie auf der Cover-CD: Mit dem SL300 Flügeltürer von Thomas Egelkraut düsen Sie auch schon in der NFS4-Demo los.

Ebenfalls auf hohem Niveau bewegen sich die Karossen der von N4S.DE unterstützten Wagendesigner: Der M5 von Michael Strauss beispielsweise vermittelt einen hervorragenden Eindruck und kann sich mit dem offiziellen NFS 4-Pendant durchaus messen. Nicht nur deshalb ist für BMW-Fans Michaels Seite „BMW Design“ unter [www.need4speed.de/bmw-design](http://www.need4speed.de/bmw-design) einen Blick wert. Eine größere Masse an Autos, die

sich trotzdem qualitativ von der Masse an im Internet erhältlichen Kreationen abhebt, kann Kevin Suske von Millennium Design ([www.need4speed.de/mdesign](http://www.need4speed.de/mdesign)) bieten: Neben einem Audi TT finden sich auch ein BMW 320i STW und ein Audi A4 STW, die durch ihre aufwendigen Sponsoren-Logos beeindrucken. Eine effektive Möglichkeit an hochklassige Autos zu kommen liefert Ihnen das „Auto der Woche“ von Nfscheats ([www.nfscheats.com](http://www.nfscheats.com)):

Wöchentlich erscheint dort ein aus den diversen Neuerscheinungen ausgesuchtes Auto, welches sich meist von der breiten Masse gewöhnlicher Autos abhebt. Unser Tip: Werfen Sie einmal einen Blick auf unsere Cover-CD!



Auf der Cover-CD: Dank Michael Strauss spielen Sie mit dem BMW M5 auch schon in NFS3.



Der Stein des Anstoßes: Gerüchten zufolge hat EA den La Nina aus dem Internet abgekupfert (siehe „Wirbel um La Nina“).



Der F40: Alle Autos von Thomas Egelkraut verfügen bereits in Need For Speed 3 über transparente Windschutzscheiben.

### Das Plauderstündchen

Seit einigen Wochen veranstaltet das N4S.de-Team regelmäßig IRC-Treffen (IRC = Internet Relay Chat), an denen auch Sie teilnehmen dürfen. Immer samstags ab 21 Uhr tummeln sich NFS-Fans jeden Alters bis tief in die Nacht im N4S-Channel und diskutieren über aktuelle Vorkommnisse in der Szene. Sticheleien zwischen der BMW- und der Mercedes-Fraktion gehören hierbei genauso dazu wie praktische Tips und Tricks. Sollten Sie mit Chat-Programmen wie mIRC oder PIRCH noch nicht vertraut sein, finden Sie unter [www.need4speed.de/chat.htm](http://www.need4speed.de/chat.htm) eine umfangreiche und bebil-



Einige selbstgemachte Wagen verfügen sogar über einen Showcase.

derte Starthilfe. Der erfahrene Rest merkt sich einfach folgende Daten: Server: freechat-network.de, Channel: #need4speed.de, Port: 21.

Patrick Richters, 15 Jahre, Schüler, <http://www.need4speed.de>



„Ich wünsche allen Europäern Internet-Zugänge nach dem amerikanischen Flat-Rate-Prinzip, um sich bei Motor-City austoben zu können.“

# Grandprix Legends



## Nigel Pattinsons „GPL Season v1.02“

Nigel Pattinson aus Australien hat dieses hervorragende Tool entwickelt, mit dessen Hilfe sich etliche Details im Spiel anpassen lassen. So kann man beispielsweise die Fahrernamen sowie die der Teams, Boliden und Rennstrecken ändern. Mittels einer Vergleichsskala lassen sich zudem die Stärken der einzelnen Fahrer und Teams bestimmen um realistische Rennergebnisse zu erzielen. Daten können bequem aus dem Spiel importiert werden, und es besteht natürlich auch die Möglichkeit, modifizierte Datensätze zu speichern, die dann wiederum weitergegeben werden können. Einzige Voraussetzung: Jeder, der einen solchen Datensatz verwenden will, muß ebenfalls „GPL Season v1.02“ installiert haben. Komfortabel: Zu jedem Datensatz läßt sich ein Infotext abspeichern. Um die Simulation für Anfänger zugänglicher zu gestalten, sollte man jedoch lieber den „GPL AI Tweaker“ bemühen, auf den ich später

zu sprechen kommen werde. Nigel Pattinsons „GPL Season v1.02“ ist im MeatWater GPL Monster Patch v1.2 auf der PC-Action-Cover-CD-ROM enthalten. Nach Beendigung der Installation des Monster Patch kann die Installation des Editors im Verzeichnis „GPL Season Install“ im GPL-Stammverzeichnis gestartet werden. Alternativ gibt es den Editor auf der US-Pits-Website unter <http://www.theuspits.com>. Eine eigene Website hat Nigel Pattinson leider noch nicht.

## KOTRs GPL 1967 Carset für „GPL Season“ Version 1.4

Passend zu Nigel Pattinsons Editor existiert ein Datensatz für die Saison des Jahres 1967. Mit diesem Datensatz werden nicht nur realistische Fahrer- und Leistungsdaten installiert, sondern auch einige grafische Verbesserungen am Cooper (ehemals „Coventry“), BRM und Ligiers Brabham. Ebenso wird dem Fahrer ein tolles neues Gesicht verpaßt. Wenn man die mit diesem Datensatz erzielten Rennergebnisse mit

## Die Originaldaten der Rennsaison 1967

Strecke	Pole	Schnellste Runde
Kyalami	J.Brabham 1:28.3	D.Hulme 1:29.9
Monaco	J.Brabham 1:27.6	J.Clark 1:29.5
Zandvoort	G.Hill 1:24.6	J.Clark 1:28.08
SPA	J.Clark 3:28.1	D.Gurney 3:31.9
Silverstone	J.Clark 1:25.3	D.Hulme 1:27.0
The Ring	J.Clark 8:04.1	D.Gurney 8:15.1
Mosport	J.Clark 1:22.4	J.Clark 1:23.1
Monza	J.Clark 1:28.5	J.Clark 1:28.5
Glen	G.Hill 1:05.48	G.Hill 1:06.0
Mexico	J.Clark 1:47.56	J.Clark 1:48.13
Le Mans	G. Hill 1:36.2	G. Hill 1:36.7

Anmerkung: 1967 wurde – anders als im Spiel – der Französische Grand Prix nicht auf der malerischen Strecke von Rouen, sondern im eher nüchternen Le Mans ausgetragen. Eigenen Angaben zufolge war diese dem Produktionsteam jedoch zu unspektakulär, so daß statt dessen die Strecke von Rouen gerendert wurde. Schade, daß diesbezüglich nicht auch die Strecke von Monza berücksichtigt wurde. In der Rennsaison von 1966 wurde hier zum letzten Mal über die Steilkurven gebettet – dies wäre dem Spielspaß sicher auch nicht abträglich gewesen ...



Start in Silverstone, 1967

den echten des Jahres 1967 (siehe Kasten) vergleicht, wird einem klar, warum KOTRs Arbeit in der GPL-Gemeinde so geschätzt ist. Dieser Datensatz ist ebenfalls Teil des MeatWater GPL Monster Patch v1.2 auf der Cover-CD. Nach der Installation des Patch ist er im Verzeichnis „GPL Season Install“ im GPL-Stammverzeichnis zu finden. Alternativ gibt es ihn auf KOTR's Website unter <http://start.at/KOTR>. Dort gibt es übrigens noch viele andere großartige Neuerungen um *Grand Prix Legends*. Wer einen Internet-Zugang hat, sollte hier unbedingt vorbeischauen, zumal das Angebot in Deutsch ist.

## Andrew Olleys Cockpits

Da bleibt einem fast die Spucke weg, wenn man An-

draws Cockpit-Grafiken das erste Mal sieht. Diese Cockpits sind so gut, daß sie einem den Blick ständig von der Straße locken. Auch sie sind Teil des MeatWater GPL Monster Patch v1.2. Die Installationsroutine des Patches läßt zudem eine genaue Auswahl bestimmter Cockpits zu. Um einen Blick auf Andrews Arbeit zu werfen, begibt man sich

## Offizieller Patch

Seit einigen Tagen das Thema unter GPL-Fans im Internet: Es soll doch tatsächlich einen offiziellen Patch geben, der besonders das Spielen im Internet gehörig verbessern soll. Hinzu kommt auch noch Force-Feedback-Unterstützung, und als Erscheinungstermin bekam man von einem der Programmierer ein „bald, sehr bald“ zu lesen. Optimisten würden doch jetzt glatt sagen, daß dieser Patch auf der nächsten PC-Action-Cover-CD zu haben sein wird. Moment mal ... wir sind Optimisten ...

## Grandprix Legends im Internet

The APEX – Grand Prix Legends HQ	<a href="http://gpl.gamestats.com/">http://gpl.gamestats.com/</a>
The Art of Legends	<a href="http://www.cheekracing.electra.no/GPL/">http://www.cheekracing.electra.no/GPL/</a>
The Cockpit Shop	<a href="http://www.olley37.freereserve.co.uk/">http://www.olley37.freereserve.co.uk/</a>
The Paddock – a legendary site ...	<a href="http://home.c2i.net/thepaddock/">http://home.c2i.net/thepaddock/</a>
The US-Pits	<a href="http://www.theuspits.com">http://www.theuspits.com</a>
The Fast Lane	<a href="http://www.grandprix2.com/gpl/">http://www.grandprix2.com/gpl/</a>
Alison Hines GPL Website	<a href="http://simracing.com/alison/gpl/">http://simracing.com/alison/gpl/</a>
KOTRs GPL Website	<a href="http://start.at/KOTR">http://start.at/KOTR</a>



am besten auf seine Website. Dort finden sich auch sehr interessante Fotos der Originalcockpits, die Andrew als Vorlage dienten. „The Cockpit Shop“: <http://www.olley37.freemove.co.uk/>

## Streckentexturen und Programmhefte von Matthew Knutsen

Matthew hat sich die Mühe gemacht und monatelang alte Fotos der Originalstrecken aus den 60er Jahren recherchiert. Das Ergebnis sind brandneue Texturen für alle Strecken – ein wahrer Augenschmaus. Besonderen Wert legte er auf die korrekte Darstellung der Streckenumgebung. So sieht jetzt das Publikum viel besser aus, und in Monaco wurden die albernrosa Gehsteige optisch „entschärft“. Der Nürburgring erstrahlt jetzt inmitten einer saftigen Frühlingslandschaft (schließlich fand das Rennen 1967 im Frühjahr statt), und Zandvoort wurde der kleinen Brücke beraubt, die es nur bis 1966 gegeben hatte.

Ein weiteres Feature sind die Original-Programmhefte, die von nun an den Bildschirm zieren. Auch hier hat Matthew ganze Arbeit geleistet – hatte er doch zum Teil große Schwierigkeiten, an die Original-Heftchen von einst zu kommen. Sowohl die Streckentexturen



Im neuen Ferrari-Cockpit macht die Raserei gleich doppelt Spaß! Man achte auch auf die neuen Streckentexturen ....

als auch die Programmhefte sind Teil des MeatWater GPL Monster Patch v1.2 auf der Cover-CD, jedoch empfiehlt sich auch hier für Internet-User ein Besuch von Matthews Website die grafisch sowie inhaltlich ein wahrer Leckerbissen ist.

„The Art of Grand Prix Legends“: <http://www.cheekracing.electra.no/GPL/>

## GPL AI Tweaker v1.03 von Kari Ikonen

Dieses kleine, aber feine Windows Programm bietet die Möglichkeit, auf komfortable Art und Weise die Stärke der AI-Fahrer den eigenen Fähigkeiten anzupassen. Das Programm ist Teil des MeatWater GPL Monster Patch v1.2 und

befindet sich nach dessen Installation im GPL-Stammverzeichnis. Achtung, das Programm benötigt die Runtime vbrun300.dll. Alternativ gibt es diesen Mini-Editor auch auf dieser Website: „The Apex“: <http://gpl.gamestats.com/>

## Vorschau MeatWater GPL Soundpack v3.0

Das richtige Setup spielt bei *Grand Prix Legends* – wie in keiner anderen mir bekannten Rennsimulation – eine immens wichtige Rolle, und nicht jeder gute Fahrer war auch ein guter Mechaniker. Diejenigen, die damit bislang Probleme hatten, können sich schon mal auf die nächste Ausgabe der PC Action freuen – Tips, Tricks in Hülle und Fülle, und eine Zusammenstellung der besten derzeit im Internet erhältlichen Setups wird natürlich auch nicht fehlen! Doch auch Profis sollen in der nächsten Ausgabe auf ihre Kosten kommen: Im Internet treffen sich Abend für Abend die besten *Grand Prix Legends* Fahrer der Welt. Wer glaubt, für diese ultimative Herausforderung bereit zu sein, der wird in der kommenden Ausgabe eine Menge Infos, Tools und Links finden



und schon bald an solch einem Spektakel teilnehmen können. Ebenso wird es auf der Cover-CD exklusiv das von Fans im Internet bereits lange erwartete MeatWater GPL SoundPack v3.0 geben – dann gibt's erstmal ordentlich was auf die Ohren ...



Endlich sitzt John Surtees im Honda, und über das Tuch vor dem Mund freut er sich auch riesig!

## Auf der Cover-CD

### MeatWater GPL Monster Patch v1.2 inkl.

Nigel Pattinsons „GPL Season v1.02“  
KOTRs GPL 1967 Carset für „GPL Season“ Version 1.4  
GPL AI Tweaker v1.03  
Andrew Olley's Cockpits  
Streckentexturen und  
Programmhefte

Nick „MeatWater“ Schreger

E-Mail:

[meatwater@meatwater.de](mailto:meatwater@meatwater.de)

Website: <http://www.meatwater.de>



„Ich mache zur Zeit in Microsofts ‚Midtown Madness‘ den Wilden Mann und wundere mich, daß in der Realität die Fußgänger nicht so schnell beiseite springen.“



# FIFA 99



Auch früher gab es schon Freistoßspezialisten wie Mario Basler, wie man an dieser Szene sieht. Beachten Sie die unterschiedlichen Körpergrößen und Animationen der Spieler in der Mauer und deren Blickrichtung, die dem Flug des Balles folgt.

## FIFA 2000 - Was ist drin, was ist dran?

Außer den über 40 Altstarmannschaften, der verbesserten Künstlichen Intelligenz der Computergegner und den aktuellen Aufstellungen der Teams aus den 17 besten Ligen der Welt legt EA auch bei der

äußeren Erscheinung der Spieler die Latte höher. Die Spieler haben entsprechend der Realität verschiedene Körpergrößen, die Gesichter erscheinen durch einen 3D-Aufbau noch realistischer und zeigen ein der Situation angepaßtes und erstmals auch animiertes Mienenspiel. Realistischere Lichteffekte zeigen unter ande-

rem einen korrekten Schatten der Spieler. Auch am Sound wurde einiges verbessert: Die Fangesänge und Rufe vermitteln noch mehr das Gefühl, im Stadion zu sitzen oder eine Fernsehübertragung zu verfolgen. Als zusätzlichen Support will EA kostenlose Roster-Updates und andere Überraschungen auf der Webseite anbieten.

Auf der Webseite <http://www.FIFA2000.net/> können Sie, wenn Sie den FIFA 2000-Poll anklicken, wählen, welche weiteren Verbesserungen Sie sich für FIFA 2000 wünschen. Sehr wahrscheinlich ist bereits, daß die Fußballsimulation von EA Sports auch eine Internetoption mit auf den Weg bekommt. Endlich!



Der Außenverteidiger beginnt am rechten oberen Bildrand den Flügellauf. Geben Sie ihm zunächst etwas Zeit, damit er sich freilaufen kann. Wenn die Ballannahme nach dem Abstoß gelungen ist, können Sie in Ruhe den Angriff aufbauen.



## Auf der Cover-CD

**Fed99 Version 1.2b7, FML-Liga-Tool**  
 Transferiere Spieler ohne Etat-Abzug / Transferiere Teams von Liga zu Liga / Editiere die Team-Namen, Kontostand und Trikots / Editiere die Spieler-Werte, ihr Äußeres, Nationalität, Position, Rückennummer und ihre Eigenschaften / Ab sofort können auch die Namen der Ligen verändert werden (z. B.: Rest Europas zu J-League)

### FIFA99 Replay Organizer

Ermöglicht einfaches Einbinden und Verwalten der Replays.

### ME99

Tool, mit dem man so ziemlich alles in FIFA bearbeiten kann; die Stadien, die Bälle, die Flaggen, den Rasen etc.

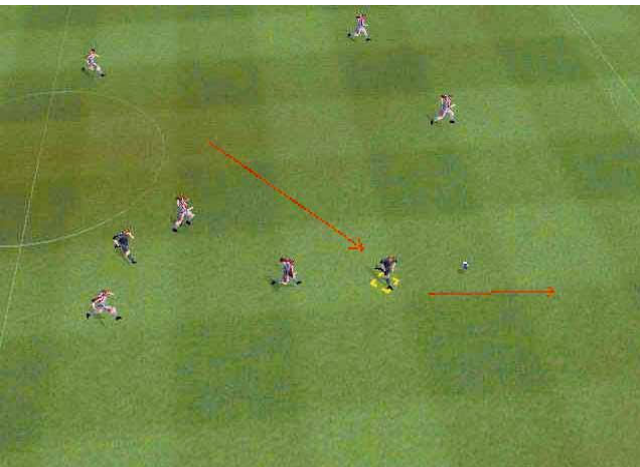
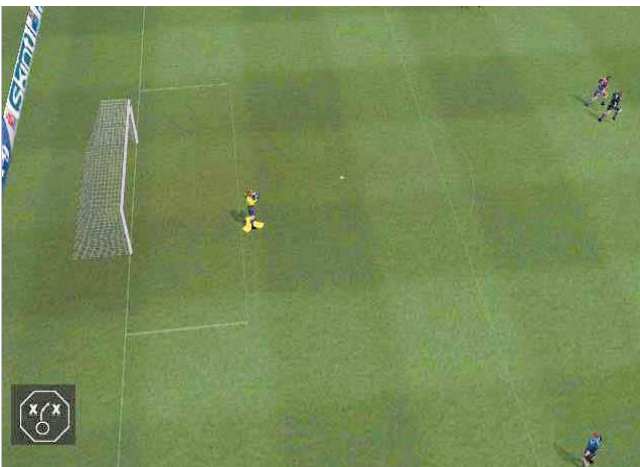
### Adboards

Bandenwerbung

## FIFA 99 – Kahn und Co.

Für so manchen Spieler stellt der Torwartabschlag bei FIFA

99 ein Problem dar. Schlägt man den Ball einfach nur weit ins Mittelfeld, landet er so gut wie immer bei einem Gegenspieler, und schon läuft der nächste Angriff. Das Gleiche geschieht auch bei anderen Versuchen des Abschlags. Ob kurz oder weit, der Ball ist in der Regel schneller wieder in gefährlicher Nähe, als Ihnen lieb sein kann. Es gibt aber auch Möglichkeiten, dies zu verhindern. Durch Drücken der beiden vorderen Tasten (MS SideWinder Gamepad) und des Y-Buttons startet man einen Flügellauf eines Außenverteidigers. Nun drücken Sie erneut den Y-Button, damit der Torwart den Ball zu Boden fallen lässt. Nachdem Sie ein paar Schritte Richtung Strafraum gelaufen sind, drücken Sie den A-Button. Nun spielt der Torwart



Der Mittelstürmer läuft sich frei, hoffentlich achtet er auf die Abseitsfalle. Gelingt der „Torwart-Konter“, stört kaum ein Gegenspieler mehr auf dem Weg zum gegnerischen Tor.

## FML: die offizielle PC-Action-Liga – Pokalfieber

In der FML fanden gerade die Halbfinalspiele des Überbrückungspokals statt. Nachdem es bereits im Viertelfinale zwei sehr spannende Begegnungen gab, war auch hier wieder Dramatik pur angesagt. Doch der Reihe nach: Im Viertelfinale bezwang der TSV Mecka (Vierter der letzten Saison) Union Berlin (Achter) in zwei sehr knappen Spielen mit 4:4 und 3:1. Noch viel spannender war die Partie der Frankfurt Devils gegen den TSV 1860 München. Die Devils (Meister der letzten Saison) siegten gegen München (Sechster) denkbar knapp mit 5:5 und 5:4. Im Halbfinale gab es dann aufgrund der ungeraden Zahl der Halbfinalisten jeweils ein Hin- und Rückspiel jeder gegen jeden. Hierbei sicherten sich der Meister und der Vizemeister der letzten Saison den Einzug ins Finale. Die Dinkelkicker Nienborg kamen zu drei Siegen, die Frankfurt Devils zu zwei Siegen, und der TSV Mecka mußte sich mit nur einem Sieg aus dem Kampf um den Pokal verabschieden.

**FML - Überbrückungspokal**

**Finale**

Dinkelkicker Nienborg	Frankfurt Devils	:	:
-----------------------	------------------	---	---

**3. Runde**

TSV Mecka	Frankfurt Devils	9:5	6:10
Frankfurt Devils	Dinkelkicker Nienborg	10:8	3:4
Dinkelkicker Nienborg	TSV Mecka	4:3	7:6

**2. Runde**

TSV 1860 München	Frankfurt Devils	6:6	4:6
Dinkelkicker Nienborg	Spacewalker Ulm	1:2	4:1
TSV Mecka	Union Berlin	4:4	3:1

**1. Runde**

Union Berlin	Rückkicker	4:3	7:2
Eintracht Frankfurt	Frankfurt Devils	1:4	6:4
TSV 1860 München	Hannover Turtels	2:0	3:1
TSV Mecka	Hertha 03 Zehlendorf	3:3	4:3
Ralfos Rückwärts	Spacewalker Ulm	0:4	0:4
Dinkelkicker Nienborg	Rückwärts Vorwärts	4:4	10:2

Die Ergebnisse des Überbrückungspokals in der FML.

den Ball zu dem freilaufenden Spieler. Ähnlich läßt sich ein schneller Konter aufbauen. Hierzu drücken Sie die beiden vorderen Tasten und den B-Button. Daraufhin läuft sich der Mittelstürmer frei. Wie schon bei der anderen Variante lassen Sie durch erneutes Drücken des Y-Buttons den Ball zu Boden fallen und drücken den A-Button. Der Ball wird zum Mittelstürmer geschlagen, und schon kann der Konter laufen. Gelegentlich werden Sie sich bei dieser Variante nach dem Torwartabschlag im Abseits befinden, aber auf diese Weise läßt sich auch das eine oder andere Tor erzielen.

welchem Wochentag ein 14täglicher Chat stattfinden soll. Die 2. Liga hat mittlerweile einige neue Spieler hinzugewonnen. Die neue Saison beginnt am 03.07.99. Eventuell können noch eine oder zwei Gruppen etwas später beginnen, falls die Gruppen nicht genau aufgehen. Bald wird es auf der FML-Homepage auch die Rubrik „Tor des Monats“ geben. Dort kann dann jeder sein bestes Tor (nur aus Ligaspielen) zur Wahl stellen. Die Replays des „Tor des Monats“ sollten es dann auch auf die Cover-CD der PC Action schaffen.

## Neues aus der FML – Jede Stimme zählt

Auf der Webseite der FML kann im Moment noch darüber abgestimmt werden, an

Henry van Boxtel,  
 27 Jahre, BWL-Student,  
 Frankfurt



<http://www.webdepp.de/FIFA>

„FIFA spielen macht nicht nur Spaß, sondern kann auch zu körperlichen Beeinträchtigungen führen. Ich handelte mir soeben eine Sehnenscheidenentzündung ein.“

# NHL 99



## Spaß dröhnt durch die Boxen

Keine Frage: Bereits die auf der Programm-CD von EA enthaltene akustische Spieluntermalung ist erste Sahne. Verantwortlich sind 144 Sounddateien, die sich als einzelne asf-Files komprimiert in der Datei ditties.viv befinden. Sie beschallen die Zockerbude mit Nationalhymnen, Musikstücken, Torsirenen und Anfeuerungsrufen in bestimmten Spielsituationen. Doch jeder NHLer weiß: Die hervorra-

genden akustischen Einblendungen des Originals werden nach einigen Wochen langweilig. Abhilfe schaffen im Internet angebotene Zusatzsounds, sogenannte Add-Ons. Derzeit befinden sich rund 300 im Angebot – und die Tendenz ist steigend. Technisch versierte NHL-Fans aus aller Welt stellen die Dateien, teilweise sogar auf besonderen Wunsch anderer Spieler, zum Download bereit. Damit pumpen sie garantiert wieder frisches Blut und neuen Spielspaß in die Stadionboxen.

## Weiß der Geier

Während auf den amerikanischen NHL 99-Seiten <http://tgo99.ga-sports.com/downloads/sounds/index.shtml>, <http://www.nhl-online.com/audiofiles/> und <http://www.nhl-online.com/audiofiles/oldaudio-downloads.html> Rock- und Diskomusik angesagt sind (zum Beispiel AC/DC, Metallica, Narcotic, Steppenwolf, Deep Purple, Scorpions, Van Halen, Rolling Stones), bietet TSO (<http://members.xoom.com/XOOM/uffinger/>

[index.html](#)) passend zu den DEL/DEB-Grafik Addons (siehe vergangene Ausgabe) Klänge aus deutschen Stadien, und zwar neben Musikstücken auch Fangesänge (Eine Insel mit zwei Bergen, Herzlein, Flieger, Weiß der Geier, Macht sie alle, Auf Wiedersehen etc.). Eine kleine Auswahl von Anfeuerungsrufen zum Reinschnuppern finden Sie auf unserer Cover-CD, samt einer Installationsanleitung. Leider ist es uns aus lizenzrechtlichen Gründen nicht möglich, mit Musik unterlegte Sounds zu veröffentlichen.

## Cool-Sounds-Serie

Besonders empfehlenswert ist ferner die Cool-Sounds-Serie von Thomas Schulte (<http://www.nhl-online.com/audiofiles/Pack/>). Sie sind – was nicht selbstverständlich ist – von guter Tonqualität und liefern gleich mehrere Hits in einem Paket.

## Neues aus der GML

Im Finale der Saison 99A setzten sich die Radolfzell Sabres (Stefan Altrichter) gegen die Landsberg Panthers (Dominik Herrmann) erst im letzten Spiel durch. Aufgrund der vorangegangenen Playoffs hatte Radolfzell ein Heimspiel mehr.



Zum Lied „Thunder“ von AC/DC dehnt sich's offensichtlich leichter: Torhüter Thibault (CHI) bei Spielbeginn.



Husch, husch, aufs Bänkchen: In Unterzahl helfen die „Go-Hawks!“-Gesänge der eigenen Fans.



**Auf der Cover-CD**

**DEL-Soundfiles**

- hejabsc.zip
- lal-hejo.zip
- superdeg.zip
- Tools zum „Einbau“

Näheres siehe **Readme.doc** (den passenden DEL-Grafikzusatz finden Sie auf der PCA-CD 7/99).



Mit 280 Kilometern pro Stunde ins Netz: So kann nur die CPU eine zweite Zündstufe abfeuern: Ein Schlagschuß wird mit einem weiteren Kanonenschuß direkt verlängert. Hier bedient Peca (BUF) seinen Teamkameraden Juneau.



Wenn man die Resultate (3:2/1:3/1:0/2:5/4:1) betrachtet, vielleicht der finalentscheidende Faktor. Das Endspiel der 99- B-Saison ist eine westdeutsche Angelegenheit. Die konstanten Rauxel Devils (Daniel Dildrop/ISDN) treffen auf die Monheim Avalanche (Thomas Illian/Modems). Beide schalteten hessische Vereine aus: das Team aus dem Pott klar die Emstal Flyers (Stefan Fürst) und die Rheinländer durch enge Spiele die Mörtenbach Blackhawks (Ralf Bauer). Nach seiner Titelverteidigung bei der 2. ISDN-OPEN kann Chefabräumer Dildrop das Double perfekt machen. Über dieses offli-

ne ausgetragene Finale berichten wir in der nächsten Ausgabe. Mittlerweile hat die 99- C-Saison mit 51 Teilnehmern begonnen. Bemerkenswert: Analoge Modems sterben aus! Mit 40 Spielern sind die ISDNer klar in der Überzahl. Mit Rücksicht auf die kleineren Geldbeutel jüngerer Spieler hat die GML ihre Teilnehmerkaution mit sofortiger Wirkung auf 50 Mark gesenkt.

**Turnier-Ticker**

Zum Schluß die Ergebnisse freier GML-Teamturniere: Den Dortmund-Cup holten die Bochum Flames (Borries Zimmer), den Ahr-Cup sowie den von Riedering (Matthias Mentschel) veranstalteten Gretzky-Cup die Rauxel Devils (wer sonst? \*g\*). Einen Offline-Wettkampf hielten die Weissenfels Capitals (Sebastian Salomon) ab und gewannen ihn

**Der feine Unterschied**

Neulinge haben es schwer, in der mit Onlinecracks gespickten GML Erfolge zu erzielen. In der Regel hagelt es anfangs saftige Niederlagen. Sie ringen Einsteigern nicht nur starkes Durchhaltevermögen, sondern auch ein hohes Maß an Flexibilität ab. Denn es gilt, die Unterschiede zwischen Partien mit menschlichen Gegnern (MG) und gegen den Computer (CPU) in zahlreichen Onlinebegegnungen zu erkennen und sein Spiel darauf einzurichten. PC Action faßt die wesentlichen Punkte zusammen:

- **Spielaufbau:** CPU verhält sich immer gleich. MG spielt variabel, ändert die Taktik, wechselt die Raumaufteilung, läuft seltener abseits
- **Abwehr:** CPU greift früh an; viele Ligaspieler lassen sich weit zurückfallen, stellen einen letzten Mann als Waffe gegen Abpraller
- **Torschuß:** Bei CPU neben Special Moves häufig abgefälschte bzw. binnen Bruchteil einer Sekunde verlängerte „Computertore“; letztere durch MG kaum möglich, da zu schnell; dafür tödliche Konter, abgeschlossen durch Schlenzer oder gnadenlose Rebounds
- **Nervensache:** CPU hat Nerven wie Drahtseile, Sie vielleicht nicht. Unkonzentriertes Abwehrverhalten eröffnet dem Gegner im Onlinespiel oftmals unerwartete Chancen. Und die läßt sich ein GML-Profi nur selten entgegen. Und lassen Sie sich nicht durch Rempelen und Sprucheinblendungen (taunts) provozieren.



Gruß vom Satan: Die Festung der Rauxel Devils. Eine von vielen privaten Homepages der GML-Cracks.

selbst. Das COM-TEAM-interne Turnier in Hann-Münden entschied der 16 Jahre alte Jan Teuner (Hannover Panthers) – der Nachwuchs kommt. Nachzulesen ist das unter anderem auf der Homepage der Rauxel Devils: <http://www.ruhr.de/home/natas/>.

Tom Waske,  
36 Jahre, Rechtsanwalt  
<http://www.onlinesports.comc.net/nhl>



„Mein Top-Hit Nummer 1, was Sound-Add-Ons betrifft: Wenn Blackhawk-Goalie Thibault zu ‚Thunder‘ das Eis aufräut.“

# Command & Conquer



Von vielen Einheiten, die ihren Weg in Command & Conquer 3: Tiberian Sun finden sollen, machen im Internet bislang nur diverse Render-Artworks die Runde. Dies gilt auch für den Scrin-Fighter der NOD: Werden Kanes Mannen gar von hochtechnisierten Außerirdischen unterstützt?

## Collector's Edition?

Versucht Westwood, die Fans der Command & Conquer-Serie zum



Vorbestellen von Tiberian Sun zu bewe-

Nobel und aufwendig: die Verpackung der C&C 3 Collector's Edition

gen? So wurde jetzt bekannt gegeben, es werde eine limitierte „Collector's Edition“ geben, die allerdings nur Vorbestellern geschickt wird. Die Unterschiede zur normalen Verkaufsversion sind äußerst gering: Die Hülle wird silbern und nummeriert sein, das Handbuch von einem Westwood-Entwickler signiert. Als kleines Bonbon gibt es dann noch eine NOD-beziehungsweise eine GDI-Soldatenfigur.

## Warum eine Tiberian-Sun-Home-page?

Es gibt viele Leute, die sich fragen, warum man sich überhaupt die Arbeit macht, eine Homepage aktiv zu betreiben. Manche Homepages dienen primär kommerziellen Zielen, bei TiberianSun.de ist es jedoch ganz anders. Gegründet wurde die Page nach einem Artikel in

einem bekannten Spiele-Magazin, in dem über C&C 3 berichtet wurde. So etwas wie News gab es auf meiner Site zunächst noch nicht, die einzigen Screenshots waren aus dem Trailer, den es am Ende von C&C 1 zu sehen gab. Etwa zwei Monate später modernisierte ich die Page, ich führte die News und ein neues Layout ein. Dann bot mir ein Freund einen Server an, er half mir und der Page, einigermaßen „professionell“ zu werden. Damals war es extrem schwierig, überhaupt News für die Page zu finden, Ereignisse wie ein Preview in irgendeiner x-beliebigen Zeitschrift versetzten die ganze Szene in Aufruhr. Daß es zu der Zeit auch noch keine „wirklich richtigen“ Informationen gab, verwundert nicht, schließlich hatte man gerade erst mit der Programmierung von C&C 3 begonnen. Von da an ging es mit unserer Homepage stetig aufwärts, wir konnten die C&C-Internet-Gemeinde nach und nach mit immer mehr Informationen versorgen. Der heutige Stand der Dinge: Wir (seltsam eigentlich, wir sind die einzige große Site, deren Team im Lauf der Zeit nicht gewechselt hat) arbeiten an einem neuen Layout und aktualisieren die einzelnen Sektionen. Schade, die letzte Zeit war fast ein bißchen zu ruhig ... der „Pioniergeist“ der „Gründerzeit“ ist verfliegen ;-). Neben mir gehört auch Gerrit „Jack“ Weber ([jackheber@tiberiansun.de](mailto:jackheber@tiberiansun.de)) zu den „Veteranen“ von TiberianSun.de: „Da ich Fan von C&C 1 und 2 war, suchte ich nach Infos über Teil 3! Ich probierte die URL ‚[www.tiberiansun.de](http://www.tiberiansun.de)‘ einfach aus. Zu diesem Zeitpunkt hat fast nur Alex News gepostet. Ich wollte ihm etwas Arbeit abnehmen, ihn unterstützen. Also habe ich eine Bewerbungs-Mail an ihn geschrieben! Mit der Zeit tauchten immer mehr Infos über Tiberian Sun auf, so daß die ganze Sache an Spannung gewann. Es ist einfach aufregend, den Leuten

## Interview mit Aaron Cohen

Elmar Seeberger, einer der Mitarbeiter von TiberianSun.de, hatte die Gelegenheit, ein Interview mit Aaron Cohen von Westwood zu führen:

**Elmar:** Stirbt eine Infanterie-Einheit schneller, wenn sie über blaues statt über grünes Tiberium läuft? Gibt es da irgendwelche Unterschiede?

**Cohen:** Ja, es gibt welche. Blaues Tiberium ist viel tödlicher!

**Elmar:** Wann bekommt man die Multi-Missile?

**Cohen:** Man bekommt diese durchschlagkräftige Waffe, nachdem man den Tempel von NOD gebaut hat.

**Elmar:** Wie viele Multiplayer-Karten kann man vom Random Map Generator speichern lassen?

**Cohen:** Beliebig viele.

**Elmar:** Wird der ganze Laserzaun ausfallen, wenn man ein Stückchen in der Mitte zerstört?

**Cohen:** Nein.

**Elmar:** Du hast in einem Interview gesagt, daß Westwood über einen vierten (bzw. in Deutschland fünften) Teil der C&C-Serie nachdenkt. Kannst du mir jetzt schon ein paar Infos darüber geben?

**Cohen:** Noch streng geheim!

**Elmar:** Kannst Du mir sagen, welche Einheit Ihr zuletzt herausgenommen beziehungsweise hinzugefügt habt?

**Cohen:** Wir arbeiten immer noch mit den gleichen Einheiten, die vor zwei Jahren geplant waren und mit denen die Programmierung begonnen wurde.

**Elmar:** Wie weit seid Ihr gerade mit Eurer Arbeit an Tiberian Sun? An welchem Teil des Programmes werkt Ihr gerade?

**Cohen:** Wir sind unserem Ziel sehr nahe! Alle Programmteile laufen fehlerfrei.



**Verlosung – Westwood-Gimmick zum Abgreifen**

Tiberian Sun läßt noch auf sich warten, wirft aber bereits seine Schatten voraus. Für die hartgesottenen C&C-Fans unter Ihnen, die sich gerne auch in der Öffentlichkeit als GDI oder NOD outen möchten, verlosen wir aus diesem Grund ein verschwenderisch ausgestattetes Set: zwei massive Metall-Anstecknadeln mit den Symbolen der beiden C&C-Fraktionen, gebettet in eine edle, schwarze Samtbox. Der Gewinner wird aus allen Einsendungen ermittelt, die (Anschrift siehe Impressum) bis zum 1. August unter dem Kennwort „Westwood“ in der Redaktion eingehen.



**Ein Leckerbissen für C&C-Fans: die Symbole von GDI und NOD in edler Verpackung.**



TiberianSun.de ist die erfolgreichste deutsche Tiberian-Sun-Homepage – sogar Westwood hat die Site in seine Liste interessanter Links aufgenommen.



Kane kurz vor seinem vermeintlichen Tod. Sollte er doch noch einmal davongekommen sein?

die News über Tiberian Sun präsentieren zu können. Man muß halt immer am Ball bleiben, darf nichts verpassen und muß genügend Freizeit in die Sache

investieren. Interessenten sollten am besten per E-Mail anfragen, ob noch Platz im Team ist. Grundwissen über HTML und Internet wird jedoch vorausge-

setzt.“ Der jetzige TS-Mitarbeiter Richard Ott ([richard@tiberiansun.de](mailto:richard@tiberiansun.de)) fand ebenfalls eher durch Zufall zur TiberianSun.de-Homepage: „Ich habe mir einige C&C-Sites im Web angesehen und da ist mir TS.de aufgefallen. Von da an habe ich regelmäßig dort vorbeigeschaut. Irgendwann wurden dann neue Mitarbeiter gesucht, und ich habe mich als Newswriter und Übersetzer beworben. Als Newswriter muß man sehr schnell sein, um aktuelle Informationen anbieten zu können. Gute Englischkenntnisse sind dabei Grundvoraussetzung, egal ob man

sich auf amerikanischen Sites informiert oder Interviews mit den C&C-Designern selbst führt. Das positive Feedback von den Lesern ist auf jeden Fall ein Grund für mich, weiterzumachen. Außerdem möchte ich die tolle Arbeitumgebung, den Kontakt mit den Designern und die Bekanntschaft mit den Teamkollegen nicht mehr missen ...“

**TOP-3-FAQ**

**Wann erscheint Tiberian Sun?**  
Ein Termin im August ist angepeilt.

**Ist Kane tot?**  
Nein, der findige Terrorist hat auch den Zusammenbruch seines Sektenhauptquartiers überlebt. Wie, ist unklar, vielleicht mit Hilfe von Aliens.

**Wie konnte der Krieg wiederauf-flammen?**  
Obwohl NOD im ersten Tiberiumkrieg zerschlagen wurde, überlebten kleine Splitttergrüppchen. Kane gelang es, diese verfeindeten Gruppen wieder zu vereinen, NOD erlangte die alte Stärke zurück. Nachdem ein paar GDI-Flugzeuge von NOD abgeschossen wurden, erkannte die GDI die Gefahr und begann mit einer Offensive gegen die Bruderschaft.



Manche Einheiten geben immer noch Rätsel auf: Ist das das geheimnisvolle GDI-Kommandoshuttle?

Alexander Dilthey,  
15 Jahre, Schüler,  
Meerbusch,  
E-Mail: [alex@tiberiansun.de](mailto:alex@tiberiansun.de),  
Homepage: <http://www.tiberiansun.de>



„Ich hoffe inständig, daß der für August angesetzte Release nicht noch einmal verschoben wird.“

# StarCraft

## Deutsche Brood-War-Meisterschaft

In der Zeit vom 27. Juli bis zum 1. August findet in Berlin die Deutsche Brood-War-Meisterschaft statt. Zu gewinnen gibt es tolle Preise wie ein PC-Komplettsystem, High-End-Monitore, Grafikkarten, Surroundboxen und vieles mehr. Die Startgebühr beträgt 30 Mark. Anmelden können Sie



sich bis spätestens 27.7. unter dieser Adresse: <http://www.je-computer.de/netzstatt/brood-war>

## PGL News

Die PGL Germany, der deutsche Ableger der amerikanischen Professional Gamers



Die Besten der besten StarCraft-Spieler liefern sich bei der Professional Gamers League Germany erbitterte Multiplayer-Duelle.

## Interview mit dem PGL-Sieger Avenger

Nach seinem Sieg in der PGL Germany sprach SheepOnDrugs, einer unserer Mitarbeiter bei der SC.Base, mit Avenger. Wir drucken das Interview aus Platzgründen hier nur auszugsweise ab; den kompletten Text können Sie auf <http://www.scbase.de> nachlesen.

?: Dein Sieg kam angesichts der vielen Profispielern in der PGL etwas überraschend. Wie sahen Deine bisherigen Leistungen bei StarCraft denn aus?

!: *Das macht nichts; das hör' ich gerade oft. Ich war in der ersten Saison in Ladder ziemlich weit oben – 1.392 Punkte und Platz 50 oder so.*

?: Was für einen Preis hast Du denn eigentlich für Deinen Sieg erhalten?

!: *Ich hab einen AMD K-6 400 mit 128 MB RAM, 6,4-MB-Festplatte und einer sehr guten Grafikkarte gewonnen.*

?: Der Sieg in der PGL hat Dich unter den StarCraft-Freaks bekannter gemacht. Vorher bist Du in der Szene kaum in Erscheinung getreten. Hattest Du Gründe dafür; Dein Licht unter den Scheffel zu stellen?

!: *Ja. Wenn man in der Szene bekannt ist, muß man in den einschlägigen Foren viel präsenter sein und sich zuweilen auch richtiggehend verteidigen.*

?: Das Event wurde ja gesponsert. Hast Du irgendwelche Verpflichtungen den Sponsoren gegenüber? Mußt Du Dich beispielsweise für irgendwelche Werbefiktionen zur Verfügung stellen?

!: *Ich glaube schon. In der Anmeldung war davon die Rede. Ich denke, man wird wohl hauptsächlich Interviews von mir erwarten.*

?: Bist Du bei der nächsten PGL-Saison wieder dabei?

!: *Ich wäre gerne wieder dabei, aber es kann sein, daß mir erst mal die Wehrpflicht einen Strich durch die Rechnung macht ...*



League, hat die erste Spielsaison abgeschlossen. Im Finale gewann Avenger gegen Anthaeus und darf sich somit ab sofort „PGL Germany Starcraft Champion“ nennen. Wer meint, gut genug zu sein, um an der nächsten Spielsaison der PGL teilnehmen zu können, sollte sich unter <http://www.pgl.de> anmelden.

## Battle.Net Filter

Sie ärgern sich, weil der Auswahlbildschirm im Battle.Net mit allen Spielen, denen man beitreten kann, nur 4-gegen-4-Spiele mit einer schlechten Verbindung präsentieren möchte, obwohl Sie viel mehr Lust auf ein gemütliches 1-gegen-1 hätten? Da kann Ihnen der StarCraft, Battle.Net-Filter helfen, mit dem Sie die Anzei-

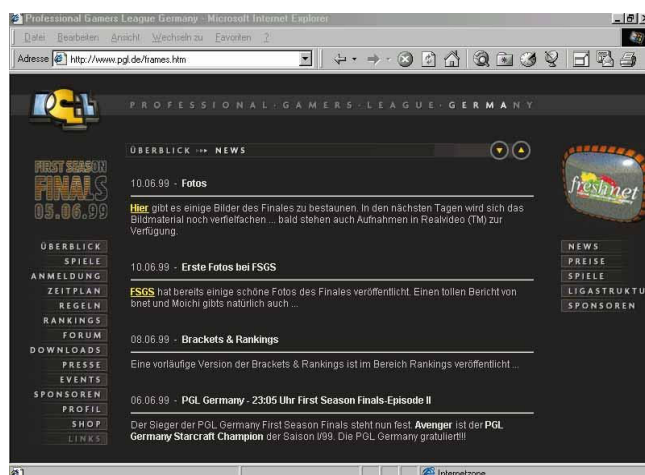
## Wir über uns

In der letzten Ausgabe mußten wir leider aus Platzgründen darauf verzichten, uns kurz vorzustellen. Wir wollen das deshalb diesmal nachholen. Die Infos auf den beiden Seiten, die Sie hier gerade lesen, werden jeden Monat von Arne Bleckwenn (17 Jahre) und Michael Paa zusammengetragen. Wir sind beide bei Deutschlands größter StarCraft-Internet-Site, der SC.Base ([www.scbase.de](http://www.scbase.de)) für die Organisation verantwortlich und versuchen fortan, die wichtigsten Neuigkeiten und Infos aus der StarCraft-Online-Szene aufzubereiten und Ihnen hier in gedruckter Form darzubieten.

ge bestimmter Arten von Spielen im Battle.Net unterdrücken können. Die gewünschte Anzahl der Spieler, die Verbindungsgeschwindigkeit, die Größe der Karte sowie acht weitere Optionen lassen sich beim Battle.Net-Filter einstellen.

## Hack Report

„Hacks“ sind Programme, die dem Benutzer in Mehrspieler-Partien bestimmte Vorteile gegenüber seinem Gegner geben. Kurz nach dem Erscheinen von StarCraft gab es viel



Auf der Website der PGL gibt es stets brandneue Infos zum aktuellen Stand der Meisterschaft.





Der Hack stellt auf **Tastendruck** in der rechten oberen Ecke den Namen, die Rasse sowie die Einheiten und ihre Anzahl für jeden teilnehmenden Spieler dar.

Ärger mit einem „Map-Hack“, der die gesamte Karte freilegte und so dem Spieler einige unfaire Vorteile verschaffte. Glücklicherweise ist es Blizzard mit dem neuesten Patch gelungen, die „Map-Hacks“

größtenteils auszuschalten (Gerüchten zufolge existiert zwar ein Hack, der die Minimap freilegt, diesen konnten wir aber bislang nicht ausfindig machen, und seine Existenz ist fraglich). Unlängst ist aber ein neuer Hack aufgetaucht, der die Anzahl der Einheiten des Gegners und seine Rasse auf dem Bildschirm darstellt. Dies verschafft dem Spieler die Möglichkeit, zu erkennen, welche Einheiten der Gegner produziert, und entsprechend darauf zu reagieren. Auch ist es möglich herauszufinden, welche Rasse ausgewählt wurde,



Ein hoffnungslos unterlegenes Häuflein Terraner versucht, seine Basis gegen einen Angriff wildgewordener Zerg zu verteidigen.

falls der Gegner „Zufall“ gewählt hat. Wir haben das Programm sowohl im Battle.Net als auch in einem IPX-Spiel getestet, und es gab weder Abstürze noch Fehlanzeigen.

## Random Map Selector

Falls Sie *StarCraft* im Mehrspielermodus spielen, kennen Sie das Problem: Zwei Personen wollen unbedingt gegeneinander spielen, aber man wird sich einfach über die Frage der *StarCraft*-Karte nicht einig. Für dieses Problem gibt es nun ein Programm namens „Random Map Selector“. Man wählt ein Verzeichnis mit den Karten aus, drückt einen kleinen Button und voilà: Das

## Auf der Cover-CD

### Random Map Selector

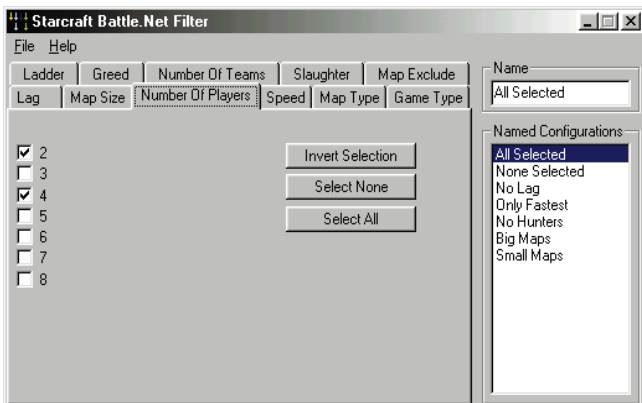
Wählt Mehrspieler-Karten nach dem Zufallsprinzip aus

[randomms.zip](#)

### Battle.Net Filter

Erleichtert die Suche nach Mehrspieler-Partien im Battle.Net

[filteri.zip](#)



Mehrspieler-Partien nach Maß im Battle.Net: Bei dieser Auswahl werden Sie nie wieder aus Versehen in ein Spiel mit fünf Spielern rutschen.

## Was heißt eigentlich ...

An dieser Stelle werden wir in Zukunft in unregelmäßigen Abständen Fachausdrücke für *StarCraft*-Neulinge erklären.

### Serversplit

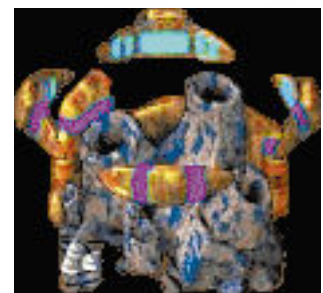
Hierbei handelt es sich um ein leider häufig auftretendes Problem im Battle.Net. Das Battle.Net besteht aus einer größeren Anzahl miteinander vernetzter Server; bricht nun durch zu starken Datenverkehr die Verbindung eines Servers zum Battle.Net-Netzwerk ab, so kann dieser Server keine Informationen mehr mit den anderen austauschen. Die unangenehme Folge davon ist, daß z. B. die Siege der Spieler, die auf dem abgetrennten Server aktiv waren, nicht mehr gewertet werden.

### Ladder Game

Unter Ladder Games versteht man Spiele, die je nach Ausgang für den siegreichen Spieler mit einer gewissen Anzahl an Punkten gewertet werden, welche sich nach einer relativ komplizierten Formel errechnet. Durch die Anzahl der Punkte, die ein Spieler auf diese Weise im Laufe der Zeit erreicht, ist es nun möglich, eine Tabelle aufzustellen und den besten Spieler zu ermitteln.

### MOTW

Abkürzung für Map of the Week. Gemeint sind damit die Maps, die im Wochenrhythmus mitsamt einer Kartenbeschreibung von Blizzard auf <http://www.blizzard.com> veröffentlicht werden. Eine deutsche Übersetzung der Beschreibung finden Sie auch jede Woche kurz nach der Veröffentlichung durch Blizzard auf <http://www.scbase.de>.



Dieser kleine „Pixelhaufen“ zeigt ein neu aufgetauchtes Bild eines Protoss Assimilator aus dem Betatest.

Programm sucht per Zufall eine Karte aus, und das Problem ist gelöst.

Michael Paa  
20 Jahre, Schüler, Augsburg  
<http://scbase.gzone.de>



„Höhepunkt dieses Monats war für uns der Sieg von Avenger in der ersten Saison der PGL Germany“



# Age of Empires

## Age-of-Empires-Strategien

*Age of Empires* stellt hohe Anforderungen an das strategische Denken der Spieler. Aber allen guten Spielern gemeinsam ist das Wissen um die drei Grundstrategien in *Age of Empires*, den Tool-Rush, den Bronze-Rush und dem Boom. Beginnend mit den Tool-Rush in der aktuellen Ausgabe wollen wir diese grundlegenden Strategien hier nach und nach vorstellen. Der Tool-Rush ist die aggressivste Strategie in *Age of Empires*, die darauf setzt, daß man die eigene Ökonomie nur minimal aufbaut, um zum frühestmöglichen Zeitpunkt den Gegner anzugreifen. Dazu wird zunächst ein Kornspeicher gebaut und mit sechs Dorfbewohnern (bei Shang genügen vier) die Nahrungsversorgung sichergestellt.

Ein Dorfbewohner erkundet die Umgebung, und alle weiteren Dorfbewohner sammeln zunächst Holz (Häuser nicht vergessen!). Sobald genug

Holz beisammen ist, wird das Lager neben einem Wald und einer weiteren Nahrungsquelle (Speerfisch, Elefanten oder Gazellen) gebaut. Von nun an suchen fast alle Dorfbewohner nur noch Nahrung.

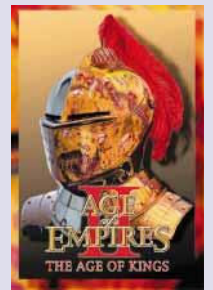
Relativ früh wird die Produktion weiterer Dorfbewohner gestoppt, um schnellstmöglich in die Jungsteinzeit (engl.: Tool-Age) vorzuschreiten. Ich bevorzuge in *Age of Empires 16* und in *Der Aufstieg Roms 20* Dorfbewohner dazu. Auf dem Wege in die Jungsteinzeit sammelt man wieder verstärkt Holz und schickt zwei Dorfbewohner zum gegenüberliegenden Ende der Karte, wo man den Gegner vermutet. Dort baut man zwei Kasernen und trainiert in diesen Axtkämpfer (*Age of Empires*) oder Schleuderer (*Der Aufstieg Roms*). Mit Gruppen dieser Kämpfer greift man den Gegner sehr früh an, um so das Spiel für sich zu entscheiden. Die geeignetste Zivilisation für einen solchen Tool-Rush ist Shang (preiswertere Dorfbewohner, dadurch schneller



Acht Schleuderer brauchen nur 115 Sekunden für die Zerstörung des gegnerischen Dorfzentrums.

## 10 Beta-Tester gesucht!

Lange wird es nicht mehr dauern, dann geht *Age of Empires II: The Age of Kings* in die Betatest-Phase. In Deutschland werden genau zehn *Age-of-Empires-Freaks* aktiv daran mitarbeiten können, daß *The Age of Kings* bugfrei in den Ladenregalen landet: In Zusammenarbeit mit Microsoft bietet PC Action ihren Lesern die Gelegenheit, sich um die Teilnahme am *Age-of-Kings*-Betatest zu bewerben. Wer sich um einen *Age-of-Kings*-Beta-Account bemühen will, kann dies unter der Internetadresse <http://www.gamesonline.de/tun>.



**Microsoft**

**PC ACTION**

in Tool). Das Risiko besteht darin, daß der Gegner durch einen mißlungenen frühen Angriff nicht stark ge-

schwächt werden könnte und sehr schnell Bronze erreicht. Da die Jungsteinzeit-Einheiten den Bronzezeit-Einheiten weit unterlegen sind, kann das Spiel so leicht verloren



Ein aussichtsreicher Start für einen Tool-Rush: ein Fischspot, Einzelbäume und Beeren.

## Auf der Cover-CD

**Videoreportage: Age of Empires 2**  
PC Action zu Gast bei den Ensemble Studios in Dallas: Herbert Aichinger konnte die brandaktuelle Betaversion von *Age of Kings* in Augenschein nehmen und mit den Designern von Microsofts kommendem Echtzeit-Strategietitel sprechen.

**Age-of-Empires-Szenario Masada**  
Szenario für *Age of Empires*, das die Schlacht von Masada zwischen Römern und Israeliten zum Thema hat. Geeignet für fortgeschrittene Spieler.

**Masada~(67~nChr).scx**

**Age of Empires-Szenario Troja**  
In diesem Szenario dreht sich alles um die Belagerung Trojas. Geeignet für Einsteiger.

**Troja~(circa~1300~vChr).scr**





Neben den drei Fischspots und einem kleinen Goldvorkommen gibt es auch noch reichlich Wald – ein idealer Standort für das erste Lager Ihrer Zivilisation.

werden. Der Tool-Rusher hat aber noch die zusätzliche Chance, das Dorfzentrum des Gegners zu zerstören, so daß dieser nicht so rasch in die Bronzezeit vorrücken kann.

## Die Microsoft Gaming Zone

Die Microsoft Gaming Zone (<http://www.zone.com>) ist die Adresse für Online-Gamer. Dort sind allein 122.000 Age of Empires-Spieler (Der Aufstieg Roms: 44.000) aus aller Welt registriert. In Spitzenzeiten sind von den 7 Millionen registrierten Spielern bis zu 34.600 gleichzeitig online, davon bis zu 3.000 alleine für Age of Empires und Der Aufstieg Roms. Das Schöne an der Zone

ist, daß man zu jeder Tages- und Nachtzeit dort Spieler aus aller Welt trifft. Man sollte die Spiele dort aber nicht zu verbissen sehen. Ein Chat vor und nach dem Spiel kann der Anfang vieler neuer Freundschaften sein. Dem Anfänger wird empfohlen, zunächst in den Rookie-Räumen (Rookie = Anfänger) zu spielen. Wenn er mit der Zeit feststellt, daß er in diesen Spielen gut mithalten kann, sollte er in die Rated Rooms wechseln, in denen jedes Spiel für eine Rangliste gewertet wird. Ein Einsteiger erhält dabei 1.600 Wertungspunkte, die er durch Spielen verbessern oder verringern kann. Es wird immer wieder vorkommen, daß in zahlreichen Partien nur Spieler mit



bestimmten Wertungspunkten zugelassen sind. Man sollte diese Hinweise ernst nehmen, um sich unnötigen Frust zu ersparen.

## Tricks bei Spielen gegen den Computer: Der Zivilisten-Trick

Beschädigt man ein Gebäude des Computergegners, so wird dieser bestrebt sein, jenes alsbald zu reparieren. Also schickt der Computergegner einen Dorfbewohner, der durch eigene Militäreinheiten relativ leicht zu überwältigen ist. Anschließend schickt der Computergegner den nächsten Dorfbewohner, wiederum einsam und verlassen. Auch der ist leicht zu überwältigen. Dies kann man wiederholen, bis der Computer keine Dorfbewohner mehr hat, also ökonomisch am Boden zerstört

## Die CLAN-Szene

Das Spielen im Internet ist ganz wesentlich einfacher und attraktiver, wenn man Freunde hat, die einem helfen, den Einstieg zu finden, Tips und Tricks verraten sowie einen neuen Spieler bei den Übrigen einführen. Doch wie findet man solche Ansprechpartner?

Eine gute Möglichkeit besteht darin, die Age-of-Empires-Clans anzusprechen. Ein Clan ist eine Gruppe von Spielern, die häufig ihre eigene Website haben, oft zusammenspielen und sich gegenseitig unterstützen. Einige Clans veranstalten gelegentlich sogar Treffen der Clanmitglieder: Spieler, die dies besonders interessiert, sollten auf die räumliche Nähe achten.

Clan-Mitglieder treten online unter ihrem Clan-Namen auf, haben darüber hinaus aber immer noch (mindestens) einen anderen Namen, der nicht zwingend Ähnlichkeit mit dem Clan-Namen haben muß.

Viele der erfahrenen Clan-Spieler sind gerne bereit, ihr Wissen an neue Online-Spieler weiterzugeben, und man sollte diese ruhig ohne Scheu ansprechen.

In jeder Ausgabe soll von nun an ein Clan der aktuellen Age-of-Empires-Online-Szene vorgestellt werden.

### Berlin-Clan:

<http://www.scot.de/Age of Empires/>



Die meisten Spieler dieses Clans kommen aus Berlin. Der Clan setzt sich aus sehr guten Spielern zusammen, die schon mehrfach deutsche Meisterschaftstitel (Age-of-Empires-Masters) errungen haben. Die Spieler sind online an dem angehängten Clan-Namen erkennbar: JJ\_Berlin, Fab\_Berlin, Sparky\_Berlin, Gaense\_berlin, Suesse\_Berlin usw.

ist. Eine unfaire, aber sehr wirkungsvolle Methode, die jedoch nur bei Spielen gegen den Computer funktioniert.

## Age of Empires im Internet

**Agers-Treff:** [www.Agers-Treff.de](http://www.Agers-Treff.de) (deutschsprachig)  
Strategie und Infos rund um Age of Empires und Der Aufstieg Roms und ständig neue Infos zu Age of Empires II – Age of Kings

**Gamers Extreme:** <http://www.gamers.com/Age of Empires/> (engl.)  
Die englischsprachige Strategiewebsite, vor allem für fortgeschrittene Spieler

**Age-of-Empires-Heaven:** <http://age.gamestats.com/age/> (engl.)  
Im „Granary“ findet man Hunderte von Szenarien, Taunts (Age-of-Empires-Tonsequenzen) und Hilfsprogrammen. Seit mehr als 2 Jahren die Fundgrube für Age-of-Empires-Spieler im Internet.

Hans-Peter Brill,

38 Jahre, EDV-Fachmann,  
Stolberg

[Aoewinner@brill.de](mailto:Aoewinner@brill.de)

„Die Online-AOE-Szene kann es kaum erwarten, bis AOE-II – Age of Kings erscheint.“





# Die Siedler 3



So eine Holzwirtschaft erfreut jeden Asiaten. Eine gesunde Grundlage für eine funktionierende Bauwirtschaft.

## Aller Anfang ist schwer – Die Baureihenfolge

Die Asiaten haben mit Abstand den schleppendsten Start der *Siedler 3*-Völker. Sie verbrauchen während des Aufbaus Unmengen Holz. Dementsprechend liegt der Schwerpunkt beim Start einer Siedlung auch auf der Holzwirtschaft. Mit dieser Baureihenfolge verschafft man sich einen guten Start:

Kleines Wohnhaus, Holzfäller, Holzfäller, Sägewerk, Holzfäller, Kleiner Turm, Holzfäller, Holzfäller, Förster, Sägewerk, Mittleres Wohnhaus, Steinmetz, Förster, Förster, Holzfäller, Holzfäller, Holzfäller, Sägewerk, Steinmetz.

Die Anzahl der Holzkreisläufe (drei Holzfäller, ein Sägewerk, ein Förster) sollte sich nach der Kartengröße und den vorhandenen Wäldern orientieren. Unter vier Holzkreisläufen werden Asiaten aber nur schwerlich effektiv bauen können.

## Die Amazonen – Neues aus der Gerüchteküche!

Mit *Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen* geht noch im dritten Quartal das vierte Siedlervolk ins Rennen. Die kriegerischen Amazonen werden mit Frauen-Power an der Vormachtstellung der männlichen Völker (Römer, Asiaten und Ägypter) kratzen.

Das neue Add-On wird zehn neue Einzelspielerkarten und ebenso viele Multiplayerkarten enthalten. Natürlich werden die Amazonen über neue Videosequenzen und zwei



Im Bildhintergrund sehen wir das Haus einer Metkelderin, die aus Honig köstlichen Wein herstellt.



Mit diesem Brustpanzer bekleidet, schützen sich die Amazonen vor den Waffen der Gegner.

Kampagnen mit jeweils zwölf Missionen in das Spiel eingeführt. Weil die einzelnen Völker auch ihre eigene Auffassung von Architektur haben, beinhaltet das Add-On auch 39 neue Gebäude und einige neue Landschaftstypen.

Daß die Amazonen auch ihre eigene Methode zur Manaproduktion haben werden, ist natürlich klar. So wird eine Imperin dafür sorgen, daß die hiesige Metkelderin genug Nachschub für ihre Alkoholproduktion bekommt. Der köstliche Honigwein wird dann den Göttern geopfert, welche dies mit der Aufwertung der Waffengattungen und dem Bereitstellen von Mana für Zaubersprüche honorieren. Ein weiterer neuer Beruf wird von der Alchemistin ausgeübt, die ebenfalls ein spezielles Gebäude bewohnen wird. Sie wird wohl die Rolle der bereits bekannten Priester übernehmen und mit ihren eigenen acht Zaubersprüchen für Angst und Schrecken unter den Gegenscharen sorgen. Da Frauen bekanntlich ein Faible für das

Unvergängliche haben, wird die Kampfkraft der Amazonen durch den Abbau von Edelsteinen gesteigert.

## Blue Byte startet eigenen Ligabetrieb

Nachdem der Siedler-Online-Club es vorgemacht hat, steigt auch Blue Byte ins Ligageschäft für *Die Siedler 3* ein. Unter <http://www.siedler3.de> können ab sofort Infos über die BB-Ligen erfragt werden. An gleicher Stelle erscheinen nun auch die Ranglisten der beiden neu eingeführten Ligen. Einzelne Spieler können unter ihrem Internet-Spielnamen um ihre persönliche Platzierung in der BB-1vs-1-Liga spielen. Und wer lieber im Team siedelt, kann mit seinen Mitspielern einen Clan gründen oder einem bestehenden Clan beitreten und in einer gesonderten Clan-Rangliste gegen andere Teams antreten. Spielergebnisse und die eigene Position in der Rangliste werden nach jedem Spiel aktualisiert. Die Bewertung der Spiele ist an das ELO-System beim Schach angelehnt, nach dem jedem Spieler Erfahrungen und

### BB-1vs1-LIGA TOP 10

Platz	Spielername	Punkte
1	Knight di Luca	9350
2	Psycho Napp	9290
3	Z Z Z Z Z	9093
4	Mr. JR	9063
5	TNT Samurai	8986
6	X X X X X	8970
7	Michael TK	8947
8	SOC Creepy	8940
9	TGG Hoochy	8870
10	Flavius	8854

### BB-CLAN-LIGA TOP 10

Platz	Clanname	Punkte
1	Psychofamily	8707
2	Die Wussels	8536
3	SFA	8495
4	Knights	8394
5	Dschingis Klan	8344
6	DS of Chulak	8324
7	The Warlords	8312
8	Saurier-Clan	8265
9	Oldie-Clan	8105
10	NBK	8102



Zwei Erzbergwerke, zwei Kohlebergwerke und eine Edelsteinmine bilden eine solide Grundlage für die Waffenproduktion.





Wegen ihrer verbesserten Panzerung gelten die Speerträger in heimischen Gefilden als Bollwerk gegen den Feind.



Mit dem Bau von großen Tempeln bekommt die Aufwertung der Soldaten einen zusätzlichen Schub.

Vorlieben für ein bestimmtes Volk oder eine bestimmte Karte zugeordnet werden.

In der von BB initiierten 1-vs-1-Liga treten die Spieler – wie der Name schon sagt – allein gegeneinander an. Leider hat dies auch dazu geführt, daß viele Rusher – Spieler, die sehr früh angreifen – in der Lobby vertreten sind, weil es keine Punkteuntergrenze gibt.

Seit dem Release von S3 haben sich viele Spieler in sogenannten Clans zusammengefunden. Ein echtes Highlight ist es immer wieder, wenn diese Clans

aufeinander treffen und sich in Clanmatches die taktischen Finessen nur so um die Ohren hauen.

### Mana – Aufwertung durch Tempelbau

Damit die Soldaten nicht als Kanonenfutter in der Schlacht enden, sollte man vor der Rekrutierung dafür sorgen, daß sie aufgewertet werden. Eine Horde von einfachen Rekruten hat auch bei Überzahl nur selten eine Chance gegen voll ausgebildete Hauptmänner. Um schnell an Mana zu kommen und die Aufwertung zu beschleunigen, gibt es daher einen kleinen Trick: Große Tempel bauen. Jeder große Tempel bei *Siedler3* verschafft dem Spieler acht Einheiten Mana. Für die erste Aufwertungsstufe werden zehn Manaeinheiten benötigt. Wer also zwei große Tempel fertigstellt, kann auch ohne den Bau von Winzern schon eine Waffengattung zu Level-2-Soldaten ausbilden. Bei vier großen Tempeln kann auch schon eine zweite Waffengattung, bei acht großen Tempeln eine dritte Waffengattung ohne Weinanbau ausge-

bildet werden. In einigen Spielen kann die schnelle Aufwertung zum Zünglein an der Waage werden.

### Die militanten Siedler – Speerträger

Nachdem wir in der letzten Ausgabe den Schwertkämpfer als beste Alternative zum Angriff auf Burgen und Türme vorgestellt haben, meldet sich nun der Speerträger zu Wort. Was den Speerträger von den anderen militärischen Einheiten in *Siedler 3* unterscheidet, ist seine Panzerung. Als einziger Soldat verfügt er über einen fünfzigprozentigen Schutz gegen jegliche Waffengattungen. Wenn ihn beispielsweise ein Level-3-Swertkämpfer trifft, werden ihm statt der sonst üblichen 16 nur 8 Hitpoints abgezogen. Ein Vorteil, der nicht zu verachten ist. Der Speerkämpfer empfiehlt sich vor allem für die Turm- und Burgverteidigung und für Ablenkungstaktiken gegen große Bogenschützenarmeen. Während sich die gegnerischen Bogenschützen an den Speerträgern die Zähne ausbeißen, können die eigenen Schwertkämpfer beruhigt zu

den im Nahkampf wehrlosen Bogenschützen stoßen und ihnen herbe Verluste bereiten. Als Verteidiger in den Befestigungsanlagen hält er zudem doppelt so lange gegen Angreifer durch als alle anderen Einheitentypen. Ein Vorteil, der spielentscheidend sein kann.

### Die beliebtesten Multiplayer-Maps – Die Quadriga

Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei der Quadriga um eine Karte, die für vier Spieler optimiert ist. Rohstoffe gibt es in rauen Mengen. Edelsteine, Gold, Erz, Schwefel, Kohle sind in großen Gebieten der Gebirge zu finden. Was die Quadriga allerdings von anderen Karten unterscheidet, sind die großen bebaubaren Areale und die verhältnismäßig große Entfernung zu den Bergen. Dadurch wird der Bergabbau aber keineswegs behindert. Vielmehr muß anfangs großer Wert auf eine funktionierende Bauwirtschaft gelegt werden. Alles in allem eine tolle Map, die man nur weiterempfehlen kann.



Zwei Erzbergwerke, zwei Kohlebergwerke und eine Edelsteinmine bilden eine solide Grundlage für die Waffenproduktion und eine gute Kampfmoral der Amazonenkriegerinnen.

Speerträger	Level 1	Level 2	Level 3
Hitpoints	100	120	150
Angriffsschaden	4	5	6
Sek. pro Schlag	0,7	0,7	0,7
Reichweite	2	2	2
Geschwindigkeit	2	2	2

Rolf Klöppel aka Mordred  
26 Jahre, Journalist, Rheine.  
<http://www.s3club.de>



„In diesem Monat geht wieder die Post ab in der S3-Lobby. Insgesamt können die Online-Siedler nun in vier verschiedenen Ligen gegeneinander antreten.“



# Anno 1602



Das malerische Hafentortchen aus dem Anno-1602-Intro.

## Im Namen des Konigs

In der Reihe *Maximum Fun* von COMPUTEC ist ein neues, offiziell von Sunflowers autorisiertes Add-On zum Mega-Seller *Anno 1602* fur den Monat Juli angekundigt, das auch ohne NINA spielbar sein wird. Die CD wird insgesamt 40 neue Missionen enthalten, die auf sechs Kampagnen, acht Singleplayer- und funf Multiplayermissionen verteilt sein werden. Zwei Einfuhrungskampagnen und ein groes Poster mit den einzelnen Produktionsketten sollten das Add-On auch fur Einsteiger interessant machen.



Ab sofort im Fachhandel: das offizielle Add-On *Im Namen des Konigs*

Auf unserer Cover-CD befindet sich eine Demo mit der spielbaren Mission „Die Falle“. Der Spieler mimmt darin einen Handler, der mit seinen Schiffen in einen Hinterhalt gelockt wurde und sich aus dieser brenzlichen Situation befreien mu.

## Anno 1602 im Internet

### Offizielle Seiten

#### Infogrames

(Info u. Diskussionsforum)

<http://www.infogrames.de>  
<http://anno1602.infogrames.de>

#### Sunflowers (News, Patches)

<http://www.sunflowers.de>  
<http://www.anno1602.de>

#### Private Anno- Homepages :

- Andre Beran (Fansite mit Tips und mehr)  
<http://anno1602.home.pages.de>
- Charlie (Strategie-Fuhrer)  
<http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann/>
- Orodruin (Rohmaterial, Tips, Tricks und mehr)

## Anno 1602 – Frequently Asked Questions [FAQ]

### Q: Gibt es CHEATS fur Anno 1602?

A: Ja! Cheaten erfolgt allerdings immer auf eigene Gefahr!

Nach Eingabe der Tastenkombination Strg+Shift+Alt+W erscheint im Spiel links unten ein blinkender Cursor. Gibt man dort die Zahl 2061 ein und druckt Enter und anschlieend die Taste „A“ (NINA) beziehungsweise „B“ (ANNO), so wird ein Cheatmodus aktiviert.

Wahlt man nun ein Kontor oder Schiff an, so kann man mit den folgenden Eingaben das Konto bzw. den Warenbestand manipulieren:

- Shift+M: + 500 \$**
- Shift+T: + 5 Werkzeuge**
- Shift+H: + 5 Holz**
- Shift+Z: + 5 Ziegel**
- Shift+K: + 5 Kanonen**

Andere Waren bekommt man, indem man erneut Strg+Shift+Alt+W benutzt und eine Nummer zwischen 2 (Erz) und 24 (Ziegel) eingibt und mit Enter bestatigt. Alle diese Cheats funktionieren auch im NINA-Editor, wobei hier die Freischaltung (2061) wegfallt und die Kombination Shift+W ausreicht, um den Cursor zu aktivieren.

Andere nutzliche Tastenkombinationen, die auch ohne Cheat-Freischaltung funktionieren, sind:

- Shift+F8: achtfache Spielgeschwindigkeit**
- Shift+F: Framerate**
- Shift+V: Versionsnummer**

Sie haben eine noch unbeantwortete Frage zu Anno 1602? Mailen Sie an „Charlie“ unter [kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de](mailto:kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de) – Stichwort : Anno 1602 – FAQ. Wir werden jeden Monat in dieser Rubrik die am haufigsten gestellten Fragen beantworten.

## Map des Monats

Es ist geplant, in dieser Rubrik jeden Monat eine oder mehrere neue Missionen fur *Anno 1602* (NINA) vorzustellen, die auch auf der Heft-CD zu finden sein werden. Wer gerne mit dem NINA-Editor bastelt und seine Szenarien mit anderen *Anno*-Spielern teilen mochte, sollte sie (moglichst gezippt!) an meine Adresse schicken:

## Auf der Cover-CD

### ANNO 1602 Maximum Fun

Add-On-Demo mit dem Szenario :

Die Falle

mm8\_99.zip

Map des Monats

setup.exe

Die Smacker-Tools

[kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de](mailto:kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de) – Stichwort: *Anno 1602* – Map des Monats. Diesen Monat handelt es sich um eine (leichte) Unterstutzungsmission, in der man dem weien Computerspieler helfen mu, seine Stadt auf 1.500 Einwohner (darunter 500 Aristokraten) aufzubauen. Die eigene Stadt mu mindestens die gleiche Groe erreichen. Fliegende Handler gibt es keine! Achten Sie also gut auf Ihre Werkzeugvorrate!



Egal ob Anfanger oder Experte, *Im Namen des Konigs* bietet fur jeden *Anno*-Spieler neue Herausforderungen.

Karel „Charlie“ Kaufmann

30 Jahre, Student, Tubingen

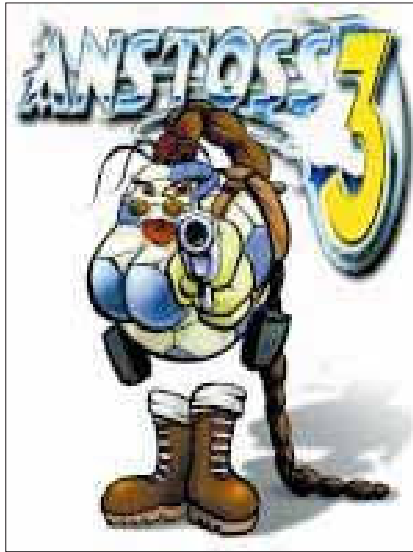
<http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann/>



„Das neue Add-On „Im Namen des Konigs“ stellt selbst erfahrene Spieler wie mich vor echte Herausforderungen.“



# Anstoss 2



schläge einreichen können.

## Spielsimulation

Die größte Neuerung von *Anstoss 3* wird der simulierte Spielblauf sein. Wie beim Konkurrenzprodukt *Kurt* werden die Spielszenen nicht mehr aus der Konserve kommen, sondern in Echtzeit berechnet werden. Dadurch macht es auch end-

lich Sinn, den virtuellen Kickern auf dem Platz dauerhaft zuzuschauen. Waren früher Auswechslungen noch reine Glücksache, kann man jetzt genau erkennen, wer seine Leistung bringt und wer nicht. Dies wird unter anderem auch durch die unterschiedlichen Eigenschaften der Spieler realisiert werden. So werden in *Anstoss 3* ca. 20.000 Spieler mit weit über einer Million Eigenschaften enthalten sein.

## Darstellung

Im Gegensatz zu *Anstoss 2* werden die Spielszenen mit einer

Um die Zeit bis zum Erscheinen von *Anstoss 3* (voraussichtlich November 1999) zu verkürzen, werde ich Ihnen in den nächsten Ausgaben die Neuerungen näherbringen. Die

meisten Ideen zu neuen Features stammen übrigens von den zahlreichen An-

stoss-Spielern, die per Post oder über die Online-Foren (<http://www.ascaron.com/discuss>) von Ascaron ihre Vor-

### Auf der Cover-CD

#### Fangesänge

Beginnend mit dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen die schönsten Fangesänge von Matthias Seifert.



Aufgrund der 3D-beschleunigten Grafikkengine kann jeder Spieler genau beobachtet werden. Dies ist keine vorgerenderte Szene, sondern eine Kameraeinstellung direkt aus dem Spiel.

## Fangesänge

Für akustische Stimmung während des Spiels sorgen wie bei *Anstoss 2* die Fangesänge. Hier ein Statement von Matthias Seifert, der auch für die Fangesänge verantwortlich ist, die Sie auf unserer Cover-CD finden:

„Im Sommer 1993 kaufte ich mir *Anstoss*, das laut Handbuch ‚weit über 100 verschiedene Fangesänge‘ beinhalten sollte. Ich war dann zunächst etwas enttäuscht, daß diese nur in Textform vorlagen. Als dann 1997 *Anstoss 2* erschien, waren meine Erwartungen diesbezüglich natürlich sehr hoch. Immerhin steht im Handbuch ein konkreter Hinweis auf ‚WAV-Dateien‘. Toll, dachte ich, endlich richtige Stadionatmosphäre! Doch leider wieder vorbeigedacht. Es gab nur seichte Stadiongäusche und eine Waffel (wie ich später meine Fangesang-Dateien nannte) nach Toren. Ich habe dann realisiert, daß die Ascarons mit ‚eigenen Fange-

sängen‘ wohl meinten, daß man die eben selber produzieren muß. Was am Beginn selbst bei mir eine fixe Idee war, ist dann zum Selbstläufer geworden, so daß ich immer größeren Aufwand betrieb, was die Produktion eigener Soundfiles anging. Hier ist nicht allein deren Aufnahme wichtig: Die Nachbearbeitung hat sich im Laufe der Zeit zum aufwendigsten Arbeitsschritt entwickelt, um die Qualität zu verbessern. Das überwiegend positive Feedback auf die atmosphärischen Gesänge hat schließlich auch Ascaron auf den Plan gerufen, die Gesänge nun vermehrt auch in Eigenregie produzieren. Ich habe gegenwärtig alle eigenen Fangesänge – und das sind mittlerweile über 400 – nochmals überarbeitet. Mit einem Augenzwinkern kann ich wohl sagen, daß diese Gesänge noch in diesem Jahr veröffentlicht werden – vielleicht gelingt das bis November!“

3D-beschleunigten Grafikkengine dargestellt, die mit aktuellen Action-Fußballspielen mithalten kann, wie Sie den Screenshots entnehmen können. Für alle diejenigen, die keine 3D-Grafikkarte besitzen, wird es alternativ eine 2D-Draufsicht geben, und auch ein Textmodus (bekannt aus *Anstoss 1*) kann optional eingesetzt werden.

## Optisches Motion Capturing

Damit auch die Spielerbewegungen realistisch wirken, wird für *Anstoss 3* ein modernes optisches Kamerasystem zur Bewegungsaufzeichnung eingesetzt. Ascaron zeichnete die wichtigsten fußballtypischen Animationen auf; die Bewegungen der menschlichen Akteure werden dann am Computer in fließende Animationen umgewandelt.



Das Motion-Capturing-System ermöglicht realistische Spielerbewegungen. Die Aufnahmen entstanden in Ascarons eigenem Studio.

Wolfgang Nothdurft  
28 Jahre, Student,  
[http://www.fh-](http://www.fh-augsburg.de/~stanzer1/anstoss2)  
[augsburg.de/~stanzer1/anstoss2](http://www.fh-augsburg.de/~stanzer1/anstoss2)



„Ich freue mich über den Aufstieg des SSV Ulm 1846 und auf die neue Bundesligasaison.“

# PC ACTION

# Spieletips

8/99



**Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung** Seite 153

**Star Wars Episode I: Racer** Seite 165

## Ausgetrickst



„Star Wars Episode I“ scheint die Zauberformel dieses Jahres zu sein. An jeder Ecke erhält man „brandneue“ Infos zum neuen Kinofilm von Georg Lucas. Pünktlich zum US Start des Streifens wurden auch gleich zwei Spiele auf den Markt geworfen. Zum einen das Action-Adventure „Die dunkle Bedrohung“ und zum anderen ein Rennspiel, das einen kurzen Teil des Films zum Inhalt hat. Bei uns finden Sie diesen Monat Tips zu beiden Star Wars Spielen. Eine Warnung vorweg: Wer sich eisern aller inhaltlichen Informationen zu Episode I verwehrt hat, um sich bis zum deutschen Kinostart im August nichts vorwegnehmen zu lassen, sollte lieber die Finger von „Die dunkle Bedrohung“ lassen, da eigentlich der ganze Film „verraten“ wird. Allen anderen empfehle ich einen Blick in die ausführliche Komplettlösung, falls es mal nicht weitergehen sollte. Neben dem ganzen Star-Wars-Rummel sollen die anderen Titel natürlich nicht im Hintergrund stehen. Electronic Arts beglückt uns mit gleich zwei Fortsetzungen: Need For Speed 4 und Dungeon Keeper 2. Zu beiden Spielen finden Sie hier allgemeine Tips.

Florian Weidhase

## Tips-&Tricks-Profis



Unsere Tips-&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

## Spieletips ▼

Dungeon Keeper 2	149
Allgemeine Spieletips	
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	153
Komplettlösung	
Need for Speed 4	161
Komplettlösung	
Star Wars Episode I: Racer	165
Allgemeine Spieletips	
Die Völker	169
Komplettlösung, 2. Teil	

## Kurztips ▼

Baldur's Gate	175
Civilization: Call to Power	175
Falcon 4.0	175
Half-Life	174
Heroes of Might & Magic III	174
Jagged Alliance 2	173
Lands of Lore 3	174
Need for Speed: High Stakes	176
Rollercoaster Tycoon	175
SimCity 3000	174
Star Wars: Die dunkle Bedrohung	176
Wet Attack	174
X-Wing Alliance	175

## Thema Technik ▼

DVD	177
-----	-----



Spiele-Name	Art des Tips	PC-Action-Ausgabe	Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99	Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99	Jagged Alliance 2	Allgemeine Tips	6/99, 7/99
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	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
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tips	6/99	Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Colin McRae Rally	Allgemeine Tips	11/98	Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98	Nice 2	Allgemeine Tips	1/99
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99	NHL 99	Allgemeine Tips	11/98
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98	Perry Rhodan	Allgemeine Tips	5/98
Dark Omen	Komplettlösung	5/98	Pizza Syndicate	Allgemeine Tips	5/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99	Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Dark Reign	Komplettlösung	12/97, 1/98	Quest for Glory V	Komplettlösung	4/99
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	7/98	Rainbow Six	Allgemeine Tips	12/98
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	4/98, 5/98	Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	7/98	Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99	Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tips	5/99, 6/99
Die Siedler 3 – Mission CD	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99	Silver	Komplettlösung	7/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99	SimCity 3000	Allgemeine Tips	3/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98	Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Tips	8/99	Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tips	8/99
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
GP 500ccm	Allgemeine Tips	12/98	Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
GrandPrix Legends	Allgemeine Tips	11/98	Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99	Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
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**  
**Redaktion PC Action**  
**Kennwort: Tips & Tricks**  
**Roonstraße 21**  
**90 429 Nürnberg**  
**oder per E-Mail an: tips@pcaction.de**



**Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tips bestellen:**

Stück HELP-Sammelordner „PC Action“ je DM 10,-  DM \_\_\_\_\_  
 Gesamt  DM \_\_\_\_\_  
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-)  DM \_\_\_\_\_  
 Ich zahle den Gesamtbetrag von  DM \_\_\_\_\_  
 bar (Geld liegt bei)  per V-Scheck

Name   
 Straße   
 PLZ, Wohnort   
 Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: **COMPUTEC MEDIA | Leserservice | Roonstr. 21 | 90 429 Nürnberg**

Allgemeine Spieletips

# Dungeon Keeper 2

Das lange Warten hat ein Ende: Horny und seine finsternen Gesellen sind zurückgekehrt. Unsere allgemeinen Tips helfen Ihnen beim Bau und der Leitung Ihres Dungeons.

## Aufbau des Dungeons

Nur gut geplante Dungeons funktionieren auch!

### Einteilung der Räume

Grundsätzlich werden Räume quadratisch bzw. rechteckig angelegt. Alle Räume besitzen eine Mindestgröße von 3x3, bis auf das Kasino mit 4x4. Wichtig bei fast allen Räumen ist, daß sie von Wänden umschlossen werden. In der Bibliothek entstehen z. B. nur an verstärkten Wänden oder massivem Fels Regale für Bücher oder im Trainingsraum die Zielscheiben. Wenn Sie Räume nicht direkt an Wände angrenzen lassen, verschenken Sie zusätzliche Möglichkeiten für Ihre Geschöpfe, höhere Stufen zu erlangen. Die einzigen Räume, die keine Wände und keine rechteckige Form benötigen, sind Schlafsaal und Schatzkammer.

In engen Gängen behindern sich die Kreaturen gegenseitig.

### Größe der Durchgänge

Am Zahntag marschieren alle Kreaturen zum Herz des Dungeons oder einer nahegelegenen Schatzkammer, um sich ihren Lohn abzuholen. Dabei kommt es in engen Durchgängen vor allem durch die dicken Teufler regelmäßig zu Behinderungen. Versuchen Sie, Durchgänge bzw. die direkten Wege von Schlaf- und Eßplatz zum Herz des Dungeons großzügig zu gestalten. Zwei Felder in der Breite lassen den Kreaturen genügend Luft, um sich frei durch oft benutzte Gänge zu bewegen.

Lange Wege machen Ihre Geschöpfe unglücklich.

### Anlegen der Wege und Räume

Lange Wege machen viele Kreaturen unglücklich. Die Wege zum Schlafplatz, zur Hühnerfarm und zur Schatzkammer sollten daher äußerst kurz gehalten werden. So werden z. B. Schlafräume um Hühnerfarmen herum angelegt. Außerdem ist es wichtig, Kreaturen zu trennen, die sich nicht mögen (z. B. Zauberer und Teufler). Weisen Sie ihnen unterschiedliche Schlafplätze zu, indem Sie sie auswählen und direkt über dem gewünschten Schlafplatz abwerfen.

Zauberer benötigen einen Schlafplatz für sich, am besten abgeschieden in der Nähe einer Bibliothek. Kämpfer wie



Lange Wege machen die Kreaturen unglücklich: Bauen Sie Ruhe- und Wohnräume direkt nebeneinander.



Mit einer Tür werden die empfindlichen Zauberer von dem Trubel im Dungeon abgeschirmt. Sie brauchen Ruhe, wenn sie Zaubersprüche studieren.

Goblins, Salamander und Schwarze Elfen schlafen zusammen in einem Raum, der in der Nähe eines Trainingsraumes und einer Werkstatt liegt. Auf diese Weise vermeiden Sie Konflikte zwischen den Kreaturen.

### Wußten Sie schon?

Teufler benötigen viel Nahrung. Geben Sie ihnen daher einen Schlafplatz unmittelbar neben einer Hühnerfarm und sorgen Sie für ausreichend Nahrung.

## Die Stimmung der Kreaturen

Unglückliche Kreaturen verlassen Ihren Dungeon, wenn ihre Wünsche nicht erfüllt werden.

Wenn Ihre Geschöpfe nichts zu essen oder keinen Schlafplatz haben oder am Zahntag kein Gold bekommen, werden sie schnell unglücklich. Wird das Problem nicht behoben, verlassen sie nach einiger Zeit Ihren Dungeon. Kümmern Sie sich also rechtzeitig darum, alle Wünsche zu erfüllen. Werfen Sie Geschöpfen, die nichts zu essen haben, Hühnchen hin. Sie werden wieder glücklich und können ihren Weg unmittelbar dort fortsetzen, wo sie stehengeblieben sind.





**Wußten Sie schon?**

Wenn ein Portal keine weiteren Geschöpfe mehr anlocken kann, kommen trotz neuer Räume wie Folterkammer oder Arena keine neuen Kreaturen in Ihren Dungeon. Werfen Sie überzählige oder schwächliche Geschöpfe wieder in das Portal, um anderen Platz zu schaffen.

Wenn Sie mit der Hand des Bösen Geld aufnehmen, können Sie es direkt über einer unglücklichen Kreatur abwerfen. Geld macht eben doch glücklich. Nehmen Sie den Imps Arbeit ab und befördern Sie abgebautes Gold von weit entfernten Schatzkammern selbst zum Herz des Dungeons. Liegt dort immer genug Gold, müssen die Kreaturen nicht weit laufen, wenn Zahltag ist. Kreaturen, die dazu tendieren, unglücklich zu werden, finden als Zuschauer in der Arena oder im Kasino Ausgleich.



Beim Spielen oder Saufen finden Ihre Kreaturen wieder zu ihrer guten Laune zurück. Es sei denn, Sie manipulieren das Spiel und zocken die Kreaturen ab.

**Training**

**Übung macht den Meister.**

Lassen Sie die Kreaturen so oft wie möglich im Trainingsraum üben – auch wenn das Gold kostet. Nur so erlangen Sie höhere Stufen (maximal Stufe 4). Statt der Holzpuppen stellen auch Gefangene ideale Sparringpartner dar. Nehmen Sie sie aus dem Kerker heraus und werfen Sie sie mitten in den Trai-



Training ist das A und O eines guten Kämpfers. Aber auch Zauberer sollten ihre magischen Fähigkeiten hier trainieren.

**In der Arena erlangen Schwarze Ritter in kürzester Zeit hohe Stufen.**

ningsraum oder wo sich sonst noch mehrere Ihrer Kreaturen aufhalten. Sie trainieren auf diese Weise nicht nur theoretisch und sind auf Kämpfe besser vorbereitet. Wenn es nichts mehr zu erforschen gibt, sollten Sie die Zauberer in den Trainingsraum schicken.

In die Arena geht keines Ihrer Geschöpfe von selbst. Sie müssen die Kreaturen, die Sie trainieren wollen, dort hineinwerfen. Für Schwarze Ritter ist die Arena ideal, um in kürzester Zeit höhere Stufen (maximal Stufe 8) zu erlangen. Lassen Sie zwei von ihnen gegeneinander kämpfen und heilen Sie sie zwischendurch. Besitzen Sie einen Zauberer höherer Stufe, schicken Sie ihn als Zuschauer in die Arena. Er heilt die Kämpfer selbständig. Verliert trotzdem einer der Schwarzen Ritter alle Lebenspunkte, ist er nur bewusstlos und wird von den Imps sofort zum Schlafraum getragen. Dort kann er sich vollständig erholen.



Schwarze Ritter erreichen in kürzester Zeit hohe Erfahrungsstufen, wenn sie in der Arena trainieren. Kämpfe locken Zuschauer an, die sich prächtig amüsieren.

**Fallen**

**Mit Fallen können Sie dem Gegner schon vor dem Kampf Verletzungen beibringen.**

Mit Fallen können Sie Wege sehr effektiv sichern, die sich im Einzugsgebiet des Gegners befinden. Alarmfallen und Wachposten alarmieren Sie schon früh über das Eindringen des Gegners. Angstfallen sind besonders gegen gegnerische Imps sehr wirkungsvoll. Der grauenhafte Anblick der Falle hindert die meisten Feinde daran, sich zu nähern. Barrikaden und Stahltüren halten die Gegner für kurze Zeit auf – Zeit, die Sie zum Zusammentrommeln von Kämpfern nutzen können. Außerdem können Sie mit Barrikaden

**Wußten Sie schon?**

Die Effizienz eines Geschöpfes liegt normalerweise bei 79%. Soll z. B. ein Gegenstand hergestellt werden, arbeitet ein Troll oder Teufler mit 89%, wenn er in die Werkstatt geworfen wird. Eine Effizienz von 99% erreichen Sie, wenn Sie ihm zusätzlich einen Klaps geben. Auf dieselbe Weise funktioniert das Üben im Trainingsraum oder das Forschen in der Bibliothek. Werfen Sie die Kreatur hinein und geben Sie ihr einen Klaps.



**Geschickt aufgebaut, stellt die Indyfalle Ihren Gegnern nicht nur ein Bein: Sie bricht ihnen sämtliche Knochen. Die Kugel läßt sich durch Klapse lenken!**

Wächterfallen schützen. Wenn die Gegner versuchen, sie niederzureißen, tragen sie erheblichen Schaden durch die ständig feuernden Wächterfallen davon. Auch für eine spätere Begegnung im Kampf haben Fallen einen entscheidenden Vorteil: Die Helden müssen sich bereits mit Verwundungen in den Kampf begeben.

## Kampf

**Werden Geschöpfe im Kampf verwundet, sollten Sie sie sofort heilen oder zum Schlafrum tragen.**

Um die eigenen Kreaturen in den Kampf zu führen, müssen sie an eine geeignete Stelle geworfen werden. Körperlich schwächere Geschöpfe wie die Zauberer erholen sich von dem Sturz viel langsamer. Während sie noch bewusstlos am Boden liegen, können die Gegner sie bereits angreifen. Am Boden liegende Kreaturen – ob nun die eigenen oder die des Gegners – können sich nicht wehren und sind sehr schnell besiegt. Sie können dies zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen, indem Sie die stärksten und erfahrensten Gegner mit dem Zauberspruch „Donnerschlag“ zu Boden werfen (funktioniert jedoch nur, wenn der Kampf auf Ihrem Territorium stattfindet). Aber selbst Goblins, die sich am schnellsten erholen, sollten nicht im selben Feld abgeworfen werden, in dem die Helden stehen. Ein Abstand von etwa 3 Feldern sollte das Minimum sein.

**Wie werden die Kreaturen im Kampf am besten formiert?**

Kommt es zu einem Kampf, ist es wichtig, die eigenen Kreaturen richtig zu positionieren. Kämpfer wie Goblins, Salamander, Skelette und Schwarze Ritter setzen Körperkraft und schwere Waffen ein. Sie gehören an die Spitze der Truppe. Zauberer, Eiserne Jungfrauen und Schwarze Elfen werden dagegen weiter weg gestellt. Sie sind körperlich schwächer und daher für eine direkte Konfrontation mit dem Gegner nicht geeignet. Aus der Entfernung kämpfen sie jedoch sehr wirkungsvoll mit Pfeilen, Zaubersprüchen und Blitzen.

**Was bringt der „Symbiose“-Zauber im Kampf?**

Manchmal lohnt es sich, eine Symbiose mit einem Geschöpf einzugehen, um einzelne Gegner auszuschalten. Durch die gezielte Steuerung können Sie z. B. Feuerbällen eines gegnerischen Zaubers ausweichen, schnell auf ihn zulaufen und ihn gezielt mit wenigen Schlägen besiegen. Sie erregen mit dieser Methode weit weniger Aufsehen beim Feind, der bei einem Angriff einer großen Truppe möglicherweise zum Gegenschlag ausgeholt hätte.

**Achten Sie auf Ihre starken Kreaturen!**

Wenn hochstufige Kreaturen im Kampf verwundet werden, wenden Sie umgehend einen Heilspruch auf sie an. Besitzen Sie zu wenig Mana, befördern Sie sie sofort zu einem Schlafrum. Dadurch minimieren Sie den Verlust von Kämpfern, die Sie lange trainiert und ausgebildet haben. Denn wenn Geschöpfe sterben, kommen zwar wieder neue durch die Portale. Diese sind jedoch wieder Kämpfer der untersten Stufe.

## Besiegte Gegner



**Im Kampf geschlagene Gegner werden von den Imps auf den Friedhof gebracht. Nach einiger Zeit entsteht aus den verwesenden Leichen ein Vampir.**

**Nutzen Sie Ihre besiegten Gegner, um eine Armee von Untoten heranzuzüchten.**

Sterben Helden noch am Ort des Kampfes, werden sie von den Imps auf den Friedhof getragen. Dort werden sie zu Vampiren, die auf Ihrer Seite kämpfen. Wenn Helden im Kerker sterben, werden sie zu Skeletten. Dies ist eine einfache und schnelle Methode, um an neue Geschöpfe zu kommen. Aber Achtung: Nehmen Sie die Skelette aus dem Kerker heraus, denn sie sind sonst weiterhin im Kerker gefangen und nehmen unnötig Platz weg. Werfen Sie die Untoten lieber sofort in den Trainingsraum. Auch wenn Skelette nicht sehr lange im Kampf bestehen, sind sie dennoch wegen ihrer Genügsamkeit sehr wertvoll – sie fordern weder Lohn noch Brot, und Schlaf brauchen sie auch nicht. Erfahrene Skelette sind starke Nahkämpfer. Aber auch die weniger erfahrenen Untoten lösen beim Gegner oft Angst und Schrecken aus.





Wenn Helden sterben, hinterlassen sie oft eine beträchtliche Summe Goldes. Heben Sie es auf und bringen Sie es zur Schatzkammer.



Im Tempel werden nicht nur Kreaturen geopfert und gegen andere „getauscht“. Läßt man Geschöpfe hier beten, steigt auch der Manavorat schneller an.



Der Kerker ist von einer Folterkammer umgeben. So können Sie direkt Gegner zum Verhör schicken und müssen nicht lange im Dungeon herumscrollen.

In der Folterkammer verraten Helden Informationen über den gegnerischen Dungeon.

In der Folterkammer bekehren Sie Helden nicht nur zum Bösen, Sie können auch einiges über den Gegner erfahren. Heilen Sie zuerst einen Gefangenen im Kerker und bringen Sie ihn dann in die Folterkammer. Dort gibt er entweder sein Wissen über die Umgebung preis oder er tritt zu Ihnen über – oder beides. Läßt sich ein Gefangener nicht bekehren, sollten Sie ihn auf keinen Fall sterben lassen. Heilen und foltern Sie ihn erneut. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, an mehr Geheimnisse und einen neuen Kämpfer zu kommen. Wenn Sie gegen stärkere Gegner gewin-

Während die Zauberer neue Sprüche erforschen, werden die alten verbessert.

Abständen ist Zahltag. Auf Dauer reicht „Gold erschaffen“ dafür nicht aus, und das Mana verringert sich zusehends.

In der Bibliothek werden nicht nur neue Zaubersprüche erfunden. Gleichzeitig werden die alten verbessert. Wenn Sie also zu Anfang mit weniger Imps auskommen, können Sie später mit den gleichen Manakosten Imps höherer Stufen herbeizaubern. Wenn es für die Zauberer nichts mehr zu erforschen gibt, sollten Sie sie auch ihre körperlichen Fähigkeiten trainieren lassen. Reißen Sie die Bibliothek jedoch nicht ab oder verriegeln Sie sie mit einer Tür, denn hier werden die magischen Gegenstände gelagert.

Der Tempel: Manaquelle und Opferraum.

Der Tempel hat zweierlei Funktionen: Er ist Opferstätte und Manaquelle zugleich. Wenn Kreaturen in die Mitte des Tempels geworfen werden, werden sie von den Göttern als Opfergabe genommen und schenken Ihnen daraufhin bessere Kreaturen. Wird der Tempel angebetet, arbeitet er als Beschleuniger für den Manazuwachs. Schicken Sie in Dungeons, in denen Sie viel Mana benötigen, regelmäßig Geschöpfe zum Tempel und lassen Sie sie dort beten.

Silke Menne/Florian Weidhase

## Zauber

nen möchten, müssen Sie Ihre Kreaturen trainieren. Das kostet allerdings Gold, das in manchen Dungeons Mangelware ist. Besitzen Sie genügend Mana, lohnt es sich in manchen Fällen, Gold zu zaubern. Aber vergessen Sie nicht: In regelmäßigen

### Wußten Sie schon?

Das Mana steigt zwar ständig an, bleibt aber bei 200.000 Punkten stehen. Lassen Sie das Mana, das Sie weiterhin bekommen würden, nicht verfallen. Zaubern Sie zum Beispiel einige Imps herbei.

## Opfergaben

2 Teufler	1 Schurke
2 Schwarze Ritter	1 Vampir
2 Schwarze Elfen	1 Troll
2 Troll	1 Zauberer
2 Zauberer	1 Goblin
2 Salamander	1 Eiserne Jungfrau
2 Schurken	1 Salamander
2 Vampire	1 Teufler
2 Skelette	1 Schwarze Elfe
1 Riese + 1 Teufler	1 Barrikade
1 Vampir + 1 Troll	1 Angstfalle
1 Eiserne Jungfrau + 1 Troll	1 Blitzfalle

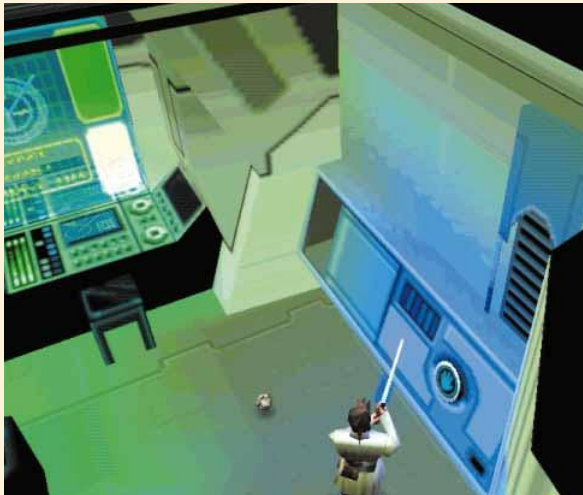
Komplettlösung

# Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

Die dunkle Bedrohung ist genau das Richtige für alle, die den deutschen Kinostart von Star Wars Episode I kaum noch erwarten können. Sollten Sie mal nicht weiter kommen, hilft Ihnen unsere Komplettlösung.

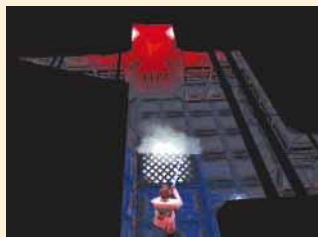
## Wie schaffe ich die ersten Schritte?

**1.** Als Obi-Wan starten Sie das Action-Adventure. Der Ausgangsraum füllt sich mit giftigem Gas, also nix wie raus, doch Vorsicht: Dort warten zahlreiche Droiden. Mit dem Lichtschwert und stetigem Rollen zur Seite lassen sie sich schnell erledigen, zumal Qui-Gon Ihnen zur Seite steht.



Im Raum links vom Konferenzraum gleich zu Beginn finden Sie einen Thermal Detonator (auf die Hand drücken). Der kleine, fahrschuhähnliche Raum hält ein Medkit für Sie bereit, außerdem gibt es einen Blaster im rechten Raum.

**2.** Am Ende des Ganges warten zwei Roboter im Hinterhalt. Betätigen Sie den Schalter im kleinen Raum, damit sich die Tür öffnet. Sie landen wieder in einem langen Gang. Links warten die Zerstörungsdroiden auf Sie, vergessen Sie sie schnell, sonst sind Sie tot. Diese Roboter sind nur sehr schwierig zu besiegen. Also lieber ab nach rechts in den kleinen Raum, um den Button zu betätigen, der die große Tür öffnet. Sie finden dort einen weiteren Raum mit Droiden und Button, bevor Sie Qui-Gon folgen können. Mehr Zerstörungsroboter erwarten Sie, also beachten Sie Qui-Gons Rat und fliehen Sie den langen Gang entlang.



**Der Schalter für diese Tür befindet sich weiter links und ist zeitgesteuert. Fast genau gegenüber dieser Tür ist eine weitere zeitgesteuerte Tür. Im Raum nach dem Tor auf dem Screenshot finden Sie den Schalter zum anderen Durchgang.**

## Level 1: Trade Federation Battleship

**3.** Hier fallen Sie durch ein Gitter und sind von nun an auf sich allein gestellt. Achten Sie auf die Säuberungsroboter in den Gängen. Wenn Sie sie von hinten angreifen, müssen Sie vor den elektrischen Strahlen keine Angst haben.

**4.** Halten Sie sich rechts im Irrgarten der Gänge, bis Sie zu einer Tür mit einem Dreieck kommen. Ein Stück weiter links befindet sich der Schalter für die Tür. Es gibt einen Wartungsroboter in diesem Raum, also lassen Sie ihn zuerst durch. Im Raum betätigen Sie den Schalter und laufen wieder raus. Immer weiter geradeaus bis zu einem Gang, der Sie zur Tür rechts führt. Die letzten drei Türen schließen sich nach einer Weile wieder, Eile ist also angesagt.

**5.** Folgen Sie dem Gang links am Ventilator vorbei. Ein weiterer Weg nach links führt Sie zu einem Raum mit drei Kampfdroiden und einem Full-Health-Medkit. Haben Sie ihn, geht es den Gang zurück, bis Sie wieder eine Etage tiefer fallen. Gehen Sie bis zu einer „Kreuzung“ mit drei blauen und einer roten Tür weiter. Es gibt viel zu tun, Kampfdroiden lauern überall. Direkt gegenüber der roten Tür befindet sich ein Raum mit zwei Kisten und einem Loch im Boden. Springen Sie runter und töten Sie die Droiden, bevor Sie den Button, der die großen Türen öffnet, drücken.



**Sprechen Sie mit dem alten Mann und gehen Sie dann in den runden Raum in der Ecke. Mit dem Laserschwert zerstören Sie die Energiezufuhr für die ganze Station. Springen Sie auf die Kante, damit eine Plattform Sie wieder hochfährt. Gehen Sie durch die rote Tür und dann zum Aufzug links.**

**6.** Nachdem Sie die Energiezufuhr lahmgelegt haben, gelangen Sie auf die obere Plattform. Laufen Sie durch den dunklen Gang, bis Sie Qui-Gon rufen hören. Laufen Sie weiter, bis Sie eine Sackgasse erreichen. Es gibt hier einen Fahrstuhl ohne Schalttafel. Sie müssen auf den Plattformen hin- und herspringen und alle Schalttafeln die Sie finden, betätigen, bis eine bewegliche Plattform zu Ihrer Linken aktiviert ist. Schnell rüber und die Schalttafel betätigen, anschließend zurück zu der violetten Wand und dann nach rechts und die Schalttafel dort aktivieren. Die Wand bewegt sich plötzlich, und Sie können den Fahrstuhl benutzen.

**7.** Gehen Sie die untere Plattform bis zur Sackgasse und zerstören Sie die Droiden (oder laufen Sie an ihnen vorbei). Auf einer linken Plattform finden Sie einen Schalter: Einfach auf die Plattform, und der Level ist beendet.





**Level 2: Sümpfe von Naboo**

**1.** Schwimmen Sie nach links, bis Sie Land finden. Vorsicht: Kampfroboter warten auf Sie! Wenn Sie sich beeilen, können Sie jedoch den Blaster aufnehmen und ihn gegen die Gegner einsetzen.



**Wie bleibe ich Jar Jar auf den Fersen?**



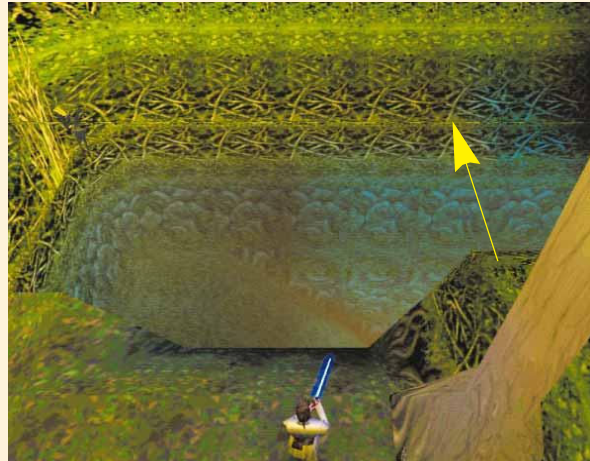
Um zu Jar Jar hochzugelangen, müssen Sie die Kiste (Pfeil) verschieben und draufspringen. Weiter geht es über einige Baumstämme.

**2.** Links von sich finden Sie nach einer Weile Jar Jar, der Ihnen aber immer davonrennt. Sie finden ihn zunächst auf einem Stein hoch über sich. In einer Ecke des Platzes gibt es ein Medkit (in der Nähe der zwei Droiden) und einen Thermal Detonator (Doppelsprung auf einen der umliegenden Steine). Folgen Sie dem Wesen im-

mer weiter (achten Sie auf die stetig umfallenden Bäume), bis Sie zu einem Fluß mit großen Killerfischen gelangen.

**3.** Nach den Killerfischen folgen weitere Sprünge. Sie können die Abgründe aber auch dadurch überwinden, daß Sie sich an der Liane entlanghangeln. Üben Sie hier ruhig den Doppelsprung, Sie werden ihn noch benötigen.

**4.** Folgen Sie Jar Jar weiter: Sie gelangen zu einer Grube. Schieben Sie die Kiste in die Grube und klettern Sie mit ihrer Hilfe auf die andere Seite. Nun wird's knifflig: Sie müssen sich an die Ranke hängen.

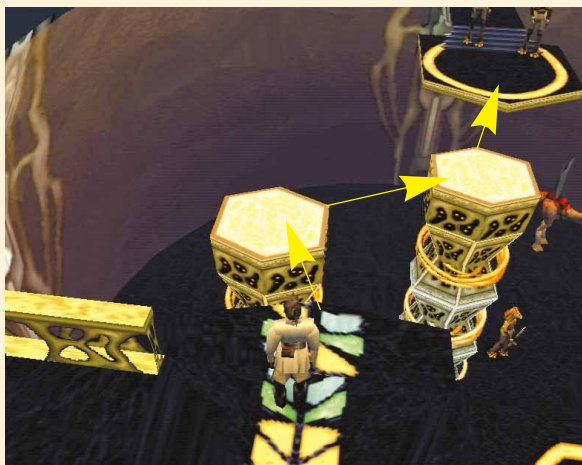


Stellen Sie sich ganz rechts an den Baumstamm, um mit einem kleinen Sprung und ohne großen Anlauf an die Ranke zu gelangen.

**5.** Sie treffen Qui-Gon wieder, und der Level ist beendet.

**Wie komme ich an den Wachen vorbei?**

**1.** Mittels der Transferbubbles müssen Sie den Weg durch die Unterwasserstadt antreten. Gehen Sie aus der ersten Blase zu den Wächtern. Es gibt zwei Möglichkeiten: Töten Sie sie (dann müssen Sie aber alle im ganzen Level töten) oder benutzen Sie die Macht, um sie aus dem Weg zu schieben. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Gungan kommen, der Ihnen einen Paß gibt. Es folgen einige Doppeljump-Hürden.



Sie müssen gleich an zwei Stellen hintereinander in Mission 3 auf solche Säulen hüpfen. Nutzen Sie die Doppelsprungtechnik. Vor allem bei der zweiten Sprungeinlage ist sie wichtig, da die Säulen sofort nach Ihrer „Ankunft“ bergab fahren.

**2.** Haben Sie die Hüpfleinlagen bestanden, geht es weiter geradeaus. In der linken und rechten Blase auf dem Weg finden Sie Energiekugeln.

**Level 3: Otoh Gunga**

**3.** Sie kommen anschließend zu einem Wächter, den Sie durch die Gedankenkraft der Jedi (in Pink angezeigt) überzeugen, Sie durchzulassen. Es folgt ein weiteres Rätsel.

**4.** Der nachfolgende Wärter hilft Ihnen, den Fahrstuhl „anzuschmeißen“, und dieser bringt Sie zu Jar Jar. Überzeugen Sie die Wächter mit der Macht davon, Jar Jar gehenzulassen, und folgen Sie ihm zum Levelausgang.



Sie müssen die Kiste an die Rampe schieben, dann den Knopf drücken und schnell hochhüpfen, um auf die gegenüberliegende Plattform zu gelangen. Die sich dort befindende Tür schließt sich schnell wieder.



Schieben Sie diese Kiste an die Maschinen am Rand, um an die Knöpfe zu gelangen. Haben Sie alle gedrückt, öffnet sich das Kraftfeld im Boden, und Sie können dort unten einen weiteren Schalter aktivieren.



**Level 4: Die Gärten von Theed**

**1.** Springen Sie ins Wasser und schwimmen Sie flußaufwärts. Dort finden Sie einige Treppen, also nix wie hoch. Weiter oben müssen Sie wieder ins Wasser. Springen Sie so weit wie möglich vom Wasserfall entfernt hinein, sonst saugt er Sie ein und Sie müssen wieder hochschwimmen.



Im Wasser finden Sie einige Mauerblöcke, auf die Sie springen können. So erholen Sie sich von den Killerfischen.

**Wie setze ich die Brücke in Bewegung?**

**2.** Bei den drei Wasserfällen sehen Sie eine kleine Plattform und einige Stufen. Dort geht's lang. Anschließend müssen Sie über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies scheint aber nur so, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf, und eine Brücke wird sichtbar.



Sie müssen über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies ist aber nur scheinbar eine Sackgasse, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter (Kreis) zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf, und eine Brücke offenbart sich.

**Wie weiche ich dem Panzer aus?**

**3.** Am nächsten Schauplatz gibt es ein Kraftfeld um die Brücke. Links finden Sie einen Schalter, der durch Beschuß das Kraftfeld löst. Über die Brücke, dem Pfad folgen – und nun hilft nur noch Beten, Schießen oder Cheaten. Hier gilt es, massenweise Droiden und Schiffe zu beseitigen. Vermeiden Sie den Kontakt mit dem Panzer – also gehen Sie lieber links herum, so daß Sie um ihn herumschleichen.

**4.** Sind Sie durch das Sicherheitstor hindurch, folgen Sie dem Pfad bis zu einem kleinen See mit einem großen Fisch und Stufen. Hochgehen, Button drücken und ab ins Wasser: Dasselbe machen Sie noch einmal, und wenn Sie nun die Stufen wieder heruntergehen, finden Sie einen Knopf, der vorher unter Wasser war. Er bewegt eine nahe Brücke. Treppen hoch und zur neuen Brücke schauen.

**5.** Wenn Sie einige Extra-Goodies wollen, ignorieren Sie die Brücke erst einmal und treten hinter sie. Sie kommen zu einer Sackgasse mit einer



Schieben Sie eine Bank heran und springen Sie auf einen der Balkone. Sie finden einen Protonen-Raketenwerfer mit fünf Raketen. Sie benötigen diese, um die Zerstörerroboter zu beseitigen. Außerdem gibt es ein kleines Medkit.

Bank, zwei Balkonen und einem Knopf. Drücken Sie letzteren, und das Balkonenfenster öffnet sich.

**6.** Gehen Sie zurück zu den Brücken und überqueren Sie sie. Schießen Sie auf den Mechanismus auf der Plattform, um die andere Brücke herunterzulassen. Rübergehen und auf die Bombe auf dem Boden achten!

**7.** Um einige Ecken geht es herum, bis Sie einen Panzer finden, der die Tore des Palastes bewacht. Jetzt müssen Sie schnell sein. Der Öffnungsmechanismus für die Tore ist weit oben rechts und links.



Springen Sie auf den Mauerblock links von den Stufen und schießen Sie auf den Mechanismus. Ein kleiner Weg links führt zu einem großen Medkit. Der andere Mechanismus wird aktiviert, indem Sie gleichzeitig Springen und Schießen (oder Force Push) benutzen. Gehen Sie durch die Tore, und der Level ist beendet.

**Die Cheats**

Sie müssen die Backspace-Taste drücken, um die Cheats eingeben zu können.

<b>i like to cheat</b>	Alle Waffen
<b>heal it up &amp; give me life</b>	100 Healthpunkte
<b>iamqueen</b>	Als Queen Amidala spielen
<b>iampanaka</b>	Als Captain Panaka spielen
<b>iamquigon</b>	Als Qui-Gon Jinn spielen
<b>iamobi</b>	Als Obi-Wan Kenobi spielen
<b>i really stink</b>	Skill Level einfach
<b>but i feel so good</b>	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
<b>perfection</b>	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
<b>slowmo</b>	Zeitlupenmodus
<b>happy</b>	Waffe 3 hat mehr Kraft
<b>beyond cinema</b>	Kinomodus
<b>from above</b>	Sie sehen alles von oben
<b>naughty naughty</b>	Kamera hinter dem Spieler
<b>where is gurschick</b>	Sie sehen die Game-Credits







**Level 5: Die Stadt Theed**

**Wie kann ich gewährleisten, daß der Königin in meiner Abwesenheit nichts passiert?**

1. Sie müssen auf jeden Fall die Königin beschützen. Es geht damit los, daß Sie eine Statue wegschieben müssen.



Schieben Sie die Statue weg, so daß die Königin durchkommt. Anschließend erwartet Sie eine verschlossene Tür. Gehen Sie außen herum (Springen), und öffnen Sie die Tür für die Königin von innen.

2. Die Königin wird Ihnen sagen, daß sie wartet, bis die Luft rein ist. Gehen Sie vor und töten Sie alle Droiden, die sich Ihnen in den Weg stellen. Das wird eine Weile dauern, daher sollten Sie immer mal wieder zur Königin zurückgehen, um nachzuschauen, ob alles in Ordnung ist, nur so ist gewährleistet, daß sie nicht vom Gegner übermannt wird.



Wenn Sie den Sohn dieser Mutter finden, werden Sie mit Goodies belohnt.

**Wie helfe ich dem durstigen Mann?**

3. Sie kommen zu einem Hof mit einem großen Panzer und einem geschlossenen Tor zur Ihrer Rechten. Der Knopf dafür befindet sich hinter dem Panzer. Gehen Sie auf die Brücke, dort finden Sie einen verwundeten Mann, der um Wasser bittet. Wenn Sie ihm helfen wollen, springen Sie in seiner Nähe von der Brücke. Sie erblicken einen kleinen Pfad. Folgen Sie ihm bis zu den Stufen. Sie finden ein Fläschchen Wasser. Drücken Sie den roten Knopf und gehen Sie zur Brücke zurück.

4. Überqueren Sie die Brücke und finden Sie den Weg durch schmale Gassen, der Sie hinter den Panzer bringt. In einer Ecke ist der Button für die verschlossenen Tore. Wenn Sie die anderen Stufen in dieser Gegend hochrennen, können Sie einen Gefangenen befreien, der Ihnen dafür einen Thermal Detonator gibt.

5. Zurück zur Königin, sie wird Ihnen nun folgen. Laufen Sie langsam, sonst bleibt sie stehen. Gehen Sie mit ihr durch die jetzt geöffneten Tore. Achten Sie dabei auf die zwei Droiden im Fenster der nächsten Örtlichkeit.



Gehen Sie herunter und rechts. Zerstörungsroboter erwarten Sie, doch zwei Schüsse mit dem Protonen-Raketenwerfer sollten ausreichen. Sichern können Sie sich in einem Raum oberhalb der Stufen.

**Wie zerstöre ich die rollenden Droiden?**

6. „Stellen“ Sie die Königin an den Stufen ab und kämpfen Sie sich über die Brücke zu einem Raum. Dort finden Sie den Protonen-Raketenwerfer. Sie benötigen ihn, um die Zerstörungsroboter zu vernichten.

7. Die Königin folgt Ihnen in den Raum. Sie müssen weitere Treppen hochgehen (achten Sie auf das Stern-Symbol auf dem Boden). Sie gelangen in ein Haus mit einer unfreundlichen Frau. Immerhin ist in ihrem Schlafzimmer ein Medkit versteckt. Gehen Sie durch das Fenster und springen Sie auf das Seil. Sie sollten vorher die Droiden am Boden ausschalten. Klettern Sie auf die andere Seite.



Sind Sie einmal auf der anderen Seite, werden Sie in einem der Räume den roten Knopf finden, der die nächsten Türen öffnet.

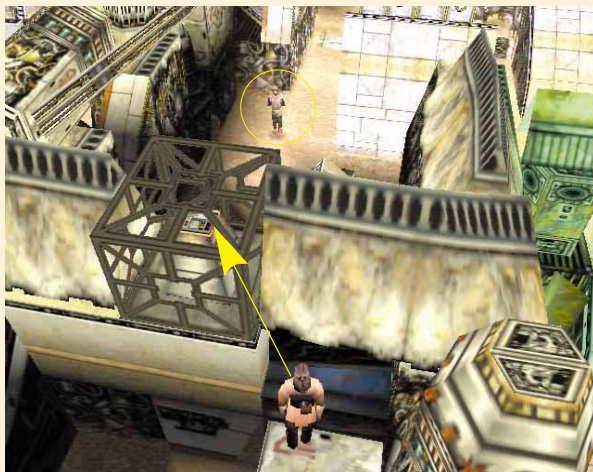
8. Gehen Sie mit der Königin durch die Tür und sagen Sie ihr, daß Sie erst einmal die Gegend erkunden. Springen Sie über die Brücke in das Boot. Von dort geht es weiter hoch: die Treppen benutzen und auf den Balkon. Schießen Sie auf den Schalter gegenüber, und die Brücke kommt herunter. Nun kann die Königin darüberlaufen. Folgen Sie ihr. Nach einigen weiteren Kämpfen erreichen Sie den Hangar, in dem drei Droiden auf Sie warten. Vernichten Sie sie.



**Level 6: Mos Espa**



Nach dem Treffen mit Anakin läuft er mit Ihnen über den Schrottplatz. Sie müssen auf dieses Podest, dann nach links und über den Steg, der dann allerdings einbricht.



Nach dem kleinen Gang kommen Sie an diesen Ort. Um weiterzukommen, müssen Sie die Kiste am Boden an die durchsichtige Kiste schieben, um von dort oben zu Anakin zu gelangen.



Jar Jar finden Sie in einem Haus neben dem großen Dino, wo Sie vorher auf Padme getroffen sind. Schicken Sie ihn zu Watto. Sprechen Sie zuvor erneut mit dem Händler, der Ihnen gesagt hat, wo Anakin ist. Er tauscht Ihre beiden Fuel Converter gegen eine Masse Kuppler.

**Wo findet man Anakin?**

1. Kaum Kämpfe und viel Rennerei kennzeichnen diesen Level. Gehen Sie geradeaus und kämpfen Sie gegen einige Sandmänner. Springen und rollen Sie dabei viel herum, denn die Sandmänner gehen nicht gleich durch einen Schlag zu Boden. In der Stadt sind die Straßen farbig gekennzeichnet – rot, orange, blau und schwarz. Gehen Sie die blaue Straße herunter und sprechen Sie mit dem Händler in der Ecke.
2. Gehen Sie weiter, bis Sie auf der linken Seite eine Art Dino erblicken, einige Meter weiter steht Padme. Anakin finden Sie in den Sklavenvierteln. Sprechen Sie einen Jungen an und gehen Sie dann weiter zu Anakins Mutter. Sie führt Sie zu Anakin.
3. Gehen Sie nach dem Einbruch des Stags nach rechts, einige Jawas werden ein Loch in die Wand schlagen. Gehen Sie durch und dann sofort links durch den Gang (nicht in die Wüste!).
4. Sie kommen zu Wattos Laden. Tauschen Sie dort zwei (!) Fuel Converter gegen den Naboo Fuel Coil. Draußen sprechen Sie mit Anakin, und er sagt Ihnen, daß er noch Teile für den Podracer benötigt.

Sprechen Sie mit Padme und dann mit einem der blauen Mädels.

**Wie befreie ich den Jungen der alten Frau?**

5. Auf einem Sockel in der Stadt finden Sie eine alte Frau in Pink. Sie hofft, daß Sie ihren Sohn befreien können. Um in das Haus zu gelangen, müssen Sie das Seil über sich benutzen – und das funktioniert folgendermaßen: Gehen Sie zurück zur orangefarbenen Straße, in der Ecke befinden sich Stufen, die zu einem Haus führen. Aus dem Fenster des Hauses gelangen Sie auf einen Vorsprung, dem Sie folgen. Jetzt finden Sie das erste Seil, klettern Sie auf die andere Seite. In dem Raum erwartet Sie eine Selbstschußanlage, also schnell aus dem Fenster wieder raus und den Vorsprung entlanglaufen. Sie finden ein weiteres Seil. Springen Sie drauf, aber gehen Sie nicht hinüber, da von unten ein Gangster kommt und Sie abschießen möchte. Wenn Sie ihn erblicken, springen Sie zurück auf den Vorsprung, eliminieren ihn und gehen auf die andere Seite übers Seil. Im Hof gibt es zwei Käfige: In dem einen ist der Junge, aus dem anderen wird ein Monster ausbrechen. Schauen Sie sich seine Laufwege an, dann können Sie es von der Treppe aus erledigen. Um mit dem Jungen aus dem Hof zu kommen, müssen Sie den Kraftgenerator rechts um die Ecke zerstören. Als Belohnung gibt die Mutter Ihnen einen Repulse Booster.

**Wie bekomme ich das Servosystem?**

6. Gehen Sie in die blaue Straße und helfen Sie dem Mann, dessen Haus besetzt wurde. Helfen Sie dabei noch dem Kaufmann im Hinterhof. Als Dank gibt er Ihnen ein weiteres Ersatzteil, das Sie in der Bar in der schwarzen Straße gegen einen Repulse Booster eintauschen können. Damit gehen Sie in die orangefarbene Straße. Im Haus neben Padme finden Sie Barbo, der die beiden Teile gegen das Servosystem tauscht.

**Was tun, wenn man einen weiteren Fuel Converter benötigt?**

7. Wenn Sie einen weiteren Fuel Converter benötigen, weil Sie auf eine andere Art getauscht haben, können Sie bei den Jawas in der Wüste einen finden oder zurück zu Barbo gehen und ihn fragen, ob er noch etwas anderes hat. Wenn Sie ihn töten, können Sie einen weiteren Fuel Converter stehlen. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, mit dem Kaufmann hinter dem Podrace mit der R2-Einheit den Fuel Converter gegen einen Hydrospanner zu tauschen. Den Hydrospanner bekommen Sie bei Watto. Wenn Sie alle Teile haben, gehen Sie zu Anakin, und der Level ist beendet.

S  
T  
U





**Level 7: Die Arena von Mos Espa**

**Was tun gegen Jabbas Champion?**

1. Finden Sie die blaue Lady aus dem letzten Level. Sie bringt Sie zu Jabba the Hut. Gefangen in einer Grube, müssen Sie gegen Jabbas Champion antreten.



Schwierig zu bekämpfen ist Jabbas Champion. Wenn Sie Granaten haben, können Sie ihn mit Force Push in die Ecke schieben und eine Granate werfen. Ansonsten hilft nur die virtuose „Springen mit Lichtschwert“-Technik. Sie bedarf aber viel Übung.

**Wie kommt man zu Watto?**

2. Wenn er tot ist, gehen Sie in die Bar. Sprechen Sie mit Teemto (gegenüber der Band). Er hilft Ihnen nur, wenn Sie einen Drink für ihn und seinen Freund bringen. Jetzt folgen Sie ihm (auch wenn er sagt, daß Sie



In dieses Haus müssen Sie, um das blaue Wesen wiederzufinden. Es hat das Ersatzteil allerdings nicht mehr. Im Haus gibt es eine Geheimpforte, die Sie aufdrücken können. Dahinter wartet ein ganz harter Brocken von Monster, den Sie nur mit viel Geschick besiegen können. Stellen Sie sich dafür an den Rand der Eingangstür, so daß Sie es kaum sehen können, und schießen Sie von dort.

warten sollen) zu Watto auf den Balkon. Platzieren Sie Ihre Wette und gehen Sie in den Zuschauerblock, springen Sie über die Barriere und suchen Sie Anakin am Podracer. Verfolgen Sie das blaue Wesen.

3. Haben Sie das Monster im Haus besiegt, müssen Sie zurück in die Arena und das Ersatzteil zurückgeben, und die Mission ist beendet.

**Level 8: Erste Begegnung mit Darth Maul**

**Kann man Darth Maul schon jetzt besiegen?**

Nein! Sie können Darth Maul in diesem Level nicht töten. Gehen Sie aus der Stadt, bis Sie zur Bergkette kommen. Sie bricht zusammen, und Sie stehen Maul zum ersten Mal gegenüber. Achtung: Außer dem Lichtschwert sind alle

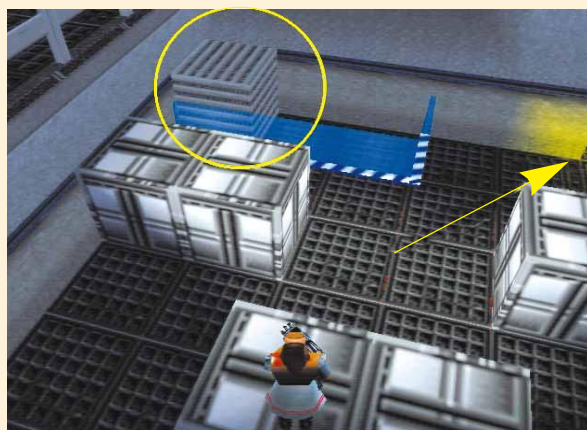
anderen Waffen nutzlos. Nach einer Weile verschwindet er über die Berge. Springen Sie an der Sperre rechts einen Stein hoch und verschieben Sie einen weiteren, dann geht es weiter und Maul erwartet Sie wieder. Locken Sie ihn von dem anderen Weg, damit Sie die Arbeit am Schiff beenden können.

**Level 9: Coruscant**

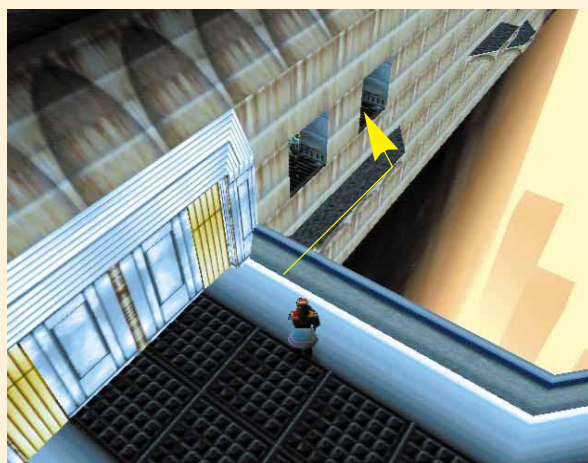
**Wie komme ich an die Tickets für die Stadtrundfahrt?**

1. In diesem Level spielen Sie Captain Panaka. Sie müssen die Königin beschützen. Sie beginnen auf einer Plattform in der Luft. Es liegen einige Waffen herum. Nehmen Sie die Plattform mit dem Droiden abwärts.

2. Im Touristen-Infozentrum benötigen Sie zwei Karten für die Stadtrundfahrt, haben jedoch kein Geld. Gehen Sie auf die nächste Plattform. Dort können Sie dem Mann zu Ihrer Linken Ihr Fernglas verkaufen, für das Geld erhalten Sie beim Typen zu Ihrer Rechten zwei Karten. Das



Die Kiste hinter dem Kraftfeld (links) bekommen Sie, wenn Sie rechts die Kiste (dem Pfeil nach) hochsteigen und die Schalter oben umlegen. Dann müssen Sie die Kraftfeldkiste auf den Fahrstuhl schieben, diesen mit ihr hochfahren lassen und die rechte Kiste an den Fahrstuhl schieben, um hochklettern zu können.

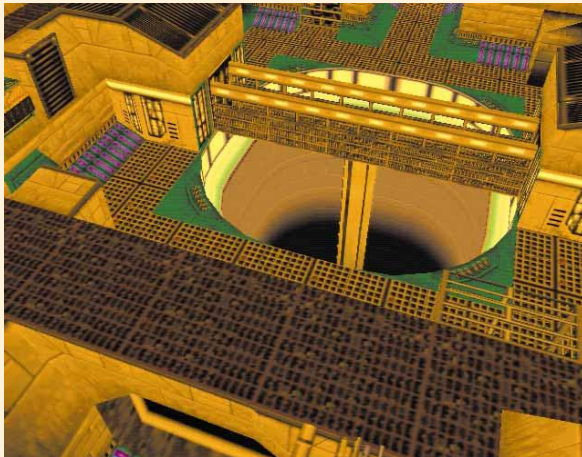


Springen Sie auf den Vorsprung, um ins zweite Fenster einsteigen zu können. Folgen Sie dem Gang in den Abstellraum. Hier gibt es zwei Kisten, die Sie verschieben können und die Goodies freigeben.

Stadtrundfahrtsschiff wird zerstört. In der Grube mit dem Kraftfeld gibt es zwei bewegliche Boxen, die zum kleinen Fahrstuhl gefahren werden müssen.

3. Während Sie die Kisten hin- und herschieben, wird die Königin entführt. Schieben Sie jetzt die auf dem Fahrstuhl stehende Box weiter in den nächsten Raum rechts. Sie brauchen sie, um nach Betätigung des Schalters auf die Plattform zu springen, die Sie über den Abgrund bringt.

**Level 9: Coruscant**



Nun folgt ein Puzzle, das Sie wie folgt lösen müssen: **Schalter rechts drücken – Schalter links drücken – über die Brücke gehen – linken Schalter betätigen – rechten Schalter aktivieren – Schalter gegenüber drücken – ersten Schalter wieder anklicken – Knopf drücken, der die Steine bewegt, und durch die geöffnete Tür sprinten.**

► **Was tun, nachdem die Königin entführt wurde?**

**4.** In der Verkaufsebene gibt es nur einen Aufzug (blaue Treppen hoch), den Sie benutzen können. Er führt Sie auf die dunkle Ebene, auf der es massig Türen gibt. Dort lauern Feinde oder erwarten Sie Goodies. Folgen Sie dem Gang und drücken Sie auf die Hand, um die Mauer herunterzufahren. Springen Sie darauf und warten Sie, bis Sie hochgefahren werden. Nun müssen Sie die verschiedenen Schalter betätigen, um die Wände herunterzulassen und sich den Weg freizumachen. Sie müssen in einem Raum mit einigen Kisten landen. Eine Kiste ist weiß, schieben Sie sie von der anderen Kiste, und Sie finden die weiße Codekarte. Drücken Sie den Schalter, und wenn die Wände herunterfahren, nehmen Sie den Weg rechts von Ihnen. Benutzen Sie die Codekarte und töten Sie den Kerl bei der Königin. Er hat die rote Codekarte. Nachdem Sie sie im roten Controlpanel benutzt haben, nehmen Sie den Lift nach unten.

**Wie lautete das Paßwort am Ende des Levels?**

**5.** Bei der Tür mit dem Paßwort müssen Sie „Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge“ eingeben. Im Raum finden Sie einen weiteren Endgegner. Wichtig ist, daß Sie ihn treffen, wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, denn er blockt sonst die Schüsse ab. Anschließend auf die bewegliche Plattform laufen, und der Level ist beendet.

**Level 10: Assault on Theed**

**1.** In diesem Level spielen Sie sowohl die Königin als auch Obi-Wan. Am Anfang führt Obi-Wan seine Mannen, doch schnell wechselt die Szenerie, und Sie sind die Königin. Nun müssen Sie aufpassen, daß General Panaka nichts geschieht. Wenn Sie Panaka stets folgen, führt er Sie durch den Level.



Nehmen Sie sich das Geschütz, nachdem Sie einige Zerstörungsroboter ausgeschaltet haben. Versuchen Sie vor allem die Roboter schnell auszuschalten, die auf Panaka (links) zielen.



Die Sicherheitstore sind verschlossen, doch wenn Sie den R2-Droiden lieb bitten (vorher den verwundeten Soldaten fragen), öffnet er die Tür ganz rechts. Gehen Sie in den Raum und zerstören Sie den Kraftgenerator.

**2.** Sie werden wieder zur Obi-Wan-Szene „gebeamt“: Bekämpfen Sie Darth Maul, bis er sich verdrückt. Und wieder zurück zur Königin: Rennen Sie wie der Teufel, denn die rollenden Droiden sind Ihnen auf den Fersen. Gehen Sie die Treppen hoch, Sie finden in einem der Räume ein Medkit. Gehen Sie durch den Raum, über die Brücke und die Stufen hinunter.

**Wie komme ich am Kraftfeld vorbei?**

**3.** Das große Tor ist jetzt offen, und Sie finden ein pinkfarbenes Kraftfeld. Sprechen Sie mit dem verwundeten Soldaten und gehen Sie den Weg gegenüber vom Kraftfeld entlang, die Treppen hoch und nach rechts. Befreien Sie den Gefangenen.



Am verwundeten Soldaten vorbei die Treppe hoch, und Sie gelangen hierhin. Durch das zerstörte Mauerstück gelangen Sie hinter das Kraftfeld. Achtung: Durchgedrehte R2s erwarten Sie, wenn Sie um die Ecke gehen. Sie treffen Panaka wieder und folgen ihm durch den Garten.

**4.** Als Obi-Wan beenden Sie den Level: Bekämpfen Sie erneut Darth Maul und folgen Sie ihm über den Steg. Er wird einbrechen. Unten müssen Sie durch das blaue Kraftfeld (wenn es eine Pause einlegt). Anschließend links herum, und es ist geschafft.

S  
T  
U





**Level 11: The final battle**

**1.** Sie spielen Obi-Wan und die Königin im letzten Level. Los geht's mit der Queen: Gehen Sie vorwärts und sprechen Sie mit dem Soldaten in der Nähe der drei Türen. Hören Sie, was er Ihnen zu sagen hat, und öffnen Sie auf keinen Fall die Tür hinter ihm (so viele Gegner können Sie nicht ausschalten). Gehen Sie statt dessen in den Raum rechts und bewegen Sie die farbige Kiste zum linken Raum.



**Schieben Sie diese Kiste unter den Knopf, denn wenn Sie ihn drücken, kommen Sie zu den Gefangenenräumen. Einer der Gefangenen hat den weißen Paß. Sprechen Sie mit ihm.**

**2.** Gehen Sie zum Hauptraum und zur Tür mit der weißen Kontrolltafel zurück. Sie müssen zuvor den Paßkartenleser benutzen.

**Wie bewältige ich den schier unüberwindlichen Abgrund?**

**3.** Jetzt sind Sie wieder Obi-Wan. Gehen Sie durch die Tür. Sie müssen am Ende des Levels auf der anderen Seite der Plattformen sein. Töten Sie den Droiden und gehen Sie ganz links an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei, bis Sie an eine Sackgasse gelangen. Töten Sie auch diesen Roboter und springen Sie auf den Fahrstuhl nach ganz oben. Jetzt sehen Sie Qui-Gon.

Sie müssen jetzt eine Etage tiefer durch die Tür (Kreis mit dem Kraftfeld). Mit einem Doppelsprung kommen Sie hin. Gehen Sie durch die Tür und zerlegen Sie die zwei Roboter. Öffnen Sie die nächste Tür, und Sie befinden sich auf einem Steg. An der ersten Kontrolltafel machen Sie das Licht an, an der zweiten schalten Sie die blauen Kraftfelder aus. Gehen Sie zur ersten Tafel zurück. Gegenüber befindet sich eine kleine Plattform ins Nichts. Sie müssen auf die andere kleine Plattform auf der anderen Seite. Mit dem Wurf eines Energieballes oder einer Granate schaffen Sie es, daß die gegenüberliegende Plattform Ihnen ein Stück „entgegenkommt“. Springen Sie doppelt, und Sie sind da. Durch die Tür, und Sie kommen erneut an einen Kreis ohne weitere Verbindung.

**4.** Jetzt „verwandeln“ Sie sich wieder in die Königin. Im ersten Raum links gibt es einige Waffen. Entfernen Sie alle Roboter aus dem Areal und gehen Sie zur Tür links. Dahinter verbirgt sich ein neuer Gang.

**Wie komme ich an die rote Keykarte?**

**5.** Benutzen Sie die Karte im Kartenleser, und gehen Sie zur Tür zurück, um das blaue Panel zu benutzen. Jetzt benötigen Sie die rote Karte, die sich auf einem Vorsprung in der Mitte des Raumes befindet.



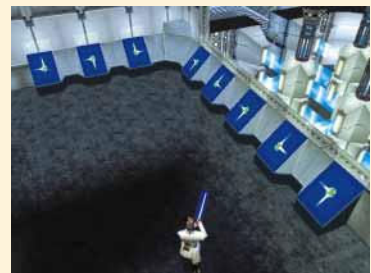
In der Tür links (Pfeil) befindet sich der blaue Kartenleser. Die Tür hat rechts ein Medkit. Gehen Sie in die Halle. Links ist der Raum mit a) der blauen Karte und b) einem rollenden Zerstörungsrobber, also Vorsicht! Panaka hilft Ihnen bei der Beseitigung des Droiden. Auch in der rechten Tür wartet so ein Roboter – lassen Sie sie einfach geschlossen.



Mit dem Fahrstuhl runter, den Vorsprung zu Ihrer Rechten erreichen Sie mit einem Doppelsprung. Dort ist der Knopf (B), der das Gitter weiter oben öffnet. Jetzt gelangen Sie an die Kiste. Schieben Sie sie herunter und in den Raum mit den Kraftfeldern.

**6.** Obi-Wan. Gehen Sie auf den Kreis, und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Kreis unter dem Droiden gelangen. Also auf den Fahrstuhl und in der Mitte der drei Levels aussteigen. Jetzt müssen Sie einen Doppelsprung auf den nächsten Kreis unter sich machen (mit dem pinkfarbenen Kraftfeld).

**7.** Weiter vorwärts und zu einem weiteren „Deadend“. Töten Sie den Droiden und springen Sie (doppelt) auf den Kreis rechts unten (mit dem Fahrstuhl). Unbedingt abspeichern, da das sehr „tricky“ ist. Ist es geschafft, fahren Sie mit dem Fahrstuhl ganz hoch und töten dort den Roboter. Gehen Sie durch die Tür.



So müssen die Kontrollpanels positioniert werden, damit Sie durch den Kraftfeldraum laufen können.

**8.** Ganz links im Kraftfeldraum schieben Sie die Kiste an die Wand und springen auf sie drauf. Jetzt geht es weiter in den Kontrollraum.

**Was gibt es im Thronsaal zu tun?**

**9.** Sie sind wieder die Königin: Töten Sie die Droiden mit dem Standgewehr. Gehen Sie die Treppe hoch. Wenn Sie noch Protonenraketen haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um sie anzuwenden. Gehen Sie durch die linke Tür oben und aus dem Fenster. Halten Sie sich auf dem Fenstersims rechts, und gehen Sie ins nächste Fenster. Eine Tür führt Sie zum Thronraum. Dort sprechen Sie mit dem Typen auf dem Thron, und er schickt Ihnen eine ganze Ladung Droiden. Besiegen Sie sie.

**10.** Gehen Sie nach rechts und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Fahrstuhl springen. Steigen Sie in der Mitte der drei Etagen aus (dort hält der Lift nicht!), und folgen Sie dem Pfad an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei. Nun dasselbe Spiel wie zuvor: Springen Sie auf den Lift, und steigen Sie auf der zweiten Ebene von oben aus. Jetzt gelangen Sie auf den Kampfsteig. Gehen Sie durch die Tür.

**11.** Jetzt kommt es zum Endkampf zwischen Ihnen und Darth Maul, nach dessen erfolgreichem Ende die Macht mit Ihnen sein wird.

**Kann ich Darth Maul nur mit dem Lichtschwert besiegen?**

Nein! Eine Strategie im Endkampf ist, Maul mit Force Push in die Ecke zu schieben und dort mit einer schweren Waffe (z. B. Protonenraketen) zu beschießen. Seien Sie vorsichtig, Maul wirft auch mit Kisten.

**Thorsten Seiffert**

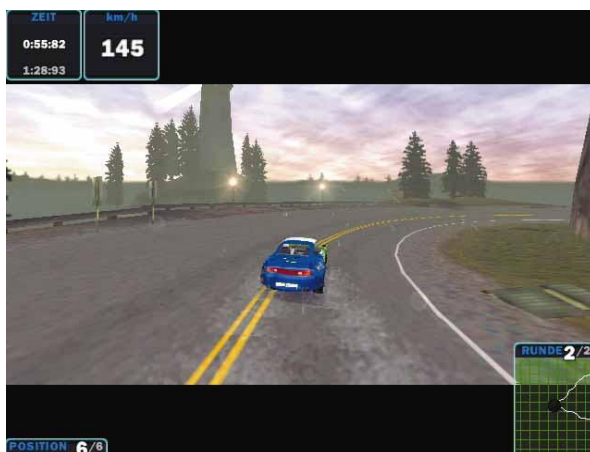
Komplettlösung

# Need for Speed 4

Es ist noch kein Jahr vergangen, und schon gibt es ein neues Need For Speed. Wir geben Ihnen Tips zum Fahren in den verschiedenen Modi und zu den einzelnen neuen Strecken.

## Allgemeine Tips

- Fangen Sie klein an: Ein Z3 oder ein anderes Gefährt, das nicht wesentlich mehr Pferdestärken unter der Haube hat, ist für die ersten Schritte optimal. Wenn Sie gleich mit einem Diablo loslegen, werden Sie schnell merken, daß die Steuerung im Vergleich zur Vorversion von *NFS* sensibler geworden ist.
- Sind Sie als Polizist unterwegs, sollten Sie gleich am Start die Sirenen anschalten, um eine sofortige Geschwindigkeitsübertretung ahnden zu können.
- Um die Performance zu verbessern, sollten Sie den breiten Rand einschalten. Auch der Außenspiegel „frißt“ enorme Grafikpower, deshalb: Weg mit dem Ding!
- Fahren Sie alle Strecken einmal gegen den eigenen Streckenverlauf, um so Feinheiten wie Verstecke und Kurven besser erkennen zu können.
- An Sprüngen haben die neuen Strecken deutlich weniger zu bieten als die Strecken der Vorversionen, die Sie zum Teil später als Bonuskurse bekommen. Halten Sie sich bei einem Sprung in der Mitte der Fahrbahn und schlagen Sie das Lenkrad in der Luft nicht groß ein.
- Im Verfolgungsmodus „Flucht“ können Sie ab und zu auch einmal versuchen, das Zeitlimit zu bewältigen, indem Sie die Strecke rückwärts befahren. Bei den meisten Kursen warten aber gerade dann mehr Polizisten auf Sie, als wenn Sie sie vorwärts fahren würden. So können Sie aber auch den Schwierigkeitsgrad steigern.
- Wenn Sie in einem ganzen Pulk von Autos stecken, kann es ratsam sein, vor dem vermeintlichen Sprung kurz abzubremesen, um keinen „Luftkampf“ zu riskieren und auf dem Boden der Tatsachen zu bleiben.



Aus Performancegründen ist es ratsam, den breiten Bildschirm zu aktivieren. Vor allem bei langsameren Rechnern mit Voodoo1-Karte hilft das enorm.



**Klassische Verhaftung:** Der Raser wurde in die Enge der Stadt gedrängt und hat dort einen Fahrfehler fabriziert.

- Rammen Sie, was das Zeug hält. Durch einen kleinen Remppler an der Führungsspitze ist schon so manches Rennen entschieden worden. Fahren Sie dem Gegner am besten von hinten in die Seite. Als idealer Punkt hat sich dabei eine Stelle hinter der Autotür herausgestellt.
- Fahren Sie immer mit eingblendeter Karte, denn auch die Polizisten sind auf dieser Karte zu entdecken.
- Bei Crashes, die Sie durch die Luft wirbeln lassen (etwa, wenn Sie seitwärts über einen Hügel „brettern“), sollten Sie den Wagen noch während der Flugphase vom PC auf die Straße zurückstellen lassen, denn so sparen Sie wichtige Sekunden.

## Die neuen Strecken

Da Sie als Polizist und Raser ständig den Funk abhören sollten, müssen Sie wissen, wo Sie welche Streckenpunkte finden. Auf unseren Karten haben wir die einzelnen Stationen eingezeichnet. Weitere Tips zu den neuen Strecken:



Die Stationen: 1: Alter Wachturm, 2: Ruinen, 3: Wallace Farm, 4: Feld, 5: Alter Brunnen, 6: Große Brücke/Sprung, 7: Wax-Museum, 8: Dorf, 9: S-Kurve, 10: Überführung

**Celtic Ruins:** Die leichteste Strecke der neuen *NFS*-Kurse ist sicher die „Rundfahrt“ durchs malerische Schottland. Sie benötigen ein Auto mit viel PS und einem mittelmäßigen Handling. Probieren Sie den Ferrari F50 aus. Wenn Sie als Raser unterwegs sind und sich vor der Polizei vorsehen müssen, erwartet die erste Streife Sie kurz hinter den Ruinen. Bis dahin können Sie ei-





Nur Fliegen ist schöner: Der große Sprung in den Celtic Ruins kann mit Vollgas absolviert werden.

gentlich hemmungslos durch Schottland brausen. Eine weitere Streife ist vor dem alten Brunnen postiert. Eine gefährliche Kurve wartet kurz hinter dem Dorf auf Sie. Sind Sie als Polizist „on the road“, kann es nützlich sein, sich in den Ruinen oder in der Einbuchtung am Wachsmuseum zu verstecken. An der großen Brücke darf gesprungen werden.



1: Altes Museum, 2: Großer Tunnel, 3: Steinbogen, 4: Überführung, 5: Haarnadelkurve, 6: Steintunnel, 7: S-Kurve, 8: Baker Castle, 9: Dorf, 10: Kingsley Mansion, 11: Feld

**Landstraße:** Good ole Germany hat eine schöne Strecke für Sie parat: Sie finden einige längere, mit vielen Wegpunkten gespickte Geraden, aber auch eine Haarnadelkurve, die Ihnen alles abverlangt. Raser werden sich auf die ersten Polizisten im klassischen Verfolgungsmodus hinter dem Dorf einstellen müssen. Im Flucht-Modus erwarten die Polizisten Sie kurz vor dem Steintor. Mit einem Diabolo oder einem F50 wird es hart, die



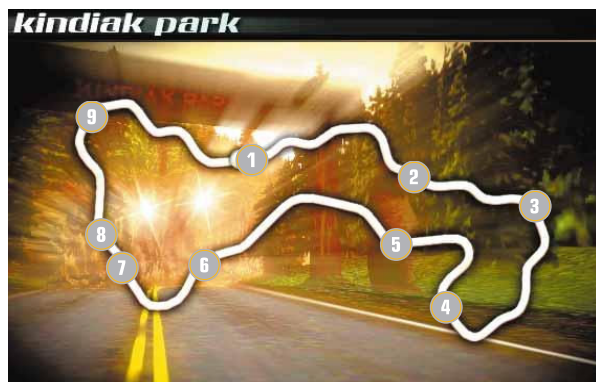
Sie können auch durch diese Gasse fahren, wenn auf der Straße zu viel Verkehr ist. Die Stühle und Tische können Sie einfach umfahren.

Strecke in einer guten Zeit zu schaffen, es ist aber möglich. Heim-Polizisten warten auf die Raser im großen Tunnel und/oder im Dorf.



1: Dorf, 2: Alter Wachturm, 3: Tunnel, 4: Felsbogen, 5: Sprung, 6: Ruinen, 7: Überführung Highway zwei, 8: Steintunnel, 9: Sprung, 10: Feld

**Route Adonf:** Ab nach Frankreich: Auf der Route Adonf erwarten Sie viele kleine, aber doch gemeine Kurven, die mit einem Wagen gefahren werden sollten, der über eine gute Kurvenbalance verfügt. Probieren Sie hier einmal den Ferrai Maranello oder den BMW M5 aus. Kurz nach dem Start im Verfolgungsrennen Classic warten im Dorf schon die ersten Gendarmen, so daß Sie von da an – wenn Sie denn an ihnen vorbeirasen wollen – ständig auf der Flucht sind. Im Fluchtmodus stehen kurz hinter dem Tunnel die ersten Streifen. Nach dem Felsbogen wartet ein kleinerer Sprung auf Sie, während nach dem Steintunnel ein mächtigerer Satz zu absolvieren ist. Fahren Sie als Gendarmerie, können Sie sich am alten Wachturm verstecken und auf die Raser warten.



1: Bahnübergang, 2: Train Station, 3: Großer Tunnel, 4: Brücke, 5: Tunnel, 6: Parkeingang, 7: Sprung, 8: Shire Woods, 9: Lake Shore Pier

**Kindiak:** Eine kurvige Strecke, die Sie mit dem Ferrari F50 fahren sollten. Kurz hinter der Train Station erwarten Sie im Fluchtmodus der Verfolgung die ersten Polizisten, während im Classicmodus die ersten Polizisten kurz vor dem Parkeingang stehen. Achten Sie auf die enge Kurve hinter der Brücke. Als Polizist können Sie sich im Tunnel oder sogar auf den Gleisen verstecken. Bei letzterem müssen Sie jedoch aufpassen, daß Ihr Wagen nicht von den heranfahrenden Zügen zerquetscht wird. In die Zuggänge fahren können Sie nicht.

**Snowy Ridge:** Schnee ist angesagt: Fahren Sie diese Strecke mit angesaltetem Wetter, sollten Sie auf jeden Fall auf Regenreifen setzen. Ein Ferrari F50 ist auch hier die beste Wahl. Achten Sie auf die Schneeräumfahrzeuge, die plötzlich um die Ecke kommen können und Ihrem Wagen beträchtlichen Schaden zufügen. Die Kurven haben es alle in sich, doch besonders vor der Haarnadelkurve zwischen dem Wood- und dem Pike-Tunnel



1: Hütte, 2: Überführung, 3: S-Kurve, 4: Brücke, 5: Wood Tunnel, 6: Haarnadelkurve, 7: Pike-Tunnel, 8: Großer Tunnel, 9: Eis-Canyon

sollten Sie abbremsen. Fahren Sie im Verfolgungsmodus Classic, erwarten Sie die ersten Streifen hinter der S-Kurve. Sind Sie auf der Flucht, finden Sie hinter der Überführung die Polizisten.



1: S-Kurve, 2: Überführung, 3: Großer Tunnel, 4: Mittelstreifen, 5: Farm, 6: Sprung, 7: Dorf, 8: Tunnel, 9: Sprung

**Durham:** Ein einfacher Kurs – nehmen Sie den Ninjo oder den McLaren F1. Gleich nach dem Start steht eine S-Kurve an, just der Punkt, an dem die Polizisten die Verfolgung mit Rasern aufnehmen. Kurz vor dem großen Tunnel wartet ebenfalls eine Streife. Sich unterstellen und auf Raser warten können Polizisten an der Unterführung und am Mittelstreifen.



Die Wegpunkte: 1: Jachthafen, 2: Bucht, 3: Felsbogen, 4: Leuchtturm, 5: S-Kurve, 6: Wasserfälle, 7: Twin Bridges, 8: Felsen zum Verstecken, 9: Großer Tunnel, 10: Big Drop

**Dolphin Cove:** Ein sehr kurviger Kurs, der einen gut ausbalancierten Wagen erfordert. Probieren Sie einmal einen Porsche – am besten den Bonus-Porsche – aus. Am Leuchtturm erwartet Sie eine gefährliche S-Kurve. Vor dem großen Tunnel gibt es einen Felsen, an dem man sich verstecken kann. Nach der S-Kurve



**Den Raser fest im Blick:** Wenn Sie sich an Knotenpunkten verstecken, kommt der Gegner zwangsläufig an Ihnen vorbei. Sie sollten ihn vor allem durch kräftiges Rammen stoppen. Ausbremsen ist nur dann sinnvoll, wenn mehrere Polizeiautos direkt an seinen Fersen haften.

wartet eine Polizeistreife auf den Raser (Classic-Modus), während im Fluchtmodus vor den Wasserfällen mit Cops zu rechnen ist.

## Die verschiedenen Modi

**Verfolgung:** Im Verfolgungsmodus gibt es einige Neuigkeiten. So kann man wie bisher auch als Polizist und als Raser spielen. Im Classic-Modus fahren Sie ein Rennen gegen einen anderen Raser, müssen aber auf die Streifen aufpassen. Lassen Sie zu Beginn den Gegner ruhig ein wenig davonziehen, bis er die erste Streife auf sich aufmerksam macht und die Polizisten erst einmal von Ihnen ablenkt. Während er am Rand steht und seine Verwarnung kassiert, können Sie oftmals unbemerkt an den Polizisten vorbeiziehen und den am Anfang verlorengegangenen Vorsprung zurückgewinnen.

## Cheater fahren besser

Need For Speed High Stakes, Cheats

Um die Cheats benutzen zu können, benötigen Sie einen Cheat-Aktivator, den Sie im Internet auf zahlreichen *Need for Speed*-Seiten finden können. Dann tippen Sie die Codes einfach ein, egal wo. Der Überblick über die Cheats:

<b>TP 00-15</b>	Im Arcade-Modus im Gegenverkehr fahren
<b>ACAR</b>	Bonus-Auto
<b>BCAR</b>	Bonus-Auto
<b>CCAR</b>	Bonus-Auto
<b>DCOP</b>	Bonus-Hot-Pursuit-Auto
<b>ECOP</b>	Bonus-Hot-Pursuit-Auto
<b>FCOP</b>	Bonus-Hot-Pursuit-Auto
<b>CARS</b>	Alle Autos
<b>TRACKS</b>	Alle Strecken
<b>GOFAST</b>	Upgrade für den Motor (Arcade)
<b>MONKEY</b>	Upgrade Übersetzung (Arcade)
<b>MOON</b>	Geringe Schwerkraft (Arcade)
<b>MADLAND</b>	Starke menschliche Gegner (Arcade)
<b>BUY</b>	Freier Kauf (Karrieremodus)
<b>UPO</b>	Keine Upgrades (Karriere)
<b>UP1</b>	1. Upgrade (Karriere)
<b>UP2</b>	2. Upgrade (Karriere)
<b>UP3</b>	3. Upgrade (Karriere)
<b>GATES</b>	Mehr Geld (Karriere)





Bei solch einem Wetter sollten Sie in den Tuningmöglichkeiten von den Regenreifen Gebrauch machen.

Ein neuer Modus ist der **Fluchtmodus**. Hier starten Sie nicht vom Startpunkt aus, sondern irgendwo anders auf der Strecke, und müssen versuchen, zwei Minuten zu überstehen, ohne von den Cops gefaßt zu werden. Dies ist mit dem richtigen Auto relativ leicht. Mit einem Z3, der in der Beschleunigung recht langsam ist, haben Sie ein echtes Problem, und die Herausforderung ist größer. Mit einem McLaren F1 sollten Sie keinen Polizisten in der Nähe erblicken müssen. Es gibt so einige Tricks, die Ihnen die Cops vom Leibe halten. Achten Sie auf unsere Tips zu den einzelnen Strecken, wo Sie sich verstecken können, damit der Helikopter Sie nicht sieht. Halten Sie sich aber nicht zu lange in einem solchen Unterschlupf auf. Fahren Sie immer mit eingblendeter Karte, um den Standort der Polizisten (oder des Gegners im Classic-Modus) orten zu können. Achten Sie auf die Krähenfüße, die von den Polizisten ausgelegt werden. Eine Straßensperre läßt Ihnen an der Seite stets eine Durchfahrtmöglichkeit.

**Zeitfahren:** Ein Rennen gegen einen Gegner, die Polizei und den Gegenverkehr. Vorgegeben ist eine bestimmte Zeit, in der Sie nicht geschnappt werden dürfen. Zusätzlich müssen Sie das Rennen gewinnen. Lassen Sie auch hier dem Gegner dann den Vorrang, wenn die erste Streife kommt, denn die Polizei wird sich dann so lange mit ihm beschäftigen, bis er ihnen a) entwischt ist oder sie ihn b) geschnappt haben. Erst dann sind Sie an der Reihe.

**Der Karrieremodus:** Neu in *Need for Speed 4* ist der Karrieremodus. Sie starten mit relativ wenig Geld und müssen sich mit einem „kleineren“ Wagen begnügen, um sich Meriten und Moneten zu verdienen. Nehmen Sie zu Beginn den Z3, denn er ist dem Mercedes SLK überlegen, da er ein wesentlich besseres Handling auf-

weisen kann. In den beiden Dreier-Turnieren zum Start geht es über die Landstraße, die Celtic Ruins und die Route Adonf – Strecken, die Sie gegen die Konkurrenz locker gewinnen sollten. Dadurch erhöht sich Ihr Kontostand, und Sie können Reparaturen oder Upgrades bezahlen. Reparieren sollten Sie Ihr Auto unbedingt, wenn Sie schon im Rennen deutliche Schäden „gespürt“ haben. Die Karosserie auszubeulen ist nicht immer sinnvoll, da es sich bis kurz vor dem Totalschaden lediglich um eine kosmetische Reparatur handelt. Schäden am Motor oder Fahrwerk sind hingegen ernster zu nehmen und sollten unbedingt repariert werden. Die Upgrades sind eigentlich erst zu empfehlen, nachdem Sie den Z3 schon längst wieder verkauft und gegen ein anderes Geschoß eingetauscht haben, denn auch ohne Upgrade können Sie die ersten zwei, drei Turniere leicht gewinnen. Sparen Sie lieber auf das nächstgrößere Auto.

## Die Klassensieger

**Klasse B:** In der Klasse B tummeln sich ein Z3 und ein Mercedes. Nehmen Sie für Rennen in dieser Klasse auf jeden Fall den Z3, sein Handling ist einfach viel besser.

**Klasse A:** In dieser Klasse sollten Sie auf einen Amerikaner setzen. Mit der Chevrolet Corvette sollte ein Klassensieger kein Wunschtraum bleiben.

**Klasse AA:** Die Qual der Wahl, da alle Autos tolle Werte aufweisen. Unterm Strich fahren Sie aber mit dem Ferrari F50 am besten, wenn Sie nicht den Bonus-Porsche freigeschaltet haben. Ansonsten sollte er die erste Wahl sein.

**Klasse AAA:** Drei „A“ für ein Traumauto. Der McLaren F1 GTR vereint absoluten Toppspeed und gute Beschleunigung mit einem tollen Handling. Die NFS-Eigenkreation El Nina fährt am schnellsten, ist jedoch miserabel zu „handeln“.

## Tuning für Anfänger

Die Tuningmöglichkeiten bei NFS sind immer noch beschränkt, es handelt sich schließlich eher um einen Fun-Racer, nicht um eine beinharte Simulation. Trotzdem wurden Fortschritte gemacht, und einige Optionen verändern sogar das Handling der Autos.

**Motor:** Nur auf Kursen, die Sie im Schlaf beherrschen und die nicht mit Kurven gespickt sind, sollten Sie den Motor auf Höchstgeschwindigkeit tunen. Ansonsten ist eine gute Beschleunigung mehr wert als Toppspeed.

**Bremsen:** Je weiter hinten die Bremsbalance, desto besser läßt es sich „Schumi-like“ durch die engen Kurven driften. Der Wagen wird aber auch schwerer zu beherrschen und bricht leichter hinten aus.

**Steuerungsgeschwindigkeit:** Lassen Sie die Steuerungsgeschwindigkeit in der Mitte stehen.

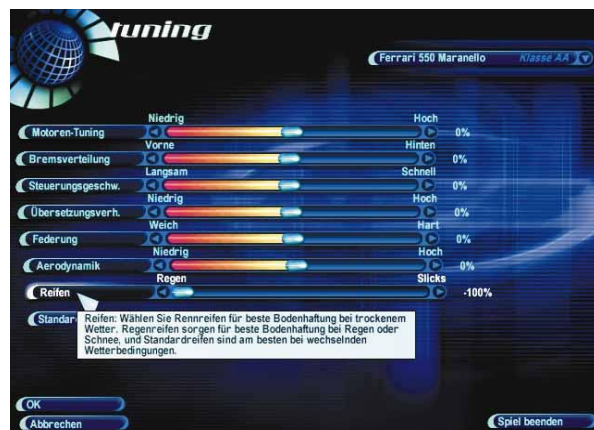
**Übersetzungsverhältnis:** Nur auf schnellen Kursen ist eine geringe Übersetzung ratsam.

**Federung:** Stellen Sie die Federn auf ganz weich, wird der Wagen fast unfahrbar.

**Aerodynamik:** Je höher, desto besser die Bodenhaftung. Wählen Sie bei Ihren ersten Fahrten ruhig erst einmal die höchste Stufe, so vermeiden Sie „Abflüge“.

**Reifen:** Slicks sind immer gut, außer Sie haben die Option Wetter auf „an“ gestellt, denn dann regnet oder schneit es fast ausschließlich auf allen Kursen. Im Schnee von Snowy Ridge befindet sich auch bei ausgeschaltetem Wetter auf den Seitenstreifen Nässe. Fahren Sie oft in die „Karparten“, versuchen Sie hier eine 5:5-Lösung in Sachen Reifeneinstellung. Sind Sie „spurtreu“ und bleiben auf der Straße, sind auch Slicks möglich.

Thorsten Seiffert



Ein ausgewogenes Setup ist das A und O bei Need for Speed 4. In den meisten Fällen bringen drastische Veränderungen der Schieberegler im Tuningmenü jedoch nur Nachteile mit sich.

## Allgemeine Spieletips

# Star Wars Episode I: Racer

Gleich zwei Titel zum neuen Star Wars-Film sind derzeit erhältlich. Im Racer darf der Spieler in die Rolle des jungen Anakin Skywalker schlüpfen und ein haarsträubendes Wettrennen fahren. Unsere Tips helfen Ihnen, die Konkurrenz zu schlagen.

## Allgemeine Tips

- Wenn Sie so schwer angeschlagen sind, daß ein Triebwerk bereits den „Abgang“ gemacht hat, steuern Sie am besten schnell frontal gegen eine Mauer, da Sie ansonsten wertvolle Sekunden durchs „Herumschlingern“ verlieren. Retten können Sie den Racer dann nämlich auf keinen Fall mehr.
- Wenn Sie auf dem Schrottplatz nicht das finden, was Sie suchen, gehen Sie einfach wieder zurück und wählen Sie jeden Racer einmal aus (einschließlich des bereits ausgewählten). Wenn Sie jetzt zurückkommen, werden alle Teile auf dem Schrottplatz verfügbar sein.
- Kaufen Sie gleich am Anfang so viele Droiden wie möglich. Tauschen Sie ein fahrtüchtiges Teil auf dem Schrottplatz gegen ein kaputtes ein. In vielen Fällen gibt es eine Menge Geld dafür, und das kaputte Teil wird von Ihren Droiden in ein oder zwei Rennen komplett repariert sein.
- Kaufen Sie Ihre Boxendroiden so schnell wie möglich. Haben Sie viele Droiden, werden die Teile des Racers schneller repariert, und Sie sparen eine Menge Geld.
- Wenn Sie Probleme haben, auf bestimmten Kursen zu gewinnen, nehmen Sie sich ein Rennen lang die Zeit, in Ruhe und langsam die Strecke zu erkunden. Schauen Sie nach Abkürzungen und probieren Sie aus, wie Sie schwierige Stellen meistern können.
- Fahren Sie einen großen und schweren Racer, nutzen Sie ihn zu Ihrem Vorteil, denn gegen kleinere Gegner können Sie eine Menge ausrichten, wenn Sie sie gegen die Wände schubsen oder sie anrennen.
- Wenn Sie Sebulbas Flammenracer haben, sollten Sie trotzdem nicht zuviel Zeit darauf verwenden, diese Waffe zu benutzen, da Sie ansonsten zu sehr von der Strecke abgelenkt werden und Fahrfehler begehen.
- Während die Teile des Schrottplatzes immer nur mäßiger Qualität sind, gibt es in Wattos Laden Ersatzteile in bester Aus-

führung. Natürlich sind diese wesentlich teurer, dafür aber auch immer erhältlich.

- Schauen Sie auf der Suche nach Abkürzungen immer auf die Karte, da diese dort eingeblendet sind.
- Selbst wenn ein Triebwerk mal brennt, können Sie bei den hohen Reparaturstufen eines Pods die Düse wieder herstellen.
- Im Menü, wo Sie Ihren Racer mit neuen Teilen ausstatten können, müssen Sie die Tasten [Shift], [F4] und [4] gleichzeitig drücken, um 1.000 Dollar zu erhalten.
- Fahren Sie alle Strecken auch gespiegelt, denn so können Sie am besten abchecken, wo es Kreuzungen und Abkürzungen gibt.
- Sie können jeden der Racer so modifizieren, daß sich seine Werte komplett ändern. Wenn Sie also Ihren „Lieblingsracer“ gefunden haben, sollten Sie besser an seine Aufrüstung denken, als andere Renner auszuprobieren.
- Sichtweise: Die Kamerapositionen eignen sich zwar alle zum gepflegten Rasen, doch um Rennen zu gewinnen, sollten Sie Kameraposition F4 benutzen. Nur in dieser Sichtweise haben Sie einen guten Blick über den Rest der Strecke. Wenn Sie aus den anderen Positionen fahren, werden Sie ständig von Kurven und Hindernissen überrascht, da Sie sie nicht lange vorher erkennen können.
- Um noch höhere Geschwindigkeiten zu erzielen, können Sie die Nase des Racers nach unten drücken.
- Reizen Sie den Booster nicht komplett aus. Wenn Sie bis an die kritische Wärmegrenze fahren, dauert die Boostphase in den folgenden Versuchen nicht mehr so lange, so daß Sie bei plötzlichen Überholmanövern Ihrer Gegner oft hilflos sind. Wenn der erste Signalton erschallt, sollten Sie den Booster deaktivieren.
- Wählen Sie im Turniermodus immer (!) „Sieger bekommt alles“, denn nur so haben Sie die Chance, Ihren Racer aufzurüsten. Haben Sie einmal ein Preisgeld „abgezogen“, können Sie die Strecke zwar noch einmal fahren, Geld gibt's aber keines mehr.



Wenn Sie zu lange den Booster benutzen, laufen Sie Gefahr, Ihre Triebwerke zu überhitzen. Reparieren können Sie sie dann nur noch, wenn Sie drei Droiden und gute Reparaturwerte haben.

## Steuerangelegenheiten

Um die Rennen zu gewinnen, ist das richtige Eingabegerät von großer Bedeutung. Obwohl es sich um ein Rennspiel handelt, werden Lenkrad-Fetischisten schon schnell merken, daß man mit einem guten Flightstick wesentlich besser „fährt“. Während Sie mit einem Lenkrad ständig das Gaspedal drücken müssen, um Highspeed zu erreichen, können Sie an einem Flightstick die Schubregelung auf 100 Prozent einstellen. Dann fährt Ihr Pod immer Vollgas, und Sie können trotzdem durch das Betätigen der Bremse an Geschwindigkeit verlieren.

Auf den meisten Strecken können Sie im übrigen die Hoch/Runter-Bewegung

des Racers „links liegenlassen“, denn in der Praxis können Sie damit nur wenig anstellen. Wichtig sind jedoch die Rechts-Links-Slides, die Sie elegant um scharfe Kurven bringen. Mit dem Knopf zum Reparieren des Pods können Sie mit Sebulbas Renner per Doppelklick den Flammenwerfer aktivieren. Vergessen Sie hingegen die Option, eine Rückansicht zuzuschalten, da diese Sie bei den hohen Geschwindigkeiten mehr als einmal an eine Wand klatschen lassen wird. Tip: Wenn Sie wirklich sehen wollen, ob Sie verfolgt werden, schauen Sie auf die eingeblendete Karte rechts oben. Die Gegner sind durch gelbe Punkte gekennzeichnet. Auch der Slide-Button ist recht nutzlos.





## Die ersten Fahrten

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen lediglich sechs Racer zur Verfügung.

**Anakin Skywalker** fährt einen kleinen Podracer, der sich gerade auf engen Kursen mit vielen Kurven sehr gut schlägt. Andererseits ist es wegen der geringen Größe des Racers schwierig und gefährlich, mit den Gegnern „aneinanderzurasseln“. Vor allem auf den Amateur-Kursen ist Anakins Gefährt jedoch das beste, das man wählen kann.

**Ebe Endocott** ist ein mittelgroßer Racer mit einer guten Kühlung. Die Bremsen sind aber so schwach, daß Sie auf diesen Racer verzichten sollten.

**Dud Bolts** Renner ist sehr schwach und nicht zu empfehlen. Gsgano hat einen sehr großen Racer mit einer tollen Endgeschwindigkeit und guten Reparaturwerten. Leider überzeugt ansonsten kaum etwas an diesem Gefährt.

**Elan Mak** fährt ein schlimmes Vehikel – unbedingt vermeiden!

**Ody Mandrell** hat neben Anakin den besten Racer, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie nach und nach weitere Racer freischalten, sollten Sie vor allem diejenigen einmal ausprobieren, die eine gute Höchstgeschwindigkeit vorweisen können. Zwar sind auch alle anderen Punkte wichtig, doch mit einer irren Höchstgeschwindigkeit lassen sich erstmal viele der einfacheren Kurse gewinnen.

Der **Bullseye Navior** ist der Podracer, der sich am besten „handeln“ läßt. Zwar liegt die Beschleunigung unter dem Durchschnitt, doch ist er trotzdem eine erstklassige Wahl. Bis auf Strecken, bei denen es fast ausschließlich auf die Geschwindigkeit ankommt, ist der Navior einer der besten Renner.

Auf Strecken, bei denen es ausschließlich auf das Tempo ankommt (z. B. auf Malastrare), sollten Sie es mit Sebulbas Fahrzeug oder dem von Mawhonic versuchen.



Der Bullseye Navior eignet sich eigentlich für alle Kurse sehr gut. Trotzdem sollten Sie zu Beginn so viele Racer wie möglich antesten, denn jeder fährt sich ein wenig anders. Aufrüsten können Sie im übrigen auch die lahmste Möhre, wenn Sie genug Geld gewonnen haben.

## Die verschiedenen Welten

Um mehr als die ursprünglich vorhandenen Kurse freizuschalten, müssen Sie in den meisten Rennen lediglich Dritter oder Vierter werden, was meist recht einfach ist. Tip: Fahren Sie einen Kurs am besten so lange, bis Sie ihn als Erster abschließen, denn nur so werden weitere Racer freigeschaltet. Außerdem steigert dies die zu Beginn des Spiels doch sehr niedrige Schwierigkeitsstufe.



Auf Aquilaris finden Sie diese Tore, die sich von rechts nach links schieben, so daß Sie auf schnelle Kurswechsel vorbereitet sein müssen, wenn Sie nicht gegen die Wand fahren wollen.

**Aquilaris:** Die Kurse der Unterwasserwelt sind recht einfach. Es gibt viele Tunnelle und enge Gassen. Achten Sie auf die sich stetig schließenden und öffnenden Tore.

**Ando Prime:** Eisig geht es auf Ando Prime zu. Der kalte Planet hat viele gefrorene Flächen, so daß Sie mit Ihrem Racer oft nur sehr schwer manövrieren können. Die meisten Kurse auf Ando Prime haben viele Wege, um ans Ziel zu gelangen, achten Sie also auf die vielen Kreuzungen.

**Mon Gazza:** Minen über Minen gibt es auf Mon Gazza. Auch hier gibt es oftmals mehrere Möglichkeiten, die Strecken zu befahren. Achten Sie auf die großen Minenmaschinen, die manchmal auf den Kursen herumfahren und bei einer Kollision Ihren Racer zerstören.

**Malastare:** Recht einfache Strecken erwarten Sie auf dem Wüstenplaneten. Achten Sie lediglich auf die Methangase, die ab und an aus dem Boden schießen und eine Gefahr für den Racer darstellen.

**Oovo IV:** Viele Wege führen ans Ziel, doch manchmal endet Ihr Race auch in einem der Meteoriten, die Ihren Weg kreuzen.

**Tatooine:** Sehr viele schwierige Strecken finden sich auf dem bekannten Star Wars-Planeten. Vor allem Boonta Eve Classic wird Ihnen so manche Kopfschmerzen bereiten. Achten Sie auf die vielen Felsen und die landwirtschaftlichen Maschinen, die ab und zu den Weg blockieren.

**Ord Ibanna:** Die härtesten Strecken erwarten Sie hier, da Sie an vielen Stellen durch die „Netze“ fallen können und somit in die Atmosphäre geschleudert werden, wodurch wertvolle Sekunden verloren gehen.

**Baroonda:** Auf diesem Planeten finden sich sehr offensichtliche Abkürzungen, die Ihren Pod sehr häufig durch Lavaströme führen. Zwar können Sie in den Lavaströmen fahren, doch einerseits verlangsamen sie Ihre Fahrt und andererseits beschädigen Sie auf Dauer die Triebwerke Ihres Racers.

## Die Klassen

### Amateur-Klasse

**Boonta-Trainingkurs:** Ziemlich einfache Strecke, lediglich eine enge Durchfahrt stellt Sie auf die Probe. Dieser Kurs ist mit fast jedem Racer zu gewinnen.

**Mon Gazza Speedway:** Eine Art Rundkurs, sehr einfach.

**Beedos Schreckenspfad:** Nach den Seen gibt es einige leichte Sprünge, die Sie mit Highspeed absolvieren können. Im Tunnel müssen Sie sich vor den Stalaktiten in acht nehmen. Auf dem an ein Skiparadies erinnernden Streckenabschnitt gibt es eine unscheinbare Abkürzung, bei der Sie vom Pfad abkommen und den Berg hochpreschen.



**Überraschung!** Wenn Sie dem Pfeil folgen und völlig gerade auf das Hindernis zurasen, können Sie durch das Loch flitzen, so daß Sie dem Startgetümmel aus dem Weg gehen können.

**Aquilaris Classic:** Vorsicht vor den fahrenden Türen am Anfang. Kurz vor Schluß rasen Sie auf eine rote Wand zu. Bremsen Sie kurz vorher ab und biegen Sie rechts ab.

**Malastre 100:** Einen Riesensprung gibt es hier zu bewältigen. Sie müssen unbedingt weit vorher mit dem Booster auf Geschwindigkeit kommen und die Nase beim „Landeanflug“ hochreißen. Nehmen Sie den Racer mit der besten Beschleunigung.



**Vergeltung:** Ein recht linearer Kurs. In den blauen Röhren müssen Sie Ventilatoren und Steinen ausweichen. Beim Sprung dürfen Sie nicht durch den Laserkegel fliegen.



**Spice-Minen-Rennen:** Eine Abkürzung (siehe Bild) lenkt Sie an dem riesigen, todbringenden Minenfahrzeug vorbei.

### Semi-Pro-Klasse

Die Semi-Pro-Klasse hat die ersten harten Brocken für die Racer parat.

**Die Howler-Schlucht:** Es geht recht einfach los. Im Eistunnel nehmen Sie jeweils die rechten Extra-Tunnel, um am schnell-

sten voranzukommen. Nach einem langen Sprung landen Sie später auf einer vereisten Wasserfläche. Geben Sie hier kein Vollgas, sonst landen Sie neben dem Tunnel, durch den Sie müssen.

**Dug Derby:** Gleich zu Beginn finden Sie zu Ihrer Rechten eine Abkürzung.

**Scrapper-Rennen:** Die Strecke ist sehr gerade, weshalb Sie einen schnellen Racer mit langer Boostphase auswählen sollten.

**Zugga-Pokal:** Rasen Sie über die Brücke mit dem Booster.

**Baroo-Küste:** Am Strand sollten Sie rechts um die Palmen herumfahren, dann durch die Statuen. Auf dem Weg sehen Sie rechts eine Abkürzung, in der sich eine weitere Kreuzung befindet.

**Banbys Todesritt:** Gleich zu Beginn gibt es zwei Brücken (Boost). An den Wasserfällen können Sie auch rechts herunterfahren, um so möglicherweise Verkehr aus dem Weg zu gehen.

**Versunkene Stadt:** Leichter Kurs, der ohne große Probleme zu bewältigen ist.

### Galaxis-Klasse:

**Henker:** In den blauen Tunnels halten Sie sich möglichst links. Bei den beiden Sprüngen ins Nichts sollten Sie vorher jeweils kurz abbremsen, um nicht aus der Bahn geschleudert zu werden. Nach dem See erwartet Sie eines der drehenden Tore. Halten Sie sich genau in der Mitte, dann kann nichts passieren. Nach der zweiten Wasserfläche sollten Sie den zweiten Durchgang von rechts benutzen.

**Sebulbas Erde:** Bei der ersten Wasserfläche können Sie einfach auf die grellen Lichter zurasen. Nehmen Sie unbedingt die erste Abkürzung durch den Felsen.



Ob Sie oben oder unten fahren, ist im Prinzip egal. Nehmen Sie die Strecke, auf der am wenigsten Verkehr herrscht.



Fahren Sie durch die Höhle, um den Weg ins Ziel abzukürzen (Sebulbas Erde).

S  
T  
U





Vorsicht vor dem freien Fall ins Nichts. Auf dem Kurs „Dethros Rache“ brauchen Sie einen gut manövrierbaren Renner.



Am Anfang des Boonta-Classic-Kurses sollten Sie unbedingt dem Pfeil folgen, eine Abkürzung erwartet Sie.



Bei den langen Sprüngen auf „Dethros Rache“ sollten Sie sich in der Luft mittig halten, sonst fallen Sie von den Plattformen und verlieren wertvolle Zeit.

**Rankentor:** Mit Highspeed müssen Sie durch den Dschungel. Seien Sie vorsichtig im sumpfig-schlammigen Terrain. Hier gibt es eine Abkürzung, die jedoch keine ist, sondern Sie im Kreis fahren läßt.

**Andobi-Bergstrecke:** In den Eiskanälen immer rechts halten, springen Sie mit Boost aufs Wasser. Fahren Sie auf dem relativ freien Feld am Kran links vorbei, um die Orientierung zu behalten. Werfen Sie ab und an einen Blick auf die Karte.

**Dethros Rache:** Gerade Strecke (d. h. schneller Racer mit guten Kühlungs- und Beschleunigungswerten), auf der es einige riesige Sprünge gibt. Halten Sie sich in der Mitte der Strecke, dann kann nichts passieren.

**Flammenberg-Rallye:** Beim Wasserfall gibt es einen heftigen Sprung. Außerdem müssen Sie durch die Lava. Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner, deshalb sollten Sie einen auswählen, der gute Reparaturwerte aufweist.

**Boonta Classic:** Am Anfang gibt es rechts eine Abkürzung (siehe Foto), später einen sehr weiten Sprung. Auf den freien Flächen brauchen Sie einen starken Booster.

#### Elite-Klasse

**Ando Prime Centrum:** Ein sehr leichter Kurs ohne große Schikanen. Mit einem schneller Racer kommen Sie gut klar.

**Abgrund:** Schwierige Strecke! Am Anfang müssen Sie vorsichtig sein, da man durch die Seile schnell eine Etage tiefer fällt. Halten Sie sich also in der Streckenmitte. Auf dem freien Feld orientieren Sie sich immer an den Toren. Fahren Sie aber nicht unbedingt immer hindurch, sondern wählen Sie einen direkteren Weg. Wenn Sie jetzt oben herum fahren, müssen Sie aufpassen, da es keine Seitenbegrenzungen gibt und Sie schnell ins Nichts fallen. Also besser unten rum! Kurz vor Schluß warten noch zwei Sprünge auf Sie.

**Der Gauntlet:** Bei den Außenpassagen sollten Sie auf dem Weg bleiben, da Sie ansonsten zu sehr an Tempo verlieren. Nehmen Sie sich aber vor den aus dem Boden schießenden Flammen in acht. Zudem wartet eine tückische Drehtür.

**Inferno:** Ein toller Kurs durch die Lavahöhlen des Planeten. Die vielen spitzen Randsteine machen Ihrem Racer schnell den Gar aus, also Achtung! Durch die Lava sollten Sie nur im Notfall und nur, wenn die Strecke durch die Hitze kurz ist, sonst wird Ihr Racer zu sehr in Mitleidenschaft gezogen.

Thorsten Seiffert



Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner, deshalb sollten Sie einen auswählen, der gute Reparaturwerte aufweist.



Zwar zeigt der Pfeil nach rechts, doch sollten Sie auf dem Flammenberg-Kurs lieber den linken Weg einschlagen.

Komplettlösung, 2. Teil

# Die Völker

Nach den allgemeinen Spieletips und der Lösung der ersten beiden Kampagnen, liefern wir nun noch die Sajiki-Missionen nach. Auf vier Seiten finden Sie Tips zu allen 10 Missionen.

## Komplettlösung, Sajiki-Missionen

### 1. Die Trockenperiode (Aufbaumission)

**Ziel:** Lagern Sie 100 Nahrungsportionen ein!

Errichten Sie Wohnbau, Verpuppungsstätte und Labor. Bilden Sie einen Gelehrten und zwei Steinmetze aus. Erforschen Sie Holzfäller, Jäger und Lagerhaus. Errichten Sie einen zweiten Wohnbau und bilden Sie einen Jäger und zwei Holzfäller aus. Errichten Sie einen dritten Wohnbau und drei Lager. Brüten Sie zwei weitere Jäger aus.



### 2. Der erste Krieger (Aufbaumission)

**Ziel:** Bauen Sie eine Kaserne und brüten Sie einen Pyro aus!

Gehen Sie zunächst so vor wie in der vorherigen Mission. Es reicht jedoch, wenn Sie nur einen Jäger ausbrüten und lediglich ein Lagerhaus errichten. Erforschen Sie Spähturm, Schrift, Botschaft, Marktplatz und Kaserne. Bauen Sie drei weitere Wohnbaue und eine Polizeistaion. Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie einen Pyro aus.



### 3. Verhasster Friede (Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Pimmons und Amazonen)

**Ziel:** Schalten Sie die Botschaften und Diplomaten Ihrer Konkurrenten aus!

Errichten Sie drei Wohnungen und eine Verpuppungsstätte. Bilden Sie je drei Steinmetze und Holzfäller sowie einen Jäger aus. Bauen Sie drei weitere Wohnungen, Polizei, Bot-



Die Botschaften Ihrer Konkurrenten werden stark bewacht.

schaft und ein bis zwei Lager. Die Nahrungsversorgung stellt ein zweiter Jäger sicher. Schicken Sie Ihren Diplomaten zu den Amazonen und Pimmons und unterbreiten Sie Friedensangebote. Diese wird man bei Ihren Konkurrenten annehmen. Erweitern Sie Ihre Stadt auf neun Wohnungen. Die Motivation Ihrer Untertanen erhalten Sie durch den Bau einer Kriegertafel und einer Inföhöhle.

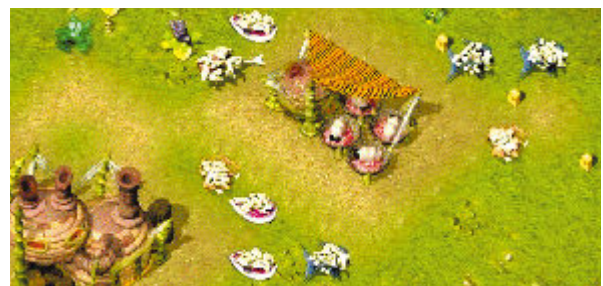
Gründen Sie zwei neue Städte unmittelbar an der Grenze zu den Amazonen bzw. Pimmons. Bauen Sie jeweils Verpuppungsstätte und drei bis vier Wohnungen. Bilden Sie pro neuer Siedlung zwei Holzfäller, zwei Steinmetze, einen Jäger und später auch drei Baumeister aus. Bauen Sie zwei Kasernen in Ihrer Hauptstadt und brüten Sie zwölf Pyros aus. Errichten Sie in jeder Ihrer jungen Städte drei kleine Außenposten dicht an der Grenze zu Ihren Konkurrenten und besetzen Sie sie mit je zwei Pyros. Greifen Sie nun die gegnerischen Militäreinheiten an, die die Botschaften schützen. So können Sie diese vor Ihre Verteidigungsanlagen locken und ausschalten. Ihre Baumeister reparieren die Außenposten während des Kampfes, so daß Sie nicht mehr als einen verlieren sollten. Sind die Verteidiger eliminiert, können Ihre Pyros die Botschaften niederreißen.



### 4. Viel Rauch um nichts (Aufbaumission)

**Ziel:** Bauen Sie eine Orgiengrube und produzieren Sie zwanzig Zigarillos!

Bauen Sie fünf Wohnungen und brüten Sie einen Jäger sowie je zwei Holzfäller und Steinmetze aus. Erforschen Sie Gesetz und Madendreherei. Errichten Sie Polizeistaion und Orgiengrube. Bauen Sie schließlich zwei Madenzüchtereien und eine Madendreherei, um die geliebten Zigarillos herzustellen.



Sobald Madenzüchter und -dreher den Betrieb aufgenommen haben, werden die begehrten Rauchwaren hergestellt.

Blau = Pimmons  
Rot = Amazonen  
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.  
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.

Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.   
Bauen Sie hier einen Außenposten.





**5. Geheimnisvoller Wald (Aufbaumission, 1 Konk.: Amazonen)**

Ziel: Zerstören Sie den Tempel der Amazonen!

Errichten Sie sechs Wohnbauten, eine Polizeistation und drei



Lager. Brüten Sie je drei Holzfäller und Steinmetze sowie einige Späher aus. Erkunden Sie die Stadt der Amazonen (A). Der Tempel (T) ist stets schwer bewacht, oftmals lassen die Amazonen den Stadtkern jedoch völlig schutzlos zurück. In diesem Fall reicht eine Handvoll Pyros aus, um deren Rathaus niederzureißen und die Mission schnell zu gewinnen. Anderenfalls bauen Sie eine Mine im Norden Ihrer Stadt sowie eine Waffenfabrik



Unsere Pyros sind in die unbewachte Amazonen-Stadt eingedrungen und greifen das Rathaus an.

und nehmen die Waffenproduktion auf. Schulen Sie dann zwei Steinmetze zu Kämpfer und Berserker in Auftrag geben. Gründen Sie zwei bis drei neue Siedlungen in der Nähe Ihrer Hauptstadt mit jeweils drei bis vier Wohn-



Durch die Gründung von neuen Siedlungen steigern Sie Ihre Steuereinnahmen derart, daß Sie Berserker ausbilden können.

**6. Sabotage (Aufbaumission, 1 Konkurrent: Amazonen)**

Ziel: Finden und zerstören Sie die Minen der Amazonen!

Errichten Sie vier Wohnungen, Verpuppungsstätte und Labor.



Bilden Sie vier Holzfäller und je drei Steinmetze und Jäger aus. Errichten Sie an der nordwestlichen (1) und südlichen (2) Stadtgrenze je einen Spähturm und ein Lagerhaus. So können Ihre Jäger die Jagdgebiete besser nutzen. Errichten Sie vier weitere Wohnbauten und eine Polizeistation. Wie in der vorherigen Mission haben Sie nun mehrere Möglichkeiten. Sie können Späher ausschicken, um die Stadt der Amazonen zu entdecken. Brüten Sie dann vier bis sechs Pyros in einer Kaserne aus und



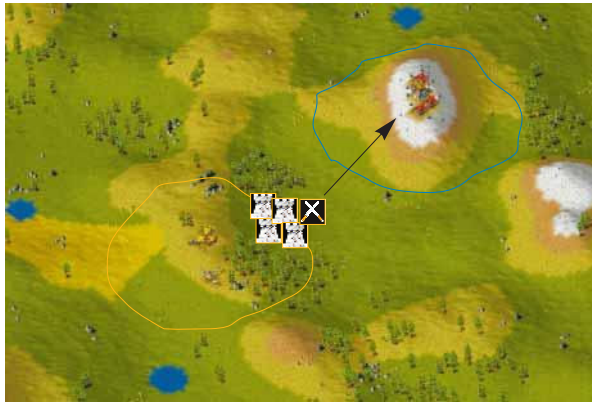
Dank des Waffenstillstandes kann sich der Saboteur der Mine unbehelligt nähern und diese zerstören.

greifen Sie die Stadt an. Sie sollten nur auf geringe Gegenwehr einiger Jägerinnen auf dem südlich gelegenen Berg (3) stoßen und das Rathaus abreißen können. Alternativ dazu können Sie vor dem Bau einer Kaserne eine Mine und eine Waffenschmiede errichten und Waffen produzieren. Erforschen Sie den Saboteur und bilden Sie einen aus. Am einfachsten ist es nun, eine Botschaft einzurichten und den Amazonen einen Waffenstillstand anzubieten (einen völligen Frieden wird man dort nicht akzeptieren). Dann können Sie mit dem Saboteur die Mine der Amazonen zerstören. Anderenfalls müssen Sie die Bihänderinnen mit einigen Pyros von der Mine weglocken, ehe Ihr Saboteur zuschlagen kann.



**7. Die Bergfestung (Aufbaumission, 1 Konkurrent: Pimmons)**

Ziel: Eliminieren Sie die Pimmons!



Bauen Sie insgesamt neun Wohnungen, zwei Lager, Polizeistation, Orgiengrube, Inföhöhle und Kaserne. Brüten Sie drei Holzfäller, zwei Steinmetze, zwei Jäger und einige Späher aus. Errichten Sie im Nordosten der Stadt vier kleine Außenposten und besetzen Sie sie mit jeweils zwei Pyros. Halten Sie vier Baumeister für Reparaturarbeiten bereit. Locken Sie die Hammermänner der Pimmons in diese Verteidigungsstellung und eliminieren Sie sie. Dann können Sie die Gebäude der Pimmons abreißen.



Auf eine Waffenfabrik können Sie jedoch verzichten. Als Forschungsvorhaben müssen Sie lediglich die Kampfarena in Auftrag geben. Zur Produktion von Zigarillos errichten Sie zwei Madenzüchtereien und eine Madendreherei. Schokotörtchen bzw. Pilzschnaps können Sie erst importieren, nachdem Sie mit Ihren Konkurrenten Frieden geschlossen haben.

Oftmals wird man Ihre Friedensangebote jedoch wiederholt ablehnen. Warten Sie in diesem Fall auf einen Angriff der Pimmons oder schicken Sie selbst einige Einheiten in gegnerische Städte. Sobald einige Ihrer Krieger gefallen sind, wird Ihre dezimierte Bevölkerung kein Verlangen mehr nach den Spezialprodukten Ihrer Gegner verspüren, und Sie haben die Mission gewonnen.



An dieser Verteidigungsstellung beißen sich die pimmonischen Hammermänner die Zähne aus.



Die Versorgung Ihrer Hauptstadt können Sie nur sicherstellen, wenn Sie Nahrung aus einer Neugründung transferieren.

**8. Das Erbe (Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Pimmons und Amazonen)**

Ziel: Machen Sie die Einwohner Ihrer Hauptstadt wunschlos glücklich!

Um diese Mission auf herkömmliche Art und Weise zu gewinnen, gehen Sie folgendermaßen vor: Brüten Sie je drei Holzfäller und Steinmetze sowie zwei Jäger, einen Baumeister und einige Späher aus. Errichten Sie zwei Lager, Kaserne und Botschaft. Bilden Sie mindestens vier Pyros und zwei Tempeljünger für die Verteidigung aus. Erfüllen Sie dann nach und nach die Wünsche Ihrer Bevölkerung. Die Versorgung mit Ressourcen stellt zunächst das kleine Wäldchen (W) im Süden sicher. Gründen Sie bald eine neue Siedlung im waldreichen Norden und transferieren Sie vor allem Nahrung in die Hauptstadt. Um die fortschrittlichen Gebäude errichten zu können, müssen Sie zunächst die Eisenproduktion aufnehmen. Errichten Sie dazu eine Mine auf einem der umgebenden Berge.

Sie können die Spielzeit drastisch verkürzen, wenn Sie folgende Alternative wählen: Gründen Sie sofort eine neue Siedlung an beliebiger Stelle und bauen Sie dort nur eine Verpuppungsstätte. Reißen Sie die drei großen Wohnungen in der Hauptstadt ab. Siedeln Sie die meisten Einwohner der Hauptstadt um, indem Sie sie in die Verpuppungsstätte der neuen Stadt und gleich wieder heraus schicken. Damit verkleinern Sie die Bevölkerung in Ihrer Hauptstadt dermaßen, daß diese schon bei ausreichender Nahrungsversorgung zufriedengestellt ist. Es reicht dann, wenn Ihr Jäger ein Wild erlegt.



Die Mission läßt sich einfacher durch die größte Umsiedlung in der Geschichte des Planeten gewinnen.

Blau = Pimmons  
Rot = Amazonen  
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.  
 Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.

Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.  
 Bauen Sie hier einen Außenposten.







**9. Das Monopol (Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Pimmons und Amazonen)**

Ziel: Zerstören Sie die Minen der Konkurrenz und nehmen Sie fünf Bergwerke in Ihrer Hauptstadt in Betrieb!



Errichten Sie drei Wohnbauten und brüten Sie einen Jäger sowie je zwei Holzfäller und Steinmetze aus. Bauen Sie dann vier weitere Wohnungen und eine Polizeistation. Die Ausbildung von einem weiteren Jäger, drei Holzfällern und einem Steinmetz stellt die Versorgung mit Ressourcen sicher. Stellen Sie zwei Späher in das südöstliche Wäldchen (W), um Ihren Jägern und Holzfällern die Arbeit zu erleichtern. Bauen Sie zwei Lager und ein bis zwei Kasernen. Beginnen Sie mit der Ausbildung von Pyros. Sie besitzen von Anfang an Späher in unmittelbarer Nähe der Städte Ihrer Konkurrenten. Kundschaften Sie diese aus und greifen Sie die Stadt mit sechs Pyros an, die am weitesten entwickelt ist. Normalerweise beginnen die Amazonen schon früh mit der Waffenproduktion, so daß Sie sich zuerst um dieses Volk kümmern müssen. Sie machen Ihre Konkurrenten handlungsunfähig, wenn Sie deren Schulen zerstören und deren Baumeister eliminieren. Dann können Sie die vier Minen niederreißen. Am südöstlich gelegenen Berg können Sie selbst drei Minen in Betrieb nehmen, die geforderten restlichen zwei müssen Sie weiter entfernt errichten. Dazu benötigen Sie weitere Träger, die Sie durch den Bau von zusätzlichen vier Wohnungen sowie von Orgiengrube und Inföhöhle erhalten.

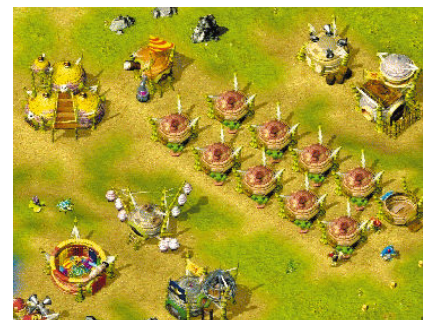


Der Bau von eigenen Minen verschlingt viele Ressourcen, die nur durch das Ausbrüten neuer Träger herangeschafft werden können.

**10. Der perfekte Bau (Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Pimmons und Amazonen)**

Ziel: Vernichten Sie die Pimmons und Amazonen!

Sie starten mit einem kleinen Entwicklungsvorsprung vor Ihren Konkurrenten, den es auszubauen gilt: Erweitern Sie Ihre Stadt unverzüglich auf zehn Wohnhäuser sowie Polizeistation (nach dem 4. Haus), Orgiengrube (nach dem 6. Haus) und Inföhöhle (nach dem 8. Haus). Dazu brauchen Sie unbedingt einen zweiten Baumeister. Errichten Sie dann zwei Kasernen und eine Botschaft. Bilden Sie erst jetzt je zwei Jäger und Holzfäller aus und weisen Sie diesen als Arbeitsgebiet den Wald (W) im Nordwesten der Stadt zu. Klären Sie diesen mit zwei Spähern auf. Als militärische Einheiten genügen die Pyros vollkommen. Sie sollten rund ein Dutzend ausbilden. Belassen Sie drei bis vier stets in Ihrer Stadt, um sporadische Angriffe gegnerischer Jäger abzuwehren. Die Amazonen und Pimmons werden schon bald Botschaften eröffnen. Waffenstillstand oder Frieden wird



In dieser Mission ist es wichtig, schnell Wohnraum bereitzustellen, um ein hohes Bevölkerungswachstum zu erzielen.



Unsere Fernkämpfer haben vor dem Rathaus der Pimmons Aufstellung bezogen und reißen es nieder.

man zwar nicht akzeptieren, dafür kennen Sie ab diesem Zeitpunkt die Standorte der gegnerischen Städte. Greifen Sie zuerst die Amazonen mit acht Pyros und zwei Tempeljüngern an. Konzentrieren Sie sich auf Schule, Kaserne sowie die Baumeisterin, so daß dieses Volk handlungsunfähig wird. Anschließend ziehen Sie weiter zu den Pimmons, deren Siedlung Sie vollständig niederreißen. Dann eliminieren Sie auch die Amazonen.

Andreas Krumme





# Erste Hilfe

## Jagged Alliance 2

### Pistolen

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Pfeilpistole	10	2	1	Pfeile(1x)	7	-	2,6
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Glock 17	12	21	15	9 mm	7	-	1,3
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Beretta 92F	12	22	15	9 mm	6	-	2,4
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: kurze Reichweite</b>		
45er Colt	12	23	7	45 cal	7	-	2,4
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
38er Special	13	22	6	38 cal	11	-	2,4
<b>Pro: Leicht, klein, zuverlässig</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Barracuda	13	24	6	357 cal	11	-	2,2
<b>Pro: Leicht, klein, zuverlässig</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Desert Eagle	13	24	9	357 cal	11	-	3,7
<b>Pro: Leicht, klein</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Automag III	22	29	5	7,62 mm	10	-	2,6
<b>Pro: Leicht, große Reichweite</b>					<b>Kontra: Kein Feuerstoß</b>		

### Maschinenpistolen

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Glock 18	12	21	15	9 mm	7	(5)11	1,3
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
Beretta 93R	12	22	15	9 mm	7	(5)11	2,4
<b>Pro: Leicht, klein, feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		

### Maschinenpistolen (schwer)

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Typ 85	20	23	30	7,62 mm WP	9	(4)13	4,2
<b>Pro: Leicht, Reparatur leicht</b>					<b>Kontra: Kleine Durchschlagskraft</b>		
H&K MP5K	20	23	30	9 mm	6	(5)10	4,6
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: Kleine Durchschlagskraft</b>		
Thompson M1A1	20	24	30	45 cal	9	(4)13	10,6
<b>Pro: Zuverlässig</b>					<b>Kontra: Schwer, Reparatur schwer</b>		
H&K MP53	20	25	30	5,56 mm	7	(3)11	6,8
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: -</b>		
AKSU-74	20	26	30	5,45 mm	5	(4)9	8,6
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: Schwer, unzuverlässig</b>		
MAC-10	20	27	30	45 cal	7	(5)11	6,2
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: Unzuverlässig</b>		
Colt Commando	20	29	30	5,56 mm	6	(4)10	5,7
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: -</b>		
FN-P90	22	30	50	5,7 mm	6	(5)10	6,2
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Unzuverlässig</b>		

### Maschinengewehre (leicht)

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
FN-Minimi	50	28	30	5,56 mm	7	(6)11	15,0
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer, Reparatur schwer</b>		
RPK-74	50	30	30	5,45 mm	7	(5)11	10,6
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer, Reparatur schwer</b>		
H&K 21	50	32	20	7,62 mm	7	(5)11	20,5
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer</b>		

### Sturmgewehre

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
H&K G11	25	27	50	4,7 mm	7	(3)8	8,4
<b>Pro: Feuert schnell</b>					<b>Kontra: Reparatur schwer</b>		
AKM	25	29	30	7,62 mm WP	5	(3)9	9,5
<b>Pro: Feuert schnell, zuverlässig</b>					<b>Kontra: Schwer</b>		
FA-MAS	25	30	30	5,56 mm	5	(5)9	7,9
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Unzuverlässig</b>		
H&K G41	30	29	30	5,56 mm	7	(4)11	9,0
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer</b>		
H&K G3A3	30	31	20	7,62 mm NATO	7	(3)11	9,7
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer</b>		
M14	33	33	20	7,62 mm NATO	7	(4)11	6,4
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: -</b>		
AK 74	35	28	30	5,45 mm	5	(3x)9	7,9
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Reparatur schwer</b>		
C-7/M-16 A2	40	30	30	5,56 mm	6	(5)10	7,9
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: -</b>		
FN-FAL	42	32	20	7,62 mm NATO	5	(3)9	9,5
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer</b>		
Steyr AUG	50	30	30	5,56 mm	7	(3)11	7,9
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Reparatur schwer</b>		

### Schrotflinten

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Remington M870	13	32	7	12 cal	13	-	7,9
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
SPAS-15	13	32	7	12 cal	9	-	8,4
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Kurze Reichweite</b>		
CAWS	13	40	10	CAWS 12 cal	9	(3)13	9,0
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Schwer, kurze Reichweite</b>		

### Gewehre

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Ruger Mini-14	25	30	30	5,56 mm	7	-	6,4
<b>Pro: Große Durchschlagskraft</b>					<b>Kontra: Kein Feuerstoß</b>		
SKS	30	31	10	7,62 mm WP	7	-	8,6
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Kein Feuerstoß, unzuverlässig</b>		

### Scharfschützengewehre

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Dragunov	75	33	10	7,62 mm WP	13	-	9,5
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer, feuert langsam</b>		
M24	80	32	5	7,62 mm NATO	13	-	14,5
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer, feuert langsam</b>		

### Raketengewehr

Waffenname	Reichweite	Schaden	Magazin	Munition	AP-1x	AP-Burst	Gew.
Raketengewehr	60	50	5	Miniraketen	9	-	8,8
<b>Pro: Große Reichweite</b>					<b>Kontra: Schwer, kein Feuerstoß</b>		

Marco F. Fischer





## Tips-Ticker

### SimCity 3000

Wenn man bei SimCity 3000 nacheinander auf die Schaltflächen „Kraftwerke“, „Belohnungen“ und „Müllentsorgung“ klickt, kann man über die Schaltfläche „Baudenkmäler“ nicht nur beliebig viele Baudenkmäler bauen, sondern auch selbst bestimmen, wo ein Wolkenkratzer oder eine Getreidefarm gebaut wird.

Matthias Eisenberg

### Wet Attack

Die folgenden Cheats zu Wet Attack werden einfach während des laufenden Spiels eingegeben:

**JACKPOT** – 1 Million, kann mehrmals verwendet werden

**MAKEITFASTER** – Das Spiel wird schneller

**FREEBEER** – Endlich kommen mal ein paar Leute ins Freudenhaus

**LIKEARABBIT** – Die Uhr läuft jetzt 60 mal schneller

Die folgenden Cheats sind für den 3D-Modus:

**BOMBERMAN** – Ein Schuß vernichtet

**ARMAGEDDON** – Alle Gegnerschiffe explodieren

**DIFFUSE** – Unverwundbarkeit

**FREEZE** – Gegnerschiffe stoppen

**PEACE** – Es werden keine Gegnerschiffe mehr aktiviert

Claudia Rieflin

### Heroes of Might and Magic III

Wenn eine eigene Burg von einer viel stärkeren Armee angegriffen wird und man normalerweise keine Chance gegen den Computergegner hat, kann es sich lohnen, mit sehr schnellen und starken Einheiten von der ersten Runde an das Katapult (1.000 HP) anzugreifen. Sobald man das Katapult zerstört hat, kann man sich hinter die eigenen Mauern zurückziehen und muß sich nur noch gegen fliegende Gegner und Schützen verteidigen. So kann man mit Hilfe der drei Geschütztürme auch übermächtige Armeen mit etwas Glück noch vernichten.

Während eines Kampfes auf freiem Feld ist es ratsam, mit den mittelschnellen Einheiten zu warten, bis der Gegner seinen Zug gemacht hat. Nun kann man den ersten Schlag ausführen, was einem in knappen Kämpfen oft noch den Sieg bringt.

Thomas Lachmann

Der Computer attackiert bevorzugt schwächere Einheiten und Schützen. Das kann man sich zunutze machen, indem man diese Einheiten in kleinere Gruppen aufteilt. So können die stärkeren Einheiten mit Zaubersprüchen (z. B. Bless, Shield, Stone Skin etc.) bedacht werden und fast ohne Gewehr die gefährlichsten Einheiten des Gegners auslöschen.

Christian Hund

### Lands of Lore 3

Wenn Sie nach der Scherbenwüste zurück in die Drarakelhöhle zum großen Finale gehen, sollten Sie sich das Bild vor den Gemächern des Drarakels am unterirdischen See ansehen. An den Seiten des Bildes befinden sich 4 Knöpfe, die Sie anklicken sollten. Aber Achtung: Jeder Knopf kostet Sie 25.000 Silbertaler. Danach öffnet sich das Bild und gibt einige Blitzdolche, Sturmkristalle, Manasteine, Vel-Obst, Steine der Ahnen und Zaubersprüche frei, die Sie im Kampf gegen Jakel und seine Höllenhunde gut gebrauchen können.

Michael Schmitz

### Half-Life

Wenn man dringend Lebensenergie braucht und sich mal wieder kein Erste-Hilfe-Kasten in der Nähe befindet, können Sie sich auch an den Getränkeautomaten bedienen. Mit Hilfe der „Benutzen“-Taste kann man eine Dose aus dem Automaten ziehen. Diese liegt dann auf dem Boden und muß kriechend aufgenommen werden. Dies kann man mehrere Male wiederholen.

Julian Linshöft

### Jagged Alliance 2

Wenn Sie Balime erobert haben, finden Sie im östlichsten Quadranten (L11) eine Villa weit unten auf der Karte. Sprechen Sie hier mit Armand Ricci und bedrohen Sie ihn. Er rennt dann in sein östliches Schlafzimmer und bringt Ihnen \$ 10.800,- aus seinem Schrank, den Sie ansonsten nur mit Sprengstoff aufbekommen würden.

## Jagged Alliance 2

Um den Cheatmodus in *Jagged Alliance 2* zu aktivieren, muß man im Taktikbildschirm <Strg> gedrückt halten und „iguana“ eingeben. Jetzt kann man die folgenden Tastenkombinationen verwenden:

- <Alt> + E — Alle Einheiten und Gegenstände im Sektor werden sichtbar
- <Alt> + T — Söldner wird an den Ort des Cursors teleportiert
- <Alt> + O — Alle Gegner im Sektor werden eliminiert
- <Alt> + D — Aktionspunkte des Söldners werden aufgefrischt
- <Alt> + R — Munition
- <Alt> + W — Erst auf Detailansicht eines Gegenstandes gehen, dann kann man durch eine Liste vieler Gegenstände scrollen
- <Alt> + B — Neuer Gegner erscheint an der Position des Cursors
- <Alt> + C — Ein Zivilist erscheint an der Position des Cursors
- <Alt> + G — Ein neuer Söldner (mit einwöchigem Vertrag) erscheint an der Position des Cursors
- <Alt> + V — Ein Roboter erscheint an der Position des Cursors (Achtung: Bringt Version 1.00 zum Absturz!)
- <Alt> + I — Eine beliebige Waffe erscheint an der Position des Cursors
- <Alt> + K — Eine Senfgasgranate erscheint an der Position des Cursors
- <Alt> + Q — Alle Gebäude werden aufgedeckt
- <Alt> + 1 — Söldner wird zu einem Panzer (nur für Verkehr zwischen Sektoren)
- <Alt> + 3 — Söldner wird zu einem kleinen Minenmonster
- <Alt> + 4 — Söldner sitzt im Rollstuhl
- <Alt> + 5 — Söldner wird zu einem großen Minenmonster
- <Alt> + linker Mausklick auf „Gehe zu Sektor“ — Alle Gegner in dem Sektor werden eliminiert
- <Strg> + T — Alle Söldner im Sektor werden von Deidranna gefangen genommen
- <Strg> + H — Die Person, über der der Cursor steht, verliert Gesundheitspunkte
- <Strg> + T (im Reiseplanungsmodus) — Teleportiert die Gruppe zum Zielsektor

### Im Laptop:

- „+“ — Plus 100.000 Dollar
- „-“ — Minus 10.000 Dollar

Mit erneuter Eingabe von <Strg> + iguana wird der Cheatmodus deaktiviert.

Achtung: Jedesmal, wenn der Cheatmodus neu aktiviert wird, gibt es einen Eintrag im Logbuch.

Brian Schmidt

*Jagged Alliance 2* entwickelt sich immer mehr zu einem Eldorado für Bastler. Nehmen Sie alles mit, was Sie im Spiel finden können, vielleicht finden Sie ja noch ein paar weitere Kombinationsmöglichkeiten.

Lame Boy + Kupferdraht = Display

Röntgenröhre + Kaugummi + Fumble Pack = Röntgengerät

Display + Röntgengerät = Röntgendetektor (Hiermit können Gegner auf der Karte gesehen werden)

TNT + Platinuhr + Klebeband = TNT mit Zeitzünder

C1 + Cyclonit = C4 (im Gegensatz zu C1 geruchlos)

TNT + Cyclonit = HMX (höhere Sprengkraft als TNT und stabiler als Cyclonit)

Spucke von Monsterkönigin + Beliebige Rüstung = Verstärkte Rüstung (funktioniert nicht zusammen mit Compound 18)

Keramikplatte + Beliebige Schutzweste = Verstärkte Schutzweste

Andreas Lehmann

In der Kneipe der Santos-Brüder in Drassen (C13) kann man am zweiten Tag von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang einen Kopfgeldjäger namens Carmen treffen. Dieser gibt einem

Informationen über gesuchte Terroristen, die sich zur Zeit in Arulco aufhalten. Wenn man diese tötet und die Köpfe Carmen bringt, erhält man pro Kopf \$10.000,-. Carmen hält sich nach dem ersten Treffen meistens nördlich oder im Bereich des Flughafens auf.

Timur Pulathaneli

spricht man die Zaubersprüche „Spiegelbild“ und „Unsichtbarkeit“ aus und läuft durch die Fallen hindurch. So werden nur die Spiegelbilder weggenommen, der Magier selbst bleibt aber unverletzt. Etwaige Monster werden nicht auf den unsichtbaren Magier aufmerksam.

Alexander Zerrahn

Mit einem kleinen Trick lassen sich die Eigenschaftswerte für den Sprengstoff der einzelnen Söldner schnell erhöhen. Dazu müssen Sie als erstes die Raketenstellung in Sektor D15 erobern. Im Gebäude findet man hinter einer verschlossenen Tür drei mit Stromfallen gesicherte Truhen. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte man diese aufschließen. In einer der Kisten findet man Landminen. Läßt man diese von einem Söldner verlegen und danach wieder entschärfen (mit Handcursor darauf klicken), bekommt man meist einen Punkt im Umgang mit Sprengstoffen hinzu. Dies kann man so lange wiederholen, bis der Wert 100 erreicht ist. Manchmal steigen die Söldner sogar noch um eine Erfahrungsstufe auf. Aber Achtung: Erfahrene Söldner wollen natürlich auch mehr Geld. Deswegen sollte man diese Prozedur möglichst nur mit kostenlosen Söldnern durchführen.

Marcel Petrick

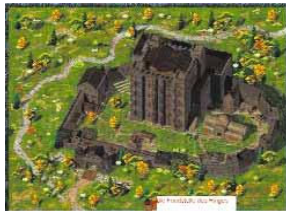
In den Drassen-Minen kann man die Monsterkönigin ganz einfach besiegen, ohne daß einem Söldner ein Haar gekrümmt wird. Dazu muß man zuerst alle Monster in den Minen besiegt haben und dann mit einem treffsicheren und gut ausgerüsteten Söldner (automatische Waffen mit viel Munition) bis in den kleinen Gang kurz vor der Königin gehen. Von dort aus schleichen Sie in den Raum der Königin, bis in den Rundenmodus umgeschaltet wird. Jetzt gehen Sie in jeder Runde einen Schritt nach vorne, schießen ein paar mal auf die Königin und gehen wieder einen Schritt zurück, so daß Sie die Königin nicht mehr sehen kann.

Gehen Sie gleich nach der ersten Nachricht des Vorarbeiters in die Minen, da die Monster sich stetig vermehren und es immer aufwendiger wird, die Biester zu vernichten.

Die Organe, Krallen, Fleischstücke und den Glibber der Monster kann man beim Wilderer Mickey in Drassen verkaufen.

Michael Adam

## Baldur's Gate



Ziemlich weit am unteren Rand der Karte findet man den Ring in einem Gebüsch.

In Baldur's Gate findet man vor dem „Freundlichen Arm“ im Gebüsch einen Zauberring, der alle Sprüche des ersten Levels verdoppelt. Wenn man keinen Zauberkundigen in der Gruppe hat, lohnt es sich, den Ring zu verkaufen, da er 9.000 Goldstücke wert ist.

Matthias Eisenberg

Um herauszufinden, welche Gegner und Personen in einer Karte auf einen warten, kann man einfach mit einem Kleriker oder Druiden den Spruch „Unsichtbarkeit bannen“ aussprechen. Im Dialogfenster am unteren Bildrand werden sämtliche Kreaturen mit einem „Unsichtbarkeit bannen“ dahinter angezeigt.

Mit einer einfachen Methode kann man mit einem Magier jede Falle entschärfen, ohne selber dabei Schaden zu nehmen. Dazu

## Rollercoaster Tycoon



Die Freude über den neuen Namen steckt sogar andere Gäste an.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, können Sie in Rollercoaster Tycoon Ihren Gästen Namen geben. Das hilft Ihnen nicht nur beim Auffinden der Gäste, sondern aktiviert auch noch einige Eastereggs. Die folgenden Namen und ihre Auswirkungen sind uns bis jetzt bekannt:

<b>CHRIS SAWYER</b>	Besucher fährt mit jeder Achterbahn im Park
<b>SIMON FOSTER</b>	Gast wird zum Maler
<b>MELANIE WARN</b>	Gast wird glücklich
<b>KATIE BRAYSHAW</b>	Winkt allen Gästen zu
<b>JOHN WARDLEY</b>	Denkt ständig WOW!/ Zahlt den doppelten Eintrittspreis
<b>JOHN MACE</b>	

Matthias Russ

## X-Wing Alliance

Wenn Sie in der 7. Mission den Container C/C chi 8 (Warheads) aufgenommen haben, sollten Sie an dieser Stelle warten, bis der neue Nav-Punkt erscheint. Dadurch ersparen Sie sich den folgenden Kampf, da die Raketen und Laser der Gegner von der nahegelegenen Raumstation „abgefangen“ werden.

Andreas Allbach

## Falcon 4.0



Mit diesem Trick können Sie in Falcon 4 auch in die russische Mig 29 einsteigen.

Mit einem kleinen Trick kann man in Falcon 4.0 auch andere Flugzeuge als die F16 fliegen. Dazu geht man ins Luftkampfmenü und öffnet eines der 3 Teamkampfmenüs. Hier wählt man das gewünschte Flugzeug aus und drückt auf „Mitmachen“. Jetzt sollte vor dem neuen Flugzeug die Zahl 2 stehen. So kann man mit allen amerikanischen und koreanischen Jägern fliegen.

Thomas Patterer

## Civilization: Call to Power

Im Verzeichnis ctp\_data/default/gamedata finden sich mehrere Dateien, in denen man die Grundeinstellungen des Spieles verändern kann. So findet man z. B. in der Datei DiffDB.txt für jede Schwierigkeitsstufe Einstellungen, mit wieviel Gold man startet. Wenn man den Eintrag hinter STARTING\_GOLD z. B. in 100.000 ändert, startet man ein neues Spiel mit 100.000 Goldstücken und kann somit seiner Zivilisation sofort einen Vorsprung verschaffen.



In der Datei Units.txt befinden sich die Eigenschaftswerte der verschiedenen Einheiten im Spiel. Interessant sind vor allem die folgenden Werte:

<b>1. SHIELD_COST</b>	Produktionskosten für die Einheit
<b>2. POWER_POINT</b>	Stärke der Einheit
<b>3. MAX_HP</b>	Wie viele Treffer hält die Einheit aus?
<b>4. ATTACK</b>	Angriffskraft
<b>5. DEFENSE</b>	Verteidigungsstärke der Einheit
<b>6. FIREPOWER</b>	Feuerkraft
<b>7. VISION_RANGE</b>	Sichtweite der Einheit
<b>8. MAX_MOVEMENT</b>	Maximaler Aktionsradius pro Runde (11 Schritte entsprechen z. B. einem Wert von 1.100)

In der Datei Wonder.txt befinden sich die Werte für die verschiedenen Weltwunder. Interessant ist vor allem der Wert hinter SHIELD\_COST. Die dahinter stehende Ziffer ist mit dem Faktor 10 multipliziert und steht für die Produktionskosten des Weltwunders.

In der Datei Improve.txt kann man die Produktionskosten für Gebäude verändern.

Dagegen findet man in der Datei Pop.txt die Einstellungen, welche Auswirkungen ein Bürger in einer Stadt hat (wie z. B. Nahrungserstellung und Produktion).

Die Eigenschaftswerte der verschiedenen Terraintypen können in der Datei Terrain.txt geändert werden. Die Einträge ENV\_GOLD und ENV\_FOOD stehen für das Gold bzw. die Nahrung, die pro Feld abgebaut werden können.

Falls Sie die Namen der Städte abändern wollen, können Sie die Datei /ctpdata/german/gamedata/civ\_str.txt editieren.

Marcel Kohaupt

## Need for Speed: High Stakes

Die folgenden Cheatcodes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzer Bestätigungston.

### Normaler Modus

<b>TROO - TR15</b>	Die verschiedenen Zivilfahrzeuge fahren
<b>GOFAST</b>	Verbesserte Motor
<b>MONKEY</b>	Verbesserte Automatikschaltung
<b>MOON</b>	Niedrige Anziehungskraft
<b>MADLAND</b>	Wirklich gute Gegner

### Karriermodus:

<b>BUY</b>	Freier Einkauf
<b>UP0</b>	Upgrades auf 0
<b>UP1</b>	Upgrades auf 1
<b>UP2</b>	Upgrades auf 2
<b>UP3</b>	Upgrades auf 3
<b>GATES</b>	5 Millionen mehr auf dem Konto

### Verfolgungsmodus:

<b>DCOP</b>	Bonus-Polizeiwagen 1
<b>ECOP</b>	Bonus-Polizeiwagen 2
<b>FCOP</b>	Bonus-Polizeiwagen 3

### Allgemein:

<b>ACAR</b>	Bonuswagen 1
<b>BCAR</b>	Bonuswagen 2
<b>CCAR</b>	Bonuswagen 3
<b>CARS</b>	Alle Autos freischalten
<b>TRACKS</b>	Alle Rennstrecken freischalten
<b>ALLTIERS</b>	Alle Touren und Cups werden freigeschaltet

<b>OUTMYWAY</b>	Mit der Hupe kann man die Reifen der Gegner platzen lassen
<b>RESETYA</b>	Mit der Hupe werden die Gegner neu auf der Straße verteilt

OUTMYWAY und RESETYA kann im Pause-Modus verwendet werden.

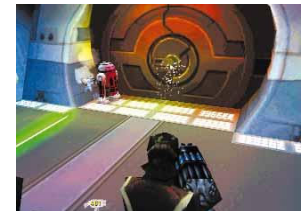
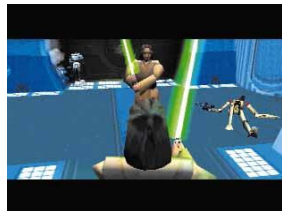
Christian Schmidt

### Kleines Easteregg:

Starten Sie das Spiel und klicken Sie auf das Credits-Symbol. Ändern Sie den Anzeigemodus vom Textmodus auf den Photomodus. Klicken Sie jetzt auf jedes der Photos, bis Sie in ein kleines Spiel kommen. In diesem Spiel müssen Sie möglichst schnell die diversen auftauchenden Photos anklicken.

David Ickert

## Star Wars: Die Dunkle Bedrohung



Mit dem Code „i like to cheat“ können Sie von Anfang an schwere Geschütze auffahren!

Um die Cheatcodes einzugeben, muß man nach dem folgenden Schema vorgehen:

- Schritt: Backspace drücken
- Schritt: Cheat eingeben
- Schritt: ENTER drücken

<b>give me life</b>	Maximale Gesundheit
<b>i like to cheat</b>	Alle Waffen mit maximaler Munition
<b>happy</b>	Waffe 3 verstärken
<b>i sink</b>	Schwierigkeitsgrad heruntersetzen
<b>i rule the world</b>	Schwierigkeitsgrad hochsetzen
<b>perfection</b>	Automatisches Feuer und Angriff
<b>iamobi</b>	Man wird Obi-Wan Kenobi
<b>iamqueen</b>	Man wird Königin Amidala
<b>iamquigon</b>	Man wird Qui-Gon Jinn
<b>iampanaka</b>	Man wird Panaka
<b>from above</b>	Sicht aus der Vogelperspektive
<b>naughty naughty</b>	Sicht von hinter dem Charakter
<b>beyond cinema</b>	16:9-Bildformat
<b>perf</b>	Drahtgitter anzeigen
<b>rex</b>	Drahtgitter in Menüs anzeigen
<b>fps</b>	Framerate wird angezeigt
<b>gurshick</b>	Credits werden angezeigt
<b>i feel so good</b>	Stoßkraftfarbe wird rot
<b>kill me now</b>	Man stirbt

Um die Cheats zu deaktivieren, gibt man den entsprechenden Code einfach nochmals ein.

Andreas Lehmann



# Thema Technik

Lautsprecher die beste Wahl (MX300, SB Live!, TerraTec XLera-te). Ein SP/DIF-Ausgang erlaubt darüber hinaus die Verwendung von 5.1-Digital-Audio-Dekodern/-Verstärkern.

Angesichts des Sturms der 3D-Beschleuniger-Revolution hat sich fast unbeachtet eine zweite leistungshung- rige Anwendung eine Nische auf dem Desktop erobert. Diese ist zwar noch relativ klein, aber um so feiner, so- bald man ihr Beachtung schenkt: DVD - Digital Video oder Versatile Disc.

Es ist nötig, hier eine Warnung vorzuschicken. Der Kon- takt mit der DVD ist gefährlich und kann das Erlebnis von Fernsehen und Videorecorder für immer in das Reich des Gestri- gen verbannen. Bild und Ton eines sauber produzierten DVD- Films erreichen nahezu Kinoqualität. Das „Kino“-Erlebnis wird in der Regel nur durch die kleinere Bildschirmgröße gemindert – was uns zum Einstiegspunkt bringt.

## Hardwarehunger

DVD hat, wie auch 3D-Beschleunigung, einen sehr gesunden Appetit auf Hardware und Rechnerleistung. In der Nachfolge von Videos in Briefmarkengröße mit Telefonound bietet DVD Video auf der ganzen Bildschirmfläche und Dolby-zertifizierten, digitalen Surround-Sound. Dies kann man leider nicht auf der Hardware von vorgestern genießen. Auf einem Rechner, der nach Juli 1998 gekauft wurde, sollte der DVD-Spaß aber realisier- bar sein. Das DVD-ROM-Laufwerk ist dabei sehr selten schon Standardausrüstung, weshalb eine entsprechende Inves- tition als Ersatz für ein vorhandenes CD-ROM normalerweise unumgänglich ist. Der Einbau gestaltet sich problemlos und wird weiter unten beschrieben. Als Soundkarte empfiehlt sich eine Soundblaster 16 beziehungsweise eine SB16-kompatible Karte, um Kopfhörer oder Stereolautsprecher anzusprechen. Um die Soundqualität von DVDs optimal wiederzugeben und die CPU von Arbeit zu entlasten, ist jedoch ein „Soundbeschleu- niger“ mit getrennten Ausgängen für Front- und rückwärtige

## DVD-Anforderungen

- DVD-ROM-Laufwerk
- CPU mit mindestens 300 MHz Taktfrequenz
- Geeignete Grafikkarte
- Soundkarte, entweder für vier Lautsprecher ausgelegt oder mit Digi- talausgang (SP/DIF) für externen Dolby-Digital-Verstärker
- DVD-Abspielssoftware
- Filme oder Spiele auf DVD

## Kartenspiele

Was die „geeignete Grafikkarte“ angeht, so gilt eine Faustregel: Je langsamer die CPU ist, desto mehr Hardware-Entlastung muß von der Grafikkarte geleistet werden, um in den Genuß von perfektem DVD-Playback zu kommen. Eine Pentium-III-CPU hat hier mehr Spielraum als ein älterer K6-Prozessor. AGP ist unbedingt empfehlenswert, um mit dem Datenverkehr zum Bildschirm mitzuhalten, ebenso Overlay-Fähigkeit, die z. B. in allen Matrox-Karten vor dem G200-Modell fehlt. Karten, die keine besondere Beschleunigung für DVD aufweisen, basieren auf Voodoo Banshee, Riva TNT, Riva TNT 2 und Voodoo3. Hier ist eine sehr hohe CPU-Leistung gefragt, um auch in actionla- stigen Szenen eine durchweg flüssige Wiedergabe zu ermögli- chen. Die Angaben der Hersteller hinsichtlich DVD-Eignung sind in der Regel außerordentlich optimistisch. Hardware-Beschleunigung bieten hingegen der S3 Savage3D, der neue S3 Sa- vage4 und Karten, die auf ATI Rage Pro und Rage 128 basieren. Insbesondere der Rage 128 ist hervorragend geeignet, um DVD abzuspielen, da er fast alle relevanten Schritte der DVD-Deko- dierung und -Wiedergabe beschleunigt. Da der Rage-Chip den meisten Lesern einen schnellen DVD-Einstieg erlaubt, widmen wir uns weiter unten dem Software-DVD-Player von ATI.

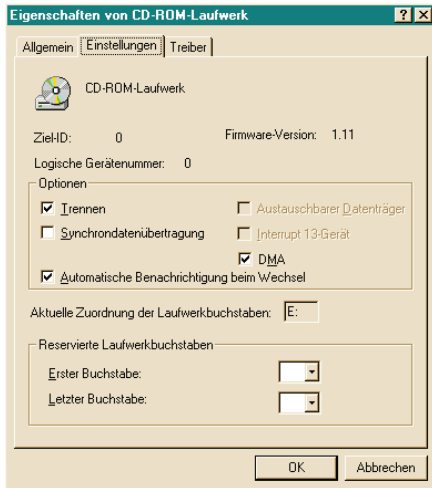
## Laufwerks-Einbau

- Notieren, ob das CD-ROM Master oder Slave im System ist (ID mer- ken bei SCSI)
- PC im ausgeschalteten Zustand vom Netz trennen, Kabel entfernen und Gehäuse öffnen
- Stromstecker vom CD-ROM abziehen (sitzt fest, vorsichtig abziehen, sonst besteht Verletzungsgefahr!)
- Datenkabel abziehen
- Halteschrauben auf beiden Seiten lösen und CD-ROM nach vorne aus dem Gehäuse schieben/ziehen
- DVD-ROM entsprechend der alten CD-ROM-Einstellungen als Master oder Slave jumpern (bzw SCSI ID)
- DVD-ROM einschieben, Schrauben wieder eindrehen, Daten- und Stromkabel wieder anschließen
- System testweise booten

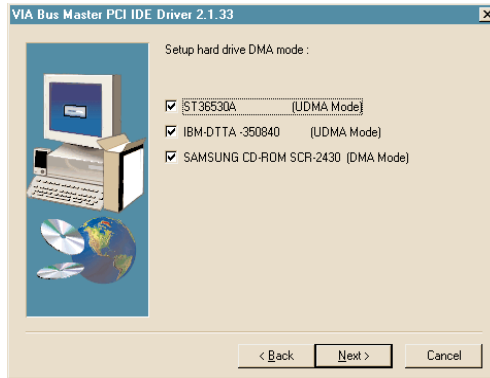
## Laufwerksbetrachtung

Der Markt bietet heute DVD-ROMs in 3 Geschwindigkeiten an: 4X, 5X und 6X. Für die Betrachtung von DVD-Filmen sind alle ge- eignet. Wenn Sie hohe Anforderungen an die Übertragung von sonstigen Daten haben, sollten Sie die schnellste Variante neh- men. SCSI-Laufwerke sind rar, Sie können aber relativ problemlos ein IDE-Laufwerk verwenden, sofern die Hauptplatine IDE-Ports hat (also fast alle). Spezielle Treiber werden für DVD-Laufwerke





Unter Windows müssen Sie den DMA-Schalter in der Regel von Hand aktivieren.



Nicht-Intel-Systeme bieten einen eigenen Treiber für den DMA-Modus an.

unter Windows 9x übrigens nicht benötigt. Sie sollten jedoch den DMA-Modus aktivieren, um die CPU beim Datentransfer zu entlasten. Für Nicht-Intel-Systeme wird dies bei Installation der Busmaster-Treiber angeboten (also eventuell nochmal nachinstallieren), auf Intel-Maschinen müssen Sie im Gerätemanager (Start/Systemeinstellungen/System /Gerätemanager) das

DVD-ROM herausuchen und unter Einstellungen DMA markieren. Danach sollten Sie einige Lesetests mit CDs und DVDs durchführen und sich dem nächsten Installationskapitel zuwenden.

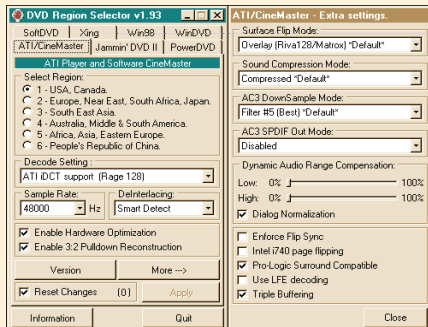
## Tips & Tricks

**CD-R-Kompatibilität:** Achten Sie beim Kauf eines DVD-ROM-Laufwerks darauf, daß es ausdrücklich auch CD-R-Medien lesen kann. Aufgrund der höheren Laserfrequenz bei DVD können blaugrüne Datenschichten auf CD-Rs für den Laser „unsichtbar“ werden. DVD-ROMs, die CD-Rs lesen können, haben normalerweise einen zweiten Laser mit normaler CD-ROM-Frequenz.

**Laufwerke und Regionalcode:** Kaufen Sie ein DVD-ROM, das den Regionalcode der DVDs nicht selbst prüft (und nach fünf Wechseln sperrt!). Eine Liste dieser Laufwerke ist im Internet unter <http://www.kesher-computers.co.il/dvd/pcdvdtxt10.zip> abzurufen. Alternativ können Sie nach dem Kauf mit diesem Utility feststellen, ob eine Prüfung stattfindet: <http://www.kesher-computers.co.il/dvd/drvinf102.zip>.

**Soft-DVD-Player und Regionalcode:** DVD-Player, die auf dem CineMaster-Dekoder basieren, können dank des Region Selectors (<http://www.kesher-computers.co.il/dvd/dvdrng193.zip>) um einige Funktionen erweitert werden. Er unterbindet die

unsinnige Regionalcode-Sperre und erlaubt eine höhere Audioqualität sowie die Ausgabe von Dolby Digital durch den SP/DIF-Ausgang der Soundkarte. Zusätzlich gestattet er die Anhebung der Lautstärke, da viele DVDs recht „leise“ aufgenommen sind und deshalb eine starke Aussteuerung der Soundkarte und Lautsprecher verlangen.



Der Region Selector kennt viele DVD-Player und erweitert deren Fähigkeitenliste.

**ATAPI-DVD im SCSI-System:** Um ein ATAPI-DVD-ROM (oder auch CD-ROM) in einem SCSI-System (!) unter Windows einzubinden, muß der Anwender schon unter DOS Vorarbeit leisten. Hierzu müssen Sie einen Treiber in der CONFIG.SYS laden. Hier ein Beispiel.

**DEVICE=C:\WINDOWS\PIONEER\ATAPI\_CD.SYS /D:MSCD001**

Dann binden Sie das Laufwerk mit MSCDEX.EXE an einen Laufwerksbuchstaben.

**C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10**

Dadurch wird Windows gezwungen, das Laufwerk anzuerkennen und einzubinden. Andernfalls kann es sein, daß das Laufwerk unter Windows nicht genutzt werden kann, da Windows von einem reinen SCSI-System ausgeht.

## Der DVD-Player

Von nun an werden die DVD-Beschreibungen ATI-spezifisch. Der Software-DVD-Player von ATI ist bei den Retail-Version bereits enthalten, alle anderen Rage-128-Besitzer müssen eine Bestellung per Kreditkarte durchführen. Der Preis liegt bei \$ 10 plus Porto und Verpackung und wird vom Support-Center in Irland erledigt. Die aktuelle Version ist 3.1, wird ab Mitte Juli aber in die Multimedia Manager Version 6.0 überführt, die der All-in-Wonder 128 bereits jetzt beiliegt. Bei der Hotline spricht man Deutsch und ruft bei Bedarf auch zurück. Am effizientesten ist der Kontakt per E-Mail.

Tel.: +353 1 8077 826

Fax: +353 1 8077 846

E-Mail: [eurotech@atitech.ca](mailto:eurotech@atitech.ca)

Die Installation ist banal: Nacheinander werden DX Media und der Player installiert, danach folgt ein Neustart. Falls Autoplay aktiviert ist, startet der Player, sobald eine DVD im Laufwerk eingelegt wird. Das Interface ist sehr übersichtlich. Am besten, man spielt etwas mit der



So präsentiert sich der ATI-Player bei der Arbeit. Oben sehen Sie den eigentlichen Film, unten das einfach gestaltete Benutzer-Interface.

Menüführung herum, um die Bedienung zu erlernen. Ganz wichtig: Der rechte Mausknopf macht im Vollbildmodus die Kommandos verfügbar, und F2 blendet die Konsole ein und aus. Für Power-User wird die einfach gehaltene Bedienoberfläche schnell problematisch, da einige wünschenswerte Optionen der intuitiven Bedienung geopfert wurden. Das ist aber noch kein Grund zur Verzweiflung, da das Herzstück des Players der CineMaster DVD Dekoder ist. Der gewiefte Benutzer kann hier durch spezielle Eingriffe zusätzliche Funktionen nutzen, die von der mitgelieferten Oberfläche aus nicht anwählbar sind (siehe Extrakasten).

Armin Lenz/Thilo Bayer

# Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.

## Schwach ist Gut

**Outcast** Vorschnell veröffentlicht?



Das phantastische Adventure *Outcast* von Infogrames leidet nach der Veröffentlichung immer noch an zahlreichen Kinderkrankheiten. Auf einigen Rechnern ließ sich das Spiel erst gar nicht installieren oder stürzte beim Start ab. Zwei Patches beheben mittlerweile diese Probleme. Ein weiterer Mißstand ist ebenfalls nur durch unsauberes Betastest und eine vorschnelle Veröffentlichung zu erklären: Die Angaben im Grafikmenü sind falsch. Um die beste Grafik zu erreichen, benötigen Sie nicht nur die Hardware von morgen, sondern müssen die Grafik auf „schwach“ stellen (so-

fern nicht automatisch eingestellt). Nur diese Einstellung bietet alle Details, während bei den vermeintlich höheren Einstellungen die Details reduziert sind. Für langsamere Rechner gilt das Gegenteil. Normalerweise ist die hardware-spezifische Standardeinstellung nach der Installation korrekt. Etliche Spieler klagen zudem über häufige Abstürze, die anscheinend auf Hardwareinkompatibilitäten und mangelnden Speicherplatz (RAM und virtueller Speicher) zurückzuführen sind. Bleibt zu hoffen, daß Infogrames auch diese Fehler schnell beseitigt. Wann für diese Probleme ein Patch erscheint, steht noch nicht fest. Momentan jedenfalls brauchen Sie etwas Glück, damit *Outcast* auf Ihrem Rechner stabil läuft.

### Infogrames-Info

Hotline Mo-Fr 11.00 – 19.00  
Tel. 0190/510550  
<http://www.infogrames.de>

## Viren an der Börse

**Wall Street Trader** Infiziert mit dem CIH-Virus

In die Originalversion der anspruchsvollen Wirtschaftssimulation *Wall Street Trader* von Eidos Interactive hat sich ein blinder Passagier geschlichen. Die CD enthält neben dem Spiel noch den tückischen CIH-Virus, der erhebliche Schäden an Ihren Dateien anrichten kann. Falls Sie das Spiel installiert haben, sollten Sie möglichst mit einem aktuellen Virenscanner, der den CIH-Virus auch identifizieren kann, die gesamte Festplatte und auch die CD filzen. Falls Ihr Original betroffen ist, sollten Sie das Spiel sofort deinstallieren und die Viren auf der Festplatte entfernen. Eidos tauscht infizierte *Wall Street Trader* um. Wenden Sie sich also direkt an den Hersteller.



### Eidos-Interactive-Info

Hotline Mo-Fr 11.00-13.00,  
14.00-18.00  
Tel. 01805/223124  
<http://www.eidos.de>

## Ein echtes Déjà-vu

**Baldur's Gate Add-On** Fehlerhafte Legenden

Von den typischen Bugs epischer Rollenspiele blieb auch *Baldur's Gate* nicht verschont. Ähnliche Probleme treten nun in manchen Situationen wieder im Add-On *Legenden der Schwertküste* auf, obwohl es hier eigentlich nur zwei neue Locations zu testen gab. Der Patch auf Version 1.3.5512 behebt alle bisher bekannten Bugs, so daß sich das Spiel in jedem Fall erfolgreich beenden läßt, alle Fähigkeiten der Charaktere richtig funktionieren und keine Speicher- oder Soundprobleme auftauchen. Interplay/Virgin hat darüber hinaus die Stabilität im



Mehrspielermodus wieder etwas verbessert, so daß es zu weniger Abstürzen kommt.

### Auf der Cover-CD

#### Updates CD #1

**Baldur's Gate Schwertküste Patch**  
Virgin-Info

Hotline Mo-Do 15.00-20.00  
Tel. 040/89703333  
<http://www.vid.de>



# Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren, Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.



## Wie im Kino

**X-Wing Alliance** Verbesserter 3D-Sound und Filme



In der Version 2.02 von *X-Wing Alliance* behebt Lucas Arts nicht nur einige extrem störende Bugs in den Missionen, sondern integriert auch neue Features. Bisher konnten Sie gehobenen 3D-Sound im Spiel nur dann genießen, wenn in Ihrem Rechner auch eine zu DirectSound 3D kompatible Soundkarte steckte (diese Effekte klingen in der neuen Version noch eine Spur realistischer). Zusätzlich werden nun auch Aureal-3D-Soundkarten unterstützt, indem Sie nach Installation des Patches im Menü den 3D-Sound aktivieren. Es geht eben nichts über den Klang eines TIE-Fighters, der sich von hinten rechts nähert und erst kurz vor dem Heck nach links abdreht. Atemberaubende Szenen dürfen

Sie nach dem Update im „Film Room“ aufzeichnen und später nach Belieben abspielen. Theoretisch können Sie so zu jeder Mission eine eigene selbstablaufende Sequenz erstellen und mit Ihren waghalsigen Flugmanövern ohne den bekannten Vorführeffekt Freunden imponieren. Lesen Sie sich hierzu nach Installation des Updates die zugehörige Anleitung „Update201.rtf“ im Installationsverzeichnis von *X-Wing Alliance* aufmerksam durch.

### Auf der Cover-CD

Updates CD #1

**X-Wing Alliance v2.02 (int)**

Info: <http://www.lucasarts.com>

## Flotter Vierer

**Die Völker** Vier Spieler mit einer CD

So wünscht man sich ein Update: Mit dem Service Pack 1 (Version 2.02) bevölkert sich nicht nur alles unter weniger Fehlern und Abstürzen, sondern auch in vielerlei Hinsicht deutlich besser. Abgesehen von den behobenen Bugs integriert der Patch zusätzliche Funktionen. Im Netzwerkspiel mit bis zu vier Spielern benötigen Sie nun nur noch eine Original-CD, indem Sie die CD jeweils zum Start des Spiels einlegen. Lediglich im Rechner, der als Server fun-

giert, muß die CD anschließend während der Partie im Laufwerk liegen. Das ist zwar ziemlich umständlich, aber immer noch besser als viermal das gleiche Spiel zu kaufen, nur um Mehrspielermatches auszutragen. JoWood/Infogrames verbesserte nebenbei noch die Gegner-KI. Machen Sie sich also auf eine größere Herausforderung gefaßt. Besonders förderlich für den Spielfluß ist der implementierte Zeitraffer. Mit den Funktionstasten F5-F7 können Sie das Spiel wie bis-



her mit einfacher (F5), doppelter (F6) oder vierfacher (F7) Geschwindigkeit laufen lassen und so die langwierigen Aufbauphasen deutlich beschleunigen.

### Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Die Völker v2.02 (deu)

Info: <http://www.infogrames.de>

# Bestseller

COMPUTEC MEDIA ■ Redaktion PC Action ■ Kennwort: Lesercharts  
Roonstr. 21 ■ 90 429 Nürnberg ■ oder mit E-Mail an [lesercharts@pcaction.de](mailto:lesercharts@pcaction.de)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

### Lesercharts

Rang	Vormonat	Anteil	Titel	Hersteller
1	2	14,5%	Jagged Alliance 2	TopWare
2	1	13,9%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
3	3	10,9%	Die Siedler 3	Blue Byte
4	(neu)	5,8%	Need For Speed 4	Electronic Arts
5	6	5,1%	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
6	8	4,4%	StarCraft: Brood War	Blizzard
7	5	3,7%	Anno 1602	Infogrames
8	(neu)	3,6%	Civilization: Call to Power	Activision
9	(neu)	2,9%	Grand Theft Auto	Take 2
10	7	2,8%	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos

### Most Wanted

Rang	Vormonat	Anteil	Titel
1	1	29,3%	Command & Conquer 3
2	4	12,1%	Black & White
3	2	10,3%	Age Of Empires 2
4	3	9,5%	Diablo 2
5	6	5,2%	Quake 3 Arena
6	(neu)	4,3%	StarCraft 2
7	8	3,4%	Commandos 2
8	9	2,6%	Grand Theft Auto 2
9	(neu)	2,5%	Drakan
10	(neu)	2,4%	Driver

### Gewinner der letzten Ausgabe:

Tobias Pfende, Dresden

erhält ein Spiel  
Outcast  
(Test des Monats 7/99)



### Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Jagged Alliance 2	TopWare
2	(neu)	Game Gallery	Acclaim
3	2	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
4	(neu)	Birth of the Federation	MicroProse
5	(neu)	Heroes of Might & Magic 3	3DO
6	(neu)	Need For Speed 4	Electronic Arts
7	(neu)	Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Interplay
8	(neu)	Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ
9	6	Die Siedler 3	Blue Byte
10	(neu)	Mechwarrior 3	MicroProse
11	4	Civilization: Call to Power	Activision
12	3	Die Völker	Infogrames
13	(neu)	Wet Attack	CDV
14	(neu)	Midtown Madness	Microsoft
15	(neu)	Official Formula One Racing	Eidos
16	5	Die Siedler 3 - Mission CD	Blue Byte
17	7	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos
18	8	SimCity 3000	Maxis
19	(neu)	Outcast	Infogrames
20	11	Grand Theft Auto: London 1969	Take 2

### Kaufhof/Horten

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Midtown Madness	Microsoft
2	(neu)	Need For Speed 4	Electronic Arts
3	1	Jagged Alliance 2	TopWare
4	(neu)	Heroes of Might & Magic 3	3DO
5	(neu)	Game Gallery	Acclaim
6	4	Die Siedler 3	Blue Byte
7	(neu)	Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Interplay
8	2	Combat Flight Simulator	Microsoft
9	3	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
10	5	SimCity 3000	Maxis
11	10	Die Völker	Infogrames
12	(neu)	Official Formula One Racing	Eidos
13	(neu)	Birth of the Federation	MicroProse
14	(neu)	Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ
15	12	Die Siedler 3 - Mission-CD	Blue Byte
16	7	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos
17	20	Age of Empires Gold	Microsoft
18	8	Civilization: Call to Power	Activision
19	13	Baldur's Gate	Interplay
20	11	StarCraft: Brood War	Blizzard

### Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	Blue Byte
4	MicroProse
5	SunFlowers
6	TopWare
7	Interplay
8	Microsoft
9	Havas Interactive/Sierra
10	Acclaim
11	Activision
12	Infogrames
13	LucasArts
14	Poptop Software
15	Software 2000
16	Blizzard
17	Magic Bytes
18	Take 2
19	Heart-Line
20	CDV

Betrachtungszeitraum: Januar bis Juni 1999; Quelle: Karstadt, Mondator/Kaufhof, Joystick, Games 4U; eigene Auswertung

## Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Action		Adventure		Simulation		Sport	
Conflict: Freespace	Volition	Baphomets Fluch 2	Revolution	Apache Havoc	Empire	FIFA 99	Electronic Arts
Dark Projekt: Der Meistendieb	Looking Glass	Blade Runner	Westwood	European Air War	MicroProse	Frankreich 98	Electronic Arts
Half-Life (deutsch)	Valve	Grim Fandango	LucasArts	Falcon 4.0	MicroProse	Links LS 1999	Access Software
Unreal	Epic Games	King's Quest 8	Sierra Studios	F-15	Electronic Arts	NBA Live 99	Electronic Arts
Virtua Fighter 2	Sega	Little Big Adventure 2	Adeline	F-22 Air Dominance Fighter	Empire	NHL 99	Electronic Arts
X-Wing Alliance	LucasArts	The Curse Of Monkey Island	LucasArts	Red Baron II 3D	Sierra	Triple Play 99	Electronic Arts
Strategie		Rennspiel		Rollenspiel		WiSim	
Alpha Centauri	Electronic Arts	F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft	Baldur's Gate	Interplay	Anno 1602	SunFlowers
Civilization: Call to Power	Activision	Grandprix Legends	Havas Interactive	Diablo	Blizzard Entertainment	Anstoss 2	Ascaron
Commandos	Eidos Interactive	Motocross Madness	Microsoft	Everquest	Sony	Die Siedler 3	Blue Byte
Jagged Alliance 2	TopWare	Nice 2	Magic Bytes	Fallout 2	Interplay	Kurt	Heart-Line
Populous 3	Bullfrog	Superbikes World Championship	Electronic Arts	Lands Of Lore 3	Westwood	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
StarCraft	Blizzard Entertainment	TOCA 2 Touring Cars	Codemasters	Might And Magic 6	3DO	SimCity 3000	Maxis



<b>Action</b>			
Aqua	Actionspiel	Mavisa Developments	4. Quartal '99
Babylon 5: Space Combat Simulator	Weltraum-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	4. Quartal '99
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	4. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	September '99
Decay	Ego-Shooter	Insomniac Soft	4. Quartal '99
Driver	Actionspiel	GT Interactive	September '99
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2000
Freespace 2	Weltraum-Shooter	Interplay	4. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	Oktober '99
Grand Theft Auto 2	Arcade	Take 2	Oktober '99
Halle-Life Opposing Force	Ego-Shooter	Havas Interactive	November '99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	2. Quartal 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Action-Adventure	Take 2	2. Quartal 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	3. Quartal '99
Messiah	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	September '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Juli '99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober '99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
The Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	August '99
Unreal Tournament	Ego-Shooter	GT Interactive	Juli '99
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
<b>Adventure</b>			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	n.n.b.
Arcatara	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Grenlin	3. Quartal '99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	August '99
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	Oktober '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	THQ	Oktober '99
Interstate 82	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Loose Cannon	Action-Adventure	Microsoft	2. Quartal 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Oktober '99
Omikron	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	TLC	September '99
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	September '99
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober '99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	n.n.b.
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	September '99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal '99
<b>Rennspiel</b>			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Rally 99	Rennspiel	Ubi Soft	Juli '99
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober '99
<b>Rollenspiel</b>			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	4. Quartal '99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	September '99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal '99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Might & Magic 7	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	3. Quartal '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal '99
<b>Simulation</b>			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Oktober '99
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	n.n.b.
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal '99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Nations Fighter Command	Historisch	GT Interactive	September '99
Panzer Elite	Panzer	GT Interactive	September '99
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal '99
<b>Sport</b>			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
FIFA 2000	Fußball	Electronic Arts	4. Quartal '99
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal '99
<b>Strategie</b>			
Age of Empires 2: The Age of Kings	Echtzeitstrategie	Microsoft	Oktober '99
Age of Wonders	Rundenstrategie	Epic/GOD	4. Quartal '99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Dezember '99
Braveheart	Echtzeitstrategie	Eidos	September '99
Catan: Die Insel	Aufbaustrategie	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	3. Quartal '99
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	September '99
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober '99
Homeworld	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	September '99
Pharaoh	Aufbaustrategie	Havas Interactive	November '99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Star Trek Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Wheel of Time	Echtzeitstrategie	Legend Entertainment	4. Quartal '99
<b>Wirtschaftssimulation</b>			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	Oktober '99
Hattrick! Wins	WiSim	Ikarion	4. Quartal '99
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
Theme Park World	WiSim	Electronic Arts	3. Quartal '99
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	September '99

<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>- 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 Interactive</b>	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 1400-1800	www.hasbro.com
<b>- Havas Interactive</b>	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 900-1900 (Mailbox)	www.havasinteractive.de
<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	Mo-Fr 800-1800	www.microsoft.com/germany/support
<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 31-95 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 40-89 70 33 33	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.



**Des Hesses alte Kleider**  
Normalerweise kann ich unsere

Leser ganz gut einschätzen. Glaub' ich zumindest. Deshalb wundere ich mich auch nicht, welche Themen sie im vergangenen Monat besonders bewegt haben. Mir war u. a. klar, daß wegen der Preiserhöhung niemand freudig erregt aufschreit, daß Cover-Model Rynn eine Menge Fans haben wird und daß das neue Spielerforum fast ausschließlich sehr gut ankommt. Aber manchmal überraschen mich unsere geschätzten Konsumenten und Ernährer doch. Die enorm häufige Frage „Wo hat Jo das Half-Life-T-Shirt her, das er auf dem Auftaktbild der Ausgabe 7/99 trug?“ übersetze ich einfach mal mit „Ach Menno, ich will auch so ein Leibchen!“. Also hab' ich mir was ausgedacht: Wer mir bis spätestens Montag, 26. Juli 1999, einen Leserbrief schreibt und darin erklärt, warum ausgerechnet ER (oder SIE) ein solches Kleidungsstück braucht, kriegt eine einmalige Chance: Ich würde als ersten Preis ein schwarzes und als zweiten Preis ein orangefarbenes Hemdchen für lau unters Volk werfen. Gerüchte, wonach Herr Hesse sein ganz persönliches T-Shirt gegen Höchstgebot sogar samt Originalschweiß verscherbeln würde, muß ich allerdings dementieren. Denn Jo ist keinesfalls geldgierig. Da fällt mir ein: Ich hätte auch noch so ein Teil ... Ich wünsche Ihnen wie immer noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel



Objekt der Begierde: Nein, es ist nicht Joachim Hesse, sondern dessen T-Shirt gemeint.

# Leserbriefe

## Spionagebericht

Ich hab' mir gerade die Zeit mit einer Kurzinspektion der redaktionsinternen WebCams vertrieben. Nachdem fast überall die Testbilder drauf waren, konnte ich uns, Haraldle doch noch bei einer Liveschaltung beobachten, wobei ich feststellen durfte, daß Sterndeuten weit einfacher sein dürfte, als von der Miene/Pose des Redakteurs auf seine Beschäftigung zu schließen. Der zwischenzeitlichen Denkerpose nach zu urteilen, dürfte es jedenfalls kein reinrassiger Actiontitel gewesen sein. Gerade glaubte ich, einer eifrigen Zockerei auf die Spur gekommen zu sein (nervöse Zungenspitze, dann eine Beckerfaust – oder doch nur der Übergang zu neuerlicher Denkerpose?) und fragte mich derweil, ob man sich mit WebCam auf dem Schreibtisch SEHR beobachtet vorkommt bzw. wie lange man braucht, ehe einem die potentielle Anwesenheit einiger tausend User egal ist. Plötzlich rutscht ganz unvermittelt eine Ex-Banane ins Bild, die sich als Testbild entpuppte. Ich hoffe, daß sie diese satte braune Farbe durch Lagerung in Deinem Schreibtisch oder unter Alex' Pizzakartons aus der vorletzten Produktion erreicht hat. [...] Möglich, daß ich einige authentische Details wie Schimmelpünktchen übersehen habe. [...] Okay, vielleicht kannst Du ja das nächste Leserbriefvorwort mit 'nem Statement zu Deinem Testbild füllen. [...] Ansonsten [...] hoffe ich, daß Ihr nach der tastaturtötenden E3-Pizza-und-Kaffee-Orgie bald wieder die Hände für alltägliche Verrichtungen gebrauchen könnt, die Leserbriefseiten nicht kleiner werden, die PCA noch dicker wird, Herbert nicht vorzeitig in Rente

geht, Ihr nicht noch 'nen Christian dazubekommt (Mit welchen Spitznamen haltet Ihr sie eigentlich auseinander? Oder ist das eine Intimfrage?), Alex seine Pizzas nicht irgendwann zu den Ohren rauskommen, Joachim auch nächste Ostern nicht ans Kreuz genagelt wird (hoffe ich von mir übrigens genauso), Christian jr. seine Web-Cam kriegt, damit er auch was zur Schau stellen kann (ein vergammeltes Brot?), der Chefredakteur seinen Fallschirm nie vergißt, der Bigge Christian die Silberpolitur schon wieder abbekommen hat [...] und daß Thilo eine dritte Hand wächst, damit er die Hardware besser ein- und ausbauen kann. Hab' ich jetzt auch keinen außer Dir vergessen? Dir wünsche ich, daß Du Deine Bananen künftig rechtzeitig wiederfindest, Black & White der erhoffte Überflieger wird (damit Du endlich wieder von UNanständigen Dingen träumen kannst) und mir, daß ich noch lange Euer Leser bleibe.

Steffen Groß per E-Mail

**PC ACTION** 1. Meine Web-Cam ist ein Instrument, das therapeutische Zwecke erfüllt. Einerseits für mich: Seit das Ding auf meinem Schreibtisch steht, versuche ich, mir das Nasenbohren, das Schlafen während der Arbeitszeit und andere Laster abzugewöhnen. Warum? Weil man sich tatsächlich überwacht fühlt (Hallo, Chef!). Die Bilder, die ich während meiner Abwesenheit ins Netz stelle, sollen therapeutische Hilfestellungen für die Leser sein: Mit Botschaften wie „Süßigkeiten sind schädlich → Denk, an Cholesterin!“ möchte ich die Jugend in der unwirtlichen Welt da draußen vor Leid bewahren. Dasselbe gilt für die Aufnahme mit der fauligen Banane, die in

ihrer ganzen Verdorbenheit als Symbol für die Tatsache steht, daß heutzutage selbst Obst nicht mehr genießbar ist – verantwortlich sind Gentechnik und Pestizide. 2. Die Kollegen Aichinger und Geltenpoth wollen keine Kamera – wahrscheinlich, weil sie sich ihre Laster nicht abgewöhnen wollen (welche das sind, verrate ich natürlich nicht). Bayer hat seine Kamera abgeklemmt, da sein Netscape Navigator ständig Ausschlag bekam. Hesse und Sauer-teig sind nach wie vor auf der Jagd nach eigenen Cams, haben's aber immer noch nicht auf die Reihe gekriegt. Sie wollen sich jetzt aber ganz arg anstrengen. 3. Da häufiger Beschwerden kommen, daß Herr Müller und Herr Bigge nie online seien, hier die Erklärung: Genosse Müller weist daraufhin, daß die Kamera seinen Pentium III so schlimm ausbremst. Der arme Kerl! Er versprach hoch und heilig, daß beim Erscheinen dieser Ausgabe bereits eine Lösung gefunden sei. Falls nicht: Beschwerdebriefe an mich, ich leite sie alle weiter (fieser Blick ins Nebenbüro). Was Herrn Bigge betrifft: Seine Kamera funktioniert seit dem Umstieg auf Win98 nicht mehr. Tot. Ende. Exitus. Aus. 4. Antwort auf die Intimfrage: Nein, wir nennen uns nicht gegenseitig Schnuckelputz oder Schnäuzelchen. Wir siezen uns, sprechen uns ganz einfach mit „Herr [Nachname]“ an ;-). Das verhindert christianische Verwirrungen. Und Probleme, wenn Geltenpoth mal wieder mit einem „jo“ ans Telefon geht, Joachim Hesse sich angesprochen fühlt und unwillkürlich zusammenzuckt. 5. Danke für die vielen guten Wünsche. Dir wünsche ich natürlich noch ein schönes Leben.

## Liebesbriefe

[...] Eure Drakan-Demo fand ich klasse [...], und seitdem ver-



## Forum zum Spielerforum

suche ich, so ziemlich alles zum Thema Drakan aufzusaugen, was ich finde. Und daher habe ich eine Bitte: Bringt doch, wenn möglich, in Eurer nächsten Ausgabe ein Rynn-Poster. [...] Ich denke, damit würdet Ihr Euren (nicht nur männlichen) Lesern einen Gefallen tun, auch einige Redaktionsmitglieder (zumindest einer \*grins\*) würden daran Gefallen finden. [...]

Michael Wendel per E-Mail

Nachdem ich vor einigen Monaten über Euch gemeckert habe, möchte ich Euch mitteilen, daß ich von der aktuellen PC Action absolut begeistert bin. Vor allem von der Drakan-Demo und von den Bildern des Rynn-Models. Enttäuscht war ich etwas von dem Video zur E3, denn da hättet Ihr mehr von dem süßen Model zeigen können – gibt es eine Chance, in Zukunft mehr von ihr bei Euch zu sehen (Video, Bilder, Poster ... ) oder habt Ihr vielleicht eine Internetadresse, wo man was bekommen kann? In Sachen Model haben die Jungs von Psygnosis Eidos klar geschlagen. [...]

Michael Heuzeroth per E-Mail

**PC ACTION** Die schlechten Nachrichten zuerst: Nein, wir können Heiratsanträge nicht weiterleiten. Eine Internet- oder E-Mail-Adresse ist uns nicht bekannt. Wir besitzen keine Postadresse und/oder Telefonnummer. Selbst die wichtigsten Daten wie Schuhgröße oder Lieblingstier entziehen sich unserer Kenntnis. Kurz: Wir heißen alle Hase und wissen von nichts. Hersteller Psygnosis hat „Rynn“ garantiert, daß ihre Privatsphäre gewahrt bleibt. Ein Verantwortlicher erklärte auf Anfrage, daß das Model nicht wolle, daß ihr Name gedruckt wird. Wir könnten unseren Lesern mitteilen, daß die Darstellerin 20 Jahre alt ist, im Raum San Francisco lebt, das College besucht und

[...] Diesmal möchte ich mal zu Eurer neuen Rubrik „Spielerforum“ Dampf ablassen. Da ich jetzt schon weiß, daß Euch zu dieser Änderung wieder sowohl viel Kritik als auch viel Zuspruch zukommen wird, fasse ich mich kurz und stelle keine Forderungen (einmal Applaus, bitte!). Nichtsdestotrotz wüßte ich gerne, warum die Rubrik so viel Platz im Heft einnehmen muß, denn beim Lesen der Ausgabe 7/99 konnte ich

mich des Eindrucks nicht erwehren herum, daß trotz E3 der Umfang dieser Rubrik ziemlich groß geraten ist. [...] Jens Tiggelbeck per E-Mail

Als ehemaliger Abobezieher [...] habe ich mich über die Ausgabe 7/99 sehr gefreut. Der Grund sind die neuen Spielerforen, vor allem das zum Onlinespiel Meridian 59 [...].

André Storl per E-Mail

Zur Beruhigung darf ich mitteilen, daß die neue Rubrik als Erweiterung konzipiert ist, also keine anderen Bestandteile des Heftes auf der Strecke bleiben. Vielleicht wirkt das so, weil gute neue Spiele derzeit fast so rar gesät sind wie fliegende Gürteltiere in der Antarktis. Jens hat's richtig vorausgesehen: Zum Spielerforum kam Kritik, aber um einiges mehr an Lob. Das zeigt uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind.

ursprünglich aus Osteuropa stammt. Damit habe ich meine Pflicht erfüllt. Hartnäckige Verehrer müssen sich jetzt eben selbst auf die Suche machen. Ich kann nur erahnen, wie viele Colleges es in der Gegend um Frisco gibt. Insofern darf ich schon mal ganz viel Spaß wünschen. Jetzt die gute Nachricht: Da so viele Leser ein Poster gefordert haben und wir uns einmal mehr zufällig in einer karitativen Gemütsverfassung befanden, liegt der gewünschte Fanartikel dieser Ausgabe bei.

### Bittbrief

Ich wollte fragen, warum Ihr bei Euren Vorschauen immer so tut, als ob es jedesmal um den Jahresknüller, um die Innovation des Jahrhunderts geht. Fast schon zum Standardprogramm gehört der Satz „Hat wirklich das Zeug zum Hit“ oder „Hitverdächtig“. Leider trifft das sehr oft gar nicht zu. Also, meine Bitte: Seid doch auch bei den Vorschauen etwas kritischer. [...]

Thomas Furcher per E-Mail

**PC ACTION** Schade, daß Du keine konkreten Beispiele gebracht hast. Wir nehmen Deine Bitte trotzdem ernst. Normalerweise versuchen wir, selbst bei Vorschauen kritisch zu sein, falls uns eine spielbare Version vorliegt. Vielleicht verwechselst

Du uns mit einem anderen Magazin? ;-) In erster Linie wollen wir informieren. Eine Aussage wie „Hitverdächtig“ halte ich nicht für verwerflich. Sie bedeutet ja so viel wie „Könnte ein Hit werden“ und nicht „Wird ein Hit“. Dasselbe gilt für „Hat das Zeug zum Hit“. Es handelt sich um erste Einschätzungen. Und selbst wir sind nicht unfehlbar. Nein, die letzten Aussagen stammen nicht aus meinem Büchlein „1001 Ausrede für den Spieleredakteur“, sondern sind ausnahmsweise ernst gemeint.

### Schwertkunde

[...] Eigentlich schreibe ich wegen des Covergirls, das ganz entzückt ein blank poliertes Schwert hält. [...] Nehmen wir mal an, das Schwert sei scharf, dann hätte diese Frau doch fünf Finger weniger, oder nicht? Und übersehen wir das, muß ich darauf hinweisen, daß Schwerter zu der Zeit, zu der sie benutzt wurden, ca. 20 bis 30 Ochsener kosteten. [...] Nun zum großen Irrtum, kein Mensch hat damals Schwertklinge auf Klinge geschlagen, um zu parieren. Lange Kämpfe, die durch Ducken, Springen und Aufeinandergehacke mit Klinge auf Klinge ausgefochten wurden, hat es nie gegeben. Wenn man, wie besagt, zwei Klängen aufeinanderhaut, gibt es Scharten. [...] Ein Schwert

[...] hätte an getroffener Stelle eine Sollbruchstelle. Beim nächsten Schlag bräche [...] die Klinge einfach ab. Actionszenen wie in Filmen sind eben nur das, was sie sind – Schaukämpfe. [...] Nun zum Eigentlichen. Das Metall, aus dem die Schwerter waren, war sehr rostfreudig. Und gerade dieses Salz-Säure-Schweiß-Gemisch auf der Haut des Menschen greift das Metall des Schwertes sofort und sehr effektiv an. Deshalb wurde die Klinge nie von Hand berührt. Wobei ich bei dem Grund wäre, weshalb mich das Cover stört. Hätte man damals nur kurz so auf das Schwert gefaßt, hätte man in wenigen Stunden zusehen können, wie 20 bis 30 Ochsener zerstört werden. [...]

Matthias Busch per E-Mail

**PC ACTION** Und wieder was dazugelernt. Weil ich ein netter Mensch bin, möchte ich diesen Brief aus der Abteilung „Weiterbildung“ vor allem den Schülern unter unseren Lesern ans Herz legen. Schließlich könnten sie das neu erworbene Wissen vielleicht bei der nächsten Geschichtsprüfung anwenden. Trotzdem muß ich den Verfasser ein bißchen rügen. Um es wie ein Oberlehrer auszudrücken: Die wissenschaftliche Betrachtung der Korrosion metallischer Schlaginstrumente des Mittelalters unter der Berücksichtigung von Salz-

## Redakteure an den Pranger

*[...] Sehr gut gefällt mir immer wieder die Rubrik „Redakteure an den Pranger“, obwohl ich nicht recht verstehen kann, daß einige Leute wegen ein paar kleinen Fehlern immer gleich einen Leserbrief schreiben müssen. Wo gearbeitet wird, passieren Fehler. [...]*  
**Raymond Geering per E-Mail**

Du schreibst, daß Dir die Rubrik sehr gut gefällt. Damit bringst Du es auf den Punkt: Der Pranger ist mittlerweile so beliebt, daß ich ihn zu einem festen Bestandteil gemacht habe. Kurz vor Redaktionsschluß erfuhr ich, daß sich eine Vereinigung zur Wahrung der Allgemeinbildung (VzWA) in der PCA gegründet hat. Der Vorsitzende Ingo Tuttaß aus Gelsenkirchen schrieb u. a.: „Um jedoch die anderen Leser nicht aus dem Suchgeschäft zu drängen, haben wir beschlossen, nur maximal eine anprangerungswürdige Fehlleistung pro Quartal [...] zu senden.“ Her damit! Aus Platzgründen muß ich diesmal leider von einer Veröffentlichung absehen. Wie ärgern uns maßlos über Fehler und wollen uns bessern. Ehrlich. Aber wie sagt mein Kumpel Konfuzius immer: „Illen ist menschlich. Wer viel albeitet, macht viele Fehlle.“ Ich denke, daß es glaubwürdiger ist, Fehler zu berichtigen, als sie unter den Teppich zu kehren. Prak-

tisch ist der Pranger außerdem: Wir müssen unsere Fehler nicht selbst bereinigen, weil die Leser das für uns übernehmen. Hat da gerade jemand den Ausdruck „faules Redakteurspack“ benutzt?

*Zunächst muß ich sagen, daß ich ein riesiger Fan der PC Action bin, und ich finde, daß Ihr das beste PC-Spiele-Magazin überhaupt macht. Und als ich heute nach Hause kam, war das erste, was ich tat, die neue Ausgabe 7/99 zu lesen. Aber was mußte ich zu meinem Entsetzen feststellen (Seite 36)? „Ballernde Borgs“? Ich finde, dieses Wort gehört in das Grundvokabular eines jeden halbwegs gebildeten Spielerelektors [...]. Es muß natürlich „Ballernde Borg“ heißen. [...] Ich plädiere dafür, Herrn Müller an einen Stuhl zu fesseln und ihn dann einen Monat lang „Ballernde Borg“ aufsagen zu lassen. Als Alternative wäre ich mit einem Monat Dauerschauen des Musikantenstadls zufrieden. [...]*

**Stefan Bauer per E-Mail**

Oh ja, es war eine gar garstige Verfehlung, die sich der Müller erlaubt hat. Eine Bestrafung durch eine Sendung mit den Volksmutanten erschien uns trotzdem als zu hart. Deshalb mußte er zu einer spontanen

mündlichen Prüfung erscheinen:

**Pranger-Versammlung:** Müller! Nennen Sie den Plural des Wortes „Borg“!

**Müller:** Äh ... Borgs?

*Der anwesende Folterknecht zieht den Prüfling am Ohr läppchen.*

**Müller:** Aua!

**Pranger-Versammlung:** Falsch. Mann, Müller, für Sie ist wohl der Plural von Käfer auch Käfers, oder was?

*In der Folgezeit wiederholt sich dieses Spielchen mehrmals (Borgi? Borgen? Borgas? ...), bis der Proband begriffen hat. Mit einem roten Ohr und dem Wissen, daß die Mehrzahl von „Borg“ schlichtweg „Borg“ lautet, verließ der nunmehr Geläuterte nach einer Stunde die Schämcke.*

*[...] soll es einem Fußballfan wie mir auch erlaubt sein, Kritik an einer Deiner Äußerungen im Auftakt zu üben: Du beschuldigst Herrn Bigge, sich im Büro und nicht mehr in der Südkurve zu befinden. Leider hat das Westfalenstadion keine Südkurve, sondern nur eine Südtribüne! Es ist nämlich eckig, wie eine Dir bestens bekannt sein dürfende Pizzaschachtel. [...]*

**Steven Heimlich per E-Mail**

Lieber Steven, ich werde Dir auf ewig dankbar sein. Der Witz ist, daß unser allseits beliebter Herr Müller diesmal den Auftakt geschrieben und mir den Ausdruck „Südkurve“ in den Mund gelegt hat. Somit mußte sich

der Chefredakteur diesen Monat zweimal in die Schämcke begeben, was ihn arg beschämte. Dank Deiner Warnung konnte ich auch sein hilfloses Gestammel („Ich meinte doch das Stadion der Reinickerdorfer Füchse ...“) mit einem überlegenen Grinsen abschmettern.

*[...] 1. Beim Test von Outcast steht oben an den Seiten „Thema des Monats“ statt „Test des Monats“. 2. Ebenfalls beim Test von Outcast steht „Birth of the Federation im Wettbewerb“ statt „Outcast im Wettbewerb“. 3. Beim Test von Descent 3 steht im Wertungskasten bei den Mindestanforderungen Descent 3. Bei „Sinnvoll“ steht P 200, 32 MB RAM usw. Und bei „Grafik“ steht PII 400, 64 MB RAM usw. [...]*

**Robert Ladig, Heilbronn**

Gut beobachtet. Die Übeltäter fanden sich diesmal im Kreise der Layouter. Ich will ja keine Namen nennen, liebe Leser, aber werfen Sie mal einen Blick ins Impressum und zählen Sie bis vier und fünf. Beide Fehlerleufel mußten zur Strafe eine Stunde (!) lang ein Endlosband des Liedes „Ö la palöma blanka“ von den Ö La Palöma Boys hören, was natürlich der Höchststrafe entspricht. Fraglich ist, ob die Kollegen jetzt überhaupt noch arbeiten können.

Säure-Schweiß-Gemischen und chemischer Gesetze hin oder her: Rynn ätzende, klamme Schwitzhändchen nachzusagen, ist nicht sonderlich charmant. Und daß dieses zarte Wesen die Klinge mit der Urgewalt eines der in einem anderen Zusammenhang zitierten Ochsen umklammern und sich deshalb verletzten würde, halte ich für ein Gerücht. Nein, diese schlanken, ranken Fingerchen greifen ganz bestimmt sehr sanft zu. Zart. Vorsichtig. Gefühlvoll. Äh, ... lassen wir das. Ernsthaft: Ich


fand den Beitrag wirklich interessant, auch wenn mir das nach meinem vorangegangenen Gefasel ohnehin wieder kein Schwein glaubt.

### Textfetischisten

*[...] Ich muß mal sagen, so grob es auch für eine zarte Redakteursseele klingt, die Wertung mit den komischen Prozentzahlen ist mir ziemlich egal. Ich persönliche lese „nur“ den Test, und dann ziehe ich meine*

*eigenen Schlüsse daraus, ob das Spielchen was für mich ist oder nicht. Dazu vielleicht, wenn vorhanden, noch das Demo anspielen, und das war's. Mir ist's ziemlich egal, ob ein Spiel nun 80, 90 oder 20 Prozent bekommt. Schließlich sind die Geschmäcker ja verschieden, und aus dem Text kann ich bessere Infos ziehen als aus so 'n paar Zahlen.*

**Dirk Borgwardt per E-Mail**

 Wir sind nicht zart, sondern hart. Hab' ich das

noch nicht erwähnt? In diesem Fall ist das ohnehin schnullipulli, weil wir Gerüchten zufolge jeden Monat so viele Berichte schreiben, damit sie gelesen werden. Ich persönlich käme mir als Textfetischist andernfalls so fehl am Platze vor wie ein durchschnittlich intelligenter Musikfan bei einem Konzert der Kelly Family. Anders ausgedrückt: Mir dünkt, lediglich eine Prozentzahl unter einen Test zu schreiben, würde die Gattung Schreiberling irgendwie nicht auslasten. Die Kombination



## Große Preisfrage

In der Antwort auf den Leserbrief von Manuel Knothe (Mager-Booklet) begründet Ihr Eure Preiserhöhung um 1,09 Mark mit mehr Seiten und einer Vollversion. Ich kann das nicht nachvollziehen, denn bereits in den Ausgaben 1/99 und 2/99 hattet Ihr Vollversionen (beide 8,90 Mark), und die Ausgabe 1/99 hatte 258 Seiten. [...]

Carsten Essel, Elsdorf

Ich lese die PC Action seit Anfang an. Es ist wirklich die beste Spielezeitschrift, doch langsam muß ich an Euch zweifeln. [...] „NEU! DM 9,99 – MIT ZWEI CD-ROMs“? Die zwei CDs habt Ihr doch schon seit Monaten im Heft. Und die Vollversion könnt ihr, entschuldigt

den Ausspruch, in den Papierkorb werfen. [...]

Marcel Lorenz per E-Mail

Ich habe seit 9/96 jede Ausgabe Eurer Zeitschrift gekauft und gelesen. Ihr seid richtig gut gewesen. [...] Aber nun ist es mir zu dumm: 9,99 Mark für die 7/99! Da ist die Schmerzgrenze weit überschritten. [...] Meine Treiber und Virens Scanner kann ich mir selber ziehen. Und die Demos ... na ja, 80 Prozent habe ich nicht mal getestet. Ich bin halt ein klassischer LESER. [...] Und wenn ich mir von dem gesparten Geld alle sechs Monate ein Game kaufe, werde ich sicher glücklicher sein.

Karsten Ettelt per E-Mail

Carsten sei gesagt, daß er a) natürlich die Hefte 1/99 und 2/99 keinesfalls mit einer Ausgabe im Juni oder Juli vergleichen darf – schließlich kämpfen wir derzeit mit dem Sommerloch. b) In den Wintermonaten schalten Spielefirmen naturgemäß mehr Anzeigen, so daß höhere Werbeeinnahmen zu verbuchen sind. Mit diesen Geldern konnten wir z. B. Anfang des Jahres die Vollversion teilweise finanzieren. c) Es gibt eine allgemeine Teuerungsrate (Papierkosten, Druck, Vertrieb etc.), der wir hin und wieder leider Tribut zahlen müssen. Zum Brief von Marcel: Wir bemühen uns. Ich denke, diesmal ha-

ben wir mit Dark Colony eine deutlich bessere Vollversion zu bieten (Wertung in PCA 9/97: 82 %). Falls jemand zufällig Karsten Ettelt kennt: Richtet ihm doch bitte aus, daß er diese Ausgabe der PC Action unbedingt kaufen muß, weil sein Leserbrief drin ist. Wäre doch schade, wenn er die Antwort nicht mitkriegt. Hier ist sie: Die meisten Leser ziehen Software nicht selbst aus dem Netz, weil ihnen das zu viel Geld kostet. Und Demos sind beliebt. Denn vor dem Kauf eines Spieles haben Zocker damit nicht nur den Test als Kaufberatung. Nein, sie können sich zusätzlich ein eigenes Bild machen.


aus Text und Prozentzahl sollte es sein. So ist's gedacht.

## Blutausch

[...] Als ich die Version [der Drakan-Demo auf der Cover-CD 7/99 – Anm. d. Red.] installierte, fiel es mir wie Schuppen aus den Haaren. Kein Blut! Obwohl ein Schalter dafür vorgesehen ist, zeigte dieser beim Betätigen keine Wirkung. [...] Wie könnt Ihr Euch nur vor so

einen kleinen Institution, wie es nun mal unsere Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ist, ducken? [...]


Name ist der Redaktion bekannt

 Gute Frage! Völlig klar, daß Außenstehende dies vielleicht nicht nachvollziehen können. Es ist so, daß wir eventuell für jugendgefährdende Inhalte verantwortlich gemacht werden. D. h., daß z. B. eine Blutversion eines Demos eine Indizie-

rung unserer Cover-CD nach sich ziehen könnte. Das würde wiederum bedeuten, daß die gesamte Heftauflage vom Markt verschwinden könnte. Muß nicht passieren, kann aber. Ist uns schlichtweg zu gefährlich, weil ein solcher wirtschaftlicher Verlust das Ende für die PCA bedeuten würde. Im Falle von Drakan hatten wir die Wahl: Wir packen die unblutige Version auf den Silberling oder gar nix. Unsere Entscheidung war demnach doch wohl richtig? Abgesehen davon: Ich halte Jugendschutz für wichtig, wenngleich es mir ungeeignet erscheint, wie die Maßnahmen umgesetzt werden. Und: Im Fall von Drakan ist es für den spielerischen Nährwert sicher unerheblich, ob blutige Fleischklumpen durch die Jugend fliegen oder nicht.

lem, wenn man die alte mehr als sieben Jahre gelernt hat. [...]

Philipp Krug, Buxtehude

 Wir haben kein Broblem mit der neuen Rächtschreibung, weil wir sie gar nicht verwenden. Sicher kommt irgendwann gezwungenermaßen die Umstellung. Ich persönlich erfreue mich bis dahin an meinem sehr gut funktionierenden Ferdrengungsmechanismus. Ansonsten finde ich's mehr als unpassend, Sprache per stattlichem Erlas zu ändern. Ich naiifer Hirni habe immer gedacht, Sprache entwickelt sich. Blöderweiße fragt mich keiner. Und meinen Antrag auf tichterische Fraiheit nach der Rächtschreibervorm hat mein Chef schon abgelenkt. Zum Glüg haben wir Läktoren, die unsere Texte nach Fehlern durchschaun. Deshalb mache ich mir keine Sorgen.

## Rächtschreibervorm

[...] Ich wollte Euch mal fragen, ob Ihr eigentlich mit der neuen Rechtschreibung Probleme habt [...]? Ich persönlich finde die neue Rechtschreibung blöd und viel zu schwer zu lernen. Vor al-

\* Anmerkung aus dem Lektorat: Da wir der Meinung sind, Herr Fränkel solle sich gefälligst mit der neuen Rechtschreibung auseinandersetzen (wir müssen das ja irgendwann auch), haben wir diesen Text bewußt nicht korrigiert. Damit der faule Stinker mal erkennt, wie das dann aussieht.

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

### COMPUTEC MEDIA

Redaktion PC Action/Leserbriefe  
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an [leserbriefe@pcaction.de](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 – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion



### Ein Vorgeschmack auf DVD

Wenn Sie einige Seiten weiterblättern,

begrüßt Sie das diesmalige Schwerpunktthema „DVD – Digital Versatile Disk“. Und vor einigen Seiten konnten Sie sich beim „Thema Technik“ schon einmal die wichtigsten DVD-Grundlagen aneignen. An dieser Stelle will ich einige Anekdoten zum Besten geben, die in dieser Form leider keinen Platz mehr in den Artikeln fanden. Sie werden sich sicher fragen, warum der Bayer nicht schon längst Scheiben-DJ gespielt und das (leider gar nicht so hippe) Hype-Thema DVD beleuchtet hat. Schon vor einem Jahr hat es in meinen zwei Fingern gejackt (ich tippe seit jeher im 2-Finger-System), die Schwerpunkt-Keule auszupacken und die Tasten entsprechend zu bearbeiten. Nun begab es sich, daß mein Schwerpunktthema-Planungszentrum im mittleren Gehirngeschoß zweite Tür rechts wenigstens einen Funken spielerischen Nährwert im unendlichen DVD-Universum erblicken wollte. Und so wartete ich nun (vergebens), die Monate zogen ins Land, die Themen Grafikkarten, Grafikkarten und Grafikkarten erblickten das Licht der Welt – nur nicht das geringste Lüftchen spielerischen Nutzens im DVD-Sumpf. Selbstredend hätten mein Scharfrichter-Gehirne und meine Wenigkeit einfach nackte 25 Laufwerke vor die Test-Guillotine bitten können. Wir sind aber nun einmal altmodisch veranlagt und testen lieber harte Waren, die sich wenigstens grundsätzlich in der Grauzone „Spieler-Hardware“ aufhalten. Warum wir diesen Monat trotzdem die DVD zur Platte des Monats auserkoren haben? Mit unseren redaktions-internen Elektronenraster-Mikroskopern haben wir tatsächlich einen amöbengroßen Hoffnungsschimmer für DVD-Spiele entdeckt. Und den wollen wir Ihnen nicht vorenthalten ;-).

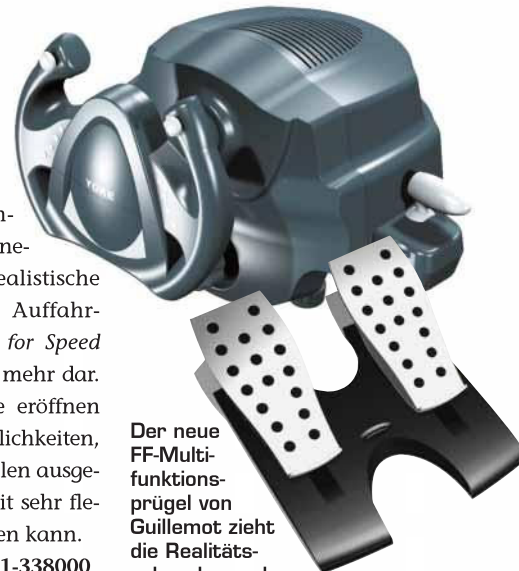
## Guillemot Flight Yoke

**FF-Controller** Unruhiger Flug garantiert

Guillemot wird den Herbst mit einer beispiellosen Force-Feedback-Offensive beginnen. Neben einem neuen FF-Joystick und FF-Lenker (siehe PCA 7/99) steht ab November auch das Flight Yoke auf dem Programm, das die bisherige Welt der kraftverstärkten Spiele um eine zusätzliche Rüttelachse erweitert. Nun kann der Spieler nicht nur Schüttelkräfte in der Links-Rechts-Dimension am eigenen

Körper erleben, sondern auch in der Vorne-Hinten-Richtung. Realistische Rückstoßkräfte bei Auffahrmanövern in *Need for Speed* stellen kein Problem mehr dar. Auch für Fliegerasse eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten, da das Yoke mit Pedalen ausgeliefert wird und damit sehr flexibel versteuert werden kann.

**Info: Guillemot, 0211-338000**  
([www.guillemot.com](http://www.guillemot.com))



Der neue FF-Multifunktions-Prügel von Guillemot zieht die Realitäts-schraube noch einmal kräftig an.

## VideoLogic DigiTheatre

**Lautsprecher** Die totale Dolby-Dröhnung

Neben seinem Dekoderkarten-Engagement (DVD-Player) mischt VideoLogic nun auch im Markt der Dolby-Digital-Systeme mit. Das DigiTheatre startet für rund 700 Mark seinen Akustik-Auftritt, den wir schon auf der diesjährigen CeBIT zum ersten Mal genießen konnten. Die Eckdaten der 5.1-Anlage umfassen je 7,5 Watt Effektivleistung für alle fünf Satelliten sowie fette 25 Watt für den Subwoofer. Jeder

Lautsprecher ist separat regelbar, wobei der Subwoofer als Verstärker-Zentrale fungiert. Für die optimale Steuerfreiheit sorgt eine Fernbedienung. Ein externer Dekoder übernimmt das Umwandeln der analogen (Stereo/Dolby Pro Logic) oder digitalen (AC-3) Sounddaten.

**Info: VideoLogic, 06103-934714**  
([www.videologic.com](http://www.videologic.com))



Heimkino mit Dolby-Mucke: Das DigiTheatre macht für 700 Mark ein Höllenspektakel.

## AMD Athlon (K7)

**CPU** Die Wachablösung von Intel im Spielerbereich?

Im Juni hat AMD eine Pressemitteilung veröffentlicht, die einige Eckpunkte des neuen CPU-Flaggschiffes K7 festlegt. So heißt der K7 nun Athlon, womit AMD seiner Numerierungs-Tradition (K5, K6 usw.) untreu wird. Ab August soll der Athlon in Stückzahlen ausgeliefert werden. Die ersten Versionen sind mit 500, 550 und 600 MHz getaktet und verfügen über eine dicke Cache-Ausstattung. Der 128 KByte große Level-1-Cache (Pentium III: 32 KByte) läuft mit vollem

Prozessortakt, während der Level-2-Cache 512 KB bis 8 MB groß ist und mit mindestens einem Drittel des CPU-Taktes angesteuert wird. Die von AMD veröffentlichten Benchmarks sind für Spieler eher uninteressant. Hochinteressant war hingegen, was id-Software-Guru John Carmack anzumerken hatte. Er ließ einen Athlon 600 und 550 gegen einen PIII 500 in *Quake 3 Arena* antreten. Bei 640x480 Bildpunkten kam er zu dem Ergebnis, daß die beiden Athlons bis zu 40 Prozent schneller als der PIII rechneten. Mit einer V3 3000 war der Un-



Laut Chefprogrammierer John Carmack hat der AMD Athlon gute Chancen, dem Pentium III in *Quake 3 Arena* den Rang abzulaufen.

terschied am stärksten ausgeprägt, mit einer TNT2 Ultra lag der Unterschied bei knapp 30 Prozent. Wir werden schon in der nächsten Ausgabe prüfen, ob diese Aussagen haltbar sind.

**Info: AMD,**  
<http://www.amd.com>,  
<http://www.shugashack.com/finnger/?fid=johnc@idsoftware.com>



# nVidia Detonator

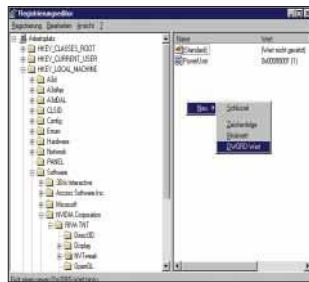
**Treiber** Neues vom Grafik-Dynamit



Auf der Cover-CD

Seit einiger Zeit kursieren Referenztreiber für Riva TNT und TNT2 im Internet, die immer höhere Versionsnummern tragen.

nVidia hat bisher jedoch erst ein Treiber-Release ins Netz gestellt (Version 1.88), den Sie auf der Heft-CD finden. Zum Redaktionsschluß war jedoch auch schon Version 2.03 verfügbar (<http://www.d128.com>). Unsere Vergleichsmessungen zwischen Version 1.25 und 1.88 mit einer TNT2-Karte ergaben ein uneinheitliches Bild. Auf einem K6-2 mit 400 MHz zeigten sich unter D3D keine Verbesserungen (*Expendable*). Unter OpenGL (*Q2*) stieg die Framerate in Zusammenarbeit mit dem Patch von AMD jedoch bis zu 50 Prozent an. Auf einem PIII-System fielen



Die 1.88-Version weist einen neuen Eintrag in der Registry auf. Um den VSync-Schalter im Grafikkartenmenü freizulegen, muß im Schlüssel NVTweak (vorher NV4Tweak, siehe PCA 7/99, Seite 203) ein neues DWort erstellt werden.

die Ergebnisse unterschiedlich aus. Verbessert präsentierten sich die 32-Bit-Performance und die Geschwindigkeit unter OpenGL. Dagegen verzeichneten wir einen Framerateneinbruch in *Expendable* (1.280x1.024).

**Info:** nVidia, [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

## Hardware-Happen

Saitek bietet das Cyborg 3D Pad nun auch mit USB-Anschluß an. Der Multifunktionsprügel (Test in PCA 1/99) kostet 79 Mark, hat aber aus technischen Gründen keine Programmier-Software. Die will Saitek im August nachreichen.

**Info:** Saitek, [www.saitek.de](http://www.saitek.de)

Intel liefert mittlerweile die ersten Pentium-III-CPU's mit 550 MHz an die Händler aus. Bei Versendern liegt der einzelne Prozessor zum Zeitpunkt der Drucklegung bei ca. 1.600 Mark. In Komplettsystemen dürfte er jedoch deutlich billiger sein.

**Info:** Intel, [www.intel.de](http://www.intel.de)

S3 Incorporated und Diamond Multimedia gaben am 22. Juni ihre Fusionsabsichten bekannt. Damit wird nach 3dfx dieses Jahr schon der zweite Chiphersteller einen Board-Produzenten übernehmen. Die aktuellen Viper-Produkte (V770) mit TNT2-Chipsatz sollen weiter geliefert und vom Diamond-Support betreut werden.

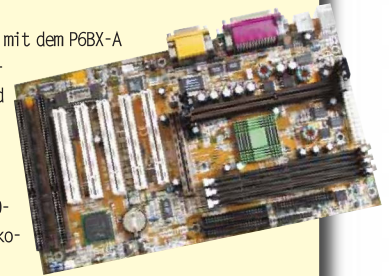
**Info:** Diamond, [www.diamondrm.de](http://www.diamondrm.de)

Der Mainboard-Spezialist Tekram hat mit dem P6BX-A ein brandneues BX-Motherboard im Angebot. Die wichtigsten Merkmale sind die Suspend-to-RAM-Technik, ein maximaler FSB von 150 MHz, On-Board-Sound (ESS Solo) sowie ein Adapterkarte für den Einsatz von Socket-370-Celerons. Voraussichtlich 220 Mark kostet der Motherboard-Spaß.

**Info:** Tekram, [www.tekram.com](http://www.tekram.com)

Videologic liefert seine Neon 250 mit 16 MB Speicher ab August aus. Der Spätzünder wird 350 Mark kosten und mit 125 MHz getaktet sein.

**Info:** Videologic, [www.videologic.com](http://www.videologic.com)

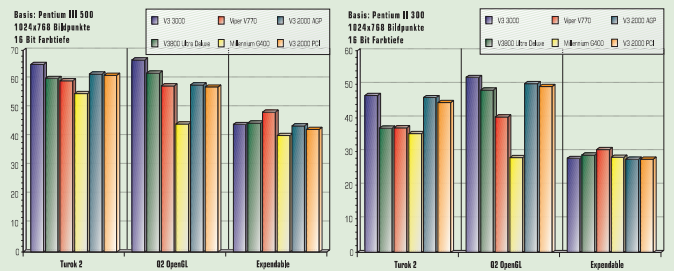


# Beschleuniger-Nachschub

Drei heiße Grafikkarten-Kandidaten haben sich diesen Monat im Testlabor angemeldet. Wie schlagen sich Voodoo3 2000, Millennium G400 und V3800 Ultra Deluxe im Spiele-Parcours?

## Speed: Grafikkarten

In D3D liegen die Kandidaten auf dem PIII eng beisammen. Anders dagegen Q2: Hier hat die Millennium das Nachsehen, während die Asus-Karte vom neueren Treiber profitiert. Die V3-2000-Platinen halten gut mit. Auf dem PII zeigt sich ein ähnliches Bild.



### 3dfx Voodoo3 2000 PCI/AGP



Nachdem wir die V3 3000 in Ausgabe 6/9... unter die Lupe nehmen konnten, gesellt sich nun auch der kleine Bruder von 3dfx (0180-5177617) dazu. Im direkten Preisvergleich liegt die 2000er deutlich günstiger (250 gegenüber 400 Mark), was auf unterschiedliche Ausstattungsmerkmale zurückzuführen ist. Unter anderem fehlen der TV-Ausgang der 3000er sowie das Spielebündel. Die Render-Architektur ist bei beiden Varianten gleich, so daß alle Aussagen zur V3 3000 auch für die 2000 gelten. Die unterschiedlichen Taktfrequenzen (2000: 143 MHz,

3000: 166 MHz) sind ein Fall für die Leistungsabteilung. Auf einem PII 300 und bis 1.024x768 Bildpunkte spielen diese keine große Rolle. Erst auf schnelleren Rechnern und ab 1.280x1.024 kann die V3 3000 ihren Taktvorteil ausspielen. Die Unterschiede zwischen V3 2000 AGP und PCI sind marginal (1-2 Prozent). Die V3 2000 ist somit für CPUs der Marke Pentium, K6-2, PII (bis 333 MHz) und Celeron (bis 400) erste Wahl.

**Stärken:** Niedriger Preis, Glide-Support, AMD-Optimierung

**Schwächen:** D3D-Performance, 16-Bit-Beschränkung, Texturgrößen

**Ausstattung:** 2

**Features:** 2

**Performance:** 2+

**Gesamturteil:** **2**

### Matrox Millennium G400 32 MB



Als erster G400-Beschleuniger erreichte uns die normale Millennium mit 32 MByte SGRAM. Der hohe empfohlene Verkaufspreis von 500 Mark düfte sich schnell bei 400 Mark einpendeln, so daß die G400 (089-6144740) etwa gleichauf mit V3 3000 liegen wird. Softwareseitig bietet die Karte einen DVD-Player sowie eine mit Environment Mapped Bump Mapping aufgebohrte Version von Expendable. Wer sich diesen Optik-Augenschmaus zu Gemüte führt, muß jedoch mit einem Geschwindigkeits-Minus von ca.

30 Prozent rechnen. Im Performance-Parcours konnte die G400 bei D3D-Spielen in 16 Bit Farbtiefe mit einer Standard-TNT2 mithalten. In 32 Bit ist sie höher einzuschätzen, weil sie selbst bei 1.280x1.024 Bildpunkten kaum Geschwindigkeit einbüßt. Da im Treiber kein VSync-Schalter integriert ist, sollten Sie das Tool auf der Heft-CD einsetzen. Unter OpenGL ist der Treiber langsam, wobei Matrox nachbessern will.

**Stärken:** 32-Bit-Performance, zwei Monitoranschlüsse, Bump Mapping

**Schwächen:** Schwacher OpenGL-Treiber, vergleichsweise hoher Preis

**Ausstattung:** 1-2

**Features:** 1-2

**Performance:** 2+

**Gesamturteil:** **1-2**

## Vergleich

### Grafikkarten

- V3800 Ultra Deluxe 1-
- Diamond Viper V770 1-
- 3DB TNT2 Ultra 1-2
- MG Xentor 32 1-2
- Voodoo3 3000 1-2
- Millennium G400 1-2
- Erazor III 1-2
- MG Xentor 2+
- Voodoo3 2000 2
- Rage Fury 32 2
- Viper V550 2
- Graphics Bl. TNT 2-
- Monster Fusion 2-
- Erazor II 2-
- Stealth III S540 2-3



Auch Asus verlängert seine Zusammenarbeit mit nVidia und veröffentlicht einige TNT2-Varianten. Der High-End-Zocker mit dicker CPU dürfte mit der Ultra Deluxe Bekanntschaft schließen. Für satte 520 Mark erhält der Käufer das Board mit einem mit 150/183 MHz getakteten Ultra-Chip, 32

### Asus AGP-V3800 Ultra Deluxe

MB SGRAM (5,5ns), Aktivkühler und Videoein- und -Ausgängen sowie einer einfachen Stereobrille für D3D, Videokabeln und zwei Spielen (Turk 2 und Extreme G 2). Ein DVD-Player läßt sich für 35 Mark nachbestellen. Die ausgelieferte Treiberversion basiert auf alten Treibern und sollte durch die Version auf der Heft-CD ersetzt werden. Die beige packte Tweak-Software ist um PowerStrip zu ergänzen, um die OpenGL-Performance zu verbessern und für

Expendable den DX6-Support zu aktivieren. Mit PowerStrip kann man die Karte auch über das Maximum des beigelegten Overclocking-Utilities hinaus takten.

**Stärken:** Ausstattungskönig, gut zum Übertakten, Stereobrille

**Schwächen:** 32-Bit-Rendern, hoher Preis

**Ausstattung:** 1-

**Features:** 1-

**Performance:** 1-

**Gesamturteil:** **1-**



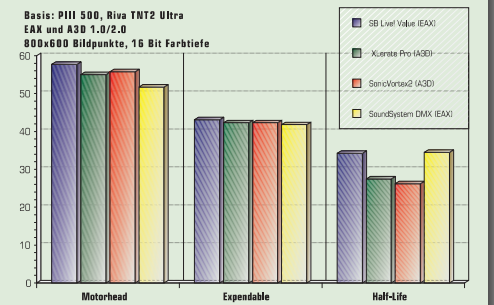
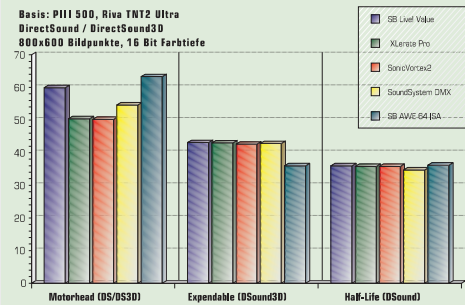
# Klangstarke Konkurrenz

Schon seit Monaten führt die Sound Blaster Live! Value von Creative Labs unsere Soundkarten-Hitliste an. Schafft es einer der aktuellen Konkurrenten von TerraTec oder VideoLogic, diese Vorherrschaft zu beenden?

## Speed: Soundkarten

Die AWE 64 ist in *Motorhead* sehr schnell, da die Karte keinen 3D-Sound in Hardware beherrscht. Bei Expendable muß die performan-

cekillende Software-Emulation erhalten. Auffällig ist die niedrige A3D-2.0-Geschwindigkeit der Vortex2-Karten in *Half-Life*.



### TerraTec XLerate Pro

TerraTec (02157-81790) liefert schon seit Ende Mai die XLerate Pro für 180 Mark aus. Als direkter Nachfolger der Spieler-Soundkarte XLerate ist sie mit dem Soundchip Vortex2 von Aureal bestückt, der auch auf der MX300 oder der SonicVortex2 verbaut wird. Die Platine entspricht dem Referenzdesign von Aureal und vereint als Besonderheit zwei Lautsprecherausgänge, einen optischen Digitalausgang (S/P-DIF) und einen Upgradesockel für ein MIDI-Modul. Der Sound-Rechenknecht an sich hebt sich durch die Kompatibilität zu A3D-2.0-

Spielen (*Half-Life*, *Motorhead*), maximal 320 MIDI-Stimmen (davon 64 in Hardware berechnet), SB Pro unter DOS sowie einen Zehn-Band-Equalizer für die Lautstärkeregelung einzelner Frequenzbereiche hervor. Während die Berechnung von 3D-Sounds in den meisten Spielen sehr flott abläuft, sinkt die Framerate in *Half-Life* durch Aktivierung von A3D 2.0 um etwa 30 Prozent.

**Stärken:** Digitalausgang, zwei Lautsprecherausgänge, Handbuch, A3D 2.0

**Schwächen:** Spielgeschwindigkeit, (noch) kein EAX, keine Digi-Effekte

**Ausstattung:** 2-

**Features:** 2+

**Performance:** 2+

**Gesamturteil:** **2+**

### TerraTec SoundSystem DMX

Die zweite Soundkarte von TerraTec (02157-81790) soll Zocker und Musiker zufriedenstellen. So unterstützt das DMX spielrelevante Schnittstellen wie DS3D, EAX 1.0 und A3D 1.0, bietet aber auch zwei Lautsprecherausgänge und zwei koaxiale/optische Digitalein- und -ausgänge. Das DMX können Sie dabei für 280 Mark Investitionskosten als Krawallmacher unter Vertrag nehmen. Als Gag hat TerraTec eine PC-Dash-Karte beigelegt, um die Einstelloptionen per Spielertastatur vorzunehmen. Für die MIDI-Abteilung stehen ein 4-MB-Wavetableset sowie 64 Hardware-Stimmen zur Verfü-

gung, wobei die Qualität nicht gerade neue Maßstäbe setzt. Über das Vermittlerprogramm Sensaura3D ist das DMX zu EAX und A3D kompatibel, rechnet dabei aber zumindest bei EAX nicht so schnell wie die Live! Value.

**Stärken:** Soundschnittstellen, Digitalein- und -ausgänge

**Schwächen:** Keine Digi-Effekte, mittelmäßiger MIDI-Teil, relativ teuer

**Ausstattung:** 2+

**Features:** 2

**Performance:** 2

**Gesamturteil:** **2**

## Vergleich Soundkarten

- SB Live! Value 1-
- Monster Sound MX300 2+\*
- TerraTec XLerate Pro 2+
- VL SonicVortex2 2+
- TerraTec DMX 2
- MS 64 Dynamic 3D 2+
- Sound Blaster PCI128 2
- WaveForce 192XG 2-3\*
- AudioSystem EWS64 S 2-3\*
- TerraTec XLerate 2-3\*
- Diamond Sonic Impact 2-3\*
- Aztech PCI Galaxy 3+\*
- VL Sonic Storm Pro 3+\*
- SB AWE 64 Value 3+\*



Wie TerraTec bietet auch VideoLogic (06103-934714) eine Vortex2-Karte auf der Basis des Referenzdesigns an (159 Mark). Deshalb gelten alle Hardware-Angaben für die XLerate analog auch für die SonicVortex2. Man sollte jedoch die neue Treiberversion von der Internetseite ([www.videoologic.com](http://www.videoologic.com)) herunterladen

und installieren, sofern sie sich nicht im Karton befindet. Wie schon die XLerate Pro bietet auch die SonicVortex2 nur zwei Vorteile gegenüber der SB Live! Value: A3D 2.0 und der Digitalausgang. Das erste Argument steht aufgrund der mageren Spieleunterstützung eher auf schwachen Beinen. Und der Digitalausgang ist zwar ein nettes Schmankerl, dürfte jedoch nur wenige Anwender interessieren. So gese-

hen schafft es auch die SonicVortex2 nicht, den Spitzenreiter Live! Value vom Spielerhardware-Thron zu verdrängen. Bei der Spiele-Geschwindigkeit liegen beide Vortex2-Karten im übrigen gleichauf.

**Stärken:** Digitalausgang, zwei Lautsprecherausgänge, A3D 2.0

**Schwächen:** Spielgeschwindigkeit, (noch) kein EAX, keine Digi-Effekte

**Ausstattung:** 2-

**Features:** 2+

**Performance:** 2+

**Gesamturteil:** **2+**

# Schnell wie der Wind



Bei Wörtern wie V3 3500, TNT2 Ultra und PIII 550 bekommen Sie unkontrollierte Zuckungen? Dann sollten Sie sich unser Hochgeschwindigkeits-Special nicht entgehen lassen.

Gerade Besitzer einer High-End-CPU der Marke Pentium III suchen momentan nach dem Heiligen Gral der Grafikkartenwelt, mit dem sie ihre CPU-Power maximal ausreizen können. Um diese Suche etwas zu erleichtern, haben wir zwei Beschleuniger-Kandidaten in das Testlabor zitiert,

Fraktion vertrat *Quake 2*, das relativ dankbar auf hohe Taktfrequenzen von Grafichip und -speicher reagiert. Beim zweiten Durchgang wurden die Kandidaten mit der freundlichen Unterstützung von PowerStrip ([www.entechtaiwan.com](http://www.entechtaiwan.com)) auf Geschwindigkeit optimiert. Die Maßgabe war dabei, daß

Voodoo3 3500 USA-Version



Für Übertaktungsvorhaben unumgänglich: Ein direkt an Chip oder Passivkühler angeklebter Lüfter. Die echte V3 hat keinen Lüfter.

um sie mit einem brandneuen PIII 550 Bekanntschaft schließen zu lassen. 3dfx versorgte uns zu diesem Zweck mit einem Previewboard der Voodoo3 3500, die standardmäßig mit 183 MHz (Chip und Speicher) rechnet. nVidia spendierte eine Referenzkarte mit TNT2 Ultra, die von Haus aus mit 150/183 MHz arbeitet.

## Taktvoll

Doch selbst mit diesen Hochfrequenz-Monstern gaben wir uns nicht zufrieden. Den ersten Benchmark-Durchlauf führten wir noch mit den Standard-Taktungen durch. Dabei traten *Turok 2*, *Expendable* und *Nice 2* für die Direct3D-/Glide-Mannschaft an. Die OpenGL-

Die Maßgabe war dabei, daß die Platinen trotz hoher Geschwindigkeit auch bei längerem Betrieb nicht instabil wurden. Die Voodoo3 3500 präparierten wir dazu mit einem Aktiv-

kühler, um auf Nummer Sicher zu gehen. Die relativ große und flache Passivkühlhaube eignet sich ideal, um einen Lüfter anzubringen. Der TNT2-Ultra-Konkurrent war von Haus aus mit einem Propeller versehen und dank des hochwertigen Speichers mit 5,5 ns Zugriffszeit für Overclocking prädestiniert. Auf diese Weise schraubten wir die Taktfrequenz der V3 auf 200 MHz hoch, bei der TNT2 waren 177/210 MHz das Ergebnis der Übertaktungsversuche. Warum wir ausgerechnet einen PIII 550 als CPU verpflichtet haben? Auf einem PII 300 würde man keine Unterschiede zwischen den normal- und höhergetakteten Grafikkarten sehen.



Mit Unreal Tournament (EpicGames) hat 3dfx das Spielebundle für die im Juli erscheinende Voodoo3 3500 enthüllt.

## Detail-Auswertung

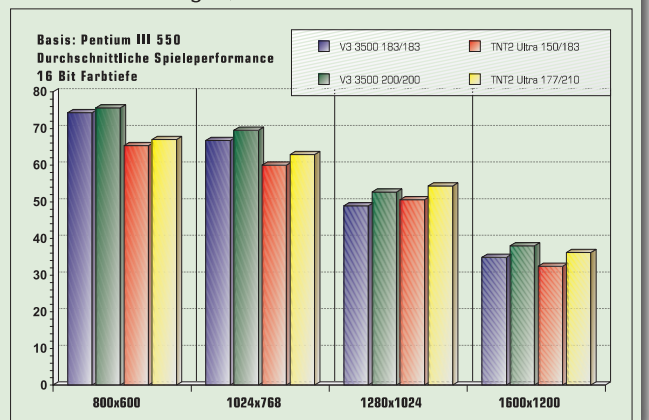
Die Performance-Pluspunkte durch Übertakten liegen je nach Auflösung bei 1-12 Prozent, wobei das Maximum immer in 1.600x1.200 erreicht wurde. In 800x600 tut sich erst einmal herzlich wenig, da die Grafikkarte eher auf die Daten der CPU wartet. Erst ab 1.204x768 Bildpunkten wendet sich das Blatt, wobei die durchschnittliche Framerate leicht absinkt. In 1.280x1.024 und 1.600x1.200 macht sich die höhere Füllrate der Karte bemerkbar, wobei die relative Takterhöhung fast 1:1 in eine höhere Spielegeschwindigkeit umgesetzt wird. So hat die

übertaktete V3 3500 in 1.600x1.200 eine um 8 Prozent höhere Performance als die Normalversion, was fast genau der 9 Prozent höheren Füllrate entspricht (200 MHz, geteilt durch 183 MHz). Dementsprechend wird jedem Leser klar sein, daß Übertaktungen erst in hohen Auflösungen Frameratengewinne versprechen und damit einen großformatigen Monitor voraussetzen. Außerdem sollte man schon eine sehr schnelle CPU besitzen, da Übertaktungsversuche ansonsten von vorneherein mit geringen Erfolgsaussichten an den Start gehen.

Thilo Bayer

## Speed: V3 versus Ultra

Offensichtlich skaliert die TNT2-Ultra-Karte besser mit der CPU-Leistung als der V3. Während die 3dfx-Platine schon in 1.280x1.024 nachgibt, bricht die Ultra erst in 1.600x1.200 ein.





# Digitale Scheibenwelt

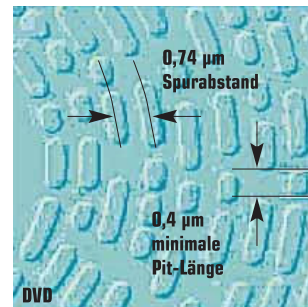
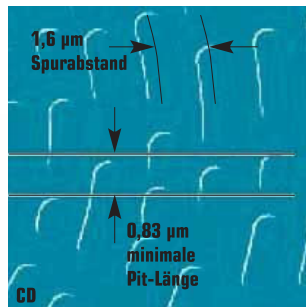
Der Siegeszug der DVD ist unaufhaltsam. So denken sich das zumindest die Hardware-Hersteller, die ihre Produkte an den Mann bringen wollen. Doch wo liegen die Vorteile für Spielernaturen? Wir haben ausgiebig Scheiben-DJ gespielt.



Wie fast alle neuen Techniken im Hardware-Sektor hatte die DVD mit Startschwierigkeiten zu kämpfen. Obwohl die Vorteile der Digital Versatile Disk (versatile = vielseitig) unumstritten waren, sah sie sich einer Vielzahl von Hindernissen gegenüber. Unter anderem sorgten die konkurrierenden Interessen verschiedener Hersteller dafür, daß die Verabschiedung von DVD-Normen verzögert wurden. Nun ist man sich zwar weitgehend einig, der große Run auf DVD-Hardware hat jedoch zumindest in Deutsch-

land noch nicht stattgefunden. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Das Angebot an DVD-Software beschränkt sich weitgehend auf Filme, während der Zocker eher in die Röhre schaut. Um CD-ROM-Besitzer zum Schwenk auf DVD-ROM-Laufwerke zu bringen, sind wichtige Voraussetzungen zu erfüllen. Einerseits müssen zugkräftige DVD-Spiele das Upgrade schmackhaft machen. Zum

anderen birgt das Bestaunen von DVD-Titeln am PC eine Vielzahl von Problemen. Außerdem sollten sich DVD-ROM-Laufwerke zumindest ähnlich gut mit CDs vertragen wie CD-ROM-Laufwerke.



Durch den Einsatz eines neuen Lasers können die Datenpunkte kleiner und mit engerem Abstand auf der DVD gespeichert werden.

anderen birgt das Bestaunen von DVD-Titeln am PC eine Vielzahl von Problemen. Außerdem sollten sich DVD-ROM-Laufwerke zumindest ähnlich gut mit CDs vertragen wie CD-ROM-Laufwerke.

## Technik à la carte

Auf den ersten Blick unterscheidet sich eine CD nicht von einer DVD. Die Baugleichheit der eigentlichen Scheibe ist auch die Voraussetzung, daß ein DVD-ROM-Laufwerk normale CDs lesen kann. Andersherum funktioniert das natürlich nicht. Die wesentlichen Unterschiede zwischen CD und DVD liegen in der Datenstruktur. Durch kleinere Punkte (Pits) und Punktabstände passen auf eine einseitige DVD 4,7 GByte (eine Schicht = DVD-5) bzw. 8,5 GByte (zwei Schichten = DVD-9). Eine zweiseitig (doppelschichtig) bespielte DVD (DVD-10 genannt), die nach Ende der ersten Seite umgedreht werden muß, faßt bis zu 17 GByte an

Daten. Obwohl die DVD gigantische Datenmengen beherbergen kann, liegen die bei Spielfilmen gespeicherten Video- und Audiodaten nicht unkomprimiert vor. Ansonsten könnte man keine 133 Minuten Film mit Soundtrack, mehreren Sprachen und Untertiteln auf einer DVD-5 unterbringen. Bei Videodaten kommt das Kompressionsverfahren MPEG2, bei Audiodaten nach Dolby-Digital-Standard meist AC-3 zum Einsatz. Eine weitere Besonderheit bei DVD-Spielfilmen ist der Regionencode, der durch zeitlich versetzte Kinopremieren von Spielfilmen ins Leben gerufen wurde. Er soll verhindern, daß ein DVD-Film mit Code 1 (u. a. USA) auf einem DVD-Laufwerk mit Code 2 (u. a. Europa) abgespielt wird. Auch Software-DVD-Player sind vor solchen Codierungen nicht gefeit und erlauben wie DVD-Laufwerke (theoretisch) nur fünf Änderungen des Ländercodes.

Thilo Bayer

## Gegenüberstellung

Die wichtigsten Merkmale von CD und DVD im direkten Vergleich.

Merkmale	CD	DVD
Kapazität	0,65 GByte	4,7-17 GByte
Schichtanzahl	1	1, 2, 4
CD-ROM-Speed	Bis 50x	Bis 32x
DVD-ROM-Speed	-	Bis 6x
Max. Datendurchsatz	Bis 7500 KB/s	Bis 4800 KB/s
Zugriffszeit CD	75ms	90ms
Zugriffszeit DVD	-	115ms
Preis	DM 100-150	DM 200-300



Um diese Dame aus „Die Versuchung“ in DVD-Qualität bestaunen zu können, müssen Sie einige Hardware-Voraussetzungen erfüllen.

# Hardware-Grundlagen

Ohne die passende Hardware haut auch der genialste DVD-Film keinen PC-Anwender vom Hocker. Wir sagen Ihnen, welche Optionen Sie beim Zusammenstellen eines DVD-Systems haben.

Vom einfachen DVD-Laufwerk bis zum vollendeten Dolby-Digital-System ist es ein weiter Weg, der mit vielen Tausend-Mark-Scheinen gepflastert sein kann. Ob Sie als PC-Besitzer jedoch sauer verdiente Weihnachtsgelder oder mühsam genährte Sparschweine auf den Kopf hauen, hängt ganz von Ihren Ansprüchen ab. Wir zeigen Ihnen, wie Sie schon für 1.000 Mark komplett an den DVD-Start gehen können.

## DVD-Varianten

Der Themenkomplex DVD-Hardware beinhaltet zahlreiche Unterbereiche, die für den Anwender undurchsichtig sind. Wer nur auf DVD-Medien zugreifen will (bei Software- oder Spiele-Sammlungen), benötigt lediglich ein DVD-Laufwerk (Kosten: ab 200 Mark). Wer dagegen auch DVD-Filme bestaunen will, muß entweder eine Grafikkarte mit Software-DVD-Player (plus 300-MHz-CPU) oder eine MPEG2-Dekoderkarte besitzen. Wer gar so vermessen ist, seine Ohren mit Audio in Dolby-Qualität verwöhnen zu wollen, muß noch weitere Startbedingungen erfüllen. Um DVD-Hardware in den Einkaufswagen zu schaufeln, gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten. Das Angebot fängt beim nackten Laufwerk an, geht über einzeln erhältliche MPEG2-Dekoderkarten und endet bei DVD-Kits mit Laufwerk plus Dekoderkarte. Dazwischen tummeln sich Lautsprecherpakete mit Dolby-Dekoder, Grafikkarten mit unterschiedlichen DVD-Fähigkeiten sowie Software-DVD-Player, die mit Gra-

fikkarten gebündelt werden oder separat zu bestellen sind.

## Marktauftritt

Bei den DVD-Laufwerken sind 6x-Varianten mit maximal 8,1 GByte/s Datenübertragung der neueste Schrei. „6x“ bezieht sich auf den DVD-Modus, wobei „1x DVD“ 1,35 GByte/s entsprechen. Im CD-Modus drehen aktuelle DVD-ROMs mit 24x oder 32x und schaffen damit 3,6 bzw. 4,8 GByte/s („1x CD-ROM“ sind 150 KByte/s). Leider gibt es viele Kombinationen aus CD- und DVD-ROM-Geschwindigkeit am Markt, wobei viele Anbieter Altbestände mit DVD 2x oder 4x abbauen. Wichtiger als Übertragungsraten sind Fehlerkorrektur, CPU-Auslastung, CD-R-Verträglichkeit und Zugriffszeiten. Hier liegen die getesteten DVD-Laufwerke meist relativ nah an CD-ROM-Leistungen. Der Preisun-

terschied zwischen DVD- und CD-ROM-Laufwerk fällt mit ca. 100 Mark relativ gering aus. Um ein DVD-Laufwerk auf den neuesten Stand zu bringen, führt der Anwender ein Firmware-Update durch. Dabei wird ähnlich wie beim BIOS-Update von Motherboards ein Speicherbaustein beschrieben. Wenn Sie als Besitzer

eines hochwertigen Monitors eine Dekoderkarte erwerben wollen, sollten Sie berücksichtigen, daß diese per Durchschleifkabel mit der Grafikkarte verbunden wird. In hohen Auflösungen und Bildwiederholraten sorgt das für eine sichtbar schlechtere 2D-Signalqualität.

Thilo Bayer



## Checkliste DVD

Je nach DVD-Einsatzbereich müssen Sie unterschiedliche Voraussetzungen erfüllen. Die Alternativ-Angaben beziehen sich dabei auf die „Software“-Lösung ohne Dekoderkarte.

### DVD als reines Speichermedium

- DVD-ROM-Laufwerk



### DVD-Videos am PC anschauen

- DVD-ROM-Laufwerk
- MPEG2-Dekoderkarte
- Alternativ: Grafikkarte mit Soft-DVD-Player und 300-MHz-CPU
- DX 6 mit DirectX-Media-Update (+ Patch)



### DVD-Videos am Fernseher anschauen (Zusatz)

- Fernseher mit Scart- oder anderem Anschluß
- Verbindungskabel Dekoderkarte zum TV
- Alternativ: Grafikkarte mit TV-Out plus Kabel



### DVD mit Dolby Sound

- Dekoder für Dolby Digital oder Dolby Pro Logic
- Dazu passendes Lautsprechersystem
- Verbindungskabel Dekoderkarte – Dekoder
- Alternativ: Soundkarte mit Digi-Out plus Kabel



## Filmreif: DVD am Fernseher genießen

Um mit Ihrem PC als Grundgerüst echtes DVD-Feeling am Fernseher aufkommen zu lassen, sind umfangreiche Voraussetzungen zu erfüllen. Wir haben einmal die wichtigsten Fälle durchge-

spielt und grafisch aufbereitet. Die Hardware-Lösung bezieht sich dabei auf den Einsatz einer Dekoderkarte, die Software-Variante beinhaltet die Verwendung eines Software-DVD-Players.

### Hardware-Lösung:

#### VIDEO



DVD-ROM-Laufwerk



MPEG2-Dekoderkarte



Fernseher

#### AUDIO



Dekoder mit Dolby Pro Logic oder Dolby Digital

### Software-Lösung:

#### VIDEO



DVD-ROM-Laufwerk



CPU mit 300 MHz Taktfrequenz



Fernseher

#### AUDIO



Dekoder mit Dolby Pro Logic oder Dolby Digital



Grafikkarte mit TV-Ausgang



Software-DVD-Player



Soundkarte mit Digitalausgang



# DVD im Komplettpaket

Nach der Theorie kommt nun die Praxis. Wir haben vier Komplettpakete unter die Lupe genommen, die mit DVD-Laufwerk und MPEG2-Dekoderkarte potentielle Käufer umgarnen.

## Creative Labs DVD Encore 6X

Creative Labs (089-9579081) gilt schon fast als Pionier im Bereich DVD-Komplettkits. Während das Encore 5X (400 Mark) noch immer auf dem Markt ist, geht nun auch das 6X (450 Mark) an den Start. Im Gegensatz zu den übrigen Komplettanbietern hat Creative Labs eine eigene Dekoderkarte (Dxr 3), die jedoch ebenfalls auf der REALmagic Hollywood Plus basiert. Sie hatte bei unseren Videoqualitäts-Tests die Nase leicht vorne, da das Bild insgesamt etwas schärfer wirkte. Außerdem ging die Creative-Playersoftware in den Abteilungen Benutzerfreundlichkeit und Bedienoptio-



nen als Sieger hervor. Sie sollten jedoch unbedingt die neuen Treiber auf der Heft-CD installieren, die einige Problemchen aus der Welt schaffen. Während die Dekoderkarte auf der ganzen Linie überzeugte, hinkte das 6X/24X-DVD-ROM diesen Leistungen etwas nach. Es vereinte zwar die beste Fehlerkorrektur, aber auch die schlechteste mittlere Zugriffszeit im Test.

**Stärken:** — Sehr gute Videoqualität, durchdachte Player-Software

**Schwächen:** — Hohe Zugriffszeiten bei CD-ROMs, kein Softwarebundle

**Ausstattung:** — 2-

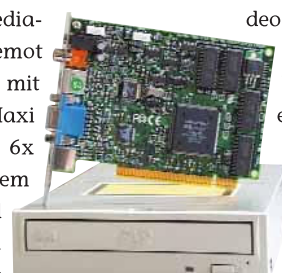
**Features:** — 1-2

**Performance:** — 2-

**Gesamturteil:** **2**

## Guillemot Maxi DVD Theater 6x

Der Multimedia-Multi Guillemot (0211-338000) ist mit seinem neuen Maxi DVD Theater 6x ebenfalls auf dem neuesten Stand der DVD-Technik. Das eigentliche Laufwerk kommt von Toshiba (SD-M1212) und dreht mit 6X-DVD und 32X-CD seinen Runden. Der Cache ist mit 256 KByte relativ dünn bemessen. Wie Memorex und Sony stellt Guillemot seinem Scheibekönig eine REALmagic Hollywood Plus von Sigma Designs an die Seite, um die Dekodierung der Videodaten nicht der CPU zu überlassen. Dazu gibt es eine dicke Anleitung sowie den üblichen Kabelsalat (Audio-, Durchschleif- und Vi-



deokabel). Der Paketpreis liegt bei 470 Mark und damit in etwa gleichauf mit den übrigen Komplett-Kits. Im harten Lesealltag liegt das Laufwerk gut im Rennen und zeigt eine durchweg ansprechende Performance. Besonders die Bereiche Übertragungsgeschwindigkeit und Zugriffszeit konnten uns überzeugen. Insgesamt ein solides DVD-Päckchen.

**Stärken:** — Solide Laufwerks-Leistungen

**Schwächen:** — Kein Softwarebundle

**Ausstattung:** — 2-

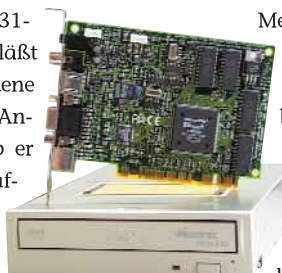
**Features:** — 2

**Performance:** — 2+

**Gesamturteil:** **2**

## Memorex DVD-632

Memorex (0231-1207101) überlässt durch zwei verschiedene DVD-Produkte dem Anwender die Wahl, ob er nur das blanke Laufwerk (240 Mark) oder gleich ein komplettes Laufwerks-Dekoder-Duett (460 Mark) erstehen will. Die dem DVD-632 beige-packte MPEG2-Dekoderkarte kommt von VideoLogic und stammt damit aus dem Hause Sigma Designs (REALmagic Hollywood Plus). Darüber hinaus wird der Käufer mit allen notwendigen Audio- und Videokabeln versorgt, um mit der anstehenden Kabelverlegung klarzukommen. Softwarebeigaben sucht man jedoch vergeblich. Im Performance-Parcours liegt der



Memorex-Dreher in allen Kategorien im grünen Bereich, obwohl das Laufwerk nur auf 256 KByte Cache zurückgreifen kann. Die Dekoderkarte zeigt das übliche REALmagic-Bild. Bringt man alle Karten auf den gleichen Treiberstand, machen sich keine Unterschiede bei Bildqualität oder Einstelloptionen bemerkbar.

**Stärken:** — Gute Laufwerks-Performance in allen Bereichen

**Schwächen:** — Kein Softwarebundle

**Ausstattung:** — 2-

**Features:** — 2

**Performance:** — 2

**Gesamturteil:** **2-**

## Sony DDU220E-RP

Sony (02389-951047) hat im Moment zwei DVD-Hardware-Angebote auf dem Markt. Das DDU220E-RP ist ein Komplett-Kit für 450 Mark, das ein 5X/32X-Laufwerk sowie eine REALmagic-Dekoderkarte beinhaltet. Die zweite Variante DDU220E-SRP beherbergt für 250 Mark ein 6X/32X-Laufwerk und den Cinemaster-Soft-DVD-Player. Das uns zur Verfügung gestellte DVD-Kit liefert dem Anwender die notwendigen Kabelverbindungen, um Dekoderkarte und Laufwerk richtig anzustöpseln. Der Scheibenschlucker an sich zeigte im Praxistest Licht und Schatten. Während Übertragungsgeschwindigkeit und



mittlere Zugriffszeit kaum Wünsche offen ließen, hatte die Fehlerkorrektur einen üblen Aussetzer. Immerhin brauchte das Sony-Laufwerk doppelt so lange wie die Konkurrenz, um die Daten unserer verkrazzten CD zu kopieren. Der ansonsten gute Eindruck erlitt dadurch leider einen kleinen Dämpfer.

**Stärken:** — Zugriffszeit und Datendurchsatz des Laufwerks

**Schwächen:** — Schlechte Fehlerkorrektur beim Laufwerk, kein Softwarebundle

**Ausstattung:** — 2-

**Features:** — 2

**Performance:** — 3+

**Gesamturteil:** **2-3**

# DVD Marke Eigenbau

Sie wollen Ihr zukünftiges DVD-System lieber aus Einzelkomponenten zusammenstellen? Kein Problem. Wir haben einige interessante Kandidaten für Sie herausgepickt.



## Cyberdrive DM 822D

Mit dem DM 822D hat Cyberdrive (02102-380060) ein sehr günstiges Laufwerk im Angebot: Nur knapp 200 Mark kostet die Eintrittskarte in die Welt der DVD-Scheiben. Dafür darf man aber auch keine Ausstattungswunder erwarten. Das Laufwerk schmückt sich lediglich mit einem Audiokabel; Goodies wie DVDs oder Soft-DVD-Player sucht man vergebens. Die Eckdaten des Schubladers umfassen 5X DVD und 24X CD und sind etwas konservativ;

auch der Cache ist mit 256 KByte spärlich dimensioniert. Diese Grundeigenschaften spiegeln sich bei den Leistungswerten im CD- und DVD-ROM wider. In keiner Leistungskategorie kann sich das Laufwerk richtig in Szene setzen; immerhin hat es dafür aber auch keine Aussetzer.

<b>Stärken:</b>	Niedriger Preis
<b>Schwächen:</b>	Schwache Leistungswerte, dünne Ausstattung
<b>Ausstattung:</b>	3
<b>Features:</b>	2-3
<b>Performance:</b>	3+
<b>Gesamturteil:</b>	<b>3+</b>



## Pioneer DVD-A03S

Der DVD-Pionier Pioneer (060-39800999) schickt sein neuestes Laufwerkprodukt mit 6X DVD und 32X CD ins Rennen. Während die ATAPI-Version 260 Mark kostet, geht die SCSI-Variante für ca. 340 Mark an den Start. Im Karton der ATAPI-Version befindet sich zwar kein Soft-DVD-Player, dafür als Ausgleich aber *Blade Runner* und ein englisches Dictionary. Pioneer-typisch verfügt das DVD-ROM über eine Slot-in-Mechanik, zieht den scheibenarti-

gen Datenträger also ab einer bestimmten Einschubtiefe von selbst ein. Den Cache hat Pioneer mit 512 KByte recht ordentlich bemessen. Bei den Leistungswerten liegt das Laufwerk vor allem im Bereich Fehlerkorrektur und Zugriffszeit mit an der Spitze.

<b>Stärken:</b>	Gute Leistungswerte, Slot-in-Technik, guter CD-ROM-Ersatz
<b>Schwächen:</b>	Kein Soft-DVD-Player, relativ hoher Preis
<b>Ausstattung:</b>	2
<b>Features:</b>	2+
<b>Performance:</b>	2+
<b>Gesamturteil:</b>	<b>2+</b>

## VideoLogic DVD Player

VideoLogic (06103-934714) bietet mit seinem DVD Player eine MPEG2-Dekoderkarte an, die sich ideal für Upgradezwecke eignet. Wer schon ein DVD-Laufwerk besitzt, aber keine schnelle CPU oder DVD-fähige Grafikkarte sein eigen nennt, wird dankbar auf das preisgünstige Angebot (ca. 200 Mark) zurückgreifen. Die Platine basiert auf der REALmagic Hollywood Plus von Sigma Designs, die sich bei DVD-Kit-Anbietern großer Beliebtheit erfreut. Sie verfügt über einen analogen und digitalen Soundausgang sowie einen S-Video-Ausgang zum Fernseher. Darüber hinaus hat VideoLogic



Durchschleif-, Audio- und Videokabel (S-Video/Composite) dazugepackt. Die beiliegende Treiberversion 1.5 sollte durch die im Internet ([www.video-logic.com](http://www.video-logic.com)) stehende Version 1.6 ersetzt werden. Bei unseren Kompatibilitätstests mit DVD-Laufwerken ergaben sich keine Probleme. Auch bei der Bildqualität, der Installation und der Menüführung gab es wenig auszusetzen.

<b>Stärken:</b>	Ideal für Upgrades, CPU-unabhängig, anschlussfreundlich
<b>Schwächen:</b>	Kein Softwarebündel
<b>Ausstattung:</b>	2-
<b>Features:</b>	2+
<b>Performance:</b>	2+
<b>Gesamturteil:</b>	<b>2+</b>

## Creative Labs Desktop Theatre

Was nützen die schönsten bewegten DVD-Bilder, wenn der Sound „nur“ in Stereoformat seinen Weg in das Anwenderohr bahnt? Creative Labs (089-9579081) hat für diesen akustischen Trauerfall eine Lösung. Das Desktop Theatre 5.1 beinhaltet einer AC-3-/Dolby-Pro-Logic-Dekoder sowie fünf Satelliten plus Subwoofer. 480 Mark kostet der Eintritt in die Welt von Dolby Digital; das ist ein Klacks, wenn man sich die Preisvorstellungen anderer Anbieter vor Augen führt. Die Centerbox hat wie der Subwoofer 19 Watt Effektivleistung, die vier Satelliten 6,5 Watt. Damit kann man zwar



keine Konzerthalle beschallen, für die eigenen vier Spielwände (plus Nachbarn) reicht das jedoch dicke. Das Desktop Theatre sorgt aber nicht nur bei DVD-Filmen für leuchtende Ohren. Auch bei Spielen mit Dolby Surround oder DirectSound3D/EAX mit vier Kanälen geht die Soundpost ab. Damit stellt das System eine ideale Ergänzung zur SB Live! dar.

<b>Stärken:</b>	Ideal für DVD-Filme oder Spiele am PC, günstiger Preis
<b>Schwächen:</b>	Umständliches Handbuch, Kabelproblematik
<b>Ausstattung:</b>	2-
<b>Features:</b>	2
<b>Performance:</b>	2
<b>Gesamturteil:</b>	<b>2</b>

## DVD im Internet

Die DVD-Thematik wird im Internet recht ausführlich mit entsprechenden Homepages gewürdigt. Wir haben die besten Websites für Sie ausgegraben.

**DVD-Anlaufstellen:** <http://www.kesher-computers.co.il/dvd/>  
<http://www.visualdomain.net/>

**DVD-Firmware-Homepage:**  
<http://perso.club-internet.fr/farzeno/firmware/>

**DVD-FAQ:**  
<http://www.videodiscovery.com/vdyweb/dvd/dvdfaq.html>



# Auf dem Plattenteller

Ohne geeignetes Futter wird auch das teuerste DVD-System schnell von Staub und Spinnweben heimgesucht. Wir haben hinter die Kulissen von DVD-Spielen geblickt und einige Lichtblicke aus der Scheiben-Grabbelkiste hervorgekramt.

**G**ut Ding will Weile haben: Dieser altkluge Spruch paßt hervorragend zur Abteilung „PC-Spiele und DVD“. Das eher traurige Kapitel ist ein typisches Beispiel dafür, wie sich überzogene Erwartungen (und daraus folgende Enttäuschungen), konkurrierende Hardware-Interessen und mangelnder Innovationsdrang vereinen, um an sich hoffnungsvolle Entwicklungen zu lähmen. Aus den gigantischen DVD-Speichermassen ergeben sich unzählige praktische Möglichkeiten, die gerade für Spielernaturen ein enormes Potential bergen. Man stelle sich vor: Handbücher und Tutorials komplett als interaktiver Film, stimmungsvolle Zwischensequenzen in Kinoqualität für Abräumerspiele wie *C&C Tiberian Sun* oder *Diablo 2*. Oder:

Hochwertiges Zusatzmaterial in Videoform wie Tips der Programmierer, Outtakes oder Interviews und nicht zuletzt ganze Spielfilme als Bonus (*Obi Wan* von Lucas-Arts im Bundle mit *Star Wars - Rückkehr der Jedi-Ritter*). Klassische Point-and-Klick-Adventures mit fotorealistischen Spielumgebungen und durchschaltbaren Kamera-Einstellungen, um Gegenstände besser zu betrachten und Puzzles besser lösen zu können. Doch nehmen wir die rosarote Brille wieder herunter.

## Realität muß sein

**Fakt 1:** Hunderten von erhältlichen DVD-Spielfilmen steht nur eine winzige Anzahl verfügbarer DVD-Spiele gegenüber.



## Fakt 2:

Unter dem Oberbegriff „DVD-Spiele“ tummeln sich einige Vertreter, die diese Bezeichnung kaum verdienen. Insgesamt lassen sich zwei Spiel-Spezies identifizieren. Da ist zum einen die Speicherplatz-Fraktion, vertreten durch Titel wie *Blade Runner* und bald auch *Rent-a-Hero*, *Siedler III* und *Baldur's Gate*. Der Mehraufwand durch den Hersteller geht hier gegen Null, da nur die auf mehreren CDs verteilten Spieldaten auf eine DVD kopiert werden. Bei *Blade Runner*, das in DVD-Form nur

im Bundle erhältlich ist, geht dieser

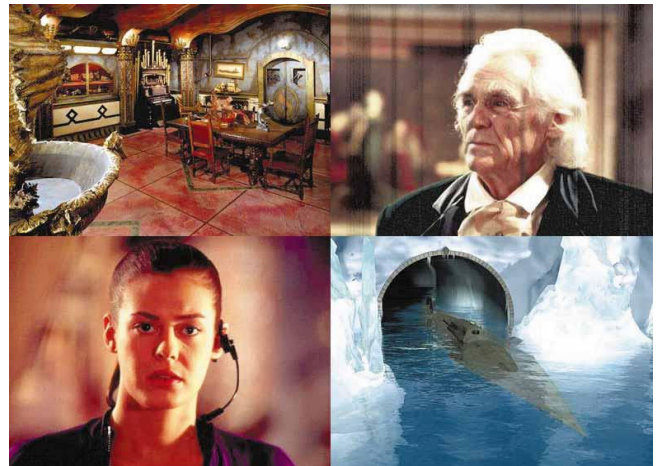
Minimalismus sogar so weit, daß nicht einmal ein neues Readme geschrieben wurde. Immerhin hat das Ganze sogar zwei Vorteile für Spieler. Auf der einen Seite entfällt das lästige Scheibenwechseln. Da solche Titel keine DVD-Videos haben, benötigt er darüber hinaus lediglich ein DVD-Laufwerk zum Zocken. Die zweite Kategorie decken Spiele ab, die auf besseres Filmmaterial im Vergleich zur CD-Version zurückgreifen. Das altherwürdige *Wing Commander IV*, *Die Versuchung* oder *Tex Murphy: Overseer* sind hier zu



## Soft-DVD-Player

Schon bald werden Grafikkarten ernsthafte Konkurrenten zu DVD-Dekoderkarten. Hier eine Übersicht aktueller Grafikkarten und deren Soft-DVD-Bundle.

Grafikkarte	Hersteller	Soft-DVD im Bundle	Nachbestellung
V3 2000/3000	3dfx	WinDVD (Gutschein)	Nicht nötig
AGP-V3800	Asus	Nein	35 Mark
Rage Fury (Retail)	ATI	ATI Software DVD	Nicht nötig
Rage Fury (OEM)	ATI	Nein	20 Mark
GB TNT2 Ultra	Creative Labs	Nein	In Planung
3DB Savage4	Creative Labs	Nein	In Planung
Viper V770	Diamond	Zoran SoftDVD	Nicht nötig
Stealth III S540	Diamond	Zoran SoftDVD	Nicht nötig
Erazor III	Elsa	Nein	30 Mark
Winner II	Elsa	Nein	30 Mark
Xentor (32)	Guillemot	XingDVD Player	Nicht nötig
Phoenix 2	Guillemot	XingDVD Player	Nicht nötig
Millenium 6400	Matrox	DVD Player	Nicht nötig



**20.000 Leagues - The Adventure** continues von Southpeak Interactive ist das erste reinrassige DVD-Spiel. Die Umgebung wird aus einer Mischung von Filmkulissen und vorab gerenderten Szenen erstellt und damit das Thema DVD vorwärtsbringen.

## Tweaks

Im DVD-Rausch wurde die Hardware-Redaktion mit Problemchen konfrontiert. Hier unser Erfahrungsbericht.

**Bildwiederholffrequenz** Um ein scharfes Videobild zu bekommen, sollte man die Bildwiederholffrequenz so hoch wie möglich setzen. Sofern Grafikkarte und Monitor mitspielen, sollte der Windows-Desktop mit 85-100 Hz strahlen.

**DMA-Modus** Standardmäßig integriert Windows die meisten DVD-Laufwerke, ohne den oft vorhandenen DMA-Support zu aktivieren. Dadurch wird die CPU unnötig belastet, was gerade bei langsameren Rechenknechten unangenehm auffällt.

**Desktop-Auflösungen** Generell sollten Sie die Desktop-Auflösung unter Windows auf mindestens 800x600 einstellen, da ansonsten die Qualität von DVD-Videos leidet. Bei Filmen im 16:9-Format sind 1.024x768 als Hintergrund anzuraten.

**Verschmutzte DVDs** Viele DVDs sind zweiseitig mit nur einer Schicht bespielt, obwohl die Datenmengen meist auch auf eine doppelschichtige Seite passen würden. Die Folge sind Fingerabdrücke, die der Anwender beim Einlegen und Umdrehen kaum vermeiden kann. Sie sollten zweiseitige DVDs deshalb regelmäßig reinigen.

**AGP und PCI** Bei Software-DVD-Playern fördern zwei Faktoren die DVD-Performance: AGP-Grafikkarte und PCI-Soundkarte. Der Grund: Die jeweiligen Bussysteme werden durch die Grafik- und Sounddaten so stark belastet, daß PCI-Grafikkarten und ISA-Soundkarten Nachteile haben.

**CPU und Sound** Einige Software-DVD-Player unterstützen CPU-Befehle (PIII: ISSE; K6-2/K6-III: 3DNow!) und Soundoptionen wie 3D-Sound (DirectSound3D, EAX, A3D) oder 4 Lautsprecher. Wenn Sie einen Software-Player kaufen wollen, informieren Sie sich vorher über die Fähigkeiten der einzelnen Produkte (<http://www.kesherpcomputers.co.il/dvd/>).



**Pixelbrei gegen Kinoqualität:** Der Qualitätsunterschied zwischen DOS- und DVD-Version (unten) von Wing Commander IV ist offensichtlich.

nennen. Diese Art der DVD-Ausnutzung ist nur halbherzig, da mit Ausnahme der verbesserten Videosequenzen keine Vorteile gegenüber der CD-Fassung vorhanden sind (das Scheibenwechseln einmal ausgenommen). Ob sich jemand wegen aufgebohrter Videos noch einmal das gleiche Spiel kauft, darf bezweifelt werden. Eine interessante Randnotiz gibt es zu WC IV: Da die Weltraum-Oper anscheinend eine etwas eigenwillige Menüführung hat, konnten wir das Spiel mit keinem Software-DVD-Player an den Start bringen.

### Optimistische Ausblicke

Erst im Frühjahr 2000 will Southpeak Interactive als erster Publisher ein reines DVD-Spiel auf den Markt bringen. *20.000 Leagues – The Adventure continues* versetzt den Spieler auf die Nautilus, jenes sagenumwobene Unterseeboot des Kapitän Nemo, das sein literarischer Schöpfer Jules Verne schon 1870 vom Stapel laufen ließ. Es bleibt nur zu hoffen, daß dieses Adventure nur die Spitze des Eisberges darstellt und das neue Jahrtausend mit zahlreichen DVD-Spielen beginnt. Freuen darf man sich auch auf *Tonic Trouble DVD* von Ubi Soft, das die Speichersegnungen der neuen Wunderscheibe für einige Goodies nutzen will. Zwar wird man vergeblich nach neuen Levels suchen, der Spiele-

sound soll aber komplett in Dolby Digital ertönen. Außerdem wird das Intro in MPEG2-Qualität erstrahlen, während abgefilmte Levels den Spieler auf neue Taten einstimmen.

Wie es scheint, kann der Spieler also im nächsten Jahr auf richtige DVD-Knüller hoffen. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden.

Thilo Bayer

## Kommentar



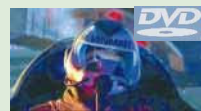
Thilo Bayer

Schon in Aufgabe 5/98 orakelten wir, daß „zumindest 1998 noch wenig sichtbare DVD-Produkte für Spieler Realität werden“. Nun schreiben wir das Jahr 1999, und die Situation hat sich nicht verbessert. Den Ausstoß an DVD-Spielen mit „tröpfchenweise“ zu bezeichnen, ist noch eine Übertreibung. DVD ist nur dann ein Thema, wenn man sich DVD-Filme über den PC anschauen will oder beim Rechnerneukauf die Wahl zwischen CD- und DVD-ROM-Laufwerk hat.

**DVD-Laufwerke:** Da Sie ein DVD-Laufwerk zu 95% als CD-Lesegerät verwenden werden, sollten Sie auf CD-Zugriffszeiten und die Verträglichkeit mit gebrannten CDs (CD-R) achten. Gerade ältere Laufwerksemester haben hier Leichen im Keller. Beim Kauf eines neuen Rechners können Sie auf ein DVD-ROM zurückgreifen, sofern dies der neuesten Generation (6x DVD-/24x- oder 32x-CD-ROM) angehört.

**Komplett-Kits:** Der Mix aus Dekoderkarte und DVD-Laufwerk stellt die teuerste DVD-Lösung dar. Dafür erkaufte sich der Anwender die größte Kompatibilität zu DVD-Titeln und eine weitgehende CPU-Unabhängigkeit. Außerdem verfügen Dekoderkarten über einen Digitalausgang, der als Grundvoraussetzung für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound anzusehen ist. Weniger schön sind die zusätzliche Belegung eines PCI-Slots sowie das Durchschleifen des Videosignals. High-End-Strahlmänner werden dadurch zu einem schlechteren Bild verurteilt.

**Software-DVD:** Die Zukunft gehört Software-DVD-Playern, da sie mit steigender CPU-Leistung und besserem DVD-Support durch Grafikkarten den Dekoderkarten den Rang ablaufen. Keine weitere PCI-Karte, keine Verschlechterung der Bildschirmqualität. Billig sind sie auch noch. Die Hardware-Anforderungen sollte man jedoch nicht unterschätzen. Selbst auf einem hochgetakteten Rechner liegt die CPU-Auslastung bei der DVD-Wiedergabe enorm hoch. Und bei hektischen Filmen mit vielen Kameraschwenks kommt auch das beste Software-Gespann ins Schleudern. Außerdem brauchen Sie eine Soundkarte mit Digitalausgang, um eine Dolby-Digital-Akustik zu genießen.



## Spiele auf DVD

Die Liste mit DVD-Spielen ist kurz und mit so manchen Gurken oder Steinzeit-Titeln durchsetzt. Hier der Stand der DVD-Dinge.

Spieletitel	Publisher	Status	Kommentar
<b>20.000 Leagues</b>	Southpeak	Frühjahr 2000	DVD-Only-Spiel
<b>Baldur's Gate</b>	Interplay	Unbekannt	CDs zusammenkopiert
<b>Blade Runner</b>	Virgin	Nur im Bundle	CDs zusammenkopiert
<b>Buster &amp; Bohnenst.</b>	Ubi Soft	Erhältlich	Höhere Videoqualität
<b>Claw</b>	Monolith	Nur im Bundle	Höhere Videoqualität
<b>Die Versuchung</b>	Aftermath	Erhältlich	Höhere Videoqualität
<b>Dragon's Lair</b>	Digital Leis.	Erhältlich	Höhere Videoqualität
<b>Lander</b>	Psygnosis	Ende 1999	Höhere Videoqualität
<b>Rent-a-Hero</b>	THQ	August '99	CDs zusammenkopiert
<b>Riven</b>	Brøderbund	Erhältlich	Höhere Videoqualität
<b>Siedler III</b>	Blue Byte	Unbekannt	CDs zusammenkopiert
<b>Tex Murphy: Overs.</b>	Access	Erhältlich	Höhere Videoqualität
<b>Tonic Trouble</b>	Ubi Soft	Ende 1999	Intro MPEG2, Sound
<b>WC IV</b>	Origin	Nur im Bundle	Höhere Videoqualität



Age of Empires II – Vorschau	40
Age of Empires – Spielerforum	140
Age of Empires – Tool	CD
Anno 1602 – Patch	CD
Anno 1602 – Tool	CD
Anno 1602 Maximum Fun – Demo	CD
Anno 1602 – Spielerforum	144
Anno 1602 – Tool	CD
Anstoss 2 – Tool	CD
Anstoss – Spielerforum	146
Asghan – Patch	CD
Baldur's Gate – Spielerforum	122
Baldur's Gate – Tips	173
Baldur's Gate Schwertküste – Patch	CD
Behen 2 – Spielerforum	116
Biing 2 – Vorschau	64
Bundesliga Stars – Vorschau	60
Civ: Call to Power – Tips	173
Civ: Call to Power – Patch	CD
Command & Conquer – Spielerforum	136
Cybermerc's – Test	107
Diablo 2 – Spielerforum	120
Die Siedler 3 – Patch	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	142
Die Völker – Patch	CD
Die Völker – Tips	169
DSF Golf 1999 – Test	107
Dungeon Keeper 2 – Test	74
Dungeon Keeper 2 – Tips	149
Earth 2150 – Vorschau	66
European Air War – Spielerforum	131
Everquest – Spielerforum	123
F-22 Lightning 3 – Patch	CD
F22 Lightning 3 – Test	95
Falcon 4.0 – Tips	173
FIFA 99 – Tool	CD
FIFA Soccer – Spielerforum	132
Fighter Squadron – Patch	CD
Final Demand – Test	107
Flight Simulator – Tool	CD
Frank Busemanns Zehnkampf – Test	107
Grand Prix Legends – Spielerforum	130
GTA 2 – Vorschau	59
Half-Life – Patch	CD
Half-Life – Tool	CD
Half-Life Add-On – Vorschau	62
Half-Life – Spielerforum	114
Half-Life – Tips	173
Heavy Gear 2 – Test	102
Heroes of Might & Magic III – Tips	173
Hidden and Dangerous – Demo	CD
High Heat Baseball 2000 – Patch	CD
Jack Nicklaus 6 – Golden Bear Challenge – Demo	CD
Jack Nicklaus 6 – Patch	CD
Jagged Alliance 2 – Patch	CD
Jagged Alliance 2 – Tips	173
Kingpin – Test	10
Kurt – Patch	CD
Lands of Lore 3 – Tips	173
LKW Raser – Test	94
M.I.A. – Patch	CD
Machines – Patch	CD
Malkari – Patch	CD
Meridian 59 – Spielerforum	125
Need for Speed 3 – Tool	CD
Need for Speed 4 – Tool	CD
Need for Speed 4 – Test	86
Need for Speed 4 – Tips	161
Need for Speed 4 – Tips	173
Need for Speed – Spielerforum	128
NHL 99 – Tool	CD
NHL – Spielerforum	134
Nocturne – Vorschau	52
Outcast – Demo	CD
Planescape Torment – Vorschau	63
Powerslide – Patch	CD
Q3 – Tool	CD
Rage of Mages 2 – Demo	CD
Requiem – Patch	58
Revolt – Vorschau	58
Rollercoaster Tycoon – Tips	173
Rückkehr nach Krondor – Test	107
Shadowman – Vorschau	50
SimCity 3000 – Tips	173
Sports Car GT – Patch	CD
Star Trek Voyager – Vorschau	54
Star Wars: Dunkle Bedrohung – Demo	CD
Star Wars: Dunkle Bedrohung – Tips	153
Star Wars: Dunkle Bedrohung – Tips	173
Star Wars Episode 1: Racer – Demo	CD
Star Wars Episode 1: Racer – Tips	165
Star Wars Rogue Squadron – Patch	CD
StarCraft – Tool	CD
StarCraft – Spielerforum	138
Starsiege – Patch	CD
Starsiege Tribes – Patch	CD
Swing Plus – Test	107
TA Kingdoms – Test	82
Tank Racer – Patch	CD
Team Fortress – Spielerforum	114
Tomb Raider 2 Gold – Test	106
Ultima Online – Spielerforum	124
Unreal – Return to Napali – Test	104
Unreal – Tool	CD
Unreal – Spielerforum	118
Warzone 2100 – Patch	CD
Wet Attack – Tips	173
X – Beyond the Frontier – Test	96
X-Wing Alliance – Patch	CD
X-Wing Alliance – Tips	173

Die Künstler der Ensemble Studios blickten zunächst etwas ratlos in die Runde: Gibt's in *Age of Empires 2* denn keine attraktive Frauenfigur, die als Titelmotiv für PC ACTION erhalten kann? Jeanne d'Arc im Gefängnis vielleicht? Oder doch lieber eine unsichtbare Schönheit mit Ritterhelm und Brustpanzer?

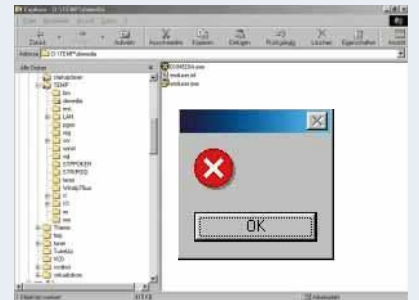


◀ Nicht nur die „große“ Geschichte spielt bei den Age-of-Empires-Machern der Ensemble Studios eine wichtige Rolle: Senior Designer Bruce Shelley präsentierte uns stolz die firmeneigenen, teilweise auch schon „historischen“ Spielautomaten, an denen die Ensemble-Mitarbeiter in ihren Pausen zocken.



Fundsachen

Als wir in der letzten Ausgabe die polnische Fehlermeldung veröffentlichten, die völlig unerwartet auf Haralds Monitor erschienen war, zweifelte so mancher die Echtheit des Screenshots an. Wir versprechen hoch und heilig, daß hier alles mit rechten Dingen zugeht, und können dank eines aufmerksamen Lesers nun sogar noch eins draufsetzen: Cornelius Beek war so nett und schickte uns nebenstehende aussagekräftige Fehlermeldung.



## Worte des Monats



Bruce Shelley weiß, was Spieler wünschen! Im Interview brachte er knapp und präzise auf den Punkt, was den Erfolg eines Spiels ausmacht:

*„Hardcore-Spieler sind sehr wichtig, um ein Produkt bekannt zu machen, aber wir glauben, daß den größten Teil unserer Kunden immer noch die Gelegenheitsspieler ausmachen. Sie spielen zusammen mit Freunden und gehen die Sache viel gemächlicher an. [...] Unser Ziel [...] ist es, beide Gruppen von Spielern zu begeistern, denn sie sind beide wichtig – die einen, weil sie in der Welt Interesse für unser Spiel wecken, und die anderen, weil sie den größten Teil der Käufer ausmachen ...“*

In letzter Minute

**DIE NÄCHSTE PC ACTION**  
**ERSCHEINT AM 18. AUGUST**

### C&C 3: Tiberian Sun

Ja, Sie haben richtig gelesen! Wenn es nicht in allerletzter Minute noch zu unerwarteten Verzögerungen kommt, kann Ihnen PC Action in der nächsten Ausgabe den ultimativen Megatest zu Westwoods heißersehntem Echtzeitstrategie-Epos präsentieren! Natürlich können Sie sich darauf verlassen, daß wir ein solches Großereignis in unserem Heft ultra-ausführlich und in extra edler Aufmachung feiern werden!



### Bundesliga Stars 2000

EA Sports hat ein Herz für deutsche Fußball-Fans! Noch vor FIFA 2000 trumpft der Sportspezialist nun noch mit einer speziell auf die deutsche Bundesliga zugeschnittenen Version von *FLFA 99* auf. Die richtigen Spielernamen, Originaltrikots, alle Vereine – was will man mehr?



Tips und Tricks zu **Dungeon Keeper 2, Outcast** und vieles mehr ...

**AUSSERDEM ...**