10/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.500 Pta 950,- B 50714

Getestet: Commandos 2 • From Dusk Till Dawn • u. v. m.

PC ACTION

PC ACTION

2 CD-ROMs

Top-Demos: RED FACTION & ALIENS VS. PREDATOR 2

BOMBIG: HIER BERSTEN DIE WÄNDE

Red Faction

Ein Ego-Shooter greift nach den Sternen! Großer Test, Demo und Video zur Revolte auf dem Mars.

INVASION: DIE RUSSEN KOMMEN!

Codename Outbreak

Heiße Action aus Osteuropa! Nur Ihre Spezialeinheit kann die außerirdische Bedrohung noch stoppen.

ENTHÜLLT: BLIZZARDS GEHEIMES ONLINE-PROJEKT

World of Warcraft

Es gibt ein Leben nach Diablo 2! Geht es nun Everquest & Co. an den Kragen?

72 tolle Untergrund-Spiele auf CD-ROM!

9 Spiele-Demos, über 800 MB Tools & Add-ons:

2 Top-Demos: Red Faction & Aliens vs. Predator 2



Außerdem: Free Gen, From Dusk Till Dawn, IL-2 Sturmovik, Madden NFL 2002, Mech Commander 2, Space Tripper, Star Monkey

4 Videos: Report Commandos 2, Red Faction, Giga Games u. v. m.

Über 160 MB kostenlose Spielerforum-Software mit:

- **Actionspiele:** Maps und Mods zu „Tribes 2" und „No One Lives Forever"
- **Counter-Strike & Unreal Tournament:** Top-Mods „Vampir" und „Dark Magic"
- **Black & White:** Brandneue Skins

ALLEIN GEGEN DIE MAFIA

Entkommen Sie dem Sumpf aus Schmuggel, Sex und blauen Bohnen!

Spieletipps: Commandos 2: 7 Missionen gelöst · Auf der CD: Max Payne · u. v. m.

4 195002 709997 10



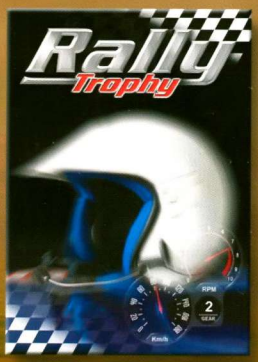




Who the hell is Colin?

Features:

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Rennstrecken in Kenia, Schweiz, Russland, Finnland...
- Rallye- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrphysik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrer



Bugbear

JoWooD Productions
www.jowood.com

Rally Trophy
www.rallytrophy.de

PC CD ROM

ALLES NEU HIER?

Jetzt ist es passiert. Doch wir hatten keine andere Wahl. Die Redaktion ist von Nürnberg nach Fürth umgezogen. Außerdem erlebten wir noch eine andere Überraschung in diesem Monat ...



Sauerteig: Ich kann nicht mehr. Wie viele Kisten muss ich denn noch die Treppen hochschleppen?

Geltenpoth: Sauerteig, schweigen Sie! Sie sind doch gerade erst gekommen. Nehmen Sie sich mal ein Beispiel an Herrn Bezold: Obwohl er in seinem Anzug aussieht wie ein Lufthansapilot, schleppt er Kartons wie ein afghanischer Bergesel.

Fränkel: Und? Das kann doch nicht gesund sein. Der Kleine hat ja schon einen ganz roten Kopf.

Bezold: Ha, ha. Seeeehr komisch. Mit den Rothaarigen kann man's ja machen.

Bunke: Na, ja, Ausnahmen bestätigen ja bekanntlich die Regel. Jetzt markieren Sie mal nicht den wilden Mann, Bezold, und räumen Sie mal Ihren Mist aus dem Weg.

Hesse stößt einen wilden Schrei aus: Aaaaaaaaahhh!

Fränkel: Was ist denn jetzt wieder passiert?

Hesse: Aus Ihrem bescheuerten Umzugskarton ist mir ein steinhartes Fladenbrot auf den Fuß gefallen. Und so einen Kram muss ich hier transportieren.

Geltenpoth: Das ist doch noch gar nichts. Mir flutscht gerade ein verschimmelter Schafskäse von Frau Bunke das Bein herunter. Ich bringe jetzt erst mal etwas Licht ins Dunkel.

(Klick. Alle Rechner gehen aus.)

Hesse: Brillant, Geltenpoth, brillant! Welcher Volltrottel hat die Steckdosen mit dem Lichtschalter gekoppelt? Da fällt mir ein: Haben Sie den Herrn Müller in den letzten Tagen gesehen?

Stimme aus dem Hintergrund: Der kommt nicht mehr, hat sich zur internen Konkurrenz verdrückt!

Alle: Mann, Don Bigge ist zurück in der Familie!

Die Redaktion



Christian Bigge, 34
Sport-, Online- und Actionspiele
... fühlt sich gleich wieder heimisch und hat Don Müllers Peitsche geerbt. ;o)



Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... wird am Telefon von Britney Spears belästigt und hat sich deshalb von Außerirdischen ins Vakuum entführen lassen.



Alexander Geltenpoth, 28
Strategie, Rollenspiele
... ist vom Lösungsmittelduft in den neuen Räumen immer noch ganz benebelt, ist mit dem neuen Platz an der Sonne aber ganz zufrieden.



Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... ist endlich aus dem Koma aufgewacht, weil er sich in dem neuen Redaktionsgebäude nicht mehr den Kopf stoßen kann, und hat infolgedessen Herrn Müller erstmals deutlich mit 50:49 in Deathmatch Classic besiegt.



Christian Sauerteig, 21
WiSims, Renn- und Sportspiele
... verdankt dem Verlags-Umzug einen neuen Schrank, der leider noch nicht aufgeht, und denkt bei Temperaturen diesseits der 10°C wehmütig an seinen brutzeligen Ägypten-Urlaub zurück ...



Tanja Bunke, 25
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... geht derzeit „PC-fremd" und beschäftigt sich an den Wochenenden mit *Final Fantasy 9* und *Pokémon – Gelbe Edition*.



Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
... hat eine Woche Traumurlaub auf Gran Canaria hinter sich und ölt schon mal den Joystick für den *IL-2 Sturmovik*-Test im November.

Foto: Dirk Kartscher





Mafia: The City of Lost Heaven

Langsam wird's ernst: Nach Max Payne entführt Sie der neueste Action-Kracher von Take 2 in den Sündenpfuhl Amerikas der späten 20er-Jahre. Der Pate lässt grüßen!

Seite 46

Seite 32

Zu Gast bei NBC Giga



Was macht Giga Games und NBC Giga zu Kultsendungen? Front-Frau Miriam Pielhau plaudert aus dem Nähkästchen ...

Seite 62

World of Warcraft



Frisch von der ECTS: Blizzards neuestes Online-Spieleprojekt zum Kampf zwischen Menschen und Orks unter der Lupe.

Rubriken

Abschied ... 29
Auftakt ... 3
Bestseller ... 124
Die letzte Seite ... 162
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 125
Hotlines ... 125
Impressum ... 97
Inhalt Cover-CD-ROM ... 8
Inhalt Spielerforen ... 97
Inhalt Spieletipps ... 129
Inhaltsverzeichnis ... 4
Inserentenverzeichnis ... 122
Leserbriefe ... 118
Neustart ... 126
So werten wir ... 70

Aktuelles

Actionspiele ... 14
Adventures & Rollenspiele ... 18
Blockbuster ... 13
Budgetspiele ... 28
Internet- & Onlinespiele ... 24
Simulationen ... 22
Spielemarkt ... 25
Sport- & Rennspiele ... 20
Strategiespiele & WiSims ... 16
Vermischtes ... 26



Blickpunkt

Mugen: Spiele zum Selbermachen ... 40
Mit diesem Programm und etwas Einarbeitungszeit kommen Sie blitzschnell zum eigenen Spiel.

NetWorkJob ... 38
Vom Hobby zum Beruf: Ihr Einstieg als Programmierer, Grafiker oder Animator in die Spiele-Industrie.

Untergrundspiele ... 42
Zocken ohne Ende: Diesmal mit 72 Mini-Spielen auf CD-ROM.

Zu Gast bei NBC Giga ... 32
Rotlicht-Distrikt: Wir warfen für Sie einen Blick hinter die Kulissen der TV-Show.

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Mafia ... 46
Scharfe Schützen, schnelle Autos: Wie gut ist das Gangster-Epos von Take 2 wirklich?

Aquanox ... 58
Endlich voll spielbar: das Unterwasser-Spektakel kurz vor dem Stapellauf.

Codename: Outbreak ... 54
Bloß ein weiterer 3D-Shooter oder ernsthafte Konkurrenz für Operation Flashpoint und Ghost Recon?

Der Industriegigant 2 ... 66
Zeit ist Geld: JoWooDs Options-Monster greift nach der Genre-Krone.

Free Gen ... 60
Sachen gibt's! Ein bulgarischer Mehrspieler-Shooter sucht einen Publisher.

Iron Storm ... 68
Überraschung auf der ECTS: Dieser Shooter fesselt durch Story und Technik.

World of Warcraft ... 62
Enthüllt: Alle Fakten zum neuen Online-Projekt von Blizzard Entertainment.

Tests

TEST DES MONATS: Commandos 2 ... 74
Dominion Wars ... 96
Euro Tour Cycling ... 96
Excalibug ... 92
From Dusk Till Dawn ... 86
Gilbert Goodmate ... 96
Gorasul ... 90
Inline Skating ... 95
Jumpgate ... 96
Madden NFL 2002 ... 94
Poseidon: Add-on zu Zeus ... 94
Red Faction ... 82
Space Tripper ... 89
Star Monkey ... 88
Start-Up ... 96

Spielerforum

Actionspiele ... 104
Age of Empires 2 ... 114
Black & White ... 112
Counter-Strike & Half-Life ... 98
Diablo 2 ... 110
Die Siedler 4 ... 115
E-Sport ... 106
LAN-Partys ... 108
Need For Speed ... 116
Operation Flashpoint ... 105
Unreal Tournament ... 102

Spieletipps

Commandos 2 ... 131
Kurztipps ... 146
Max Payne ...
Thema Technik ... 147

Hardware

Aktuelles ... 151
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Ati Radeon 7500 & 8500 ... 152
Was taugen die schnellsten Radeon-Karten aller Zeiten?

Creative Soundblaster Audigy ... 154
Das neue Flaggschiff der Soundblaster-Familie im Praxistest

Matrox G550 ... 155
Test: Kann diese Grafikkarte der GeForce3 den Marsch blasen?

Online-Tuning ... 156
Wie Sie Ihrem Modem oder Ihrem ISDN-Anschluss Beine machen

Referenzen ... 160
Die beste Hardware für Spieler

Online-Tuning

ab Seite 156



Mehr Speed fürs Internet: So machen Sie Ihrem Modem oder Ihrem ISDN-Anschluss Beine.

Heft-CDs

PC-Action-CDs

Spielen, bis der Arzt kommt:
9 Spieledemos, 72 Minispiele, dazu: 4 Videofilme, 800 MB Tools, Patches, Add-ons, Maps und Mods



Demos:
Aliens vs. Predator 2, Free Gen, From Dusk Till Dawn, IL-2 Sturmovik, Madden NFL 2002, Mech Commander 2, Red Faction, Space Tripper, Star Monkey

„ Zax - The Alien Hunter konnte auf ganzer Linie überzeugen."
Gameloft Juli 2001







ReflexXive
entertainment

POWERED BY:
gamespy

www.zax-game.com

JoWooD
Productions
www.jowood.com


ZAX
THE ALIEN HUNTER

DIESEN MONAT AUF CD-ROM

From Dusk Till Dawn



Action-Kracher oder billiger Abklatsch? Auch dieser Third-Person-Shooter setzt wie *Max Payne* auf Zeitlupen-Schusswechsel. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Seth Gecko, der im entsprechenden Kult-Film, der dem Spiel als Vorlage diente, von Beauty George Clooney verkörpert wurde. Die Thematik von Demo und Spiel dürfte damit klar sein: Beerdigen Sie Vampire und Zombies endgültig! Im Demo-Level streifen Sie dazu durch ein Gefängnis.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	70
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung:	
Spiel:	-
Publisher:	www.modern-games.com

IL-2 Sturmovik



Im November ist es endlich so weit: Ubi Soft veröffentlicht den heiß ersehnten Flugsimulator *IL-2 Sturmovik*. Um Ihnen die Wartezeit bis dahin etwas zu verkürzen, finden Sie auf unserer CD eine spielbare Demo-Version des potenziellen Hits. In den drei Einzelspielermissionen dürfen Sie neben der gefürchteten IL-2 die P-39 Airacobra sowie die berühmte Messerschmitt Bf-109 der deutschen Luftwaffe fliegen.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 600, 128 MB
HD-Speicher:	119
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	November
Wertung:	
Spiel:	www.il2sturmovik.com
Publisher:	www.ubisoft.de

Mech Commander 2



Echtzeitstrategie mit einer gehörigen Prise Action präsentiert Ihnen Microsoft. Basteln Sie sich eigene, tonnenschwere Mechs oder stellen Sie sich Ihr Team aus vorgefertigten Modellen zusammen. Danach geht's ohne viel Vorgeplänkel auf in den Kampf um riesige 3D-Terrains. In der Demo-Version spielen Sie das Tutorial und testen Ihr Geschick anhand der ersten zwei Missionen des Spiels.

Genre:	Echtzeit-Strategie
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	120
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung:	
Spiel:	www.microsoft.com/games/mechcommander2
Publisher:	www.microsoft.com/games

Star Monkey



Aliens haben die Erde besetzt! Nur Sie, ein erfahrener Kampfpilot, sind in der Lage, die Invasoren zu vertreiben. An Bord eines Raumschiff-Prototypen schießen Sie sich durch verschiedene Levels und stoßen dabei auf eine Vielzahl aggressiver Alien-Einheiten. In unserer spielbaren Demo-Version zu diesem klassischen Ballerspiel dürfen Sie rund 60 Sekunden an der Erdoberfläche kämpfen.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 32 MB
HD-Speicher:	60
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.smallrockets.com

Madden NFL 2002



Pünktlich zum Saisonstart beschert uns EA Sports die Neuauflage der Football-Simulation *Madden NFL*. Die 2002er-Version besticht in erster Linie durch eine grandiose Grafik und lebensechte Spieleranimationen. Zwar zählt Football neben Baseball wohl eher zu den typisch amerikanischen Sportarten, aber auch reine Fußballfans sollten unbedingt einen Blick auf die derzeit beste PC-Football-Simulation werfen.

Genre:	Sport
Voraussetzung:	P 333, 64 MB
HD-Speicher:	60
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	http://madden2002.ea.com
Publisher:	www.ea.com

VIDEOS

AKTUELLES



Zu Gast bei NBC Giga

Werfen Sie mit uns einen Blick hinter die Kulissen von *NBC Giga* und *Giga Games*.



Abschied

Die Fachwelt ist entsetzt: Christian Müller hat die Kommandobrücke der PC Action verlassen. Wir fragten nach: Wie geht es weiter?

ANGESPIELT



Making of Commandos 2

Der große Wurf ist Eidos ein zweites Mal geglückt: *Commados 2* hält, was vorab versprochen wurde. Hintergründe und Fakten aus der Hamburger Firmenzentrale.



Red Faction

Was die GeoMod-Engine des Action-Krachers wirklich taugt und wie Sie die Probleme der Mars-Revolte lösen können, erfahren Sie aus unserem Video-Bericht.



TOP-DEMO

Endlich: In dem Ego-Shooter von Volition führen Sie als Minenarbeiter Parker eine Mars-Revolte an und werden mit unzähligen Wachposten und sogar Aliens konfrontiert. Ganz neu: Mit Ihrem Waffenarsenal zerbröseln Sie locker viele Levelwände zu Staub, die eigens dafür entwickelte Geo-Mod-Engine macht's möglich. In der Demo können Sie die Trainingsmission und den ersten Level antesten.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	P400, 64 MB
HD-Speicher:	200 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.redfaction.com
Publisher:	www.thq.de



TOP-DEMO

Im zweiten Spiel zum ewigen Kampf zwischen Marines, Aliens und Predators werden Sie keine Sekunde Zeit zum Verschnaufen finden. In der Demo zocken Sie den ersten Level der Vollversion und schlüpfen in den Kampfanzug eines Marines. Selbst Ripley würde ins Schwitzen kommen.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	P 450, 128 MB
HD-Speicher:	90
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	November
Weblinks:	
Spiel:	www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2
Publisher:	www.1th.com

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber
Asus V3 V6 V7 V8 12.90 Win9x_Me
Cacheman 5.0
Creative Riva TNT – GeForce3 12.90 Win9x_Me
Detonator Coolbits
DFÜ-SPEED V 2.2 Freeware
DirectX 8 Kontrollpanel
DirectX 8.0a Win9x
Download Accelerator Plus 5.0
DVD Genie 4.05
Gamevoice 1.5 Update Verkaufsversion (d)
Gamevoice Shareware 1.5 (d)
GeForce Tweak Utility 3.04
Hz-Tool 1.4
Matrox Technical Support Tweak Utility 4.01.03
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip)
NVmax 3.00.23 (Beta)
Power Archiver 7.02
PowerStrip 3.01
PowerVR KYRO I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.07.0114
PS2 Rate
Radeon Tweaker 5.1
RivaTuner 2.0 RC6
Sparkle Riva TNT – GeForce3 12.90 Win9x_Me
TV-Tool 5.02
Voodoo3 1.07.00
Voodoo3 4 5 Omega Treiber 1.03
Voodoo4 5 1.04.01
Zone Alarm 2.6.231

Patches
Age of Empires 2 The Conquerors v1.0c (d)
Baldur's Gate 2 Add-on v2646 (d)
Diablo II v1.09 (int)
Die Siedler 4 v1.10.908 (d)
Gangsters 2 v1.06 (d)
King of the Road v1.1 (d)
Legends of Might and Magic v1.1 (e)
Max Payne v1.01 (e)
No One Lives Forever Patch #3
Operation Flashpoint – Cold War Crisis v1.10 (d)
Startopia v1.01 (d)
Sudden Strike Forever Patch #4 (d)
Tribes 2 Beta4 v22460 – v24648 (e)
Tribes 2 v23115 – v23669 (e)
Tropico v1.03 (d)
Tropico v1.4 (d)
Z – Steel Soldier v1.40 Beta 2
Severance – Blade of Darkness v1.001 (d)
Emperor – Battle for Dune v1.08 (d)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
NOLF-Maps 3Knives, Dust, Massacre, Stalag, Windmill, Tribes-2-Maps Abattoir, BigRocks, Brimstone, Erebus, Number of the Beast, RedPlanet, SnowJob, Storm-Dash, Untarned, Bot-Voice-Pack, Unban-Crater-Maps, vier Tribes-Mods

Age of Empires 2
Profi-Match zweier Top-Clans, Überlegungen und Strategien der Sieger

Black & White
Fußball-Add-on, Seemannslieder in sieben Sprachen, Skins: Pferd, Hände, Augen, zwei Maps: Die Insel, The Fight

Diablo 2
Drei Diablo-2-Hintergrundbilder, Wallpapers zum Druiden und der Assassine, LOD-Patch 1.09, Patch 1.09 für Diablo 2 „Classic"

Die Siedler 4
Drei Einzelspielerkarten von Elly

E-Sport
Fünf CS-Demos vom Nations Cup, zwei CS-Demos vom ESPL Winner-Bracket-Finale, UT-1on1-Demo, UT-TDM-Demo vom Fragattack-Halbfinale

Half-Life & Counter-Strike
Vampire-Slayer-Mod, Vampire-Slayer-Song, POD Bot 2.5, Screenshot-Programm, Opera-Patch 1b, Konfigurationsprogramm, Wallpaper

Need for Speed
Zwei deutsche Lowrider: Audi 90, BMW CSL, außerdem: Mercedes SL 73 Pursuit, Mercedes CLK

Operation Flashpoint
Missionpack mit sieben Missionen, Ultimate Upgrade 1, Conquest-Trailer, OFP-Launcher, Script-Editor, Wallpapers

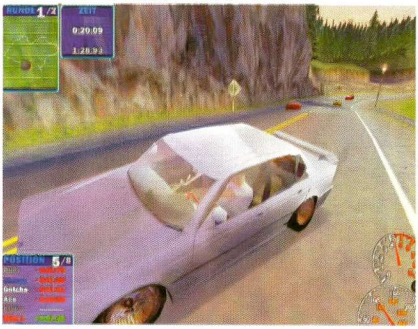
Unreal Tournament
Maps: DM-Seed, DM-Salient, DM-Gods, Dark-Magic-Mutator

Spielerforum Black & White: Hand Skin



Sie wollen bei *Black & White* so richtig böse sein? Dann gönnen Sie Ihrer Götterhand doch Skelett-Finger! Fritz Schober bescherte uns diesen Skin in diesem Monat. Doch das ist noch nicht alles: Neben weiteren Skins für das Pferd und für die Augen Ihrer Kreaturen finden Sie zusätzlich zwei neue Gefechtskarten auf der Cover-CD.

Spielerforum Need For Speed: Audi 90 Lowrider



Die Zusatzwagen für *Need For Speed* werden immer besser und detaillierter. In diesem Monat präsentieren wir neben zwei neuen Mercedes-Modellen besondere Raritäten, die Sie auf der Straße so kaum entdecken werden. Zorro designte einen Audi 90 in einer Lowrider-Version. Sogar die Felgen sind dort dreidimensional. Ebenfalls auf der CD: der Lowrider BMX CSL.

Spielerforum Operation Flashpoint: Conquest



Das Action-Spektakel von Codemasters hat sich in Windeseile eine große Fangemeinde gesichert. Grund genug für uns, *Operation Flashpoint* ein eigenes Spielerforum zu widmen. Und aufgepasst: Der in Holland entwickelte Mod Conquest verspricht ein echtes Highlight zu werden, das sogar Elemente von Echtzeitstrategiespielen enthält. Auf der CD finden Sie den ersten Trailer zum Mod.

Einfache Rechnung

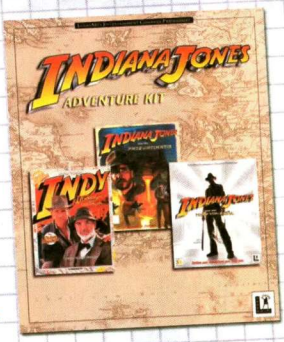
INDIANA JONES™ ADVENTURE KIT
DM 29,95*

INDIANA JONES and the Last Crusade™

\+ INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

\+ INDIANA JONES und der TURM VON BABEL™

\=



Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

PC Games CLASSICS

Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ DM 39,95* LucasArts Zehn Adventures +++
MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!
Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ™ WWW.THQ.DE

Aliens vs. Predator 2

Ego-Shooter Erneut treten Sie Ripleys Erbe an ...



Auf CD-ROM

Demoversion
Zocken Sie den ersten Level des Spiels als Marine!
Avp2mag4.zip

Nur gut gezielte Schüsse hindern dieses Alien noch daran, Sie zum Frühstück zu verspeisen.

Wieder einmal wird eine ahnungslose Marine-Squad zu einer Rettungsmission auf einen weit entfernten Planeten geschickt. Und raten Sie mal, was die Jungs dort erwartet? Genau, jede Menge Aliens und einige Predators, die bereits die Jagd eröffnet haben. Wahlweise schlüpfen Sie also in die Haut der Aliens, Predators oder Marines und ballern in den drei Kampagnen mit insgesamt 21 Singleplayer-Levels auf alles, was nicht Ihrer Rasse angehört. Wem das noch nicht reicht, der darf sich im Mehrspielermodus auf zwölf speziell designten Maps versuchen. Angeboten werden die Spielmodi Deathmatch und Team-Deathmatch. Läuft alles wie geplant, dürfen Sie bereits im Herbst Ihre Waffe entsichern.

Info: www.sierrastudios.com/games/alienvspredator2

Chaser

Ego-Shooter Auf Arnolds Spuren

Mit einer ähnlich dichten Story wie seinerzeit *Half-Life* will *Chaser* von Fishtank Interactive in der Shooter-Fangemeinde für Furore sorgen. Das von Cauldron in der Slowakei entwickelte Spiel entführt Sie in ein Weltuntergangsszenario Ende des 21. Jahrhunderts. Auf der Erde bestimmen düstere, von Bandenkriegen gezeichnete Mega-Städte das Bild, auf den Mars-Kolonien sorgt das Militär für Ordnung. Titelheld Chaser hat wie einst Arnie in *Total Recall* sein Gedächtnis verloren und steht plötzlich im Mittelpunkt eines Mafia-Komplotts. In den 30 Levels begegnen ihm ebenso viele Gegner – und verlassen kann Chaser sich nur auf seine Reflexe und ein umfangreiches Waffenarsenal. Der viel versprechende Shooter soll im Herbst nächsten Jahres erscheinen.

Info: www.chasergame.com



Diese hübsche Dame geht Chaser zeitweise helfend zur Hand.

Freedom Force

Action Die Rückkehr der Superhelden



Diese Heldentruppe räumt in New York kräftig auf.

Sie lieben Superman, Batman und Roter Blitz? Dann dürften Sie sich im Winter auf *Freedom Force* von Irrational Games freuen, wo Sie sich mit einer Truppe von vier Fantasy-Superhelden, die Sie aus einem Mutanten-Stadl von 25 Figuren selbst auswählen, New Yorks Gangstern im Jahre 1962 entgegenstellen. Das Spiel, das komplett im Comic-Stil präsentiert wird, setzt auf pralle Helden-Action, gespickt mit einigen Rollenspiel-Elementen, so dass Sie die Durchschlagskraft Ihrer Truppe während der 23 Missionen ständig verbessern können. Ein Spielkonzept, das nicht nur innovativ ist, sondern auch eine Menge Spaß verspricht.

Info: www.irrationalgames.com/ff

Außerdem

/// Das Add-on zu **Alarmstufe Rot 2, Yuri's Revenge,** hat in Amerika Goldstatus erreicht. Wenn alles klappt, gibt's den Test in der nächsten Ausgabe. /// EAs Ego-Shooter **Medal of Honor** wurde auf Februar nächsten Jahres verschoben. /// Activision hat die Rechte an den **Marvel-Comicfiguren** erworben und plant ein Actionspiel mit den „Fantastischen Vier". ///

Ich mein' ja nur



1, 2, 3 – Massenschlägerei!

Es gibt sie doch noch: großartige, innovative Spielideen, auf die die Welt gewartet hat. Auf der diesjährigen ECTS wurde der mit Heineken abgefüllten Journalistenschar solch ein „Geniestreich" vorgestellt. Bei Hooligans: Storm over Europe schlüpfen Sie in die Haut eines virtuellen Fußballrowdys. Fortan bestimmen Straßenschlachten gegen die Polizei und rivalisierende Gruppierungen sowie ausgiebige Saufgelage Ihren spannenden und illegalen Alltag. Die Idee für dieses Spielchen stammt übrigens aus Holland. Auch so ein Land, wo Fußballfans schon mal ganze Stadien platt machen oder einzelne Stadtteile verwüsten. Ob wir Deutschen in Kürze auch Molotowcocktails werfend durch die Gegend randalieren dürfen, ist zum Glück fraglich, denn bisher hat sich kein Publisher gefunden, der das Spiel hier zu Lande vertreiben möchte – warum nur?

Harald Fränkel

Breed

Action **Besser als Halo?**

Auf der ECTS stellte CDV sein 3D-Actionspiel *Breed* vor, das optisch stark an das kommende Grafikspektakel *Halo* erinnert. Aufseiten der irdischen Streitkämpfe bekommen Sie es mit der gefährlichen Alienrasse Breed zu tun, die es auf Mutter Erde abgesehen hat. Der Spieler kann dabei mit einer Vielzahl von Einheiten und Fahrzeugen in die finale Schlacht um unseren Planeten ziehen. Neben einer Grafik in Kino-Qualität verspricht CDV über 25 Missionen und Kampagnen sowie einen umfangreichen Mehrspielermodus. Geplanter Erscheinungstermin ist im Frühjahr 2002.

Info: www.cdv.de



Der Sci-Fi-Shooter kann sowohl in der Ego- als auch in der 3D-Perspektive gespielt werden.

Hidden & Dangerous 2

Action **Neue Screenshots veröffentlicht**

Nach mehreren Terminverschiebungen erscheint der Nachfolger des preisgekrönten Taktik-Shooters *Hidden & Dangerous* nun frühestens im Februar 2002. Um die Wartezeit bis dahin ein wenig zu verkürzen, veröffentlichte Hersteller Illusion Networks jüngst einige neue Screenshots des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Spiels.

Info: www.take2.de



Feuer frei! Als Anführer einer britischen Spezialeinheit kämpfen Sie sich bei H&D 2 durch die deutschen Frontlinien.

Incoming Forces

Action **Der Millionenseller bekommt einen Nachfolger**

Kein anderes Spiel schrie im Frühjahr 1998 mehr nach einem flotten 3D-Beschleuniger als das grafisch äußerst opulente Action-Spektakel *Incoming*. Anfang nächsten Jahres soll nun der Nachfolger *Incoming Forces* erscheinen, der zeitlich 20 Jahre nach dem ersten Teil spielt. Diesmal kämpft der Spieler in vier riesigen Missionen auf Alienseite gegen die Menschheit und darf sich dabei einer Vielzahl militärisch-futuristischer Einheiten bedienen. Damit *Incoming Forces* genauso ein Hingucker wie sein Vorgänger wird, hat Rage eine nigelnagelneue Grafik-Engine entwickelt.

Info: www.rage.com



Für den Incoming-Nachfolger verspricht Rage erneut ein echtes Grafik-Feuerwerk.

Außerdem

/// Empire kündigte auf der **ECTS** die Veröffentlichung von **Starsky and Hutch** an. Im Spiel zur Kult-TV-Serie dreht sich alles um **schnelle Autos** und actiongeladene **Feuergefechte**. /// Die **koreanische** Softwareschmiede Phantagram werkelt an einem **3D**-Actionspiel im **Matrix**-Stil. Geplanter Release ist **Ende 2002**. /// Rage entwickelt momentan mit **Mobile Forces** einen neuen Shooter, der auf der **Unreal**-Engine basieren soll. Mit einer Fertigstellung ist allerdings nicht vor Sommer nächsten Jahres zu rechnen. /// Noch dieses Jahr dürfen Sie im **eigenen Körper** mit Blackstars' **Viren-Shooter** *Bakteria* auf **Bazillenjagd** gehen. ///



Rumble in the Jungle: Mit bis zu 60 Spielern müssen Sie sich im Team oder auf eigene Faust durch die zwölf Missionen schlagen.

Team Factor



Ego-Shooter **Überraschung auf der ECTS 2001: Konkurrenz für Counter-Strike aus Tschechien?**

Premiere auf der ECTS: Erstmals präsentierte das junge tschechische Entwicklerteam 7FX seinen teamorientierten Ego-Shooter der Öffentlichkeit. Im Gegensatz zu *Counter-Strike* bekämpfen sich hierbei gleich drei rivalisierende Parteien. Als Soldat, Sprengstoffexperte, Aufklärer oder Scharfschütze bekommen Sie es im Netzwerk mit bis zu 60 (20 Spieler pro Team) und im Internet immer noch mit bis zu 30 (zehn pro Team) Kontrahenten zu tun. Jeder Charakter soll über spezielle Fähigkeiten verfügen, die sich ganz rollenspiellike im Laufe des Spiels verbessern können. Sämtliche Spieler-Daten sollen direkt auf den Servern gespeichert werden, was Cheaten unmöglich machen soll. Läuft alles glatt, dürfen sich Fans von *Counter-Strike* und Co. ab Mitte November auf den *Team Factor*-Servern tummeln.

Info: www.7fx.com

Project Nomads

Action **Das beste Spiel der ECTS**



Zahllose Gebäude, wie etwa diese Raffinerie, können auf den fliegenden Plattformen von Ihnen errichtet werden.

Im Rahmen der ECTS wurde der eigenartige Mix aus 3D-Action und Rollenspiel, gepaart mit Echtzeitstrategie-Elementen, zum besten PC-Spiel der Messe gekürt. Nachdem gefräßige Weltraum-Insekten Ihren ganzen Planeten in winzige, fliegende Einzelteile zerlegt haben, ist es Ihre Aufgabe als magiebegabter Ingenieur, diese umherschwirrenden Plattformen zu Städten und Festungen auszubauen. Veröffentlichungstermin des Spiels, für das eigens eine 3D-Engine geschrieben wurde, ist im Herbst 2002.

Info: www.cdv.de

Rayman M

Jump & Run **Knuffige Multiplayer-Action**

Ubi Softs Vorzeige-Serie um den Jump&Run-Helden Rayman bekommt ab November 2001 Zuwachs. Zum ersten Mal können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig in den neuen und alten Welten (aus *Rayman 2*) vergnügen. Bei *Rayman M* geht es nicht nicht nur darum, möglichst schnell ans Ziel zu kommen, weswegen auch die Taktik eine wichtige Rolle spielen soll.

Info: www.ubisoft.de



Bis zu vier Spieler können die Rayman-Welten durchforsten.

Ich mein' ja nur



Wie hoch ist Ihr IQ?

Voll in Mode sind IQ-Tests. Egal ob Zeitschrift, Fernsehen oder Internet, in jedem Medium werden Sie zum Selbsttest genötigt. Dass die Ergebnisse solcher Tests mit Vorsicht zu genießen sind, wird nur am Rande erwähnt. Übrigens sind sich die Wissenschaftler uneins, was die Entwicklung der Intelligenz fördert oder hemmt. Laut der Studie einer japanischen Uni wirkt sich Zocken – ein Nintendo-Spiel musste für den Versuch herhalten – negativ auf die Gehirntätigkeit aus. Die Forschungsergebnisse der University of California besagen das Gegenteil: Der IQ-Durchschnitt sei weltweit gestiegen, was unter anderem an den neuen Medien und auch an Computerspielen läge. Wissen Sie was? Ich halte es da wie Churchill und glaube nur Studien, die ich selbst gefälscht habe.

Alexander Geltenpoth

Patrizier 2 Add-on

WiSim **Die Erweiterung ist keine Pleite**



Wetter, beispielsweise Schnee, wirkt sich auf die Wirtschaft aus.

Trotz Ascarons finanzieller Schwierigkeiten soll das Add-on zu *Patrizier 2* wie angekündigt im Oktober erscheinen. Gut so, denn WiSim-Fans dürfen sich auf die üppigen Verbesserungen freuen: In der überarbeiteten Grafik sind nun auch Wetter und Jahreszeiten dargestellt. Spieler können eigene Städte gründen sowie Piratennester ausfindig machen und ausräuchern. Weitere Highlights sind der neuartige Karteneditor und die dynamische Gegner-KI, die den Spieler optimal fordern soll, ohne ihn zu frustrieren.

Info: www.ascaron.com

Warrior Kings

Echtzeitstrategie **Lang lebe der König!**

In *Warrior Kings* versuchen Sie, als Kriegsherr die Macht an sich zu reißen. Neben zahlreichen taktischen Gefechten auf 3D-Terrain in Echtzeit gilt es aber auch, Ihre Ländereien zu verwalten. Dabei dürfen Sie eine Art Staatsform wählen und sich so die Unterstützung von Wissenschaft, himmlischen oder dämonischen Kräften sichern. Bereits im November 2001 soll *Warrior Kings* in den Läden stehen.

Info: www.warriorkings.com



Ein großer Trupp Ritter bewegt sich auf die Stadt zu. Doch ohne Belagerungsgerät lassen sich die Mauern kaum überwinden.

World War 2 - Panzer Claws

Echtzeitstrategie **Nachschub für die Front**



Infanteristen und Panzer liefern sich ein Feuergefecht.

Bereits in der ersten Jahreshälfte 2002 sollen Sie mit *Panzer Claws* den Zweiten Weltkrieg nachspielen können. Für eine vorzügliche Optik sorgt eine weitere Überarbeitung der *Earth 2150*-Grafik-Engine, mit der sich nun auch Infanteristen in dem Echtzeitstrategiespiel darstellen lassen. Laut Hersteller Zuxxez werden die wichtigsten Schlachten des Weltkriegs historisch korrekt enthalten sein.

Info: www.zuxxez.com

Außerdem

/// Der Nachfolger des **Kicker Fußball Managers** von Heart Line erscheint im Sommer 2002. Bereits im Frühling erscheint eine einsteigerfreundliche **Fun-Version** des *Kicker Fußball Managers* für Gelegenheitsspieler. /// Nival Interactive, bekannt durch **Sudden Strike**, kündigt mit **Blitzkrieg** ein neues Echtzeitstrategiespiel an, das Ende 2002 erscheinen soll. Mit der neuen 3D-Engine sollen sich die **historischen Schlachten** noch realistischer umsetzen lassen. ///

TURN-BASED STRATEGIE, DIE NEUE STANDARDS SETZT!

COMBAT MISSION

Hier ein kleiner Auszug der bisher verliehenen Orden:

AWARD!

COMPUTER GAMING WORLD EDITORS' CHOICE

PC STRATEGY GAMES Brillantes Konzept 93%

STRATEGY GAMING ONLINE EDITORS' CHOICE

GAMESPOT SCORE: 9.1

RELEASE: SEPTEMBER 2001

ERLEBEN SIE NOCH NIE DAGEWESENEN REALISMUS IN ATEMBERAUBENDER 3D-GRAFIK.

COMBAT MISSION VERSETZT SIE ALS DEUTSCHER ODER ALLIIERTER AN DIE WESTFRONT DES ZWEITEN WELTKRIEGS, VON DER NORMANDIE DES JAHRES 1944 BIS HIN INS DEUTSCHLAND VON 1945.

- 3D-Grafik
- 3D-Soundeffekte
- 50 Szenarien
- Generator für Zufallsschlachten
- Über 125 Fahrzeugtypen
- Über 130 Infanterietypen
- Spiel gegeneinander über Internet, eMail oder an einem Computer
- Sechs Armeen (Amerikaner, Deutsche, Briten, Franzosen, Kanadier und Polen)
- Szenario-Editor
- Soldaten sprechen in Ihrer jeweiligen Heimatsprache
- Verschiedene Witterungen, Jahres- und Tageszeiten
- Fallschirmjäger, Eliteeinheiten, Luftangriffe uvm.!



"Combat Mission ist revolutionär - der neue Maßstab bei Kriegsspielen!"
CombatSim.com - Top Pick

BATTLEFRONT.COM

cdv
www.cdv.de

CDV Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • Tel. 0721/97224-0 • Fax 0721/97224-24

Alfred Hitchcock – The Final Cut

Adventure **Thriller pur**



Bereits in diesem Monat dürfen Sie sich auf die Suche nach der verschwundenen Filmcrew begeben.

Der Meister kehrt zurück: Wanadoo, Arxel Tribe und Universal Studios führen Sie mit *Alfred Hitchcock – The Final Cut* in ein nervenaufreibendes Abenteuer. In der Rolle des psychisch gestörten Joseph Shamley leisten Sie Detektivarbeit, als bei Dreharbeiten eine komplette Filmcrew verschwindet. Gemeinsam mit Ihrem Raben Alfred durchforsten Sie über 50 Schauplätze. Das Adventure soll bereits diesen Monat in den Läden stehen.

Info: www.wanadoo.com

Außerdem

/// Die **erotische Lula** wagt sich nach Sex-Shop-Management in ein 3D-Adventure im vierten Quartal 2002. Mehr Informationen finden Sie auf www.cdv.de. /// In eine Welt voller nordischer Mythologien entführt Sie das Adventure **Valhalla Chronicles**. Schnuppern Sie bei www.kochmedia.co.uk rein, um mehr zu erfahren. ///

Grom

Adventure **Finden Sie die geheimnisvollen Waffen!**

Die Softwareschmiede CDV Software plant im dritten Quartal 2002 die Veröffentlichung eines Action-Adventures mit Rollenspiellementen. Die Story führt Sie ins Jahr 1942, in dem sich die Nazis auf die Suche nach der verlorenen Stadt und den zwölf mysteriösen Waffen des König Arjuna begeben. Dieses Vorhaben müssen Sie, „Colonel Grom", jedoch verhindern.

Info: www.colonelgrom.com



Ganz auf sich gestellt, nehmen Sie es mit der deutschen Armee auf.

Druuna – Morbus Gravis

Adventure **Comic-Heldin goes PC**



Ein mysteriöses Virus verwandelt die Bewohner der Erde in blutgierige Zombies.

Microids präsentiert in Zusammenarbeit mit Artematica die PC-Umsetzung des Science-Fiction-Comics *Morbus Gravis*. In 24 actiongeladenen Levels versuchen Sie als übertrieben weibliche Druuna die Welt vor einem schrecklichen Virus zu retten. Das 3D-Action-Adventure erscheint im vierten Quartal 2001.

Info: www.microids.com

Escape from Alcatraz

Rollenspiel **Flüchten Sie aus der Tyrannei!**

Im ersten Quartal 2002 dürfen Sie Ihre Ausbruchs- und Kampf-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Mit *Escape from Alcatraz* präsentiert CDV Software einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie, verpackt in einem futuristischen 3D-Szenario. Fünf Hauptcharaktere stehen zur Auswahl, die Sie in der nichtlinearen Spielgeschichte begleiten.

Info: www.cdv-alcatraz.com



Tauchen Sie in eine düstere Idylle voller Gefahren.

PROJECT EDEN

DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.



AMBER **CARTER** **MINOKO** **ANDRÉ**

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production

In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

PlayStation.2 CORE PC CD EIDOS INTERACTIVE www.eidos.com

Project Eden © 2001 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Project Eden is a Trade Mark of Core Design Limited.

Ich mein' ja nur



Nix Nowitzki!

Da dribbelt sich die deutsche Nationalmannschaft um Superstar Dirk Nowitzki mit ihrer unglücklichen Halbfinal-Niederlage bei der Basketball-EM erstmals seit Jahren wieder in die Herzen der Fans und sorgt für reichlich positive Schlagzeilen und was macht EA Sports dieses Jahr? Nichts! Wer nicht gerade eine Xbox oder PlayStation 2 im Wohnzimmer stehen hat, schaut als basketballbegeisterter PC-Besitzer dieses Jahr gewaltig in die Röhre. Grund für die PC-Nichtberücksichtigung sollen die dürftigen Verkaufszahlen des mehrfach verschobenen NBA Live 2001 gewesen sein. Allerdings wären die Abverkäufe nach dem derzeitigen Basketball-Boom bei NBA Live 2002 garantiert besser ausgefallen. Trend verpennt – schade, Electronic Arts!

Christian Sauerteig

Sega Marine Fishing

Sport **Petri Heil!**

Nach dem riesigen Erfolg auf diversen Konsolen veröffentlicht Sega im Oktober die erste Angelsport-Simulation für den PC. Damit Sie im tümpeligen Gewässer und auf hoher See einige Prachtexemplare an Land ziehen können, gehört sogar eine (fast) echte Angel zum Lieferumfang, die über den USB-Port mit dem PC verbunden wird.

Info: www.empireinteractive.com



Wer hätte nicht gerne solch ein Prachtexemplar an der virtuellen Angelrute?



Die knapp 40 verschiedenen Rennstrecken führen Sie um den ganzen Globus. Dabei stehen 21 Rennwagen zur Auswahl.

Master Rally

Rennspiel **Mit Microids über Stock und Stein**

Das offizielle Spiel zur bekannten Renn-Serie präsentierte die französische Softwareschmiede Microids auf der diesjährigen ECTS. Bei über 40 verschiedenen Offroad-Rennen können Sie in 21 offiziellen Rennwagen Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Außer einer schicken Optik soll vor allem eine ausgeklügelte Fahrer-KI dafür sorgen, dass *Master Rally* spielspaßtechnisch auf die vorderen Plätze fährt. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist im November.

Info: www.microids.com



FIFA 2002

Sport **EA Sports' Vorzeige-Kick mit neuem Pass-System**

Mehr als ein Jahres-Update verspricht EA Sports für den neuesten Sproß seiner erfolgreichen *FIFA*-Serie, der ab dem 2. November in den Läden stehen soll. Wichtigste Neuerung ist das komplett überarbeitete Pass-System, das dem Spieler eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten eröffnen soll. Im Zaum halten müssen sich zukünftig auch Freunde von Blutgrätschen und anderen regelwidrigen Aktionen, denn die Schiedsrichter-KI wurde ebenfalls runderneuert. Neben den bekannten Ligen, Teams und Wettbewerben dürfen Sie bei *FIFA 2002* auch die komplette WM-Qualifikation nachspielen – und das sogar mit einer erstmals frei konfigurierbaren Steuerung.

Info: www.electronic-arts.de

Außerdem

/// Empires Rennspiel **World Sports Cars** ist auf Frühjahr 2002 verschoben worden. /// Passend zur kalten Jahreszeit veröffentlichen mit Wanadoo (**Snowcross**) und Mindscape (**Ski-Doo**) gleich zwei Hersteller diesen Winter ein Schneemobil-Rennspiel. /// Eine kurzweilige **Beachvolleyball-Simulation** kündigte Mindscape auf der ECTS für den Oktober an. /// Microids' Tennis-Simulation **Tennis** erscheint im November. ///



Für ein noch realistischeres Aussehen sollen die verbesserten Spielerdetails sorgen.



open KART

open KART

auf der rennstrecke gibt es keine freunde. und erst recht keine brüder.

die konkurrenz ist gross! bei open kart kennst du keine verwandten. bastel an deiner karriere und begeistere deine sponsoren. open kart ist von anfang bis ende action pur. nur wer in diesem knallharten kampf auf über 20 rennstrecken und bis zu acht gegenspielern die nerven behält, wird der neue kart champion.



open kart. wer bremst, verliert.

PC CD ROM

© 2001 Microids. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Microids. Veröffentlicht von Microids. Portions of this software are included under licence Net Immerse © Numeric Design Ltd. All rights reserved. Physics Engine • Ipion © Havok. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools.

MICROIDS

Ich mein' ja nur



Ohne Gewähr

Haben Sie nicht auch schon mal mit dem Gedanken gespielt, sich beim Hersteller eines PC-Spiels zu beschweren, wenn sein Produkt nicht hält, was es verspricht? Schließlich lügen uns die hübschen Verpackungen nur zu oft das Blaue vom Himmel herunter: „Im Spiel XY machen Sie die ultimative Erfahrung". So auch unser „Schrott des Monats" (S. 95). Voller Erwartung reißen Sie die Verpackung auf, installieren das Spiel und erleben eine riesige Enttäuschung. Kaufe ich einen Monitor, der flackert, rege ich mich beim Händler auf und ziehe einen Umtausch in Erwägung. Doch der Hersteller des „Schrotts des Monats" hat in den Haftungsbeschränkungen vorgesorgt: „Da Software naturgemäß komplex ist [...], garantiert XY nicht, dass der Inhalt dieser CD-ROM Ihren Erwartungen entspricht." War hier etwa im Vorfeld klar, dass der Kunde ein qualitativ schlechtes Produkt erwirbt? Offensichtlich.

Benjamin Bezold



IL-2 Sturmovik

Historische Flugsimulation **Die Russen kommen!**

Der russische „Sturmvogel" Illyuschin-2 zählt zu den gefürchtetsten Kampfflugzeugen des Zweiten Weltkriegs. Ende November hebt die IL-2 hier zu Lande ab und wird die Herzen aller Simulationsfans höher schlagen lassen. Von der detailreichen Grafik und dem überaus realistischen Flugmodell können Sie sich bereits jetzt anhand der spielbaren Demo-Version auf der Heft-CD überzeugen. Im fertigen Spiel warten auf Sie 31 steuerbare Flugzeuge, die von der deutschen Focke Wulf FW-190 bis hin zur amerikanischen P-39 Airacobra und natürlich der IL-2 reichen. In den zahlreichen Missionen und sechs Kampagnen darf sowohl auf deutscher als auch auf russischer Seite gekämpft werden. Das unverbrauchte Ostfront-Szenario und der bis zu 32 Piloten unterstützende Mehrspielermodus lassen auf spannende Dogfights hoffen.

Info: www.il2sturmovik.com

Comanche 4

Moderne Flugsimulation **Der RAH-66 in Aktion**

Erstmals in Aktion erlebten wir die Heli-Simulation *Comanche 4* auf der diesjährigen ECTS. Der fast fertig programmierte Titel gab während der Präsentation am Stand von Novalogic eine sehr gute Figur ab. Vor allem die Bodengrafik macht Lust auf mehr. Um die 30 abwechslungsreichen Missionen zu meistern, soll eine Eingewöhnungszeit von nur fünf Minuten ausreichen. Demnach eignet sich *Comanche 4* auch hervorragend für Einsteiger oder Gelegenheitspiloten. Am 6. Dezember erfolgt die Veröffentlichung.

Info: www.novalogic.com





In dieser Mission beschützen Sie den Präsidenten (unten).

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiele-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:		○ Will ich kaufen
GameCube:		○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
- ○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
- ○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
- ○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

○ Aktuelles	○ Spieltipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletests	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Rennspiel
- ○ Rollenspiel
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategie
- ○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/2001
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Silvio Roigk aus **Hohenleipisch** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Open Kart* von Microids.



Worauf wartest du noch?

Pokémon SAMMELKARTENSPIEL LIGA™

Die Pokémon Sammelkartenspiel Liga ist ein aufregender Club mit mehr als 500.000 Mitgliedern weltweit. Egal wie gut oder schlecht du schon das Pokémon-Sammelkartenspiel beherrschst, hier hast du jederzeit die Gelegenheit zum Spielen und Tauschen. Als Liga-Teilnehmer kannst du außerdem tolle neue Trainerorden und exklusive Promokarten gewinnen. Und das Beste ist: der ganze Spaß ist kostenlos! Also auf ins nächste Ligacenter und anmelden!



TM & © Nintendo © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizard
* Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen

Ich mein' ja nur



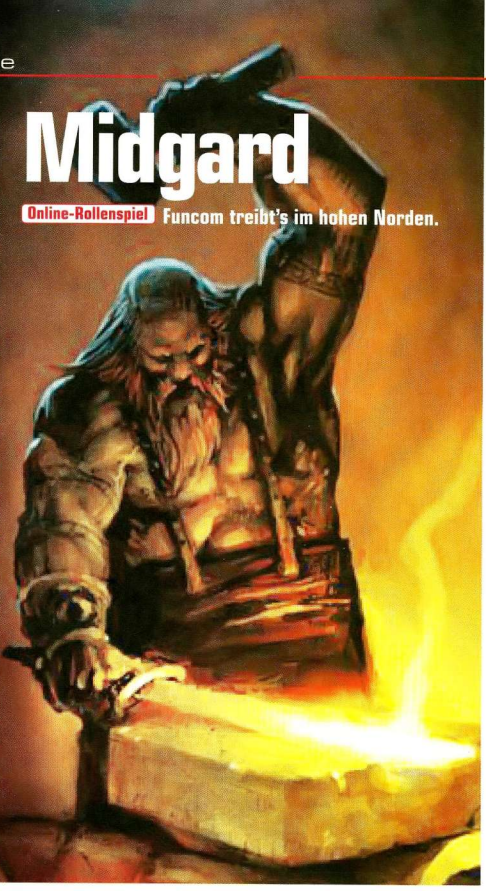
Tod einer Messe

Vom 2. bis 4. September fand in London wieder die Computerspiele-Messe ECTS statt – und keiner hat's gemerkt. Wo früher die Weichen für das Weihnachtsgeschäft gestellt wurden und potenzielle Hits erstmals angespielt werden durften, strich man heuer durch eine ziemlich leere Messehalle, in der viele Stände an die Bretterverschläge der Buchmesse vor 20 Jahren erinnerten. Bis auf World of Warcraft (ab Seite 62) wurden kaum Neuheiten vorgestellt, viele große Publisher wie Sony, Nintendo, Microsoft, Take 2 oder Electronic Arts verzichteten auf einen eigenen Stand. Schade, unsere Branche hätte Besseres verdient und eine Messe im Stile der E3 stünde Europa gut zu Gesicht. Vielleicht kann ja die Leipziger Games Convention nächstes Jahr in die Bresche springen. Ich glaube kaum, dass die ECTS trotz Vorankündigung in dieser Form noch einmal ihre Tore öffnet.

Christian Bigge

Midgard

Online-Rollenspiel **Funcom treibt's im hohen Norden.**



Nach dem Start von *Anarchy Online* wendet sich Funcom bereits dem nächsten Online-Rolli zu. *Midgard* versetzt Sie in die Welt der nordischen Mythologie, der sich bereits *Rune* von Take 2 verschrieben hatte. Als Wikinger werden Sie sich also eine Bleibe in einem der zahlreichen Dörfer suchen und zunächst einmal einen Beruf erlernen. Der Grund: In *Midgard* wird es keine NPC-Shops geben, alle Waffen, Gebrauchsgüter oder Rüstungen müssen von den menschlichen Spielern selbst hergestellt werden. Das Spiel setzt also auf eine starke Kommunikation zwischen den Spielern – ohne Freunde geht hier nichts. Trotzdem werden – so Funcom – nach einiger Zeit Clankriege an der Tagesordnung sein. Auch zahlreiche Quests soll es geben. Ein Erscheinungstermin für das Spiel, welches auf Basis der GeForce3-Technologie entwickelt wird, steht noch nicht fest.

Info: www.worldofmidgard.com

Duelfield

Online-Strategie **Vorgerenderte Monster-Schlachten**



In *Duelfield* vom noch unbekannten französischen Entwickler Sismoplay bekämpfen sich rundenbasiert zehn Fantasy-Charakterklassen. Die Charaktere sind allesamt hübsch gerendert und steigern ihre Fähigkeiten wie bei *Pokémon*, sobald ein Kampf gewonnen wurde. Wahlweise setzen Sie auf traditionelle Hieb- und Stichwaffen oder entwickeln Ihre magischen Fähigkeiten. Ab sofort können sich interessierte Zocker zum kostenlosen Beta-Test anmelden.

Info: www.duelfield.net

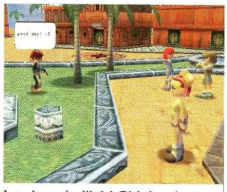
Feuer und Wasser! Diese beiden Elementarwesen dürften sich ein interessantes Match liefern.

Shining Lore

Online-Rollenspiel **Japanische Kulleraugen gesichtet**

Wer auf japanische Animes oder Spiele wie *Final Fantasy* oder *Technomage* steht, kann ab Januar auch online seiner Leidenschaft frönen. *Shining Lore* vom koreanischen Entwickler Phantagram versetzt Sie in eine Fantasy-Welt der Marke „superniedlich", wo Sie gemeinsam mit anderen Spielern die Wasserknappheit auf einem Kontinent beenden sollen.

Info: www.shininglore.com



Ist das niedlich! Shining Lore setzt auf Knuddel-Charaktere.

Außerdem

/// Wer vor einem 200-MB-Download nicht zurückschreckt, darf sich jetzt **Der Planer 2** herunterladen. Das Spiel gibt's **kostenlos** bei Greenwood unter www.greenwood.de. /// Das *Everquest*-Add-on **The Shadows of Luclin** wird im Dezember erscheinen und bietet neben einer verbesserten Grafik und etlichen neuen Monstern erstmals auch Pferde an, mit deren Hilfe Spieler schneller reisen können. Pünktlich zum Update sollen auch **europäische Server** installiert werden. /// Mit **Zero Cup** will die koreanische Spieleschmiede Cenozoic ein **Online-Fußballspiel** etablieren, das in Korea schon erfolgreich läuft. Der Gag des 3D-Spiels: Wie bei einem Rollenspiel steuern Sie nur einen Spieler, der sich langsam verbessert. Infos: www.zerocup.com. ///

10 Millionen für Anno 1503

Sunflowers investiert größtes Einzelbudget aller Zeiten

Für das ins nächste Jahr gerutschte *Anno 1503* will Entwickler Sunflowers rund zehn Millionen Mark in die Werbung investieren. Die Hälfte soll vor der Veröffentlichung ausgegeben werden, die Hälfte danach. Das wäre das größte Werbebudget, das jemals in einen einzelnen PC-Titel in Deutschland investiert worden wäre. *„Anno 1503* gehört zu Recht zu den meisterwarteten PC-Spielen überhaupt – und zwar sowohl in der Vielspieler-Zielgruppe als auch bei den Gelegenheitsspielern, die mit dem Vorgänger *Anno 1602* erstmals in der Breite erreicht werden konnten", meint Susanne Schäfer, Marketing-Managerin bei Sunflowers. Die reinen Produktionskosten des Spiels liegen übrigens bei rund 6 Millionen Mark.



Überzeugt von der Qualität des Spiels Anno 1503: Susanne Schäfer von Sunflowers.

Im Abseits?

Der Anstoss-Entwickler Ascaron stellte Anfang September einen Insolvenzantrag.

Der renommierte Computerspiel-Entwickler Ascaron (*Patrizier*, *Anstoss*) musste kurz nach seinem 10-jährigen Jubiläum überraschend beim Amtsgericht einen Antrag auf Eröffnung eines Insolvenzverfahrens stellen. „Wir befinden uns in einer vorläufigen Insolvenz, was als Schutzmaßnahme für das Unternehmen dient", erläutert Ascaron-Chef Holger Flöttmann. Nach Lösungen für das Problem wird derzeit gesucht. Die finanzielle Schieflage der Spieleschmiede entstand in der Hauptsache durch den Absprung eines Investors und den damit einhergehenden Finanzierungsstopp der Hausbank. Ascaron hat noch mehrere Spiele in der Entwicklung, unter anderen den lang erwarteten Fußballmanager *Anstoss 4*.



Ascaron-Chef Flöttmann glaubt weiter an seine Firma.



Noch ist es fraglich: Dürfen Ascarons Kicker zum vierten Mal antraben?

Ich mein' ja nur



Reiseuntauglich

Kennen Sie das? Sie haben einen wichtigen Termin und wollen noch einmal gucken, ob Ihr Haar richtig sitzt oder Sie eklige Blattspinatreste zwischen den Schneidezähnen hängen haben? Game-Boy-Besitzer sind da klar im Vorteil. Ruckzuck den tragbaren Minispiegel von Nintendo aus der Tasche gezaubert – und schon können Sie sich im Display bewundern. Seit einigen Monaten gibt es jetzt auch den Luxus-Spiegel Game Boy Advance. Einfach grandios! Doch das Ding birgt ein Geheimnis: Unter der Spiegelfläche sollen Computerspiele ablaufen. Hat mir zumindest mein Kumpel erzählt, der das Ding unter einen 200-Watt-Strahler gehalten hat. Das kann ich nicht glauben. Warum sollte Nintendo Spiele unter einem Spiegel verstecken? Das wäre doch dämlich ...

Joachim Hesse

Außerdem

/// Im deutschsprachigen Raum werden alle **Disney-Spiele** ab Oktober (zum Beispiel *Atlantis*) von Jowood (*Industriegigant*) vertrieben. /// Das deutsche Entwicklerstudio Westka (*Arcatera*, *Pulleralarm*) hat eine Lizenz für die **Unreal-2-Engine** erworben. /// Neue Konsolen: Wenn alles geklappt hat ist am 14. September in Japan die neue Nintendo-Konsole **GameCube** erschienen. Am 8. November will Microsoft mit der **Xbox** nachziehen. Japan will Microsoft erst Ende Februar 2002 beliefern. ///

Ich mein' ja nur



Pokémon ohne Ende

Endlich Urlaub und weg von den nervenaufreibenden Spielen. Mit diesem Gedanken begab ich mich in den Westerwald. Hätte wohl nicht den Game Boy einpacken sollen, der mich alsbald vor seinen flimmernden Bildschirm lockte. Und schon ist es vorbei mit den guten Vorsätzen, als Pikachu in Pokémon – Gelbe Edition zur Sammelaktion ruft. Und obwohl dieses Spiel von Nintendo wirklich keine ansehnliche Grafik liefert und der Sound auf dem Handheld zu Ohrenschmerzen führt, entsteht aus dem kurzen „Reinschnuppern" ein Suchtverhalten, das bereits zwei ganze Wochen anhält. Adieu, Dark Ages of Camelot, adieu, Anarchy Online – der Pokémon-Virus hat mich eingeholt.

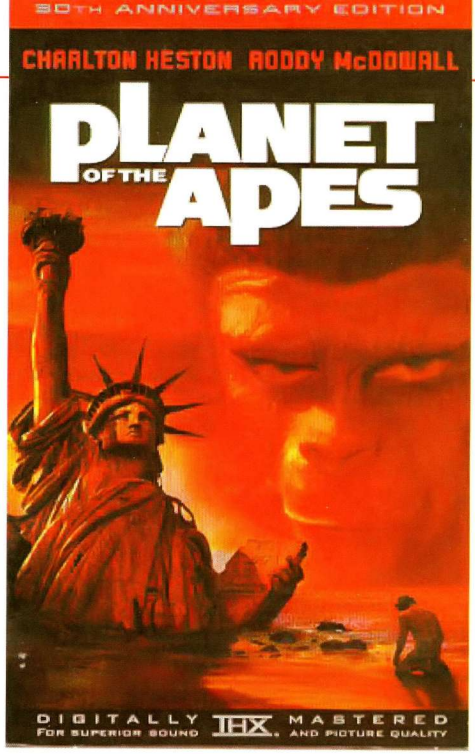
Tanja Bunke

Planet der Affen

Spielumsetzung **Bald tanzen die Affen auf Ihrem PC.**

In einer offiziellen Mitteilung gaben Ubi Soft Entertainment, Fox Interactive und Visiware ein Abkommen bekannt, das ihnen sämtliche Veröffentlichungs-Rechte an zukünftigen *Planet der Affen*-Spielen sichert. Bereits im Oktober 2001 sollen Action- und Adventure-Produkte erscheinen, die sowohl Elemente aus dem Roman von Pierre Boulle als auch aus dem gleichnamigen Kinofilm enthalten. Welche Genres die drei Spieleschmieden noch anpeilen, ist bisher nicht bekannt.

Info: www.ubisoft.de



Drei Spieleschmieden planen PC-Umsetzungen des Filmklassikers.

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Elisa Gersdorf
Beruf: 12. Klasse Gymnasium
Alter: 17 Jahre
Nickname: [MuhKuh]Kuhbustet
E-Mail: kuhbustet@03Odesign.de
Homepage: in Arbeit
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele, WiSims
Lieblingsspiel: *The Sims*, *Baldur's Gate*, *System Shock 2* im Coop., *Counter-Strike*
Seit wann ich spiele: Seit *AOE*, also um 1997
Statement: Wenn ich meine männlichen Clanpartner [[Muhkuh]Rudi und [MuhKuh]Klarabella) auf Streifzügen durch die virtuelle Counterterroristenhatz begleite, weiß ich, was ich richtig gemacht habe. Sage niemals, dass du weiblich bist, warum, das wissen die anderen Domina Ludens genau. Die beste Waffe ist nicht die AWP, sondern Teamplay.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Die andere Hitparade



Braune Pracht

Pyro und Eidos präsentieren mit *Commandos 2* ein Top-Strategiespiel, das nicht nur optisch überzeugt. Riesige Levels, detaillierte Grafik und umfangreiche Missionen – das Nonplusultra für Strategen.



Grüner Grund

Durften sich bisher hauptsächlich Konsoleros an gut umgesetzten Sportspielen erfreuen, ziehen jetzt die PCler mit *Madden NFL 2002* vorbei. Prächtige Grafiken, Original-Daten und massig Spielmodi laden zum Gerangel ein.



Bunte Helden

Wieso immer Hochelfen, Zwerge und Menschen, wenn Ameisen und Käfer genauso gute Spielfiguren abgeben? Selbiges dachte sich Dinamic und überrascht mit einem überniedlichen Mix aus Strategie und Rollenspiel.



Rote Erde

Aufgrund kantiger Grafiken, eines farblosen Titelhelden und düsterer Höhlenszenarien haut dieser Ego-Shooter nicht alle Actionspieler vom Hocker. Für etwas mehr als nur dafür, um die Zeit totzuschlagen, reicht es aber doch.



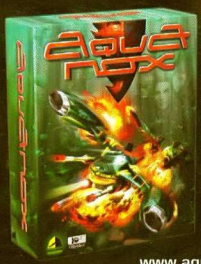
Schwarzes Werk

In der Rolle des Verbrechers Seth Gecko begeben Sie sich auf die Jagd nach Vampiren in einem Hochsicherheitstrakt. Schade nur, dass der Spielverlauf langweilt und die Grafik den Bach runtergeht.

aqua nox

INFERNO UNTER WASSER

Wir schreiben das Jahr 2666. Die Oberfläche der Erde ist unbewohnbar und Machtkämpfe wüten in gigantischen, schillernden Tiefseestädten, während Abenteurer und durchgeknallte Soldner eine fantastische und detaillierte Unterwasserwelt erkunden. Du bist Emerald »Dead-Eye« Flint, ein harter Söldner, der in den Tiefen der Ozeane zwischen die Fronten kriegsführender Machtblöcke gerät. Pralle Action, zupackende Dialoge und eine spannende Story werden jeden Spieler mit sich ziehen…





www.aquanox.de

Ab 11.10. überall erhältlich

»Was da zu sehen ist, darf getrost als bahnbrechend bezeichnet werden.« PC Games 04/01
»…kinnladenentgleisende Animation« PC Player 06/01
»…in puncto Grafik schlägt Aquanox jeden aktuellen Ego-Shooter. Selbst Unreal 2 und Max Payne müssen sich da gewaltig anstrengen« Gamestar 08/2001

- packende Gefechte
- überwältigende 3D-Grafik in bisher nie dagewesener Qualität
- spannungsgeladene Story mit über 30 Einzelspielermissionen
- 9 unterschiedliche Spielerschiffe
- über 40 verschiedene Gegner und gigantische Kreaturen
- im Netzwerk spielbar, Deathmatches, Teambased, etc.
- phantastischer Soundtrack
- lange anhaltender Spielspaß

fishtank interactive
www.fishtankgames.com

massive DEVELOPMENT

NVIDIA graphics

EAX
powered by: gamespy

Optimiert für Intel® Pentium® 4 Processor

© 2001 published by Fishtank Interactive / 2001 developed by Massive Development.

Vier gewinnt

Budgetspiele **Hits von Sierra supergünstig**

Die erfolgreiche Bestseller Series von Vivendi Universal Interactive Publishing erhält Zuwachs. Für rund 30 Mark erhalten Sie ab sofort neben den hochkarätigen Spielen *Half-Life* (dt. Version), *Ground Control* und *Homeworld Cataclysm* den Action-Hit *Gunman Chronicles*. In Ausgabe 2/01 zeichneten wir den *Half-Life*-Abkömmling nicht nur mit satten 86 Prozent Spielspaß aus, sondern verliehen ihm obendrein Gold. Als Major Archer gehen Sie auf einem Dschungelplaneten einem unbekannten Notrufsignal auf den Grund und treffen dabei auf allerlei Viehzeug und Monster. Keiner der vier Titel sollte in einer Spielesammlung fehlen.

Info: www.vivendi-universal-interactive.de



Vier Blockbuster, die lange an den Bildschirm fesseln.

Schnäppchen bei Eidos

Budgetspiele **Deus Ex und I.G.I für 40 Mark**

Eidos' Premier Collection ist bekannt für qualitativ hochwertige Spiele zum kleinen Preis. Waren Ihnen bislang bekannte Titel wie das Adventure *Tomb Raider IV – The Last Revelation*, die beiden Action-Titel *Deus Ex* und *Project I.G.I.* oder das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm *Chicken Run* einfach zu teuer, sollten Sie jetzt unbedingt zuschlagen. Zum selben Preis, für rund 40 Mark, finden Sie ebenfalls in den Händlerregalen den Echtzeit-Taktik-Knüller *Commandos* in der Director's-Cut-Fassung. Diese enthält neben dem Hauptprogramm *Commandos: Hinter feindlichen Linien* das offizielle Add-on *Commandos: Im Auftrag der Ehre*.

Info: www.premier-collection.de



Project I.G.I. ist mit neun Monaten der jüngste Titel dieses Quintetts, Chicken Run der schlechteste.

Prügelspaß

Budgetspiele **Oni und Rune günstiger**

Nur noch 50 Mark müssen Sie ab sofort auf den Ladentisch legen, wenn Sie einen der beiden Action-Titel *Oni* bzw. *Rune* von Take 2 erwerben wollen. Während Sie sich im comicartigen *Oni* als flinke Konoko durch die Levels fighten, hacken Sie in *Rune* munter mit Schwert und Axt auf Ihre Widersacher ein. Das Wikingerspektakel heimste übrigens in Ausgabe 12/00 88 Prozent und Gold ein.

Info: www.take2.de



Prügeln, bis der Arzt kommt: Action ohne Ende garantieren diese beiden Titel.

Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Bleifuß	Rennspiel	Virgin	60%	DM 15,-
Chicken Run	Action	Eidos	48%	DM 40,-
Commandos Director's Cut	Strategie	Eidos	82%	DM 40,-
Descent 3 + Mercenaries	Action	Virgin	73%	DM 20,-
Deus Ex	Action	Eidos	87%	DM 40,-
Evil Dead: Hail to the King	Action	THQ	66%	DM 40,-
Ground Control	Strategie	Sierra	79%	DM 30,-
Gunman Chronicles	Action	Sierra	85%	DM 30,-
Half-Life (dt.)	Action	Sierra	76%	DM 30,-
Homeworld Cataclysm	Strategie	Sierra	85%	DM 30,-
Kicker Fußballmanager 2	WiSim	Phenomedia	80%	DM 30,-
Oni	Action	Take 2	73%	DM 50,-
Project I.G.I.	Action	Eidos	75%	DM 40,-
Rune	Action	Take 2	86%	DM 50,-
Tomb Raider IV	Adventure	Eidos	70%	DM 40,-

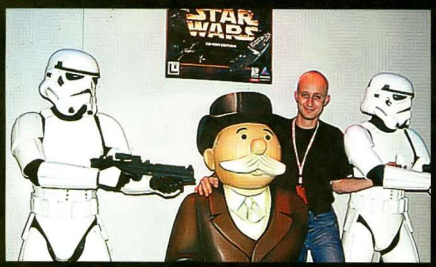
Anzeige

abflug

Nach fünf Jahren auf der PCA-Kommandobrücke übernimmt **Christian Müller** die Co-Chefredaktion von PC Games. Wir sagen Danke für eine auf- und anregende Zeit und blicken zurück. **Christian, du wirst uns fehlen!** <heul, sniff>

Globetrotter
Kein Reiseveranstalter war vor ihm sicher: Hier lauscht Christian Müller im kultigen Space-Outfit bei einem Kurz-Besuch in Manchester den Worten von Chef-Designer Erin Roberts, der kurz danach *Privateer 2* veröffentlichte.





Ballermann
Der Eindruck täuscht! Auch wenn Christian Müller hier dem Großväterchen von *Monopoly Tycoon* freundschaftlich die Schulter tätschelt, zogen ihn die martialischen Spiele wesentlich stärker an – egal ob er gegen Stormtrooper oder 3D-Bots antrat.



Peace, man!
Wie man sich vollkommen in Spiele hineinversetzt, demonstrierte Christian bei seinem Test zu *Interstate '82* im Juni 1998 nachhaltig. Yo, Bruder!

Savoir Jouer!
Diese französischsprachige Überschrift entfuhr „Zeitgeist" Müller bei der Vorschau zum Action-Adventure *Time Commando* (PCA 8/96). Dummerweise hat niemand verstanden, was das eigentlich bedeuten soll. Für alle Nicht-Franzosen: Die Übersetzung des Ausrufs lautet frei übersetzt „spielen können". Eine Bezeichnung, die übrigens genau unseren Ex-Chef charakterisiert.

Sitzfleisch
Über ein halbes Jahr musste sich Herr Müller in der Startphase der PC Action auf einer überdimensionierten Maus einen blauen Hintern holen, erst dann wurde erstmals das Auftakt-Bild ausgetauscht.



Harte Fakten

- Von Februar 1996 bis August dieses Jahres bescherte uns „Zeitgeist" Müller 68 PC-Action-Ausgaben mit exakt 11.530 Seiten Lesestoff.
- In der Ausgabe 12/97 wuchtete „il Seffe" satte 292 Seiten ins Heft. Ein PCA-Rekord, der übrigens mit der Weihnachtsausgabe 2000 eingestellt wurde.
- Die Neuheit für Spielemagazine inszenierte Herr Müller mit der Ausgabe 2/99. Erstmals schmückte mit Kasia Mujistra (19 Jahre, Polin ;o) ein Model das Magazin-Cover und verkörperte hübsch angemalt Tanya aus *Command & Conquer*.



- In seinem Test zur Weltraum-Oper *Wing Commander 4* (4/96) entdeckt Christian Müller „eine erträgliche Flüssigkeitsmarke von 10 bis 15 Bildern pro Sekunde". Würde sein heutiger Rechenknecht beim „Ego-Shooting" lediglich eine solche Bildwiederholfrequenz erzeugen, würde er sich aus Frust schnurstracks durch ein geschlossenes Fenster stürzen.
- Für die öde Weltraumposse *Apollo 18* vergab Christian Müller im Oktober 1998 die niedrigste Wertung seiner PCA-Karriere, satte neun Prozent. Originalzitat: „Houston, wir haben ein Problem!"
- Ein Jahr zuvor durfte sich Segas Prügelspaß *Virtua Fighter 2* über Christians höchste Wertung freuen. Jacky, Wolf, Lau und Co. kassierten 91 Prozentpunkte.

PRIMUSTRONIX.DE

PRIMUSTRONIX.DE

ixxxxxxxt die Preise klein!

PrimusTronix gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.



Günstixxxxxt.

MINOLTA-QMS PagePro 1100 L

10 S./Min, 600 x 600 dpi, Parallel



günstixxxter LASER

DM 4X9,-

Unser TOP-Preis

DM 399,-

CORNEA MP503

Das schicke und professionelle 15" Design-TFT in Schwarz/Silber, TC099



DM 1X99,-

Unser TOP-Preis

DM 1.179,-

FUJI FinePix 6800

Zoom, Porsche Edition, PC/MAC

DigiCam mit 3.3-Megapixel-Super-CCD, 16 MB, USB/ Audio/Video-Kabel



DM 1X99,-

Unser TOP-Preis

DM 1.599,-



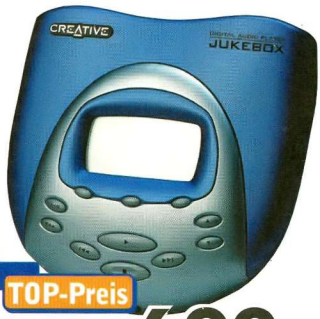
SONY J5

Dual-Band-Handy WAP, int. Freisprecheinrichtung, Wörterbuch uvm.

DM 4X9,-

Unser TOP-Preis

DM 339,-



CREATIVE D.A.P. JUKEBOX

Über 100 Stunden Musik

DM 7X9,-

Unser TOP-Preis

DM 699,-

Tagespreise! Alle Preise in DM inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten.

LG 17''-Monitor SW795E

96 kHz, TC099



DM 5~~X~~9,-

Unser TOP-Preis

DM 479,-

TOMORROW TESTSIEGER



EPSON Color 880 Transparent Tinte

2.880 x 720 dpi, Parallel / USB

DM 2~~X~~9,-

Unser TOP-Preis

DM 269,-

LG Netee TV-Video-Kombination

Das schicke Design-Bundle besteht aus TV-Gerät (51cm), Videorecorder und Rack!



DM 1~~X~~299,-

Unser TOP-Preis

DM 959,-

NEU!

GUILLEMOT Racing Wheel

Fahren wie Schumi – Force-Feedback-Lenkrad mit offizieller Ferrari-Lizenz



DM 2~~X~~9,-

Unser TOP-Preis

DM 239,-



DM 1~~X~~9,-

Unser TOP-Preis

DM 89,-

MICROSOFT SideWinder GameVoice Headset mit Steuerpad

Mit integrierter Spracherkennung

CANON CanoScan FDB646U

USB-Scanner, 42 bit, 600 x 1.200 dpi

DM 2~~X~~9,-



Unser TOP-Preis

DM 189,-



DM 1~~X~~9,-

Unser TOP-Preis

DM 179,-

CREATIVE LABS SB Live Player 5.1 PCI Retail

Die Soundkarte der neuen Generation



TRUST GAMEPAD Sightfighter Wireless

Zocken bis zum Abwinken – Kabellos!

Unser TOP-Preis

DM 8~~X~~9,-

DM 69,-

ASUS V8200 GeForce3-Grafikkarte

Die schnellste Grafikkarte für 3D-Spiele mit 64 MB, AGP



DM 1~~X~~099,-

Unser TOP-Preis

DM 969,-

NEU!

Das X des Monats



ASUS S8200 Notebook

Ultra-portabel, Magnesium-Aluminium-Legierung, nur 1,7 kg

12,1'' TFT, Intel mobile Celeron 700 MHz, 64 MB SDRAM, 10 GB HDD, int. 56K/V90 Modem, int. 10/100 Lan, Windows 98SE (Recovery CD)

Gegen Aufpreis auch mit DVD erhältlich!

EXXXTRA für Sie beigelegt: zusätzliche 128 MB SDRAM

Unser TOP-Preis

DM 2~~X~~949,-

DM 2.699,-

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

Geprüfter Online-Shop 2000

PrimusTronix gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

PRIMUSTRONIX.DE

ixxxxxxt die Preise klein!

Bestell-Hotline:

01805 - 887766*

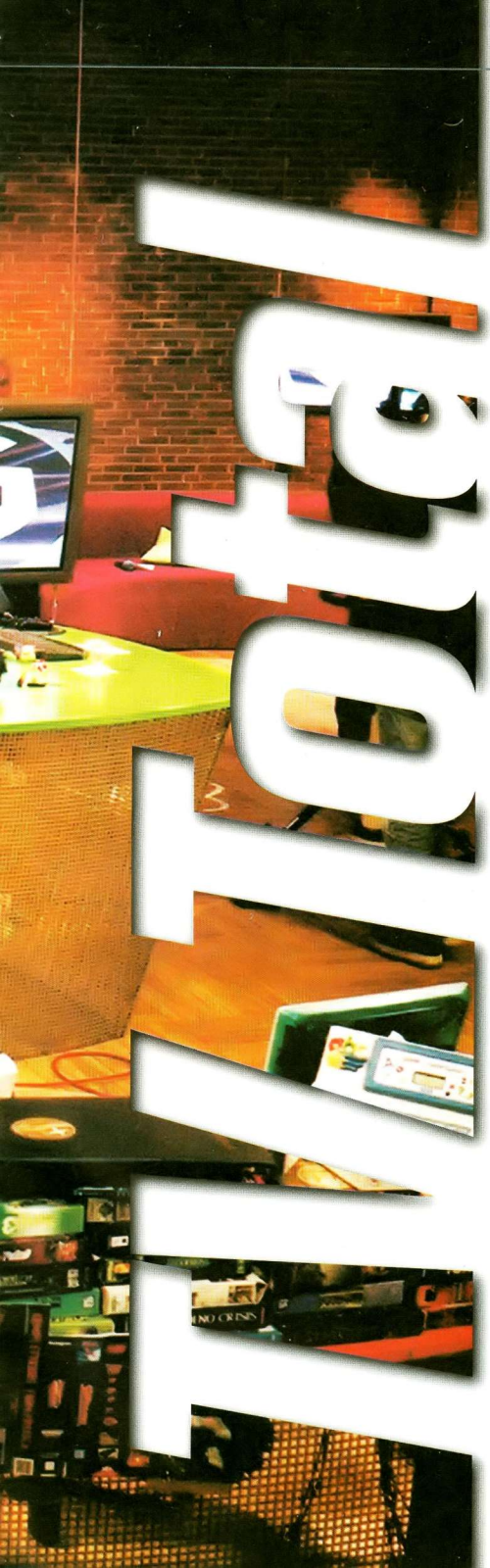
Fax 01805 - 887760*

*0,24 DM/Min. Mo.-Fr. 9:00-20:00 Uhr Sa. 9:00-14:00 Uhr

PrimusTronix – Ein Unternehmen der Metro-Gruppe.
Theodor-Heuss-Str. 18, 35440 Linden – Kein Ladengeschäft –

Über 10.000 günstixxxte Produkte.


KEEPER2
FIFA
GAME BOY



Die perfekte Symbiose aus Internet und Fernsehen heißt Giga und ist die tägliche TV-Show der Generation @ schlechthin. PC Action besuchte die Macher der längsten Livesendung Deutschlands und durfte dabei einige Blicke hinter die geheiligten Kulissen werfen ...

Auf CD-ROM

Video

Mittendrin statt nur dabei: PC Action bei Giga inklusive der Interviews mit Miriam Pielhau und George Zaal.

PC Action GIGA GAMES.mpg

Punkt 4.50 Uhr oder zehn Minuten vor Sendebeginn. Dicke Luft im NBC Giga-Studio. Doch keine Sorge, von den Nikotinrauchschwaden abgesehen wabert eine äußerst entspannte Atmosphäre durch die „New Media Arena" im Düsseldorfer Medienhafen. Während bei anderen Fernsehsendungen Aufnahmeleiter hektisch durch die Gegend rennen und Moderatoren vor lauter Anspannung ob der schweren Bürde einer Live-Show derart unter Strom stehen, dass sie eine ganze Kleinstadt mit Energie versorgen könnten, ist vor dem kleinen *Giga*-Studio Easygoing angesagt. „Wart ihr schon einmal bei anderen Fernseh-Sendungen?", fragt uns Moderatorin Miriam Pielhau, während sie genüsslich den Rauch ihrer Al-Capone-Zigarillos aus dem Fenster pustet. „Bei uns ist eben alles ein bisschen anders. Guckt mal", erklärt Miriam und hält dabei eine Hand voll Karteikarten mit ein paar Notizen hoch. „Hier ist alles Wichtige für die nächsten fünf Stunden drauf. Nur ein paar Stichpunkte und Interviewfragen, mehr brauche ich nicht, der Rest kommt ganz spontan und von alleine." Und schon verschwindet die Wahl-Kölnerin im *Giga*-Studio, wo sie in wenigen Augenblicken die *Giga*-Community auf dem TV- und Computerbildschirm begrüßen wird.

Miriam Pielhau ist ein echtes Multi-Talent und das Aushängeschild der fünfstündigen Live-Sendung. Nicht nur, dass sie mindestens eine Woche im Monat *Giga* moderiert – nebenher sitzt sie dem jungen



Neben Miriam Pielhau führt Uta Fußangel durch die fünfstündige Live-Sendung.

TV-Team als Chefredakteurin vor und arbeitet außerdem noch als Radiomoderatorin bei Eins Live. Ihre sympathisch-offene Art, gepaart mit ihrem blendenden Aussehen, spülte sie schon öfters weg vom Spartenkanal NBC und bereits drei Mal zu Harald Schmidt, Stefan Raab, *Unter Ulmen* oder gar zu *Peep* mit Verona Feldbusch. Millionen RTL-Zuschauer kennen sie noch als Co-Moderatorin des Dauerbrenners *Top of the Pops* und ihres eigenen Reality-Formats *Deine Band*, bei dem ganz popstarlike eine Retorten-Kombo à la No Angels aus dem TV-Hut gezaubert werden sollte – wenn auch mit geringerem Erfolg. Nichtsdestotrotz unterstreichen unzählige Fansites im Internet und weit über 1.000 E-Mails täglich ihre ungeheure Popularität.

Interaktivität rulez

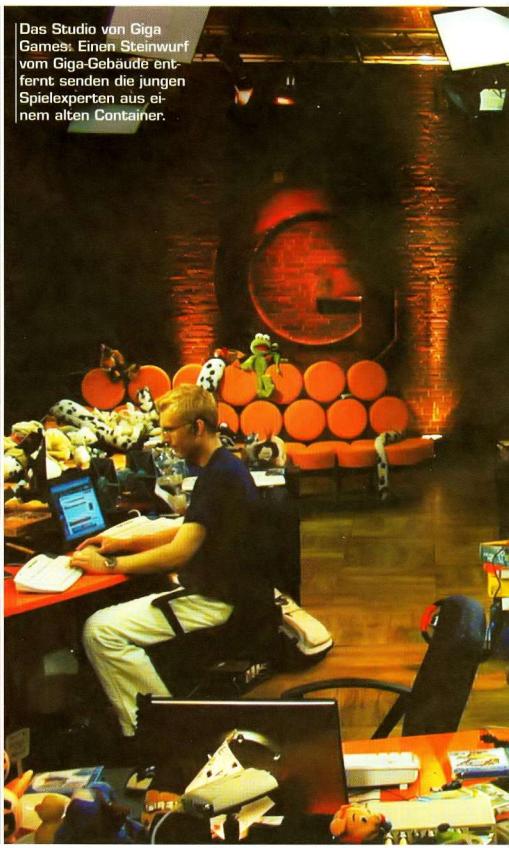
Für alle, die *Giga* nicht kennen sollten: *Giga* ist eine fünfstündige Live-Sendung auf NBC Europe und wird seit dem 30. November 1998 wochentäglich – unabhängig von Feiertagen – von jeweils 15 bis 20 Uhr ausgestrahlt. Neben einer Moderatorin führen Netzreporter aus fünf Ressorts durch den Internet-Tag. Die Ressorts haben so klangvolle Namen wie „Stars" (aktuelle News aus der Welt des Entertainment), „Help" (Tipps & Tricks rund um Hard- und Software), „Games" (Vorstellung neuer Computerspiele), „Sport & Fun" (aktuelle Sportthemen und sonstige Kuriositäten aus den Weiten des WWW) und „Netbeat" (Neuigkeiten aus der Internet- und Computerbranche). Die Netzreporter recherchieren und präsentieren die interessantesten Websites zu ihrem jeweiligen Thema. Herzstück des Ganzen ist die Homepage www.giga.de, auf die im Monat knapp 35 Millionen „User" klicken – alle Achtung! Über diese nahtlos ins TV-Geschehen integrierte Website können die Zuschauer direkt ins TV-Geschehen eingreifen, Themen anregen und E-Mails schicken, die während der Live-Show vorgelesen werden. Des Weiteren steht giga.de der Community als Kommunikations- und Interaktionsplattform mit täglichen News und einer Vielzahl von Boards und Chats 24 Stunden am Tag zur Verfügung. Und wie wird man Community-Mitglied? Einfach auf giga.de einen kleinen Fragebogen ausfüllen und schon ist man mit eigener Giga-E-Mail-Adresse dabei.

Schöne neue Fernsehwelt

Verfechter des deutschen Sprachguts dürften während einer einzigen *Giga*-Sendung vermutlich mehrfach kopfschüttelnd in ihren Ohrensesseln zusammensacken. *Giga* spricht nämlich die Sprache der Generation @ – und da begrüßt nun mal der Host die Commu-



In der Games-Rubrik werden tagtäglich neue Spiele vorgestellt und gezockt.

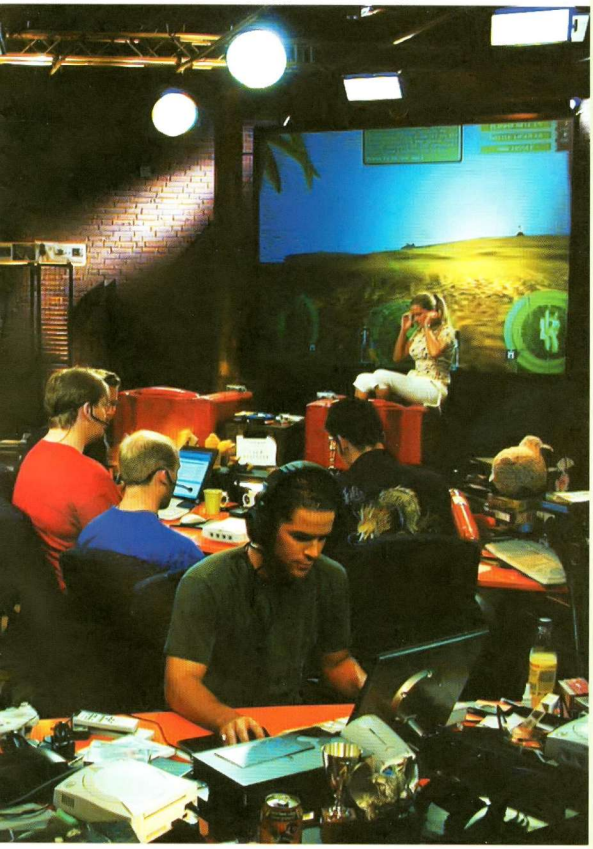


Das Studio von Giga Games: Einen Steinwurf vom Giga-Gebäude entfernt senden die jungen Spielexperten aus einem alten Container.

nity, Netzreporter gehen on air, der Netbeat-Flash folgt dem Sport&Fun-Take, nach dem Daily-Vote kommen die Commercials und danach erfährt die Community im Help-Chat alles zum Thema Hardware-Tuning – getreu dem *Giga*-Motto „The Future is you".

Hinter *Giga* steckt ein rund 100-köpfiges und mit einem Durchschnittsalter von gerade einmal 23 Jahren äußerst junges Team. Arbeitsbeginn ist täglich um 11.00 Uhr, dann werden Themen recherchiert und die Sendung vorbereitet – dabei kann man dem Team übrigens im wahrsten Sinne des Wortes über die Schulter schauen: 14 Webcams sorgen für den perfekten Durchblick.

Neben mehreren Quereinsteigern gehören auch viele Beschäftige aus klassischen TV-Berufen zum Team, das übrigens ständig auf der Suche nach Verstärkung ist! Aktuelle Jobangebote finden sich zuhauf auf – na, wo wohl – giga.de. Dort kann man die Sendung übrigens im „X-Stream" auch live verfolgen und sich Highlights aus fast drei Jahren *Giga* anschauen. So gibt sich in jeder Sendung mindestens ein musikalischer Stargast die Ehre. Die Palette geht von *Big Brother*-Heulboje Walter und Lederhosen-Harry über die 3. Generation, Bossom, Lou Bega, Scooter und Jessica Simpson bis hin zu diversen Soap-Stars oder echten





George „G-Force" Zaal, 27, moderierte bis Herbst 2000 fast 500 *Giga*-Sendungen, bevor er als Redakteur zu *Giga Games* wechselte.

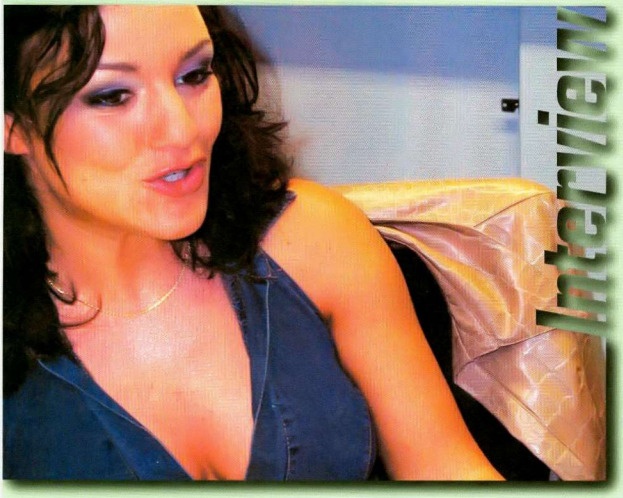
PC ACTION: Seit wann gibt es *Giga Games* und wann sendet ihr immer?
George Zaal: Die Idee für *Giga Games* kam uns im Sommer 2000 und seit November letzten Jahres senden wir täglich von 22 bis 24 Uhr.

PC ACTION: Wie kamt ihr denn auf die Idee, Computerspiele täglich ins Fernsehen zu bringen?
George Zaal: Die ursprüngliche Idee bestand darin, zum *Giga*-Start (Anm. d. Red.: November 1998) im Rahmen der relativ kleinen Games-Rubrik in lediglich zwei Takes à zwei Minuten ein paar Computer- und Videospiele vorzustellen. Mit der Zeit wurde das Ganze dann immer größer und beliebter, so dass wir uns entschlossen, dem Ganzen eine eigene Sendung zu widmen.

PC ACTION: Was für Themen behandelt ihr bei *Giga Games*?
George Zaal: PC-Spiele querbeet und Konsolen, also PlayStation, PlayStation 2, N64 und auch die neuen Geschichten wie Xbox oder GameCube. Dazu kommen viele webbasierte Fun-Spielchen à la *Moorhuhn* und Co. Außerdem haben wir noch unseren Help-Bereich, wo wir Installationshilfen zu Patches geben oder Hardware vorstellen, wie zum Beispiel Lenkräder oder Mäuse.

PC ACTION: Du warst zunächst Moderator bei *Giga* und bist jetzt bei *Giga Games* – was sind deine Aufgaben hier?
George Zaal: Puh, also eigentlich so alles Mögliche. Ich glaube, bei uns gibt es niemanden, der einen wirklich festen Aufgabenbereich hat. Was ich unter anderem mache, ist, mit Firmen zu telefonieren, wenn es darum geht, Gäste einzuladen oder die Freigabe für bestimmte Spiele zu bekommen. Dann redigiere und schreibe ich noch Artikel für unsere Webpage und mache mit unseren Hosts das Moderations-Coaching.

PC ACTION: Erzähl doch mal, wie du an deinen Job gekommen bist!
George Zaal: Ein Freund von mir hat 1998 hier bei NBC Europe gejobbt und mir irgendwann erzählt, dass die für eine neue Sendung Leute suchen. Ich dachte mir natürlich, ja klar, warum denn nicht, und hab mich per E-Mail beworben. Das Ganze auch noch ohne große Mühe und Lebenslauf. Dann habe ich Ewigkeiten erst mal gar nichts gehört, bis ich an einem Sonntagabend einen Anruf bekam und zum Casting in der nächsten Woche eingeladen wurde. Dort habe ich sehr, sehr viel groben Unsinn erzählt, was den damaligen Programmdirektor aber nicht daran hinderte, mir am nächsten Tag mitzuteilen, dass ich in der *Giga*-Anfangscrew dabei sein würde.



Miriam Pielhau, 26, moderiert seit Herbst 1998 bei *Giga*, ist Chefredakteurin der TV-Crew und Moderatorin beim Radiosender Eins Live.

PC ACTION: Was genau ist deine Aufgabe bei *Giga*?
Miriam Pielhau: Ja, was genau bin ich eigentlich? Erst mal bin ich von der *Giga*-Leidenschaft gepackt, das ist vielleicht das Wichtigste. Ansonsten moderiere ich die Sendung im Wechsel mit meinen beiden Kolleginnen Uta und Sumitra. Das heißt, ich führe durch die fünfstündige Show, interviewe unsere Promis und chatte mit den Zuschauern. In meiner Funktion als Chefredakteurin entwickle ich Konzepte oder überlege mir, wie man auf Messen *Giga* inhaltlich rüberbringen kann. Aktuell ist da gerade eine Berufe-Messe, wo wir verschiedene Berufe vorstellen und unseren Zuschauern so vielleicht die eine oder andere Anregung für den späteren Job mit auf den Weg geben können. Das wären so im Wesentlichen meine Aufgaben. Ach ja: und Spaß haben natürlich, auch ganz wichtig!

PC ACTION: Für viele deiner Zuschauer hast du sicherlich einen Traumjob – wie bist du zu NBC Giga gekommen?
Miriam Pielhau: Ich bin gelernte Radioredakteurin und im Sommer 1998 nach Köln gekommen, weil ich damals die Zusage von dem landesweiten Radiosender Eins Live hatte. Allerdings wusste ich damals natürlich nicht, ob das beruflich alles so hinhaut, wie ich mir das vorstellte. Deswegen habe ich mich damals bei einer Künstleragentur beworben, die auch Messehostessen vermittelt, um mir nebenbei ein paar Mark zu verdienen. Es hat keine zwei Tage gedauert, da hat der Agent angerufen und erzählt, dass die da in Düsseldorf ein Casting für einen Fernsehsender machen, und gefragt, ob ich nicht Lust hätte, da hinzugehen. Zuerst hab ich ihn für bekloppt erklärt und gesagt, dass ich als Radiotussi mit dem Fernsehen doch überhaupt nichts am Hut hätte und das auch nicht kann, doch er meinte nur: „Egal, geh da hin, nimm das als Erfahrung mit und guck, was dabei rumkommt." Ich bin dann an einem Samstag zu dem Casting gegangen und am Montag bekam ich den Anruf: „Miriam, wann kannst du anfangen?" Das war schon toll.

PC ACTION: Deine Sendung geht ja von 15 bis 20 Uhr. Wie genau schaut dein Arbeitstag aus?
Miriam Pielhau: Ich fange spätestens um halb elf zu arbeiten an. Zunächst besuche ich Webseiten, die ich in der Sendung vorstellen möchte. Das sind teils tagesaktuelle Themen, manchmal aber auch Sachen, die ich einfach interessant finde. Außerdem bereite ich mich auf die Gäste vor, lese deren Biografien, überlege mir Fragen für ein Interview und recherchiere im Internet nach weiteren Informationen. Dann schreibe ich *Giga*-News, drehe vielleicht ein kleines Filmchen für die Sendung oder denke mir nette Aktionen aus. Später muss ich irgendwann in die Maske, zwischendurch halten wir auch noch eine Redaktionskonferenz ab, wo alle Netzreporter ihre Themen vorstellen – also jede Menge Stoff vor 15 Uhr.

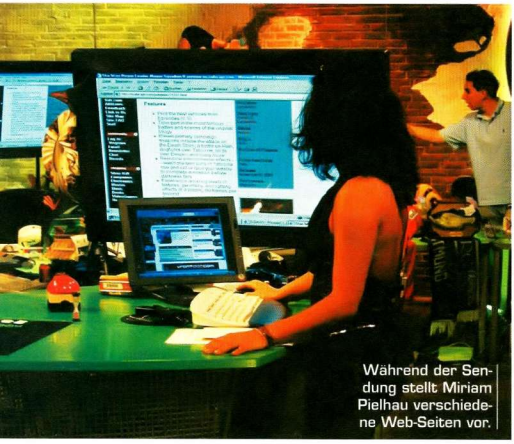
PC ACTION: Du selbst genießt ja eine ungeheure Popularität und bist durch mehrere Besuche bei der Harald-Schmidt-Show und eine Visite bei Stefan Raab weit über die *Giga*-Grenzen hinaus bekannt und wurdest von dem Männermagazin *FHM* sogar zu einer der „100 Sexiest Woman Of The World" gekürt – wie gehst du damit um?
Miriam Pielhau: Ja, wie geh ich damit um? Also es bringt mich schon zum Schmunzeln, aber was man nie vergessen darf bei alldem: Es sind Dinge, die mich zu Schmidt oder Raab gebracht haben, die viel mit Äußerlichkeiten zu tun haben. Es freut einen natürlich, sollte aber nicht dazu verleiten, in irgendeiner Form zu denken, ein besserer Mensch zu sein. Das wäre fatal, wenn es so weit bei mir käme. Passiert vielen Kollegen leider, die sich von dem Rummel um die eigene Person in eine ungute Richtung beeinflussen lassen. Ich hoffe, dass mir das nicht widerfährt und meine wirklich langjährigen Freunde da rechtzeitig die Notbremse ziehen würden.

PC ACTION: Hast du zu Hause eigentlich auch einen Internetzugang?
Miriam Pielhau: (lacht) Ja, klar! Das muss schon sein. Zum einen kommuniziere ich mit meinen privaten E-Mail-Adressen mit Freunden, Familie und Bekannten, zum anderen ist das Internet für mich als Journalistin eine unerschöpfliche Recherchequelle.

PC ACTION: Können dir unsere Leser auch mailen?
Miriam Pielhau: Natürlich, und zwar an miriam@giga4u.de. Die anderen Adressen sind dann doch etwas sehr privat.

PC ACTION: Spielst du denn in deiner Freizeit auch Spiele oder eher weniger?
Miriam Pielhau: Ich muss gestehen, ich hab einmal das *Moorhuhn* gezockt und zwei Mal *Tekken* (Anm. d. Red.: Konsolen-Prügelspiel). Das erste Mal habe ich gewonnen, das zweite Mal fürchterlich einen auf den Sack bekommen, so dass ich davon doch besser die Finger lasse. Ist nicht so ganz mein Metier.

PC ACTION: Zu guter Letzt: *Giga* ist ja eine Live-Sendung, bei der Pannen sich bestimmt nicht vermeiden lassen, oder? Was war denn deine witzigste?
Miriam Pielhau: Wir haben einen Sendeablauf, an dem auch ich mich orientieren muss, um zu sehen, wann genau ich auf Sendung bin und wann ich gerade mal Pause habe. Und einmal musste ich ganz nötig aufs Klo, hatte allerdings nicht mitbekommen, dass dadurch, dass ein Gast abgesagt hatte, meine nächste Moderation viel weiter nach vorne gerutscht war. Ich saß also auf dem Klo und hörte über meinen Knopf im Ohr die Regie: „Wo bist du, wo bist du, die Kamera ist auf dein Pult gerichtet und du bist nicht da!" Was ich nicht wusste, mein Mikro war offen und ich sagte halt „Ja ja, verarscht mich ruhig, ich sitz hier aufm Klo und brauch auch noch ein bisschen" ... das war schon sehr peinlich.



Während der Sendung stellt Miriam Pielhau verschiedene Web-Seiten vor.



Während Netzreporter Husseyin Hardware-Tipps verrät, arbeiten die restlichen Netzreporter im Hintergrund ganz normal weiter.

Persönlichkeiten wie Telekom-Cheffe Ron Sommer oder Helmut „Fakten, Fakten, Fakten" Markwort.

Spiele-Fernsehen

Seit Herbst letzten Jahres gibt es mit *Giga Games* auch noch eine zweite tägliche *Giga*-Show (von 22 bis 24 Uhr). *Giga Games* ist die weltweit erste TV-Livesendung, bei der sich alles ausschließlich um Computer- und Videospiele dreht. Ursprünglich nur als kleiner Bestandteil der nachmittäglichen Sendung gedacht, mauserte sich die Spiele-Rubrik aufgrund der überaus positiven Resonanz derart, dass dafür einfach ein eigenes Format geschaffen werden musste, was seit knapp einem Jahr erfolgreich läuft. Die Spiele-Show wird wenige Schritte entfernt in der New Media Arena produziert, einem Containerstudio aus den *Giga*-Anfangszeiten – übrigens praktischerweise direkt neben einer Diskothek gelegen.

Bei *Giga Games* sorgen neun junge Spiele-Experten dafür, dass alle Spielefreaks jederzeit den richtigen Durchblick im wuchernden Spiele-Dschungel behalten. Dafür wird in den vier Rubriken „PC Games" (Tests und Vorstellungen aktueller PC-Spiele), „Konsolen" (alles rund um Konsolenspiele), „Help" (Hilfestellung zu Spielen und spielebezogenen Hardwareproblemen) und „Free & Fun" (Gratisspielchen im Internet) getestet, Probe gespielt und vorgeführt. Gezockt wird dabei übrigens auf der größten Videoleinwand des deutschen Fernsehens. Natürlich kann auch hier über den Link auf giga.de eifrig an der Sendung mitgewirkt werden. Dort finden sich auch zahlreiche Links rund um Computerspiele und – analog zum großen *Giga*-Bruder – auch Links zu einigen Fanseiten, besonders zu den beiden blonden „Free & Fun"-Zwillingen.

Dass *Giga Games*, genau wie *Giga*, Kultstatus erlangen dürfte, ist wahrscheinlich, denn die Generation @ hat noch lange nicht genug, was auch zwei abenteuerliche Anekdoten am Rande unterstreichen. So wollte sich einst ein 16-jähriger Giga-Fan aus Nürnberg von einem fünf Meter hohen Gerüst vor das *Giga*-Gebäude stürzen, um einen Praktikumsplatz zu erzwingen. Ein anderer Sympathisant warf mit einem Feuerlöscher mehrere Scheiben ein, um seinen On-Air-Stars ganz nah zu kommen – schön, wenn man bei aller Interaktivität den Bezug zur Realität nicht verloren hat. ;-)

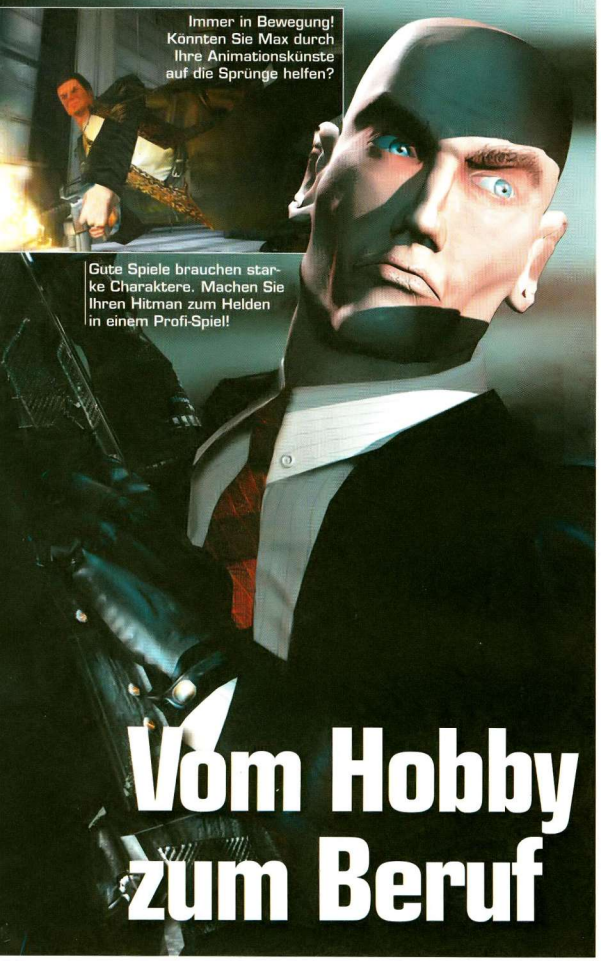
Christian Sauerteig



Miriam Pielhau stärkt sich nach der Sendung: Das bekannteste Giga-Gesicht war bereits mehrmals bei Harald Schmidt und Stefan Raab zu Gast.



Die Schaltzentrale der täglichen Live-Sendung: In der Regie laufen alle Fäden zusammen.



Vom Hobby zum Beruf

Sie haben bereits erfolgreich Maps und Mods für Ihren Lieblings-Shooter gebastelt oder wollen Ihrem selbst erstellten 3D-Charakter einen Auftritt in einem professionellen Spiel gönnen? Dann kann Ihnen geholfen werden ...

Wie viele talentierte Jung-Programmierer, Grafiker oder Animatoren es inzwischen gibt, beweist nicht zuletzt die Fülle an Untergrundspielen, von denen Sie in diesem Monat gleich 72 auf der Cover-CD-ROM finden. Viele Autoren hätten locker das Zeug dazu, bei einer Profi-Spieleschmiede ihre Brötchen zu verdienen und sich dort weiterzuentwickeln. In Einzelfällen hat das auch schon funktioniert, wie etwa *Counter-Strike* beweist, das als Add-on zu *Half-Life* aus der Fanszene entstanden ist. Gleiches gilt für den Mod *Gunman Chronicles*, der inzwischen ebenfalls kommerziell vertrieben wird.

Kontaktbörse

Oftmals fehlt es vielen Jungtalenten und Nachwuchskünstlern lediglich an den entsprechenden Kontakten zur Industrie. Eigentlich paradox, denn fast jede namhafte Spieleschmiede sucht händeringend nach talentierten Programmierern, Grafikern oder Animatoren. Die gängigen Berufsvermittlungsdienste versagen aber sehr häufig bei der Stellenvermittlung, weil entsprechendes Personal dort kaum angeboten – und damit auch selten nachgefragt wird. PC Action möchte in Kooperation mit der Firma NetWorkJob helfen, diese Lücke zu schließen. Bei NetWorkJob handelt es sich um eine Personal- und Unternehmensberatung mit Sitz in Unterhaching bei München, die sich auf die Jobvermittlung für die Spiele-Industrie spezialisiert hat und genau wie wir über gute Kontakte zu Fangemeinschaften, jungen Entwicklerteams und großen Publishern verfügt.

Wer wagt, gewinnt!

Sollten Sie noch nicht genau wissen, ob Ihre Kenntnisse und Qualifikationen ausreichen, um bei den Profis Fuß fassen zu können, so macht das gar nichts. Trauen Sie sich einfach und fragen Sie mal nach! Ein Vorteil dieser Branche ist es sicherlich, dass die klassischen Zugangsvoraussetzungen (Abitur, Studium) in der Spiele-Industrie weit weniger Bedingung sind als in anderen Branchen. Gute Spieleentwickler zeichnen sich neben der Kenntnis der entsprechenden Programme und Tools in der Regel durch Teamgeist, Weitblick und eine Portion Idealismus aus. Wenn Sie diese Eigenschaften bei sich entdecken und erste Gehversuche beim Coden oder Animieren hinter sich haben, können Sie sich gern unter leserbriefe@pcaction.de (Stichwort: Spiele-Job) bei uns melden oder sich direkt an NetWorkJob unter www.nwjob.de wenden. Wir warten auf Sie!

Christian Bigge



Das Team von NetWorkJob kann Ihnen zur Karriere in der Spiele-Industrie verhelfen. Nehmen Sie Kontakt auf!

3D-Animator gesucht

Hier geht's gleich zur Sache: Ein führendes europäisches Unternehmen für Spielesoftware sucht zum schnellstmöglichen Eintrittstermin einen 3D-Animator. Folgende Vorkenntnisse sollten Sie mitbringen:

Erfahrung bei der Erstellung von „Bone"-Skeletten, möglichst mit Programmen wie 3D Studio Max, Maya oder Softimage; Animations-Kenntnisse mit Inverser-/Forward Kinemtic, Character Studio 2 und 3; Kenntnisse im Modeln von 3D-Charakteren; möglichst Erfahrung beim Texturieren und im Spielebereich allgemein

Interessiert? Dann bewerben Sie sich per E-Mail mit Lebenslauf und Know-how-Profil direkt bei NetWorkJob unter www.nwjob.de.

DER SIEGER KRIEGT 10.000 DM.

DIE 3.999 VERLIERER KRIEGEN MEDIZINISCHE HILFE.

DIE ANTWORT IST 4000
GEWINN EINEN VON
25 PROFI-PCs
0190-504000
0,96 DM/Anruf CompuTel

ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT



DIE 4000er LAN-PARTY
[WELTREKORDVERSUCH]

40.000 DM Preisgelder 02.11.2001 Trafo-Halle Berlin
24 Stunden nonstop Infos & Anmeldung unter: **e-lan.de**

ELECTRONIC ARTS

hp invent

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

Computer Spiele

SENNHEISER

Der große Kampf





Wollen Sie spielen – oder noch besser, eigene Spiele machen? Dann sind Sie hier richtig. Wir haben für Sie eine Grafik-Engine der besonderen Art auf die Cover-CD gepackt.



Auf CD-ROM

Mugen
Aktuelle Mugen-Version mit einer Stage, Charakter Kung Fu Man und allem, was man zum Daddeln braucht
mug10414.exe

MCM-Editor
Programm, um das benötigte Sff-File leichter zu erstellen.
mcm20-dev2.exe

MCM-Oberfläche
Deutsche Benutzeroberfläche für MCM
files_ger.exe

QuickEdit
Speziall auf Mugen zugeschnittener Editor von Kenshin
QuickEdit_0600.exe

Takezo
Ein Spiel-Charakter für Mugen (von KGenjuro)
takezo.exe

J'Dar 2
Ein komplettes Ballerspiel von KGenjuro, das in der Mugen-Engine läuft
JDar11.exe

Wer hat nicht schon einmal das Bedürfnis gehabt, Figuren aus dem eigenen Alltag so richtig zu verprügeln? Aber da Sie natürlich niemandem wirklich wehtun möchten, machen Sie das eben in einem Spiel. Einmal dem alten Mathelehrer die Flammenfaust ins Gesicht zu drücken oder der Ex-Freundin ein paar Backpfeifen zu verpassen, ist theoretisch kein Problem, sofern Sie sich den entsprechenden virtuellen Charakter selbst zusammenbasteln: Mugen macht's möglich.

Was ist Mugen?

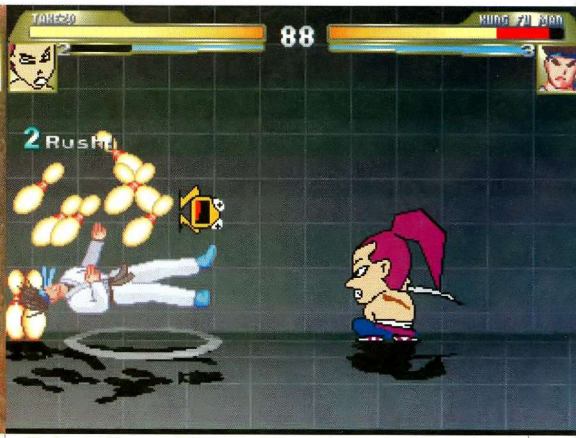
Mugen ist eine 2D-Engine für Kampfspiele, bei der man alles selbst machen kann, angefangen bei den Charakteren über Hintergründe, Energiebalken, Titelbilder, Intros und Auswahlbildschirme bis hin zu den Abspännen. Mugen verwendet eine eigene Sprache, durch die man über einen Text-Editor alle Wünsche einbauen kann. Wer sich richtig gut eingearbeitet hat, kann der Kampf-Engine auch Ballerspiele entlocken, wie *J'Dar 2* (auf der Cover-CD) beweist. Entwickelt wurde Mugen von Elecbyte (www.elecbyte.com) aber für Prügler im Stil von *Street Fighter 2* oder *Samurai Shodown*.

Das Eingemachte

Wenn Sie eigene Figuren und Spiele machen möchten, müssen Sie sich mit den verschiedenen Datei-Typen anfreunden, die Mugen benutzt. Da wären zunächst die Sff-Files (*.sff). Hier werden die Sprite*1-Informationen für Charaktere, Lebensbalken und andere Dinge gespeichert. In den Air-Files (*.air) können Sie die entsprechenden Aktionen definieren, die Ihr Charakter zeigen soll. Das Cmd-File (*.cmd) ist für die Eingabekommandos zuständig. Hier lässt sich beispielsweise

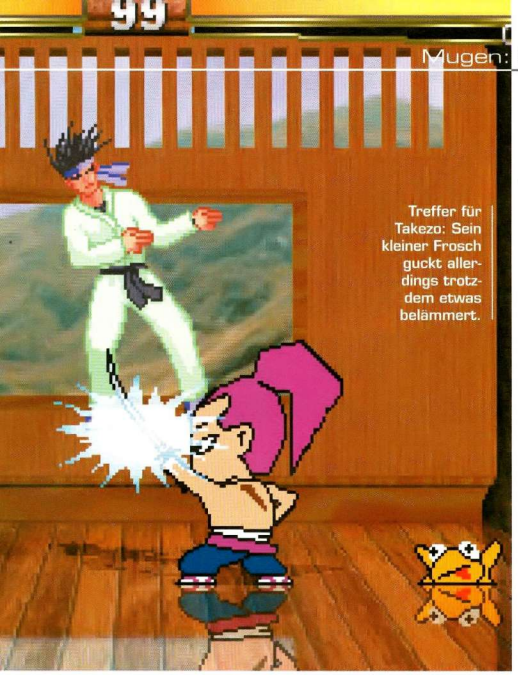


Jetzt geht's los: Hier könnte bald auch Ihr Charakter kämpfen.



Ein Special Move von Takezo: Der Gegner wird regelrecht weggekegelt.

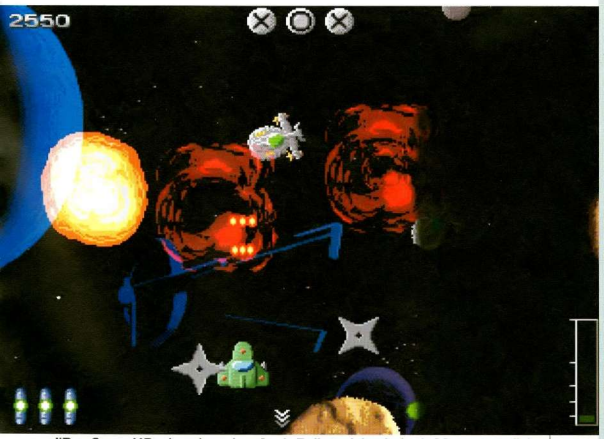
*1 Ein Sprite ist ein zweidimensionales Grafik-Objekt aus einer oder mehreren Bitmaps (bei Animationen), das über Zuweisung von x- und y-Koordinaten bewegt werden kann.



Treffer für Takezo: Sein kleiner Frosch guckt allerdings trotzdem etwas belämmert.

festlegen, dass Ihre Spielfigur bei einer Viertelkreisbewegung am Joypad und Knopfdruck einen Feuerball werfen soll. Im Cns-File (*.cns) dürfen Sie unter anderem die Parameter Ihres Charakters definieren, die ihm seine typischen Eigenschaften geben: Kraft, Größe, Geschwindigkeit etc. Im Snd-File (*.snd) sind alle Sound- und im Act-File (*.act) die Farbinformationen gespeichert. In den Def-Files (*.def) werden schließlich die Namen der einzelnen Dateien definiert, auf die Mugen beim Umgang mit dem Charakter zugreifen soll. Das klingt Ihnen zu kompliziert? Kein Problem, spielen Sie doch einfach mit den Werken anderer Autoren. Tipps und Links gibt es unter http://zgs.mgbr.net/html/faqdb.htm. Mugen selbst und einige nützliche Utensilien finden Sie auf der beiliegenden Cover-CD (siehe Kasten). Ring frei!

Joachim Hesse



J'Dar 2 von KGenjuro beweist: Auch Ballerspiele sind mit Mugen möglich.

Mit dem Profi im Gespräch

KGenjuro zählt zu den bekanntesten Mugen-Programmierern in Deutschland. Mit bürgerlichem Namen heißt er Torsten Hartmann, ist Webmaster der Spieleseite www.daddelkingz.de, 28 Jahre alt, wohnt in Hildesheim und ist zum Beispiel für den Mugen-Charakter Takezo verantwortlich.

» Mugen kennt fast keine Grenzen. «



Torsten Hartmann alias KGenjuro

PC ACTION: Wie bist du zu Mugen bekommen?

KGenjuro: Ich habe in einer NeoGeo-Mailing-List davon gelesen und war natürlich sofort hin und weg. Ein eigenes Prügelspiel bzw. einen eigenen Prügelspiel-Charakter zu entwerfen, war immer schon ein Traum von mir.

PC ACTION: Und was ist das Besondere an Mugen?

KGenjuro: Dass es fast keine Grenzen gibt. Es gibt eigentlich keine Prügelspiel-Elemente, die man mit Mugen nicht realisieren kann. Die Macher haben im Gegensatz zu anderen Beat-'em-Up-Engines bewusst eine umfangreichere, aber auch kompliziertere Programmiermethode gewählt, um im Gegenzug dazu mehr Freiheiten und mehr Flexibilität zu gewährleisten.

PC ACTION: Wie lange muss man sich denn in etwa einarbeiten, um erste Erfolge zu erzielen?

KGenjuro: Die Einarbeitungsphase dauert aufgrund der Art der Programmierung etwas länger, denn fast alles muss über Txt-Editoren manuell eingegeben werden. Hat man das Grundprinzip verstanden, kommen die „wahren" Hürden: Sprites müssen gezeichnet werden, die Dynamik der Bewegungen muss stimmen, die Feinabstimmung der Schadensparameter für jede Bewegung will ausbalanciert sein. Das sind Sachen, die langjährigen Fans von Prügelspielen leichter fallen dürften als denen, die damit noch nicht konfrontiert wurden. Ich habe für Takezo, meinen ersten Charakter für Mugen, bei ein bis drei Stunden pro Tag etwa drei Wochen gebraucht, bis die Basics stimmten. Dann kam die harte Zeit des Testens und der Feinabstimmung.

PC ACTION: Wie gut er geworden ist, können die Leser gleich überprüfen, denn du hast ihn ja für unsere Cover-CD zur Verfügung gestellt. Hat es lange gedauert, bis er wirklich so war, wie du ihn dir vorgestellt hast?

KGenjuro: Alles in allem hat es noch mehrere Wochen gedauert, bis er wirklich so war, wie ich ihn haben wollte. Beim zweiten Mal geht das schon wesentlich schneller. Wer die Basics beherrscht, kann die Programmierung (ohne Sprites zu kreieren und sonstige Vorbereitungen) eines Charakters in 24 Arbeitsstunden abschließen. Ein so genanntes „Motif"*2 selbst zu erstellen, sollte in einer Woche zu schaffen sein. Wer ein komplettes Spiel mit genug Charakteren und Stages machen will, hat einiges zu tun, weshalb sich bei Mugen-Spielern das Sammeln von Charakteren durchgesetzt hat.

PC ACTION: Wenn ich mit Mugen spielen möchte, sammle ich also am besten Charaktere verschiedener Entwickler. Hast du denn noch ein paar Tipps für unsere Leser, die eigene Spiel-Charaktere gestalten möchten?

KGenjuro: Wer Mugen verstehen möchte, nimmt sich Kung Fu Man vor, der bei Mugen dabei ist (Anmerkung d. Red.: Alles auf der Cover-CD!) und analysiert jede seiner Dateien genau mit einem Text-Editor. Das ist die effektivste Art, Mugen zu „lernen"! Das und natürlich die Read-Mes und Dokumente, die bei Mugen dabei sind, gründlich zu lesen.

*2 Motif beinhaltet Titelbild, Auswahlscreen, Energiebalken etc.


ZZ-DARTS
NEMESIS
CRISIS

DADDELN, BIS DER JOYSTICK RAUCHT

Meine Damen und Herren, mit großem Stolz präsentieren wir Ihnen die zweite Fuhre an kostenloser Spielesoftware. Wenn es bislang langweilige Momente in Ihrem Leben gab, verabschieden Sie sich jetzt von ihnen!



Anfang September äußerte eine Psychologie-Professorin aus Los Angeles auf einer Fachtagung in Potsdam die Theorie, dass ein Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computerspielen und einem höheren Intelligenzquotienten bestehe. Wenn dem wirklich so ist, haben Sie durch diese Ausgabe der PC Action gute Chancen auf den Nobelpreis: Wir haben ganze 72 Spiele für Sie auf die Cover-CD gepresst!

Vorankündigung

Falls Sie schon in der Vorausgabe geschmökert haben, wissen Sie bereits, worum es geht: Wir wollen Ihnen im Heft und auf der Cover-CD Spiele präsentieren, die Sie im Laden nicht kaufen können. Unter den zumeist kleineren Spielen harren einige echte Perlen ihrer Entdeckung. Und bevor Sie verzweifelt nach dem angekündigten Tutorial zu *Xenon 2000* suchen: Das traf inzwischen zwar bei uns ein, ist aber am Redaktionsschluss für die Cover-CD haarscharf um einen Tag vorbeigeschrammt. Wir liefern es Ihnen samt Programmierwerkzeugen in der folgenden PC Action nach. Doch jetzt zum angenehmen Teil.

Voller Einsatz

Auf der Suche nach würdigen Spielen für die CD waren wir via Internet für Sie wieder in der Welt unterwegs. Dabei kommt es gelegentlich auch immer wieder mal zu fruchtbaren internationalen Kontakten. So verpasste Yoshinori Ohashi, Programmierer des Spiels *Earth Breaker*, seinem 2D-Ballerspiel für uns innerhalb eines Nachmittags nicht nur eine englische Menüführung (Respekt!) – nein, er hat auch gleich den beiliegenden Readme-Text ins Englische übersetzt. Das einzige Problem dabei: Er kann wie viele Japaner kaum Englisch. „Wenn die Readme ungewöhnlich klingt, korrigiert sie bitte", schrieb er uns noch. Wir haben trotzdem das unterhaltsame Original für Sie auf CD verewigt. Apropos: Da einige Spiele aus dem nicht-englischsprachigen Ausland stammen, sind deren Hilfedateien unverständlich. Mit ein bisschen gutem Willen lässt sich aber meistens der richtige Knopf zur Lösung finden. So wird in *Planet Force* beispielsweise mit „z" geschossen. Etwas ungewöhnlich, aber Sie schaffen das schon! Ballerspiel-Freunden bieten wir in dieser Ausgabe sowieso eine Menge, auch im 3D-Sektor. Mit *Urban Mercenary* von Moshpit Entertainment befindet sich sogar ein waschechter Ego-Shooter auf der CD. Der benutzt zudem noch eine bekannte Grafik-Engine, nämlich die von *Quake 1*. Aber bevor Sie jetzt Witze über das Alter der Technik reißen:



Mit freundlicher Empfehlung der Volkswagen AG: Der VW-Lupo-Cup erinnert an Micro Machines.



Urban Mercenary: Der Ego-Shooter befindet sich ebenfalls komplett auf der Cover-CD.

Die *Q1*-Engine verwendet *Half-Life* im Grunde ja auch und das wird immer noch gerne gespielt.

Heimatfront

Erfreulich ist auch, dass beispielsweise mit der Wirtschaftssimulation *Acrophy*, dem 2D-Shooter *Dove*, dem Rollenspiel *Desperabis*, dem Fadenkreuz-Gemetzel *Mech Walker*, der Panzerschlacht *Final Fighter* oder auch *Loderunner*-Klon *Toby on the run* (von unserem freien Tipps&Tricks-Mitarbeiter Peter Gunn) auch viele Spiele aus deutschsprachigen Landen dabei sind. Unser besonderer Dank gilt der Volkswagen AG, die uns gleich fünf Werbespiele zur Verfügung stellte. Wir wünschen Ihnen jedenfalls viel Spaß beim Zocken. Vielleicht sind Sie ja auch nächsten Monat wieder dabei, wenn es zum dritten Mal heißt: Daddeln, bis der Joystick raucht. Wir sind es auf jeden Fall!

Joachim Hesse

Online-Blödsinn des Monats

Vergessen Sie *Black & White*, richtige Götter spielen *Antcity*. Mit der Lupe in der Hand können Sie im Internet den Ausschnitt einer kleinen Stadt beobachten. Wäre da nur nicht die Sonne, deren Strahlen von Lupen ja bekanntlich gebündelt auf den Punkt gebracht werden ... Wenn Sie selbst Hand anlegen wollen, surfen Sie hier vorbei:
www.bossmonster.com/games/antcity.html



Unter die Lupe genommen: Antcity bietet Blödsinn par excellence.

72 Spiele auf CD-ROM

Hier finden Sie die Namen und Genres der Spiele, die wir in diesem Monat für Sie an Land ziehen konnten. Die Internetseiten der betreffenden Anbieter oder Programmierer haben wir Ihnen gleich mit angegeben. Viel Spaß!

NAME	GENRE	HOMEPAGE
Acne Attack	Geschicklichkeit	www.norskstrek.no
Acrophy	WiSim	www.lama-ware.de
Atoll	Denkspiel	www.lucidgames.net
Ayu in Space	Action	www2.tky.3web.ne.jp/~yosshin/index.html
Balls	Geschicklichkeit	www.kolumbus.fi/seppo.j.aaltonen/shatter
BG	Action	www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/8258
Bolzplatz	Sport	www.xenoage.de
Cannon Smash	Sport	http://CannonSmash.Sourceforge.net
Cannon Hill	Action-Strategie	http://dP-Software home.pages.de
Cups	Geschicklichkeit	Siehe Cannon Hill
Desperabis	Rollenspiel	www.desperabis.axxs.de
Divel	Action	Siehe Atoll
Dove	Action	www.kauto.de
Earth Breaker	Action	www5c.biglobe.ne.jp/~yumek
Extreme Shooters	Action	www-fu.magma.ne.jp/~hayase
Falcon Beertender	Geschicklichkeit	www.e-game.com
Fight 2	Action	Siehe Balls
Final Fighter	Action	www.zoksoftware.de
Final Force	Action	http://hp.vector.co.jp/authors/VA019239
Gargl	Action	http://mordred.dir.bg
Grey Oiltwit's Jet Ski	Sport	www.adders.org/freeware
Horrum	Rennspiel	Siehe Gargl
Idinaloq	Action	www.namikaze.org
Katapult	Strategie	Siehe Cannon Hill
KIN	Action	Siehe Gargl
Kontyu	Action	http://home4.highway.ne.jp/ora_soft/main/ora_wg.htm
Labyland	Denkspiel	Siehe Cannon Hill
Laser	Denkspiel	Siehe Dove
Laser Burst	Action	http://terastorm.tripod.co.jp
Magic Shootle	Action	www.entis.gr.jp
Manbou	Action	Siehe Kontyu
Maximum Overdrive	Rennspiel	http://members.easyspace.com/mdol
Mech Walker	Action	www.sechsta-sinn.de
Mister Peco	Jump & Run	www.pecolit.de
Mykro Planets	Mehrspieler-Action	Siehe Gargl
Nemesis Crisis Gaiden	Action	www.interq.or.jp/www1/takebe
Never Crisis	Action	www.rootnyanplus.com/user/naruto
One Key	Geschicklichkeit	Siehe BG
One Key 2	Jump & Run	Siehe BG
Osaru Daikyousou Yuugi	Rennspiel	Siehe Kontyu
Overruled	Action	Siehe Gargl
Panzerlied	Action	Siehe BG
Planet Force	Action	www.threeweb.ad.jp/~nippe/dcl/p_force/p_force.html
Possible Worlds	Action	http://possibleworlds.cjb.net
Project D	Action	Siehe Mech Walker
Prügel Pig 2000	Kampfspiel	Siehe Possible Worlds
Rally Speedway 2	Rennspiel	Siehe Possible Worlds
Renga Funsai Yuugi	Action	Siehe Kontyu
Sailen	Action	http://hotmale.hoops.ne.jp
Schiffbruch	Aufbau-Strategie	Siehe Cannon Hill
Speed Delight	Rennspiel	Siehe Gargl
Tank	Action	Siehe Panzerlied
Takesh Pilot '99	Action	www2s.biglobe.ne.jp/~s-takesh
Tappo 2	Action	Siehe Balls
Tappo Tactics	Action	Siehe Balls
Toby on the run	Jump & Run	www.zauberer.com
Tuxracer	Rennspiel	http://tuxracer.sourceforge.net
Urban Mercenary	Action	www.urbanmercenary.com
Void Runner	Geschicklichkeit	Siehe Gargl
Voids	Geschicklichkeit	Siehe Possible Worlds
Vulkaninsel	Adventure	Siehe Cannon Hill
VW Bora Driver	Strategie	www.volkswagen.de
VW Bora Flipper	Geschicklichkeit	Siehe VW Bora Driver
VW Drop-A-Golf	Denkspiel	Siehe VW Bora Driver
VW Lupo Cup	Rennspiel	Siehe VW Bora Driver
VW New BeetleT&G	Strategie	Siehe VW Bora Driver
X-Flash	Action	Siehe BG
X-Flash 2	Action	Siehe BG
X-Flash 3	Action	Siehe BG
Zahlorie	Denkspiel	Siehe Cannon Hill
ZZ Darts	Sport	www.interq.or.jp/www-user/checker/index_e.html

















EINE INDUSTRIELLE REVOLUTION in einer WELT voller MAGIE

www.arcanum-das-spiel.de

Die Gefahr

lauert überall auf den kühnen Reisenden im aufregenden Lande Arcanum. Der rettende Zaubertrank oder die geladene Pistole sind zum Schutz ein unerlässliches Muss. Treffen Sie auf mehr als 500 Verbündete oder Jünger der seltsamsten Konfessionen in Dutzenden Quests und Kampagnen. Reisen Sie alleine durch das gewaltige Königreich oder finden Sie Vertraute, die Sie online auf Ihrem Weg begleiten.



Erspielen Sie sich Schicksalspunkte, und verstärken Sie dadurch Ihren Einfluss auf die Bürger von Arcanum.



Schier unendliche Möglichkeiten stehen Ihnen zur Lösung zahlloser Quests zur Verfügung.

SIERRA™
www.sierra.de

ARCANUM™
Von Dampfmaschinen & Magie©

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.



Tommy mit Tommy: Das Maschinengewehr gehörte zur Mafia-Standardausrüstung in den 30er-Jahren.

Amerika in den frühen 30ern. Alkoholschmuggel ist verboten, Schutzgelderpressungen sind verboten und andere Leute auf der Straße umzunieten ist ebenfalls verboten. Doch manche Menschen scheren sich einen Dreck um diese Verbote ...

Keine Gnade



Ein heißes Eisen: Unser spanisches Mafia-Model Virginia ist gerade mal 22 Jahre alt und kam zum Foto-Shooting aus Barcelona eingeflogen.

vom Paten

Fakten

- Mafia-Epos mit 21 Hauptmissionen
- Ca. 60 Originalwagen
- Eigene Grafik-Engine LS3D
- 400 Gebäude
- Innen- und Außenszenarien
- Lineare Story

Trotz Verspätung nähert sich das Veröffentlichungsdatum von *Mafia* unaufhaltsam. Im Dezember soll es so weit sein: Dann dürfen Sie im Spiel die zweifelhafte Karriere des Taxifahrers Tommy nacherleben. Moment! Taxifahrer? Um an einem langweiligen Tag im Leben eines Taxifahrers dabei zu sein, brauche ich doch wohl kein olles PC-Spiel, werden Sie jetzt vielleicht denken. Und wissen Sie was? Da haben Sie vollkommen Recht. Allerdings ist Tommy ja auch kein gewöhnlicher Chauffeur. Tommy ist ... die rechte Hand des Paten!

Von allem etwas

„Wir produzieren keinen Schrott, wo man die Welt retten oder zum Mafioso Nummer 1 aufsteigen muss. Wir versuchen einfach, dem Spieler zu erlauben, das ungewöhnliche Leben eines Burschen zu führen, der in die Fänge der Mafia geraten ist", so das selbstbewusste Statement der Macher von Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*). Doch hochfliegende Pläne hatten bereits andere vor ihnen und sind daran gescheitert.



Wir machen den Weg frei: Krumme Geschäfte im Tresorraum der Bank dürfen in so einem Spiel natürlich nicht fehlen.

Warum sollte das bei *Mafia* anders sein? „Das Spiel wird von der ersten Sekunde an unterhalten und steckt voll unerwarteter Wenden und Überraschungen", beschreiben die Tschechen ihr Projekt. Und tatsächlich ist *Mafia* voll gestopft mit dem Besten aus Action, Rennspiel und Adventure. Ein wahrhaft explosives Gebräu!

Cosa Nostra

Doch was genau ist nun Ihre Aufgabe? Gangster, die sich kein eigenes Auto leisten können, mit dem Taxi durch die Gegend kutschieren? Nun, so fängt es wirklich an. Es ist das Jahr 1928: In Tommys – also Ihrer – Taxe sitzen plötzlich zwielichtige Gestalten, die von ebenso zwielichtigen Schurken verfolgt werden. Wie sich im Nachhinein herausstellt, gehören die Fahrgäste zur Gangsterfamilie des Mafia-Bosses Don Salieri. So kommt es, dass Tommy regelrecht mit Vollgas in ein neues, verbrecherisches Leben braust. Ein Leben voller Betrug, Gewalt und falscher Freunde. Ein Leben, das er nach zehn Jahren gründlich satt hat: Er stellt sich der Polizei. Ein mutiger Schritt, denn für Aussteiger hat die „Familie" in der Regel nichts außer ein paar klobigen Schuhen aus Beton übrig. Das Zeugenschutzprogramm des Staates ist Tommys letzte Hoffnung, um



Bodensatz: Wer sich mit der Familie anlegt, krümmt sich nur selten vor Lachen.

Sex & Crime: Leider verdeckt uns die Pflanze die freie Sicht auf Tommy.

endlich wieder ruhig schlafen zu können. Sie spielen in einer Rückblende Tommys Laufbahn von eben jener ersten Taxifahrt über seinen steilen Aufstieg im Syndikat bis hin zum Geständnis auf der Wache nach.

Krumme Geschäfte

Um Sie ordentlich ins Schwitzen zu bringen, haben die Brünner Entwickler 21 knifflige Hauptmissionen eingebaut. Chefdesigner Daniel Vávra lüftete jetzt vorab den Mantel des Schweigens und beschreibt Ihnen eine der Missionen: „Eines Nachmittags begleitet Tommy ein Mädchen nach Hause und die beiden unterhalten sich angeregt", erzählt Vávra. „Plötzlich überrascht sie eine Hooligan-Gang und Tommy muss seine Begleiterin beschützen. Es kommt zum Kampf, den er gewinnt, und er verbringt danach mit ihr die Nacht. Am nächsten Tag schnappt sich Tommy seinen Kumpel Paulie, um die Hooligans komplett aus Little Italy zu vertreiben. Sie klauen sich einen Wagen und fahren los. Alles läuft recht gut, nur der Anführer versucht, in einem anderen Auto zu entwischen. Es kommt zu einer Verfolgungsjagd. Ist die Sache erledigt, geht es in die Bar der Familie und ein Gespräch mit dem Boss steht auf dem Programm." Sie merken: So ein Spielabschnitt kann es in sich haben. Und davon gibt es gleich 21!



Freie Fahrt für böse Bürger: Trotzdem sieht die Polizei das Anrempeln von Fußgängern nicht gern.



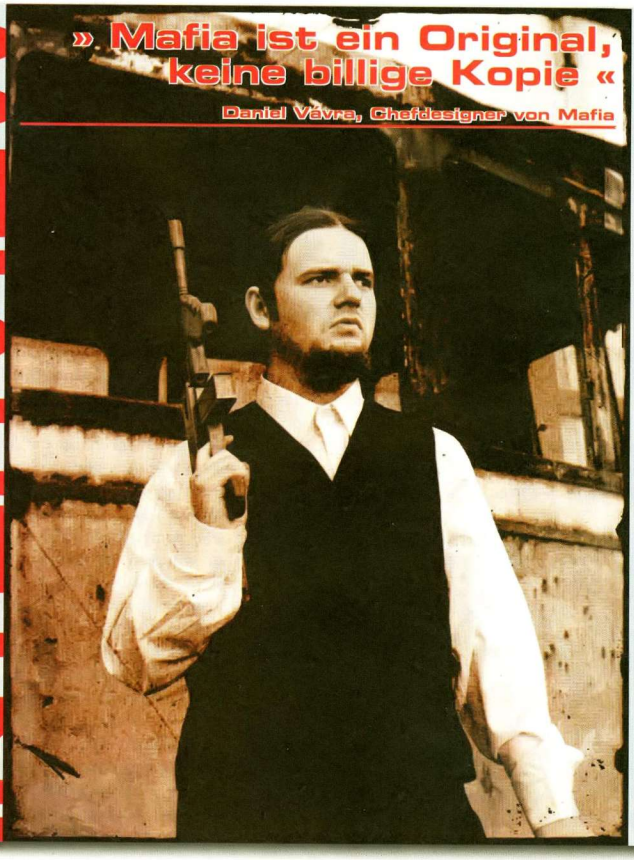


Ausflug ins Grüne: Außerhalb der Stadt findet sich neben viel Vegetation auch eine Talsperre.

Stadt, Land, Fluss

Für so umfangreiche Aufgaben braucht man selbstverständlich auch ein entsprechend großes Spielareal. Damit Sie nicht das Gefühl haben, dauernd an den gleichen Häusern vorbeizukurven, hat Illusion Softworks mit Lost Heaven eine zehn Quadratkilometer große Stadt entworfen. „Wir haben uns von den nordamerikanischen Verbrechenshochburgen Chicago und New York inspirieren lassen", erläutert Vávra. Rund 400 Gebäude wurden für *Mafia* entworfen. Davon tauchen einige in gewissen Abständen wieder auf, während es die markanteren Örtlichkeiten wirklich nur einmal gibt, damit sich der Spieler daran orientieren kann. Viele der Häuser können Sie sogar betreten. Manchmal müssen Sie auch die Stadt verlassen und aufs Land fahren. Rund um die Stadt sind laut Herstellerangaben noch einmal etwa 30 bis 40 Quadratkilometer freies Feld, Farmen und andere Lokalitäten. Sie haben im Spiel völlig freie Hand, wohin Sie gehen möchten oder was genau Sie unternehmen wollen. Mit einer Einschränkung: Für alles, was Sie anstellen, tragen Sie die Konsequenzen! Wenn Sie meinen, pausenlos Fußgänger über den Haufen fahren zu müssen, bitte sehr. Es ist ja nur ein Spiel. Allerdings zerdeppern Sie über kurz oder lang Ihr Fahrzeug und riskieren, selbst verletzt und von der Polizei verfolgt zu werden. „Das Ziel ist etwas völ-

INTERVIEW



So liebe Kinder, guckt euch den Onkel ganz genau an: So sieht man aus, wenn man in jungen Jahren zu viel fernsieht. Dass Mafia-Chefdesigner Daniel Vávra Filme als Quell der Inspiration nutzt, scheint der Qualität seines Spiels *Mafia* aber nicht geschadet zu haben – im Gegenteil.

PC ACTION: Hallo Daniel! Wir konnten *Mafia* ja schon einige Male bewundern und haben auch schon mehrmals darüber berichtet. Was hat sich denn inzwischen getan?

Daniel Vávra: Es gibt eine Menge neuen Kram, aber wir haben noch genug zu tun. Momentan arbeiten wir an der Alpha-Version des Spiels, das heißt, alle Missionen sind spielbar, aber noch nicht völlig in Ordnung.

PC ACTION: Alle Missionen sind spielbar? Das heißt, die künstliche Intelligenz für den Straßenverkehr und die Passanten steht so weit?

Daniel Vávra: Klar. Sofern du mit der Frage den normalen Verkehr meinst: Der wird sich in der finalen Version nur noch unwesentlich unterscheiden. Just im Moment sind wir dabei, die künstliche Intelligenz der Polizei-Fahrzeuge insbesondere bei Verfolgungsjagden zu optimieren. Das klappt auch sehr gut, aber ganz fertig sind wir noch nicht.

PC ACTION: Und wie fertig sind die Missionen selbst? Wie viele wird es denn nun überhaupt geben?

Daniel Vávra: Wir arbeiten tatsächlich noch an allen Missionen. Fünf Personen bauen wie die Hölle die Handlungsabläufe ein, um

lig anderes, als bloß rohe Zerstörungswut an den Tag zu legen, und wir haben nicht vor, da etwas zu glorifizieren", heißt es offiziell aus Brünn. Dass dies keine leeren Versprechungen sind, beweisen Zwischensequenzen, die das Geschehene meist auch noch aus der Sicht anderer Bandenmitglieder oder Opfer zeigen. Das verspricht einige beklemmende Erkenntnisse.



Zwischensequenz: Am Hafen kommt es zu einem konspirativen Treffen mit einem Informanten.

Kopfschuss

Trotzdem soll *Mafia* in erster Linie natürlich eines machen: Spaß. Weil ja vermutlich jeder aus Kindheitstagen weiß, welch diebisches Vergnügen es macht, ein Bauklötzchenhaus zum Einsturz zu bringen oder eine Barallen anderes spielbar zu machen. Es ist ein harter Job. Es wird um die 21 Missionen geben. Auf die genaue Anzahl will ich mich nicht festlegen, weil das Spiel noch nicht in exakte Levels unterteilt ist und man während einer Mission an verschiedenen Aufgaben und Unteraufgaben tüfteln kann. Ich will noch einmal feststellen, dass „eine Mission" nicht gleichzeitig „ein Ort des Geschehens" meint. In einer Mission könnte man die ganze Stadt durchqueren und zudem gibt es eine Menge unterschiedlicher Innenräume. Lass es mich so sagen: Es gibt 21 Hauptaufgaben, die man Missionen nennen könnte.

PC ACTION Das ganze Spiel wirkt sehr komplex. Woher bekommt ihr die ganzen Informationen von damals? Sag jetzt nicht, dass ihr wirklich Verbindung zu der Organisation habt!
Daniel Vávra: Nun, ich mag Filme wie *Goodfellas* oder *Heat (Anm. d. Red.: siehe Kasten „Vorbild Leinwand")* und es gibt einfach kein vernünftiges Spiel dazu. Verbindungen zu echten Gangstern haben wir nicht, aber ich lese eine Menge realistische Literatur über Verbrecher und das gesamte Team verbringt viel Zeit damit, Informationen über die Prohibition, Architektur, Waffen oder Autos dieser Zeit zu sammeln. Ich wäre glücklich, wenn der Spieler etwas Neues über die Dunkelmänner oder die 30er-Jahre im Allgemeinen beim Spielen lernen würde. Vielleicht bekommt man so eine Vorstellung davon, warum man unbedingt ein „gemachter Mann" werden will und sein Leben riskiert für Geld, Macht und diese seltsame Art von Freiheit. Vielleicht findet er auch einfach heraus, wie großartig und innovativ einige der Autos von damals waren.

PC ACTION Mit den Autos habt ihr euch ja wirklich viel Mühe gegeben: Es gibt authentische Trucks, Limousinen oder auch Sportwagen von damals. Kannst du uns verraten, wie viele und welche genau es sein werden?
Daniel Vávra: Es sind voraussichtlich mehr als 35 Wagen, jeder mit bis zu vier optisch anderen Varianten. Zusammen ergibt das etwa 60 Fahrzeuge. Alle Wagen sind bereits fertig und ins Spiel eingebaut. Wir haben jedoch noch nicht die Lizenzverträge mit den Herstellern in der Tasche, deshalb will ich auch noch keine Namen nennen.

PC ACTION Das ist verständlich. Aber was für Waffen es gibt, kannst du uns doch schon verraten, oder?
Daniel Vávra: Klar. Da haben wir folgende im Angebot: Colt Detective Special, Smith & Wesson Modell 27 Magnum, Smith & Wesson Modell 1905 Military & Police, Colt 1911, Thompson 1928, eine Pump-Action-Schrotflinte Marke Winchester Modell 1897, eine abgesägte Schrotflinte, ein Springfield-M1903-A1-Gewehr, ein Mosin 1891/30 PE Scope 4-fach-Zoom-Scharfschützengewehr plus Baseball-Schläger, Messer, Schlagring und Molotowcocktail.

PC ACTION Klingt wie eine Einkaufsliste beim Waffenschieber. Wird *Mafia* denn ein sehr gewalttätiges Spiel?
Daniel Vávra: Ja, aber nicht so krass wie etwa *Soldier of Fortune*.

PC ACTION Wird sich die deutsche Version von der internationalen Version in Bezug auf weniger Blut und Gewalt sowie deutschen Texten unterscheiden?
Daniel Vávra: Ja.

PC ACTION Das nenne ich eine ausführliche Antwort. Aber gut, dann bleibt mehr Zeit für eine andere Frage, die uns noch unter den Nägeln brennt: Plant ihr, freie Mod-Entwickler in irgendeiner Form zu unterstützen, wenn sie euer Spiel erweitern möchten?
Daniel Vávra: Es sieht so aus, dass wir keine Mod-Aktivitäten unterstützen können. Das Spiel ist sehr kompliziert, die Grafiken sind mit 3D Studio Max *(Anm. d. Red.: Teuer!)* erstellt, das wir mit eigenen Erweiterungen ausgebaut haben. Wir haben keine Zeit, unsere Tools benutzerfreundlicher zu machen.

PC ACTION Wäre es dann nicht besser, gleich *Max Payne* zu kaufen und ohne *Mafia* glücklich zu werden?
Daniel Vávra: Definitiv nicht (lacht). *Mafia* ist ein Original, keine billige Kopie. Zudem ist *Mafia* kein purer Shooter wie *Max*. Wir konzentrieren uns mehr auf die Handlung und es gibt auch Bereiche ohne Action sowie Autorennen. *Max Payne* ist zwölf Stunden voll pausenloser John-Woo-Action. *Mafia* hingegen ist die Simulation des Lebens eines Bandenmitglieds im *Goodfellas*-Stil.

VORBILD LEINWAND

Aufgrund massiger Dialoge und hoffentlich durchdachter Handlungsfäden ähnelt *Mafia* fast schon einem Film. Wir stellen Ihnen die drei größten Vorbilder vor, die laut Illusion Softworks ihre Arbeit beeinflusst haben.



1. Goodfellas

USA 1990, deutscher Titel: *Goodfellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia*. Ein Mafia-Aussteiger beleuchtet das Syndikat von innen. Als Darsteller mit dabei ist unter anderem Robert De Niro. Regie: Martin Scorsese. Typisches Zitat aus dem Film: „So lange ich mich zurückerinnern kann, wollte ich immer ein Gangster sein."



2. The Godfather

USA 1972, deutscher Titel: *Der Pate*. Oscargekrönter Kinostreifen, der den Aufstieg und Fall einer sizilianischen Familie in Amerika zeigt. Mit dabei sind unter anderem Marlon Brando und Al Pacino. Regie: Francis Ford Coppola. Typisches Zitat aus dem Film: „Ein Mann, der keine Zeit mit seiner Familie verbringt, kann nie ein richtiger Mann sein."



3. Heat

USA 1995. Robert De Niro spielt mal wieder den Gauner, dem ist allerdings Al Pacino als Gesetzeshüter dicht auf den Fersen. Regie: Michael Mann. Typisches Zitat aus dem Film: „Irgendwer hat mir mal gesagt, du darfst dich niemals an was hängen, das du nicht innerhalb von 30 Sekunden problemlos wieder vergessen kannst, wenn du merkst, dass dir der Boden unter den Füßen zu heiß wird."



Ein Mehrspieler-Rennen in Mafia liefert den Beweis: Wo sich Schumi zeigt, tobt die Menge. Jetzt muss er nur noch Gas geben.

bie-Puppe zu sezieren, kann auch in *Mafia* alles zu Kleinholz verarbeitet werden. Möbel, Fenster, Wände, Autos: Alles lässt sich mittels Handfeuerwaffe perforieren. Das gilt auch für die Spielfiguren. „Ja, wir haben Trefferzonen, aber nicht um mehr Bluteffekte zu zeigen. Wir wollen lediglich Verletzungen simulieren", erklärt Vávra. „Das bedeutet, dass ein Charakter, der an den Beinen getroffen wird, langsamer läuft oder dass er seine Waffe fallen lässt, wenn man ihn an den Händen erwischt. Kopftreffer sind selbstverständlich auch möglich." Die Arbeit im Motion-Capture-Studio scheint sich jedenfalls gelohnt zu haben. Die Detailverliebtheit der Entwickler geht sogar bis zu einem eigenständig ersonnenen Programm, mit dem die Mimik der Personen nahezu lebensecht wirken soll. Bleibt nur noch zu hoffen, dass die Handlung der Technik auch gerecht werden kann. Aber Vávra sieht dem gelassen entgegen: „Ein Film-Direktor hat für uns die Storyboards entworfen und die Dialoge sind von Profis und nicht von unseren Beta-Testern geschrieben worden."

Mehr Spieler

Bleibt noch die Frage nach dem Mehrspielermodus. Mit dem geht es laut Chefdesigner Vávra ebenfalls gut voran. Neben einigen klassischen Modi



Tod auf den Gleisen: Tommy ist sichtlich erschüttert.



Nachhilfe: Wer nicht zahlen will, bekommt unter Umständen auf dem Herrenklo die Baseball-Regeln eingebläut.

wie etwa „Jeder gegen jeden" oder „Räuber und Gendarm" soll auch ausgenutzt werden, dass man sich viel Mühe mit den Autos und der Wagenphysik im Spiel gegeben hat. Ähnlich wie in *Need for Speed* sollen daher auch Wettrennen und Verfolgungsjagden im Netzwerk und Internet möglich sein. „Dem Rennteil geht es ausgesprochen gut", gibt Vávra auf unsere Frage erfreut zu Protokoll. „Wir haben alle 14 – in Worten: vierzehn – unterschiedlichen Rundkurse hinbekommen und sie sehen fantastisch aus." Das ist mehr, als die meisten Rennspiele bieten. Damit das alles auch flüssig läuft, wird im Mehrspielerbereich voraussichtlich nur der Alltagsverkehr leicht eingeschränkt werden müssen. Traurige Erlebnisse wie in *Midtown Madness*, wo im Netzwerk plötzlich sämtliche Fußgänger und computergesteuerten Wagen verschwunden waren, soll es aber nicht geben.

Wer zuletzt lacht ...

Um nicht von Ihrem Rechenknecht ausgebremst zu werden, geht Illusion Softworks derzeit von einem Prozessor mit 466 Megahertz, 128 MB RAM und am besten einer GeForce2-Grafikkarte aus. Spieler mit weniger leistungsfähigen Systemen haben immerhin die Möglichkeit, Grafikdetails und Auflösung herunterzuschrauben. Apropos schrauben: Erinnern Sie sich, dass *Mafia* ursprünglich bereits seit einem Monat in den Regalen stehen sollte? Daniel Vávra wollte unbedingt, dass wir Ihnen noch ein paar Worte übermitteln, wieso die Entwickler immer noch daran werkeln. „Ich will mich dafür entschuldigen, dass wir uns mit unseren Spielen immer verspäten. Aber wir wollen einfach immer gute Spiele machen und das ist nicht leicht. Haltet aus, wir werden euch nicht enttäuschen!" Wir denken, das lässt sich einrichten, oder?

Joachim Hesse

Mafia: The City of Lost Heaven

Genre:	Actionspiel
Hersteller:	Illusion Softworks/Take 2
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Dezember
Vergleichbar:	GTA 2, Driver
Internet:	www.mafia-game.com



Joachim Hesse

Kommentar

» Mafia scheint ein Spiel ganz nach meinem Geschmack zu werden: Dichte Story, gute Grafik, viel Action – und Rennspiele mag ich auch. Auf den Gabentisch gehört es am besten aber nur bei Volljährigen, denn auf Moral wird keine Rücksicht genommen. Mal abwarten, ob sich der Weihnachtsmann dran hält. Fazit von Don Hesse: Unbedingt vormerken! «



Fakten

- Postapokalyptisches Szenario
- Stets zwei Spielfiguren
- Sieben Outdoor-Levels
- Sechs Indoor-Levels
- 14 Gegnertypen
- Neun verschiedene Waffen
- KI reagiert auf Sicht und Geräusche
- Wahlweise Tag- oder Nachteinsatz
- Mehrspielermodus

JAGD AUF DIE PILZKÖPFE

Diese Aliens werden auch immer gerissener! Jetzt schicken sie schon Pilzsporen auf die Erde, die sich dort fleißig menschliche Wirte suchen und in willenlose Zombies verwandeln. Tsss, wird Zeit, dass Sie da aufräumen, bevor auch Ihr Kopf keinen Pfifferling mehr wert ist.

In voraussichtlich 13 Missionen müssen Sie in *Codename: Outbreak* zeigen, welch gewiefter Taktiker Sie sind. Das ehemals „Venom" genannte Spiel integriert nämlich alles, was 3D-Taktik-Shooter in den letzten Jahren erfolgreich gemacht hat. Okay, die Story, die zwischen und während der einzelnen Missionen erzählt wird, ist spannend, inhaltlich allerdings reichlich abstrus: Das mit den Pilzsporen wissen Sie ja schon. Die regnen nämlich mit einem Meteoritenschauer im Jahr 2034 auf die Erde herab. Das Ziel dieser ekligen Alien-Pilze dürfte klar sein: Wieder einmal steht die Weltherrschaft auf der Wunschliste.

Befehlsgewalt light

So etwas können Sie natürlich nicht zulassen und so begeben Sie sich zusammen mit einem von insgesamt acht Kameraden an den Einschlagsort, um die Fungi (nein, keine Pizza, sondern der Name der Alienrasse) mit Waffengewalt aufzuhalten. Das Team-Management ist dabei nicht so kompliziert geraten wie beispielsweise bei *SWAT 3* oder *Operation Flashpoint*. Hier müssen Sie vornehmlich Ihre Angriffe sekundengenau koordinieren. Wer von seinem Kameraden mehr verlangen will als „Schütze mich" oder „Folge mir", wird die Dinge selbst in die Hand nehmen können und müssen. Zu diesem Zweck ermöglicht es *Codename: Outbreak*, zwischen den beiden Spielfiguren umzuschalten.

Tarnen und täuschen

Die einzelnen Landschaften sind mit bis zu 15 Quadratkilometern Ehrfurcht einflößend groß – und bieten Platz für zahllose Gegner. In den zerklüfteten Berglandschaften, den dicht bewachsenen Wäldern und den finsteren Häuserschluchten wäre es recht schwierig, die pilzbefallenen Mutanten zu finden, doch dank deren ausgeklügelter KI wird man auf ein Zusammentreffen nicht lange warten müssen. Gerät man in deren bis zu 100 Meter großen Hörradius oder in den maximal 500 Meter langen Sichtbereich, so rotten sich die Widersacher zusammen und machen sich bereit zum Angriff. Je näher Sie sich an einen Gegner herangeschlichen

Tarnen und Täuschen gehört auch in Codename: Outbreak zu den ersten Pflichten eines Soldaten. Was der Spieler kaum sieht, nimmt auch der Computer nicht wahr.



In den Nebelgebieten wird man sich vor allem auf sein Gehör verlassen müssen. Ein in die Waffe eingebautes Richtmikrofon übernimmt in diesem Fall die Aufgabe des Fernglases.



Das Überleben in der Wüste ist extrem schwierig, da die Büsche keinerlei Schutz vor Geschossen bieten. Einmal entdeckt, ist der Kampf mit den Mutanten unausweichlich.



Die Partikeleffekte bedürfen noch einiger Arbeit, um ähnlich gut auszusehen wie die restliche Umgebung. Der von der Panzerfaust erzeugte volumetrische Nebel hingegen überzeugt.

haben, je lauter Sie agieren und je besser Sie sichtbar sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie entdeckt werden. Wie beispielsweise in der Diebessimulation *Dark Project* wird es daher ratsam sein, sich im Schatten aufzuhalten und sich auf weichen Untergründen zu bewegen.

Heckenschützen bevorzugt

Der direkte Kampf mit den Pilzköpfen ist aber nicht Ihre einzige Aufgabe. Vielmehr geht es darum, deren Infrastruktur zu zerstören oder in streng bewachte Gebäudekomplexe einzudringen, um dort Informationen zu sammeln oder Sabotageakte auszuführen. Offensive Rambo-Manier ist da nur selten nützlich. Vielmehr sollten Sie beispielsweise den Rhythmus der Wachablösungen beobachten, bevor Sie einen Posten überfallen, oder die umliegenden Hügelketten nach Heckenschützen absuchen, ehe Sie sich auf eine Lichtung wagen. Analog dazu wird es in den Städten und Gebäuden Überwachungssysteme und Lampen geben, die vor dem weiteren Eindringen in die Kommandozentralen der bösen Macht sinnvollerweise zerstört werden sollten.

Einsatzplanung

Aus dem gleichem Grund kann es zweckmäßig sein, die Aufklärungs- und Kampfaufträge im Dunkel der Nacht auszu-



Die Multifunktionswaffe enthält sogar einen kleinen Raketenwerfer, mit dessen Hilfe man auch schwerste Ziele bekämpfen kann. Das Gewicht der Waffe erschwert ein genaues Zielen.



Innerhalb von Gebäuden zeigt sich, wie detailarm die Levels aufgebaut sind. Hier fehlen die Pflanzen, die die wenigen Polygone dekorieren.



Um gegen die pilzbefallenen Gegner bestehen zu können, sollte man sich nicht auf einen offenen Kampf einlassen, sondern sich feige verstecken.

führen. Ein Nachtsichtgerät sorgt in diesem Fall für den notwendigen Durchblick, alternativ kann man auch Gefechtsfeldbeleuchtung in die Lüfte schießen. Die Wahl dürfte nicht ganz einfach werden: Die Leuchtkugeln sorgen für bessere Sicht, das Nachtsichtgerät verrät aber Ihren Standort nicht und ist wesentlich leichter zu tragen. Das Gewicht des Gepäcks hat einen kleinen, aber wesentlichen Einfluss: Je länger Sie schwer beladen herumlaufen, desto eher geraten Sie außer Atem. Mit steigender Herzfrequenz wird das Zielen mit der Waffe aber immer schwieriger und ab Puls 150 treffen Sie noch nicht einmal einen Möbelwagen auf zehn Meter Entfernung. Da die Gegner in *Codename: Outbreak* Trefferzonen haben werden (ein Treffer in den Oberkörper ist wirkungsvoller als ein Treffer in den Fuß), wiegt dieser Umstand doppelt schwer. Das Zielen und Treffen wird ohnehin ein recht schwieriges Unterfangen sein, da alle neun Munitionsarten (man besitzt nur eine einzige Waffe, die aber unterschiedlichste Munition verschießen kann) realistisch „langsam" durch die Luft fliegen. Bei bewegten Zielen wird man daher den Vorhaltewinkel abschätzen und am Objekt vorbeischießen müssen, um einen Treffer zu erzielen.

Aus der Kristallkugel

Derartiges kennt man bislang fast nur von reinrassigen Action-Shootern mit Mehrspieler-Schwerpunkt. So ist es nur konsequent, dass auch *Codename: Outbreak* einen gut ausgebauten Mehrspieler-Part aufweist: Bis zu 16 Spieler können gemeinsam und gegeneinander antreten. Voraussichtlich werden die Modi Deathmatch und Capture the Flag enthalten sein, außerdem ein „Crystal Box" genannter Modus, in dem zwei Teams bestimmte Aufgaben erfüllen müssen und der an *Counter-Strike* erinnert. Zusätzlich wird es den Coop-Modus geben, in dem sich maximal 16 Spieler miteinander durch die Einzelspielermissionen kämpfen können. Der Schwierigkeitsgrad der eigentlich für Zweier-Teams konzipierten Einsätze soll sich automatisch der tatsächlichen Spielerzahl anpassen.

Technik bestimmt Inhalt

Das Programm verwendet eine völlig neu konzipierte Grafik-Engine, die mit vergleichsweise wenigen Polygonen auskommt und dennoch recht gut aussehende Landschaften erzeugt. Der Trick besteht in der Verwendung von hochauflösenden und vor allem kontrastreichen Texturen, mit denen die unschönen Kanten der Berge und Felsen kaschiert werden. Dies spart Rechenzeit, die vor allem für die Darstellung zahlreicher Pflanzen genutzt wird. So entstehen Wälder mit dichtem Blätterdach und undurchlässigem Gestrüpp, in denen man sich bestens verstecken kann. Wer sehen will, wozu die Engine wirklich fähig ist, der sieht sich einen der Gegner aus nächster Nähe an. Weit über 1.000 Polygone formen eine Spielfigur, weshalb auch nicht allzu viele Personen gleichzeitig sichtbar sein werden. Da keine großen Mengen an Gegnern dargestellt werden können, setzt GSC Game World auf wenige, dafür aber ausnehmend starke Spielfiguren. Gerade dieser Umstand dürfte den Reiz von *Codename: Outbreak* ausmachen, wenn es im Oktober erscheint. Als Taktik-Shooter hat es gute Chancen, gegen *Ghost Recon* und *Operation Flashpoint* zu bestehen, der Spaß-Faktor dürfte deutlich darüber liegen.

Benjamin Bezold

Codename: Outbreak

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	GSC Game World/Virgin
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Oktober
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	www.codenameoutbreak.com



Benjamin Bezold

Kommentar

» Was eine geniale Mischung aus Operation Flashpoint und Dark Project zu werden verspricht, könnte durchaus auch ein Fiasko wie Delta Force werden. Sollte GSC Game World die Missionen nicht derart gestalten, dass die Kameraden in die Planung einbezogen werden müssen und unterschiedlichste Einsatzarten für Abwechslung sorgen, wird das ambitionierte Projekt zum banalen Langweiler werden. «

TYLER & BYRNE

Microsoft

Die Strategie stimmt: 100 % Zerstörung, 0 % Fairplay.



„Commander, der Feind rückt näher. Was sollen wir tun?"

Stellen Sie aus 29 gigantischen MechWarriors und 19 Kampffahrzeugen Ihre eigene Armee zusammen und führen Sie diese in den Kampf gegen einen gnadenlosen Feind. Damit dieses gefährliche Unterfangen erfolgreich endet, müssen Sie Ihren scharfen Verstand, gepaart mit den außergewöhnlichen Fähigkeiten der MechWarriors, sinnvoll einsetzen. Also, cool bleiben und den Feind mit Köpfchen und Karacho in die Flucht schlagen. Wir glauben an Sie, Commander! Mehr erfahren Sie unter:
www.microsoft.com/games/mechcommander2







Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Mächtiges Geschoss



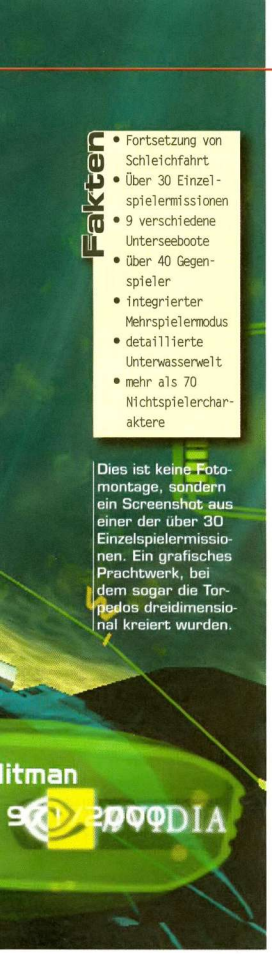


Unter Beschuss: Mit einer Eskorte gesegnet, wagen Sie sich in feindliches Gebiet zur Säuberungsaktion, die Ihre Spielfigur entsprechend kommentiert.

In Shootern ballern Sie meist wild durch die Gänge eines Gebäudes oder bomben im Raumschiff-Szenario Ihre Gegner über den Jordan. Die Aquanox-Macher beschreiten andere Wege und entführen den Spieler in eine fantastische Unterwasserwelt – Nemo lässt grüßen.

Fakten

- Fortsetzung von Schleichfahrt
- Über 30 Einzelspielermissionen
- 9 verschiedene Unterseeboote
- über 40 Gegenspieler
- integrierter Mehrspielermodus
- detaillierte Unterwasserwelt
- mehr als 70 Nichtspielercharaktere



Dies ist keine Fotomontage, sondern ein Screenshot aus einer der über 30 Einzelspielermissionen. Ein grafisches Prachtwerk, bei dem sogar die Torpedos dreidimensional kreiert wurden.

Nein, Sie stellen keinen Superkiller im Tauchanzug dar und nein, Sie werden nicht mit der Harpune bewaffnet durchs Korallenriff schwimmen. Dafür sitzen Sie jedoch in einem futuristischen Unterseeboot, das mit allerlei hochtechnischen Waffensystemen bestückt ist. Geschichtlich schließt Aquanox an den Vorgänger Schleichfahrt an und verwendet sogar dieselbe Hauptfigur, den smarten Emerald „Dead Eye" Flint: Der Planet Erde wird durch ein Atombomben-Desaster im Jahre 2666 unbewohnbar und befindet sich fortan im nuklearen Winter. Die Überlebenden flüchten ins Meer und schaffen sich so einen neuen Lebensraum. Ein entdeckter Satellit sprengt aufgrund eines Bedienungsfehlers ein riesiges Höhlensystem frei, im dem unglücklicherweise Monster hausen. Und schon setzt sich der Schlamassel für die armen Seelen fort, diesmal halt unter der Wasseroberfläche.

Reichlich Munition gefragt

In der Rolle des Unterseeboot-Kommandanten Emerald Flint nehmen Sie es in über 30 Einzelspielermissionen mit Rebellen und Ungeheuern auf. Das Spektrum an Auftragszielen ist hierbei breit gefächert und der Schwierigkeitsgrad steigt im Verlauf des Spieles. Während Sie zum einen Objekte sicher von einem Ort zum anderen transportieren müssen, säubern Sie in der nächsten Etappe eine Unterwasserschlucht von feindlichen Widersachern. Aber keine Sorge, der integrierte Sonar warnt Sie vor Zusammenstößen. Die Missionserklärungen sind recht kurz gehalten, so dass sie nicht erst ellenlange Texte lesen, bevor Sie endlich Ihre Gegenspieler auf den Meeresgrund befördern können. Neben taktischem Geschick, erweist sich bei der massiven Anzahl der Angreifer ein schneller Finger am Abzug als vorteilhaft. Das reichhaltige Wummen-Arsenal gliedert sich in Schnellfeuerkanonen, Strahlenknarren, Raketenwerfer und Scharfschützenmodelle. Darüber hinaus besitzen alle Waffen sowohl einen primären, als auch sekundären Feuermodus und lassen sich nach Ihren Vorstellungen an eins der neun verschiedenen Schiffchen anbringen.

Augenschmankerl

Grafisch könnte Aquanox neue Maßstäbe im Action-Genre setzen. Sollten Sie gar im Besitz einer G-Force2 sein, dürfen Sie die Unterwasserschlacht in ihrer ganzen Pracht bewundern. Die Umgebung ist in 3D kreiert, realitätsgetreu nachempfunden und bis ins Kleinste detailliert. Selbst der Kies steigt vom Boden auf, wenn Sie diesen zufällig mit einer Waffenladung treffen. Nachteil: Vor lauter Unterwasser-Feuerwerk kann schon mal die Orientierung verloren gehen. Steuerungstechnisch verdient der Bötchen-Kampf zwei erhobene Daumen. In bekannter Ego-Shooter-Manier á la Unreal Tournament benutzen Sie Maus und Tastatur und driften sogar in einer Strömung mit Ihrer Kiste ab. Ebenfalls erwähnenswert ist der umfangreiche Mehrspielermodus, den derzeit vier Mitglieder des mTw|pca-Teames testen. Neben der Ichschieß-alles-platt- Methode im Deathmatch, mopsen Sie in Capture-the-Flag die Fahne der gegnerische Truppe. Für ausreichend Online-Vergnügen ist also gesorgt.

Tanja Bunke



Der Feind nimmt Sie unter Beschuss. Die Effekte dieser Attacke wirken ausgesprochen farbenreich im Dunkel des Meeres.



Ins Netz gegangen: Hinterrücks schleichen Sie sich an den feindlichen Posten heran und bestürmen diesen dann mit Ihrer Strahlenkanone.

Aquanox

Genre:	Action
Hersteller:	Massive/Fishtank/Ravensburger Int.
Fertig zu:	95%
Erscheint:	11.10.2001
Vergleichbar:	Schleichfahrt
Internet:	www.massive.de



Kommentar Tanja Bunke

» Endlich selber spielen hieß das Motto, als Fishtank mit der Vorabversion in unsere Büros trudelte. Aquanox ist eindeutig ein grafischer Oberhammer. Aber auch spieltechnisch enttäuscht der Unterwasser-Shooter nicht. Einfache Steuerung, leichte Handhabung der Waffensysteme und jede Menge Action – was will man mehr. Hoffentlich ist das Endprodukt auch so beeindruckend, wie die Missionen, die wir durchpaddeln durften. «

Der Sonne entgegen

Auf CD-ROM
Free-Gen-Demo
Aktuelle Gameplay-Demo des Spiels
FreeGen.exe

Der Weltraum. Unendliche Langeweile? Mitnichten! Das kleine, bulgarische Entwickler-Studio Dimension Design sucht Kosmoskrieger und einen Geldgeber für sein Spiel.



Auf der Suche nach Gegnern: Sie können Ihr eigenes Raumschiff auch aus der Verfolgerperspektive steuern.

Wenn ein noch unbekanntes Entwickler-Studio auf Publisher-Suche geht, wird schon mal eine frühe Vorabversion dessen ins Internet gestellt, woran man gerade arbeitet. So geschehen bei *Free Gen*. „*Free Gen* ist ein taktischer Mehrspieler-Shooter", verrät uns Jordan Tuzsuzov, Programmierer und Chef-Designer des Spiels. „Es gibt eine Menge Action, aber Taktik und kooperatives Teamplay sind gewöhnlich wichtiger, um zu gewinnen." Gewinnen ist schon mal ein gutes Stichwort. Nur wie geht das? Nun, das hängt ganz davon ab, welchen der vier Spielmodi Sie sich herauspicken. „Capture" ist eine Art „Capture the Flag", bei dem Sie einen Alien-Container fangen und analysieren müssen. In „Eliminate" reicht es, möglichst viele andere Raumschiffe vom Himmel zu holen. Bei „Download" geht es darum, wichtige Informationen zu stehlen, und in „Collect" müssen Sie außerirdische Technologie in Containern zusammenklauben. Die können Sie natürlich auch aus den Containern Ihrer Gegner rauben. Aber Achtung: Lassen Sie Ihr eigenes Depot nicht unbewacht zurück!

Selbst ist der Mann

Damit Sie sich selbst ein Bild von den Möglichkeiten des Spiels machen können, haben wir die Demo für Sie auf CD gepackt. „In der Demo können erst 16 Spieler teilnehmen, im fertigen Spiel sollen es aber 32 sein: vier Allianzen mit je acht Spielern", so Tuzsuzov. Das klingt viel versprechend. Wir sind gespannt, was wir in Zukunft noch von Dimension Design hören werden. Sie auch?

Joachim Hesse

Free Gen

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Dimension Design
Fertig zu:	40%
Erscheint:	Sommer 2002
Vergleichbar:	Freespace 2
Internet:	http://home.abac.com/ddag/freegen

Kommentar



Joachim Hesse

» Die Mischung aus Freespace 2 und Unreal Tournament schmeckt eindeutig nach mehr. Falls Sie zu denjenigen gehören, denen bei 360-Grad-Manövern nicht das Essen aus dem Gesicht fällt und die gerne im Netzwerk oder Internet spielen, sollten Sie sich Free Gen vormerken. Die frischen Ideen der Bulgaren hätten einen Publisher verdient. «

Quo vadis Free Gen?

Wir haben für Sie mit Jordan Tuzsuzov, dem Programmierer und Chef-Designer von *Free Gen*, gesprochen. Der Bulgare hat übrigens auch einige Untergrund-Spiele aus seiner Feder (*Horrum*, *Mykro Planets*, etc.) für unsere Cover-CD gestiftet.



PC ACTION Wie viel Personen arbeiten an *Free Gen*?
Jordan Tuzsuzov: Dimension Design besteht derzeit aus sechs Personen.

PC ACTION Was gefällt dir persönlich am besten an eurem Spiel?
Jordan Tuzsuzov: Das starke taktische Element, keine festen Team-Basen und einfache Spielregeln.

PC ACTION Und wie weit seid ihr mit der Entwicklung?
Jordan Tuzsuzov: Der Code ist zu mehr als 50 Prozent fertig, aber die Grafiken nur zu etwa 10 Prozent. Die Grafiken der Demo sind daher auch nur für Testzwecke: Das fertige Spiel wird optisch völlig anders aussehen. Dort wird zudem eine Einzelspielerkampagne anwählbar sein, die an den Ablauf des Mehrspielerspiels angelehnt ist. Im Grunde werden Team-Mitglieder und Feinde einfach durch Bots* ersetzt.

* vom Computer gesteuerte Spielfiguren



BLACK ISLE studios

www.shr.cc



Baldur's Gate II

Thron des Bhaal™

Führet zu Ende, was ihr begonnen habt. Zwischen den Nachkommen Bhaals entbrennt ein heftiger Krieg und als ein Kind des Bhaal werdet auch ihr in diesen Konflikt verwickelt. Das Ende vom Anfang eines Meisterwerkes.



Baldur's Gate II

Schatten von Amn™ & Thron des Bhaal™

Beginnet, was ihr zu Ende führen müsst. Das Rollenspiel des Jahres 2000 inklusive seinem unvergleichbaren Add-On in einer Verpackung. Eine epische Verbindung.



Baldur's Gate II

Premium Pack

Ein Muss für jeden echten Dungeon Master: Die limitierte Sonderauflage des "Rollenspiel des Jahres 2000". In der Schatztruhe enthalten: Baldur's Gate™ II - Schatten von Amn™ Spiel, Soundtrack CD plus Bonus Charaktere, einzigartiges T-Shirt, Premium Pack Sammelkarten uvm.



www.bg2.de

PC CD ROM

Advanced Dungeons & Dragons

BALDUR S GATE II: SCHATTEN VON AMN und BALDUR S GATE II: THRON DES BHAAL. Entwickelt und © 2000, 2001 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Baldur s Gate, Thron des Bhaal, Schatten von Amn, Die Vergessenen Reiche und das Logo für die Vergessenen Reiche, Advanced Dungeons & Dragons, das AD&D-Logo und das Wizards of the Coast-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft der Hasbro, Inc., und werden von Interplay in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten. BioWare, die BioWare Infinity Engine und das BioWare Logo sind Markenzeichen der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Black Isle Studios und das Black Isle Studios-Logo sind Markenzeichen von Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Exklusivvertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Der Anblick macht Appetit auf mehr. Blizzard hat sich beim Design der Charaktergrafiken sichtlich Mühe gegeben.

ZU NEUEN UFERN

Nächstes Jahr bereitet Warcraft 3 den Boden für das Online-Rollenspiel World of Warcraft, in dem Sie erstmals nicht als General Einheiten über die Schlachtfelder dirigieren, sondern die gesamte Fantasy-Welt mit all ihren Details kennen lernen können.



Duell im Sonnenuntergang: In voller Rüstung drischt der Menschen-Krieger mit einer Axt auf den Gnoll ein.



Drei Charaktere haben sich an diesem Bootssteg getroffen und planen vor der malerischen Kulisse ihre nächsten Abenteuer.

Die dämonischen Horden sind besiegt, doch die freien Völker mussten für ihren Sieg einen hohen Preis bezahlen. Lordaeron und Azeroth liegen auch noch vier Jahre nach der entscheidenden Schlacht, die Sie nächstes Jahr in *Warcraft 3* selbst ausfechten können, größtenteils in Trümmern. Die zivilisierten Rassen – Menschen, Orks, Zwerge, Elfen und Tauren – werden immer noch von den unterschiedlichsten Monstern bedrängt und sind auch untereinander nicht gerade die besten Freunde. Kurzum, eine großartige Zeit für Helden, zu zeigen, was in ihnen steckt. Dazu entscheiden Sie sich als Spieler für eine der bekannten Fantasy-Rassen. Derzeit stehen Menschen, Orks und Tauren zur Auswahl, jedoch will Blizzard weitere Rassen aus dem *Warcraft*-Universum anbieten. Anschließend bestimmen Sie für Ihren Recken einen Beruf. Auch hier hat Blizzard seine Planung noch nicht abgeschlossen, aber Sie können davon ausgehen, dass die meisten Klassen auf den bekannten Einheitentypen der *Warcraft*-Serie basieren. Demzufolge können Sie dann als Priester, Magier, Krieger, Paladin, Schamane und mehr durch die Fantasy-Welt streichen.

Wunschliste

Kommerziell erfolgreiche Konkurrenzprodukte, allen voran *Everquest*, haben anscheinend einen großen Einfluss auf Design und Entwicklung von *Warcraft 3*. Blizzard setzt gezielt dort an, wo sich vergleichbare Spiele eine Blöße geben und ihre Kunden nicht ganz zufrieden stellen. Beispielsweise soll die Welt groß genug sein, um den Erkundungsdurst der Spieler zu stillen, lange und eintönige Wanderungen durch bereits bekannte Gebiete lassen sich angeblich vermeiden. Allgemein versucht Blizzard, die so genannte Downtime – die Zeit, in der Spieler sich langweilen, weil ihre Helden Kräfte sammeln oder auf Monster warten müssen – auf ein Minimum zu reduzieren. Stattdessen stehen die taktischen Gefechte gegen ein oder mehrere Monster im Vordergrund. Demnach ist es auch nicht nötig, gleich einen halben Tag am Stück zu spielen, um *World of Warcraft* voll zu genießen. Ein eigenes Quest-System soll spannende Aufträge mit einer richtigen Story, Aktionen von computer-



Mehrere Klimazonen sind berücksichtigt. Die Brücke im Hintergrund sieht nicht gerade Vertrauen erweckend aus.



In der Arena können Spielercharaktere hervorragend ihre Kräfte miteinander messen, ohne sich gleich umzubringen.



Die Tauren sehen zwar wie gefährliche, stierähnliche Monster aus, stehen aber den Spielern als Rasse zur Auswahl.

gesteuerten Charakteren und einer flexibel auf den Helden abgestimmten Belohnung verbinden. Denkbar wäre beispielsweise, dass der Spielcharakter nach erfolgreich beendeter Quest von einem Lehrmeister eine neue Fähigkeit erlernen darf. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

Parallelwelten

Wie schon in *Diablo 2* soll auch *World of Warcraft* in unterschiedliche Realms (dt.: Königreiche) unterteilt sein, die voneinander unabhängige Welten darstellen. Innerhalb einer Realm können Tausende Spieler gleichzeitig online sein. Exakte Zahlen gab Blizzard noch nicht bekannt. Der Großteil der Welt besteht nur aus einer Zone, sozusagen einem Gebiet, in dem sich Spieler nahtlos und ohne Ladezeiten fortbewegen können. Im Gegensatz zu *Diablo 2* benötigt *World of Warcraft* jedoch leistungsstärkere Server. Zudem dürfte die übertragene Datenmenge pro Spieler deutlich größer ausfallen. Um diese laufenden Kosten zu decken, will Blizzard erstmals eine monatliche Gebühr von den Spielern für den Online-Service verlangen. Mit dem Kaufpreis bezahlen Sie also nur die Spielentwicklung: die neue 3D-Engine, dank der Sie Ihren Charakter wahlweise aus der Ego- oder Verfolgerperspektive steuern, das komplexe und hoffentlich fair ausbalancierte Rollenspielsystem mit Tausenden von Ausrüstungsgegenständen, die Gestaltung der riesigen Welt und vieles mehr.

Lust statt Frust

Egal was auch passiert, der Spieler soll Spaß in *World of Warcraft* haben. Dementsprechend sind Gefechte zwischen Spielcharakteren möglich, vorausgesetzt, beide sind damit einverstanden. Wer lieber ausschließlich gegen computergesteuerte Monster kämpft, dem können die in so manchem vergleichbaren Spiel gefürchteten Player-Killer nichts anhaben. Sollte sich Ihr Held trotzdem mal die Radieschen von unten ansehen, ist das nicht weiter schlimm. Überall auf der Welt sind spezielle Orte verteilt, an denen Verstorbene sogleich wieder ins Leben gerufen werden. Dabei behalten Sie sogar Ihre komplette Ausrüstung und verlieren – wie in *Diablo 2* – nur einen Teil der gesammelten Erfahrung.

Alexander Geltenpoth



Hier sehen Sie einen ersten Entwurf für die Oberfläche mit allen Steuerungselementen und Icons.

World of Warcraft

Genre:	Online-Rollenspiel
Hersteller:	Blizzard/Vivendi
Fertig zu:	25%
Erscheint:	Noch nicht bekannt
Vergleichbar:	Everquest
Internet:	www.warcraft.com



Alexander Geltenpoth

Kommentar

» WoW, da hat sich Blizzard was vorgenommen. Immerhin wagt sich die renommierte Softwareschmiede auf neues und zugleich sehr schwieriges Terrain. Trotzdem bin ich zuversichtlich, dass Blizzard das schafft und ein geniales Online-Rollenspiel abliefert. Einzige Gefahr: Bis das Spiel erscheint – vor 2003/2004 ist angesichts der sorgfältigen Arbeitsweise Blizzards damit kaum zu rechnen –, dürfte die momentan hübsche Grafik vermutlich schon wieder veraltet sein. «



Für die schnelle Nummer!

- aufnehmen
- arrangieren
- mastern

das Tonstudio für den PC!

MAGIX music studio 7
DM/SFR 99,00 / ATS 699,00 / EURO 50,62
(unverbindliche Preisempfehlung)

PC? Online? Lust auf mehr?

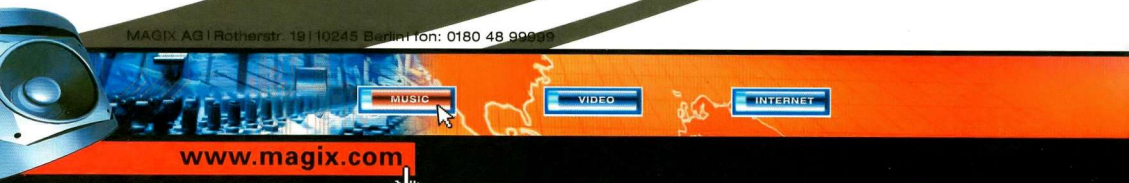
- eigene Musik
- eigene Videos
  und jetzt die
- eigene Homepage

es geeeeeeeht!

MAGIX music maker 7
DM/SFR 99,00 / ATS 699,00 / EURO 50,62
(unverbindliche Preisempfehlung)



MAGIX AG | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin | Tel.: 0180 48 99999



www.magix.com

Bild, Musik, Text und Video ... leben und kommunizieren mit allen Sinnen. Ganz einfach eigene Inhalte schaffen und im Internet veröffentlichen. Jeder! Überall! Jederzeit! Kreativität ohne Grenzen.

personal rich media

MAGIX
see. hear. feel. create



Fakten

- Simulierter Wirtschaftszeitraum von 1900 bis 1980
- Terraintypen beeinflussen Spielgeschehen
- 60 verschiedene Transportfahrzeuge, über 160 Produkte
- Rohstoffabbau erforderlich
- Iso-3D-Grafik, komplett neue Benutzeroberfläche
- Endlosspiel sowie etwa 40 Missionen

Bei dieser Holz-Produktionskette sorgen zwei Sägewerke, eine Möbelfabrik und eine Papiermühle für zahlreiche Produkte, die gleich in Buchshop und Einrichtungshaus abgesetzt werden.

Zeit ist Geld

Ein BigMäc kostet DM 4,95 und besteht aus Papp-Brötchen, zwei Fleisch-Scheibchen, etwas Käse, 2,3 Salatblättchen und fetter Soße. Haben Sie aber gewusst, wie viele Betriebe McDonalds zuliefern müssen, damit Sie Ihren Kalorien-Bomber jederzeit bekommen können? Mithilfe dieses Programms werden Sie es lernen ...

Also: Farmen liefern Weizen, der in Bäckereien zu den Papp-Brötchen verarbeitet wird. Das Fleisch kommt aus Schweine- oder Rinderzuchtbetrieben. Im Spiel können Sie zur Not auch auf Schaf- oder Krokodilfarmen zurückgreifen, das merkt eh keiner. Die Salatblätter liefert der Gemüsebauer, die Sahne für die fette Soße kommt aus Molkereien – fertig ist Mister BigMäc. Ach ja, den Burger-Schuppen, der letztendlich die Knete von der Kalorien-Fangemeinde einsammelt, müssen Sie im zweiten Teil des *Industriegiganten* ebenso selbst errichten wie jeden einzelnen Zulieferbetrieb. Alle Betriebe liefern ihre Waren zu Lagern, von denen jede Firma alle Güter selbstständig aufklaubt, die zur Weiterverarbeitung oder für den Verkauf benötigt werden. Jedes Lager verfügt über einen bestimmten Einzugsbereich, innerhalb dessen Sie sich nicht auch noch um den Gütertransport zu kümmern haben. Erst bei komplexeren Produktionsketten, etwa bei der Stahl-, Plastik- oder Möbelindustrie, müssen Sie in der Regel auch ein Transportwesen installieren, weil nicht jeder Rohstoff in unmittelbarer Nähe der Betriebe zur Verfügung steht.

Der Weg zum Ruhm

Bodenschätze oder Bauholz können mit Autos, Zügen, Schiffen oder sogar Flugzeugen transportiert werden. Dass das alles ein Heidengeld kostet und Ihren Aufstieg zum Digi-Rockefeller zumindest verlangsamt, dürfte selbstverständlich sein. Auch auf die Ausstattung Ihrer Betriebe sollten Sie im Endlosspiel achten, welches um die Jahrhundertwende beginnt und Sie etwa bis ins Jahr 1980 führt. Zuckeln Sie also zunächst mit dem vorsintflutlichen Modell T von Ford durch die Iso-3D-Landschaft, können später große 32-Tonner oder schweineteure Schnellzüge wesentlich mehr Waren durch die Gegend wuchten. Gut so, immerhin gibt's im Spiel über 160 verschiedene Produkte zur Auswahl. Eine Menge Holz!



Guten Hunger! Mit dieser „Produktionsinsel" werden Backwaren, Milch, Eier und Bier unter das Volk gebracht. Vorteil: Alles läuft über nur einen Shop.



Durch einen Rechtsklick auf einen Betrieb können Sie blitzschnell das Einstellungsmenü aufrufen. Danach verschwindet die Schaltfläche wieder.



Aller Anfang ist schwer. Diesen Oldtimer sollten Sie so bald wie möglich durch ein größeres Gefährt ersetzen.

Alles im Blick

Sie denken immer noch, Wirtschaftsimulationen sind staubtrocken, nur von Diplom-Ökonomen zu durchschauen und sehen erbärmlich aus? Die Beta-Version von *IG2* beweist, dass es auch anders geht. Schon die Benutzeroberfläche überrascht durch für WiSims unübliche Schlichtheit. Fast die ganze Spielfläche lässt sich einsehen, nur einige wenige Buttons verdecken den Blick auf die plastischen 3D-Karten. Die meisten Menüs öffnen sich mit einem Rechtsklick auf das jeweilige Gebäude, wo Sie alle wichtigen Einstellungen direkt vornehmen können. Prima, denn die Spielgrafik kann sich wirklich sehen lassen. Entdecken lassen sich diverse Terrainarten, wunderhübsche Gebäude und überall herrlich detaillierte Animationen der Fabriken und Fahrzeuge. Alte Dampflokomotiven blasen Ihren Rauch in die Luft, Schiffe verursachen Bugwellen und bei den Fabriken können Sie sogar die Zahnräder der Förderbänder erkennen. Einziger Nachteil: Ohne 3D-Karte verweigert *IG2* seinen Dienst, dafür dürfen Sie nun Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten wählen.

Über Nacht reich werden ist nicht

Allzu lange dürfen Sie aber wirklich nicht untätig die Grafik bewundern, dafür gibt es zu viel zu tun. Die Kalenderproduktion für das nächste Weihnachtsgeschäft muss schließlich anlaufen und für den Sommer werden dringend ein paar Badehosen benötigt. Nur mit vernünftiger Planung und Lagerhaltung werden Sie hier reich. Ebenfalls interessant: Jowoods Entwicklungsleiter Johann Schilcher verspricht, dass es bei *IG2* kaum mehr möglich sein wird, das Programm alleine vor sich hin werkeln zu lassen, mal eben zum Mittagessen zu verschwinden und dann als Dessert Milliarden an Einnahmen serviert zu bekommen. Dazu müsse viel zu viel auch an bestehenden Produktionsketten geschraubt werden. Langweilig wird's also kaum.

Christian Bigge

Industriegigant 2

Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Jowood
Fertig zu:	70%
Erscheint:	Dezember 2001
Vergleichbar:	Industriegigant 1, Railroad Tycoon Deluxe
Internet:	www.jowood.at



Kommentar Christian Bigge

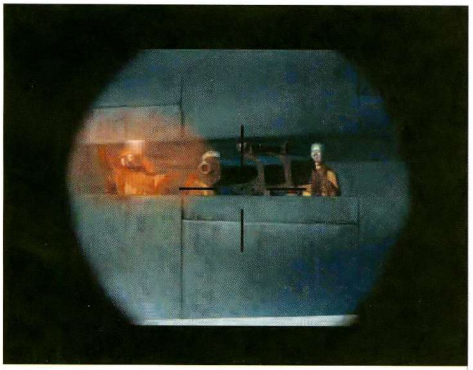
» Wo sind denn die ganzen Buttons und Schieberegler hin? Die neue Benutzeroberfläche erscheint zunächst gewöhnungsbedürftig, entpuppt sich dann aber als gelungen, weil mehr Spielfläche zu sehen ist. Auch das neue Lagersystem dient der Übersichtlichkeit, weil das Transportwesen entzerrt wurde. Endlich muss nicht mehr jeder Mini-Betrieb an Schienen- oder Straßennetz angeschlossen werden. Keine Frage, WiSim-Fans dürfen sich auf ein schniekes Options-Monster freuen. «



Die Gegner fahren schweres Geschütz auf, um Sie am Weiterkommen im Feindesland zu hindern.



Vorsicht, Steinschlag: Während sich Ihr Trupp durch den Schützengraben kämpft, tobt wenige Meter weiter oben der Krieg.



Im Sniper-Modus nehmen wir diese Bunker-Besatzung aufs Korn.

Sturmangriff

Es gab sie doch noch, wirkliche Neuigkeiten auf der diesjährigen ECTS. Eine davon konnte man am Stand der französischen Softwareschmiede Wanadoo bewundern, die mit dem actiongeladenen Shooter Iron Storm für wahre Menschenaufläufe sorgte ...

Zugegeben, das Szenario des Ego-Shooters ist schon etwas schräg: *Iron Storm* spielt 1963 irgendwo in Ostdeutschland. Der Erste Weltkrieg wurde nie beendet und so bekriegen sich diverse Nationen – oder das, was von ihnen übrig blieb – seit nunmehr 50 Jahren und ein Ende des schrecklichen Massakers ist nicht in Sicht. Bis eines Tages die Wahrheit ans Licht kommt: Dieser elendig lange Krieg wird seit Jahrzehnten durch geschickte Intrigen eines militärisch-industriellen Konsortiums am Leben gehalten. Je länger der Krieg andauert, desto mehr Geld verdient diese skrupellose Genossenschaft durch Börsenspekulationen. Doch damit ist jetzt Schluss. Eine Hand voll tapferer Soldaten, angeführt von einem im Schlamm der Schützengräben geborenen Offizier namens Wizel, macht sich auf, dem Chef des Konsortiums den Garaus zu machen.

Volle Deckung

Das Schicksal Europas und somit der Weltfrieden liegt nun in Ihren Händen. Mit Ihrem Team müssen Sie sich hinter die feindlichen Linien begeben und das Forschungszentrum des Konsortiums sabotieren. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, der mit reichlich Blut und Munition gepflastert sein dürfte. *Iron Storm* führt Sie durch sechs riesige Missionen, entlang der deutschen Frontlinie, durch die russischen Gebiete bis hin zum Berliner Reichstag. Tretminen, Selbstschussanlagen, Flugzeugangriffe oder bis an die Zähne bewaffnete Bunkerbesatzungen sollen Ihnen das (Über-)Leben dabei zur Hölle machen. Gottlob steht Ihnen ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung – von der einfachen Pistole bis hin zum Granatwerfer wird alles geboten. Um einen möglichst hohen Realismusgrad zu erreichen, wurden sämtliche Gebäude und Waffen der damaligen Zeit angepasst und von der leistungsstarken 3D-Engine erstklassig in Szene gesetzt. Da *Iron Storm*, genau wie *Return to Castle Wolfenstein*, eine für den deutschen Markt bedenkliche Thematik abhandelt, dürfen wir gespannt sein, in welcher Form es im Frühjahr 2002 hier zu Lande in den Läden steht.

Christian Sauerteig

Iron Storm

Genre:	Action
Hersteller:	4X Studio/Wanadoo
Fertig zu:	55%
Erscheint:	Frühjahr 2002
Vergleichbar:	Return to Castle Wolfenstein
Internet:	www.wanadoo.com



Kommentar Christian Sauerteig

» Mein lieber Herr Gesangsverein! Obwohl sich Iron Storm noch in einer frühen Beta-Phase befindet, machte es bei der Präsentation auf der ECTS bereits einen hervorragenden Eindruck. Die detaillierte und überaus realistische Grafik ließ so manchen Unterkiefer herunterklappen und sollte das Missionsdesign tatsächlich so spannend werden, dürfen wir uns auf ein großartiges Spiel freuen. «

www.delcom.de



FÜR IMMER POP.

MTV 2 POP

24 Stunden Tophits, neue Clips und die angesagtesten Stars.

über ASTRA 1C, 11.421 horizontal
www.mtvpop.de

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Actionspiel
Max Payne — Remedy
Operation Flashpoint — Bohemia Interactive
Starlancer — Digital Anvil

Action-Adventure
Dark Project 2 — Looking Glass
Drakan — Psygnosis
MDK 2 — Bioware

Action-Rollenspiel
Deus Ex — Ionstorm
Diablo 2 — Blizzard
System Shock 2 — Looking Glass

Adventure
Bladerunner — Westwood
Flucht von Monkey Island — Lucas Arts
Grim Fandango — Lucas Arts

Aufbaustrategie
Anno 1602 — Sunflowers
Die Siedler 3 — Blue Byte
Startopia — Mucky Foot

Beat 'em Up
Iron & Blood — Acclaim
Virtua Fighter 2 — Sega
Virtua Fighter PC — Sega

Denkspiel
Catan - Die erste Insel — Ravensburger
Chessmaster 8000 — The Learning Company
You don't know Jack 3 — Take 2 Interactive

Echtzeit-Strategie
Age of Kings — Microsoft
Commandos 2 — Pyro Studios
Moon Project — Topware Interactive

Ego-Shooter
No One Lives Forever — Monolith
Clive Barker's Undying — DreamWorks Int.
Wheel of Time — Legend

Flipper
Pro Pinball - Big Race USA — Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey — Empire
Pro Pinball - Timeshock! — Empire

Flugsimulationen
B17 - Flying Fortress — Wayward Design
European Air War — MicroProse
USAF — Electronic Arts

Interaktiver Film
Die Versuchung — THQ
Tex Murphy Overseer — Eidos Interactive
The X-Files Game — Electronic Arts

Jump & Run
Giftty — Cryo
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter
Counter-Strike — Havas Interactive
Indiziertes Spiel — Activision
Unreal Tournament — GT Interactive

Rennsimulation
Grand Prix 3 — MicroProse
Pro Rally 2001 — Ubi Soft
Superbike World Championship 2001 — EA Sports

Rennspiel
Motocross Madness 2 — Microsoft
F1 Racing Championship — Ubi Soft
Nice 2 — Magic Bytes

Rollenspiel
Baldur's Gate 2 — Bioware
Gothic — Piranha Bytes
Ultima 9 — Electronic Arts

Rundenbasierende Strategie
Alpha Centauri — Firaxis/EA
Call to Power 2 — Activision
Jagged Alliance 2 — Sir Tech/Topware

Sonstige Simulationen
Black & White — Lionhead
M1 Tank Platoon 2 — MicroProse
Panzer Elite — Psygnosis

Sportmanager
Anstoss 2 Gold — Ascaron
Anstoss 3 — Ascaron
Kicker Fußballmanager 2 — Heart-Line

Sportspiel
FIFA 2001 — EA Sports
NBA Live 2001 — EA Sports
NHL 2001 — EA Sports

Wirtschaftssimulation
Die Sims — Maxis
Patrizier 2 — Ascaron
Theme Park Manager — Electronic Arts

Wertungssystem

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 etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. **Neu:** Auch das schlechteste Spiel des Monats zeichnen wir aus. Besondere Gurken „schmückt" ab sofort unser Award „Schrott des Monats".





Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

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

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



Christian Bigge
Sport-, Actionspiele, WiSims



Harald Fränkel
Actionspiele, Sportspiele



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen



Benjamin Bezold
Online-Spiele, Simulationen

	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
Commandos 2	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
Dominion Wars	■■	■	■	■	■	■■	■■
Excalibug	■■	■■	■■	■■	■	■■■■	■■
From Dusk Till Dawn	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Gorasul	■■■	■■	■■■■	■■	■■■	■■■■	■■
Inline Skating	■	■	■	■	■	■	■
Madden NFL 2002	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■	■	■■■■
Poseidon (Zeus-Add-on)	■■	■	■■	■	■■■	■■	■■
Red Faction	■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
Space Tripper	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■
Star Monkey	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■

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

Testkriterien

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

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

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.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-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-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

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

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

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

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

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

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

93%

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.







DER 3. WELTKRIEG BEGINNT...

3D-Echtzeitstrategie in Perfektion

Kampfeinheiten und Waffen entsprechen bis ins Detail ihren realen Vorbildern

3 verschiedene Mächte in 2 Spielmodi geeignet für Einsteiger und Profis

Spannende Multiplayer-Modi im LAN und Internet

Einheiten gewinnen während des Kampfes an Erfahrung

Kamikaze-, Tarn-Einheiten und effektive Verteidigungssysteme

Taktisches Verändern der 3D Spielelandschaft mit Hilfe von Bulldozern

Vernetztes Untergrund-Tunnel System für Überraschungsangriffe

Ausgeklügeltes elektronisches Kampfsystem zum Abhören von Gegnern

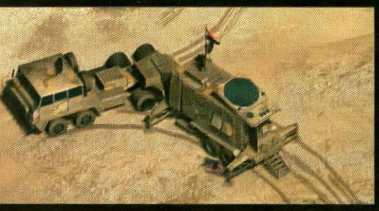
...AM 21. SEPTEMBER 2001 AUF DEINEM PC.

Reality pump

WWW.WORLD-WAR3.COM

JoWooD Productions

www.jowood.com



WORLD WAR III

BLACK GOLD











Team arbeit

Fakten

- 8 Commandos mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Ausrüstung und Inventory
- 10 Missionen + Turtorials + Bonusmissionen
- Einsätze bei Tag und Nacht
- 3 Schwierigkeitsgrade



Ein seltsames Geräusch veranlasst den Soldaten, seine Patrouille zu unterbrechen. Dabei verschwindet er aus dem Blickfeld seiner Kameraden. Sofort erwacht ein Schatten hinter ihm zum Leben, streckt den überraschten Soldaten mit einem Faustschlag nieder, fesselt ihn und schleppt den armen Kerl in einen kleinen Schuppen. Die Commandos sind zurück.

Selbst in der Hitze des Gefechts bewahrt diese Spezialeinheit einen kühlen Kopf und den werden auch Sie für Commandos 2 brauchen.

Drei Jahre sind seit den ersten Eskapaden der sechsköpfigen Spezialeinheit vergangen. Die Zeit hat das Team gut genutzt, um seine Fähigkeiten auszubauen. Sämtliche Commandos sind nun geübte Schwimmer und können einfache Fahrzeuge – normale Autos, Jeeps und Lastwagen – ohne Probleme steuern. Gezieltes Nahkampftraining erlaubt es ihnen zudem, Feinde mit bloßen Händen k. o. zu schlagen und fast alle Recken sind nun kräftig genug, um regungslose Gegner wegzuschleifen. Die Anwendung einfacher Ausrüstungsgegenstände – Verbandskasten, Drahtschere, Weinflaschen, Zigaretten – steht ebenfalls jedem Ihrer Kämpfer frei. Das allein reicht jedoch nicht immer, um sich mit der ebenfalls besser vorbereiteten Wehrmacht oder kaiserlichen Armee der Japaner einzulassen, die ihrerseits Scharfschützengewehre, Granaten und sogar Bazookas einsetzen. Zudem sind Ihre Gegner hellhörig geworden. Mittlerweile können Sie sich nicht mehr von hinten im vollem Lauf nähern und den Feind schnell ausschalten. Die Soldaten der Achsenmächte würden blitzschnell herumwirbeln und das Feuer eröffnen. Davon abgesehen wurden die Sicherheitsvorkehrungen verschärft: Suchscheinwerfer beleuchten das Gelände nachts und fast alle Türen und Munitionskästen sind abgesperrt. Allein mit zusätzlicher Ausrüstung können die Commandos hier nicht kontern, schon eher mit zwei neuen Spezialisten: Lautlos und blitzschnell erklettert der Dieb Fassaden oder knackt Schlösser. Natascha hingegen setzt ihre weiblichen Reize gezielt ein, um – ähnlich dem Spion – die feindlichen Reihen zu infiltrieren.

Einsatzplanung

Commandos 2 ist umfangreicher und deutlich komplexer geworden. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat



DER DIEB



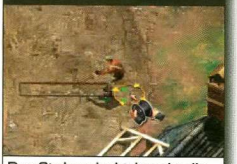
Seine dressierte Ratte lenkt Soldaten ab und alarmiert sie.



Selbst glatte Betonwände erklimmt er problemlos.



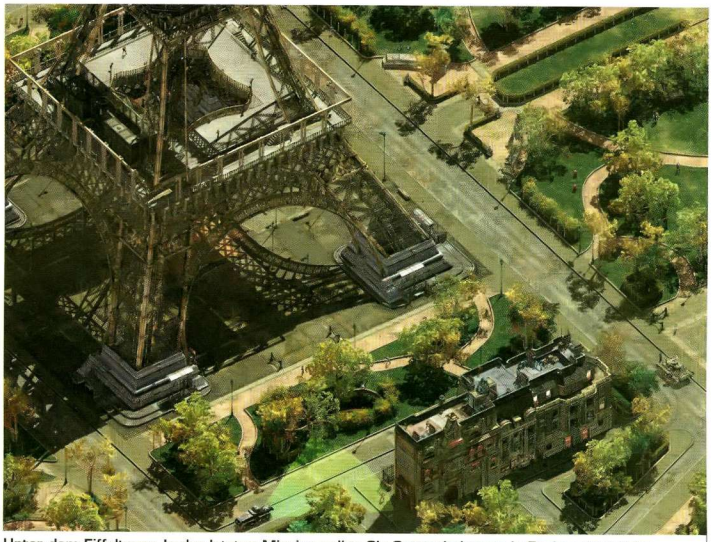
DER FAHRER



Der Stolperdraht knockt die Feinde nur kurz aus.



In den Fallgruben verschwinden die Gegner für immer.



Unter dem Eiffelturm: In der letzten Mission sollen Sie Sprengladungen in Paris entschärfen.

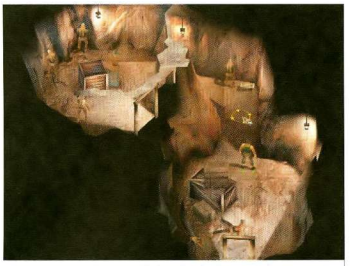
Entwickler Pyro jedoch nichts geändert. Um die häufig mannigfachen Missionsziele zu erfüllen, müssen Sie im Normalfall etliche Feinde ausschalten oder zumindest von ihren Posten weglocken. Dabei gilt es, möglichst wenig Aufsehen zu erregen, denn sind die Gegner erst alarmiert, ist eine Ausführung des Auftrags häufig deutlich schwieriger oder gar unmöglich. Die recht skrupellosen Achsenmächte fackeln nämlich nicht lange und erschießen Gefangene, die Sie befreien sollen oder sprengen eine ganze Stadt in die Luft. Trotzdem sind mit Geräuschen verbundene Manöver und offene Feuergefechte gelegentlich durchaus eine Alternative zu langwierigen leisen Operationen. Eine gute Vorbereitung benötigen Sie in jedem Fall, denn für gewöhnlich ist Ihnen der Feind zahlenmäßig weit überlegen und eigene Verluste können Sie sich nicht leisten. Erfolgversprechender ist dann meist doch die klassische Vorgehensweise, in der Sie die gegnerischen Stellungen unbemerkt, einzeln und nacheinander auseinander nehmen.

Mikado für Fortgeschrittene

Nach kurzer Analyse und mit etwas Fantasie entdecken Sie eine Schwachstelle im Verteidigungsgeflecht Ihrer Gegner. Ähnlich wie Sie beim Mikado einzelne Stäbchen entfernen, gelingt es Ihnen so, ungedeckte Soldaten zu beseitigen, ohne dass der Stoß wackelt, also die Kameraden etwas bemerken. Dabei können Sie die gleichen Strategien wie im Vorgänger anwenden. Darüber hinaus gibt Ihnen *Commandos 2* eine ganze Reihe weiterer Möglichkeiten an die Hand, schwierige Probleme zu lösen. Wie im Add-on *Im Auftrag der Ehre* reicht häufig schon eine wohlplatzierte Schachtel Zigaretten, um einen Soldaten von seinem Posten zu locken und einige Zeit zu beschäftigen. Etwas effektiver sind Weinflaschen, besonders wenn Sie das ohnehin berauschende Getränk vorher noch mit einem Schlafmittel präparieren. Für Wachhunde verwenden Sie einfach Fleischbröckchen anstelle von Wein, das haut selbst die schärfsten deutschen Schäferhunde um. Zur Not lenkt auch



In arktischer Kälte: Unbemerkt entsorgt der Kampfschwimmer einen regungslosen Körper in den eisigen Fluten.



Die Japaner bauen fieberhaft ihre Festung auf dieser Pazifikinsel aus. Aber nicht mehr lange!

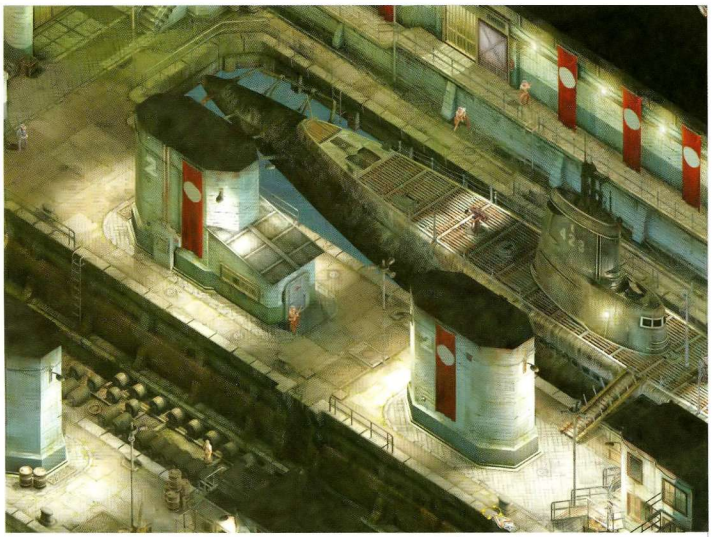


Der Taucher hat diesen Hai harpuniert. Hoffentlich lockt das Blut keine weiteren Haie an.

die dressierte Ratte des Diebs die Soldaten kurz ab. Eine witzige neue Idee sind Stolperdrähte, die der Fahrer bevorzugt auf den Patrouillenwegen der Feinde spannt. Mit den vom Fahrer ausgehobenen Fallgruben und der Bärenfalle des Pioniers haben Sie weitere lustige Überraschungen für Ihre Gegner auf Lager. Die richtige Kombination all dieser Mittel ist entscheidend. Durch die reine Masse an Möglichkeiten geschieht es kaum noch, dass Sie – wie häufig in *Commandos* – eine halbe Ewigkeit an einer Stelle festhängen. In so einem Fall probieren Sie einfach mit einigen alternativen Lösungswegen herum. *Commandos 2* ist auch im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade nur geringfügig einfacher als der Vorgänger, aber eben deutlich flexibler. So ziemlich jede Situation lässt sich auf zahlreiche Arten bewältigen, die Pyro vermutlich oftmals gar nicht als Lösungsmöglichkeit eingeplant hat. Schwierige Umstände erfordern zudem noch perfektes Timing und einen schnellen Einsatz Ihrer Spezialisten.

Auf Knopfdruck

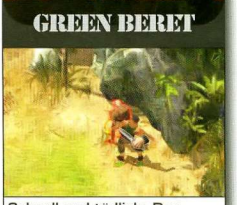
Im Prinzip funktioniert die Steuerung ähnlich wie im Vorgänger. Allerdings hat jeder Ihrer Spezialisten deutlich mehr Möglichkeiten: Türen öffnen, Telefonmasten erklettern, an den Kabeln entlanghangeln, einen Fluss durchschwimmen und dabei untertauchen, um nur einige zu nennen. Nur mit der Steuerungs- und Shifttaste in Kombination mit den Maus-Buttons können Sie diese Aktionen anwählen und variieren. Wer durch Schlüssellöcher gucken, in Kisten schauen oder besiegte Feinde durchsuchen möchte, benötigt eine weitere Taste. Dazu kommt, dass sich jeder einzelne Ausrüstungsgegenstand – und das sind etliche – mit einem eigenen Hotkey schnell anwählen lässt. Kurzum, fast die gesamte Tastatur ist belegt. Es dauert einige Stunden, bis Sie sich in diesem Wust sicher auskennen und auch in zeitkritischen Situationen sofort die richtige Aktion ausführen.



In der bombensicheren Werft halten die Nazis die Mannschaft eines britischen U-Boots gefangen.



GREEN BERET



Schnell und tödlich: Das Messer leistet gute Dienste.



Eingegraben ist der Green Beret für Feinde unsichtbar.



DER TAUCHER



Auf kurze Distanz ist das Wurfmesser tödlich.

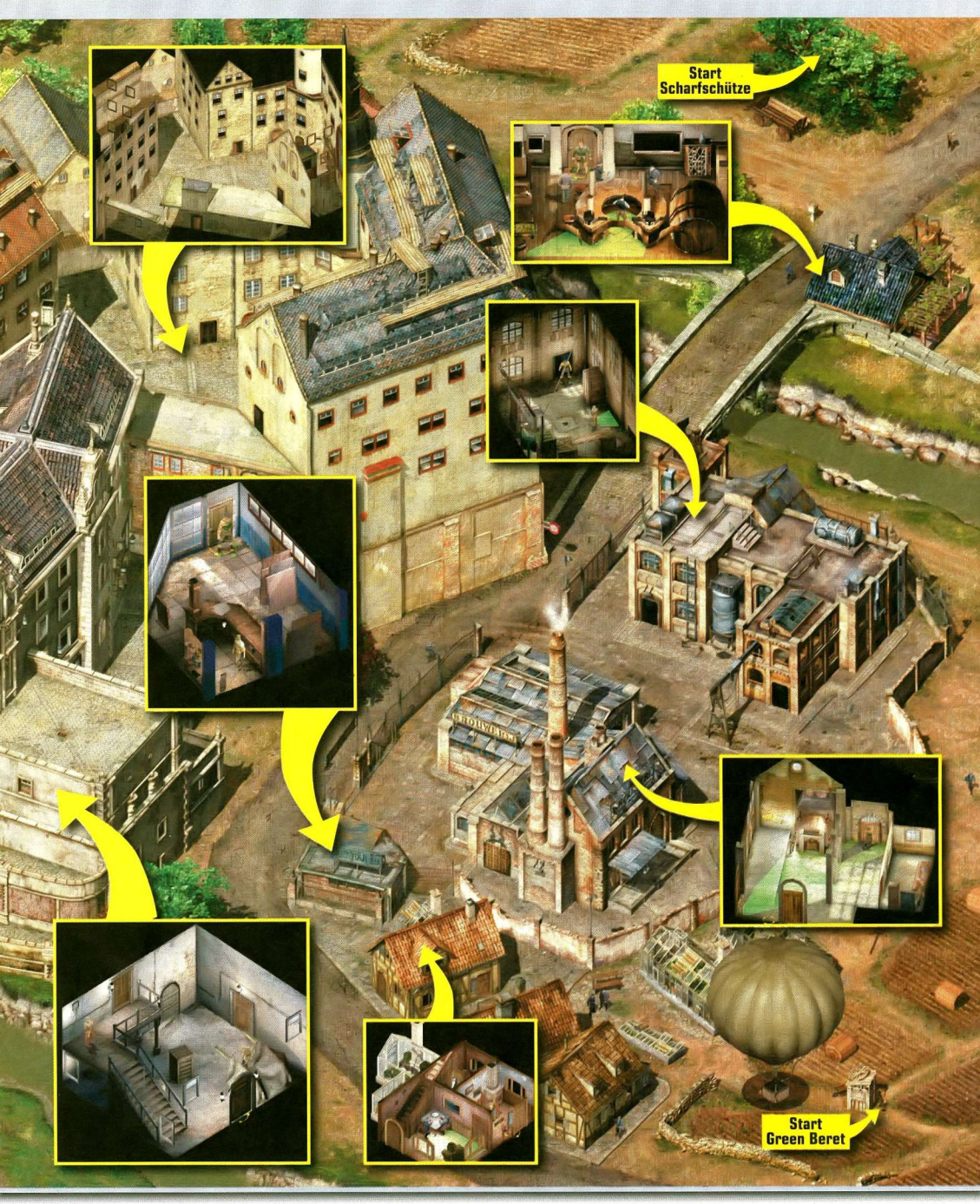


Mit dem Enterhaken kann auch der Taucher klettern.

So spielt sich Commandos 2



Die einzelnen Missionen in *Commandos 2* sind leicht doppelt so groß wie im Vorgänger. Sämtliche Gebäude auf der gigantischen Karte lassen sich betreten. Die Burg Colditz (vorletzte Mission) dient dem Dritten Reich als Hochsicherheitsgefängnis. Dementsprechend wimmelt es nur so von Soldaten und Wachtposten. Sie sollen die Gefangenen befreien.

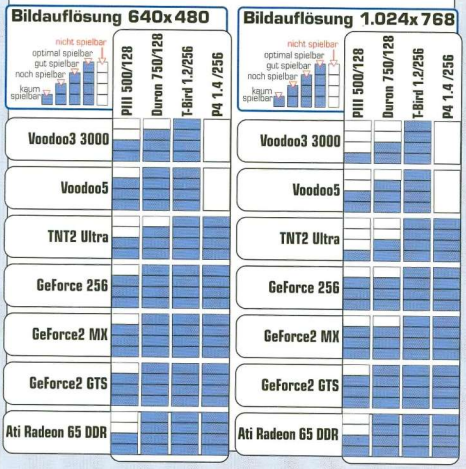

Start
Scharfschütze
Start
Green Beret

Commandos 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Commandos 2 ist ein sehr anspruchsvolles Spiel. Selbst auf starken Systemen kommt es zu ärgerlichen Rucklern. Empfehlenswert sind Rechner ab 700 MHz und einer Grafikkarte mit mehr als 32 MB RAM. Im Spiel können Sie einige grafische Veränderungen vornehmen. Möchten Sie etwas mehr Performance (2-5 %), so schalten Sie die Schattendarstellung ab.



Steuerung

So einfach wie im Vorgänger haben Sie es in *Commandos 2* nicht mehr. Kein Wunder, irgendwie müssen Sie die zahllosen zusätzlichen Möglichkeiten nutzen können. Fast die vollständige Tastatur ist belegt. Die meisten Aktionen lassen sich zwar auch nur mit der Maus ausführen, aber das kostet wertvolle Zeit, die Sie in vielen Situationen nicht haben. Ein langwieriger Lernprozess und viele Blicke auf die Tastaturbelegung bleiben Ihnen also nicht erspart. Ein noch größeres Problem mit der Steuerung offenbart sich bei jedem Wechsel der Ansichtsrichtung. In vielen Fällen bezahlen die Spezialisten Ihren zwangsläufigen Orientierungsverlust mit dem Leben.

Pro & contra

- ⊕ Detailverliebte Grafik
- ⊕ Lebensechte Animationen
- ⊕ Taktische Aufgaben mit Rätselcharakter
- ⊕ Lange, abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Mehrere Lösungswege für jedes Problem
- ⊕ 3 Schwierigkeitsgrade
- ⊖ Komplexe Steuerung
- ⊖ Übersichtlichkeitsverlust bei Perspektivenwechseln
- ⊖ Enormer Bedarf an Festplattenspeicher

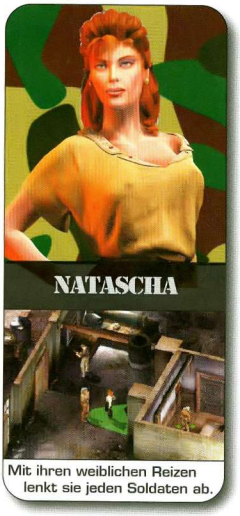
Sound & Musik

Eidos engagierte für die deutsche Version einige namhafte Sprecher, da Ihre Spezialeinheit jedoch recht wortkarg durchs Gelände streift, bekommen Sie davon nur selten etwas zu hören. Die Qualität der Sprachausgabe, Soundeffekte und Hintergrundmusik ist sehr gut.

Installation

Ohne Vollinstallation geht bei *Commandos 2* nichts und der Inhalt der drei CDs belegt satte 2.500 MB. Nach der verständlicherweise langwierigen Installation begnügt sich der Strategieknaller dafür mit recht moderaten Ladezeiten. Als Kopierschutz muss dennoch eine CD im Laufwerk verbleiben. Schaufeln Sie also schon mal den nötigen Platz auf Ihrer Festplatte frei.

Grafik Atemberaubende Optik erhalten Sie in *Commandos 2* selbst auf relativ langsamen Rechnern. Selbst in den höheren Auflösungen bleibt die Performance akzeptabel. Die hohe Qualität der Optik zeigt sich aber nicht nur in der leistungsstarken 3D-Engine, sondern hauptsächlich bei den lebensechten Animationen von Gewässern und Personen.



Mit ihren weiblichen Reizen lenkt sie jeden Soldaten ab.



Der Meisterschütze erlegt jeden Feind mit einem Schuss.

Vergleich

Mit grandioser Grafik, taktischer Vielfalt und enormer Abwechslung schlägt *Commandos 2* die Konkurrenz aus dem Feld und übertrumpft damit sogar den genialen Vorgänger. Lediglich bei der Steuerung hat *Desperados* eine einfachere und damit auch leicht bessere Lösung vorzuweisen. *Star Trek Away Team* ist zu anspruchslos, um mit diesen strategischen Schwergewichten mithalten zu können.

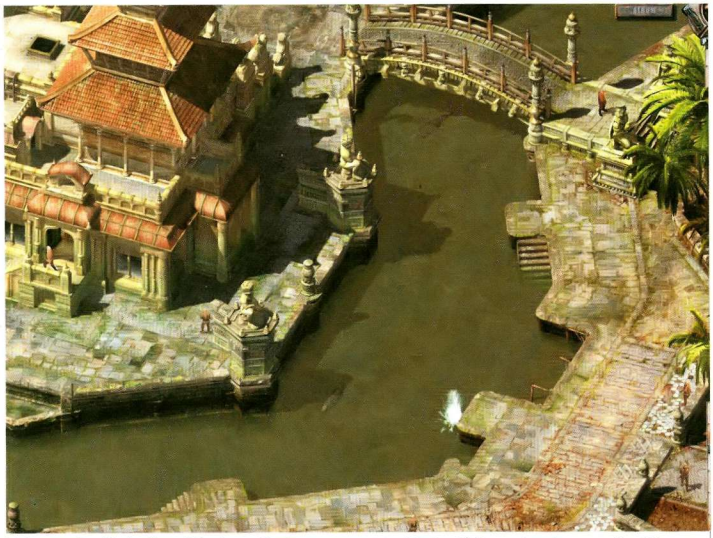
Commandos 2	91%
Desperados	85%
Commandos	82%
Star Trek Away Team	69%

Ansichtssache

Richtig fies wird es hingegen, wenn Sie die Perspektive wechseln müssen. In der Außenansicht springt die Kamera gleich in 90°-Schritten um. Ein kurzzeitiger Orientierungsverlust ist unvermeidlich. Sollten sich noch feindliche Soldaten in der Nähe aufhalten, ist eine Katastrophe vorprogrammiert. In Gebäuden drehen Sie den Ansichtswinkel hingegen stufenlos, so dass Sie sich in kurzer Zeit einen guten Überblick verschaffen können, ohne dabei die Orientierung zu verlieren. Richtig schlimm ist dagegen der Wechsel zwischen der Außen- und Innenansicht. Zwar fallen hier keine Ladezeiten an, aber im Gegensatz zu den Computergegnern brauchen Sie als Spieler doch ein bis zwei Sekunden, um die Lage einzuschätzen. Zum Glück können Sie das fast immer vorab erledigen, indem Sie durchs Schlüsselloch oder Fenster lugen. Die negativen Auswirkungen der dreidimensionalen Missionen und komplexen Steuerung vermiesen nur deshalb nicht den Spielspaß, weil sich *Commandos 2* wunderbar in Etappen spielen lässt. Perspektivenwechsel sind niemals während, sondern nur vor oder nach Aktionen nötig und welche Tasten Sie dann benötigen, können Sie sich vorab ebenfalls ansehen. Wenn's dann trotzdem schief geht, ist das auch nicht so schlimm, denn dann kommt die Schnellladefunktion zum Einsatz. Misslungene Operationen gehören bei dieser harten Strategie-Kopfnuss einfach dazu. Die Vorteile der 3D-Umgebung – hübschere Grafik und vielschichtigere Karten – machen die Nachteile jedenfalls locker wett.

Globaler Einsatz

Es heißt nicht umsonst Weltkrieg: In *Commandos 2* treten Sie auf der Seite der Alliierten in den unterschiedlichsten Ländern und Klimazonen



Lieber zu den Krokodilen: Mit einem Hechtsprung rettet sich der Dieb vor den Japanern ins Wasser.

gegen die Truppen der Achsenmächte an. Arktische Schneelandschaften, Dschungel in Südostasien, traumhafte Pazifikinseln, indische Städte oder malerische mitteleuropäische Dörfer – Pyro hat es meisterhaft verstanden, durch die lebensechte Darstellung auch die nötige Atmosphäre einzufangen. An der Grafik kann man sich kaum satt sehen, Sie werden immer wieder neue Details entdecken: Schiefe Dachschindeln oder fehlende Pflastersteine verleihen dem Ganzen einen natürlichen Look. So abwechslungsreich wie die Optik präsentieren sich auch die Missionen selbst: Mal sollen Sie Gefangene befreien, eine Brücke sprengen, Codebücher klauen, eine Werft sabotieren oder ein umkämpftes Dorf „befrieden". Für gewöhnlich erhalten Sie während des Einsatzes zusätzliche Zielvorgaben per Funk oder von befreiten Gefangenen, meist dann, wenn Sie die Mission schon erfolgreich abgeschlossen glaubten. Dann plötzlich stürmen Infanteristen in Begleitung von Panzern die Karte und es kommt zum finalen Schlagabtausch. Hierbei unterstützen Sie alliierte Soldaten, die sich schon von Beginn der Mission Feuergefechte mit Japanern und Deutschen lieferten. Gerade diese Schlachten bereichern das ohnehin schon sehr facettenreiche *Commandos 2* im Vergleich zum Vorgänger.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Commandos 2 erfüllt Strategenträume. Wunderbare Grafik, knackige Rätsel und vielfältige Missionsziele – was will man mehr? Natürlich ärgere ich mich manchmal über den hohen Schwierigkeitsgrad, wenn ich unter Flüchen den letzten Spielstand einlade, aber umso schöner ist das Erfolgserlebnis, wenn ein Szenario nach einigen Stunden bewältigt ist. Klar hätte die Steuerung etwas simpler ausfallen können, aber auch während Sie die Tastaturkürzel lernen, macht Commandos 2 Spaß; und später steht Ihnen eine Fülle an Möglichkeiten zur Verfügung, die den Aufwand mehr als rechtfertigen.

Commandos 2

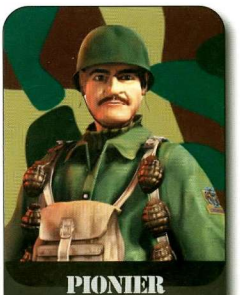
Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	2.100 MB/2.500 MB
Internet:	www.commandos2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Pyro/Eidos
Veröffentlichung:	21.9.2001
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt



» Komplex und schwierig, aber kurzweilig, spannend und wunderschön. Ein echter Strategiehammer. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Master 20.8.2001
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	81%
Mehrspieler:	73%
Einzelspieler:	

91 %



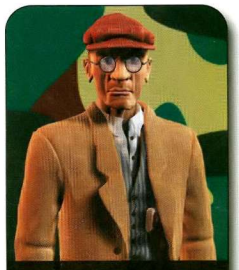
PIONIER



Granaten und Dynamit gehören zu seinem Spielzeug.



Er spürt Minenfelder auf und entschärft die Sprengsätze.



SPION



Mit der Giftspritze werden Feinde lautlos ausgeschaltet.



In Offiziersuniform kann er Soldaten ablenken.

Schluss mit der Unterdrückung! Für unseren Helden Parker sind weder Felsen noch Betonmauern ein Hindernis.

ROTE ERDE

Revolution auf dem Mars. An der Seite aufständischer Minenarbeiter bahnen Sie sich in Volitions neuestem Werk mit Railgun und Flammenwerfer den Weg in die Freiheit.

Fakten

- 20 Levels
- 15 Waffen mit sekundärem Feuermodus
- 14 Gegnertypen
- 5 steuerbare Vehikel
- Kaputtbare Felsen und Wände
- Level-Editor
- 4 Schwierigkeitsgrade

Red Faction ist ein klassischer Ego-Shooter. Knifflige Rätsel halten sich in Grenzen, gelegentlich legen Sie per Scharfschützengewehr einen Schalter um oder balancieren auf einem riesigen Ventilator. Innovativstes Spielelement ist die Geo-Mod-Engine, die es Ihnen erlaubt, ganze Wände oder Felsen wegzupusten.



Im Schaltraum befindet sich ein Knopf, der die Seilwinde für das U-Boot aktiviert.



Wir platzieren an der Mauer einen Sprengsatz und gehen auf sichere Distanz ...



... die L Knall un

Als heruntergekommener Minenarbeiter Parker fristen Sie auf dem Roten Planeten ein tristes Dasein. Aufstiegschancen? Mitnichten! Stattdessen grassiert seit geraumer Zeit eine mysteriöse Krankheit unter Tage, die die unwürdigen Lebensbedingungen zusätzlich erschwert. Auch Sie könnten vielleicht schon morgen der Seuche zum Opfer fallen, doch *Red Faction* spielt heute, an dem Tag, an dem sich schlagartig alles ändern soll. Ähnlich wie beim revolutionären *Half-Life* verzichten die Jungs von Volition (*Freespace, Summoner*) auf ein Einführungsvideo und schmeißen Sie direkt ins kalte Wasser oder treffender gesagt in die glühend heißen Stollen des Mars-Bergwerks der Ultor Corporation. Während Sie in Ihr Quartier zurückkehren, werden Sie Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen einem Kumpel und einem Aufseher. Die Lage eskaliert, Schüsse fallen, das Chaos ist perfekt. Ehe Sie sichs versehen, ruft schon eine weibliche Person per Funk zur Revolution auf. Ohne zu zögern, schnappen Sie sich von der erstbesten Wachmannleiche die Waffe und stürzen sich ins Kampfgetümmel, wo endlich die neu entwickelte Grafik-Engine voll zur Geltung kommt.



Roboterdrohnen laufen Ihnen äußerst selten vor die Flinte. Hier ist der Raketenwerfer gefragt.


Eine Zwischensequenz zeigt, wie Parker (links) Firmenboss Gryphon entführt.



Mit MG und Raketen setzen Sie sich in Ihrem Raumschiff gegen Feindflieger zur Wehr.

Sprengmeister

Geo-Mod nennt Volition sein innovatives Produkt. Und das ist es im wahrsten Sinne des Wortes. Denn spätestens wenn Sie Ihr Waffenarsenal um einen Raketenwerfer oder Sprengsatz aufgestockt haben, stoßen Sie in völlig neue Dimensionen vor: Wände sind fortan keine starren Spielfeldbegrenzungen mehr. So sprengen Sie sich munter durch Felsen eine alternative Route und umgehen dadurch zahlreiche Gegner oder gelangen an vorher unerreichbar geglaubte Türschalter. Auch in Sachen Feindeliminierung bietet Geo-

So spielt sich Red Faction


adung detoniert mit einem lauten
d die Wand zerspringt ...



... der Weg ist frei. Faszinierend, dass der Techniker in seinem Kabuff überlebt hat.



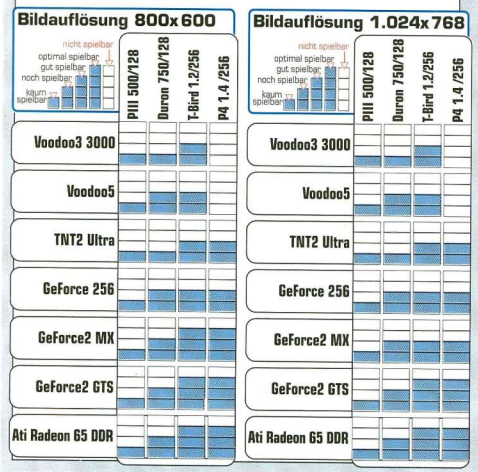
Ein Knopfdruck genügt und das U-Boot wird für unseren Tauchgang zu Wasser gelassen.

Red Faction

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Red Faction ist ein sehr aufwendig zu berechnendes Spiel. Aufgrund der großen Levels ist ein ausgewogenes System vonnöten. Unter 600 MHz sollten Sie nicht einmal den Versuch unternehmen, mit mehr als den minimalen Details zu spielen. Selbst auf einem 1.2-GHz-Athlon mit kräftiger GeForce2 ruckelt *Red Faction* gelegentlich. Auf keinem unserer Systeme lief es perfekt. Setzen Sie daher die Details so niedrig wie nur irgend möglich.



Steuerung

Die Steuerung ist frei konfigurierbar und geht gut von der Hand – am besten natürlich mit der klassischen Kombination aus Maus und Tastatur. Selbst Zäune können Sie mit Ihrem Protagonisten hinaufklettern.

Pro & contra

- ⊕ Interessante Story
- ⊕ Überdurchschnittliche KI
- ⊕ Kaputtbare Umgebung
- ⊕ Speichern jederzeit möglich
- ⊕ Tolle Sprachausgabe
- ⊕ Steuerbare Vehikel
- ⊖ Dürftige Gegnervielfalt
- ⊖ Kantige Grafiken
- ⊖ Mäßige Animationen
- ⊖ Kaum Zwischensequenzen
- ⊖ Nur etwa 20 Stunden Spielzeit
- ⊖ Blasser Held

Grafik

Die Geo-Mod-Engine bietet dem Auge, abgesehen von gewaltigen Explosionen, wenig Abwechslung. Umgebung und Objekte sind viel zu kantig ausgefallen. Die Animationen und Gesichter der Charaktere können nicht überzeugen. Vor allem in den späteren und größeren Levels nimmt der Hardwarehunger drastisch zu, wodurch Sie die Details heruntersetzen müssen. Hinzu kommen verlängerte Ladezeiten.

Sound & Musik

Die Sprachausgabe ist, zumindest in der amerikanischen Fassung, hervorragend gelungen. Die Gegner rufen lauthals um Unterstützung, während Sie durch hektische Funksprüche neue Missionsziele erhalten. Ähnlich hochwertig sind die Waffensounds. Musik wird im Spiel so gut wie gar nicht eingesetzt.

Vergleich

Red Faction bietet abgesehen von der Geo-Mod-Engine wenig Spektakuläres. Wer viel Wert auf eine tolle Atmosphäre legt und James-Bond-Filme liebt, kommt an *No One Lives Forever* nicht vorbei. Eine Klasse für sich ist das abwechslungsreiche Leveldesign bei *Gunman Chronicles* und dem mittlerweile grafisch veralteten Klassiker *Half-Life*.

No One Lives Forever	90%
Gunman Chronicles	86%
Red Faction	79%
Half-Life *abgewertet	76%

Mod neue Möglichkeiten. Oder würden Sie es sich entgehen lassen, eine Patrouille durch einen gezielten Schuss auf einen Stalaktiten und die dadurch herabfallenden Trümmer zu eliminieren? Neueinsteiger könnten bereits im ersten der 20 fließend ineinander übergehenden Levels aufgrund der etlichen Stollen verzweifeln. Doch keine Angst, alle Wege führen zwar auch nach Rom – in diesem Falle jedoch garantiert zum nächsten Spielabschnitt. Anders sieht es da mit dem Gegnerverhalten aus. Sind Ihre Kontrahenten im leichtesten Schwierigkeitsgrad noch einfache Beute, wird es ab dem mittleren bereits recht knifflig. Verantwortlich für die Feindaktivitäten ist eine recht gelungene KI. Die Kontrahenten weichen Schüssen aus, gehen in Deckung und fordern Unterstützung an, die jedoch selten eine echte Verstärkung darstellt.



In den trüben Marsgewässern trifft Parker mit seinem U-Boot auf diesen gefräßigen Riesenfisch.

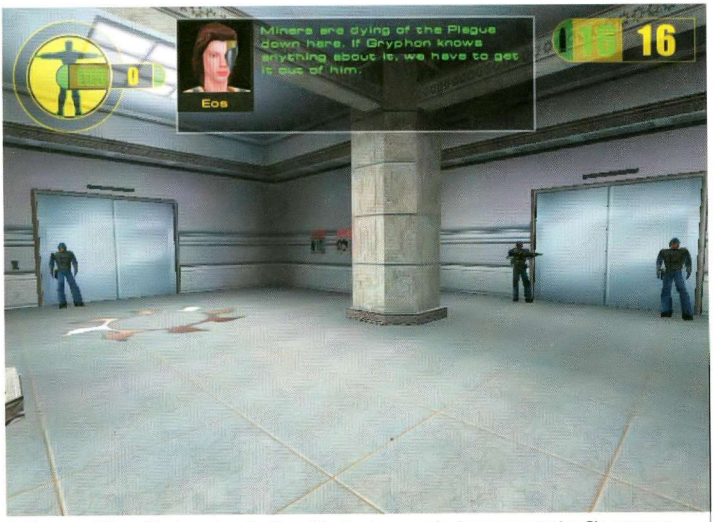
Undercover

Je länger Sie *Red Faction* spielen, desto tiefer werden Sie in die Verschwörung gegen die Ultor Corporation hineingezogen. Regelmäßig erhalten Sie per Funkspruch von Rebellenführerin Eos und Techniker Hendrix neue Missionsziele, so auch den Auftrag, Firmenboss Gryphon zu entführen. Per U-Boot begeben Sie sich direkt zum Verwaltungsgebäude der Ultor Corporation und werden dort von einem Kontaktmann zwecks Tarnung neu eingekleidet. Die schallgedämpfte Pistole im schwarzen Jackett versteckt, schleichen Sie beinahe in bester *No One Lives Forever*-Manier durch sterile Büroräume, verbergen Leichen und gehen Kameras aus dem Weg. Nachdem Sie das Gebäude infiltriert und Gryphon geschnappt haben, klauen Sie das zweite der fünf Vehikel, die Sie während des Spiels steuern dürfen. An Bord eines Raumschiffs fliegen Sie zum nächsten Level und reizen Ihr großes Waffenarsenal weiter voll aus. Vom Flammenwerfer bis hin zur Handgranate lässt das 15-teilige Sortiment kaum Wünsche offen, zumal alle Wummen über einen sekundären Feuermodus verfügen.

Quadratisch, praktisch, gut?

Ist *Red Faction* nun eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Ego-Shooter vom Format ei-





Undercover: Wenn Sie den schussfertigen Wachleuten zu nahe kommen, werden Sie enttarnt. Hier empfiehlt es sich, nach einer alternativen Route Ausschau zu halten.

Kommentar



Benjamin Bezold

Wände und Felsen mit dem Raketenwerfer umzunieten ist freilich cool. Doch wenn sich die Innovationen in einem Spiel lediglich auf diesen einen Aspekt beschränken, stelle ich mir am Ende die berechtigte Frage: Was, das war's schon? Man erfährt einfach zu wenig über die eigene Spielfigur. So entpuppt sich Parker im Vergleich zu ausgefeilten Charakteren wie einer Cate Archer oder Max Payne als 08/15-Held. Red Faction ist ein grundsolider 3D-Shooter, mehr aber auch nicht. Mal sehen, ob Kollege Duke Nukem in ferner Zukunft mehr zu bieten hat.

nes *Gunman Chronicles* oder *No One Lives Forever*? Nein, leider nicht! Freilich ist *Red Faction* in vielen Bereichen den Genrebesten ebenbürtig, doch so richtig will der Funke beim Spielen nicht überspringen, vor allem weil der Protagonist dem Spieler kaum näher gebracht wird. Wuchsen Ihnen in *No One Lives Forever* die charmante Agentin Cate Archer oder in *Deus Ex* der raubeinige Ledermantelträger J. C. Denton richtig ans Herz, bleibt unser Minenarbeiter Parker dagegen blass. Eben „nur" ein einfacher Arbeiter, der durch die Verkettung zahlreicher Umstände zum Helden avanciert und dessen Hintergrundgeschichte nicht detailliert genug geschildert wird. Die gelegentlich eingestreuten Rätsel bieten eine zwar willkommene Abwechslung in den sonst recht monotonen Levels, stellen aber keine wirkliche Herausforderung dar. Dummerweise kommt es immer wieder vor, dass Sie in bereits freigeräumten Levels längere Zeit herumirren, bevor endlich der notwendige Schalter entdeckt wird, der den Weg zum nächsten Spielabschnitt ebnet. Gewiss macht es anfänglich jede Menge Spaß, ganze Lagerhallen dank Geo-Mod-Engine zu verwüsten, auf Dauer verliert das Ganze jedoch seinen Reiz, zumal Sie spielerisch so gut wie keinen Vorteil davon haben. Stattdessen hätten unterschiedlichere Gegnertypen und bessere Animationen *Red Faction* gut getan. So nieten Sie lediglich einen Wachmann nach dem anderen um; erst im späteren Spielverlauf bekommen Sie hin und wieder ein Alienwesen ins Fadenkreuz. Der übliche Standard erwartet Sie im Mehrspielermodus. Bis zu 32 Teilnehmer „fraggen" dort in den klassischen Modi Deathmatch, Team Deathmatch oder Capture the Flag, was das Zeug hält. Ferner finden Sie auf der Spiel-CD einen Editor, mit dem Sie neue Levels kreieren können.

Auf CD-ROM

Action satt
Die spielbare Demo-Version
Red Faction German Demo.exe
So spielt sich Red Faction
Red Faction.mpg

Zensiert

Kaum ein Ego-Shooter kommt bei uns unzensiert auf den Markt, so auch *Red Faction*. Sämtliches Blut wurde aus dem Spiel komplett entfernt. Ferner hält sich das Ausmaß der Verwüstung beim Einsatz des Flammenwerfers in Grenzen. Die „Angezündeten" rennen nicht mehr brennend durch die Gegend. Ebenfalls zensiert wurden zwei Soundeffekte, etwa wenn Sie einen Gegner mit dem Panzer überrollen.

Benjamin Bezold

Kommentar



Joachim Hesse

Viva la Revolución! Auch wenn Sie nur auf dem weit entfernten Mars stattfindet. Für Zwischendurch ist Red Faction eine gute Wahl, mein neuer Liebling wird es trotzdem nicht. Dafür ist mir die Sache trotz guter Story zu eintönig. Auch die Grafik setzt kaum Maßstäbe: Was soll ich von einem Leveldesign halten, wo das Rundeste noch die in die Wand geschossenen Löcher sind? Da ist Volition wohl lange nicht mehr aus den Höhlen Ihres Klassikers Descent herausgekommen. Nichtsdestoweniger ist Red Faction wohl die beste Maulwurf-Simulation der Welt!

Red Faction

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-32 Internet, Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	560 MB/925 MB
Internet:	www.redfaction.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Volition/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



»Solider Ego-Shooter, dem es an Tiefgang und Charme fehlt. Geübte haben nach 20 Stunden fertig.«

Genre:	**Action**
Testversion:	**Beta v. Aug. 2001**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73 %**
Sound:	**80 %**
Mehrspieler:	**74 %**
Einzelspieler:	

79 %

Blutleere Jagd

Erinnern Sie sich noch an Schocken From Dusk Till Dawn? George Clooney, Juliette Lewis und Quentin Tarantino rückten dort durstigen Vampiren auf den bleichen Pelz. Der Film erreichte durch hochprozentigen Surrealismus Kultstatus. Doch reicht das für eine gute Spielumsetzung?

Während Sie im gleichnamigen Horror-Streifen die Gebrüder Gecko beim munteren Vampirschlachten in der Wüste beobachten durften, bleibt Ihnen in der PC-Version nur eine düstere und grafisch schlecht kreierte Gefängniskulisse. Die Hintergrundgeschichte gibt ebenfalls nicht viel her, sondern dürstet nach mehr Einfallsreichtum: Seth Gecko sitzt in der Todeszelle – natürlich unschuldig. Einige Gitter weiter hockt ein ebenso schlimmer Finger, der jedoch kurze Zeit später von seiner Blut saugenden Verwandtschaft befreit wird. Und da die mordlüsterne Familie noch nichts zum Frühstück hatte, fällt diese über das Wachpersonal und die Inhaftierten her. Das Massaker nimmt seinen Lauf und schon bald kämpft der fesche Seth in Rambo-Manier ums Überleben.

Eher pfui als hui

Fielen beim Anblick von George Clooney, der im Film die Rolle des Seth Gecko spielt, noch reihenweise Weibsbilder entzückt um, fällt einem bei diesem Grusel-Shooter höchstens der Löffel aus dem Mund – vor Ärger. Die Haltung des Protagonisten erinnert stark an den Glöckner von Notre Dame, wobei dieser mit Sicherheit ansehnlicher ist als die Digi-Umsetzung des attraktiven Schauspielers.



Da Dracula und Co. stets mit anderen monströsen Gestalten umherziehen, treffen Sie auch auf schwer zu tötende Zombies.



Während Ihnen der Blutsauger bereits gierig am Hals hängt, steht der Wachmann steif neben Ihnen. Sollte er nicht helfen?

Ebenso lieblos kreiert wirken die Monster, die aufgrund ihrer recht kantigen Gestaltung mehr amüsieren als erschrecken. Und falls Sie nun denken, es könnte nicht noch schlimmer kommen, müssen wir Sie leider enttäuschen. Anstelle eines vielfältigen Angebotes an spektakulären Schauplätzen dürfen Sie sich auf unzählige Gefängnisszenarien einstellen, die sich nur durch verschiedenfarbige Texturen voneinander unterscheiden. Da kann selbst der integrierte Slowmotion-Modus à la *Max Payne* nichts mehr retten.

Nüchterner Spielablauf

Wahlweise in Verfolgerperspektive oder Egoansicht schleppen Sie sich durch die einzelnen Ebenen, sammeln Verbandszeug und Munition ein und pulverisieren das Höllengezücht mit Maschinengewehr, Laserkanone und Flammenwerfer. Besonders gutes Zielvermögen wird Ihnen allerdings bei der recht schwachen Gegner-KI nicht abverlangt. Zwei bis drei Treffer und der schlurfende Fiesewicht dreht Ihnen Hilfe suchend den Rücken zu. Ein weiterer Schuss und die ewigen Jagdgründe haben einen neuen Bewohner. Bereits nach kurzer Spieldauer wird deutlich, dass *From Dusk Till Dawn* eher auf Massenvernichtung setzt als auf knallharte Herausforderung. Beispielsweise rennen Ihnen die Untoten lieber in einer Sequenz die Bude ein, anstatt sich geschickt untereinander zu organisieren. Im Zuge Ihres Amoklaufs gegen das Böse stoßen Sie ab und an auf weitere Überlebende, die Ihnen eigentlich auch tapfer zur Seite stehen sollen – eigentlich! Statt flugs die Beretta zu ziehen, behindern die überaus stupiden Wachmänner Ihren Blickwinkel und dienen somit höchstens als menschliche Schutzschilde – dumm gelaufen …

Tanja Bunke

Gestatten, Gecko – Seth Gecko: Klaut man dem kurzgeschorenen Herren nur die Tätowierung, erinnert dieser kaum noch an den von George Clooney dargestellten Gangster, oder?

Fakten

- PC-Umsetzung des gleichnamigen Kultfilms
- Lineare Spielgeschichte
- Verfolgerperspektive und Egosichtweise
- Gleichnamiger Hauptdarsteller



Massenvernichtung: Das feststehende Maschinengewehr testen Sie kurzerhand an den Vampiren.



Munition findet sich nur selten. Ist die Waffenfüllung leer, greifen Sie zum Elektroschocker.

Kommentar



Tanja Bunke

Während ich beim Film From Dusk Till Dawn mitfieberte, steigen mir bei der gleichnamigen PC-Umsetzung eher die Tränen in die Augen. Schade, dass aus der kultigen Gruselvorlage nun eine grafische und spieltechnische Tragödie entstanden ist. Selbst Hardcore-Fans des Films sollten sich den Platz auf der Festplatte sparen.

From Dusk Till Dawn

Mindestens:	P II 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/200 MB
Internet:	www.modern-games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Cryo/Modern G.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Die Spielumsetzung ähnelt dem gleichnamigen Film nur aufgrund des Charakternamens. «

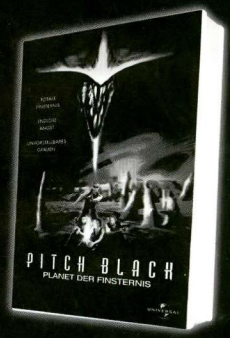
Genre:	**Action**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**55 %**
Sound:	**50 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

54 %

Fürchte dich nicht vor der Finsternis. Fürchte dich vor dem, was darin lauert!



'Zukunfts-Horrortrip erster Klasse'
Treffpunkt Kino



© 2001 Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten.

FSK: 16
Laufzeit: ca. 104 Min.
Best.-Nr.: 059 796-3

PITCH BLACK
PLANET DER FINSTERNIS

DAS VIDEO!
JETZT ÜBERALL IM HANDEL ERHÄLTLICH!

VIDEO REIN ALLTAG RAUS
Hinders Dungeon
UNIVERSAL
www.universalstudios.com

Weltraumdisco



Die Mutter aller Aliens: Level 3 glänzt durch organische Gegner wie diesen Schleimbeißer.

„Erde an Spieler, Erde an Spieler. Wir haben ein Problem!" Ja meine Güte, wer hat das nicht? Können die das nicht alleine lösen? Schon, aber dann würde Ihnen ein Heidenspaß entgehen.

Horrido! Wer hätte das gedacht? Ballerspiele scheinen am PC wieder in Mode zu kommen – ein bisschen zumindest. Gemeint sind keine ultrarealistischen Ego-Shooter. Nein. Gemeint sind die Teile, wo man ein kleines Raumschiff durch Heerscharen von Gegnern und Schüssen durchfummeln muss. *Star Monkey* ist ein neuer Vertreter dieser für ausgestorben gehaltenen Gattung. Gleich um die 50 Typen von Widersachern lechzen hier nach Ihrem Tod. Ist der Spielablauf relativ altbacken, brauchen sich Grafik und Sound jedoch keinesfalls zu verstecken. Denn die sind auf der Höhe der Zeit.



David gegen Goliath: Solange das Spieler-Raumschiff wie hier eine handliche Größe hat, kann man Schüssen gut ausweichen.

Planet der Affen

„Die Außerirdischen sind gelandet und die Erde ist getoastet". Die Entwickler lassen an der Sinnlosigkeit der Hintergrundgeschichte keinen Zweifel. Zumindest den Titel des Spiels möchten wir Ihnen dennoch erklären: *Star Monkey* heißt nämlich Ihr Prototyp-Kampfjet mit dem Sie die Invasion stoppen sollen. Wer fleißig Energiekugeln sammelt, kann den Flieger fast bis zum Sternenzerstörer ausbauen: Ihr Schiff wächst mit zunehmender Schusskraft tatsächlich auch räumlich. Die Energiekugeln fungieren dabei als Währungseinheit für die Extras. Für eine Kugel bekommen Sie zum Beispiel mehr Geschwindigkeit, für zwei einen erweiterten Frontschuss und so weiter. Über sieben Extra-Systeme verfügt Ihr Raumer insgesamt: Eine taktisch leckere Finesse. Auch sonst bietet der 2D-Polygon-Shooter fast alles, was das ausgetrocknete Ballerspielherz braucht: jede Menge Action, große Zwischengegner und riesige Endgegner. Allerdings fängt der Spaß nach drei Levels einfach etwas schwerer wieder von vorne an. Schade. Beziehen können Sie *Star Monkey* übrigens nur über das Internet direkt beim englischen Hersteller (siehe Wertungskasten). Der schickt Ihnen gegen Bares ein Passwort zu, mit dem Sie unsere Demo (auf der Cover-CD) zur Vollversion machen können. So. Dann lassen Sie mal den Sternenaffen tanzen!

Joachim Hesse

Action

Auf CD-ROM

Star-Monkey-Demo
Zeitlich beschränkte Demo zum Antesten
sr-monkey-demo-beta.exe

Kommentar



Joachim Hesse

Ja, es ist zu kurz. Drei Levels sind zu wenig für einen Meilenstein im Genre. Spaß macht mir die Punktehatz trotzdem. Es ist eine coole Idee, dass das eigene Raumschiff immer größer und schwerfälliger wird, je mehr Waffensysteme hinzukommen. Doch was labere ich über Details: Ich finde es allein schon gut, dass mal wieder ein richtiges Ballerspiel rauskommt und ich es daddeln darf. Falls Sie auf 3D und Schalterrätsel nicht verzichten können, lassen Sie aber um alles in der Welt die Grabschhände davon!

Star Monkey

Mindestens:	PII 400, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 500, 64 MB RAM, Geforce-2-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joypad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 10 MB/39 MB
Internet:	www.smallrockets.com/pc/starmonkey/index.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 35,-
Hersteller:	Small Rockets
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



» Alte Schule, neuer Look: Guter Reaktionstest für Action-Liebhaber mit Hang zu bunter Optik. «

Genre:	**Actionspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**81%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

76%

Rock'n Roll

Pfui! Was hat die Riesenschlange den da für eklige Warzen. Und schießen tun die Dinger auch noch. Richtig. Und zwar auf Sie!



Im Auge des Sturms: Die Riesenschlange gibt sich nur nach einigen Treffern ins Auge geschlagen.

Nur zwei Personen sollen für dieses Feuerwerk verantwortlich sein? Kaum zu glauben! Trotz blödem Namen handelt es sich bei *Space Tripper* keineswegs um eine seltene kosmische Geschlechtskrankheit, sondern um einen „Bezahl und lade ihn dir aus dem Internet"-Shooter. Und der hat es in sich, auch wenn es zunächst nicht danach klingt. „Es gibt keine Story, keine Hintergrundgeschichte, keine Erklärungen", beschreiben die Entwickler von PomPom in dem Wissen, dass manchmal weniger eben mehr ist, ihr Baby. „Es gibt nur dich und dein kleines Kampfschiff, das sich durch 14 Arenen ballert." Nur wer alles abknallt, was sich bewegt, gewinnt. Jeder Level besteht aus einer Plattform, von der Sie besser nicht herunterfallen sollten. Damit Sie nicht an Vereinsamung zugrunde gehen, halten Sie über 20 Sorten von Gegnern auf Trab. Vier Endgegner inklusive. Den ersten davon können Sie in der Demoversion auf unserer Cover-CD kostenlos begutachten. In der Vollversion ist die Monster-Elektrospinne allerdings nur eine kleine Fingerübung, um warm zu werden.

3D von oben?

Etwas mager präsentiert sich das Waffensystem Ihres Shuttles: Sie haben nur die Wahl zwischen einem Streuschuss (rot) und einem stärkeren Frontschuss (blau), die wahlweise erweitert werden können. Musik ist neben den pausenlosen Schussgeräuschen gar nicht vorhanden. Was *Space Tripper* dennoch spielenswert macht, sind in erster Linie zwei Dinge: ansprechendes Leveldesign und überzeugende Optik. Trotz Draufsicht schmeicheln schicke 3D-Effekte dank einiger Höhenunterschiede im Spielareal Ihren Augäpfeln. Und die dürfen Sie auch keine Sekunde vom Bildschirm abwenden, denn gerade die späteren Arenen fordern von Ihnen die Reflexe eines Top-Gun-Piloten und das strategische Kalkül eines Sergej Kasparov. Gut, zugegeben: Ganz so hart ist es nicht. Bitte durchatmen! Aber ein bisschen üben müssen Sie vermutlich schon. Also: Ran ans Joypad und ballern, ballern, ballern!

Joachim Hesse

Auf CD-ROM

Space-Tripper-Demo
Drei Levels zum Warmwerden
`setup_st_demo.exe`



Die Zeit drängt: Nur wer den Energie-Reaktor der Fabrik (rechts) demoliert, unterbindet die Panzerproduktion.

Kommentar



Joachim Hesse

Der Hammer! Auf Bildern sieht das Spiel noch relativ unscheinbar aus, in Aktion entpuppt sich die Baller-Raupe aber als Schmetterling. Allein der letzte Endgegner wäre mir den Kaufpreis bereits wert: Selten habe ich einen so durchdachten Endkampf… aber ich will Ihnen nicht zu viel verraten. Nach einem Tag hat man alles gesehen, ab da zählen nur noch Spiele auf Punkte. Und die werde ich jetzt wieder jagen. Altmodisch soll das sein? Na und? Sie müssen es ja nicht kaufen.

Space Tripper

Mindestens:	PII 450, 64 MB RAM, 3D-Karte Win 95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM, Geforce-2-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joypad1
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 11 MB/25 MB
Internet:	www.pompom.org.uk
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 25,-
Hersteller:	PomPom
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht getestet



Genre:	Actionspiel
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
Ffeedback:	Nein
Grafik:	80%
Sound:	62%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

81 %

» Dauer-Action, bis der Notarzt kommt: Das klassische Ballerspiel lebt wieder!«

Fakten

- 3 Schwierigkeitsgrade
- 3 Spielmodi
- Über 100 Monsterarten
- Soundtrack von Corvus Corax
- Über 50 Schauplätze



Roszondas, der Held des Spiels, erhielt als Kind durch den Lebenshauch des Drachen eine übermächtige Magie. Nur ihm allein ist es möglich, die Horden des Bösen in ihre Schranken zu weisen.

Magie im Blut

In Gorasul herrscht das Chaos. Unzählige Dämonen drohen die sonst so friedliche Welt in ein Reich des Todes zu verwandeln. Nur ein mutiger Krieger kann das Blatt noch wenden. Haben Sie genug Mumm für den Job?

Eine Schlacht zwischen Gut und Böse, um damit die Zerstörung der Welt aufzuhalten, ist seit jeher ein gern genutztes Schema im Rollenspiel-Genre. Kein Wunder also, dass auch die Spieleschmiede Silver Style Entertainment die Idee aufgreift und zu einer fantasievollen Hintergrundgeschichte modelliert. Etwas unüblich hingegen ist der Titelheld von *Gorasul*. Bereits vor dem Schlamassel gibt der mutige Krieger seinen Löffel ab, darf aber aufgrund der hoffnungslosen Situation flugs wieder aus seinem Grab steigen. Und da anscheinend eine Auferstehung auch nicht ohne Folgen ist, verliert der Gute getreu der Devise „Ein bisschen Schwund ist immer" sein Gedächtnis. Schade eigentlich, denn wie kommt er nun aus seinem Turm? Willkommen im Spiel und willkommen zu Ihrer ersten Aufgabe, die Kampfgeschick und ein helles Köpfchen fordert.

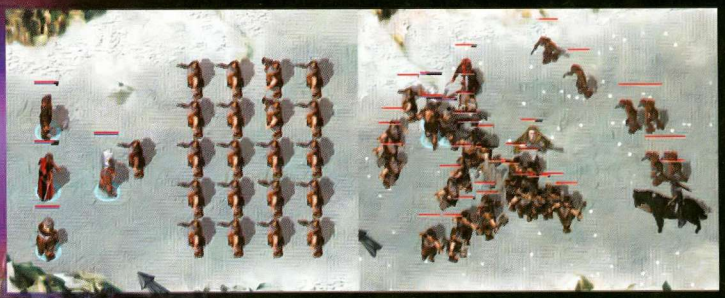
Eine breite Palette

Bevor Sie sich in den Kampf gegen das Böse stürzen, durchlaufen Sie zuvor eine anwenderfreundliche, aber wenig detaillierte Charaktergenerierung. Zur Verfügung stehen sechs rollenspielspezifische Klassen wie Waldläufer, Priester, Krieger und Magier. Ihre Attribute, beispielsweise Stärke, Angriff und Konstitution, verhalten sich entsprechend der Klassenwahl und können mithilfe vorgegebener Sonderpunkte gesteigert werden. Gleiches gilt für die Drachenfertigkeiten, die Ihnen zusätzliche Fähigkeiten verleihen. So verfallen Sie beispielsweise bei Drachenstärke kurz vor dem Ableben in einen Trancezustand und vernichten Ihre Gegner mit einem Feueratem, während Ihnen Drachenaugen einen größeren Sichtradius beschert. Um den Genre-Anhängern Neues zu bieten, wählt Ihr Held eine von sieben Zauberwummen. Diese steht Ihnen telepathisch mit Ratschlägen zur Seite, klettert ebenso wie Ihre Spielfigur die Levelleiter empor und weist Attribute auf wie Bruch- und Treffsicherheit. Abschließend bestimmen Sie noch den dreistufigen Schwierigkeitsgrad und den Spielschwerpunkt, der sich in „Überwiegend Kampf", „Kampf und Rätsel" und „Überwiegend Rätsel" aufgliedert, und Ihr Krieger erwacht zu neuem Leben.

Selbst ist der Mann

Sie streifen zunächst auf eigene Faust in der Rolle des wiederbelebten Roszondas durch die etwas trostlose Steppe von *Gorasul*. Sobald Ihnen im Gespräch mit der Bevölkerung eine Aufgabe erteilt wird oder Sie sich einer Markierung nähern, deckt sich eine Ortschaft auf der Landkarte auf. Neben Städten und Wäldern gehören auch verlassene Tempel, Ruinen und Höhlen zu Ihren Erkundungsgebieten. Oftmals treffen Sie genau in diesen Gegenden auf den ein oder anderen Recken, der sich Ihrer Truppe aus maximal drei Begleitern anschließen





Da Sie als Held keine Bitte abschlagen und ohnehin keine weiteren Reiseziele besitzen, leisten Sie den Zwergen Kampfunterstützung. Sie stellen jedoch nach kurzer Zeit fest, dass die Anzahl der Untoten die der Zwerge bei weitem übersteigt. Vielleicht gibt es ja noch eine andere Taktik?

Kommentar



Tanja Bunke

Gorasul schubst Baldur's Gate 2 mit Sicherheit nicht vom Thron, da es optisch mehr Farbe vertragen könnte und spieltechnisch mehr Handlungsfreiraum besitzen sollte. Trotzdem kann Gorasul gerade Genre-Einsteigern ans Herz gelegt werden, weil es sehr solide alle bekannten Rollenspiel-Elemente anbietet, ohne dabei zu überfordern.

Gorasul

Mindestens:	P II 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	2.500 MB/mind. 800 MB
Internet:	www.gorasul.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 89,95
Hersteller:	Silver Style Ent./Wanadoo Prod.
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre



» Fantasievolles Rollenspiel für Einsteiger, Profis finden an der zu linearen Geschichte kaum Gefallen. «

Genre:	Rollenspiel
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	70 %
Sound:	72 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

70 %

möchte. Die Kämpfe verlaufen in Echtzeit, wobei Sie Ihre Gruppenmitglieder im Pausemodus mit geeigneten Einsatzbefehlen versorgen. Diese Option ist besonders hilfreich, wenn Ihre Gruppe zwei Magier umschließt. Während sich der eine Robenträger auf Angriffszauber konzentriert, benutzt der andere Magier Schutzsprüche und heilt die Verwundeten.

Von Baldur's Gate 2 inspiriert

Durch ein weites Spektrum an Rätseln und Aufgabenstellungen versucht Silver Style Entertainment, die beinahe zu lineare Spielgeschichte aufzupeppen. Platz für ausreichend Handlungsfreiraum ist somit nicht gegeben. *Gorasul* verwendet eine isometrische Blickperspektive und erinnert sowohl von der Figurenkontrolle als auch vom grafischen Aspekt stark an *Baldur's Gate 2*. In Sachen Komplexität und Detailreichtum kann man dem großen Vorbild allerdings nicht das Wasser reichen. Der Kamerawinkel wird automatisch festgelegt und behindert bei Erkundungsgängen und Gefechten zum Glück nur selten die Sicht. Dialoge mit und zwischen der Bevölkerung halten sich nicht an die meist staubtrockene Sprache der massiv eingesetzten Bildschirmtexte, sondern sorgen mit frechen Kommentaren tatsächlich für einige Schmunzler. Massig Stirnrunzeln bereitet hingegen der Schwierigkeitsgrad. Anstelle eines linearen Anstiegs erwarten Sie drastische Sprünge. Speichern also nicht vergessen!

Tanja Bunke

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

12 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Soil 2	DV	19,90	C+C 3: Renegade *	DV	84,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Hitman 2 *	EV	i.V.	NHL 2002 *	AS	99,90	Serious Sam	DA	49,90	Summoner	DV	75,90
Aliens vs. Predator 2 *	EV	i.V.	Civ: Call to Power 2	DV	28,90	Duke Nukem Forever *	EV	79,90	Icewind Dale & Heart	DV	78,90	NHL 2002 *	DV	82,90	Shadowbane *	DV	i.V.	Tachyon	DA	22,90
Anachronox	EV	81,90	Comb.FlightSim.Bundle	DV	78,90	- Endangered Species *	US	69,90	IL-2 Sturmovik *	DV	85,90	Operation Flashpoint	DA	75,90	Shogun Mongol Invas.	DV	29,90	Techno Mage	DV	28,90
Anarchy Online	EV	129,90	Commandos 2 *	EV/DV	89,90	Emperor	DV	83,90	Imperium Galactica 2	DV	28,90	Pharao	DV	26,90	Siege of Avalon 5	DV	29,90	Train Simulator	DV	102,90
Anstoss 3	DV	54,90	Conquest *	DV	82,90	Fifa 2002 *	DV	84,90	JA 2 unfinished Busin.	DV	28,90	Pizza Connection 2	DV	39,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90	UO: Third Dawn	DV	29,90
Aquanox *	DV	72,90	Counter-Strike	US	25,90	From Dusk Till Dawn	DV	72,90	King of the Road	DV	75,90	Planescape Torment	DV	21,90	Sim City 3000	DV	29,90	Unreal -Tournament	EV	28,90
Arcanum	DV	75,90	Dark Project 2	DV	24,90	Fussball Man. 2002 *	DV	82,90	Lucas Arts 10 Adv.	DV	38,90	Play tha Games 4 *	DV	62,90	Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.	Unreal 2 *	EV	i.V.
Arcanum	EV	82,90	Deus Ex *	DA	38,90	Gothic	DV	74,90	Madden NFL 2002	AS	99,90	Pool of Radiance 2 *	DV	82,90	Star Trek - Armada	DV	28,90	Vampire	DV	28,90
Arcanum	US	92,90	Diablo 2	DV	34,90	Grand Prix 3	DV	34,90	Max Payne	DA	84,90	Pool of Radiance 2 *	EV	79,90	- Bridge Commander	DV	i.V.	Vietnam 2	US	82,90
Baldurs Gate	DV	21,90	Diablo 2	EV	64,90	- Season 2000	DV	36,90	Max Payne	EV	79,90	Q. 3 - Team Arena	EV	49,90	- Dominion Wars	US	124,90	World War II Normand	US	86,90
Baldurs Gate 2 - Thron	DV	45,90	- limited Edition	DV	39,90	Green Berets	US	84,90	Mech Collection	EV	49,90	Quake 4 *	EV	i.V.	- Dominion Wars *	DV	78,90	World War II Online	US	129,90
+ Der Thron d. Bhaal	DV	75,90	- Lord of Destruction	DV	55,90	Grim Fandango	DV	22,90	MechCommander Gold	EV	39,90	Red Faction *	DV	75,90	- DS9 -The Fallen	DV	39,90	X-Beyond - Pack	DV	45,90
- Throne of Bhaal	EV	45,90	- Lord of Destruction	EV	59,90	Gunship	DV	28,90	Mech Commander 2	DV	87,90	Red Faction *	EV	86,90	- Klingon Academy	DV	29,90	Zeus -Poseidon	DV	38,90
Battlezone 2	DV	22,90	Die Gilde *	DV	76,90	Halflife -Blue Shift	DV	31,90	Mech Commander 2 *	EV	79,90	Return to Castle Wolf. *	DV	i.V.	- Orion Pirates	EV	42,90	Zoo Tycoon *	DV	i.V.
Black & White	DV	79,90	Die Hard Nakatomi Pl *	EV	i.V.	Halflife -Blue Shift	EV	32,90	Molt Allied Assault *	EV	i.V.	Revolt	DA	28,90	- Voyager	MI	28,90			
Blair Witch Project 1	DV	14,90	Die Siedler 4 Mission	DV	29,90	- Generation Pack v2	DV	49,90	Myst 3 Exile *	DV	82,90	Road to India *	DV	79,90	Stronghold *	DV	83,90			
C+C 2: Yuris Revenge *	DV	45,90	Die Sims	DV	74,90	Heavy Metal FAKK 2	DV	24,90	Nascar Racing 4	DA	49,90	Rune Gold Pack	DV	62,90	Sudden Str. -Total War	DV	46,90			

Versandkosten: ab DM 149 - Lieferwert versandkostenfrei (Inland),Vorauskasse 5.50, Nachnahme komplett 13.90, kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

3.09.2001

www.OKAYSOFT.de

Krabbelangriff

Denken Sie bei Ameisen, Käfern und anderem Krabbelzeugs sofort an Ungezieferbeseitigung? Dann bestellen Sie den Kammerjäger bitte JETZT ab. Ansonsten müsste Ihr Alter Ego in Excalibug selbst dran glauben ...



Kleine Helden ganz groß: Zu viert machen sich die mutigen Insekten auf die Suche nach dem sagenumwobenen Zauberschwert Excalibug und bestehen auf ihrer Reise gefährliche Abenteuer.

Nicht nur die sechsbeinigen Protagonisten in *Excalibug* zeugen von der Kreativität der Programmierer, sondern auch die Hintergrundgeschichte des Spiels. Als Vorlage dient eine ummodellierte Fassung der Artus-Sage. Bekanntlich erhält der Knappe Artus die Königskrone, nachdem es ihm gelingt, das Schwert Excalibur aus dem Stein zu ziehen. Bei dieser Prozedur splittert jedoch etwas Metall von der Klinge und landet in einem Kieselsteinchen. Der Hokuspokus setzt ein und der Metallsplitter mutiert zum Miniaturzauberschwert Excalibug: der letzten Hoffnung für das Biene-Maja-Land.

Gute Taktik ist gefragt

Um die Tyrannei im Insektenreich zu zerschlagen, begeben sich die Diebin Mima (Ameise), der Ritter Sir Owen (Käfer) und der Zauberer Searemoon (Falter) auf die Suche nach der magischen Schneide. Anfänglich bestreitet jeder der drei tierischen Helden eine Einzelmission, bevor sie sich zu einer festen Truppe formieren. Und da es sich mit mehr Füßen besser krabbeln lässt, stoßen die Draufgänger ab dem fünften Level auf den Krieger Ballard (Käfer) und zusätzliche Nebencharaktere in Form von Termitenwachen und Glühwürmchen. Während die Holzfresser der Gruppe schlagkräftig beistehen, erkunden die Leuchtkäfer das Gelände und somit die Position der Feinde. Aufgrund der stetig ansteigenden künstlichen Intelligenz Ihrer Gegenspieler eine empfehlenswerte Taktik. Steuerungstechnisch erinnert *Excalibug* an *Baldur's Gate 2*, erwachsene Rollenspieler dürfte die etwas dünne Spielgeschichte und zuckersüße Grafikumsetzung eher abschrecken. Die freie Kameraführung gewährleistet ein breites Sichtspektrum und durch das stufenlose Heranzoomen lassen sich die verniedlichten Animationen der Spielfiguren bis ins kleinste Detail begutachten. Sollte Ihnen trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades die Puste im Einzelspielermodus ausgehen, können Sie sich mit bis zu drei gleich Gesinnten zu einem kooperativen Abenteuer über Netzwerk oder Internet verabreden.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Ob sich die Spieleschmiede Dinamic Multimedia von dem Film „Das große Krabbeln" inspirieren ließ, kann nur vermutet werden. Tatsache ist allerdings, dass Excalibug erfreulich kreativ inszeniert wurde, spieltechnisch aber nicht mehr als gute Durchschnittskost bietet. Was bleibt, ist ein recht ansehnliches Strategiespiel mit viel Rollenspiel-Touch.



Heute schon geblitzt? Die grafischen Effekte der Zaubersprüche hellen das sehr dunkel gehaltene Szenario in den Höhlenmissionen kräftig auf.

Excalibug

Mindestens:	P 200 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.200 MB/750 MB
Internet:	www.dinamic.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 89,95
Hersteller:	Dinamic/NBG
Veröffentlichung:	15.10.2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre



» Niedlich aufgemachter Mix aus Strategie- und Rollenspiel, der auch taktisches Vermögen fordert. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Master-Version**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**68 %**
Sound:	**65 %**
Mehrspieler:	**69 %**
Einzelspieler:	

67 %

ZUPACKEN!



3 x FHM

[äff äitsch ämm]

für nur 13,90 DM!

Jetzt ist's raus! FHM, das neue Magazin für Männer, die nur eines wollen: alles. Neugierig? Dann mach den Härtetest und lass dir drei FHM-Ausgaben zum vorteilhaften Schnupperpreis kommen!

FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und einsenden an: FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg
Telefon 07 81/639 64 09
Fax 07 81/639 61 03
oder im Internet:
www.fhm-magazin.de

Ja, ich möchte FHM testen!

Schickt mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 13,90 DM (112,– ÖS bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand)! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 69,90 DM (562,– ÖS, 69,90 SFR) jeweils zuzügl. Versand, statt 78,– DM (624,– ÖS, 78,– SFR). Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Fax

E-Mail

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.

X

Datum, Unterschrift PCAC1001MA

✓ **Ich bezahle bequem und bargeldlos durch Bankeinzug (nur im Inland möglich)**

Geldinstitut

BLZ

Kontonummer

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen.

X

Datum, Unterschrift

Für den Abonnenten zum Verbleib. Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen. Regulärer Preis für das Jahresabonnement: 69,90 DM (562 ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand.

Madden NFL 2002

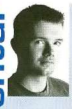


Erwischt! Die Animationen der Spieler sind allererste Sahne und sehen um ein Vielfaches besser als bei Madden 2001 aus!

Rechtzeitig zum Saisonstart der neuen NFL-Saison beglückt EA Sports alle Fans der amerikanischen Lieblingssportart mit dem neuesten Spross seiner Footballserie. Bisher war die PC-Umsetzung dieser hier zu Lande eher exotischen Sportart mehr etwas für Freaks und US-Sports-Fans, als für Otto-Normal-Sportspieler. An *Madden 2002* hingegen dürften auch Gelegenheitsspieler – nach einer gewissen Eingewöhnungszeit – Ihre Freude haben. Zahlreiche Verbesserungen am Gameplay machen das Spiel sehr viel transparenter und die Aktionen der Spieler nachvollziehbarer. Herausstechendes Merkmal ist die superbe Grafik, die qualitativ einer TV-Übertragung äußerst nah kommt. Wer keine Angst vor dem komplexen Regelwerk und den vielschichtigen Taktiken hat, sollte unbedingt zuschlagen.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Die PC-Ausgaben der Madden-Serie standen bisher im Schatten der Konsolenumsetzungen. Damit ist jetzt Schluss. Madden 2002 setzt Maßstäbe und ist das bisher beste Footballspiel für den PC.

Madden NFL 2002

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	482 MB/ca. 500 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

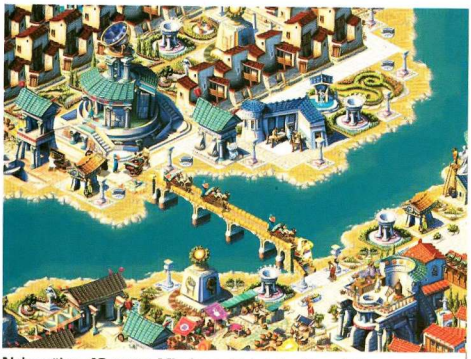


» Geniale Optik und starkes Gameplay: Die bisher beste Footballsimulation! «

Genre:	Sportspiel
Testversion :	Beta von August 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	88 %
Sound:	83 %
Mehrspieler:	86 %
Einzelspieler:	

86 %

Poseidon



Neben über 40 neuen Missionen bietet das Zeus-Add-on auch eine Vielzahl neuer Monumente, die in Atlantis „verbaut" werden dürfen.

Neues Futter für alle Fans des Aufbaustrategie-Hits *Zeus*! Mit *Poseidon* erscheint dieser Tage das Add-on, welches Sie in die geheimnisvolle Welt von Atlantis entführt. Und wer ist der Chef von Atlantis? Genau, Zeus' Bruder Poseidon hat hier das Sagen. Ihre Aufgabe ist es, in vier neuen Kampagnen und knapp 40 (!) Missionen die sagenumwobene Unterwasser-Stadt zu errichten. Dabei stehen Ihnen eine Vielzahl neuer Rohstoffe, riesige Monumente, neue Geschäftsfelder und bisher unbekannte Charaktere zur Verfügung. Ferner muss das mysteriöse Mineral „Orichalc" gefördert werden und erstmals können auch Kolonien in Amerika, Afrika und Asien errichtet werden, was einem florierenden Handel sehr dienlich ist. Eine nette Zugabe ist der integrierte Abenteuereditor, mit dem Sie im Minutentakt eigene Kampagnen und Missionen erstellen können.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Neue Ressourcen sorgen für frischen Wind im Olymp, 40 Missionen für wochenlangen Spielspaß. Ärgerlich aber, dass Sierra satte 50 Märker verlangt und noch immer kein Mehrspielermodus vorhanden ist.

Poseidon

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, Win9x/2000, Zeus-Vollversion
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	345 MB/110-295 MB
Internet:	http://www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Impressions/Sierra
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

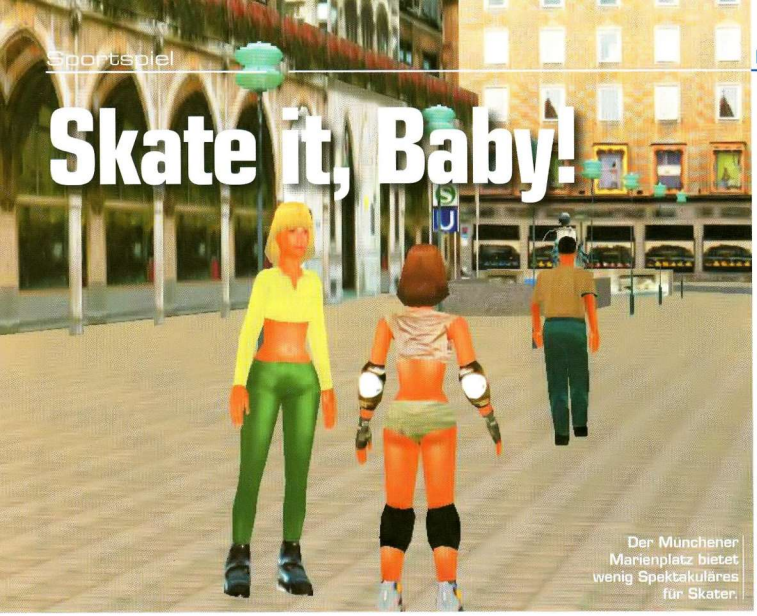


» Wer von Zeus nicht genug bekommen kann, kommt an Poseidon kaum vorbei. «

Genre:	Aufbaustrategie
Testversion :	Beta von August 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	72 %
Sound:	68 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

79 %

Skate it, Baby!



Der Münchener Marienplatz bietet wenig Spektakuläres für Skater.



Bei dieser Stunt-Einlage müssen wir das Gleichgewicht halten.



Glücklicherweise konnte der Fahrer (James Bond?) dieses Mercedes' noch rechtzeitig anhalten.

Sie wollten schon immer mal die Fußgängerzone in der Innenstadt mit Ihren Skates unsicher machen? Kein Problem: In Koch Medias neuem Sportspiel warten gleich vier deutsche Metropolen auf Sie.

Inlineskaten macht Spaß, keine Frage. Doch wer traut sich schon im realen Leben, halsbrecherische Stunts hinzulegen? Ab sofort ist Schluss mit der Angst vor Knochenbrüchen und blauen Flecken, denn es gibt ja *Inline Skating* für den heimischen PC von Koch Media. Je spektakulärer Sie fahren und springen, desto mehr Punkte erhalten Sie. Klingt nach jeder Menge Unterhaltung, hätten die Entwickler dabei nicht alles falsch gemacht, was man bei einem Spiel falsch machen kann. Schon beim Anblick der Grafik läuft einem ein kalter Schauer den Rücken herunter. Lieblos ausgeschnittene Fotografien markanter Häuserfassaden der Städte Berlin, München, Hamburg und Köln begrenzen die Spielfläche. Ob hier ein Kindergarten am Pinsel war? Oder haben die Grafiker bei ihrer Arbeit zu viel Koffein konsumiert? Wer weiß ...

Sprücheklopfer

Die Steuerung Ihrer Spielfigur hat mit Inlineskaten wenig zu tun. Sie reagiert träge und ist zudem äußerst ungenau. Kein Wunder, dass Sie des Öfteren mit Passanten zusammenrumpeln, die über die Bildschirmfläche staksen. Dabei müssen Sie peinliche Sprüche, etwa den der Blondine Kristiane, über sich ergehen lassen: „Ich habe gehört, dass Dustin Hoffman auch Rollschuh (!) läuft. Seid ihr ihm nicht begegnet?" Nein, zum Glück nicht! Auch die Kameraperspektive ist eine einzige Katastrophe. Immer wieder versperren grüne Objekte, wahrscheinlich Bäume und Sträucher, die Sicht. Somit ist es mehr als verständlich, dass folgender Satz in die Haftungsbeschränkungen der Software integriert wurde: „Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieser CD-ROM Ihren Erwartungen entspricht." Folgen Sie also besser dem Rat von Fußgänger Walter und beschäftigen Sie sich mit etwas Nützlichem, zum Beispiel der Quantenchemie (Anmerkung der Redaktion: Wahrscheinlich meinte Koch Media die Quantenphysik). Aber bitte sparen Sie sich Ihr Geld. Sowohl Portemonnaie als auch Augen und Ohren werden es Ihnen danken.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

„Schneller – höher – weiter", lautet der Werbeslogan zu Inline Skating auf der Verpackung. Und ich kann mir auch keinen treffenderen vorstellen. Denn genauso flog meine Verpackung durchs Büro, zerschellte mit einem lauten Krach an Kollege Sauerteigs Postersammlung und zog zur Freude von Herrn Fränkel das Britney-Spears-Porträt arg in Mitleidenschaft. Das war aber auch der einzige Spaß, den ich mit Inline Skating hatte. Nach Pearl Harbor – Strike at Dawn hat der Entwickler Maus Software nun den zweiten Titel entwickelt, der einem wahrlich den Atem raubt.

Inline Skating

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PII 200, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	174 MB/15-170 MB
Internet:	www.microids.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Maus Soft./Koch Media
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	-



» Grottenschlechtes Sportspiel, das sogar fast zu schlecht ist, um noch belustigen zu können. «

Genre:	**Sportspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**10%**
Sound:	**35%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

6%

Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars



Unser Schiff der Akira-Klasse steht unter feindlichem Beschuss.

Kaum ein anderes Kapitel eignet sich besser für eine PC-Spiel-Umsetzung der erfolgreichen Fernsehserie *Star Trek: Deep Space Nine* als die blutigen Dominion-Kriege. Die Föderation ist dem Dominion bei seinem Eroberungsfeldzug ein Dorn im Auge und wird Opfer einer groß angelegten Invasion. Nachdem Sie der öden, textbasierten Missionsbesprechung beigewohnt haben, stellen Sie Ihre Armada aus bis zu sechs Schiffen zusammen und stürzen sich ins Gefecht. Bereits nach wenigen Spielminuten wird klar, dass *Dominion Wars* relativ wenig mit einem Strategiespiel gemein hat. Wo bei anderen Spielen taktisches Geschick gefragt ist, klicken Sie sich hier durch unübersichtliche Schiffssysteme und überlassen das Gelingen der Missionen, die von Eskort-Einsätzen bis hin zu Überfällen mit Tarnschiffen reichen, dem Zufall.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Ohne den Star-Trek-Bonus wäre Dominion Wars spätestens nach der zweiten Mission von meiner Festplatte geflogen. Aber so kann ich wenigstens gemeinsam mit Captain Sisko und Commander Worf durch den Weltraum düsen.

ST: DS9 – Dominion Wars

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	537 MB/150-600 MB
Internet:	www.dominionwars.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Gizmo G./JoWood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Keine Einstufung



» Mehr Action als Strategie. Nur die abwechslungsreichen Missionen und der Star-Trek-Bonus gefallen. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	65%
Sound:	60%
Mehrspieler:	62%
Einzelspieler:	

62%

Euro Tour Cycling

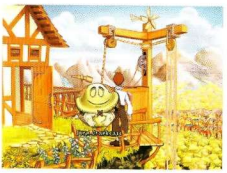


Als Manager eines Profiteams stellen Sie Ihre Mannschaft zusammen, arbeiten Speise- und Trainingspläne aus oder buchen die Reisen zu Großereignissen wie der Tour de France. Leider versprüht die Spieloberfläche lediglich den Charme einer Excel-Tabelle. Auch im Arcade-Modus, in dem Sie sich als Radprofi bei den sehr langatmigen Etappen versuchen, kommt kaum Rennfieber auf. Da machen die Telekom-Webpage-Spielchen mehr Spaß … **cs**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Dinamic
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	WiSim/Rennspiel
Grafik:	47%
Sound:	52%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	

32%

Gilbert Goodmate



Das Thema „Mogelpackung" wirft auch bei *Gilbert Goodmate* lange Schatten. Was auf der Spielpackung noch wie eine abgespeckte Version des Adventures *Monkey Island 4* anmutet, entpuppt sich in der Praxis als Pupillenqual. Die äußerst albernen Dialoge nerven bereits nach zehn Minuten und spieltechnisch reißt das Produkt bestenfalls Gelegenheitszocker und Jungspunde vom Hocker. Derzeit nur in englischer Sprache zu erwerben. **tabu**

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000/NT
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Lemon Interactive
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Adventure
Grafik:	21%
Sound:	22%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	

42%

Der Start-Up-Manager

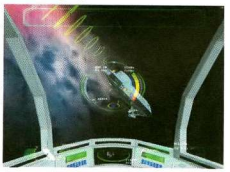


Nanu, wen haben wir denn da? Hinter dem *Start-Up-Manager* verbirgt sich das bereits über ein Jahr alte *Business Tycoon* (Test in PCA 06/01). Hier gilt es, in vier verschiedenen Industriezweigen möglichst schnell möglichst viel Kohle anzuhäufen. Der Schwierigkeitsgrad ist nach wie vor lächerlich niedrig und die altbackene Menüstruktur enttäuschte bereits im letzten Sommer mitsamt dem langweiligen Spielablauf gewaltig – schnarch! **cs**

Mindestens:	486DX4-75, 32 MB RAM
Technik:	DirectDraw
Hersteller:	Stardock/Take 2
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	WiSim
Grafik:	25%
Sound:	30%
Mehrspieler:	31%
Einzelspieler:	

31%

Jumpgate



Endlich geht der Traum eines jeden Möchtegern-Raumschiffpiloten in Erfüllung. In *Jumpgate* tummeln Sie sich mit gleich Gesinnten im All, betreiben Handel und jagen kriminelle Individuen. Das Universum entwickelt sich hierbei stetig weiter. Spieltechnisch und grafisch präsentiert sich das Weltraumspektakel zeitgemäß, aber wenig spektakulär und steht unter www.jumpgate.de zum kostenlosen Download bereit. **tabu**

Mindestens:	PII 200, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Net Devil/Mightygames
Preis:	10 Euro monatlich
Genre:	Weltraumsimulation
Grafik:	72%
Sound:	71%
Einzelspieler:	—
Mehrspieler:	

76%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Computec Abo-Service
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Bigge (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrufer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)

PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-911/2872-340
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENVERWALTUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

ANZEIGENLEITUNG (GESAMT):
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar; sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW). Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 2001: 100.305 Exemplare

PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Die PC ACTION 11/2001 erscheint am 17. Oktober 2001

Spielerforum

Seite 98



Half-Life

Auf den Spuren von Buffy: Mit dem Vampir-Mod auf der Cover-CD rücken Sie Dracula auf den Pelz.

Seite 104



Actionspiele

Jede Menge Mods und Maps zu *Tribes 2* und *No One Lives Forever* finden Sie auf unserer Cover-CD.

Inhalt

Actionspiele 104
Der richtige Einbau von Karten in No One Lives Forever und Tribes 2. NOLF-Map Dust, Tribes-2-Map Erebus von Ex-Entwickler Dave Meddish

Age of Empires 2 114
Aufgezeichnetes 3-gegen-3-Match der bekannten Clans AA und DRDK. Lernen Sie von den Profis!

Black & White 112
Endlich: das Fußball-Add-on, dazu massig neue Skins, etwa der Hand-Skin von Fritz Schober und der Augen-Skin, drei neue Skins für das Pferd, das Seemannslied in sieben Sprachen, zwei neue Gefechtskarten für den Einzelspieler-Modus und mehr

Diablo 2 110
Alle Änderungen zum Patch 1.09, Probleme im Battle.net? Drei neue Hintergrund-Bilder

Die Siedler 4 115
Noch immer Ärger in der Community: Was ist mit den Mehrspieler-Features? Drei neue Einzelspielerkarten.

Half-Life 98
Erste Bilder und Fakten zu den Mods Azure Sheep, The Specialist und Space Hulk, Beta-Tester für Sven Coop gesucht, Counter-Strike-Bot für Einzelspieler

Need for Speed 116
Deutsche Lowrider auf der Cover-CD, zwei weitere Fahrzeuge

Operation Flashpoint 105
Zwei neue Einzelspieler- und vier Mehrspieler-Karten direkt von Codemasters, alles zur Mehrspieler-Map Conquest samt kinoreifem Trailer

Unreal Tournament 102
Live-Kommentare zu Clan-Duellen, Mod zur fernsehähnlichen Übertragung von Deathmatches, neue Spielmodi durch den Mod S.A.S, neuer Dragon-Ball-Mod Final Might

Auf der Cover-CD

Actionspiele
No One Lives Forever: Fünf aktuelle Maps zum Ego-Shooter
Tribes 2: Neun aktuelle Maps, darunter die für Furore sorgende Erebus-Karte, Bot-Voice-Pack, vier Mods, Urban-crater-Levels

Age of Empires 2
Zufallskarten von den Ensemble Studios

Black & White
Fußball-Add-on, Seemannslieder, Pferde-Skin für alle drei Gesinnungsstufen, neuer Hand-Skin, Skin für die Augen der Kreaturen, neue Gefechtskarten

Diablo 2
Diablo-2-Patch v1.09, Lord-of-Destruction-Patch v1.09, drei Pakete mit Hintergrundbildern

Half-Life
Der Mod Vampire Slayer, Patch für den Mod The Opera v1b, CS-Bot, Desktop-Hintergrund, Hlves, das Tweak-Programm für die Video- und Sound-Einstellungen, der Song zum Mod Vampire Slayer

Need for Speed
Neue Autos: Audi 90 Lowrider, BMW CSL Lowrider, Mercedes Benz SL 73 Pursuit

Operation Flashpoint
Mission-Pack, Ultimate Upgrade v1, neue Conquest-Kampagne samt Spielstand zum Anwählen aller Missionen, Skript-Editor zum Erstellen eigener Missionen, drei Bildschirm-Hintergründe

Die Siedler 4
Die Spooky- und Ninja-Karte von Elly

Unreal Tournament
Drei neue Mehrspieler-Karten, Mod Dark Magic

Half-Life & Counter-Strike



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life*, *Team Fortress*, *Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
alias mTw.pcaISpeiky
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Ich freue mich wahnsinnig auf das neue Counter-Strike-Update 1.3 und hoffe, dass Valve das Problem des Schummelns in den Griff bekommt."

Warten auf CS 1.3

Nach langer Zeit können Sie auf der offiziellen *Counter-Strike*-Website (*www.counter-strike.net*) ein Statement von Cliffe, dem Mitschöpfer von *CS*, zur Veröffentlichung der Version 1.3 lesen. Nach Aussage des Teams kommt es noch zu einer kurzen Verzögerung, da das Team zurzeit mit einem Hitbox-Problem zu kämpfen hat. Des Weiteren wurden einige öffentliche Maptests angekündigt, weil noch nicht genau klar ist, welche Karten in Version 1.3 enthalten sein werden. Ein ganz heißer Kandidat ist von Crinity, nämlich de_torn. Sie basiert auf einer kleinen, türkischen Stadt. Crinity gefiel die Architektur – ein Mix aus verschiedenen Elementen, den Sie in der Türkei oft finden (eine Mischung aus europäisch-mediterranen und persischen Stilrichtungen). Bleibt abzuwarten, wie sich Gooseman und sein Team



Ihr Hintergrundbild in Windows langweilt Sie? Dafür haben wir eine Lösung parat. Dieser schicke Counter-Strike-Ninja lässt Ihr Herz höher schlagen und bringt neue Farbe auf den heimischen Desktop-Hintergrund. Das Bild finden Sie auf unserer Cover-CD.

letztendlich entscheiden. Crinity dazu: „Ich bin optimistisch, dass Torn es ins Spiel schafft."

Frauen-Retter

Mit *Azure Sheep* könnte in Kürze ein hochwertiger Einzelspielermod erscheinen. Er ist zurzeit in der Testphase. In der Modifikation spielen Sie einen Wachmann, der ausnahmsweise nicht raus will, als es in der Blackmesa-Station kracht, sondern rein. Er möchte seine Kollegin retten, die den Codenamen „Azure Sheep" trägt. Bei Ihrem Abenteuer stehen Ihnen neben den bekannten Monstern und anderen Feinden auch neue Gegner im Weg, zum Beispiel die Spezialeinheiten oder neue Alienrassen. Es tauchen aber auch weitere Verbündete wie die weiblichen Wach-„Männer" auf. Außerdem gibt es neue Waffen, unter anderen die Beretta 92FS. Sobald der Mod fertig ist, werden wir versuchen, ihn für unsere CD zu bekommen.

Warhammer kommt

Es gibt erste Screenshots zum *Space-Hulk*-Mod, der im *Warhammer* 40.000-Universum spielt. Die Bilder zeigen die Levels aus Sicht eines Space Marines. Vor allem die Waffen (Unterarmklingen, Flammenwerfer) überzeugen bereits. Allerdings fehlt es den Karten noch an Detailreichtum und einige Models haben noch keine Skins. Dennoch lassen die Bilder auf einen packenden Mod hoffen. Wann die erste Beta erscheint, steht noch nicht fest. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden.

CD-Highlight

Vampirjagd gefällig? Der Mehrspieler-Mod Vampire Slayer ist in der Szene auf große Resonanz gestoßen. Deshalb haben wir ihn auf die Cover-CD gepackt. Wir wünschen viel Spaß!



Logischerweise nicht ganz unblutig geht es bei Vampire Slayer zu. Scharfe Zähne spielen natürlich eine große Rolle.

Tipps für den Download

CS Central High Quality Pack

Download Mirror: www.cscentral.com/features/cscpack/download10.shtml

Das Central Pack bringt neue Sounds und Waffenskins in Ihren trostlosen CS-Alltag. Es enthält neue Spielermodels und Funk-Sprüche.

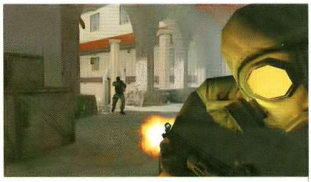
DoD 1.3b released

Download Mirror: www.4players.de/downloadinfo.php3?DOWNLOADID=2390

Das Update behebt einige Bugs, die in der Version 1.3 von Day of Defeat aufgetaucht sind.



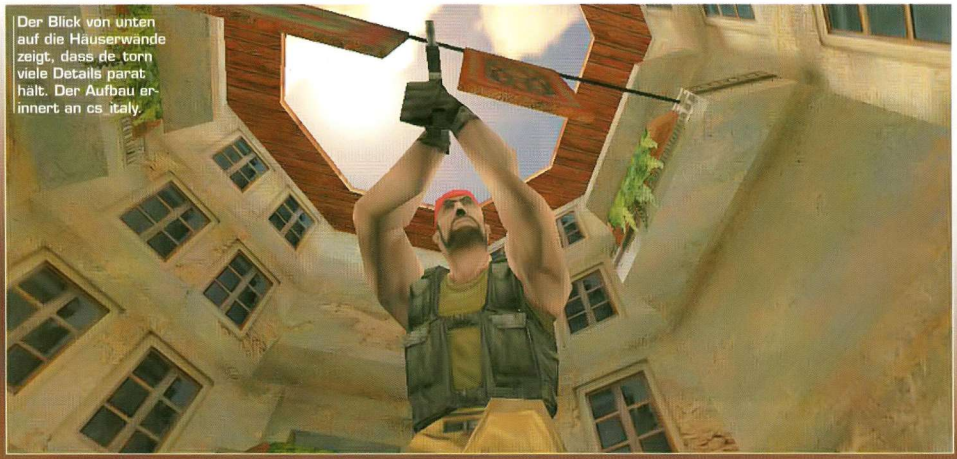
Auf dem Marktplatz der neuen Karte de_torn geht es zur Sache – falls es die Map in die CS-Version 1.3 schafft.



Wir halten unserem Teamkameraden den Rücken frei; somit sind böse Überraschungen von hinten unmöglich.



Mit der „Para" haben wir das schwerste Geschütz aus Counter-Strike in der Hand. Zwei Terroristen bekommt das schlecht.



Der Blick von unten auf die Häuserwände zeigt, dass de_torn viele Details parat hält. Der Aufbau erinnert an cs_italy.



Azure Sheep: Der Wachmann hat alles im Blick. Wie kommen wir an dem Typen vorbei?



Die Karten in Azure Sheep sind normalerweise sehr groß, aber trotzdem übersichtlich gestaltet.

Außerdem

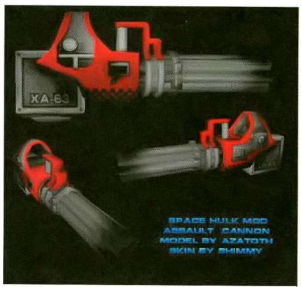
/// Der **Futurama-Clan** (www.futurama-clan.de) wurde am 8. August genau **ein Jahr alt**. Er wurde von Leela gegründet, nachdem er die gleichnamige TV-Serie zum ersten Mal gesehen hatte. /// Die Traditionsseite **www.playhalflife.de** präsentiert sich in einem **moderneren Look**. Neben neuen Files und News rund um *Half-Life* und *Counter-Strike* gibt es wöchentlich einige Interviews mit bekannten Leuten aus der Szene. /// Das **deutsche Nationalteam** ist weiter auf **Erfolgskurs**. Im letzten Spiel setzte sich Team-Ger nach leichten Anfangschwierigkeiten gegen Italien mit 9:4 durch. /// Die Jungs von **GamersInfoWorld.de** bieten seit kurzem **News und vieles, vieles mehr** zu allen gängigen Onlinespielen, zu Hardware sowie zu aktuellen und kommenden Spielen. /// Der erfolgreiche deutsche *Q3*- und **Counter-Strike-Clan Schroet Kommando** feierte sein **vierjähriges Bestehen** ///

Beta-Tester gesucht

Die Veröffentlichung der Beta 2.0 der beliebten Single- und Mehrspieler-Modifikation *Sven Coop* steht unmittelbar bevor. Jetzt sucht das Team noch Beta-Tester, die in einem abgeschotteten Versuch die neue Version auf Herz und Nieren prüfen. Wenn Sie sich dazu berufen fühlen, Englisch sprechen und ein wenig Ahnung von vergleichbaren Mods haben, können Sie sich ab sofort unter www.svencoop.com melden. Alle anderen zählen sicher schon die Stunden, bis sie endlich wieder mit Kameraden in die Blackmesa-Welt eintauchen und die fiesen Aliens besiegen dürfen. Denn der Mod erhält nun auch Unterstützung von Steve „Blevo" Blevin, der den Soundtrack für *Gunman* gemacht hat. Er steuert eine verbesserte Version der künstlichen Intelligenz „Cyborg" bei, die ursprünglich für den *HL*-Nachfolger vorgesehen war, letztendlich aber nicht verwendet wurde. Wann es wirklich so weit ist und der Klassiker *Sven Coop* zurück auf die heimischen Bildschirme kommt, erfahren Sie wie immer bei uns.



Der Flammenwerfer heizt dem Gegner beim Space-Hulk-Mod richtig ein. Die mächtige Waffe dürfte aus Frontline Force bekannt sein.



Hier sehen Sie eine der Space-Hulk-Waffen, an denen noch fleißig gearbeitet wird, den Raketenwerfer im Entwurf.

Screenshot-Tool

Ein sehr nützliches neues Programm ist der ScreeMa – mit diesem Tool, das im Hintergrund läuft, werden Screenshots aus dem *Half-Life*-Ordner automatisch in ein beliebiges anderes Verzeichnis kopiert und dabei vor allem gleich in das JPG-Format konvertiert. In welchen Intervallen das geschehen soll, können Sie selber einstellen. Das Programm läuft auch mit der *CS*-Stand-alone-Version einwandfrei. Sie finden dieses geniale Teil bei uns auf dem Silberling.

Wie Max Payne

Es wurden neue, sensationelle Screenshots des *Specialists*-Mods veröffentlicht. Dabei sind vor allem die Gemeinsamkeiten zum aktuellen Action-Hit *Max Payne* unverkennbar. Su-

per animierte Sprünge, schöne Waffen und Raucheffekte dürften *The Specialists* zum wohl grafisch aufwendigsten Mod der *Half-Life*-Szene machen. Nun bleibt nur noch zu hoffen, dass auch das Spielprinzip dem technischen Standard entspricht. Ersteindruck: Sehr gut! Mehr gibt's unter www.halflifeitalia.com/specialist.

Saurier-Krieg

Nachdem der dritte Teil des Dinosaurier-Films *Jurassic Park* in den Kinos angelaufen ist, gibt es nun ein Entwicklerteam, das sich damit beschäftigt. Im gleichnamigen Mod schlüpfen Sie in die Rolle verschiedener Saurier und kämpfen gegen andere. Zusätzlich zu weiteren Infos finden Sie bereits einige Bilder verschiedener Dinos unter www.jurassicpark-online.cjb.net.

Geheimtipp

Neue Features bei ClanzWorld.de: Jeder Clan bekommt einen eigenen, internen und kostenlosen Bereich mit Forum, Newssystem, Votings, Mitgliederbetreuung, variablem Layout und mehr. Die Seite baut auf dem Prinzip von Clanintern.de auf, das mittlerweile kostenpflichtig geworden ist. ClanzWorld.de ist also für viele Zocker eine gute Alternative.

Neuigkeiten zum Opera-Mod

Es gibt Neuigkeiten zum Mod *The Opera*. NightHawk, einer der Hauptverantwortlichen, hat sich über den nächsten Patch geäußert. Es handelt sich um den Patch 1d. Es könnte sein, dass viele diesen nicht sonderlich erfreut empfangen. Denn mit dem nächsten Update sind die Texturen der Spielermodels nicht mehr veränderbar. Das heißt, dass keine Custommodels (austauschbare Spielfiguren) mehr möglich sind. Dies wurde gemacht, um gegen Cheater noch besser vorzubeugen. Der Grund, warum Patch 1d noch nicht erschienen ist? Nun, NightHawk will ihn noch ausgiebig unter Voodoo-Karten testen. Eine Linux-Dedicated-Server-Version soll in naher Zukunft ebenfalls fertig werden. Die Tests verliefen noch nicht ganz so problemlos, wie es sich die Macher vorstellten. Wieder einmal heißt es: abwarten und Tee trinken. T@tsu, der Kopf der Crew, arbeitet jetzt schon am Nachfolger, den er schnellstmöglich herbeizaubern will. Bis es so weit ist, müssen Sie sich jedoch noch einige Zeit gedulden. Mehr Information finden Sie unter http://opera.redeemedsoft.com. (Quelle: www.halflife.de)

Counter-Strike für Einsame

Diesen Monat dürfen wir Ihnen den beliebtesten *Counter-Strike*-Bot für einsame Offline-Stunden präsentieren. Damit Sie nicht gelangweilt vor Ihrem PC einschlafen oder Ihre Telefonrechnung nicht in schwindelnde Höhen treiben, haben wir für Sie den POD Bot 2.5 auf unsere Cover-CD gepackt. Der POD Bot überzeugt dadurch, dass er nicht wie viele andere feste Wegpunkte hat, sondern sich variabel bewegt. Auch die Installation ist kinderleicht. Starten Sie die selbst installierende Datei und folgen Sie den Anweisungen. Ihr *CS*-Verzeichnis wird automatisch gefunden und auf Ihrem Desktop wird eine Verknüpfung installiert. Jetzt einfach nur noch doppelklicken – und los geht's.

Auf CD-ROM

Beiß mich!
Neben Global Warfare ist sicher auch dieser Mod ein heißer Aspirant für den Thron der *Half-Life*-Add-ons. In letzter Zeit hat er für viel frischen Wind in der Szene gesorgt. Testen Sie die aktuelle Version selbst!
vsv2.exe

Vampir-Song
Passend zum Vampire-Slayer-Mod haben wir den offiziellen Song zum Spiel mit auf unsere Cover-CD gepackt.
SlayerSong.mp3

Virtueller Freund
POD Bot 2.5: einer der besten *Counter-Strike*-Bots
pod25ins.exe

Fotokurs
Sie machen gerne Screenshots am Ende eines Clanwars und ärgern sich, wenn alte Bilder dabei überschrieben werden? Das Ganze hat jetzt ein Ende, ScreeMa 1.0 speichert Screenshots gleich im jpg-Format und sortiert sie optimal.
ScreeMa10.exe

The Opera: Update
Der neueste Patch zum beliebten Mod The Opera. Sie brauchen ihn unbedingt, um auf Online-Servern spielen zu können.
Opera_Patch1b.exe

Schöner wohnen
Ein hübscher Hintergrund für Ihren Desktop
aufmacher.jpg

Einstellungssache
Mit diesen Programm konfigurieren Sie Ihr *Counter-Strike* optimal.
hlves.exe


In Sven Coop finden Sie alle möglichen Gegner in einer großen Arena wieder. Dann geht's ans Eingemachte.


The Specialists: Sie dürfen zwei Knarren gleichzeitig einsetzen, was stark an Max Payne erinnert.

Unreal Tournament



Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pca|PuReSteeL
27 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de/
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Stört das berüchtigte Sommerloch auch Unreal Tournament? Keinesfalls, die Hobbyprogrammierer werkeln auch weiterhin emsig an ihren Entwicklungen."



Eine der ersten Charakterstudien zum Final-Might-Mod aus dem Dragon-Balls-Universum. Die ersten Screenshots sprechen sicher nicht nur Fans der Zeichentrickserie an.

Auf CD-ROM

DM-Seed
Wenn zwei bekannte Leveldesigner zusammenarbeiten, ist DM-Seed das beachtenswerte Ergebnis.
DM-Seed.exe

DM-Salient
Schöne, futuristisch gestylte Deathmatch-Karte. Die actionreiche Map stammt von El Chicoverde.
DM-Salient.exe

DM/CTF-Gods
Je eine CTF- und DM-Map gleichen Namens von BadKarma
Gods.exe

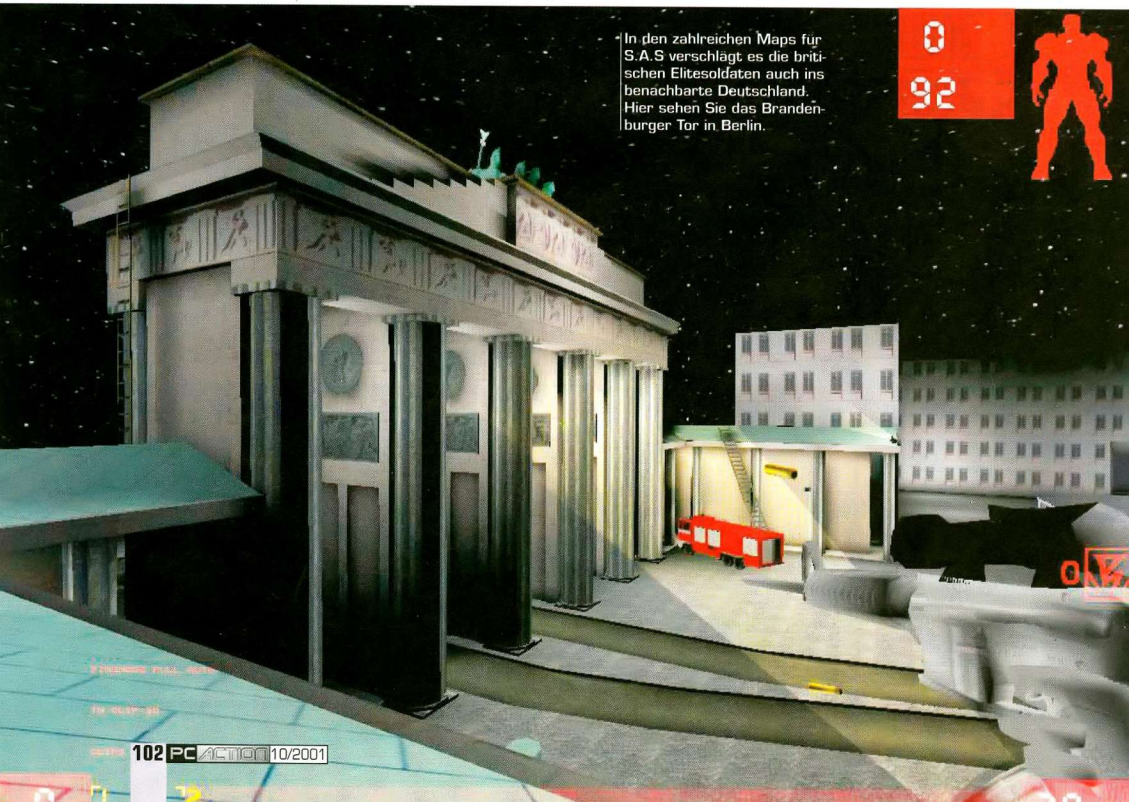
DarkMagic
Witziger Mutator mit Zaubersprüchen
Darkmagic091.exe

Unreal Tournament TV

Mit dem *Unreal Tournament*-TV-(UTV-)Mod ist es möglich, das Spielgeschehen eines *UT*-Servers auf einen UTV-Server zu übertragen. Sinn und Zweck ist es, den eigentlichen Spielserver zu entlasten, da die Spectators (Zuschauer) nicht mehr den Spielserver betreten, sondern eine separate, extra für die Übertragung bereitgestellte Plattform. Dies hat den Vorteil, dass der Spielbetrieb nicht mehr durch mögliche Bandbreitenengpässe gestört und eine größere Zuschaueranzahl ermöglicht wird. Es ist lediglich ein Spectator nötig, der das Match auf den *Unreal Tournament*-TV-Server überträgt. Die übrigen Zuschauer verbinden sich fortan mit dem UTV-Server. Laut den Entwicklern sollen bis zu 250 Spectators auf leistungsstarken Servern möglich sein. Die nötigen Installationsdateien, um Partien auf einem UTV-Server verfolgen zu können, finden Sie unter http://utv.clan-sy.com.

Dragon Ball UT

Vielleicht ist Ihnen ja die Zeichentrickserie *Dragon Ball* ein Begriff. Genau hierum geht es in der *Unreal Tournament*-Modifikation Final Might. Sie schlüpfen in die Rolle einer der Hauptfiguren



In den zahlreichen Maps für S.A.S verschlägt es die britischen Elitesoldaten auch ins benachbarte Deutschland. Hier sehen Sie das Brandenburger Tor in Berlin.



El Chicoverde stellt seine Designkünste mit DM-Salient unter Beweis. Neben der gelungenen grafischen Umsetzung ist auch die Spielbarkeit geglückt. Die Bots agieren besonders geschickt.

der gleichnamigen Fernsehserie und kämpfen in verschiedenen Spielmodi, unter anderem Dragon Ball Deathmatch, Catch the Dragonball, Last Warrior Standing oder auch Assault. Die Spielareale lehnen sich an die Schauplätzen der Serie an, ein hoher Wiedererkennungseffekt ist garantiert. Auch können Sie die typischen Angriffe der Comic-Helden verwenden. Zurzeit befindet sich der Mod noch in einem frühen Anfangsstadium, aber die ersten Eindrücke können Sie sich auf der Seite www.modnmod.net/~dbut verschaffen, unter anderem mit einem kleinen Video, das keine 5 MB groß ist.

S.A.S – Into the lion's den

Die *Unreal Tournament* Total Conversion S.A.S – Into the lion's den versetzt Sie in die Rolle eines britischen Elitesoldaten, ein Mitglied der Special Air Services, kurz S.A.S. Der Mod erweitert *UT* um einige neue Spielmodi. Zurzeit sind zwei integriert – Sabotage und Assassination. Während bei Sabotage verschiedene statische Objekte in der gegnerischen Basis zu zerstören sind, gilt es bei Assassination, einen VIP auszuschalten, wobei das verteidigende Team diesen durch die Karte zu schleusen versucht. Außer an den neuen Spielmodi wurde stark an den Spieleigenschaften gebastelt. So wirkt sich das Gewicht der Ausrüstung auf die Beweglichkeit des Spielers aus. Ferner wird es anstelle der üblichen Respawns ein Reinforcement-System (Nachschub) geben. Ausgeschaltete Spieler kommen nach einem gewissen Zeitraum an einer bestimmten Stelle wieder ins Spiel, um das eigene Team zu verstärken. Auf www.planetunreal.com/sas befinden sich zahlreiche Screenshots zu den neuen Spielfiguren sowie der Spiellevels. S.A.S wird sicher einer der heißesten Kandidaten zum Jahresende.

Strike Force, Infiltration und Tactical Ops im Vergleich:

Die drei wohl bekanntesten *UT*-Mods entwickeln sich stetig weiter. Damit wird es Zeit für uns, Ihnen einen Überblick über den aktuellen Stand der Projekte zu liefern.

	Infiltration	Tactical Ops	Strike Force
Aktuelle Version:	V2.85.5	TO Beta2	SF 1.60
Genre:	Militärsimulation	Anti-Terror-Kampf	Anti-Terror-Kampf
Größe (in MB):	134 (incl. Map-Pack)	104	266
Maps:	18 (incl. Map-Pack)	16	52
Waffen:	11	16	19
Sonstige Ausrüstung:	–	3	3
Spielmodi:	Alle bei UT vorhandenen Spielmodi plus Infiltration	Antiterrorkampf und alle bei UT vorhandenen Spielmodi	DM, TDM, Flucht sowie Geiselbefreiung
Zukunft:	Wird für Unreal 2 weiterentwickelt	Keine Angaben	Wird voraussichtlich für Unreal 2 weiterentwickelt
Besonderheiten:	Ausgeklügeltes Konditionssystem. Zielen nur per Kimme und Korn möglich, da kein Fadenkreuz vorhanden	Tactical Ops erinnert am ehesten an den Klassiker Half-Life: Counter-Strike.	Je nach Waffentyp ist es möglich, durch unterschiedlich dicke Wände zu schießen.
Homepage:	www.infiltrationmod.de	www.tactical-ops.de	www.strikeforcecenter.com

UT-Reporter

Wenn Sie sich ab und zu im Internet aufhalten und auch mal in den IRC-Kanälen (Internet Relay Chat) des einen oder anderen Clans vorbeigeschaut haben, ist Ihnen sicher der Live-Kommentar von Clanspielen aufgefallen. Hierbei handelt es sich nicht um einen besonders eifrigen rasenden Reporter aus Fleisch und Blut, der immer zwischen dem Spielgeschehen und IRC hin und her schaltet, sondern um ein nützliches Tool namens *UT*-Reporter. Einmal auf dem Spielserver installiert, gibt es, sobald aktiviert, alle Textnachrichten in einen vorher festgelegten IRC-Kanal aus. Den Download sowie die Installationshinweise finden Sie unter http://planetunreal.com/utreporter.

Außerdem

/// UnrealeXtreme und Ratpadz veranstalten **noch bis zum 31. September** einen **Mapping-Wettbewerb**. Genauere Informationen zu den Teilnahmemodalitäten sowie zu den zu gewinnenden Preisen finden Sie unter http://unreal.gcpro.de/mapcontest. /// Für die Hobbybastler unter Ihnen oder diejenigen, die es noch werden möchten, gibt es **zahlreiche Anleitungen** zur *UT*-Map **Marke Eigenbau** unter www.unreal.de und www.unrealediting.de. /// Fans ausgiebiger Server-Statistiken kommen mit der neuen Version von æstats www.planetquake.com/aeons/aestats) auf ihre Kosten. Dieses Tool liest die Log-Dateien verschiedener Spiele, unter anderem *UT*, aus und generiert daraus HTML-Statistiken. /// **Ihren Namen als Laufschrift** in der Punkteanzeige innerhalb von *UT*? Kein Problem, Locu erklärt Ihnen auf www.locu.de, wie es geht. ///

Actionspiele



Chefredakteur Christian Bigge beschäftigte sich in diesem Monat mit Mods und Tools zum Agenten-Shooter *No One Lives Forever* und dem Online-Spektakel *Tribes 2*. Beide Spiele erfreuen sich in einer regen Community großer Beliebtheit.

Christian Bigge,
Chefredakteur PC Action

„Jede Menge Maps und Mods zu beiden Spielen finden Sie auf unserer Cover-CD. Wir wünschen ungebremsten Spielspaß."

Maps & Mods

Auf unserer Cover-CD finden Sie zahlreiche Karten und Modifikationen für *No One Lives Forever* (*NOLF*) und *Tribes 2*. Um die Modifikationen zu installieren, beachten Sie bitte die genauen Anweisungen, die Sie zu den einzelnen Mods in den Zip-Dateien finden. Hier eine kurze Anleitung, wie Sie neue Karten in die Spiele einbauen können:

NOLF:

1. Installieren Sie das *NOLF*-Update 3 aus der Update-Sektion unserer Cover-CD. Aber Vorsicht: Mit der Ur-Version 1.00 gespeicherte Spielstände sind danach nicht mehr kompatibel. Spielstände ab Version 1.01 laufen auch noch nach dem Update.
2. Erstellen Sie in Ihrem Installationsordner von *NOLF* das Unterverzeichnis „Custom".
3. Extrahieren Sie die Zip-Files der Karten in das neue Unterverzeichnis.
4. Starten Sie das Hauptprogramm, klicken Sie „Erweitert" an und danach „Selbst erstellen".
5. Wählen Sie eine Karte aus und klicken Sie auf „Hinzufügen", danach setzen Sie ein Häkchen vor „Immer diese rez-Dateien laden".
6. Klicken Sie mehrfach auf „Ok" und starten Sie das Programm.
7. Wählen Sie nun den Menüpunkt „Multiplayer", danach „Host" und schließlich „Levels".
8. In der Levelliste können Sie die neuen Karten auswählen.

Tribes 2:

1. Installieren Sie das neueste Update zu *Tribes 2*, das Sie in der Update-Sektion auf unserer Cover-CD finden.
2. Extrahieren Sie die Karten-Dateien mit der Endung .vl2 direkt in das Unterverzeichnis GameData\Base Ihres Spielverzeichnisses.
3. Nach dem Neustart von *Tribes 2* können Sie die Maps anwählen.

Tribes-2-Highlight: Erebus

Diese Capture-the-Flag-Karte wurde von Dave „Diamondback" Meddish entworfen, einem ehemaligen Entwickler von Dynamix. Das Layout der Karte macht auf den ersten Blick deutlich, wobei es Dave bei der Entwicklung ging: knallharte Action. Viel Zeit zum Überlegen bleibt Ihrem Clan hier also nicht, dennoch bietet Erebus auch genügend taktischen Tiefgang. Um in den Besitz der gegnerischen Fahne zu gelangen, müssen Sie hier zuerst zwei Generatoren zerstören, die Kraftfelder rund um die feindliche Basis speisen. Auch das Terrain-Layout kann sich sehen lassen. Freuen Sie sich auf eine bizarre Kombination aus Lava-Feldern und Schnee-Regionen.



NOLF: Ein Explosiv-Pfeil schickt den Wüstenkrieger ins Jenseits.



Tribes 2: Vulkane garantieren auf Erebus „hitzige" Gefechte.

NOLF-Highlight: Dust

Was Sie wirklich können, wird sich zeigen, wenn Sie sich mit ein paar gleich Gesinnten zu einem Deathmatch auf der Karte Dust verabreden. Ausreden gibt es kaum, denn hier werden Sie weder den Raketen-Koffer noch den Granatenwerfer oder gar Minen einsetzen können, nur die Standard-Handwaffen stehen für Duelle bereit. Das Karten-Layout erinnert an ein mexikanisches Dorf, die breiten, staubigen Straßen bieten nur wenig Platz zum Verstecken. Eine Karte für Könner eben!

Surf-Tipps

Tribes 2
www.tribes2maps.com
www.planettribes.com
www.tribalwar.com
www.tribescenter.com
www.tribes-2.de
www.tribes2-universe.de

No One Lives Forever
www.noonelivesforever.com
www.nolfnews.com
http://gamersdream.nolfworld.com
www.hydro-culture.org
www.nolfgirl.com

Auf CD-ROM

NOLF-Maps
Fünf aktuelle Karten aus der NOLF-Community für Sie
3knives.zip, Dustam.zip, Massacre.zip, Stalag_AM.zip. w_mill.zip

Tribes-2-Maps
Neun Mehrspieler-Karten für Tribes 2
Abattoir.vl2.zip, BigRocks.vl2.zip, Brimstone.vl2.zip, Erebus.vl2.zip, NumberoftheBeast.vl2.zip, Red Planet.vl2.zip, SnowJob.vl2.zip, StormDash.vl2.zip, Untarned.vl2.zip
Bot-Voice-Pack
Offiziell von Dynamix: Etliche neue Sprachfiles für Ihre Bots
Bot.zip

Urbancrater-Map
Capture-the-Flag-Karte von Dynamix, mit unterschiedlichen Terrains
Urbancrater_CTFver3.zip

Diverse Mods
Vier beliebte Tribes-2-Mods für stundenlangen Spielspaß
Anarchyv18.zip, Mechina-10.zip, ninjapublicbeta-5.zip, UltraXLv155.zip

Operation Flashpoint



Ein ungleiches Trio: Der M-163 „Vulcan", die russische SU-25 „Frogfoot" und der Trabbi.

Robert Freudenreich ist Webmaster der weltweit größten OFP-Fanseite Operation-Flashpoint.de.



Robert „Acutus" Freudenreich,
17 Jahre, Schüler aus Ustersbach
www.Operation-Flashpoint.de; acutus@krawall.de

„Bis die ersten Mods erscheinen, vertreibe ich mir die Zeit mit den massenhaft selbst erstellten Missionen oder bastle mir ein paar eigene."

Upgrades

Codemasters hat sein Versprechen gehalten und das erste monatliche Upgrade für *Operation Flashpoint* veröffentlicht. Mit dem Upgrade auf die Version 1.10 stehen Ihnen neben dem amerikanischen M-163 „Vulcan" und dem guten alten Trabbi das russische Erdkampfflugzeug SU-25 Frogfoot, ein Kozlice-Schrotgewehr sowie zwei neue Einzelspieler- und vier neue Mehrspielermissionen zur Verfügung. Im nächsten Upgrade sollen dann auch der Netcode überarbeitet und der Dedicated Server verfügbar sein, wodurch reibungslose Mehrspielerkämpfe gewährleistet sind. Neueste Infos zu den Upgrades finden Sie hier in der PC Action und auf www.Operation-Flashpoint.de.

Conquest

Dieses großartige Projekt der beiden Holländer D'n'A und Sith ist zwar „nur" eine Mehrspielermission, allerdings verspricht sie einen völlig neuen Spielmodus für *Operation Flashpoint*. In Conquest starten Sie wahlweise als NATO- oder UdSSR-Soldat in der jeweiligen Basis und müssen eine oder bis zu vier Städte (Montignac, Entre Deux, Gravette und Provins) einnehmen und halten. Wenn Sie eine Stadt länger als fünf Minuten kontrollieren, wird Ihrem Team ein Punkt gutgeschrieben. Haben Sie genügend Zähler gesammelt, investieren Sie diese in die Ausrüstung Ihrer Armee. So können Sie Fahrzeuge, etwa Jeeps und Panzer, erwerben oder gegen Entgelt die Respawn-Orte Ihrer Fahrzeuge und Ihres Teams näher an den Krisenherd verlegen. Sollte Ihr Team Punkte wie Heu haben, können Sie auch teure Besonderheiten wie Luftangriffe und Fallschirmspringer „kaufen". Eine weitere Besonderheit von Conquest ist die Möglichkeit, von Pionieren feste MGs, Sanitätszelte, Bunker oder Sandsackbarrieren errichten zu lassen. Die Mission endet schließlich, wenn ein Team die vom Host vorgegebene Punktezahl erreicht oder alle vier Städte gleichzeitig hält und somit das Spiel gewinnt. Infos unter: www.3dactionplanet.com/flashpoint/conquest.htm

Lust auf Kino?

Die Webseite OFP Cinematic (http://ofpcinematic.operation-flashpoint.de) widmet sich einem ganz speziellen Thema in Sachen Kampagnen. Ihr Ziel ist es, Kampagnen mit einer starken Story und cineastischen Effekten zu erstellen. Dies soll anhand besonders aufwendiger Cutscenes und kinoähnlicher Kamerafahrten erreicht werden, wobei man trotzdem auch noch selbst zocken darf. Derzeit sind bereits einige Kampagnen, etwa Operation Black Bear und Project Rambo, in Entwicklung, zu denen sehr gute Trailer im Netz bereitstehen.

Auf CD-ROM

Mission-Pack
Sieben ausgewählte Einzel- und Mehrspielermissionen
Missionpack.zip

Upgrade 1
Der Patch auf 1.10 + Add-on
Ultimate_Ugrade_1.zip

Conquest Trailer
Der Trailer des Projekts Conquest
ConquestTrailer.zip

OFP Launcher
Ein Tool, um den Startvorgang von OFP zu erleichtern
OFlauncher.zip

Script Editor
Dieses Tool hilft Ihnen beim Erstellen von eigenen Missionen und dem Scripting.
Ofpeditor.zip

Save Game
Mit diesem Save Game können Sie fast alle Missionen der Kampagne auswählen.
SaveGame.zip

Invasion 1944 Hintergrundbilder
Zwei Hintergrundbilder des Zweiten-Weltkrieg-Mods für Ihren Desktop
Inwallpapers.zip

Invasion 1944 Screenshot
Exklusiver Screenshot für die PC Action
Inscreenshot.zip



Einsatzbesprechung in Operation Black Bear: Kino-Erlebnisse in OFP.



Ein Ausschnitt aus dem Conquest-Trailer: Mit den Panzern geht's von der Basis ab an die Front.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth aka mTw.pcalphomeXa
Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

„Es ist interessant zu sehen, wie der elektronische Sport immer größer wird. Immer mehr Veranstaltungen gehen einher mit immer besser werdenden Berichterstattungen jeglicher Art."

Mittlerweile Standard: die abgetrennte Tournament Area.

Auf CD-ROM

CS-Demo
CS Nations Cup – Deutschland vs Spanien – Map: de_nuke – POV: sklJap (T)
team_ger_vs_team_spain_nuke_T_Jap.exe

CS-Demo
CS Nations Cup – Deutschland vs Spanien – Map: de_nuke – POV: sklJap (CT)
team_ger_vs_team_spain_nuke_CT_Jap.exe

CS-Demo
CS Nations Cup – Deutschland vs Spanien – Map: de_nuke – POV: TAMM|sebbo (T)
sebbo_nuke_T.exe

CS-Demo
CS Nations Cup – Deutschland vs Spanien – Map: de_nuke – POV: mTw.pcalkoj (CT)
010809_koj_spain_nuke_ct.exe

CS-Demo
CS Nations Cup – Deutschland vs Spanien – Map: de_nuke – POV: mTw.pcalkoj (T)
010809_koj_spain_nuke_t.exe

CS-Demo
ESPL Winner Bracket Finale – sk vs TAMM – Map: de_dust2 – POV: TAMM|sebbo (T & CT)
1515_sebbodust2.exe

CS-Demo
ESPL Winner Bracket Finale – sk vs TAMM – Map: de_aztec – POV: TAMM|pret (T)
1512_2001_08_16_espl_tamm_aztecT_pret.exe

UT-1on1-Demo
DkHlSchak_al vs mTw.pcalE@rn – Map: DM-Codex – POV: FriendlyFoe
1370_EarnSchakal.exe

UT-TDM-Demo
Fragattack Halbfinale – mTw|pca vs shuuk – Map: DM-Deck16|| – POV: mTw.pcalCrUsH
1280_4on4-shuuk-deck.exe

CPL: Neuerungen und sonstige Debakel

Wenn es einige Zeit nichts Neues gibt, wird etwas erfunden, um sich im Gespräch zu halten. So zumindest fassten manche eine der beiden Neuerungen der CPL in der Online-Welt auf. Als störend empfinden die meisten, dass Spieler auf zukünftigen Veranstaltungen nur noch unter ihren Nachnamen spielen dürfen, da dies, so die CPL, professioneller wirke. Viele bedauern den Wegfall der Nicknames, da diese doch vielfach zu einer Art Markenzeichen geworden und den meisten auch geläufiger sind als die Nachnamen der bekannten Spieler. Als relativ sinnvoll hingegen wurde das neue Konfigurationsmenü in *Counter-Strike* erachtet. So wird es auf künftigen Events nicht mehr erlaubt sein, seine Config mitzubringen. Vielmehr müssen die Spieler alle Einstellungen in dem neuen und extra erstellten CPL-Menü vornehmen. Dieses umfasst alle nötigen Einstellungen, unter anderem auch die dezimale Eingabe der Maus-Sensitivity. Inwieweit dies nun komplett durchgezogen wird oder ob die negative Stimmung etwas daran ändert, dürfte sich im Laufe der Zeit zeigen. Jedoch wird es auf

E-Shorts

/// Im **Counter-Strike-Halbfinale** der **ESPL** (www.espl-europe.net) unterlag der Clan TAMM dem Schroet Kommando, das somit direkt in das Finale einzogen ist. TAMM hat nun noch die Möglichkeit, durch einen Sieg im Lowerbracket-Finale eine zweite Chance zu erhalten. /// Neugründung des **Clan Shuuk** (www.shuuk.com): Der Clan wurde aus Squads verschiedener Clans gegründet und setzt sich wie folgt zusammen: ex-FallenSouls (*Counter-Strike* und id-TDM), ex-NUB/ex-ocr/ex-pRo (*UT*). /// Trotz groß angelegter Unterschriftenaktionen ist es den **Tribes 2**-Spieler nicht gelungen, Sierra von der **Schließung** der **Dynamix Studios** abzuhalten. Der Support für *Tribes 2* wird trotzdem nicht eingestellt, sondern ab sofort direkt von Sierra übernommen. /// Kärna LLC, die Firma mit der wohl bekanntesten Spielermaus, der **Razor Boomslang** (www.razorzone.com), ist pleite. Zwar läuft im Moment noch die Suche nach Geldgebern, jedoch wurden sowohl Kundendienst als auch der Support bereits eingestellt. /// Im **CS Nations Cup** konnte sich die deutsche Nationalmannschaft (www.team-ger.de) mit 16:1 Runden (de_nuke) gegen die Spanier durchsetzen. /// Wer schon immer mal wissen wollte, wie es auf einem **CPL-Event** zugeht, oder wer sich für **kommentierte Spiele** interessiert, der hat nun die Möglichkeit, sich unter www.base42.tv (CPL Europe Cologne) oder unter www.qurt.de (CPL Europe Loosdrecht, CPL Europe London) diverse Streams anzusehen. /// Ebenfalls in das Licht der Öffentlichkeit ist die **deutsche Counter-Strike-Meisterschaft** gerückt. Ausgetragen wurde das von der Netzstatt ausgerichtete Event auf der IFA in Berlin und bot somit erstmals die Möglichkeit, internationales Interesse zu erwecken.



Ebenfalls Standard: die Spectator Area auf einem CPL-Event.

Kurzinfos NiP – Ninjas in Pyjamas

Member: Hyp (SOA.se), Medion (SOA.se), Heaton (eyeballers e9, team9), Potti (ALLstars), XeqtR (ALLstars), Savage
Bisherige Erfolge: Platz 1 der Remedy LAN (Schweden/Sieg im Finale gegen MAFIA), Platz 1 CPL Europe London

Vorbereitung auf die CPL (Ausschnitt aus einem Interview, www.mymtw.de):
nIsicness: Wir haben gehört, dass ihr vor der CPL in London wirklich lange trainiert habt?
NiP-Hyb-: Nun, wir haben in der Tat viel gespielt ... immerhin hat sich unser Team schon eineinhalb Monate vor der CPL in London formiert ... und natürlich haben wir versucht, jeden Tag mindestens zweimal zu trainieren, und haben daneben auch einige taktische Vorgehensweisen besprochen.

Weblinks

Esports-World – deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport
www.esports-world.de

3D Networks – neue deutsche Seite für E-Sportler
www.3dnetworks.de

Clanbase – Internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups
www.clanbase.com

ESPL – große deutsche bzw. europäische Liga
www.espl-europe.net

den nächsten Wettbewerben sicher einige Verwirrung geben, wer denn da gerade spielen mag.

CPL in Berlin

Eine kleine Sensation bahnt sich auf der CPL Europe Berlin (http://berlin.cpleurope.com) an. Sie findet vom 31. August bis zum 2. September statt. Dabei ist der Wegfall des id-TDM-Turniers aufgrund der Indizierungsproblematik sicherlich nicht so interessant wie das „Ersatzspiel". Mit *Grand Prix 3* wurde erstmals ein Genre gewählt, das bisher im Bereich des E-Sports ein noch fast unbeschriebenes Blatt ist. Was dies nun für die Zukunft bedeutet, kann man zwar im Moment noch nicht ermessen, jedoch ist es eine einmalige Chance für *GP 3*-Spieler, auf einem von den Medien beachteten Event ein wenig mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, als es bisher der Fall war. Neben dieser recht interessanten Neuerung gibt es auch noch das altbekannte *5on5-Counter-Strike*-Turnier. Mehr Informationen über die Veranstaltung und die Ergebnisse gibt es in der nächsten PC Action.

ELSA CPL Europe London – The Results

id-TDM 4on4
1. iCE cLIMBERS (sw)
2. Unmatched (de)
3. Unreal (uk)
4. Schroet Kommando (de)
5. Cyberfight (ru)
6. Vikings (dk)
7. Tulls (it)
8. Against All Authority.red (fr)

Counter-Strike 5on5
1. Ninjas in Pyjamas (sw)
2. ArmaTeam (fr)
3. Clan Game Online (sw)
4. Schroet Kommando (de)
5. Nordic division (sw)
6. Clan Z (fin)
7. Counter-Strike Armageddon Europe
8. All Stars (sw)

mTW PC ACTION monthly update

Änderungen im CS-Team 1

Giant, ex-fate Spieler, wird das erste *Counter-Strike*-Team ab sofort unterstützen. Seinen ersten Auftritt wird er in Berlin haben und dort Speiky vertreten. Kurz zuvor verließ Gran mTwlpca und wird ab sofort für den Clan Ocrana spielen.

mTwlpca auf der IFA

Nachdem die UTler schon auf der diesjährigen CeBIT am Stand von AMD für Furore sorgten, wurde mTwlpca nun von Fujitsu-Siemens auf dessen IFA-Stand auf dem Berliner Messe-Gelände eingeladen. An den beiden IFA-Wochenenden fanden am Samstag, 25. August, und am darauf folgenden Samstag, 1. September, am Stand von Fujitsu-Siemens eine Reihe von *Unreal Tournament*-Showkämpfen statt – unter anderem gegen den Clan DkH. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

LAN-Partys

LAN-Party-Veranstalter haben das ganze Jahr Hochkonjunktur. Nicht nur die vielen hundert regionalen LAN-Partys, sondern vor allem die großen Turniere mit hohen Preisgeldern werden immer mehr. Ab sofort wird Sie PC Action über die LAN-Party-Szene in Deutschland auf dem Laufenden halten. In dieser Ausgabe hat das Lanparty.de-Team die LAN-Party-Seiten zusammengestellt.

www.lanparty.de

„Neben dem Zocken fahr ich vor allem auf viele LAN-Partys, um mich mit meinen Internet-Freunden dort zu treffen und Spaß zu haben." Stefan „Suicider" Jauch (LAN-Party.de)

Heiße Spiele

„Die Spiele werden beginnen", so lautete das Motto der LANarena, die vom 27. bis 29. Juli in der Lindenhalle Wolfenbüttel stattfand. Über 800 Zocker aus ganz Deutschland trafen sich an diesem sehr warmen Wochenende, um gemeinsam nicht nur an den verschiedenen Turnieren teilzunehmen, sondern auch um in und außerhalb der Halle Spaß zu haben. Denn die hochsommerlichen Temperaturen in der Halle lockten selbst eingefleischte Freaks aus der Coderhöhle ans Tageslicht und so mancher tauschte am Nachmittag den Sitzplatz mit einem Sonnenstuhl. Die Party verlief nach einem etwas stockenden Einlass ohne größere Ausfälle, denn das komplette HP-Netzwerk war eigens für die LANarena zusammengestellt worden. Als zusätzlicher Service war ein Pizza-Bäcker direkt in der Halle, der den Hunger nach anstrengenden Turnier-Matches stillte. Infos: www.lanarena.de

Vorweihnachtlich

Wegen des Namens Before X-Mas lässt sich schnell auf den Termin der zweiten ALPHA-LAN-Party schließen. Vom 21. bis 23. Dezember werden wieder rund 600 Spieler in die Congress Union nach Celle eingeladen. Auf der Webseite www.alphalanparty.de finden Sie jetzt schon einen kleinen Video-Vorgeschmack auf die ALPHA 2.

Digitaler Zirkus

Der Circus Infernus Maximus war für über 1.000 Spieler geplant, doch nur 750 Männer und Frauen fanden sich am 10. August in der Offenburger Ortenauhalle ein. Gespielt wurden WWCL-Turniere in *Counter-Strike*, *Q3* und *Unreal Tournament*. Das Schröt Kommando qualifizierte sich mit seinem *CS*-Sieg sogar für die Deutschen Meisterschaften, wobei das Finale nach Redaktionsschluss auf der IFA in Berlin ausgetragen wurde. Ohne größere Verspätung startete der CI-Max mit einer Eröffnungsrede von [LAN]Apostel. Es gab Turnierpreise im Wert von 10.000 Mark, außerdem wurde ein Pentium-4-Komplettsystem unter allen Teilnehmern verlost. Ein besonders begehrtes Angebot machte Circus Infernus, indem spezielle Logenplätze bereitgestellt wurden, wo Zocker für einen kleinen Aufpreis einen ganzen Tisch auf der Empore der Halle erhielten. Circus Infernus tourt regelmäßig durch Baden-Württemberg, Bayern und das Saarland. Es gibt in Offenburg, Stuttgart und am Bodensee Teams, die jeweils eine der

LANparty im IRC-Channel

Wie man ins QuakeNet zum Chatten kommt, erfahren Sie auf www.quakenet.org.

LANparty.de – #lanparty.de
LANarena – #lanarena
Circus Infernus Maximus – #circus-infernus
['ju:nien] – #union
Das Grosse Beben IV – #beben
Alpha LANparty – #alphalan



In der Congress Union in Celle wird im Dezember wieder gezockt: die Alpha II Before X Mas.

Müde vom Zocken: TheKing von LkH auf der Lanwars 6.

CI-Partys ausrichten. Mehr Infos: www.circus-infernus-maximus.de

LANWARS

„Lanwars Episode 6" lautete der Name der LAN-Party, die vom 17. bis 19. August in der Wesertalhalle in Reinhardshagen stattfand. Rund 350 Gäste erlebten ein unterhaltsames Zocker-Wochenende, das anfangs allerdings durch Strom-Probleme gekennzeichnet war. Die Crew der Lanwars war engagiert im Einsatz, um den Teilnehmern eine solide Party zu liefern, und konnte neben einem stabilen Netzwerk auch jede Menge Game- und Dienste-Server bereitstellen. Bei den Turnieren gab es allerdings einige Schwierigkeiten und so schieden manche gute Clans im CS-Turnier durch etwas Pech frühzeitig aus. Auch auf der Lanwars waren die Temperaturen des Sommers zu spüren und so gab es viele, die entweder einen großen Ventilator dabeihatten oder die ihren Rechner für einige Stunden vergaßen und außerhalb der Halle Spaß hatten.

isigean-Project

Eine Eissporthalle als LAN-Party-Location ist im Sommer geradezu ideal – und so organisierte das Lan-Project Team eine solche in Dinslaken, die vom 10. bis zum 12. August für die Computerspielparty vorbereitet wurde. Die Verantwortlichen tauschten Eis mit Tischen und Stühlen und ein voll geswitchtes HP-Netzwerk sorgte bei den ca. 500 Gästen für unbeschwerten Zocker-Spaß. Selbst eine Fastfood-Versorgung wurde in der Halle eingerichtet, so dass jeder Teilnehmer auch ohne selbst mitgebrachtes Essen und Trinken das „angenehme" Klima in der Halle überstand. Ein erfreulicher Service war die organisierte Internet-Verbindung direkt aus dem Netzwerk. Über diese konnten die Teilnehmer nicht nur wichtige Dateien und Treiber runterladen, sondern auch live den daheim Gebliebenen von der Party berichten. Die vorhandenen Game- und Turnier-Server waren die von der CPL bekannten Maschinen mit 1,7 GHz und versorgten jeden Spieler mit ausreichend Power. Trotz einiger Schwierigkeiten in den Turnieren war die Lan-Project eine gelungene Party und Anlaufpunkt für viele Zocker-Freunde aus dem Ruhrgebiet.

LAN-Partys in Ihrer Nähe

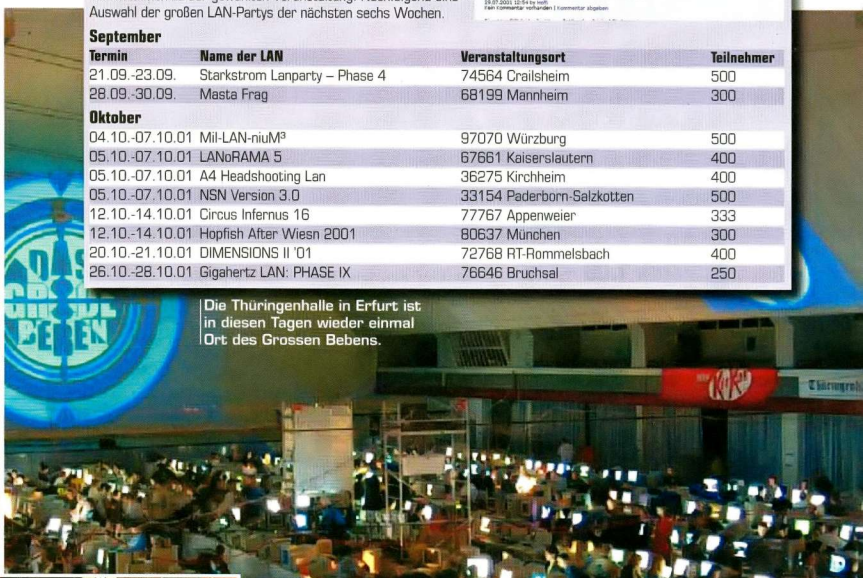
So können Sie mithilfe des Internet-Portals www.lanparty.de jederzeit eine LAN-Party in Ihrer Nähe finden:
Wählen Sie den Menüpunkt „Events". Dies ist der Einstieg in die umfangreiche LAN-Party-Datenbank. Zuerst sehen Sie alle bevorstehenden Partys mit Datum, Ort und Teilnehmerzahl. Mit einer Filterfunktion können Sie individuell nach bestimmten Partys suchen. Um sich die Events in Ihrer Nähe anzeigen zu lassen, wählen Sie im Menü die Funktion „Localize". Dann sehen Sie eine Deutschlandkarte, in der alle Partys eingetragen sind, und mit einem Klick auf einen der markierten Punkte erhalten Sie alle Informationen zu der gewählten Veranstaltung. Nachfolgend eine Auswahl der großen LAN-Partys der nächsten sechs Wochen.



September

Termin	Name der LAN	Veranstaltungsort	Teilnehmer
21.09.-23.09.	Starkstrom Lanparty – Phase 4	74564 Crailsheim	500
28.09.-30.09.	Masta Frag	68199 Mannheim	300
Oktober			
04.10.-07.10.01	Mil-LAN-niuM³	97070 Würzburg	500
05.10.-07.10.01	LANoRAMA 5	67661 Kaiserslautern	400
05.10.-07.10.01	A4 Headshooting Lan	36275 Kirchheim	400
05.10.-07.10.01	NSN Version 3.0	33154 Paderborn-Salzkotten	500
12.10.-14.10.01	Circus Infernus 16	77767 Appenweier	333
12.10.-14.10.01	Hopfish After Wiesn 2001	80637 München	300
20.10.-21.10.01	DIMENSIONS II '01	72768 RT-Rommelsbach	400
26.10.-28.10.01	Gigahertz LAN: PHASE IX	76646 Bruchsal	250





Die Thüringenhalle in Erfurt ist in diesen Tagen wieder einmal Ort des Grossen Bebens.



Große Pokale gibt es bei den bekannten Turnieren auf der PlaNET iNSOMNiA zu gewinnen.

Diablo 2



Arne Bleckwenn arbeitet bei der erfolgreichen *Diablo 2*-Seite www.diablo2.de mit.

Arne Bleckwenn,
18 Jahre, Zivildienstleistender
aus Hamburg
http://www.diablo2.de

Ich freue mich zwar, dass mit dem Patch 1.09 einige Bugs behoben wurden, aber vermisse weitere Änderungen an der Spielbalance. Darüber hinaus möchte ich mich an dieser Stelle beim Team von Diablo2.de und insbesondere bei Core, WerthersEchte und Da Fat Brainbug für die kompetente Unterstützung bedanken.

Diablos Verwandtschaft hat es in sich: Im Kampf gegen Baal zaubert dieser mit Vorliebe eine grafisch imposante, magische Nova und heizt Ihrem Charakter mächtig ein.

Patch 1.09 – Die Änderungen im Detail

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte der Patch 1.09 ein, alle Battle.net-Server waren wenige Minuten offline und traten schließlich unter neuen Vorzeichen wieder den Dienst an. Die Behebung etlicher Programmfehler ist zwar wie angekündigt erfolgt, große Änderungen an der Spielbalance blieben allerdings aus. Dies führt zu einiger Kritik durch die *Diablo 2*-Spieler, die sich zumeist größere Neuerungen versprochen hatten. Obwohl die Fertigkeit „Feuerwand" der Zauberin im Patch abgeschwächt wurde, verringert sich der Schadensbonus pro erhöhtem Level nur unbeträchtlich. Ob dies den Siegeszug der Zauberin in der Battle.net-Rangliste aufhält, kann nur die Zeit zeigen. Denn selbst in abgeschwächter Version macht eine Feuerwand bei Level 20 und mit Feuerbeherrschung auf 20 einen Gesamtschaden von 3.376 bis 3.437 pro Sekunde. Die Monster sterben dadurch fast genauso schnell wie vorher. Mit dem Telekinese-Zauberspruch lassen sich nun auch nur noch Schriftrollen, Tränke, Schlüssel, Gold, Pfeile und Bolzen aufheben. Dies wurde wegen der viel zu gierigen Zauberinnen im Battle.net eingeführt, die den Nahkämpfern die guten Gegenstände immer per Telekinese vor der Nase wegschnappten. Und Kämpfer sind nun mal auf gute Waffen und Rüstungen angewiesen. In Version 1.08 war die einzige Möglichkeit, die Schadensimmunität einiger Monster zu umgehen, der „Altern"-Fluch des Totenbeschwörers. Dies war jedoch nicht von Blizzard gewollt und wurde nun wieder entfernt. Da der Patch kurz vor Redaktionsschluss fertig gestellt wurde, können wir nicht detaillierter über die Auswirkungen in der Praxis berichten. In der nächsten Ausgabe wird voraussichtlich ein ausführlicher Erfahrungsbericht enthalten sein.

Patch 1.09 – Probleme mit den Battle.net-Charakteren

Beim Updaten der Battle.net-Server auf Version 1.09 haben sich wieder einmal einige Fehler in die gespeicherten Charakterdaten eingeschlichen: Zum einen gibt es Probleme bei Level-1-Mulis, die vom alten *Diablo 2* zu Erweiterungscharakteren konvertiert wurden. Mulis sind Charaktere, die fast alle Battle.net-Spieler nutzen, um damit Gegenstände zu horten bzw. zu lagern. Besitzt der Muli einen Gegenstand im Inventar, dessen Eigenschaft im Patch 1.09 einer Änderung unterzogen wurde, kann



Na, was ruckelt denn da so? Sobald sich ein Team aus Zauberinnen zusammengetan hat, die allesamt „Feuerwand" benutzen, entstehen arge Performance-Probleme.



Eine der schönsten Gegenden des fünften Aktes: das Arreat Summit. Hier sind auch in der fünften Quest die Urahnen zu erledigen.



Fröhlichen neuen Patch: ein Diablo-2-Comic von Da Fat Brainbug.

der betroffene Spieler nun kein Spiel mehr erstellen oder einem beitreten. Fehlermeldung: „Mitspielen nicht möglich. Falsche Daten." Das Problem tritt jedoch nicht auf, wenn die Mulis bereits Level 2 oder höher erreicht haben. Blizzard rät den Betroffenen tunlichst ab, diese Charaktere zu löschen, die Charakterdaten sind in Wirklichkeit noch intakt und es handelt sich lediglich um einen Anzeigefehler. An einer Lösung des Problems wird bereits gearbeitet. Weiterhin kann es auf dem US-West- und Asia1-Server zu einer kompletten Zurücksetzung eines Charakters kommen: Ohne einen bisher bekannten Grund verlieren manche Spieler all ihre Gegenstände, Erfahrungs-, Status- und Fertigkeitspunkte. Der Charakter wird auf den Erstellungsstatus zurückgesetzt. Selbst Blizzard weiß nicht weiter und sammelt noch Informationen.

Änderungen durch den Patch

Alle Änderungen und Neuerungen des Patches hier aufzuzählen würde sicherlich den Rahmen sprengen, deswegen hier eine kleine Übersicht der wichtigsten:

- Gefundenes Gold und der Erlös von verkauften Gegenständen werden nicht mehr in der Party aufgeteilt.
- Bei bestimmten Zwischengegnern oder Bossmonstern wurde die Chance, dass diese einen magischen oder seltenen Gegenstand fallen lassen, stark erhöht.
- Weitere Rezepte für den Horadrimwürfel wurden hinzugefügt. Wichtiges neues Rezept: Drei gleiche Runen ergeben zusammen eine Rune auf einer höheren Seltenheitsstufe (ähnlich dem Edelsteinrezept).
- Die Eigenschaften vieler Set-Gegenstände und „Uniques" wurden geändert.
- Händler bezahlen nun im Schwierigkeitsgrad „Alptraum" maximal 30.000 und in „Hölle" 35.000 Goldstücke für einen verkauften Gegenstand.
- Nur noch Party-Mitglieder können nicht selbst erstellte Stadtportale benutzen.
- Einige Runenrezepte, die vormals nur im Battle.net funktionierten, können nun auch im Einzelspielermodus verwendet werden.
- In Einzelspielerspielen, im offenen Battle.net und in TCP/IP-Spielen kann nun manuell die Anzahl der Mitspieler durch das Kommando „players x" bestimmt werden, wobei „x" für die Zahl der Spieler steht. Wenn man also „player 5" eingibt, haben die Monster die fünffachen Lebenspunkte und geben auch entsprechend mehr Erfahrungspunkte. Die Spieler werden nur vom Programm simuliert und nehmen nicht am Spiel teil.

Diese Änderungen betreffen nur das Expansion-Set.

Auf der Cover-CD

Diablo2.de Wallpaper
Drei Hintergrundbilder der großen deutschsprachigen Diablo-Seite www.diablo2.de
d2de.zip

Wallpaper Druide
Ein schönes Hintergrundbild von Shorty (www.gfx-board.de) zum Thema Druide
druide.zip

Wallpaper Assassin
Ein weiteres Bild von Shorty (www.gfx-board.de) für einen schicken Diablo-2-Desktop
assassin.zip

LOD 1.09 Patch
Offizieller Patch auf Version 1.09 – nur für das Expansion-Set
LOD_109.exe

1.09 Patch
Offizieller Patch auf Version 1.09 – nur für Diablo II „Classic"
D2Patch_109.exe

Black & White



Günter Fuchs, Mitarbeiter bei Lion-Source.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White*.

Günter „Krueger" Fuchs
27 Jahre, Student aus München
http://lionsource.com
krueger@lionsource.com

„Ich finde es schade, dass Lionhead die kostenlosen Add-ons vorerst auf Eis gelegt hat und sich ganz auf die Entwicklung von Creature Isles konzentrieren will."

Massig neue Skins

Diesen Monat haben wir jeweils einen Skin für die Hand, die Augen der Kreaturen und das Pferd in *B&W* auf die CD genommen. Der Handskin von Fritz Schober ist der echten menschlichen Hand nachempfunden, bei guter Gesinnung wird die Hand regenbogenfarben, bei böser mutiert sie zur Skeletthand. Was fürs Auge sind die Skins von Tutanchamun: Die blau-grünen Augen eignen sich besonders für gute Kreaturen, die blutunterlaufenen Augen geben bösen Kreaturen das gewisse Etwas. Von Rolemaster stammt der neue Skin für das Pferd, der für alle drei Gesinnungen zur Verfügung steht: Die neutrale Version ist sehr lebensecht, gute Pferde werden zu hell glänzenden Einhörnern, das böse Exemplar dagegen sieht sehr dämonisch aus. Bitte beachten Sie die entsprechenden Readme-Dateien, in denen die Verzeichnisse angegeben sind, in die sie die Skins installieren müssen.



Auf der Cover-CD: Unser böses Dämonenpferd muss im Kampf gegen die gegnerische Schildkröte ganz schön einstecken.

Auf der Cover-CD

Fußball Add-on
Mit dem offiziellen Fußball-Add-on können Sie Fußballplätze für Ihre Dorfbewohner bauen.
FootballAddon.exe

Seemannslieder
Das Lied der Seeleute aus Level 1 in sieben verschiedenen Sprachen
lieder.exe

Skin: Pferd
Von Rolemaster ein Skin (alle Gesinnungen) für das Pferd
pferd.exe

Skin: Hand
Fritz „Das virtuelle Lexikon" Schober liefert einen neuen Skin für die Hand.
hand.exe

Skin: Augen
Gute und böse Skins für die Augen der Kreaturen (von Tutanchamun)
augen.exe

Map: Die Insel
Zweispieler-Gefechtskarte mit neuer Landschaft
DieInsel.exe

Map: The Fight
Zweispieler-Gefechtskarte mit neuer Landschaft
thefight.exe

Seemannslieder

Erinnern Sie sich noch an die Seeleute aus Welt 1, denen Sie beim Bau ihres Schiffes helfen sollten? Die drei lustigen Gesellen haben Ihnen so lange ein Liedchen vorgesungen, bis Sie sie entweder zufrieden gestellt oder genervt ins Wasser geworfen haben. Eben dieses Lied hat Lionhead in verschiedenen Sprachen auf www.bwgame.com veröffentlicht. Wir haben für Sie die holländische, italienische, schwedische, japanische, spanische, französische und polnische Version im MP3-Format auf unsere Cover-CD gepackt. Viel Spaß beim Mitsingen.

Hall of Gods

Die deutsche *B&W*-Fanseite „InBlack&White" (www.inbaw.de) bietet stolzen Kreaturenbesitzern die Möglichkeit, ihren Liebling im Internet auszustellen. In der „Hall of Gods" können Sie Ihre Kreatur mit Screenshot und Creature-Cave-Homepage präsentieren. Zu finden ist die Hall of Gods unter http://blackandwhite.gcpro.de/hallofgods/hallofgods.php. Dort können Sie Ihre Kreatur anmelden und die Dateien direkt auf den Server laden.

Fußball-Add-on

Als wohl vorerst letztes kostenloses Add-on zu *Black & White* hat Lionhead den Fußball-Patch veröffentlicht. An den Matches selber wurde leider nichts mehr





Die Insel: Eine der neuen Karten von der Cover-CD: Ihr Tempel liegt hinter einem natürlichen Schutzwall, den die gegnerische Kreatur nur durch die Lücke überwinden kann.



Auf der Cover-CD: Fritz Schobers neuer Skin für die Götterhand ist anatomisch einer echten menschlichen Hand nachempfunden und steht Ihnen für alle drei Gesinnungen zur Verfügung.



Ein teures Vergnügen: Um einen Fußballplatz zu errichten, benötigen Sie acht Gerüste. Das Add-on finden Sie auf der Cover-CD.



Seemannslieder international: Das Lied der drei Seeleute aus der ersten Welt gibt es auf der Cover-CD in sieben Sprachen.

verändert, die Spiele laufen so ab wie auf der modifizierten Karte, die wir Ihnen im Spielerforum in Ausgabe 7/2001 vorgestellt haben. Allerdings können Sie nach der Installation des Add-ons selbst Fußballplätze bauen. Um einen Bolzplatz zu errichten, benötigen Sie aber acht Gerüste und viel freien Platz. Wenn Ihre Dorfbewohner dann keine anderen Bedürfnisse haben (Hunger, Nachwuchs), beginnen sie ein Spielchen. Sie finden das Add-on auf der Cover-CD.

Neue Gefechtskarten

Zwei neue Gefechtskarten für den Einzelspielermodus hat Fantasy von BW Maps (http://bwmaps.blacknwhite.gamigo.de) erstellt. Beide Karten haben eine komplett neu gestaltete Landschaft und konfrontieren Sie jeweils mit einem Gegner. Der Schwierigkeitsgrad auf der Karte „Die Insel" ist leicht erhöht, weil Sie sich zuerst einmal um die Nahrungsversorgung für Ihr Volk kümmern müssen, da es weder Felder noch Fischschwärme gibt. Auf „The Fight" ist Ihr Azteken-Startdorf schon gut ausgebaut und mit einem Weltwunder ausgestattet. Um auf beiden Karten ein neutrales Dorf zu übernehmen, benötigen Sie 800 Glaubenspunkte.

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Ein aufgezeichnetes Spiel sagt mehr als tausend Worte Spieltheorie."



Früh mit einer Burg befestigt: Die Goldinsel im Kratersee war der Schlüssel zum Sieg.

Vorbildliches Match

In den vergangenen Monaten haben wir in diesem Spielforum zahlreiche Strategien vorgestellt und erläutert, wie und wann man diese anwendet. Aber nichts ist anschaulicher, als diese Strategien in ihrer professionellen Ausführung in einem aufgezeichneten Spiel mitzuerleben. Deshalb steht diesmal ein 3-gegen-3 im Mittelpunkt, das man aus der unterschiedlichen Sicht der sechs Spieler mit immer neuen Erkenntnissen nachspielen kann. In diesem Spiel treten die Cracks zweier bekannter Clans (AA und DRDK) gegeneinander an. Die Spieler beider Teams trainieren häufig zusammen und sind im Teamwork geübt. Ein 3-gegen-3 ist eben mehr als nur drei parallel stattfindende Duelle auf derselben Karte. So können Sie beispielsweise einzelne Gegner durch so genanntes Doppeln früh zurückwerfen.

Auf CD-ROM

Das Match
Lernen von den Profis
AA_vS_DRDK_Kratersee_LigaCup.exe

Spielbericht
Die Überlegungen und Strategien der Sieger
AA.html

Die Kontrahenten

Der traditionsreiche Adleraugen-Clan [AA] ist schon lange in der deutschen *Age of Kings*-Community bekannt. Sowohl einzeln (drei Mitglieder waren für den deutschen „Clash of the Titans" nominiert) als auch im Team (erster Platz der Clanliga) sprechen die herausragenden Erfolge für sich. Bei der Analyse des Spiels lohnt es sich, ganz besonders den folgenden beiden Spielern Beachtung zu schenken:

[AA]Criminal entschied sich für einen Galeeren-Rush, d. h., sich zu Lande einzumauern und früh für genügend Holz für viele Galeeren zu sorgen. Seine Eroberung der Goldinsel im Kratersee war schließlich spielentscheidend.

Ein besonders beeindruckendes Spiel lieferte der grüne Spieler [DRDK]Hitman mit Persern. Mit einer Dock-first-Strategie, sehr guter Erkundung, frühem Mauern zum Gegner, mehreren Häfen, einer zügigen Entwicklung und einem schnellem Angriff mit Galeeren liefert er in diesem Spiel ein sehr anschauliches Beispiel für einen perfekten Spielstart. Beeindruckend, wie er seinen direkten Gegner, einen Wikinger, frühzeitig vom Wasser fegt. Sein gelber Mitspieler kann sich daher ruhig entwickeln und übernimmt die Landoffensive. Diesem Doppeln sind die Gegner nicht gewachsen.

Auf der CD befinden sich auch die Berichte der AA-Spieler zu diesem Spiel als PDF-Dateien. Es ist immer interessant zu erfahren, was den einzelnen Spieler zu seiner Spielvariante bewogen hat. Die Spieler begründen auch, weshalb sie die jeweilige Zivilisation gewählt haben. Wir bedanken uns bei AA für das Einsenden dieses schönen Spiels und DRDK, dass sie trotz ihrer Niederlage der Veröffentlichung zustimmten.



Gute Teamarbeit: Persische Kriegselefanten und mongolische Husaren doppeln diesen Gegner.



Die frühe persische Offensive auf Wasserkarten: Drei Häfen bauen Schiffe für den Galley Rush.

Aufgezeichnete Spiele ansehen

Auf der CD finden Sie die Datei „AA_vS_DRDK_Kratersee_LigaCup.mgx". Suchen Sie auf Ihrer Festplatte das Verzeichnis, in das Sie *Age of Kings – Die Eroberer* installiert haben. Darunter gibt es einen Ordner mit dem Namen SaveGame. Kopieren Sie die Datei in diesen Ordner. Starten Sie *Age of Kings* und wählen Sie Einzelspieler – gespeicherte und aufgezeichnete Spiele. Hinweis: Sie benötigen zum Betrachten dieses aktuellen Spieles das Update, das dem Spielerforum der Ausgabe 9/2001 beilag!

Die Siedler 4



Mit dem Karteneditor der Mission-CD kann man die tollsten Sachen anstellen *g*.



Tobias Patella betreut den Siedler-Online-Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

Tobias Patella
17 Jahre, Schüler aus Darmstadt
tobias@siedleriv.de
http://www.siedleriv.de

„Ein umfangreicher Patch, der alle Probleme behebt, wird wohl nie erscheinen. Freuen wir uns also über die kleinen Verbesserungen!"



Nach 50 Minuten hat der Römer den Schnee auf dem Berg zum Schmelzen gebracht.

Kein umfangreicher Patch geplant?

Auch wenn mittlerweile die Mission-CD zu *Siedler 4* erschienen ist, sind viele Probleme aus dem Hauptprogramm nach wie vor nicht behoben. Vorwurf aus der Community: Über die Hälfte der auf der Verpackungsrückseite von *Siedler 4* abgedruckten Mehrspieler-Features seien nach wie vor nicht im Spiel enthalten oder nicht funktionsfähig. Außerdem würden die Desyncs noch immer nicht synchron laufen. Wir haben Waldemar Lindemann, Community-Manager von Ubi Soft, mit den Vorwürfen konfrontiert. Sein Statement: „Die von uns geplante Rangliste basiert darauf, dass vom Start an möglichst viele Spieler daran teilnehmen. Wir konnten die Rangliste daher nicht am ersten Verkaufstag im Februar starten, da sich erst eine Community bilden musste. Auch wären diejenigen benachteiligt gewesen, die das Spiel noch nicht gekauft hatten oder bei denen das Spiel noch nicht erschienen war (z. B. USA/Kanada, Veröffentlichung Ende Juli). Jetzt, wo das Spiel überall erhältlich ist, wird auch die verbesserte Rangliste online sein, wenn die Ausgabe 10/2001 der PC Action erscheint. Die Desyncs in Mehrspielerpartien sind mit dem Update 1.10.908 behoben worden. Lediglich bei Spielen mit KI können noch Desyncs auftreten, wobei es aber nicht unbedingt der Zweck eines Multiplayerspiels ist, gegen die KI anzutreten", so Lindemann.

Auch den Vorwurf, dass angeblich keine Patches mehr in Planung sind, konnte Blue Byte entkräften. Wenn gravierende Fehler auftauchen, werde schnellstmöglich ein Patch erstellt.

Auf CD-ROM

Neue Karten von Elly
3 Einzelspielerkarten
ellymaps.zip

Neues Kartenmaterial

Trotz aller Schwierigkeiten sollte man nicht übersehen, dass *Siedler 4* auch noch sehr viel Spaß bietet. Aus diesem Grund haben wir auf die aktuelle Cover-CD neue Karten der legendären Map-Designerin Elly (Interview PC Action 3/2001) gepackt, die erneut ihr großes Talent auf dem Gebiet des Kartenerstellens unter Beweis gestellt hat. Für spannende Siedler-Partien dürfte also wieder gesorgt sein.



Der Schatz wurde gehoben und hat uns zu dem Sieg verholfen!

Außerdem

/// Das versprochene **Statement** von Ubi Soft zum Spieler/Blue-Byte-Konflikt (siehe vergangene Ausgabe) ist **ausgeblieben**. /// Als **Konsequenz** aus den Missständen **verabschiedet sich Siedler-Urgestein Lowel** aus der *Siedler 4*-Szene. /// Die *Siedler 4*-Station www.siedler4station.de) bietet neue Winamp-Skins im Siedler-Stil. ///

Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler aus Gütersloh
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Schade: Nfscheats ist Vergangenheit. Wenigstens kann ich mich über die genialen Lowrider von Zorro freuen."



Auf der Cover-CD: der Audi 90 Lowrider von Zorro in voller Pracht. Die Felgen des Wagens sind übrigens dreidimensional.

Deutsche Lowrider

Diesen Monat haben wir ein ganz besonderes Extra für Sie auf der Cover-CD: zwei Lowrider. In Europa kaum bekannt, sind die Kraftprotze in den USA eine feste Größe. Die meist klassischen Autos aus den 50er- und 60er-Jahren verfügen im Original über eine spezielle Hydraulik, die jedes der vier Federbeine einzeln in seiner Höhe reguliert. So entsteht ganz schnell eine straff abgestimmte Sportlimousine. Der wahre „Nutzen" dieser Eigenschaft der Lowrider ist jedoch ein anderer: Per Fernbedienung werden die verschiedenen Federbeine getrennt angesprochen und in diverse Höheneinstellungen versetzt. Ein Lowrider mutet während dieses Vorgangs an, als würde er tanzen. Der Stammlesern dieses Forums hinlänglich bekannte Car-Designer und bekennende Lowrider-Fan Zorro setzte kurzerhand einen Audi 90 und ein BMW CSL für *Need for Speed 4* um, eine spezielle Fahrwerksabstimmung und klassische Lowrider-Felgen inklusive. Tanzen lassen können Sie die Autos im Spiel zwar nicht, aber auf der Strecke schaukeln die Wagen nicht schlecht. Viel Vergnügen!

Auf CD-ROM

Audi 90 Lowrider
Zorros Audi 90 Lowrider: Trotz schlaffen Fahrwerks sind die gefährlichsten Serpentinen leicht gemeistert.
aulo.exe

BMW CSL Lowrider
Zorro modifizierte einen BMW CSL zu einem Lowrider. Das Fahrverhalten unterscheidet sich stark vom Standardfahrzeug.
bmlo.exe

Mercedes SL 73 Pursuit
Felixx liefert mit dem SL 73 Pursuit einen klasse Wagen mit dem farblichen Design der deutschen Polizeiautos.
p129.exe

Mercedes CLK
Seit einigen Jahren fungierte dieser Mercedes CLK als Pace Car während diverser Formel-1-Rennen. Felixx hat ihn zum Polizeiwagen umfunktioniert.
pace.exe

Nfscheats macht dicht!

Die vertragsbedingten Schwierigkeiten zwischen Nfscheats – dem vormals größten Online-Angebot zum Thema *NfS* – und dessen Hosting-Partner gingen in die finale Runde und endeten mit einer Niederlage für Nfscheats. Die benötigten 3.000 Dollar zum Rückkauf des Domain-Namens (PC Action berichtete) kamen nicht zusammen. Ein großer Teil der englischsprachigen *NfS*-Szene ist derzeit somit heimatlos.



Schön gestaltet: Das Cockpit von Felixx' SL 73 Pursuit. Sie finden das Polizeiauto bereit zur Verbrecherjagd auf der Cover-CD.



Fast real: Die Lackierung der deutschen Polizeiautos wurde realistisch auf diesen sündhaft teuren Sportwagen übertragen.

Lost im Web?

com!online bringt Sie back to earth ...

- **Trends aus dem Netz:** von Auto bis Wellness - 100 neue Top-Websites
- **Hollywood aus dem Netz:** die besten Tauschbörsen für Filme und Videoclips
- **Sparen mit dem Internet:** die günstigsten Versicherungen im Internet
- **Wieviel Internet braucht Ihr Kind?** So führen Sie Ihr Kind an den Computer heran, die idealen Websites für Ihren Nachwuchs, die beste Filter-Software

Jetzt NEU am Kiosk!



Voll abgehoben: www.com-online.de

Leserbriefe

Sprechstunde



Wo ist Harald Fränkel?

Verehrte Leser, wie Sie unschwer erkannt haben sollten, bin ich nicht Herr Fränkel, der sich Wachstumshormone über die Cornflakes gestreut hat, sondern Herr Hesse, seine Vertretungstippse. Entgegen anders lautenden Gerüchten haben wir ihn jedoch nicht beim Umzug verloren. Nein, Außerirdische haben ihn geschnappt. Kurz bevor ihn das Dimensionstor in seiner Waschmaschine aufsaugte und er die Reise zum Planet der Socken antrat, drückte er mir mit den Worten „Kümmere dich um die Verrückten" noch einen Stapel Leserbriefe in die Hand. Wenn Sie ein Problem damit haben sollten, behalten Sie es für sich und warten Sie auf die nächste Ausgabe. Dann kehrt Herr Fränkel nämlich wieder in Alter und Frische zurück. Neben mir als Interimsbriefonkel erwarten Sie aber noch weitere Innovationen. Zum einen unser Bewertungsprädikat „Schrott des Monats": Dieses Siegel bleibt Spielekuriositäten vorbehalten, die die Welt so gar nicht braucht. Außerdem sind wir dieser Tage mit der Redaktion von Nürnberg nach Fürth umgezogen. Damit Sie sich an unsere neue Adresse gewöhnen, veranstalte ich ein kleines Gewinnspiel, an dem Sie nur per Postkarte teilnehmen dürfen. Fürth ist zwar der Nabel der Welt, trotzdem frage ich Sie: „Wohin hätten wir Ihrer Meinung nach hinziehen sollen?" Bitte begründen! Unter allen Einsendern, deren Kärtchen bis zum 1. Oktober hier eintrudeln, verlosen wir ein Freiabo der PC Action oder wahlweise ein Überraschungsspiel. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen traditionell an dieser Stelle noch ein schönes Leben.

Ihr Joachim Hesse



Orthopäden warnen: Zu hohe Absätze führen zu verkürzten Achillessehnen.

Guten Appetit!

Hallo Playboy-Team! Vielen Dank für das knackige Model auf dem Cover und im Innenteil Ihrer aktuellen Ausgabe. Sie hatten ja in der Vergangenheit schon häufig mehr oder weniger interessante Schönheiten abgelichtet, aber diese junge Dame gehört zweifellos zu den appetitlichsten ihrer Art. Name und Telefonnummer (oder wenigstens die Fan-Adresse) der jungen Dame wollen Sie mir bitte unter obiger E-Mail-Adresse zusenden. Auch Ihre Berichte über Computerspiele sind recht informativ. ;-)

Markus Klose per E-Mail

Sehr geehrter Herr Klose, so sehr wir es auch begrüßen, Ihren Geschmack getroffen zu haben, möchten wir Ihre kannibalischen Neigungen mit der Herausgabe von persönlichen Daten oder anderen Stücken eines unserer Models nicht weiter fördern. Außerdem würde Ihnen das sowieso nichts bringen, da die 19 Jahre junge Dame aus Nürnberg nicht mehr ans Telefon geht, seit sie von Herrn Sauerteig erfolglos belästigt wurde. Stillen Sie Ihren Appetit bitte standesgemäß mit einem Dönerkebab aus Putenfleisch!

Spielerforums-Elite

Ich möchte nur kurz wissen, ob ihr das Elite-Force-Forum wieder in eure Zeitschrift aufnehmen könntet? Unsere kleine, aber feine Community könnte die Publicity wirklich gebrauchen, damit sie nicht so bald ausstirbt. […]

Jörg Gerlach per E-Mail

Hallo Jörg! Du gehörst zu den 15 Lesern, die nach der Rückkehr des *Diablo 2*-Spielerforums Lunte witterten und das *Elite Force*-Spielerforum zurückverlangten. Weitere 16 Leser forderten ein Spielerforum zu *Minesweeper*. Was sollen wir jetzt nur machen? Damit nicht die anderen 172 Käufer unserer Zeitschrift aus Langeweile wegratzen, bringen wir eben nur Spielerforen zu Spielen, von denen wir glauben, dass sie über eine sehr große und aktive Fangemeinde verfügen. Trotzdem gibt es in der PC Action noch eine Chance für *Elite Force*: in unserem Forum für Actionspiele (Seite 104). Wenn also ein besonders toller Zusatz zu deinem Lieblingsspiel auftaucht, lass es uns wissen!

Er ist weg

Mit Entsetzen musste ich gerade die erste Seite eurer neuen Ausgabe lesen bzw. das Statement von Christian Müller. Ich hoffe doch sehr, dass euer Kollege Müller die PCA NICHT verlässt! Das Statement sieht nämlich schwer danach aus. Bitte sagt am besten, er geht in Urlaub. Überlegt doch mal, was passiert, wenn C. Müller geht! HARALD FRÄNKEL wird Chefredakteur! Das kann doch nicht gut gehen ;-)

Thomas Hess per E-Mail

Letzteres dachte sich wohl auch die Verlagsleitung, die sich Leserwünsche offensichtlich sehr zu Herzen nimmt und Christian „Game on" Bigge zurück an Bord gehievt hat, um das PC-Action-Schiff zu steuern. Unter

seiner Leitung werden wir wohl in absehbarer Zeit die Marktführerschaft im Bereich Spiele-Magazine an uns reißen können. *(Anm. Christian B. ohne Wissen von Jo: Die Haare kommen ab!)* Ex-Kapitän Christian Müller hingegen ist tatsächlich fahnenflüchtig. Er wurde degradiert zum Diensthabenden auf unserer Tochter-Dschunke *PC Games* und harrt dort seiner Pensionierung. Von seinem Bekanntheitsgrad zeugt übrigens ein Video, das wir anlässlich seines Abschieds gedreht haben (siehe Kasten).

Big Diet

Ich war heute mal wieder echt entsetzt ... ich hole die PCA aus'm Briefkasten und ... einfach nur dünn ... als ich die PCA abonniert habe, war sie ein fettes Mag, aber heute ist es ein dünnes Heftchen, woran liegt das? [...]

Benjamin Günther, Boxtal

Manche Menschen behaupten, das läge besonders in den Sommermonaten an dem sinkenden Anzeigenvolumen und sie werde bereits wieder dicker. Andere sagen, es werde Geld gespart. Doch das alles ist Unfug. Der Grund ist viel simpler: „Fett" zu sein, ist einfach kein erstrebenswerter Zustand. Weshalb sonst jammern Menschen allerorts über ihre Wampe oder den Hüftspeck? Zudem beklagten sich einige Leser über Muskelkater, der vom Heben älterer PC-Action-Ausgaben herrührt. Unser Ziel ist daher ein 20-seitiges Heft ohne CDs. Dann schreiben wir auch endlich weniger Unsinn.

Quotenlob

Ich wollte euch für das GENIALE Poster danken! Bislang war ein (recht teures) Star-Wars-Bild der Hingucker in meinem Zimmer ... nun nicht mehr – Payne und euch sei Dank! Das ist das eine. Das zweite ist: Ich find es genial, dass euer Hauptaugenmerk auf Action und Ego-Shootern liegt. Besonders in der letzten Ausgabe ist das wieder einmal positiv rübergekommen! Action-Zocker kaufen die PCA! Keine Frage ... ihr berichtet am kompetentesten und auch am besten über das geliebte Genre. Weiter so. [...]

Denis Becher per E-Mail

Danke, danke, danke. Um unser Ego mal wieder etwas zu streicheln, drucke ich gerne deine Lobeshymne ab. Ich hoffe, du hast dir auch gleich zwei Hefte gekauft, um beide Seiten des *Max Payne*-Posters aufzuhängen. Herr Fränkel hat mir übrigens noch eine Internet-Adresse hinterlassen, die ich angehenden *Max Payne*-Leveldesignern weiterreichen soll: www.max-payne-editing.de.vu. Ich hätte – im Gegensatz zu Harald – gerne noch weitere Lobeshymnen abgedruckt, aber mehr als ein positiver Brief pro Monat kommt nie für uns an.

Big Bunke

Haben Sie schon mal daran gedacht, Tanja Bunke zu vermieten *g* ? Es gibt doch bestimmt viele Leute, die eine Bunke im Haus gebrauchen könnten (z. B. zum Bügeln oder zum Waschen)! Von dem zusätzlichen Geld könnten Sie die PCA auf 300 bis 400 Seiten aufstocken und jeder Ausgabe ein paar DVDs beilegen!

Benjamin Wittchow, Essen

Grundsätzlich eine saubere Idee, Benjamin. Allerdings hat die Sache zwei Haken: Wie eben schon gesagt, ist unser Ziel ein 20-seitiges Magazin. Um dir jeden Monat ein Telefonbuch zu schreiben oder den kompletten Inhalt des Internets auf DVD zu pressen, musst du dir schon ein paar andere Idioten suchen. Haken Nr.



Was die Werbung verschweigt: Weight-Watchers-Selbsthilfegruppen bringen nicht immer Erfolg.

Redakteure an den Pranger

Wer kam denn auf die Idee, den Namen von Max, nämlich Payne, in „Schmärz" zu übersetzen? Also das hat die Grenze des guten Geschmacks überschritten, so was ist einfach nur noch lächerlich und das hat das Spiel nicht verdient. Ich hoffe, ihr macht solche Scherze nicht zu oft, denn davon kriegt man ja „Kopfschmärzen". Tja, bei manchen Spielen sollte man einfach den Text in Englisch lassen. Und übrigens, Max Payne ist nicht das Erstlingswerk von Remedy, wenn ich mich recht erinnere, gab es da mal das Rennspiel Death Rally.

Sebastian Münz per E-Mail

Ich weiß nicht, wer den Mist verbockt hat, der Herr Fränkel oder der Herr Müller, aber die Waffe beim Max-Payne-Test (S. 76, rechts oben) ist eine doppelte Ingram und keine Beretta. Mal zum Augenarzt gehen oder gleich 'ne gelbe Armbinde mit drei schwarzen Punkten darauf besorgen.

Wolfgang Will, Erfurt

Ich haue nicht anwesende Kollegen nur äußerst ungern in die Pfanne (hähähä), aber Sebastian und Wolfgang haben den Nagel auf den Kopf getroffen: **Harald Fränkel** hat Mist gebaut. Das Erstlingswerk von Remedy ist selbstredend nicht *Max Payne*, sondern *Death Rally* (Gib zu, Sebastian, das wusstest du nur aus unserer Vorschau in Ausgabe 6/2001) und Max hält auch keine Beretta in der Hand. Eine besonders demokratische Abstimmung in der Redaktion („Ist jemand dagegen, dass der, der euch normalerweise die fiesen Prangerstrafen reindrückt, extra hart bestraft wird?") ergab, dass Herr Fränkel nach seiner Rückkehr auf seine linke Pobacke das Gesicht von Britney Spears tätowiert bekommt. Und weil man zwei Vergehen natürlich doppelt ahnden muss, schmückt seine rechte Backe in Zukunft ein gelber Pikachu. Ein schönes Leben noch, Harald! Sebastian hingegen sollte sich mal Gedanken darüber machen, ob er einen gelungenen Gag (das *Max Payne*-„Comic" der Vorausgabe war genial) nur mittels Zaunpfahl erkennt und von Wolfgang möchte ich gerne mal wissen, wie eine doppelte Ingram aussehen soll: Ist das eine Waffe mit zwei Mündungsrohren oder meinst du vielleicht doch zwei einfache Ingrams?

BIG ACTION: EPILOG

Jetzt kennen wir den typischen PC-Action-Leser: Er ist seit geraumer Zeit volljährig, Beamter in leitender Funktion, Hardcorezocker mit 42 Spielen auf der Festplatte und lauscht am liebsten besonders üblen Heavy-Metal-Bands (die zum Schutz seiner Kinder eigentlich verboten werden müssten). Wolfgang Schmidt aus Kitzingen (im Bild rechts) war der große Gewinner unserer Big-Action-Verlosung und musste einen ganzen Tag in der Redaktions-Irrenanstalt verbringen. Das gesamte Team hofft, dass er sich nicht zu sehr gelangweilt hat. Jedenfalls kam Schmidt zur rechten Zeit. Wir konnten kurz vor unserem Umzug nach Fürth noch eine Menge alten Kram in Form von Spielen und Joysticks an ihn loswerden.



Von wegen Beamte sind faul. Im Ernstfall können sie 26 Spiele und einen Force-Feedback-Joystick auf einmal tragen.

2: Tanja passt in Wirklichkeit in keine Wohnung und lebt deshalb seit über einem Jahr in der Redaktion (siehe Foto). Beim Umzug nach Fürth wurde sie sogar zusammen mit ihrem *Everquest*-Rechner mit einem Spezialkran aus dem Fenster gehievt. Du siehst: Es wird schwer, dir deinen Wunsch zu erfüllen. Das Geld darfst du aber trotzdem schicken. Bitte an die neue Adresse und zu meinen Händen, damit es nicht verloren geht. Ich werde es natürlich umgehend weiterleiten.

Heiße Luft

[...] Besteht überhaupt noch die Möglichkeit, dass mal ein normaler Leserbrief veröffentlicht wird? Alle eure Briefe sind durchgeknallt, merkwürdig und nicht entschlüsselbar. [...]

Erik Luft, Eisenhüttenstadt

Ehrlich gesagt, weiß ich nicht so recht, auf was du hinauswillst. Dein Brief wirkt auf mich irgendwie durchgeknallt, merkwürdig und nicht entschlüsselbar. Andererseits bin ich froh, dass es so ist, denn es hat lange gedauert, bis wir alle Leser so weit hatten, uns in diesem Stil zu schreiben. Jetzt fällt es nicht mehr so auf, wenn unsere Antworten ein bisschen durchgeknallt, merkwürdig und nur selten entschlüsselbar sind.

Tacheles

Ich muss schon sagen, dass euer Mag immer mieser wird. Ich hoffe, das liegt nicht daran, dass ich es nun endlich abonniert habe. [...]

Jürgen Schwager per E-Mail

Lieber Jürgen, du verdienst die Wahrheit: Genau daran liegt es.

Fünf vor zwölf

In PC Action sowie auf meinen Spielelösungs-CD-ROMs sind die Beschreibungen und Lösungen im pdf-Format enthalten. Diese Textform lässt sich im Originalzustand nicht bearbeiten, was in den meisten Fällen beim Ausdruck sehr teuer und Zeit raubend ist. Daher habe ich mich mit der Umwandlung [...] beschäftigt. Dabei habe ich durch einige Programmierversuche die Lösung zur „Umwandlung in fünf Minuten" entdeckt, die ich Ihnen und Ihren Lesern zukommen lassen möchte: [Das folgende Blabla finden Sie auf der Cover-CD, Anm. d. Red.] Ich hoffe, mit diesem Beitrag Ihre Zeitschrift noch interessanter und informativer machen zu können, und erwarte dafür die vorgesehene Anerkennung.

Walter Uhl, Wien

Hurra! Das wurde auch Zeit! Einfach brillant von dir, Walter, die von uns mühsam erstellten, schönen bunten pdf-Dokumente wieder in Bleiwüsten zu verwandeln. Ich bin mir sicher, durch diesen Geniestreich wird die PC Action erstmals interessant und innovativ. Meine Hochachtung. Selbst wenn deine Methode bei schreibgeschützten pdf-Dokumenten nicht funktioniert. Statt nun wie Harald einfach über Österreicher wie dich zu lästern, lasse ich dir natürlich die gebührende Anerkennung zukommen. Du findest sie gleich an vier Stellen: hier, im Kasten auf dieser Seite unten sowie in der Readme und der Beschreibung auf der Cover-CD. Wenn du dir allerdings eher Geld statt Worte da-für erhofft hast, melde dich am besten mal bei deiner örtlichen Bäckerei-Innung. Die suchen noch jemand, der Brote zurück in Teig verwandeln kann.

Kinn²

[...] Ich kann mir den Scheiß echt nicht mehr reinziehen, wie du versuchst, krampfhaft lustig zu sein. GÄÄÄHHNN. Vielleicht bist du aber auch Dauerklinker (E oder LSD). Auf jeden Fall hast du ein Problem, das merkt man bei jeder Antwort mehr und mehr. Geh mal bitte zum Arzt und lass dir helfen! Oder komm einfach nüchtern zur Arbeit. Ach so, dein Blick in der Ausgabe 9/2001 (Seite 3) ist echt WARM und ein Doppelkinn hast du da auch. Peinlich, peinlich. Na ja, was Drogen alles anrichten. [...]



Leser wollte anonym bleiben

Kein Wunder, dass du anonym bleiben willst. Der Brief wäre mir

Auf CD-ROM

PC Action in Gefahr

Christian Müller ist weg – was nun? Wir zogen in die Nürnberger Fußgängerzone, um ahnungslose Passanten mit der Videokamera zu nerven.

PC Action in Gefahr.mpg

Made in Austria

Unser Leser Walter Uhl aus Wien verrät, wie Sie aus einem pdf-File eine Textdatei machen. Wir sprechen ihm dafür die vorgesehene Anerkennung aus.

pdf-Wandler.doc



PERRY RHODAN WIRD 40!

Neu! Ab sofort am Kiosk:

DAS Perry Rhodan MAGAZIN



PERRY RHODAN wandert auf die Mattscheibe! Produzent Marcus Rosenmüller verrät den Stand der Dinge – und wir zeigen die ersten Entwürfe der Artwork!

Der **Planet der Affen** ist zurück! Wir berichten über die Produktion, die Special Effects und die Darsteller – und darüber, wieso fünf Enden gedreht wurden!

Eine Reise nach Terrania-City – Bestseller-Autor **Andreas Eschbach** (»Das Jesus-Video«) mit einer exklusiven neuen Story!

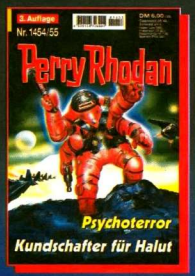
Dunkle Energie dominiert das Universum – Bild der Wissenschaft-Redakteur Rüdiger Vaas schildert den neuesten Stand der Forschung!

Internet:
www.Perry-Rhodan.net

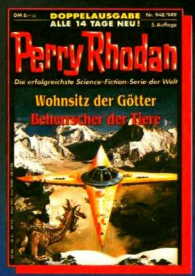
DIE GRÖSSTE SCIENCE FICTION-SERIE DER WELT



1. Auflage
Jede Woche neu am Kiosk.



3. Auflage
Erscheint alle 14 Tage neu.



5. Auflage
Erscheint alle 14 Tage neu.

auch peinlich. Trotzdem schöner Kinnhaken für Herrn Fränkel. Respekt! Doch du hast gerade mal die Spitze des Eisbergs gestreift. Die vielen Drogen, die wir alle täglich einwerfen, um Stuss wie diesen zu ertragen, führen letztendlich zu Problemen wie der von dir enttarnten und krankhaften Form der Doppelkinnbildung, unter der besonders Harald zu leiden hat. Benny hingegen hat von seinem letzten Tabletten-Trip rotes Haar bekommen, Sauertopf und Alex leiden unter attestierten Angstzuständen und der Rest züchtet ansteckende Massenpsychosen. Hinzu kommt, dass du nüchtern einfach nicht zu ertragen bist. Achtung, liebe Leser, bitte nicht nachahmen. Im Endstadium ist man sich sonst nicht mal zu schade, Briefe wie diesen zu beantworten.

Der Macher

Na, da hast du ja was losgetreten: Jeder, der mich sieht, muss einen lustigen Spruch zu „Mach's dir selbst" bringen. Besonders mein „liebes" Anstoss-Team und natürlich meine FREUNDIN können das besonders gut und präsentieren immer wieder neue Varianten.

[…] Doch sei gewarnt: Sollte auch nur noch ein weiterer Kalauer über mich niedergehen, werde ich in A4 als Ereignis deine Hochzeit mit Britney Spears und die anschließenden Flitterwochen in Österreich einbauen ;)

Thomas Werth per E-Mail



Neulich im PC Playboy: ferkelige Anleitung. Igitt, igitt …

Hehehe … da ja Harald dein Opfer sein wird, greife ich deine öffentlich gemachten Fingerfertigkeiten gerne noch einmal auf. Unserióse Wortspiele würde ich darüber natürlich nie machen, das machst du am besten selbst. Übrigens: Falls in *Anstoss 4* nicht wie versprochen eine Hochzeit mit Harald Fränkel und Britney Spears eingebaut sein wird, gibt's beim Test einen ganz krassen Abzug bei der Spielspaßwertung.

Miesepeter

Mein Gott, muss es euch schlecht gehen! Seid ihr schon am Abnibbeln […]? Wie sonst lassen sich solche Verzweiflungstaten wie das Verzeichnis „Mini-Spiele" auf eurer Heft-CD erklären? Spitzentechnik? Super Spielspaß? Geniale Spieleknaller? Wenn das alles genial ist, was sind dann Half-Life und Deus Ex, Max Payne und Diablo 2? Nein, diese Mini-Spiele sind selbstverständlich Müll, Schrott, langweiliger Spitzenmurks von vorvorgestern, mit dem sich niemand befassen will und kein Hund hinter dem Ofen hervorgelockt werden kann! Das wisst ihr natürlich auch und die Tatsache, dass ihr auf eurer Titelseite die Leser so unverfroren anlügt, bedeutet, dass meine obige Vermutung richtig ist. […]

Peter Wilkens, Bremerhaven

Servus Peter! Eigentlich halte ich ja nölende Leser oft für inkompetente Nervensägen, aber bei dir ist das anders. Du bist der König aller inkompetenten Nervensägen. Ich bin mir sicher, kein anderer Leser hat bei 60 „kostenlosen Perlen der Hobbyprogrammierer" mit *Max Payne, Deus Ex, Diablo 2* sowie 57 weiteren Nummer-1-Hits für 9,99 Mark gerechnet. Genügend Screenshots der Spiele befanden sich zudem im Heft, aber das hast du wahrscheinlich gerne übersehen, nicht wahr? Da zum Beispiel ich mich wirklich gerne mit diesem „Spitzenmurks" befasse, wird es dich sicher freuen, dass wir für diese Ausgabe ganze 72 teilweise äußerst coole Spiele auf CD geschaufelt haben. Sogar ein 70-MB-Ego-Shooter ist dabei, lieber Peter, aber ich weiß, er heißt ja nicht *Half-Life 2* und interessiert dich deshalb nicht. Was mich aber interessiert, ist die Meinung der anderen Leser: Wie finden Sie unsere Aktion mit den Untergrund-Spielen? Bitte schreiben Sie mir an leserbriefe@pcaction.de oder unsere neue, unten genannte Postanschrift!

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 10/2001

Asus 149
Avitos 30/31
CDV 17
Computec 123, 150, 161
Eidos 19
Electronic Arts 39
Elsa 159
FHM 93
JoWooD 2, 6/7, 72/73
Magix Entertainment 65
Microsoft 57
MTV Networks 69
NBC Giga 163
Neue Mediengesell. Ulm 117
Okay Soft 91
Ravensburger Int. 27, 84, 120
Terratec 164
THQ 12
TMS & Verlag GmbH 128
Universal 87
Virgin 21, 61
Vivendi Universal 45
VPM KG 121
Wcom 155
Wizards of the Coast 23, 127

WWW.STARWARS-MAGAZIN.DE

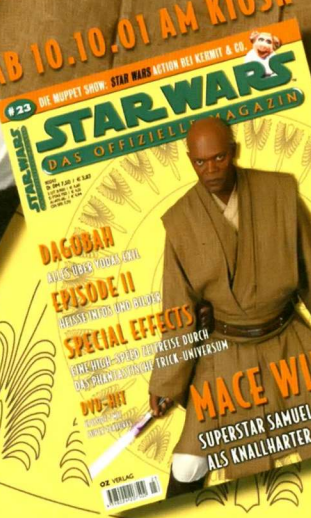
STAR WARS™

READY TO RUMBLE?

DAS OFFIZIELLE STAR WARS MAGAZIN
PRÄSENTIERT EXKLUSIV UND AKTUELL:

- **EPISODE II COUNTDOWN**
  BRANDHEISSE INFOS UND BILDER
- **SAMUEL L. JACKSON**
  JEDI-RITTER MACE WINDU IN ACTION
- **MUPPET WARS**
  STAR WARS ZU GAST BEI KERMIT & CO.
- **SPECIAL EFFECTS**
  DIE COOLEN TRICKS DER SAGA
- **EPISODE I DVD UND ...**
  POSTER, GEWINNSPIEL, NEWS U.V.M.

AB 10.10.01 AM KIOSK



ABO-HOTLINE:
0821-7291-666 oder
www.starwars-magazin.de

NACHBESTELLUNG:
07623-964-155

PC ACTION Charts

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Dr.-Mack-Str. 77 ▮ 90 762 Fürth ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Entwickler	Anteil
1	▲	neu	 Max Payne *Remedy Entertainment*	12,5%
2	▲	5	 Unreal Tournament *Epic Games*	8,6%
3	▲	4	 Baldur's Gate 2 *Bioware*	8,2%
4	▼	3	 Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	6,3%
5	▲	6	 Half-Life: Blue Shift *Gearbox*	6,2%
6	▼	1	 Black & White *Lionhead*	4,4%
7	▶	7	 Die Siedler 4 *Blue Byte*	4,2%
8	▲	neu	 D2: Lord of Destruction *Blizzard*	4,1%
9	▲	neu	 Half-Life (deutsch) *Valve*	3,9%
10	▲	neu	 Anstoss 3 *Ascaron*	3,8%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Duke Nukem Forever	15,6%
2	▲	3	Return to Castle Wolfenstein	13,4%
3	▶	3	Anno 1503	13,3%
4	▲	5	Unreal 2	6,7%
5	▲	neu	Soldier of Fortune 2	4,5%
6	▲	neu	Black & White 2	4,4%
7	▲	9	Freelancer	4,3%
8	▲	neu	Doom 3	2,3%
9	▲	neu	Max Payne 2	2,2%
10	▲	neu	Dark Project 3	1,9%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Max Payne	Take 2
2	▼	1	Diablo 2: Lord of Destruction	Vivendi Uni.
3	▼	2	Operation Flashpoint	Codemasters
4	▼	3	Train Simulator	Microsoft
5	▼	4	Emperor	EA Games
6	▲	7	Die Sims	EA Games
7	▲	neu	King of the Road	Infogrames
8	▲	neu	Anstoss 3	EA Sports
9	▲	neu	Roller Coaster Tycoon	Infogrames
10	▲	neu	Myst 3 Exile	Ubi Soft

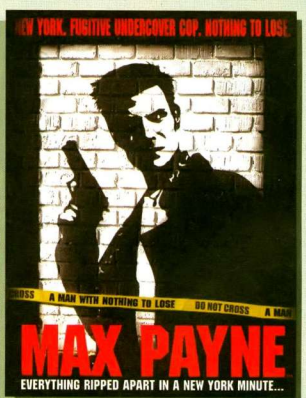
Quelle: MCV

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	2	Myst 3	Ubi Soft
2	▲	4	The Sims	EA Games
3	▲	neu	Max Payne	GoD
4	▲	6	Train Simulator	Microsoft
5	▲	neu	The Sims: Livin' Large	EA Games
6	▼	neu	Shattered Galaxy	Nexon
7	▼	3	Diablo 2: Lord of Destruction	Sierra
8	▲	neu	Baldur's Gate 2	Interplay
9	▲	neu	Everquest: The Scars of Velious	
10	▲	neu	Age of Kings	Microsoft

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Wolfgang Awischütz aus Winnweiler

erhält ein Spiel
Max Payne
(Test des Monats 9/2001)

Hit-Countdown

Action			
Aliens vs Predator 2	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2001
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	September 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	2. Quartal 2002
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	4. Quartal 2001
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002
Hitman 2	Action-Spiel	IO Interactive	N. n. b.
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Oktober 2001
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	4. Quartal 2001
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	1. Quartal 2002
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Ego-Shooter	Raven Software	4. Quartal 2001
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	1. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	3. Quartal 2002
Adventure			
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	The Collective	4. Quartal 2001
Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	4. Quartal 2002
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	3. Quartal 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	September 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	September 2001
Rayman M	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Star Wars Knights of the old Republic	Action Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	3. Quartal 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	4. Quartal 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	3. Quartal 2001
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	4. Quartal 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	September 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2001
Rollenspiel			
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	August 2001
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	4. Quartal 2002
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	Oktober 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	Dezember 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	Dezember 2001
Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	Dezember 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Dezember 2001
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	November 2001
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	November 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Sport			
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NBA Life	Basketball	EA Sports	Dezember 2001
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001
Tony Hawk 3	Skateboard	Activision	3. Quartal 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2002
Battle Realms	Echtzeitstrategie	Liquid	November 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	3. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	Jowood	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	3. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Sigma: The Adventures of Rex Chance	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2002
Star Wars Galactic Battlegrounds	Echtzeitstrategie	LucasArts	4. Quartal 2001
S.W.I.N.E.	Echtzeitstrategie	Channel 42	Oktober 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	November 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Februar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	November 2001
Fußballmanager 2002	Sportmanager	EA Sports	Oktober 2001
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	4. Quartal 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14[00]–19[00]

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16[00]–18[00] (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14[00]–17[00]
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14[00]–18[00]

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–18[00]

- Disney Interactive www.disney.de/Disneyinteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18[00]–20[00]

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 9[00]-13[00],14[00]–17[00]
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 Mo-Fr 9[00]–13[00]

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Infogrames www.infogrames.de
0190-77 18 83 Mo-Fr 11[00]–19[00]
0190-77 18 82 (technische Fragen)

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 Mo-Fr 14[00]–18[00]

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14[00]–19[00]

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9[00]–21[00]

- Max Design www.max-design.de
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13[00]–18[00]

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16[00]–19[00]

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10[00]–20[00]

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 21-6 61 55 51 Mo, Mi, Fr 16[00]–19[00]

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12[00]–20[00]
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8[00]-24[00] (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16[00]–20[00]
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16[00]-20[00] (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14[00]–19[00]

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 10[00]–12[00], 14[00]–19[00]

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivenduniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90 -51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.



Mit dem Update werden die Texturen aller Spielermodelle richtig angezeigt.

Bereit fürs Fragfest

No One Lives Forever **Mehrspielermodus verbessert**

Mit dem neuesten Update zu *No One Lives Forever* wird der Ego-Shooter reif für Mehrspielerschlachten über das Internet. Die vorhandene Bandbreite nutzen Client und Server mit dem Patch noch besser aus, um eine stabilere Performance für alle Teilnehmer zu erreichen. Zudem können Sie die verwendeten Ports einstellen und nunmehr sogar hinter einer Firewall an Spielen teilnehmen. Im Mehrspielermodus wurden Texturen vieler Spieler falsch angezeigt. Das Update behebt diesen Fehler und integriert darüber hinaus weitere Modelle, die für Multiplayer-Gefechte zur Auswahl stehen. Actionreichen Deathmatches steht also nichts mehr im Wege, vor allem weil das Spiel nun automatisch immer die beste Waffe auswählt, sobald Sie einen neuen Schießprügel oder zusätzliche Munition finden. Endlich wurde auch der lästige Fehler beseitigt, durch den es so aussah, als würden andere Spieler und sogar Raketen auf und ab hüpfen. Für die nötige Abwechslung sorgen hoffentlich zahlreiche von Spielern erstellte Karten, die sich mit der aktuellen Version sehr leicht ins Spiel einbinden lassen.

Außerdem

/// Mit Patch #4 (auf der Cover-CD) läuft **Sudden Strike** im Mehrspielermodus **stabiler**. Zudem stürzt das Spiel nicht mehr ab, wenn Sie einen verwundeten Sanitäter in einen LKW laden. /// **Weniger Abstürze** mit **Max Payne**: Das Spiel sollte sich in der v1.01 (auf der Cover-CD) nicht mehr aufhängen, wenn Sie eine neue Karte laden. Darüber hinaus behebt das Bugfix **Probleme** einiger CD-Laufwerke mit dem **Kopierschutz**. /// Bereits mit v1.03 **verbesserte** PopTop den **Editor** zu **Tropico**. Die neuere Version 1.04 (auf der Cover-CD) hingegen beseitigt nur zwei störende technische Fehler.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

No One Lives Forever v1.002

Wüste Gegend

Emperor: Battle for Dune **Features integriert, neue Karten**



Zwei neue Karten versprechen abwechslungsreiche Schlachten.

Der Patch für *Emperor: Battle for Dune* beseitigt etliche Bugs und enthält einige Verbesserungen: So können Sie sich nun in Mehrspielergefechte über das Internet stürzen, wenn Ihr Netzwerk von einer Firewall geschützt wird. Auch inhaltlich hat Westwood einige Neuerungen vorgenommen. Beispielsweise dürfen Sie den Erntemaschinen aus der Raffinerie – ähnlich wie den Panzern aus der Waffenfabrik – einen Zielpunkt und damit ein bestimmtes Spice-Feld zuweisen. Diese Änderung vereinfacht die Ressourcengewinnung erheblich. Westwood hat zudem angekündigt, alle zwei Wochen zwei neue Karten zu veröffentlichen, um auch weiterhin spannende Mehrspielerpartien zu garantieren. Die ersten beiden Karten liegen dem Update bei.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Emperor: Battle for Dune v1.08

Raumstation im Eigenbau

Startopia **Schwierigkeitsgrade der Wirtschaft**



Per Doppelklick rufen Sie den Status einer Alienrasse auf.

Ab Version 1.10 zu *Startopia* können Sie den Komplexitätsgrad der Wirtschaft und damit indirekt die Schwierigkeit des ganzen Spiels in drei Stufen einstellen. Zudem beseitigt der Patch zahlreiche kleinere Fehler, vereinfacht die Handhabung im Spiel und überarbeitet das Balancing. Beispielsweise können Sie sich einen Statusbericht zu den einzelnen außerirdischen Rassen anzeigen lassen und so gezielter auf deren Wünsche eingehen. Darüber hinaus wurden neue Features integriert, wie Aliens, die sich bis zur Bewusstlosigkeit in Ihren Bars betrinken. Erst nach Installation des Updates können Sie Ihre eigenen Missionen erstellen. Eine Anleitung dazu finden Sie auf der zugehörigen Homepage (www.muckyfoot.com/startopia/faqmod.html).

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Startopia v1.10

MAGIC Die Zusammenkunft®

SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!



Bei **Magic: Die Zusammenkunft**® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft**® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.



Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft**®.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____

Name: _____

Straße: _____ Hausnummer: _____

Stadt: _____ PLZ: _____

Land: _____ Geburtsdatum: __/__/__

E-Mail Adresse: _____

AMIGO

Alle eingetragenen Warenzeichen, einschließlich der Character-Namen und ihren prägnanten Wesensmalen, der "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.

ab 24. August im Handel



Ausgabe 4/2001:

- **Neuheiten:** Teuflisch, The Cell, Hannibal, Unbreakable - Unzerbrechlich, 7 Day to live, Thirteen Days, Lost Souls - Verlorene Seelen ...
- **Specials:** Auf den zweiten Blick - Wie sich Goofs in Filme einschleichen, IFA 2001 - Die Neuheiten im Überblick, Versteckt und aufgedeckt - Easter Eggs auf DVD
- **Praxis:** DVD für Einsteiger - Vom Auswählen bis zum Anschließen, Private Cinema
- **Gewinne:** DVD-Player, DVDs, PC-Games und vieles mehr ...

PC ACTION Spieletipps

10/2001



Seite 130

Commandos 2: Men of Courage

Ausgetrickst



Commandos 2 ist da – die alte Spielbegeisterung ist wieder geweckt. *Rund-erneuert, schön und spannend kommt der zweite Teil daher. Mit der totgeglaubten Faszination für das Spielprinzip sind auch die realitätsbezogenen Fragen zurückgekehrt. Wer Commandos 2 spielt, stellt sich spätestens nach einigen Stunden existenzielle Fragen bezüglich der Gegnerintelligenz. Wache schieben ist todlangweilig – zugegeben. Zigaretten waren in Kriegszeiten immer sehr begehrt – auch akzeptiert. Denken Sie sich aber mal in einen Wachgänger in Commandos 2 hinein. Sie bewachen eine wichtige militärische Einrichtung, schauen aufmerksam um sich und suchen nach verdächtigen Bewegungen. Plötzlich liegt in 30 Metern Entfernung eine Schachtel Zigaretten – als hart gedrillter Wachsoldat erspäht Ihr Adlerauge das Päckchen natürlich sofort. Wenn jedoch fünf Soldaten einer feindlichen Spezialeinheit in der gleichen Distanz auf dem Bauch herumkrauchen, übersehen Sie das. Ist ja auch völlig unauffällig und viel schwerer zu sehen als ein Päckchen Zigaretten. Verstehen Sie mich jetzt bitte nicht falsch – ich beschwere mich ja gar nicht. Ich mach doch nur Spaß. In diesem Sinne – viel Spaß und Erfolg mit Commandos 2 und unserer Komplettlösung.*

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Commandos 2 130
Komplettlösung

Kurztipps

Anachronox 146
Baldur's Gate: Thron des Bhaal ... 146
Emperor – Schlacht um Dune 145
Giants: Citizen Kabuto 146
Gothic 146
Icewind Dale: Herz des Winters ... 145
Startopia 145
Tomb Raider 4: The Last Revelation . 145
Tropico 146

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/00
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/00
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/00, 12/00
Black & White	Komplettlösung	4/01, 5/01
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/00
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/01
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Commandos 2	Komplettlösung	10/01
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/00, 6/00
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/01
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/00
Cultures	Allgemeine Tipps	10/00
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/00
Dark Project 2	Komplettlösung	5/00, 6/00
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/01
Desperados	Allgemeine Tipps	6/01
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/00
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/00
Diablo 2	Komplettlösung	8/00, 9/00, 11/00
Diablo 2: Lord of Destruction	Komplettlösung	9/01
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/01
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/00, 4/00
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/00
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/00
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/00
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/01
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/00
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/01
Giants	Allgemeine Tipps	2/01
Gothic	Allgemeine Tipps	4/01
Gothic	Komplettlösung	5/01
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/00
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/01
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/00
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/01
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/00
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/01
I-War 2: Edge of Chaos	Allgemeine Tipps	9/01
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/00
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/01
Legends of Might & Magic	Allgemeine Tipps	9/01
MDK 2	Komplettlösung	7/00
MechWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/01
Messiah	Komplettlösung	6/00
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/00
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/00
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/00
Need for Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/00, 7/00
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/01
Nox	Komplettlösung	3/00
Outcast	Komplettlösung	9/99
Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/01
Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/01
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/01
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/00
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/01
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/00
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/01
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	7/00
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/00
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Starlancer	Komplettlösung	7/00
Startopia	Allgemeine Tipps	7/01
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/01
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/00
Summoner	Allgemeine Tipps	6/01
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/00
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/00
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/01
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/01
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/00, 3/00
Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/01
Tropico	Allgemeine Tipps	6/01
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/00
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/00
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/00
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

Commandos 2

Bewährtes Spielprinzip – neue Möglichkeiten. Neben den Missionslösungen auf den folgenden Seiten finden Sie jede Menge Tipps auf der CD.

Mission 1: U-Boot-Nacht



U-Boot-Nacht

Ankunft im Hafengebiet

Fahren Sie zwischen den Minen im Wasser hindurch und stoppen Sie das Boot außerhalb der Sichtweite der Wachen am Ufer. Schwimmen Sie bis zur Treppe und schleichen Sie dort hoch. Begeben Sie sich sogleich in den Nebenschuppen (A) der Halle. Dort finden Sie den verwundeten Alliierten, den Hund Whiskey und einen patrouillierenden Soldaten. Vom Alliierten erhalten Sie eine verschlüsselte Nachricht. Den Hund packen Sie in Ihren Rucksack. In der eigentlichen Halle können Sie einem Arbeiter eine Drahtschere stehlen (B), die Sie noch brauchen. Jetzt können Sie sich daran machen, Natasha zu befreien (C).

Phase 2: Natasha befreien

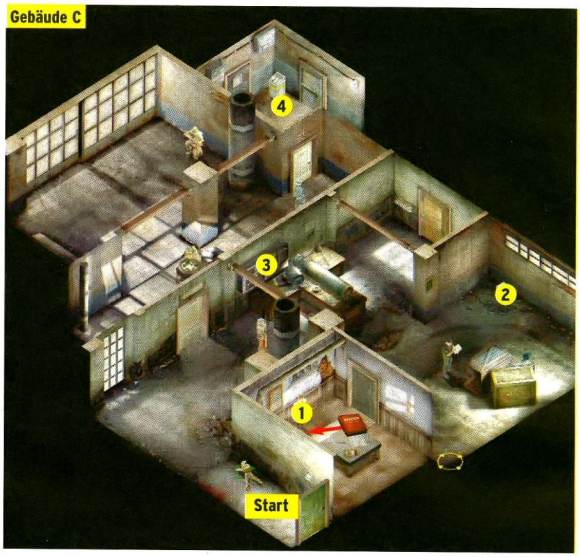
Bleiben Sie im Flur liegen und beobachten Sie die beiden Gegner – es gibt ein kurzes Zeitfenster, in dem Sie ungesehen zu Natasha gelangen können (1). Im Spind finden Sie ein Bonusheft, 1x Zigaretten und ein Health Kit. Spielen Sie jetzt mit Natasha und holen Sie das Hundefutter (2) und die Schlaftabletten (3). Im hinteren Raum (4) ist der Hebel, um den elektrischen Zaun abzuschalten. Wenn Sie dort mit dem Dieb hineinschleichen, können Sie auch noch einen weiteren Hebel umlegen, der einige Suchscheinwerfer in der Hafenanlage deaktiviert. Sie müssen die Karte drehen, um diesen Schalter zu entdecken!

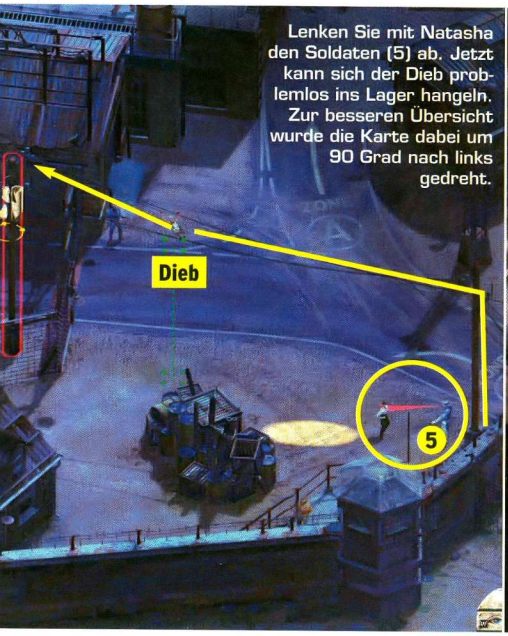
Phase 3: Diebestour

Benutzen Sie Natasha, um die Patrouille bei dem Telegrafenmast abzulenken (5). Lassen Sie nun den Dieb, wie auf der Karte gezeigt, sich zum anderen Ende der Karte hangeln (6). Schneiden Sie dort auch gleich den Drahtzaun auf. Im Badehaus (D) duscht ein Soldat, durchsuchen Sie die beiden Spinde, um ein Bonusheft zu kassieren. Wenn Sie keine Lust auf das Hangeln haben, können Sie mit dem Dieb auch einfach durch den offenen



Lagereingang schleichen (7). Lästige Wachen können Sie mit Natasha ablenken. Gehen Sie mit Natasha in die Kantine (E). Versetzen Sie dort den Wein in der Kiste mit Schlaftabletten. Die Schränke enthalten außer einem Bonusheft noch Wein und Konservendosen. Sobald die Soldaten eingeschlafen sind, holen Sie sich den Schlüssel von dem schlafenden Offizier in der Kantine. Lenken Sie danach mit Natasha die Wache beim Generalsbüro ab (8). Schleichen Sie mit dem Dieb vorbei und postieren Sie ihn in einer dunklen Ecke (9). Gehen Sie mit Natasha in das Büro (F), und durchstöbern Sie Spinde und Schränke – dort befinden sich zwei weitere Bonushefte. Benutzen Sie dann das Telefon und gehen Sie schleunigst wieder hinaus, bevor der General ankommt. Sobald der General sein Büro (G) verlassen hat, dringen Sie dort mit dem Dieb ein. Im Vorzimmer ist ein Schrank, den Sie durchsuchen können. Schlagen Sie schnell den Offizier im Büro k. o. und knacken Sie den Safe. Im Schreibtisch finden Sie noch Zigaretten und Wein. Achtung, der General kehrt nach einiger Zeit wieder in sein Büro zurück – also beeilen Sie sich. Hangeln Sie sich wieder an den Telefonleitungen aus der Anlage heraus bis zur Funkstation (H). Die Wache vor der Tür können Sie mit „Whiskey" ablenken. Zum Schluss müssen Sie Ihren Dieb durch ein Fenster in die Baracke (I) einsteigen lassen und ihn unter einem Bett verstecken.







Mission 2: Das Boot



Das Boot

Phase 1: Minen entschärfen

Kleiden Sie den Taucher in seinen Neoprenanzug und lassen Sie ihn ins Wasser springen. Unter Wasser muss er alle Minen entschärfen. Danach taucht er zum Strand und erledigt (1) von hinten. Nachdem Sie die Wache in der Ecke verstaut haben, schwimmen Sie zu Punkt (A) und schleichen hinter der Wache entlang. Schleudern Sie den Fanghaken an das Dachgeländer. Oben angekommen, werfen Sie die Zigarettenschachtel auf die markierte Stelle und warten, bis (3) nicht in Ihre Richtung schaut. Wenn Nummer (2) erledigt ist, werfen Sie erneut die Schachtel, um Nummer (3) anzulocken. Genauso machen Sie es mit den Wachen (4) und (5). Nehmen Sie (5) den Schlüssel ab und gehen Sie durch die Tür bei (B).

Phase 2: Tarnung

Folgen Sie dem eingezeichneten Pfeil mit Ihrem Boot. Zerschneiden Sie den Stacheldraht und spüren Sie die Minen mit dem Minensucher auf. Entschärfen Sie dann alle Minen, die eine Gefahr darstellen. Warten Sie, bis (6) am Stacheldraht steht und in die andere Richtung schaut. Kurz darauf müssen Sie den Stacheldraht zerschneiden und die Wache ausschalten. Verstecken Sie sich hinter dem Wagen bei Punkt (C) und betäuben Sie (7). Dessen Kleidung kann sich der Spion jetzt überziehen und unerkannt an den Wachen vorbeispazieren. Schnappen Sie sich als Dieb den Hund und schleichen Sie aus dem Haus. Draußen bestücken Sie Whiskey mit dem Passierschein. Der verkleidete Spion geht zum Tor, benutzt die Pfeife und nimmt dem Hund den Brief ab. Gehen Sie dann in das Wachhäuschen (D) und benutzen Sie das Funkgerät.

Phase 3: Der Lkw

Fahren Sie mit dem Jeep einmal um die Anlage und steigen Sie in den Lkw ein. Passen Sie nur auf, dass der Offizier gerade nicht hinschaut, wenn Sie einfach mit dem Lkw abhauen. Zurück am Haupttor steigt der Pionier in den Lkw, mit dem Sie anschließend das Haupttor passieren. (Nicht zu dicht an das Tor oder den Wachposten heranfahren!) Parken Sie den Lkw rückwärts am U-Boot-Hangar (E) und gehen Sie hinein.

Phase 4: Der U-Boot-Hangar

Lenken Sie (8) mit dem Spion ab und erledigen Sie (9). Wenn dieser versteckt ist, können Sie sich (8) vornehmen. Genauso machen Sie es mit (10), der vor der Arrestzelle sitzt. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Zelle und befreien die Seeleute. (11) locken Sie mit einer Schachtel



Zigaretten an. Schicken Sie dann mit dem Spion Wache (12) zur Gangway, damit diese auf den gleichen Trick hereinfällt. Am Ende verstauen Sie beide in der Arrestzelle. Betreten Sie diesen Bereich mit dem Spion und dem Taucher. Der Spion lenkt die Gegner ab, während der Taucher die Wachen unschädlich macht. In den Räumen befinden sich insgesamt zwei Bonushefte. Um an den Schalter im Nebenraum des Kapitäns zu gelangen, müssen Sie erneut den Zigarettentrick anwenden. Nehmen Sie die Enigma-Codes aus der Holzkiste und betätigen Sie den Schalter, um das Hangartor zu öffnen.

Phase 5: Das U-Boot

Betreten Sie mit dem gleichen Team das U-Boot (F) und erledigen Sie auch dort sämtliche Gegner. Insgesamt befinden sich zwei Bonushefte im U-Boot. Wenn das erledigt ist, bringen Sie den Kapitän und seine Crew in das U-Boot. Achten Sie darauf, dass die Mannschaft kriecht.

Phase 6: Die Flak-Stellungen

Als Nächstes müssen Sie diverse Objekte sprengen. Machen Sie sich mit dem Spion auf den Weg zu Punkt (G). In diesem Haus finden Sie eine Kiste, in der sich Sprengstoff befindet. Betreten Sie dann das nächste Gebäude durch die markierte Tür (H). An dieser Stelle müssen Sie schon etwas trickreicher an die Sache herangehen. Nehmen Sie den Sprengsatz aus dem Schrank und gehen Sie in den kleinen Flur. Schließen Sie die Tür hinter sich und öffnen Sie die Tür zum großen Raum. Verstecken Sie sich neben der Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Flur. Wenn der Offizier an Ihnen vorbeigegangen ist, geben Sie ihm zwei Spritzen und fesseln ihn. Aus dem linken Schrank nehmen Sie den zweiten Sprengsatz. Setzen Sie anschließend den Spion in den Lkw und lassen Sie auch den Pionier in das Fahrzeug einsteigen. Bei Punkt (I) fahren Sie den Lkw ebenfalls rückwärts an den Wachturm heran. Der Dieb schleicht in den Turm, öffnet die Kiste mit dem Dietrich und übergibt dem Pionier beide Sprengsätze. Anschließend legt er sich wieder in die Ecke vor dem Haus.

Phase 7: Erste Flak

Bei Punkt (J) müssen Sie reichlich rangieren, um an den Kisten vorbeizukommen. Der Spion holt den Sprengsatz aus der Lagerhalle (K) neben dem Kran und schickt anschließend Wache (13) an die markierte Stelle. Dort kann sie der Pionier bequem ausschalten und einen Sprengsatz an der Flak anbringen. Wache (14) sollten Sie bei diesen Aktionen im Auge behalten.

Phase 8: Zweite Flak

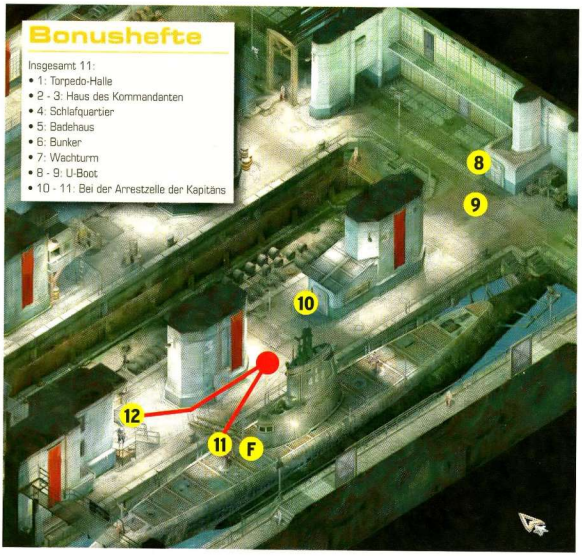
Fahren Sie den Lkw an die Tür (L) hinter der Torpedo-Halle. Lassen Sie den Pionier aussteigen und gehen Sie mit dem Spion in das Gebäude. Achten Sie auf den Sichtbereich von (15) und passen Sie einen Zeitpunkt ab, an dem die Wache nicht herüberschaut. Im Gebäude schließen Sie zuerst alle Türen und erledigen dann die Wache, wenn diese sich hinter der Ecke befindet. Den herumlaufenden Mechaniker können Sie erst dann betäuben, wenn er sich unterhalb der Kisten befindet. Dem Mechaniker, der unentwegt auf die Tür schaut, befehlen Sie, in die andere Richtung zu schauen. Nun können Sie die beiden Mechaniker beim Torpedo vom Pionier ausschalten lassen. Wenn die Luft rein ist, platzieren Sie einen weiteren Sprengsatz.

Phase 9: Dritte und vierte Flak

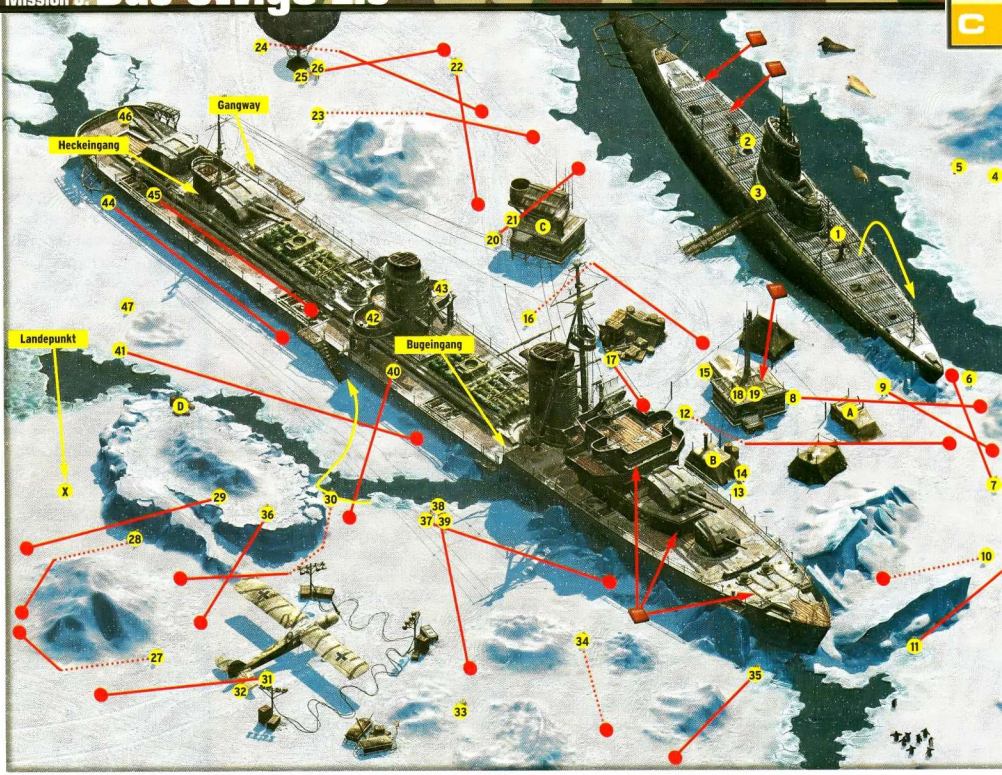
Parken Sie den Lkw auf Position (M). Lenken Sie dann die Wache (16) mit dem Spion ab, damit ihn der Pionier niederschlagen kann. Nun kann er unbehelligt an beiden Flak-Stellungen Sprengstoff platzieren. Wegen des Mechanikers an der zweiten Stellung brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, da er Ihnen den Rücken zudreht. Auch die Sprengsätze erwecken bei den Wachen keine Aufmerksamkeit. Wache (17) ist die einzige, die Sie im Auge behalten und gegebenenfalls ablenken sollten.

Phase 10: Das Treibstofflager

Wenn Sie rückwärts an das Treibstofflager (N) heranfahren, kann der Pionier unbehelligt seinen letzten Sprengsatz legen. Holen Sie nur noch den Dieb mit dem Lkw ab und befördern Sie alle ins U-Boot. Lassen Sie den Green Beret auf dem Dach des U-Boot-Hangars landen und bugsieren Sie ihn ebenfalls in das U-Boot. Vergessen Sie aber nicht, die Sprengsätze vorher zu zünden.



Mission 3: Das ewige Eis



Das ewige Eis

Phase 1: Im U-Boot

Der Taucher ist im Heck des U-Bootes. Säubern Sie mit ihm das ganze Boot von Gegnern. Achten Sie darauf, vorher durch Luken zu spähen, bevor Sie einen neuen Raum betreten. Halten Sie Ihre Augen nach Schränken offen und durchsuchen Sie alle Gegner. Sie sollten folgende wichtigen Gegenstände finden: zwei Bonushefte, Kälteschutzanzug, Sender, Admiralsuniform und die Ausrüstung des Tauchers.

Phase 2: Raus aus dem U-Boot

Gucken Sie durch die Luke (1) im Bugraum nach draußen. Sobald die Bugpatrouille direkt vor Ihnen steht, können Sie aussteigen und zuschlagen. Knöpfen Sie sich nun die Heckwache (2) und gleich danach die Stegwache (3) vor (jedoch erst, wenn diese an Deck ist). Werfen Sie die Körper Ihrer Opfer durch Luken ins Innere des Bootes.

Phase 3: Das Lager

Springen Sie ins Wasser und schalten Sie (3) und (4) aus. Schwimmen Sie nun rüber zum Bug des U-Bootes und eliminieren Sie (6). Die Körper lassen Sie einfach ins Wasser fallen. (7-9) lassen sich nun problemlos mit Zigaretten Richtung Bug locken. Schalten Sie nun (10) und (11) aus. (12) wird zwischen den Zelten hindurchgelockt und ausgeschaltet. (13) locken Sie vor die Funkstation. (14), (15) und (16) können nun ausgeschaltet werden. (17) müssen Sie aus dem Sichtbereich des MG-Schützen (43) locken. Schauen Sie nun durch die Tür (15) in den Funkraum. Sobald die Wache direkt hinter der Tür mit dem Rücken zu Ihnen steht, gehen Sie rein. Im Funkraum finden Sie unter anderem ein Bonusheft. Kümmern Sie sich nun um (20) und (21). (20) trägt den Schlüssel zum Gefängnis des Green Beret bei sich.

Phase 4: Befreiung von Pionier und Green Beret

Betreten Sie das Zelt (A), in dem der Pionier versteckt ist. Laufen Sie mit dem Pionier zu Zelt (B) – dort finden Sie den

Wichtige Gegenstände

Schutzanzüge:
- Erster Raum im U-Boot
- Zelt (B)
- Gefängnisraum vom Green Beret
- Mannschaftsquartiere
- Mannschaftsquartiere
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)

Bonushefte:
- Erster Raum im U-Boot
- Zweiter Raum im U-Boot
- Funkraum
- Mannschaftsquartiere
- Bugraum
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)



benötigten Schutzanzug. Mit dem Schlüssel im Inventar geht's nun zum Gefängnis des Green Beret (C). Ausrüstung und Schutzanzug finden Sie in einer Kiste im Obergeschoss.

Phase 5: Ballonfahrt und Flugzeugwachen

Fünf Gegner stehen Ihnen nun noch im Weg. Da Sie jetzt über den Green Beret verfügen, können Sie sich auch im Schnee eingraben. Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Zigarettenschachtel und locken Sie die Wachen, wie auf der Karte gezeigt, an. Lassen Sie alle drei Commandos in den Ballon steigen und fliegen Sie auf die andere Seite des Zerstörers. Der Landung ist etwas heikel: Setzen Sie nur kurz auf, um den Green Beret abzusetzen – die beiden anderen steigen sofort wieder auf. Gehen Sie mit dem Green Beret am Fuß des Hügels in Deckung. Wenn sich (28) und (29) abwenden, können Sie hinter den Hügel am Kartenrand kriechen. Dort wird zunächst (27) ausgeschaltet. (28) und (29) lassen sich auch per Zigarettenschachtel hinter den Hügel locken. Locken Sie (30) und (31) wie gezeigt an. (32-36) sind nun problemlos anzulocken und zu beseitigen. Um die Dreiergruppe aufzulösen, müssen Sie (37) in Richtung Zerstörerbug locken. Achten Sie darauf, das Zigarettenpäckchen so weit rechts zu werfen, dass wirklich nur (37) es sieht. (38) lässt sich nun auch weglocken – (39) kann an Ort und Stelle erledigt werden, sobald (40) Richtung Heck marschiert. Jetzt lassen Sie Ihre anderen Kollegen landen. Besorgen Sie sich das TNT und die beiden Fernzündbomben aus den Kisten auf dem Hügel (D).

Phase 6: Außenposten des Zerstörers

Locken Sie als Erstes die vordere Relingwache (40) nach unten. (41) können Sie nun Richtung Bordwand locken – achten Sie dabei jedoch auf den MG-Schützen (42). Sobald die hintere Relingwache (45) sich umdreht, können Sie die beiden Schützen am Schornstein (42 und 43) eliminieren. (44) muss direkt an der Bordwand und außerhalb des Sichtbereiches von (47) erledigt werden. Locken Sie auch (45) Richtung Bug. (46) und (47) lassen sich jetzt problemlos beseitigen.

Phase 8: Befreiung von Dieb und Spion

Bringen Sie alle Commandos zu einem der Bugeingänge. Dringen Sie bis zum zweiten Raum vor. Hier finden Sie eine Kiste mit Sprengstoff. In diesem Raum führen Wege nach oben, unten und vorne. Jetzt wird's knifflig: Geben Sie dem Taucher das Messer vom Green Beret (insgesamt also zwei Messer!). Beobachten Sie nun die Luke nach unten. Wenn die Wache unter der Luke gerade nach rechts losläuft, betritt der Taucher den Raum. Per Messerwurf werden beide Wachen im Raum schnell hintereinander erledigt. Dieses Manöver ist sehr zeitkritisch – Speichern nicht vergessen! Eliminieren Sie noch die dritte Wache im Nebenzimmer. Bei einer der Wachen finden Sie den Schlüssel – Spion, Dieb und Mannschaft können im nächsten Raum befreit werden. Ausrüstung liegt in einer Kiste bei den Wachen.

Phase 9: Unterdeck

Tauschen Sie jetzt erst einmal Gegenstände aus. Der Spion erhält die Admiralsuniform und kann von nun an unbehelligt umherlaufen und Gegner ablenken. Bleiben Sie auf der unteren Ebene – nebenan befindet sich der Maschinenraum. Der Spion lenkt lästige Wachen ab, während der Green Beret sich um die Gegner kümmert. Mit dem Pionier legen Sie eine Fernzündbombe im Maschinenraum ab. Gehen Sie die Leiter nach oben und in den nächsten Raum und beseitigen Sie die drei Gegner. Danach geht's zurück nach oben.

Phase 10: Mannschaftsquartiere und Bugraum

Auf der Deckebene finden Sie die Mannschaftsquartiere. Einziges Problem hier: Zwei Kabinen sind mit je zwei Wachen besetzt – und selbst als Admiral verkleidet kann der Spion nicht die Spinde durchsuchen. Der Trick: Der Green Beret legt seinen Locksender auf den Gang und lockt die Wachen heraus – er selber versteckt sich natürlich in einer Kabine. Jetzt kann der Spion die Schränke nach Herzenslust durchwühlen. Sie finden hier zwei lebenswichtige Schutzanzüge und ein Bonusheft. Befreien Sie in der letzten Kabine auf der Steuerbordseite den Kapitän. Im Bugraum erwartet Sie noch eine Wache und ein Bonusheft.

Phase 11: Oberdecks

Gehen Sie mit dem Spion ein Deck weiter nach oben. Richtung Bug ist ein kleiner Raum mit einer Zweier-Patrouille. Holen Sie den Pionier herbei. Betreten Sie im Rücken der Wachen den Raum, legen Sie eine Fernzündbombe ab und schleichen Sie hinter den Soldaten her, bis Sie wieder durch die Tür gehen können, durch die Sie gekommen sind. Eine weitere Tür bringt Sie in den Vorraum der Brücke. Hier lungern einige Wachen und Mechaniker rum. Viel wichtiger: Der gut versteckte Wandschrank (F10 drücken) beherbergt ein weiteres Bonusheft und einen zusätzlichen Schutzanzug. Schließlich bleibt noch die Brücke. Vorsicht: Die hochrangigen Offiziere enttarnen Ihren Spion sofort. Nutzen Sie ihn also nur, um die Wache direkt am Eingang abzulenken. Die Offiziere knöpft sich dann der Green Beret vor. In einem Schrank finden Sie die drei Teile der Enigma.

Phase 10: Sprengung und Flucht

Spion und Green Beret begeben sich samt der Enigma zum Flugzeug. Schicken Sie alle anderen zunächst an Deck – vergessen Sie nicht die Besatzung und den Kapitän! Größere Umwege zum U-Boot erspart die Gangway auf der Backbordseite, die per Schalter herabgelassen wird. Besatzung, Kapitän, Dieb und Taucher machen sich auf den Weg zum U-Boot und steigen ein. Lassen Sie einen der Jungs auf dem Weg im Funkhäuschen anhalten, um den Funkspruch abzusetzen. Der Pionier betritt zuletzt am Heckeingang nochmals den Zerstörer und legt je eine Bombe an den Zahnrädern der Geschütze. Jetzt heißt es nur noch: Fix ins U-Boot und raus aus dem Schlamassel.

Mission 4: Buddha



Buddha

Phase 1: Peripherie räumen

Erledigen Sie mit dem Green Beret die Wache in der Ecke (1). Locken Sie mit dem Sender die Wache am Ufer (2) zur Ecke, um sie dort ungesehen zu überwältigen. Jetzt können Sie die beiden anderen Wachen am Ufer (3, 4) nacheinander ausschalten. Der Green Beret kann sich nun langsam am Ufer Richtung Norden vorarbeiten. Alle dortigen Wachen (5 bis 11) lassen sich mit dem Sender beziehungsweise Zigarettentrick bequem überwältigen. Um den Soldaten an der Hausecke (12) zu erwischen, begeben Sie sich bei der Treppe (A) ins Wasser und schwimmen bis zur nächsten Treppe (B). Schalten Sie danach die Wache an der Hausecke (13) aus. Locken Sie diese mit dem Sender hinter das Gebäude. Danach sind die restlichen Soldaten am Ufer (14, 15) dran. Das Häuschen (C) ist mit einem Soldaten versehen und enthält ein Wandfach, das Sie plündern können. Überqueren Sie nun den Fluss (16) und erledigen Sie dort mithilfe des Sendertricks die zwei Soldaten an der Rückseite des Hauses (17, 18). Die Wache auf dem Dach (19) stellt keine Bedrohung dar.

Phase 2: Den inneren Bereich säubern

Wechseln Sie zum Scharfschützen und schalten Sie mit ihm die Wache auf dem Balkon aus (20). Schießen Sie genau dann, wenn die Wache sich im toten Winkel in der Ecke befindet. Sammeln Sie nun Ihre Commandos beim Green Beret. Kümmern Sie sich wieder mit dem Green Beret um die Uferwachen auf dieser Seite (21 bis 24). Gehen Sie jetzt zum „Geistigen Führer", aber lassen Sie ihn noch im Gebäude (D). Jetzt sind die Wachen am Durchgang fällig (25, 26). Klettern Sie dann beim Nebengebäude (E) die Leiter zur Dachluke (27) hoch und steigen Sie ein. Sie befinden sich in einem Raum mit Kisten und einer Wache. Ist diese außer Gefecht gesetzt, klettern Sie die Leiter in der Mitte des Raumes nach unten. Dort befinden sich die Ghurkas. Verlassen Sie mit allen vier Alliierten das Gewölbe wieder auf demselben Weg nach draußen.

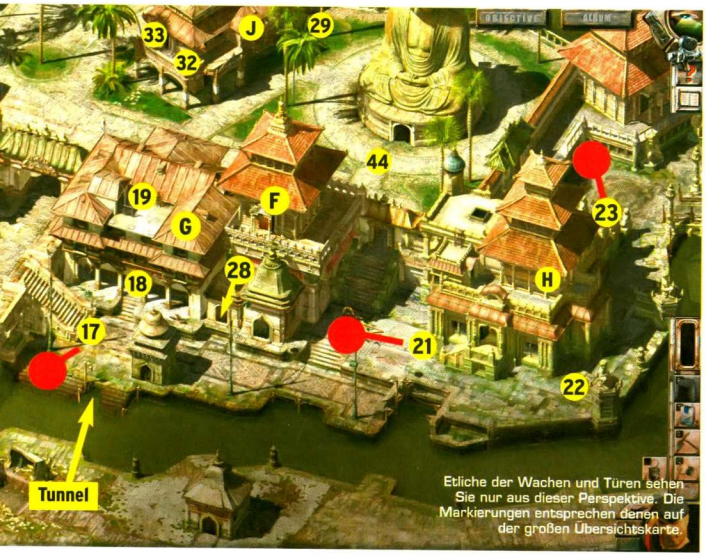
Phase 3: Bonushefte suchen

Den Waffenhändler (28) finden Sie im Seitenflügel des großen Gebäudes (F). Nachdem Sie ihn kontaktiert haben, können Sie die beiden Kisten im Keller öffnen. Darin sind jede Menge Granaten sowie Munition für das Scharfschützengewehr enthalten. Schleichen Sie sich im Hauptgebäude (G) in den zweiten Stock. Dort sind zwei Schränke, die neben diverser Ausrüstung auch ein Bonusheft enthalten. Werfen Sie einen Blick in das Eckgebäude (H). Im Raum mit den bunten Kissen ist ein weiteres Bonusheft in einer Kiste versteckt. Die Wachen im Gebäude können Sie durchs Fenster mithilfe von Granaten oder Scharfschützeneinsatz aus dem Weg räumen. Spielen Sie zur Abwechslung einmal mit dem Fahrer



und schleichen Sie im Schutz der Innenhofmauer zur nächsten Wache (29). Ziehen Sie dessen Uniform an und dringen Sie in den Wachturm (I) ein. Schalten Sie auf jeden Fall den Scharfschützen oben aus. Im Wachgebäude (J) befindet sich im Erdgeschoss ein Raum mit drei Soldaten. Die Schränke dort enthalten unter anderem das nächste Bonusheft. Bevor Sie hier weitermachen, müssen Sie erst die beiden Torwachen (30) und (31) aus dem Weg räumen. Benutzen Sie dafür am besten den Green Beret und dessen Sender. Gehen Sie danach im Wachgebäude weiter nach oben und auf den Balkon hinaus. Schlagen Sie die Wachen (32, 33) k. o., Soldat (34) kommt daraufhin alarmiert zum Balkon – erledigen Sie auch diese Bedrohung. Die Luft ist jetzt rein, um (35) aus dem Weg zu räumen. Dringen Sie dann in (K) ein, erledigen Sie dort wieder den Scharfschützen im oberen Stockwerk und verlassen Sie den Turm unten, um (36) fertig zu machen. Holen Sie sich das nächste Bonusheft aus dem Schrank in (L) und schalten Sie dort auch schon alle oberen Gegner aus. Später müssen Sie hier einen Ghurka das Funkgerät bedienen lassen. Auf keinen Fall dürfen Sie das zu diesem Zeitpunkt schon tun, da kurze Zeit später die Hölle auf dem Gelände los ist. Die nächsten zwei Bonushefte finden Sie in (M). Schauen Sie in alle Kisten und Schränke hinein und nehmen Sie mit, was Sie brauchen. Bei den vielen Gegnern im Gebäude ist der Einsatz von Granaten sehr hilfreich. Verlassen Sie das Gebäude und kümmern Sie sich um die nächsten Soldaten (37, 38, 39). Zwei weitere Bonushefte befinden sich in der Bücherei (N) im Erdgeschoss.





Etliche der Wachen und Türen sehen Sie nur aus dieser Perspektive. Die Markierungen entsprechen denen auf der großen Übersichtskarte.

Phase 4: Das Attentat

Und noch ein Bonusheft – erledigen Sie (40) und lassen Sie Ihren Dieb durch das Seitenfenster bei (O) einsteigen. Im Schrank liegt das ersehnte Heft. Bevor Sie nun den geistigen Führer zur Barke führen, sollten Sie noch die restlichen, störenden Wachen beseitigen (41, 42, 43).

Bevor Sie sich um den Kommandeur kümmern, vergewissern Sie sich noch einmal, dass kein Gegner sichtbar im Gelände herumliegt. Das würde zu einem verfrühten Alarm führen. Sammeln Sie dann alle Männer bei der Barke und begeben Sie sich mit ihnen in den Turm (K). Postieren Sie den Scharfschützen ganz oben – lassen ihn aber noch nicht aus dem Fenster schauen. Führen Sie nun einen Ghurka zum Funkgerät (L) und betätigen Sie es. Wechseln Sie nun wieder zum Turm (K) und lassen Sie einen Mann durch die Tür im Erdgeschoss spähen. Warten Sie unbedingt ab, bis sich die einrückende Armee vor dem Buddha aufreiht und der Kommandeur aus seinem Auto steigt (44). Lassen Sie nur den Scharfschützen auf seinem Platz und steigen Sie mit den restlichen Leuten schon ins Boot. Jetzt müssen Sie mit dem Scharfschützen den Kommandeur eliminieren und sich dann blitzschnell ebenfalls in die Barke begeben. Damit ist die Mission geschafft.

Mission 5: Die Brücke am Kwai



Die Brücke am Kwai

Phase 1: Bootshaus und Elefantengehege

Sie starten direkt am Elefantenkäfig. Die ersten drei Wachen lassen sich hier problemlos anlocken und hinter dem Zaun verstecken. Der patrouillierende Posten (4) kann mit Zigaretten angelockt werden – (5) und (6) werden dann an Ort und Stelle niedergeschlagen und geknebelt. Betreten Sie das Bootshaus (A) erst, wenn die Patrouille links neben der Tür steht. In schneller Reihenfolge können Sie nun die drei Wachen (7-9) erledigen. Die verschlossene Kiste öffnet der Dieb mit dem Dietrich. Zum Vorschein kommt neben dem ersten Bonusheft auch eine Strickleiter. Geben Sie die Leiter dem Dieb. In der anderen Kiste finden Sie eine Drahtschere – diese geben Sie dem Green Beret ins Gepäck. Locken Sie nun die Patrouille (10) vom zweiten Bootshaus Richtung erstes Bootshaus. Jetzt ist die Wache im Elefantengehege (11) an der Reihe. Bevor Sie nun die beiden Soldaten (13 und 14) erledigen können, muss erst die Treppenwache (12) angelockt werden. (15) lässt sich per Zigarettenschachtel zwischen die Bootshäuser locken. Vorsicht: Die Wache geht erst durch das Haus (B) – da es keinen direkten Weg gibt. Lauern Sie dem Gegner am besten direkt an der Tür auf. Erledigen Sie die beiden ersten Wachen (16, 17) im Haus (B). Die anderen beiden können Sie getrost links liegen lassen. In einer Kiste finden Sie hier das zweite Bonusheft.

Phase 2: Schienenwachen

Mit der Strickleiter im Gepäck kann der Dieb die Telefonleitung entlangklettern und so an allen Wachen vorbei ganz an den Bildrand kommen. Hier benutzen Sie die Strickleiter – nun können die anderen Commandos ungehindert auf den Bahndamm gelangen. Die Wachen (18-21) lassen sich jetzt ohne größere Umstände beseitigen. (22) und (23) müssen angelockt werden. Nutzen Sie die Möglichkeit des Green Beret, sich einzugraben. Achten Sie auch darauf, dass Sie keine geknebelten Wachen herumliegen lassen – verstauen Sie die Körper ganz am Ende in der Nähe der Strickleiter. Bevor es nun weitergeht, sollte der Dieb die praktische Leiter wieder einsammeln.



Phase 3: Uferwachen und Überquerung des Flusses

Auch wenn der Dieb auf dem Elefanten den Fluss überqueren kann, macht das keinen großen Sinn – er wird viel zu leicht entdeckt. Schalten Sie also erst einmal (24-26) aus, um diese Uferseite für sich zu haben. Vorsicht: Im Fluss und an einigen Uferstücken treiben Krokodile ihr Unwesen. Gehen Sie diesen Reptilien aus dem Weg. Der Green Beret schwimmt als Erster über den Fluss. Hinter den Felsen werden Sie nicht gesehen. Schleichen Sie bis zu den Wachen beim Elefanten. Von hier können Sie die Uferwachen (27-31) nacheinander problemlos beseitigen.

Phase 4: Der Sprengstoff

Holen Sie nun den Dieb hinzu. Bei (A) kann er den Felsen hinaufklettern – dabei müssen Sie auf den Sichtbereich von (32) achten. Da der Dieb zwar Gegner niederschlagen, aber nicht fesseln kann, kommt hier wieder die Strickleiter zum Einsatz. So kann der Green Beret nachkommen und die Drecksarbeit erledigen. Nachdem Sie (32) aus dem Weg geräumt haben, kann ein Loch in den Drahtzaun geschnitten werden. (33) und (34) können jetzt beseitigt werden. Locken Sie (35) an, um dann auch (36) gefahrlos ausschalten zu können. Im Gebäude (C) finden Sie das dritte Bonusheft. Haus (D) enthält den Sprengstoff und das vierte Bonusheft.

Phase 5: Vorstoß zum Gefängnis

Erledigen Sie den Scharfschützen (37). Jetzt können Sie unbehelligt zu den Gebäuden (E) und (F) vordringen. Erledigen Sie die Wachen (38) und (39). Dringen Sie nun mit dem Dieb durch das Fenster in das Haus (E) ein. So kann er die beiden Soldaten übertölpeln – der Green Beret kann dann durch die Tür kommen und die beiden Gegner dingfest machen. Hier finden Sie das fünfte Bonusheft. Jetzt ist Haus (F) dran. Einziges Problem hier: die beiden Posten am Telegrafen. Wenden Sie hier den „Doppel-Knockout"-Trick an (siehe allgemeine Tipps Seite 5). Da Sie hier nur schwer weiterkommen, geht es zurück zum Lager und die Treppe runter zum Ufer. Hier können Sie (40) ausschalten. Dieses und die folgenden Opfer entsorgen Sie am besten direkt im Fluss. (41-43) können nun alle nacheinander angelockt werden. Der Gefängniswärter trägt den Schlüssel zum Büro (G) bei sich. Mit der Drahtschere knipsen Sie nun ein Loch in den Zaun und befreien Guinness. Vorsicht: Da hier noch Wachen herumlungern, muss sich Guinness sofort flach hinlegen, um nicht entdeckt zu werden.

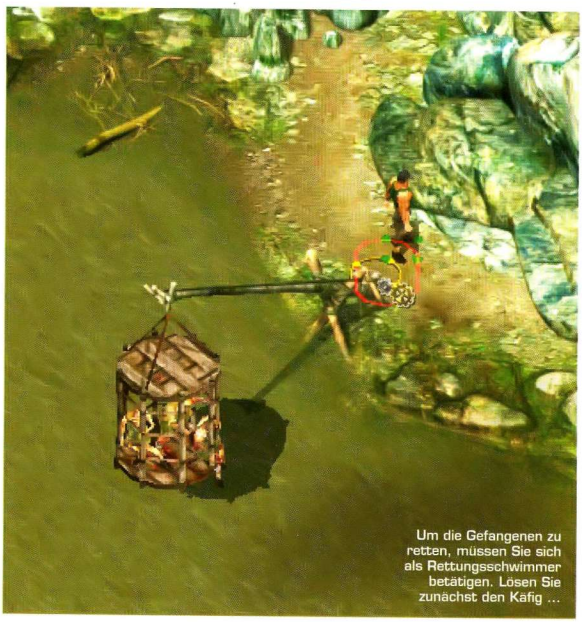
Phase 6: Brückensprengung

Entweder erledigen Sie die Wachen vor dem Büro (G) oder warten einfach ab, bis diese um die Ecke gelaufen sind. Der Green Beret erledigt die Soldaten im Inneren. Jetzt kann Guinness sich das Modell der Brücke anschauen. Direkt neben dem Modell findet sich das sechste Bonusheft. Wer mag, kann auch noch die restlichen Wachen erledigen – dies ist aber nicht nötig. Der Green Beret begibt sich zu den Alliierten im Käfig. Bei der Befreiung müssen Sie sich noch als Rettungsschwimmer betätigen. Sobald der Käfig im Wasser landet, hechtet Ihr Mann ins Wasser und öffnet unter Wasser die Tür. Nun gehen Sie mit dem Sprengstoff auf die Brücke. Deponieren Sie den Sprengstoff an der vorgesehenen Stelle und nehmen Sie das letzte Bonusheft an sich. Jetzt bringen Sie alle Mann weg von der Brücke – per Telegraf geben Sie das Signal für den Zug.

Wichtige Gegenstände

Bonushefte:
- Bootshaus (A)
- Bootshaus (B)
- Haus (C)
- Haus (D)
- Haus (E)
- Haus (G)

Drahtschere/Strickleiter:
- Bootshaus (A)

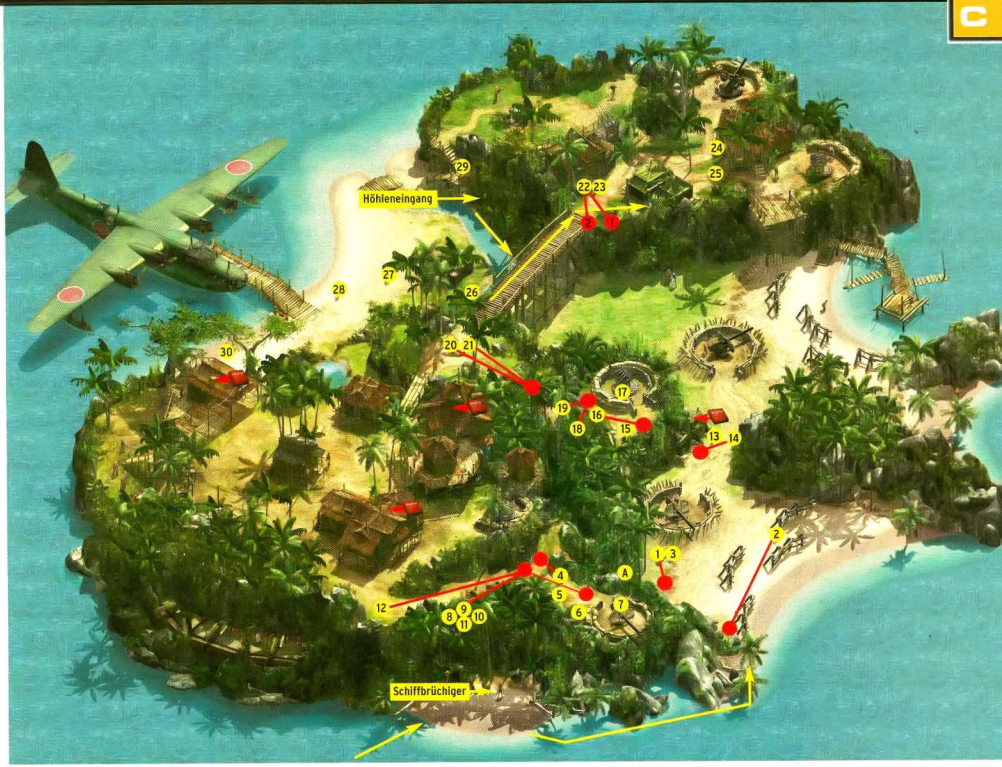


Um die Gefangenen zu retten, müssen Sie sich als Rettungsschwimmer betätigen. Lösen Sie zunächst den Käfig ...

Easteregg

Insbesondere den jüngeren Lesern ist der Film *Die Brücke am Kwai* aus dem Jahre 1957 vielleicht kein Begriff (Tipp: Der Film lohnt sich!). Die ganze Mission ist eine Hommage an diesen legendären Film. Der alliierte Offizier heißt auch nicht umsonst Guinness – die Hauptrolle im Film spielt nämlich Sir Alec Guinness (Darsteller von Obi-Wan Kenobi in *Star Wars*).

Mission 6: Die Kanonen von Yakatone



Die Kanonen von Yakatone

Phase 1: Die Landung

Paddeln Sie mit dem Schlauchboot zum Strand und unterhalten Sie sich mit dem Schiffbrüchigen. Schwimmen Sie anschließend mit dem Taucher zum nächsten Strand. Halten Sie sich dabei dicht an der Klippe und denken Sie daran, dass die Wachen zwischendurch mit dem Fernglas aufs Meer schauen. Schleichen Sie zu Punkt (A) und locken Sie (1) mit einer Schachtel Zigaretten an. Verstecken Sie ihn auf dem kleinen Pfad. Locken Sie anschließend Wache (2) an. Danach boxen Sie Wache (3) um. Gehen Sie hinterher den Pfad hinauf und benutzen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (4) anzulocken. (5 bis 7) können Sie einfach von hinten k. o. schlagen. Verstauen Sie die bewusstlosen Wachen links neben der Stahltür und werfen Sie eine Schachtel direkt neben sich und die nächste auf den Weg, in den Sichtbereich von (8 bis 12), die einzeln zu der Schachtel gehen, um sie einzusammeln. Damit bewirken Sie, dass eine Wache erst eine Schachtel findet und anschließend zur zweiten geht. Schwimmen Sie nun wieder zu Ihrem Team zurück und paddeln Sie mit ihnen gemeinsam an den Strand. Schalten Sie (14) mit einem Schlag aus, wenn (13) auf dem Weg zum Strand ist. (13) können Sie später k. o. schlagen. Säubern Sie beide Minen von Wachen, indem Sie den Zigarettentrick einsetzen, und bergen Sie den Sprengstoff. Im linken Stollen gelangen Sie durch eine zweite Tür auf die höhere Ebene. Dort befindet sich der Pilot.

Phase 2: Sprengstoff

(15) erledigen Sie einfach von hinten und (16) locken Sie mit Ihren Zigaretten in die Falle. Achten Sie wegen des Lärms darauf, dass Sie ihn nicht zu nahe bei Wache (17) umboxen. Wenn Sie auch (17) aus dem Weg geräumt haben, kommt der Green Beret zum Einsatz. Legen Sie den Sender rechts neben die Leiter und verstecken Sie sich vor dem Stolleneingang. Schalten Sie den Sender ein und warten Sie, bis der einfache Soldat (18) vor dem Sender steht, und schlagen Sie ihn nieder. Sie müssen ihn sofort aus dem Weg räu-

Bonushefte

Insgesamt 10:
- 1 - 3: Im Dorf bei dem Bunkereingang
- 4: Munitionslager
- 5 - 7: Hauptquartier des Kommandanten
- B: Besprechungsraum
- 9 - 10: Unterirdische Flak-Stellung



men, da nach kurzer Zeit auch der Offizier (19) die Leiter hinabsteigt. Wenn beide gut versteckt sind, befreien Sie den Piloten. Legen Sie auf der nächsten Ebene den Sender wieder vor die Leiter, schalten Sie ihn ein und verstecken Sie den Green Beret im Gebüsch. Wenn (20) und (21) vor der Leiter stehen, verlassen Sie Ihr Versteck und schlagen sie nieder.

Phase 3: Tunneleingang

Die Wache auf der Brücke brauchen Sie nicht zu beachten, da Ihre Mannen unbemerkt hinter ihr entlangschleichen können. Wache (22) müssen Sie mit einer Schachtel Zigaretten ablenken und hinter ihrem Rücken zur Rückseite der kleinen Hütte krabbeln. Wenn beide Wachen an ihrem Platz stehen, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Bevor Sie (24) ausschalten, sollten Sie die Route von (25) studieren, damit er nicht im falschen Augenblick aufkreuzt. Erledigen Sie beide. Widmen Sie sich anschließend wieder (22) und (23). Werfen Sie erneut eine Zigarettenschachtel. Diesmal muss die Schachtel in dem Teil des Sichtbereiches liegen, an dem die Brücke beginnt. Zuerst erledigen Sie die Wache vor der Wand und danach die Wache, die zu der Schachtel gegangen ist.

Phase 4: Der Schlüssel

Betreten Sie den linken Stollen. Die zwei Wachen erledigen Sie, indem Sie eine Schachtel Zigaretten den Gang hinabwerfen, die zurückbleibende Wache k. o. schlagen und durch die Tür befördern. Warten Sie, bis die andere Wache wieder auf ihrem Posten steht, und erledigen Sie anschließend die beiden verbleibenden Wachen. Starten Sie die Säuberungsaktion in der Zentrale auf der rechten Seite. Beginnen Sie mit dem Türposten auf der Treppe und locken Sie danach die beiden Offiziere nacheinander mit einer Zigarettenschachtel zur Treppe (X). Wenn diese erledigt sind, gehen Sie wieder auf den Gang und betreten den Raum durch die zweite Tür. Holen Sie sich den Schlüssel vom Kommandanten.

Phase 5: Die goldene Statue

Sprengen Sie hinterher die Wand im Nebenraum und schauen Sie mit dem Taucher aus dem Loch. Warten Sie einen günstigen Moment ab, in dem Sie die Höhle verlassen können. Legen Sie sich sofort hin und kriechen Sie an der Klippe entlang. Wenn Sie in Sicherheit sind, kümmern Sie sich zuerst um (26), dann um (27) und zuletzt um (28). (29) locken Sie wie gewohnt mit einer Zigarettenschachtel an und verstecken ihn hinter dem Kistenstapel.

Phase 6: Die Kanonen

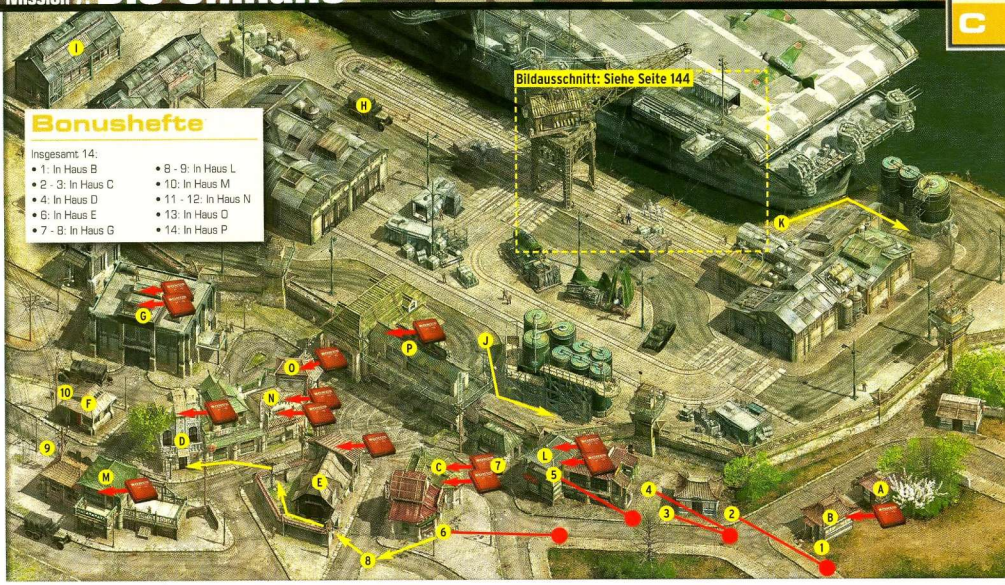
Zurück im Tunnel laufen Sie mit der gesamten Mannschaft zu der Stelle, an der Sie den Piloten befreit haben. Öffnen Sie dort die verschlossene Tür neben dem Stolleneingang.

Sie gelangen in einen Tunnel mit einigen Kisten. Verstecken Sie sich hinter der ersten Kiste. Positionieren Sie den Sender des Green Beret hinter der nächsten Kiste und kriechen Sie in Deckung. Dort stellen Sie den Sender an und erledigen anschließend die Wache. Die anderen Wachen sollten nun kein Problem mehr darstellen. Im nächsten Raum sehen Sie sechs weiß gekleidete Männer und einen Offizier. Werfen Sie eine Granate in den Raum. Halten Sie dazu das Granatensymbol auf die verschlossene Tür. Wenn sich das Symbol verändert, können Sie eine Granate in den Raum werfen. Im Schrank befindet sich ein Bonusheft. Bei den Kanonen finden Sie zwei weitere Bonushefte. Platzieren Sie einen Sprengsatz vor der mittleren Kanone und laufen Sie gemeinsam mit dem Piloten zum Flugzeug. Vergessen Sie aber nicht, die goldene Statue aus der Höhle zu bergen. Wenn Sie das Flugzeug betreten, müssen Sie auf (30) achten. Erledigen Sie die Wachen im Flugzeug und zünden Sie den Sprengstoff.



Warten Sie, bis die beiden Offiziere nicht in Ihre Richtung schauen, und erledigen Sie die Wache auf der Treppe. Die beiden Offiziere locken Sie mit Zigaretten an.

Mission 7: Die Shinano



Die Shinano

Phase 1: Wichtige Gegenstände

Betreten Sie das Haus (A), dass sich hinter Ihnen befindet. Darin finden Sie eine Flasche Wein, die Sie für Ablenkungsmanöver benötigen.

Phase 2: Natashas Kleidung

Schlagen Sie Wache (1) nieder, wenn (2) in die andere Richtung schaut. (2) locken Sie mit der Weinflasche zu Ihrer Position. In Haus (B) finden Sie außer einem Bonusheft eine Schachtel Zigaretten und ein Fernglas. Werfen Sie aber vorher einen Blick durch die Tür, bevor Sie das Gebäude betreten. Schleichen Sie danach zum nächsten Haus und werfen Sie den Wachen (3) und (4) nacheinander Zigaretten vor die Füße. Die Wache (5) auf dem Balkon und (6) locken Sie ebenfalls mit einer Schachtel Zigaretten an. Schleichen Sie sich von der Seite an (7) heran und schlagen Sie ihn nieder. Nun können Sie Gebäude (C) betreten. Sprechen Sie dort den Wirt an und holen Sie Natashas Kleidung und das Scharfschützengewehr aus dem Nebenraum.

Phase 3: Treffen mit Natasha

Als Nächstes schicken Sie (8) ins Land der Träume und folgen dem eingezeichneten Weg zu Gebäude (D). Darin schlagen Sie die drei Wachen k. o. und gehen die Treppe hinauf. Oben sprechen Sie Natasha an und übergeben ihr die Kleidung und das Scharfschützengewehr. Mit Natasha können Sie nun unbehelligt alle Bonushefte aus den Häusern holen. Nehmen Sie sich aber vor den Offizieren in Acht.

Phase 4: Das Offiziersbüro

In Haus (E) benötigen Sie die Hilfe des Green Beret. Betreten Sie das Haus durch die Hintertür und schalten Sie den Türposten aus. Legen Sie dann den Sender in den mittleren Raum und verstecken Sie den Green Beret hinter der Trennwand. Wenn Sie den Sender einschalten, kommen die Wachen aus dem Raum gestürmt und gehen nach kurzer Zeit wieder zurück. Da diese aber die Tür offen lassen, hat der Offizier Einblick in den mittleren Raum. Werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Raum. Den neugierigen Offizier schlagen Sie nieder. Den zweiten Offizier können Sie ohne großen Aufwand k. o. schlagen. Nehmen Sie das Bonusheft aus dem Regal.

Phase 5: Die Befreiungsaktion

Während Natasha Wache (9) ablenkt, schleicht der Green Beret in das Gebäude (E) und überwältigt die Wache. Danach kümmert er sich um Wache (9) und verstaut ihn ebenfalls in Gebäude (F). Natasha betritt anschließend die Halle (G) durch die Seitentür und befreit den Pionier und den Dieb aus ihrer Gefangenschaft. Gemeinsam verlassen Sie die Halle durch die Seitentür und schleichen zum Gebäude (F). Natasha lenkt Wache (10) mit dem Lippenstift ab, damit die restliche Mannschaft in den Lkw einsteigen kann.

Phase 6: Der Sprengstoff

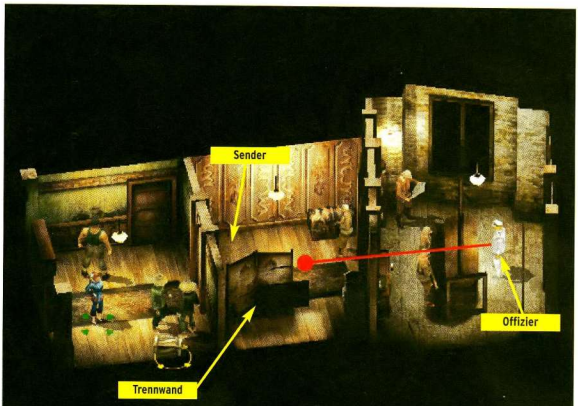
Am Hafen angekommen, steigt Natasha in den Lkw (H) ein und sammelt das Team ein. Anschließend par-



ken Sie das Fahrzeug hinter Gebäude (I) und lassen den Dieb durch das Fenster einsteigen. Dieser knackt die Metallkiste, nimmt den Sprengstoff heraus und übergibt ihn dem Pionier. Fahren Sie rückwärts an die Treibstofftanks heran (J und K), damit der Pionier den Sprengstoff anbringen kann.

Phase 7: Der Kran

Wenn das erledigt ist, fahren Sie das Team zum Kran. Lenken Sie die Wache (11) mit Natasha ab, so dass der Soldat nicht in Richtung des Flugzeugträgers schaut. Der Green Beret versteckt sich unter dem Kran und wirft eine Schachtel Zigaretten in den Sichtbereich von (12). Schlagen Sie ihn k. o. und verstecken Sie den Bewusstlosen hinter dem Kran. Mit dem gleichen Trick locken Sie (13) von der Gruppe weg. Wache (11) erledigen Sie ebenfalls mit dem Zigarettentrick. Nachdem Sie die Körper versteckt haben, schicken Sie Natasha auf den Kran. Legen Sie sich auf den Boden und nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr (14) aufs Korn.

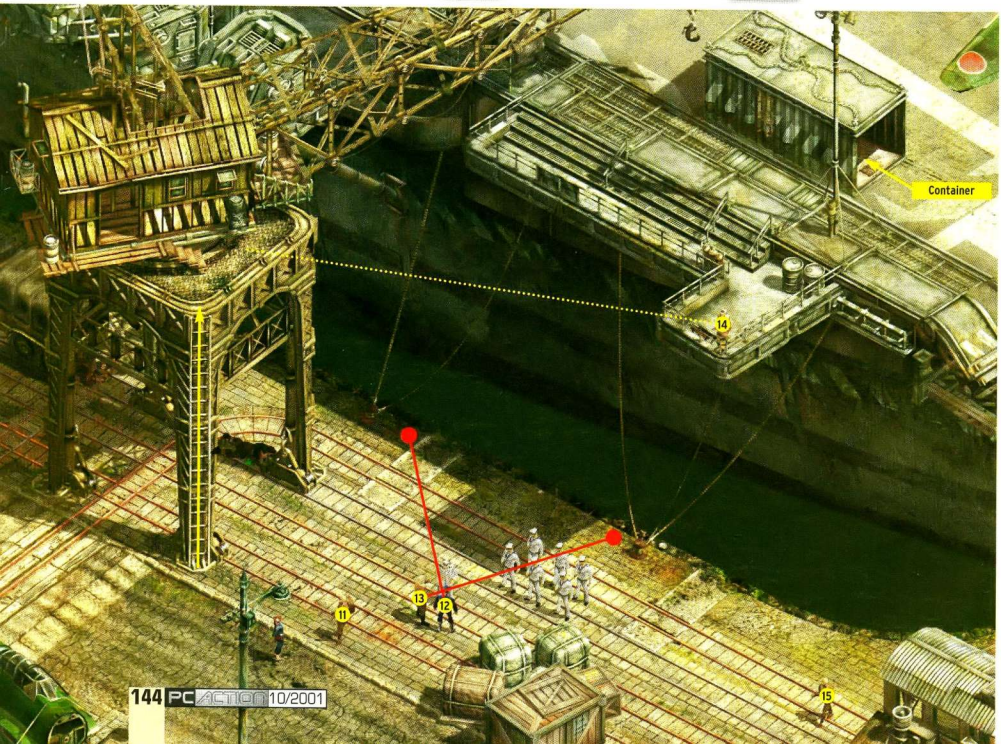


Den Soldaten an der Tür lenken Sie einfach mit Natasha ab und schlagen ihn mit dem Green Beret nieder. Den Offizier locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an.

Phase 8: Der Flugzeugträger

Der Dieb schnappt sich eine Uniform und zieht sie sich über. So kann er unbemerkt auf den Kran klettern und auf den Flugzeugträger springen. Dort lässt er die Strickleiter hinab, die sich bei Wache (14) befindet. Natasha lenkt Wache (15) ab, damit die anderen hinter den Seeleuten entlangkriechen und die Strickleiter hinaufklettern können. Oben angekommen, zündet der Pionier die beiden Sprengsätze. Anschließend schicken Sie das Team in den Metallcontainer.

Lars Theune; Florian Weidhase; Stefan Weiß





Erste Hilfe

Symbol anwählen	Cheat	Effekt
Kleines Medipack	G+U+N+S	Alle Gegenstände und unbegrenzt Munition
Großes Medipack	W+E+A+P+O+N+S	Alle Waffen*
Spiel laden	H+E+L+P	Nächster Level

*Dieser Cheat funktioniert erst, nachdem Sie den Cheat für alle Gegenstände eingegeben haben und das Inventar-Fenster geschlossen wurde.

Redaktion

Emperor – Schlacht um Dune

Walzen Sie Infanterietruppen mit Panzern oder anderem schweren Gerät einfach nieder. Dies ist effektiver, weil Sie nicht in lange Schlachten verwickelt werden und getarnte Einheiten dabei ebenfalls erledigt werden.

Haus Harkonnen
Wenn Sie mit den Inkvine-Katapulten einen Streifen verseuchtes Gebiet herstellen (STRG-Taste) und dieses dann entzünden, lassen sich Feuerwände an Aufgängen oder Engpässen platzieren, an denen kein Infanterietrupp vorbeikommt.

Haus Ix
Verbünden Sie sich so schnell wie möglich mit dem Haus Ix. Die Projektorpanzer täuschen eine größere Truppenstärke vor und die getarnten Infiltratoren bleiben bis zuletzt unerkannt, um dann mit einer verheerenden Wirkung zu explodieren.

Haus Ordos
Da die Ordos-Truppen über eine Selbstregenerierungstechnik verfügen, lassen sich in einer Reihe aufgestellte Ordos-Kobras (im Angriffsmodus) kaum überwältigen – sie verfügen außerdem noch über eine hohe Reichweite und große Durchschlagskraft. Vorsicht aber vor Lufteinheiten!

Thomas Baier

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Die Cheats funktionieren nur, wenn Lara exakt nördlich steht. Lassen Sie Lara dazu auf einen Block klettern, der nördlich steht (Kompassnadel im Inventar benutzen).

Im Inventar müssen Sie jeweils ein bestimmtes Symbol anwählen und dann gleichzeitig mehrere Tasten drücken.

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energie-Einheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Lassen Sie Bomben nicht einfach in unbewohnten Sektoren explodieren. Wenn Sie die Bomben in den Recycler beamen, erhalten Sie Energie-Einheiten dafür!

3. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, erhalten Sie 1.000 Energie-Einheiten.

4. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst produzieren, statt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

5. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen, damit Sie im Falle eines Fehlschlages nicht dem Erdboden gleichgemacht werden. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, umso schwächer werden ihre Waffen.

Sven Sondhauß

Icewind Dale: Herz des Winters

Öffnen Sie die Datei ICEWIND.INI mit einem Text-Editor. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, tragen Sie im Abschnitt [Game Options] folgende Zeile ein:

```
Cheats=1
```

Im Spiel können Sie jetzt mit STRG + TAB die Konsole aufrufen und dort die Cheats eingeben. Bedenken Sie, dass sich die Sonderzeichen nicht auf den gewohnten Tasten befinden!

GETYOURCHEATON:FirstAid();	Fünf Heilmittel, fünf Gegengifte, ein Stein-zu-Fleisch-Spruch
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([x]);	Ausgewählter Charakter bekommt x Erfahrungspunkte
CHEATERSDOPROSPER:AddGold([x]);	x Goldstücke
CHEATERSDOPROSPER:Midas();	500 Goldstücke
GETYOURCHEATON:Hans();	Party zum Mauszeiger beamen
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();	Cheat-Tasten aktivieren

Cheat-Tasten

STRG + J	Ausgewählten Charakter zum Mauszeiger beamen
STRG + R	Ausgewählten Charakter heilen/wiederbeleben
STRG + Y	Ausgewähltes Monster oder NPC töten
STRG + 4	Fallen und Auslösegrenzen zeigen

Redaktion

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Die Rache der Entfernten

Denken Sie an die Mühen von Durlags Turm und machen Sie sich diese Cheats zunutze.

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1
```

Jetzt können Sie mit STRG + Leertaste die Konsole aufrufen und den gewünschten Cheat eingeben.

CLUAConsole:CreateItem(„plat06");	Ankheg-Plattenpanzer
CLUAConsole:CreateItem(„plat09");	Feldharnisch +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat07");	Beschlagenes Lederwams +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat08");	Schattenlederrüstung +3
CLUAConsole:CreateItem(„chan07");	Kettenhemd +3
CLUAConsole:CreateItem(„clck15");	Robe der guten Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck16");	Robe der neutralen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck17");	Robe der bösen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h72");	Bastardschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h73");	Langschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h74");	Kurzschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h75");	Katana +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h76");	Krummsäbel +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw2h20");	Zweihänder +3
CLUAConsole:CreateItem(„ax1h17");	Streitaxt +3
CLUAConsole:CreateItem(„dagg24");	Dolch +3
CLUAConsole:CreateItem(„halb12");	Hellebarde +3
CLUAConsole:CreateItem(„sper06");	Speer +3
CLUAConsole:CreateItem(„staf24");	Kampfstab +3
CLUAConsole:CreateItem(„hamm12");	Kriegshammer +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun31");	Keule +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun32");	Flegel +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun33");	Streitkolben +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun34");	Morgenstern +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow24");	Kompositbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow25");	Langbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow26");	Kurzbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow17");	Schwere Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow18");	Leichte Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„sling10");	Schleuder +3
CLUAConsole:CreateItem(„arow15",40);	40 Pfeile +3
CLUAConsole:CreateItem(„bolt09",40);	40 Bolzen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bull05",40);	40 Schleuderkugeln +3

Mit dieser Cheat-Liste kann sich jeder Spieler für seinen Beruf eine gute Ausrüstung zulegen.

Moggl

Anachronox

Auf „Sendar Station 1" fahren Sie im „Vend-O-Mat" mit der Rolltreppe nach ganz oben und sprechen mit Grumpos als Anführer Toguy an. Daraufhin erhält Grumpos einen Kristall, mit dem er in „Pay 2 Pray" (mit dem Lift des „Vend-O-Mat" zu erreichen) meditieren kann. Dafür erhält Grumpos die Kampffähigkeit „Healshield". Wenn Sie diese einsetzen, wird die gesamte Gruppe vollständig geheilt. „Healshield" benötigt jedoch die dreifache Energiemenge des „Jammers"!

Martin Kalkstein

Cheats

Öffnen Sie die Datei „Anachronox anoxdataCONFIGSDefault.cfg" mit einem Texteditor. Suchen Sie die Zeile „set debug 0" und ändern Sie die „0" in „1" ab. Im Spiel können Sie die Konsole mit ^ öffnen und folgende Cheats eingeben:

INVOKE 1:86	Cheat-Menü freischalten
BATTLEWIN	Kampf gewinnen

Redaktion

Tropico

Verzögerungen beim Transport

Bezahlen Sie Hafenarbeiter und Spediteure immer etwas mehr als gewöhnliche Arbeiter, damit diese Jobs beliebt und dementsprechend gut besetzt sind. Sonst bleiben Waren liegen und der Handel stagniert. Gerade in den ersten Jahren kann Sie das schnell in den finanziellen Ruin treiben.

David Ruge

Gothic

Gute Waffen

Reden Sie im Sumpflager mit Gor Namib. Locken Sie einen Sumpfhai an, damit Namib angegriffen wird und stirbt. Wenn Sie das Monster wieder weggelockt haben, finden Sie bei der Leiche eine Hüterklinge (Schaden 71) sowie eine leichte Armbrust (Schaden 50). Dieser Trick lässt sich auch bei Templern im Sektenlager anwenden.

Werner Müller

Giants: Citizen Kabuto

Drücken Sie „T" und geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie mit ENTER.

PLEASEHEALME	Maximale Lebensenergie
GIMMEGIFTS	Alle Waffen und Gegenstände im Shop
INEEDSPELLS	Unbegrenzt Mana
BASEGOVERYFAST	Schnelles Bauen einer Basis
BASEFILLERUP	Maximale Basis-Energie
BASEPOPULATE	Basis-Einheiten
MAPSHOWITALL	Karte aufdecken
ALLMISSIONSAREGOODTOGO	Alle Levels
FR	Framerate

Redaktion

Thema Technik

In diesem Monat erklären wir Ihnen, was DivX genau ist, wie Sie IRQ-Probleme lösen und wie Sie den DMA-Modus bei Laufwerken aktivieren.



MP3 kenn ich, aber was ist MPEG-4?

Beim MPEG-Kompressionsverfahren handelt es sich um eine Rechenroutine, um Videodateien zu verkleinern, ohne die Qualität zu verschlechtern. MP3 hingegen ist ausschließlich ein Verfahren, um Audiodateien zu packen. MPEG-1 (Motion Pictures Expert Group Layer 1) ist die älteste Form und existiert schon seit 1991. Es bietet ungefähr die Bildqualität von VHS-Filmen und ist höchstens 352x288 Pixel groß. MPEG-2 kam ab Mitte der Neunzigerjahre auf und kommt auch heutzutage bei DVD-Spielern zum Einsatz. Nur durch die ausgeklügelten Packroutinen von MPEG-2 passt ein kompletter Spielfilm mit mehreren Sprachspuren und Features auf eine DVD. Premiere World nutzt übrigens ebenfalls MPEG-2, denn es bietet eine maximale Auflösung von 720x576 Pixeln. MPEG-2 ist zurzeit am weitesten verbreitet. MPEG-4 befindet sich seit 1996 im Entwicklungsstadium und basiert auf dem MPEG-2-Format. MPEG-4 war ursprünglich als Kompressionsformat für Videokonferenzen geplant. Die Rate, mit der MPEG-4 komprimiert, ist nicht höher als die des MPEG-2-Formates, aber bestimmte Prozesse laufen durch effizientere Rechenschemata schneller ab. MPEG-4 ist seit Windows 98 fest in das Betriebssystem integriert, allerdings wurde hier die Bildqualität beschränkt. Es verarbeitet höchstens 256 Kilobit an Videodaten pro Sekunde, was für flüssige Vollbildvideos zu wenig ist.

Ich dachte, MPEG-4 ist DivX?

Stimmt schon, allerdings ist DivX eine besondere, nicht eingeschränkte Version von MPEG-4. DivX basiert auf dem MPEG-4-Standard und ermöglicht Datenraten von bis zu 6.000 Kilobit/Sekunde. Es wurde also nicht erfunden, sondern ist ein abgewandeltes Microsoft-Codec. Die Entwicklung von DivX wird übrigens fortgesetzt – das Projekt ist „Opensource", jeder kann also daran mitarbeiten, solange es kostenlos bleibt. Schauen Sie sich doch mal die Webseite unter www.project-mayo.com an. Mit DivX ist es erstmals möglich, einen kompletten DVD-Film so zu komprimieren, dass er in guter Qualität auf eine herkömmliche CD-ROM passt. Wichtig ist, zwischen der Packroutine, die ein Filmchen verwendet, und der tatsächlichen Dateiendung zu unterschieden – sie sind nicht notwendigerweise immer gleich. Die Endung „mpg" oder „avi" allein sagt nichts darüber aus, wie die Datei komprimiert wurde.

Was ist der V.90-Standard bei Modems?

Zurzeit gibt es mehrere gängige Standards: V.34, V.34+, V.90 und V.92. Alle sind nicht neu, aber weit verbreitet. Sie unterscheiden sich in der Geschwindigkeit von Download (Daten empfangen) und Upstream (Daten senden): V.34 schafft 28,8 Kbps (Kilobit pro Sekunde, nicht zu verwechseln mit Kilobyte/s), V.34+ bringt es auf 33,6 Kbps. Der aktuelle Standard heißt V.90. Im Datenempfang kommt V.90 mit 56 Kbps verdächtig nah an ISDN (64 Kbps) heran, im Datenversand liegt es wie V.34+ bei 33,6 Kbps. V.92 ist brandneu und liegt in Sachen Download mit V.90 bei 56 Kbps gleichauf – beim Upload packt er mit satten 48 Kbps einiges an Geschwindigkeit dazu. Theoretisch, denn V.92 wird zurzeit von keinem Provider unterstützt! Es gibt zwar Modems, die mit „V.92-Unterstützung" ausgezeichnet sind, beispielsweise das MicroLink 56k Fun von Elsa, aber diese Modelle müssen dann per Software-Patch vom User aufgerüstet werden.

Lohnt sich ISDN für Modem-Besitzer?

Der größte Vorteil von ISDN ist das Vorhandensein von zwei Telefonleitungen und die höhere Datenrate von 64 Kbps beim Download und Upstream. So können Sie beispielsweise gleichzeitig Daten verschicken und telefonieren oder Mails senden und faxen. Oder Sie nutzen die beiden Leitungen gleichzeitig – durch die so genannte Kanalbündelung. Dann erreichen Sie eine maximale Geschwindigkeit von 128 Kbps (2x64 Kbps). Die Kanalbündelung muss vom Provider unterstützt werden; AOL gehört leider nicht dazu. Unter Windows 98 und Me kommen Sie so an zwei schnelle Leitungen: Erstellen Sie eine Verbindung im DFÜ-Netzwerk und geben Sie die entsprechenden Daten des Providers (Rufnummer, IP-Adresse usw.) ein. Über „Zusätzliche Geräte" können Sie Ihr Modem oder Ihre ISDN-Karte dann für den zweiten Kanal konfigurieren. Bei der Nutzung der Kanalbündelung wird jeder Kanal berechnet – es fallen also doppelte Gebühren an!

Gibt es Alternativen zu ISDN?

In aller Munde ist DSL. DSL (Digital Subscriber Line) ist eine Technologie, mit der über Kupferleitungen maximale Raten von sechs Mbps (ADSL 6) realisiert werden können. Die bekannteste Variante ist T-DSL von der Deutschen Telekom. T-DSL bietet für den Download 768 Kbps und für den Upload 128 Kbps an. Leider ist T-DSL wie auch die Angebote von Konkurrenten wie Arcor noch nicht flächendeckend verfügbar. Hier sollten Sie sich bei Internetprovidern erkundigen, ob und wann für Sie DSL verfügbar ist.

Was bedeutet eigentlich die Abkürzung IRQ?

Ein IRQ oder auch Interrupt-Request ist als Ressource sehr wichtig für den fehlerlosen Betrieb eines PCs. Es ist eine Unterbrechungsanfrage, die von internen oder externen Geräten an den Hauptprozessor geschickt wird. Einmal angekommen, widmet dieser seine Rechenzeit dann dem Gerät, das den IRQ gesendet hat. Interrupts dienen also der störungsfreien Abwicklung des Datenverkehrs in einem PC. Insgesamt können in einem PC 16 solcher Interrupts verteilt werden, von denen die meisten fest zugewiesen sind.

Irgendwas stimmt in meinem Rechner mit den IRQs nicht. Was kann ich tun?

Es kann sein, dass in Ihrem PC einer oder mehrere IRQs doppelt belegt sind. Dies passiert, wenn zwei oder mehrere Geräte versuchen, gleichzeitig eine IRQ-Leitung zu nutzen, um mit dem Hauptprozessor zu kommunizieren. In einigen Fällen kann dies sogar zum Absturz des PCs führen. Wenn man IRQ-Konflikten aus dem Weg gehen möchte, kann man dies zum einen durch Vorsorge tun. Unter Windows 98 und Me sind IRQs sowohl im BIOS als auch im Betriebssystem fest zugewiesen: PCI-Slot 1 teilt sich beispielsweise einen IRQ mit dem darüber liegenden AGP-Slot. Befinden sich nun in beiden Slots Steckkarten, dann kann es zu einem IRQ-Konflikt kommen. Lassen Sie den ersten PCI-Slot einfach frei – so umgehen Sie mögliche Probleme und die Grafikkarte wird außerdem besser gekühlt. Bei der Mehrheit der PCs reichen die IRQs aus, sollten Sie ungewöhnlich viele Komponenten haben, kann es aber doch schon mal eng werden. Hier hilft es, wenn man im BIOS nicht genutzte IRQs „entsperrt". Allerdings können auch mehrere Geräte auf einem IRQ liegen, ohne sich zu stören. AGP-Grafikkarte und Netzwerkkarte kommen meistens gut miteinander aus; Sound- und AGP-Grafikkarte hingegen nicht immer.

Windows 2000 und ganz viele IRQs

Windows 2000 installiert Ihren PC standardmäßig als so genannten ACPI-PC. Bei ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) handelt es sich um eine Industriespezifikation mit Unterstützung einer flexiblen und erweiterbaren Hardware-Schnittstelle. Softwareseitig wird diese Spezifikation eingesetzt, um die Energieverwaltung in einem System zu verbessern. Per ACPI wird festgestellt, welche Anwendungen und Peripherie aktiv sind und die Ressourcen werden entsprechend verteilt. Bei der IRQ-Verwaltung setzt Windows 2000 auf Sharing, also das Teilen von IRQs. Im Extremfall liegen dann bis zu sechs Geräte auf einem IRQ, meistens auf 9 oder 11. Bei USB-Geräten war dies in der Vergangenheit immer problematisch, da IRQs unter Win2k nicht eingestellt werden können und manuelle Änderungen im BIOS ignoriert werden. Hier hilft nur eine Installation des Rechners als Standard-PC, dazu müssen Sie während der Installation von Windows 2000 die Taste „F5" drücken. Wichtig ist, dass Sie die Taste drücken, wenn die Einbindung von SCSI-Treibern über F6 angeboten wird. Dann kann Windows 2000 als Standard-PC eingerichtet werden.



Hier sehen Sie, wo Sie den DMA-Turbo für Ihre Laufwerke und Festplatten einstellen können. Die CPU muss dann weniger Arbeit für Kopier- und Lesevorgänge aufwenden.

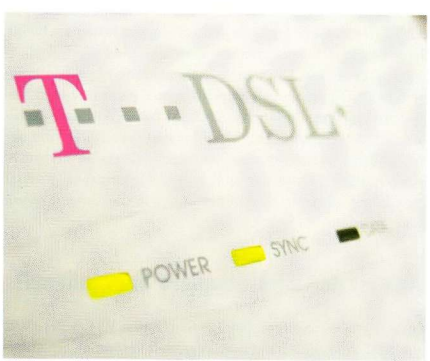
Was ist DMA und wie schalte ich das ein?

DMA heißt „Direct Memory Access" und bietet Laufwerken die Möglichkeit, ihre Daten direkt in den Hauptspeicher des PCs abzulegen. Hätten Sie nicht diese Möglichkeit, so müsste sich der Hauptprozessor bei jedem Zugriff die Mühe machen und die Daten selbst dorthin schreiben. Der Hauptprozessor wird durch den DMA-Modus von Laufwerken und Festplatten also entlastet. Insgesamt gibt es acht DMA-Kanäle, die wie IRQs nur einmal vergeben werden können. DVD-ROMs laufen beispielsweise fast immer im DMA-Modus. Im Gerätemanager von Windows können Sie unter „Laufwerke" und „Eigenschaften" nachschauen, ob Ihre Festplatte(n) den DMA verwendet.

Was bedeutet dieses E/A oder I/O?

E/A steht für „Eingabe/Ausgabe", im Englischen auch I/O, „Input/Output". Bei E/A handelt es sich immer um Speicheradressen, die reserviert sind und für den Datenaustausch zwischen dem Betriebssystem und einer Hardwarekomponente wie einer Grafikkarte reserviert sind. Einem Gerät können dabei aber durchaus auch mehrere dieser Speicherbereiche zugeordnet werden.

Bernd Holtmann



ADSL von der Telekom ist momentan eines der besten DSL-Angebote, auch wenn es in einigen deutschen Landstrichen eine halbe Ewigkeit bis zur Verfügbarkeit gedauert hat.

ASUS MULTIMEDIA

ULTRA FAST BACKUP SOLUTION

24X

BURN-Proof™
STOPS BUFFER UNDERRUNS

/10X/40X



CRW-2410S

Ultra High Speed CD Rewriter

- 24x Schreiben / 10x Wiederbeschreiben / 40x (CAV) Lesen
- ATAPI Interface
- 2 MB Buffer
- Zugriffszeit 130 m/sek (CD-ROM/R)
- Maße: 148 x 192,4 x 42,3 mm (BxTxH)
- BURN-Proof Technologie
  Damit tritt kein Buffer Underun Error mehr auf
- Mitgelieferte Software: Nero Brennsoftware, Audio Editing, CD Label etc.



CRW-1610A
16x Schreiben, 10x Wiederbeschreiben, 40x Lesen



DVD-E612
12x /40x max



DVD-E616
16x / 48x max



SCD-2400
24x max



SDD-0824
8x / 24x max

ASUS®

www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen

tOL3R@nZ rOOlz



[AA]Damjano
Jörg Drescher, 18 Jahre

Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."

mTw.pcalZulu
René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal TeamworkIPC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."

[IC]Perdita
Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg:
ESPL Premier League.

Statement:
„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."

[pG]Rocky
Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."

[pG]Korn
Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."

GAMER GEGEN RECHTS

Eine Initiative von:
PC ACTION

E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

www.gamer-gegen-rechts.de

Typhoon Acoustic Six 5+1

Soundkarte **Klangplatine mit Dolby-Digital-Sound**

Die Firma Anubis bringt eine neue 5.1-Soundkarte unter der Marke Typhoon auf den Markt. Die Acoustic Six 5+1 kann Dolby-Digital-Sounds dekodieren und über drei Line-Outs auf ein passendes analoges Lautsprechersystem ausgeben. Zusätzlich gibt es ein zweites Slotblech mit optischen und koaxialen digitalen Anschlüssen. Die Karte unterstützt A3D 1.0 sowie EAX 1.0 und 2.0. Die Acoustic Six 5+1 kostet rund 130 Mark.

Info: Anubis, 0681-988060, www.typhoon.de



Die Acoustic Six 5+1 kann Dolby-Digital-Sound dekodieren und auf analogen Boxen ausgeben.

Intel Pentium 4

Hauptprozessor **2 Gigahertz**

Seit diesem Monat bietet Intel den Pentium 4 mit 2.000 MHz an. Dafür benötigen Sie jedoch ein neues Mainboard mit dem neuen i845-Chipsatz, der erstmals SDRAM-Unterstützung für den Pentium 4 bietet. Der neue Intel Pentium 4 kostet voraussichtlich 700 bis 800 Mark und erscheint im nächsten Monat.

Info: Intel, 089-991430, www.intel.de



Der Pentium 4 rechnet nun auch mit 2.000 MHz. Eine Version mit 2.200 MHz soll noch in diesem Jahr folgen.

AMD Duron 1.000

Hauptprozessor **Lowcost-Prozessor kriegt Flügel.**

AMD hat den neuen Duron-1.000-Hauptprozessor vorgestellt. Der „Morgan"-Chipkern des neuen Duron ist eine verkleinerte Ausführung des „Palomino"-Kerns, der bei allen zukünftigen Athlon-4-Prozessoren verwendet wird. Der Duron 1.000 wird im 0,18-Mikrometer-Prozess gefertigt und besitzt nach wie vor einen 128 KByte großen Level1- sowie einen 64 KByte großen Level2-Cache. Betrieben wird er mit 1,75 Volt, im Vergleich zu 1,65 Volt bei den alten Duron-Prozessoren. Die Wärmeentwicklung wird durch den kleineren Fertigungsprozess allerdings stark reduziert. Der Duron 1.000 soll knapp unter 200 Mark kosten.

Info: AMD, 089-450530, www.amd.com



Der neue Duron 1.000 besitzt einen anderen Chipkern als die Familienmitglieder vor ihm.

Ich mein' ja nur



Hardware ist schwer!

Haben Sie schon mal einen Umzug mitgemacht? Oder zwei ... oder drei? Das alles ist nichts im Vergleich zum Umzug unseres ganzen Verlages! Der dauert nämlich nicht nur einen stressigen Tag, sondern gleich eine ganze Woche. Zuerst wird natürlich die Kaffeeküche demontiert – und dann muss ich auch noch die ganze Hardware einpacken. Spiele-Tester brauchen da nur ein paar CDs einzupacken, vielleicht noch ein paar Pressemappen und das war's dann. Wissen Sie, wie schwer so ein 5.1-Boxensystem mit Holz-Subwoofer sein kann? Oder Monitore? An dieser Stelle möchte ich mich noch bei meinen Tipps&Tricks-Kollegen und vor allem bei Florian Weidhase für den frischen Kaffee aus der privaten Kaffeemaschine bedanken. Ohne den Koffein-Kick hätte ich wohl mindestens doppelt so lange für das Einpacken meiner Gerätschaften gebraucht. Danke! Meine Sachen sind mittlerweile gepackt, jetzt stöpsel ich meinen PC aus und freu mich aufs neue Gebäude. Ich wünsche Ihnen auf jeden Fall noch viel Spaß beim Lesen – im nächsten Monat sind wir natürlich wieder für Sie da.

Außerdem

/// **Kyro II und GeForce3** in der Ultra-Version? Vielleicht noch in diesem Monat werden STMicroelectronics und Nvidia Kyro II Ultra und GeForce3 Ultra ankündigen. Der Chip- und Speichertakt der Karten soll zwischen **200 und 225 MHz** liegen. Vielleicht macht aber auch der GeForce3 MX statt der Ultra das Rennen. Info: www.nvidia.com, www.stm.com /// **Nvidia Personal Cinema** - so heißt ein externer TV-Tuner für Nvidia-Grafikkarten ab dem **GeForce2-MX-Chipsatz**. Er besitzt jeweils einen Video-Ein- und -Ausgang, einen Soundausgang und wird per Stereo-Anschluss mit der Soundkarte verbunden. Dazu gibt es eine **Fernbedienung**. Wann das Produkt in Deutschland in den Handel kommt, ist unklar - ebenso wie der Preis. Info: www.nvidia.com.

Black is beautiful

Grafikkarte **Schwarze GeForce3 von Elsa**

Seit diesem Monat bietet Elsa eine Neuauflage seiner GeForce3-Grafikkarte an. Die Gladiac 920 gibt es im Redesign in komplett schwarzer Platinenfarbe. Am Grafikchip selbst wurde nichts geändert. Allerdings hat sich im Vergleich zur alten Gladiac920 der Kühlkörper etwas geändert. Bei dem neuen Board prangt auf dem GeForce3-Chip nämlich ein mächtiger Aktivkühler, der an die Konkurrenzkarte AGP-V8200 von Asus erinnert. Die Gladiac 920 im neuen schwarzen Design kostet rund 900 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.

Info: Elsa, 0241-6060, www.elsa.de



Die schwarze GeForce3-Neuauflage von Elsa ist mit einem besseren Kühler ausgestattet.

DURCH HE

Zwei neue Grafikchips schickt Ati ins Rennen, um Nvidia das Fürchten zu lehren. Ob's mit dem Radeon 8500 endlich klappt?

Radeon 8500 – so heißt nicht nur der neue Grafikchip von Ati, sondern auch die einzige Grafikkarte, die ihn verwendet.

DirectX zählt

Der GeForce3 berechnet die Shader-Befehle von DirectX 8 bereits, ohne auf den Hauptprozessor angewiesen zu sein. Ati hatte zu der Zeit den Radeon-Grafikchip zur Hand, der aber keine DirectX-8-Befehle unterstützte. Diese Tatsache führte zu einem Missverständnis über die neue Technik. Spiele wie *Unreal 2*, *Aquanox* und Co. werden eben nicht nur für den GeForce3-Grafikchip optimiert, sondern sind generell auf DirectX 8 ausgelegt. Ergo kann jede Grafikkarte, die DirectX-8-Befehle in Hardware berechnen kann, diese Spiele mit mindestens gleicher 3D-Bildqualität darstellen.

Wenn man sich die vielen neuen Effekte der GeForce3 anschaut, ist die Spieleschnittstelle DirectX 8 mit ihren revolutionären Shadern ein sehr beeindruckendes Stück Software. Warum? Es dient als Basis für die Glanzeffekte der neuesten Grafikkartengeneration, unter anderem für den GeForce3 von Nvidia und Atis neue Radeon 8500. Shader sind kleine Programme, die auf Geometrie- oder Bildpunktebene vom Programmierer eines Spiels eingesetzt werden, um eigene 3D-Effekte zu programmieren. Die Grafikhardware setzt diese dann um.

Mehr als GeForce3

Mit dem Radeon 8500 (Chip- und Kartenname) will Ati dem GeForce3 Paroli bieten: 250 MHz Chiptakt und 275 MHz Speichertakt bei 64 MB DDR-SDRAM (4 ns) sind ein viel versprechender Ausgangspunkt. Der Chip unterstützt den kom-



Solche wunderbaren Wassereffekte sind mit der Radeon 8500 erst durch die Hardware-Unterstützung von DirectX8.1 möglich.



Dieser „Ghost-Shader" wird von einer Grafikdemo der Radeon 8500 verwendet und ist auch in DirectX-8-Spielen möglich.

XENHAND INS GRAFIKLAND

pletten DirectX-8.1-Befehlssatz, kann also etwas mehr als der GeForce3-Chip. DirectX 8.1 führt neue Definitionen für Pixel Shader ein. Statt vier unterschiedliche Texturen zu verarbeiten, erlaubt DirectX 8.1 bis zu sechs Schichten auf einmal. Die neuen Pixel-Shader-Programme können sogar 22 statt 12 Instruktionen verarbeiten. Das lässt Spieleprogrammierern natürlich noch mehr Freiheit beim Design eigener Effekte. Für entsprechend optimierte 3D-Spiele bedeutet das: noch mehr Effektmöglichkeiten, noch realer anmutende Oberflächen und besserere Schattierungsverfahren.

Chipdetails

Wie der GeForce3 hat der Radeon 8500 vier Pixel-Pipelines mit je zwei Textureinheiten. Wenn Spiele nur DirectX 7 (keine Shader-Unterstützung) verwenden, dann sind Radeon 8500 und GeForce3 theoretisch gleich leistungsstark. Kommt aber DirectX 8 zum Einsatz, dann müsste der Radeon 8500 schneller sein. Hier berechnet er bis zu sechs Texturen pro Pipeline in einem Rechendurchgang. Er kann also 4x6 Texturen intern verarbeiten, ohne Daten auf den Grafikspeicher auslagern zu müssen. Bei DirectX 8.0 (GeForce3) sind lediglich vier Texturen pro Pipeline und Rechendurchgang möglich.

Truform?

Mit der Ati-eigenen Truform-Technologie kann der Radeon 8500 auch in alten Spielen gekrümmte Oberflächen erzeugen. Dazu greift er auf so genannte „N-Patches" zurück.



Ab Version 1.3 wird Counter-Strike auch die neue Truform-Technik der Radeon 8500 unterstützen. Die Kanten der Figuren werden dadurch stark abgerundet und ansehnlicher.

Radeon-Chips im Vergleich

Bei den technischen Daten liegt Ati mit dem neuen Radeon 8500 obenauf. Ob das auch in der Realität so ist, darüber werden die Benchmarks im nächsten Monat entscheiden.

Grafikchip	Radeon 7500	Radeon 8500	GeForce3
Taktfrequenz	270 MHz	250 MHz	200 MHz
Speichertakt	230 MHz DDR	275 MHz DDR	230 MHz DDR
3D-Pipeline (Pixel x Texel)	2 x 3	4 x 2	4 x 2
Texturpunkte pro Pass (DX 8)	6	24	16
Verwendeter Grafikspeicher	4 ns	4 ns	3,8 ns
Speicherbandbreite	7,3 GB/s	8,8 GB/s	7,3 GB/s
Pixelleistung/Takt	540 Megapixel/s	1.000 Megapixel/s	1.000 Megapixel/s
Texturleistung/Takt	1.620 Megatexel/s	2.000 Megatexel/s	2.000 Megatexel/s
Polygonleistung DirectX 7	40 Mio. Dreiecke/s	37,5 Mio. Dreiecke/s (x2)	25 Mio. Dreiecke/s
Polygonleistung DirectX 8	40 Mio. Dreiecke/s	62,5 Mio. Dreiecke/s	50 Mio. Dreiecke/s

Diese Technik zerlegt ein Dreieck in mehrere kleine und lässt Kanten damit etwas runder erscheinen. Ati arbeitet mit einigen Spielefirmen zusammen, um Truform-Updates für bekannte Spiele zu veröffentlichen, wie zum Beispiel für *Counter-Strike*.

Optimal gebaut

Da sich der Grafikkartenspeicher nicht so schnell entwickelt wie die datenliefernden Grafikchips, hat sich Ati für den Radeon 8500 wieder einige Features einfallen lassen, um die Speicherbandbreite zwischen Chip und Speicher zu erhöhen. HyperZ II heißt das Zauberwort – es optimiert die interne Verwaltung der Tiefeninformationen jeder 3D-Szene. Laut Ati soll das die real verfügbare Speicherbandbreite um bis zu 30 Prozent erhöhen. Smoothvision ist ein anderes Schlagwort, mit dem Ati ein neues Kantenglättungsverfahren betitelt. Sowohl Smoothvision als auch die Quincunx-Technik des GeForce3-Chips sind Multisampling-Techniken, die auf einem gedrehten Abtastgitter basieren. Spieleprogrammierer können dieses Gitter beim Radeon 8500 aber auch selbst programmieren.

Radeon 7500

Zum Ati-Powerhorse Radeon 8500 gesellt sich noch eine weitere Grafikkarte: Die Radeon 7500 ist eigentlich eine Turbo-Variante der Radon 64 DDR. Der Chiptakt liegt bei 270 MHz, allerdings werden die 64 MByte DDR-Speicher mit nur 230 MHz angesteuert. Die Karte besitzt eine DirectX-7-kompatible Geometrie-Einheit (Hardware T&L) und wird in einem verbesserten Herstellungsverfahren produziert. Außerdem unterstützt sie mehrere Ausgänge, auch für digitale Flachbildschirme oder TV-Geräte. Geschwindigkeitstechnisch wird die Radeon 7500 rund 20 bis 40 Prozent schneller sein als die Radeon 64 DDR und rückt damit ungefähr in die Leistungsregion von Grafikkarten mit GeForce2 Pro und Ultra. Ab Oktober gibt es die Radeon 7500 für 400 Mark im Handel.

Bernd Holtmann



Kein Ohropax: Ohne Schutz sind Sie der Klanggewalt der neuen SoundBlaster-Generation hilflos ausgesetzt. Wie schön kann das Leben sein!

PC ACTION GOLD

Neue Klang-Kanone

Das neue Soundkarten-Wunder von Creative im Test. Wir zeigen Ihnen, was sie kann und ob sich der Kauf lohnt.

Die neue Soundkarte ist der technische Überflieger und besitzt Features, die Sie noch bei keiner Soundkarte bisher gesehen haben. Der Soundchip namens Audigy rechnet sogar vier mal schneller, als der erfolgreiche Vorgängerchip der SoundBlaster-Live!-Serie.

Die Technik macht's

Unsere Testkarte, die SoundBlaster Audigy Platinum eX, arbeitet mit einer maximalen Abtastrate von 48 kHz, bei digitalen Anschlüssen sogar mit 96 kHz. Sie decodiert in Echtzeit ein digitales 5.1-Signal und mischt sogar weitere analoge Audioquellen hinzu. Zudem können Sie gleichzeitig von mehreren Soundquellen aufnehmen, zum Beispiel per CD und Line-In.

Klanggewalt EAX

Am interessantesten für Spieler ist die Weiterentwicklung des 3D-Soundstandards EAX. Die Audigy unterstützt als Einzige die neueste Version namens „EAX Advanced HD". Mit ihr sind Spieleprogrammierer in der Lage, bis zu vier verschiedene Klangräume festzulegen, zum Beispiel benachbarte Räume in 3D-Ego-Shootern. Mit EAX 2.0 konnten Sie nur einen Raum mit Reflexions- und Halleigenschaften füllen. Das Multi-Environment von EAX AHD erleichtert es dann, sich in der neuen Klangwelt besser zu orientieren.

Neu dabei

Die neue Funktion Environment Panning ermöglicht es, Reflexions- und Halleffekte räumlich zu orten. EAX 2.0 stellt diese Effekte nur ungerichtet dar. Ebenfalls neu ist die Funktion Environment Morphing, die fließende Übergänge zwischen unterschiedlichen Klangräumen ermöglicht. EAX-AHD arbeitet nur mit Audigy-Karten zusammen, denn Creative will die Technik nicht an andere Hersteller lizenzieren.

Der Härtestest

Bisher gibt es zu EAX-AHD nur eine beeindruckende 3D-Demo. Erste Spiele mit der Audigy-Technik kommen in den nächsten Monaten. Dass die Audigy den Sound in bisherigen Spielen flotter berechnet als die SoundBlaster Live!, fanden wir anhand zweier Spiele-Benchmarks heraus: In *Unreal Tournament* brach die Grafikleistung bei keiner der beiden Soundkarten ein, sobald wir EAX 1.0 aktivierten. Anders in *American McGee's Alice* (EAX 2.0). Sobald wir EAX 2.0 aktivierten, erreichten wir mit der SB Live! vier und mit der Audigy zwei Prozent weniger Leistung.

Das Fazit

Die neue SoundBlaster Audigy Platinum eX ist die technisch fortschrittlichste Soundkarte, die sich PC-Spieler momentan kaufen können. Die Installation geht dank des guten Handbuchs leicht von der Hand und die technischen Daten sind sehr gut, ebenso wie der Klang. Alle Anschlüsse sind vergoldet und es gibt sogar eine Infrarot-Fernbedienung. Was will man mehr? Der Preis von 680 Mark ist allerdings vor allem im Hinblick auf die Konkurrenz unter 100 Mark nur sehr schwer vertretbar. Aber es gibt Alternativen: Die SoundBlaster Audigy Player ist die pure Soundkarte und kostet 250 Mark. Die Audigy Platinum verfügt über einen zusätzlichen 5,25-Zoll-Einschub mit Anschlüssen und schlägt mit 539 Mark zu Buche.

Bernd Holtmann



Die SoundBlaster Audigy gibt es in drei Varianten, die zwischen 250 und stolzen 680 Mark rangieren. Hier sehen Sie die Audigy Platinum eX.

SB Audigy Platinum eX

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0800-1815101
Web-Site:	www.soundblaster.com
Preis:	Ca. DM 680,-
Stärken:	Neues EAX, extern. Anschlussbox, Fernbedienung
Schwächen:	Keine EAX-AHD-Spiele erhältlich
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut
Gesamturteil:	**93%**

» Die beste und teuerste Soundplatine, die Sie kaufen können «

3D-Grafik mit Köpfchen

Matrox bringt eine neue Grafikkarte auf den Markt – wir verraten Ihnen, warum Sie besser die Finger davon lassen.

Schon lange kommen von Matrox nur Grafikkarten, die es im Bereich der 3D-Grafik mit den besten Platinen am Markt nicht aufnehmen konnten. Dies ändert sich auch mit der neuen G550 nicht, konzentrieren sich die Neuerungen doch primär auf eine neue Form der Online-Kommunikation. Per „HeadCasting-Engine" können Sie mit einem 3D-modellierten Kopf lippensynchron über das Internet oder im Netzwerk sprechen. Als technische Basis ist ein DirectX-8-Vertex-Shader eingespannt, der allerdings nicht für DirectX-8-Spiele verwendet wird.

Kluges Köpfchen

Mit einer Digitalkamera und einem Internetzugang können Sie Ihren eigenen Kopf als 3D-Modell erstellen. Die Bilder werden von www.digimask.com zu einem Modell geformt und in die Chat-Software HeadFone geladen. Mit dieser rufen Sie im Internet einen Freund an, der bei Ihnen wiederum auch als digitales Alter Ego erscheint. Im zweiten PC muss keine G550 stecken, denn der Karte liegt eine Zweitlizenz bei, die auch auf anderen Grafikkarten arbeitet. Dabei müssen Sie aber Abstriche bei der Animations- und Bildqualität des Kopfes machen.

Kopf hoch

Wir haben gleich mehrere Grafikkarten zum Vergleich herangezogen. Den Kampf gegen den G450 kann die G550 zwar für sich entscheiden, gegen Atis Radeon VE, die MX-200 und die Kyro I muss sie sich aber geschlagen geben. Eine schwache Vorstellung, die für Fans von 3D-Spielen nur ein Fazit zulässt: Finger weg! Selbst die hervorragende 2D-Bildqualität und die Anschlussmöglichkeiten (alternativ VGA+DVI, VGA 1+2 oder VGA+TV-Out) täuschen nicht darüber weg, dass der G550 alles fehlt, was gute 3D-Karten heutzutage besitzen: Texturkompression, eine Geometrie-Einheit und vor allem die Unterstützung von 128-Bit-DDR-Speicher.

Bernd Holtmann



Der Grafikchip der G550 arbeitet mit 135 MHz und besitzt eine Vertex-Shader-Einheit. Die kann aber nicht in Spielen eingesetzt werden.

Matrox G550

Hersteller:	Matrox
Info-Telefon:	0180-5002338 (0,24 DM/Min.)
Web-Site:	www.matrox.de
Preis:	Ca. DM 349,-
Stärken:	HeadCast-Technik
Schwächen:	3D-Geschwindigkeit
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Gut
Performance:	Befriedigend

Gesamturteil: 71%

» Nichts für Fans von schnellen 3D-Spielen «

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Top Cool NEU Mega Fett

Bestell-Hotline 01908 662685

Katalog per Faxabruf: 01805 552997 · (24Pf/Min)

AT Bestell-Hotline: 0900 515168 (28,16ATS/Min)

CH Bestell-Hotline: 0901 599998 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Dein Logo/Bildmitteilung oder der Klingelton per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung, zu einer Nummer Deiner Wahl! "Logos und Klingeltöne nach Empfang speichern"

Top Klingeltöne

Charts :

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15508 Gorillaz/19-2000
15503 Barcode Brothers/Flute
15003 DJ Ötzi/Anton aus Tirol
15005 Brothers keeping/Adriano
15006 Bosson/One in a Million
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15501 Alcazar/Crying at the discoteque
15009 Britney Spears/Stronger
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B/Country Roads
15013 Dante-Thomas/Mes California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15016 DJ Bobo/What a feeling
15017 Dj Ötzi/Hey Baby
15506 Destiny's Child/Bootylicious
15019 Emilia/Kiss by kiss
15020 Eminem/Stan
15021 Gorillas/Clint Eastwod
15022 HIM/Gone with the Sin
15023 Janet Jackson/All for you
15024 Joe/Stutter
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15510 Jennifer Lopez/Ain't it funny
15027 Madonna/What it feels like for a girl
15028 R.Kelly/Fiesta
15029 Missy Elliot/Get ur freak on
15030 No Angels/Daylite
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wyclif Jean/Perfect Gentleman
15038 Right said Fred/You're my mate
15522 Schiller mit Heppner/Dream of you
15040 Samy Deluxe/Hab gehört
15041 Shaggy/It wasn't Me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15045 X-Static/Bodies
15120 Seed/Dickies B
15050 Wa Tang Clan/Careful
15122 Curse/10 Rap-Gesetze
15123 Esperanto/Freundeskreis
15124 Eddie Rodriguez/Sensacion
15125 Blank and Jones/DJS
15126 Dynamite Deluxe/Wie jetzt
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:

15512 King Africa/La Bomba
15047 Atomic Kitchen/Wake again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15050 Christian/Was kostet Die Welt
15051 d12/1 Shit on you
15052 Captain Jack/ Iko Iko
15053 DJ One Finger/-housefucker
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15055 Europe/The final Coundown
15056 Faith Hill/There you'll be
15057 Fatboy Slim/Star69
15058 Aerosmith /Jaded
15514 Lil'Kim i.Phil C./In the air tonite
15060 Flying Steps/Breaking it down
15020 Eminem/Stan
15062 Jennifer Lopes/Play
15063 Loona/Baila mi Ritmo
15064 Lou Bega/Gentleman
15065 Marusha/Over The Rainbow
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15067 M.Thornton/Love how you
15068 Limp Bizkit/My way
15069 Melanie B.-Feels so good
15070 Modern Talk/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15072 No Angels/When the Angels sing
15073 No Angels/Rivers of Joy
15074 Papa Roach/Broken Home
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15078 R.Martin&C.Aguilera/Nobody
15079 S. Connor/Let's get back to bed
15080 Geri Halliwell/It's raining men
15081 Linkin Park /Crawling
15515 Lovestern Galaktika-Are you ready
15083 Robbie Williams/ Eternity
15084 Scooter/Posse
15085 Solaplanet/Lisa ficken
15086 Uncle Kracker/Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15127 Ärzte/Manchmal haben Frauen
15128 Eminem/The real slim shady
15517 Nelly/Ride with me
15130 Craig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15519 Rearmon&Xavier Naidoo/Jeanny
15521 Safri Duo/Samba Adagio

Soundtrax :

15091 Adams Familie
15092 Aide X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mona Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 90210
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Gohstbusters

Hol dir die volle Power auf dein Handy!

Top Logos



Auch im Internet unter

www.Mailbox-Power.de

Jederzeit Bilder, Klingeltöne und Logos downloaden!

Bildmitteilungen



Weitere Logos, Bildschirmmitteilungen und Klingeltöne bei Mailbox-Power.de oder unter 01908 662685!

1) Logo: Nokia 3210, 3310, 5110, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110iX Klingelton: Nokia 3210, 8090, 6110, 6130, 6150, 8110, 8810 Motorola: A008, T250, T260, V50, V51, V100 SX Klingelton: Nokia 3310, 6210, 6250, 7110, 8210, 8850, 8890, 9000i, 9110 SX Klingelton Sagem 930, 932, 936, 939, 940, 942, 946, 949, 950, 952, 956, 959



Erste Hilfe fürs Internet

Modem- oder ISDN-Anschluss genügen Ihnen nicht mehr? Aber DSL ist bei Ihnen noch nicht verfügbar? Mit unseren Tipps können Sie Ihre Internetverbindung beschleunigen und optimieren.

Wir haben uns auf vielfachen Leserwunsch mit den Themen ISDN und Modem auseinander gesetzt. Auf den nächsten drei Seiten beschreiben wir Ihnen genau, auf welche Details Sie beim Einrichten achten müssen, und geben Ihnen so manche Information, die Sie in keinem Handbuch finden können. Nehmen Sie sich die Zeit, wenn Sie schneller ins Netz wollen oder einfach nur flüssiger gegen Ihre Freunde im Netz spielen möchten.

Tipp #1: Vorbereitungen

ISDN-Karten und Modems sind in zwei verschiedenen Versionen erhältlich: als PCI-Steckkarte oder im externen Gehäuse für den seriellen Anschluss (USB). Haben Sie Ihr Modem oder die ISDN-Karte erst einmal eingebaut oder angeschlossen, folgt die unerlässliche Treiber-Installation. Anschließend kann eine DFÜ-Verbindung hergestellt werden. Bei Verwendung von ISDN-Karten ist es empfehlenswert, den „NDIS-Wan"-Treiber zu installieren. Dieser ist auf fast allen Treiber-CDs der Hersteller zu finden. Klicken Sie „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Netzwerk" und anschließend auf „Hinzufügen". Nun wählen Sie „Netzwerkkarte" aus und klicken gleich wieder auf „Diskette". Mit „Durchsuchen" forschen Sie auf der Treiber-CD nach dem Ordner „ndiswan", wählen das Verzeichnis Ihres Betriebssystems und installieren den NDIS-Wan-Treiber, indem Sie dreimal mit „OK" bestätigen. Danach müssen Sie für die beiden ISDN-Kanäle separate Rufnummern (MSN = Multiple Subscriber Number, Mehrfachrufnummer bei ISDN) vergeben. Ein Eintrag im „SPID"-Feld ist nicht erforderlich. Der Vorteil daran, die Nummern zu separieren, ist, dass alle Verbindungen zu einem anderen Server auf der Telefonrechnung unter der entsprechenden MSN aufgeführt sind.

Tipp #2: DFÜ einrichten

Wenn alle Geräte und deren Treiber korrekt installiert sind, kann das DFÜ-Netzwerk eingerichtet werden.

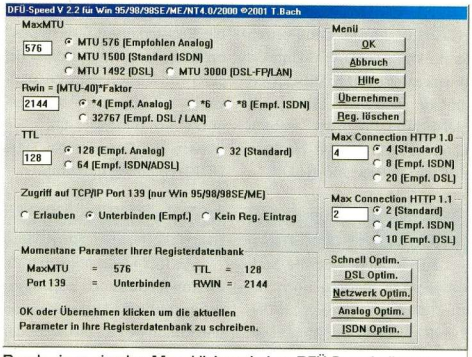
Klicken Sie doppelt auf „Arbeitsplatz", um im „DFÜ-Netzwerk" eine „Neue Verbindung erstellen" zu können. Wählen Sie Ihr Modem oder bei ISDN „NDIS WAN Line1" aus. Der Verbindung können Sie im oberen Eingabefeld einen Namen geben, beispielsweise „Netline1". Danach



klicken Sie auf „Weiter“ und geben die Einwahlnummer Ihres Internet-Providers ein (bei T-Online: 0191011). Mit einem Klick auf „Fertig stellen“ ist auch dieser Schritt erledigt. Jetzt erfolgt die Eintragung der Zugangsdaten. Dafür klicken Sie doppelt auf die neue DFÜ-Verbindung und tragen die Daten ein. Benutzer von T-Online müssen die zwölfstellige Anschlusskennung, danach die T-Online-Nummer, dann das Mitbenutzer-Suffix (meist #0001) und zum Schluss noch „@t-online“ eintragen. Ihr T-Online-Passwort tragen Sie unter „Kennwort“ ein. Ein Häkchen unter „Kennwort speichern“ erspart Ihnen diese Eingabe bei jeder neuen Einwahl.

Tipp #3: DFÜ-Speed:

Das Freeware-Programm DFÜ-Speed von unserer Heft-CD hilft Ihnen, maximale Download-Geschwindigkeiten zu erreichen, da die normalen Windows-Einstellungen nicht die besten sind. Es trägt für die ausgewählte Anschlussart (ISDN, Modem) die optimalen Parameter im Betriebssystem ein. Mit dem Befehl „Schnelle Optimierung“ besteht die Möglichkeit, die kompletten Einstellungen anzupassen. Dort können Sie die MTU-Werte (Maximum Transmission Unit, Größe der TCP/IP-Pakete) auf 576 für Modems oder 1.500 für ISDN-Karten stellen. Gedacht ist die Option zur Änderung der maximalen Verbindungen (Max. Connection) zu einem einzigen Server. Mit der Standardeinstellung erlaubt der Internet Explorer nicht mehr als zwei Downloads von einer Internet-Seite. Mit DFÜ-Speed können Sie die Option „Max Connection HTTP 1.0“ und „Max Connection HTTP 1.1“ auf einen höheren Wert stellen. Wir empfehlen Ihnen einen Wert zwischen 8 und 10. Mit „OK“ oder „Übernehmen“ werden alle Änderungen am Betriebssystem vorgenommen.



Durch einen simplen Mausklick optimiert DFÜ-Speed alle relevanten Einstellungen für den Internetzugang.



Ob in heißen Gefechten in Voyager: Elite Force oder in anderen 3D-Spielen, unsere Tipps machen Ihren PC fit für Online-Duelle.

Tipp #4: Windows 2000

Windows-2000-Benutzern bleibt das komfortable Tool DFÜ-Speed verwehrt, daher müssen alle Einträge und Einstellungen manuell gemacht werden. Sie starten die Registrierung, indem Sie über „Start“ – „Ausführen“ regedit eingeben. Folgen Sie nun dem Schlüssel „HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters“ und erstellen Sie die DWORD-Werte „DefaultTTL“, „EnablePMTU-Discovery“ und „EnablePMTUBHDetect“. Anschließend öffnen Sie mit einem Doppelklick die Eigenschaften der Werte. Für „DefaultTTL“ geben Sie als Modem-Besitzer den Dezimalwert 128 und als ISDN-Nutzer 64 ein. Den Wert „EnablePMTUDiscovery“ stellen Sie auf 1 und „EnablePMTUBHDetect“ auf 0 (beide hexadezimal). Nun müssen Sie noch die Maximum Transmission Unit (MTU) festlegen. Rufen Sie dazu den Schlüssel „HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters\Interfaces“ auf und erstellen Sie den DWORD-Wert „MTU“. Diesen setzen Sie bei einem ISDN-Anschluss auf 1.500 und bei einem analogen Modem auf 576. Damit Sie mehr als zwei Downloads von einer Internetseite durchführen können, müssen Sie noch die Spezifikationen des HTTP 1.1 ändern. Dazu öffnen Sie den Schlüssel „HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\InternetSettings“ und erstellen den DWord-Eintrag „MaxConnectionsPerServer“ für HTTP 1.1 und „MaxConnectionsPer1_0Server“ für

Flott ins Internet

Die Tabelle zeigt Ihnen die meistverbreiteten Verbindungs-Standards, und wie schnell Sie Daten übertragen können.

Verbindung	Upstream (kBit/s)	Downstream (kBit/s)
DSL	128	768
ISDN (2 Kanäle)	128	128
ISDN (1 Kanal)	64	64
V.92 Modem (56k)	48	Bis zu 56
V.90 Modem (56k)	33,6	Bis zu 56
V.34+ Modem	33,6	33,6
V.34 Modem	28,8	28,8

HTTP 1.0. Anschließend setzen Sie die Werte der DWord-Einträge beispielsweise auf 8. Dieser Wert gibt an, wie viele Downloads gleichzeitig gestartet werden können. Nach einem Neustart sind die Optimierungen aktiv.

Tipp #5: Softwarekomprimierung

Für Modems ist die Softwarekomprimierung noch nie ein Problem gewesen. ISDN-Kunden jedoch konnten diese bisher nicht für sich in Anspruch nehmen. Mittlerweile bieten ein paar Provider (bisher Addcom und T-Online) auch für ISDN eine Komprimierung an. Die Verfahrensweise ist denkbar einfach: Auf dem Server des Providers werden die angeforderten Dateien gepackt, zu Ihnen geschickt und auf Ihrem Rechner wieder entpackt. Jedoch bringt diese Technologie nur Geschwindigkeitsvorteile beim Surfen, nicht aber beim Herunterladen von bereits stark komprimierten Files wie zum Beispiel MP3-Dateien. Modem-Besitzer brauchen sich keine Gedanken machen, da die meisten Modems bereits ab Werk für die V.42-bis-Kompression vorkonfiguriert werden. Achten Sie darauf, unter Windows die Softwarekomprimierung für ISDN oder Modem zu aktivieren. Dazu klicken Sie unter „Arbeitsplatz" – „DFÜ-Netzwerk" mit der rechten Maustaste auf die vorhin erstellte DFÜ-Verbindung und wählen im erscheinenden Kontextmenü „Eigenschaften" aus. Anschließend klicken Sie die Registerkarte „Servertypen" an und setzen einen Haken bei „Softwarekomprimierung aktivieren". Beenden Sie den Vorgang mit zweimal „OK". Sie müssen die Prozedur bei jeder DFÜ-Verbindung durchführen.

Tipp #6: ISDN-Kanalbündelung

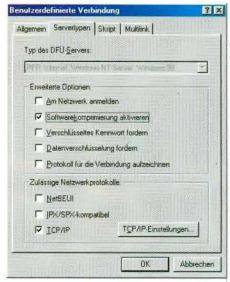
Als ISDN-Nutzer können Sie die Bandbreite durch Kanalbündelung auf 128 kBit pro Sekunde (ein Kanal: 64 kBit pro Sekunde) erhöhen. Ihr Internetprovider muss dies aber unterstützen. Der Vorteil: Ihre Downloads laufen wesentlich schneller. Beachten Sie aber, dass Sie dann auch für die Nutzung von zwei Verbindungen zur Kasse gebeten werden. Als Erstes müssen Sie, wie in Tipp 1 beschrieben, den NDIS-WAN-Treiber installieren. Anschließend aktivieren Sie die Kanalbündelung im DFÜ-Netzwerk, unter „Arbeitsplatz" – „DFÜ-Netzwerk" finden Sie alle Verbindungseinstellungen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihre DFÜ-Verbindung und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü „Eigenschaften". Dann gehen Sie auf die Registerkarte „Multilink" und klicken auf die Schaltfläche „Hinzufügen". Wählen Sie jetzt den zweiten Kanal („Line 2") aus und geben Sie die Zugangsnummer (T-Online: 0191011) ein. Schließen Sie den Vorgang mit „OK" ab. Wenn Sie online sind, können Sie über das DFÜ-Icon in der Taskleiste den zweiten ISDN-Kanal bei Bedarf zu- oder abschalten. Noch ein kleiner Hinweis: Da ISDN über einen dritten, so genannten D-Kanal, verfügt, werden alle ankommenden Rufe per Pop-up-Fenster auf dem PC signalisiert. Sie können einen Kanal abbauen (trennen), das Telefongespräch annehmen und später den Kanal wieder aufbauen.

Tipp #7: Firmware-Upgrade

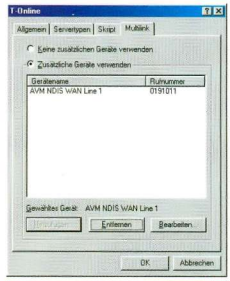
Für die meisten Modems bieten Hersteller Firmware-Upgrades an. Dadurch werden die bis dato bekannten Probleme und Fehler ausgemerzt und die Modems können für einen neuen Übertragungsstandard vorbereitet werden. Momentan sind Modems erhältlich, die nur V.90-Standard (siehe Tabelle) beherrschen. Nach einem Firmware-Upgrade kann jedoch V.92 erreicht werden. Der neue V.92-Standard ermöglicht eine schnellere Einwahl ins Netz und eine höhere Upload-Geschwindigkeit (bis 48 kBit/s). Doch bisher wird er noch von keinem Provider unterstützt.

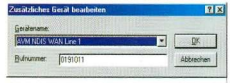
Tipp #8: Modem-Probleme

Das größte Problem bei 56k-Modems ist, dass diese so gut wie nie die angegebenen Übertragungsraten erreichen. Die Übertragungsrate ist von der Entfernung zwischen Ihrem Telefonanschluss und der nächsten Vermittlungsstelle der Deutschen Telekom AG abhängig. Je länger das Telefonkabel zwischen Modem und Vermittlungsstelle, desto geringer ist die Übertragungsrate eines 56k-Modems. Auch das Kabel zwischen Telefondose und Modem sollte maximal zwei Meter betragen. Der Telefonanbieter kann Ihnen nur eine Geschwindigkeit von 33,6 kBit/s garantieren. Alle Übertragungsraten darüber sind praktisch Glückssache. Sollte jedoch Ihr Wert wesentlich unter 33,6 kBit/s liegen, ist ein Anruf bei der Störungsstelle des Telefonanbieters zu empfehlen, denn in solch einem Fall kann die Leitung gestört sein. Beachten Sie bitte auch, falls Sie ein Modem an eine ISDN-Telefonanlage anschließen, dass einige ältere Modelle nur eine Bitrate von 19,6 kBit/s erlauben. Einige neuere ISDN-Anlagen lassen nur für den ersten analogen Anschluss 56 kBit/s zu, für alle anderen nur 19,6 kBit/s.



Um den Seitenaufbau im Internet zu beschleunigen, brauchen Sie nur einen Haken unter „Softwarekomprimierung" zu setzen.





Der zweite Kanal ermöglicht die doppelte Geschwindigkeit, kostet aber auch das Doppelte.



Wählen Sie im DFÜ-Netzwerk für einen Eintrag hier Ihr Modem oder einen ISDN-Kanal aus.



Im Feld „Rufnummer" geben Sie die komplette Nummer ein. „Ortsvorwahl" bleibt leer.

Bernd Holtmann/ Sascha Pilling

www.elsa.de

Zu nah an der Realität!

GLADIAC-Computergrafik von ELSA – beeindruckend realistisch.



ELSA GLADIAC 920



ELSA GLADIAC 511TV-OUT

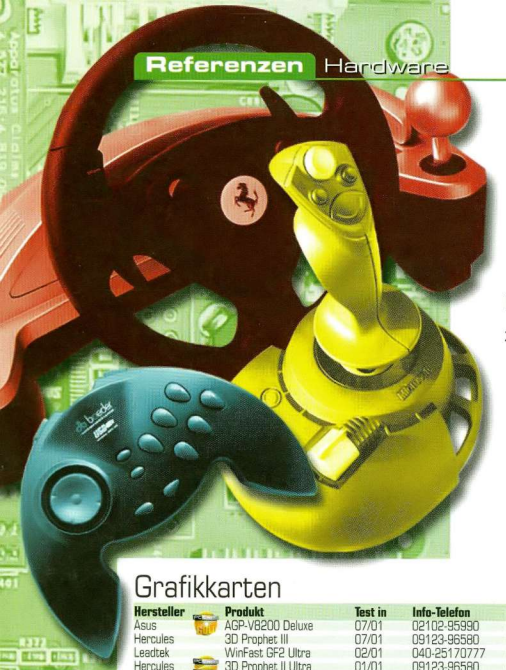


ELSA GLADIAC Ultra

ELSAs Grafik-Know-how mit GeForce-Chiptechnologie bringt Ihnen Spiele näher, als es Ihnen vielleicht lieb ist. So realistisch und authentisch, dass es von der Wirklichkeit kaum noch zu unterscheiden ist. Packend, herausfordernd, schweißtreibend. Also sehen Sie sich vor!

Internet-Kommunikation | Networking | Grafikkarten | Monitore

ELSA



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	DM 1.000,-	94%
Hercules	3D Prophet III	07/01	09123-96580	DM 1.000,-	93%
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 700,-	91%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	DM 700,-	91%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 650,-	91%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 950,-	90%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 600,-	89%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 700,-	89%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123-96580	DM 500,-	88%
Hercules	3D Prophet 4500	07/01	09123-96580	DM 330,-	87%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 600,-	87%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 600,-	87%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 500,-	87%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 500,-	84%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09123-96580	DM 400,-	84%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 400,-	82%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	82%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	81%
MSI	StarMaxx32	01/01	06403-905010	DM 360,-	81%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09123-96580	DM 620,-	80%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	80%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	79%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	79%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	DM 680,-	93%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	DM 200,-	91%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	DM 200,-	90%*
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	DM 150,-	88%*
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	DM 130,-	88%*
Terratec	512i digital	07/01	02157-81790	DM 90,-	87%*
Hercules	Muse XL	07/01	09123-96580	DM 60,-	86%*
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	DM 109,-	85%*
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 200,-	83%*
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 230,-	83%*
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 119,-	82%*
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	76%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	DM 199,-	76%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09123-96580	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MoreyPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	06/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09123-96580	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 239,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

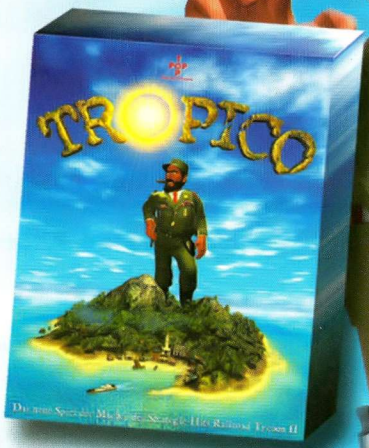
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

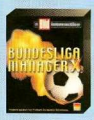
Abo-Sensación!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eines der Top-Spiele „Tropico" oder „Bundesliga Manager X" als kostenlose Prämie.



Aufstrebende Bananenrepublik sucht engagierten Diktator. Schweizer Bankkonto und „Wahlhelfer" von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Die Strategie ist Ihnen überlassen. Spaß ist auf jeden Fall garantiert.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM



Der neueste Part der legendären Bundesliga-Manager-Serie: Neben den klassischen Tugenden einer modernen Sportmanagement-Simulation (Training, Aufstellung, Taktik, Stadionausbau etc.) erwarten Sie in BMX sehenswerte 3D-Spielszenen, die Sie aus mehreren Kameraperspektiven und kommentiert von SAT.1-Reporter Jörg Wontorra verfolgen.

Hardwareanforderungen:
Pentium II 400, 64 MB RAM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcaction.de**

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland 139,20/Jahr.; öS 909,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr.; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Bitte nur eine ankreuzen. Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

■ **Tropico** (Art.-Nr. 002045)
■ **Bundesliga Manager X** (Art.-Nr. 002046)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3 bis 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr:

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Spiele-Index

Acrobat Reader – Tools	CD
Age of Empires 2 The Conquerors v1.0c (d) – Patches	CD
Aliens vs. Predator 2 – Demo	CD
Aquanox	58
Asus V3 V6 V7 V8 12.90 Win9x_Me – Updates	CD
Baldur's Gate 2 Add-on v2646 (d) – Patches	CD
Cacheman 5.0 – Updates	CD
Codename Outbreak	54
Commandos 2 – Video	CD
Commandos 2	74
Creative Riva TNT – GeForce3 12.90 Win9x_Me – Updates	CD
Detonator Coolbits – Updates	CD
DFÜ-SPEED V 2.2 Freeware – Updates	CD
Diablo II v1.09 (int) – Patches	CD
Die Siedler 4 v1.10.908 (d) – Patches	CD
DirectX 8 Kontrollpanel – Updates	CD
DirectX 8.0a Win9x – Updates	CD
Dominion Wars	96
Download Accelerator Plus 5.0 – Updates	CD
DVD Genie 4.05 – Updates	CD
Emperor – Battle for Dune v1.08 (d) – Patches	CD
Euro Tour Cycling	96
Excalibug	92
Free Gen – Demo	CD
Free Gen	60
From Dusk Till Dawn	86
From Dusk Till Dawn – Demo	CD
Gamespy – Tools	CD
Gamevoice 1.5 Update Verkaufsversion (d) – Updates	CD
Gamevoice Shareware 1.5 (d) – Updates	CD
Gangsters 2 v1.06 (d) – Patches	CD
GeForce Tweak Utility 3.04 – Updates	CD
Ghost Recon – Video	CD
Giga-Games – Video	CD
Gorasul	90
Hz-Tool 1.4 – Updates	CD
IL-2 Sturmovik – Demo	CD
Industriegigant 2	66
Inline Skating	95
King of the Road v1.1 (d) – Patches	CD
Legends of Might and Magic v1.1 (e) – Patches	CD
Madden NFL 2002	94
Madden NFL 2002 – Demo	CD
Mafia	46
Matrox Technical Support Tweak Utility 4.01.03 – Updates	CD
Max Payne v1.01 (e) – Patches	CD
Mech Commander 2 – Demo	CD
Mugen – Video	CD
Mugen	40
NBC Giga	32
Network Job	38
No One Lives Forever Patch #3 – Patches	CD
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip) – Updates	CD
NVmax 3.00.23 (Beta) – Updates	CD
Operation Flashpoint – Cold War Crisis v1.10 (d) – Patches	CD
PC Action in Gefahr – Video	CD
Poseidon	94
Power Archiver 7.02 – Updates	CD
PowerStrip 3.01 – Updates	CD
PowerVR KYRO I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.07.0114 – Updates	CD
PS2 Rate – Updates	CD
Radeon Tweaker 5.1 – Updates	CD
Red Faction – Demo	CD
Red Faction	82
Red Faction – Video	CD
RivaTuner 2.0 RC6 – Updates	CD
Severance – Blade of Darkness v1.001 (d) – Patches	CD
Space Tripper	86
Space Tripper – Demo	CD
Sparkle Riva TNT – GeForce3 12.90 Win9x_Me – Updates	CD
Spieletipps – Tools	CD
Star Monkey – Demo	CD
Star Monkey	88
Startopia v1.01 (d) – Patches	CD
Sudden Strike Forever Patch #4 (d) – Patches	CD
Tribes 2 Beta4 v22460 – v24648 (e) – Patches	CD
Tribes 2 v23115 – v23669 (e) – Patches	CD
Tropico v1.03 (d) – Patches	CD
Tropico v1.4 (d) – Patches	CD
TW-Tool 5.02 – Updates	CD
Untergrund-Spiele – Video	CD
Untergrund-Spiele	42
Voodoo3 1.07.00 – Updates	CD
Voodoo3 4 5 Omega Treiber 1.03 – Updates	CD
Voodoo4 5 1.04.01 – Updates	CD
Wallpapers – Tools	CD
WinZip – Tools	CD
Z – Steel Soldier v1.40 Beta 2 – Patches	CD
Zone Alarm 2.6.231 – Updates	CD



Gaga

Schonungslos aufgedeckt haben Christian Sauerteig und Joachim Hesse bei ihrem NBC-Giga-Besuch auch den Klodeckel des WCs, auf dem schon „Weltstars" wie Lou Bega, Die 3. Generation, Scooter oder Christian Wunderlich ihre Notdurft verrichteten. Auf der Deckelunterseite verbargen sich aber gottlob keine braunen Spritzer, sondern die seltsamsten Aufkleber, die diverse „Besucher" dort hinterlassen haben. Einer der letzten Gäste auf diesem stillen Örtchen dürfte wohl Ballermann-König Mickey Krause gewesen sein – dessen Aufkleber zu seinem Hit „Geh doch zu Hause, du alte Scheiße" nirgends besser hätte platziert werden können ...

Fundsachen



Neulich bei FIFA 2001 ... Sachen gibt's, die gibt's eigentlich gar nicht. Unsere Leser Felix Münch und Christian Mansmann staunten bei ihrer letzten *FIFA*-Partie nicht schlecht, als der Schiedsrichter nicht nur auf Abseits im eigenen (!) Strafraum entschied, sondern der Computer auch noch die Abwehrmauer hinter dem Tor aufstellte. So war es natürlich ein Leichtes, ein Tor zu erzielen.

Worte des Monats:

Alles klar!

„Es gibt nur ein Spiel. Hierbei kamen wir selbst (ich bin 34 Jahre) bei längerer Spieldauer als 30 Minuten nicht annähernd ans Ziel (den Fuchs zähmen). Ebenso war es uns nicht möglich, an der Stelle wieder einzusteigen, an der wir es verlassen hatten. Ein sehr ruhiges Spiel, das viel Geduld und Durchhaltevermögen fordert, also endlich mal ein Spiel, das im starken Kontrast zu allen doofen Action-Spielen steht, doch wird es auf diese Weise sehr schnell langweilig – oder zumindest langweiliger als Action-Spiele."

Quelle: Amazon.de-Leserrezension zum PC-Kinderspiel „Der kleine Prinz".

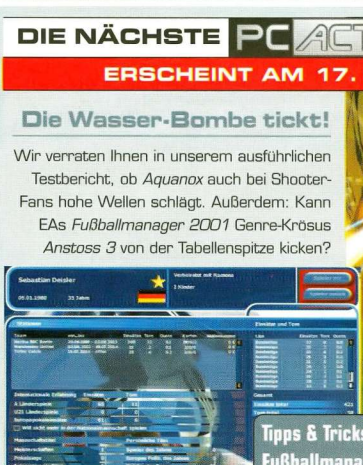
In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 17. OKTOBER

Die Wasser-Bombe tickt!

Wir verraten Ihnen in unserem ausführlichen Testbericht, ob *Aquanox* auch bei Shooter-Fans hohe Wellen schlägt. Außerdem: Kann EAs *Fußballmanager 2001* Genre-Krösus *Anstoss 3* von der Tabellenspitze kicken?

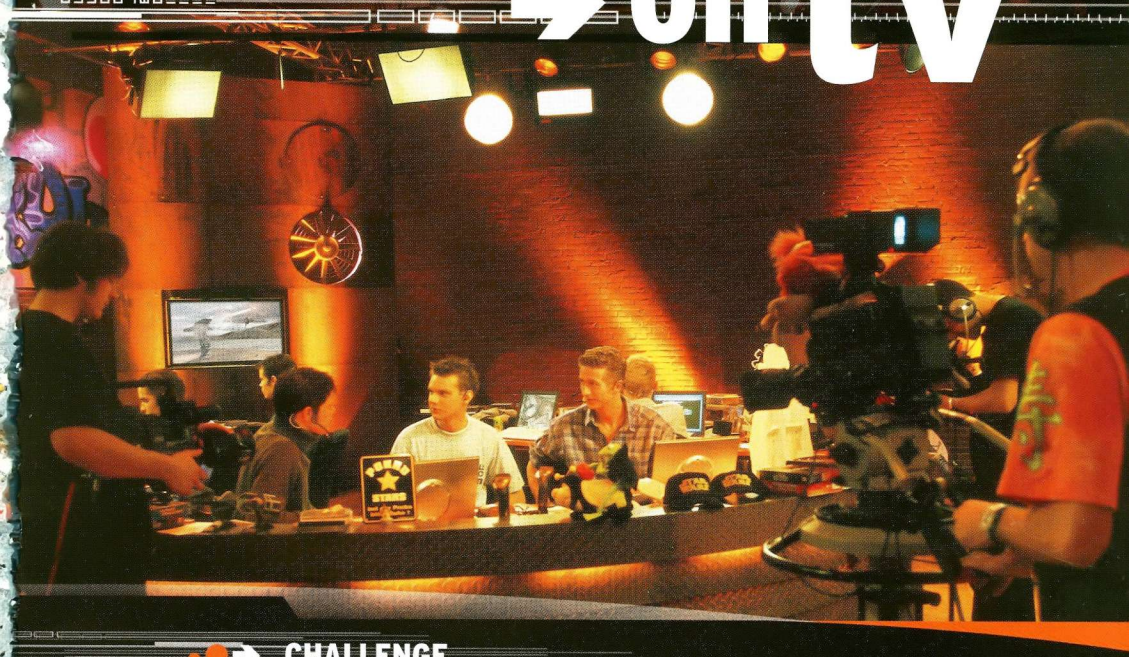




AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Fußballmanager 2002, Commandos 2, Aquanox, u. v. m.

POWERGAMER on tv



CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.

NBC EUROPE

22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE

TERRATEC®

Kopfschmerzen?



SiXPack 5.1+...Schaltet den Schmerz ab.

Mit TerraTec kommt statt Kopfschmerz wahre Freude auf! Ob im PC-Heimkino, audiophilen Office oder beim gepflegten Pixel-Abenteuer: TerraTecs **SixPack 5.1+** überzeugt durch fetten Sound, neueste Technolgie und kinderleichte Bedienung bei maximalem Spass.

Vom Einsteigersystem **512i digital** mit Ausgängen für 4 Lautsprecher bis zum fetten Spieler-Paradies **DMX Xfire 1024** mit zusätzlichem Digital-Rein-Raus kommen Klangpuristen bei allen Gelegenheiten auf ihre Kosten. Und die ultimative 5.1-Wiedergabe des neuen **SiXPack 5.1+** jagt auf 6 Kanälen gleich einen ganzen Tornado durch Ihr Wohnzimmer. DVD-Vergnügen garantiert!

Also ab zu Atelco, Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn und Vobis. Außerdem im gutsortierten Fachhandel oder bestellen Sie online bei www.BPExpress.de.

Mehr Infos unter **www.terratec.de** · clever gear for a smart world

SoundSystem
SiXPack 5.1+
DM 199,–[1]



Soundsystem
DMX Xfire 1024
DM 129,–[1]

2,0 GameStar DMX Xfire 1024
02. 2001

1 Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen