11/2001 DM 9,99

ö$ 80,-	sfr 9,90	lfr 225,-	kr 225,-	hfl 12,50
dkr 40,-	Lit 12.000	DR 1.600	Pta 950,-	B 50714

Getestet: Counter-Strike 1.3 • Wiggles • FM 2002 u. v. m.

PC ACTION

Lust auf Computerspiele.

2 CD-ROMs

Top-Demos: TENNIS MASTERS und CODENAME: OUTBREAK

DEM KLABAUTERMANN WIRD EINGEHEIZT:

Aquanox

Endlich aufgetaucht, gleich getestet: Wir verraten Ihnen, wie viel der Ego-Shooter unter Wasser wirklich taugt.

BALLERN, BIS DER DSCHUNGEL BRENNT:

Codename: Outbreak

Packender als Operation Flashpoint? Der Guerilla-Shooter für Taktik-Fans im Test.

PLUS DEMO AUF DER CD!

MÖGE DIE MACHT MIT IHNEN SEIN:

Jedi Knight 2

Star Wars besser als im Kino: Helfen Sie Luke Skywalker beim Kampf gegen das Imperium!

65 tolle Untergrund-Spiele auf CD-ROM!

6 Spiele-Demos, 4 Videos und über 170 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



Top-Demo:
Tennis Masters
& 65 Untergrund-Spiele

Außerdem: Codename: Outbreak, Jumpgate (Online-Client), Bacteria, Karnickeljagd, Magic – Die Zusammenkunft

4 aktuelle Videos:
PC Action in Gefahr,
3D-Engine Codecreatures,
Ballerburg, Project Eden

270 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Operation Flashpoint:** Mission Pack 3 und Upgrade 2 mit neuen Fahrzeugen und Maps
- **Unreal Tournament:** Mission Operation Na Pali
- **Black & White:** Jaguar-Skins für Ihre Kreaturen
- **Half-Life:** Counter-Strike Version 1.3

DER MEGA-TEST

Aliens vs. Predator

Bissig, schockierend, eklig, aber genial: Treten Sie mit uns Ripleys Erbe an!

4 395002 709997 11



©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie angegeben. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd. Mit Genehmigung verwendet.

SIE SIND UNTER UNS!

Kurz nachdem der Verlag umgezogen ist, entführten Außerirdische Herrn Fränkel. Jetzt ist er zurück. Seltsam, dass ihn die Aliens so einfach wieder laufen ließen, oder?



Bigge: Ja da schau her: Der Herr Fränkel ist wieder da!

Fränkel faucht.

Hesse: Himmel, Fränkel, Sie sind ja wieder giftig drauf. Der Sauerstoffmangel im All scheint Ihnen nicht gut bekommen zu sein.

Fränkel zischt.

Bunke: Und wie gierig er sich auf das Testmuster von *Aliens versus Predator 2* stürzt …

Sauerteig: Gut, dass er den Test schreibt, dann steht wenigstens nicht in jedem Kommentar „spieltechnisch", so wie bei Ihnen in der vorherigen Ausgabe.

Geltenpoth: Jetzt seien Sie mal nicht so uncharmant zu unserer Redaktionsperle.

Bezold: Geltenpoth, Sie altes Honigkuchenpferd, Sie sind ja ein Schleimer par excellence.

Fränkel quiekt.

Hesse: Oh Mann, jetzt ist er wohl gerade getroffen worden. Herr Fränkel, warum spielen Sie eigentlich die ganze Zeit nur mit den Aliens? Und warum grinsen Sie immer so widerlich, wenn Ihr Außerirdischer einem Soldaten den Kopf abbeißt?

Bunke: Gott, Fränkel, Sie machen mir Angst, wenn Sie so komisch gucken!

Fränkel spuckt Schleim.

Christian Bigge: Ach was, sein Wortschatz wird sich bis zur Textabgabe schon wieder etwas erweitern. Ich habe jedenfalls Hoffnung. So lange er keine Eier legt oder mit dem Schwanz wedelt …

Fränkel wedelt mit dem Schwanz und springt der Bunke ins Gesicht.

Die Redaktion



Christian Bigge, 34
Sport-, Online- und Actionspiele
… findet, dass die Verwendung von Urlauten in Kombination mit Zeichensprache sämtliche Redaktionsmeetings entscheidend verkürzt.



Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
… faucht, zischt, quiekt und spuckt Schleim.



Alexander Geltenpoth, 28
Strategie, Rollenspiele
… ist wieder unter die Brückenbauer gegangen und lässt Züge über seine windigen Konstruktionen brausen.



Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
… hat mit Christian Sauerteig schon die nächsten 32 Folgen von „PC Action in Gefahr" durchgeplant und musste ein Angebot von Stephen Spielberg ablehnen, der unbedingt Regie führen wollte.



Christian Sauerteig, 21
WiSims, Renn- und Sportspiele
… trägt beim Fußballmanager 2002 die Daten des besten Fußballvereins der Welt (Göttingen 05) nach und ernährt sich neuerdings von Fünf-Minuten-Terminen.

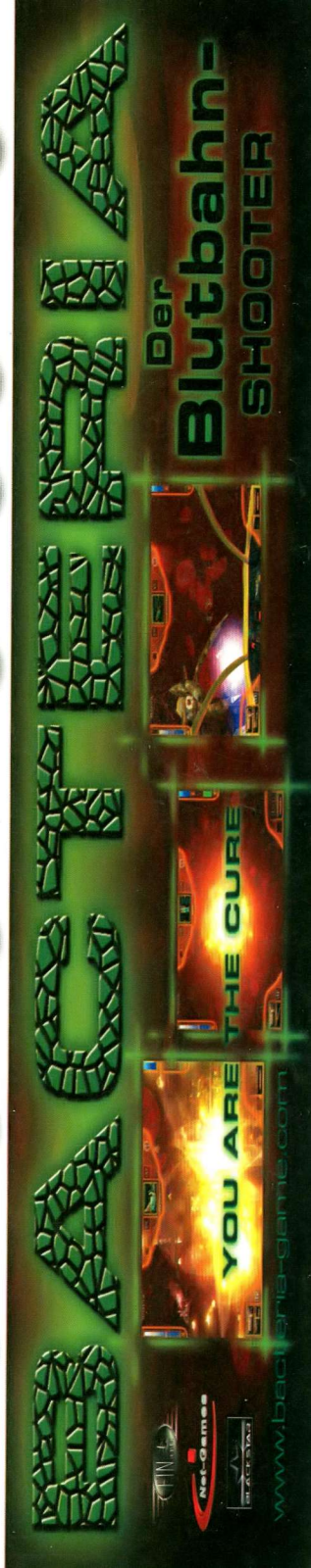


Tanja Bunke, 25
Actionspiele, Strategie und Simulationen
… steht seit Tagen sabbernd bei Harald Fränkel, um einen weiteren Blick auf *Aliens versus Predator 2* zu erhaschen, und hofft selbst auf eine baldige Version.



Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
… hat sich mitten im Produktionsstress eine deftige Grippe eingefangen und lernte die Vor- und Nachteile der Heimarbeit kennen.

Foto: Dirk Kartscher



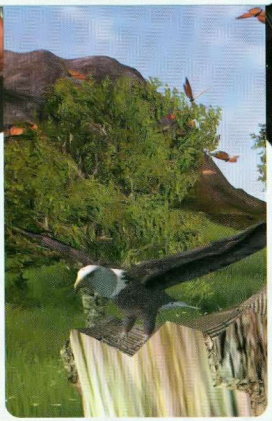
TEST DES MONATS

Aliens vs. Predator 2

Was sich in vier Filmen von Ripley nicht ausrotten lässt, verdient auch eine zweite Computerspiel-Umsetzung. Egal ob Sie als Alien, Predator oder Marine unterwegs sind, jedes Mal dürfen Sie mit einer 1a-Horror-Atmosphäre rechnen. Wir prüften das 3-in-1-Paket von Vivendi Universal auf Herz und Nieren.

Seite 64

Seite 32



Die 3D-Engine Codecreatures

Kommt die Technologie für die Spieleoptik von übermorgen ausgerechnet aus Deutschland? Wir waren in Bochum einer außergewöhnlichen 3D-Engine auf der Spur ...

Seite 72



Aquanox

Lange hat's gedauert, doch nun ist das Unterwasser-Spektakel endlich fertig. Wir haben nachgeprüft, ob das Grafik-Monster auch spielerische Qualitäten hat.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 136
Die letzte Seite ... 178
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 137
Hotlines ... 137
Impressum ... 109
Inhalt Cover-CD-ROM ... 8
Inhalt Spielerforen ... 109
Inhalt Spieletipps ... 141
Inserentenverzeichnis ... 134
Leserbriefe ... 132
Leserbefragung ... 22
Neustart ... 138
So werten wir ... 62

Aktuelles

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

Blickpunkt

3D-Engine Codecreatures ... 32
Bei Codecult in Bochum bastelt man an der Spielegrafik von übermorgen. Wir waren für Sie vor Ort.

Untergrund-Spiele ... 36
Der dritte Teil unserer Serie. Diesmal finden Sie 65 Mini-Spiele auf der Cover-CD-ROM.



ab Seite 141

SPIELETIPPS

Wiggles – Alle wichtigen Tipps zur Zwergen-WiSim.

Counter-Strike 1.3, Commandos 2, Kurztipps zu Top-Spielen

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast 42
Wie gut wird das Action-Adventure um Lichtschwert-Schwinger Kyle Katan wirklich? Wir haben nachgefragt ...

Ballerburg 56
Ascaron will es noch einmal wissen und macht Sie kurzerhand zum schießwütigen Schlossherrn.

Civilization 3 50
Sid Meiers Epos um die Geschichte der Menschheit geht in die dritte Runde. Ist das uralte Spielkonzept noch zeitgemäß?

Ghost Recon 52
Auf den Spuren von Operation Flashpoint holt auch Ubi Soft seine Spezialeinheiten aus der Software-Kiste.

Monopoly Tycoon 54
Gehe nicht über Los! Infogrames präsentiert den Brettspiel-Klassiker im glänzenden 3D-Gewand.

Return to Castle Wolfenstein 48
Endlich wurde die Mehrspieler-Demo veröffentlicht. Alles zum umstrittenen Ego-Shooter von id Software.

Tennis Masters 58
Seit Jahren wartet die Sportspiel-Fangemeinde auf eine packende Racket-Simulation. Keine Frage, Tennis Masters könnte diese Lücke füllen.

Tests

TEST DES MONATS:
Aliens versus Predator 2 64
America Add-on 99
Anarchy Online (dt.) 107
Aquanox 72
Atlantis 107
Catan – Das Kartenspiel 108
Codename: Outbreak 78
Combat Aces 99
Counter-Strike 1.3 82
Der Schuh des Manitu 106
Die Schlümpfe: Auf die Plätze, fertig, los 108
Evil Twin 86
F1 2001 99
Fußball Manager 2002 102
Gold Games 5 105
Kohan 98
M: Alien Paranoia 107
Micky auf Ganovenjagd 107
Myst 3 99
NHL 2002 100
Paris Dakar Rally 108
Patrizier 2 Add-on 98
Play the Games 4 104
Project Eden 84
Railroad Puzzles 99
Sheep, Dog 'n' Wolf 108
Spiderman 107
Stronghold 96
Throne of Darkness 90
Wer schlägt den Millionär? 108
Wiggles 92
Zax 88

Spielerforum

Actionspiele 116
Age of Empires 2 126
Anno 1503 128
Black & White 124
Counter-Strike & Half-Life 110
Diablo 2 122
Die Siedler 4 127
E-Sport 118
LAN-Partys 120
Need for Speed 130
Operation Flashpoint 117
Unreal Tournament 114

Spieletipps

Commandos 2 153
Counter-Strike 1.3 143
Wiggles 147
Kurztipps 159
Thema Technik: Curved Surfaces 161

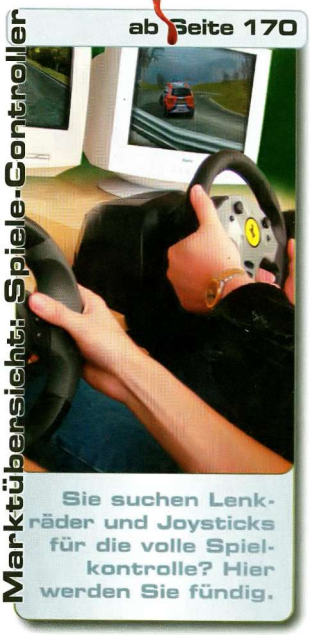
Hardware

Aktuelles 164
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Vergleichstest: GeForce 3 Ti 500 gegen Ati Radeon 7500 166
Die nächste Generation der Zeichenbretter schlägt auf. Behält nVidia die Pole-Position?

Marktübersicht: Spiele-Controller 170
Jede Menge Steuergeräte buhlen um Ihre Gunst. Wir haben die neuesten Lenkräder und Joysticks unter die Lupe genommen.

Referenzen 174
Die beste Hardware für Spieler



ab Seite 170

Marktübersicht: Spiele-Controller

Sie suchen Lenkräder und Joysticks für die volle Spielkontrolle? Hier werden Sie fündig.

Heft-CDs

PC-Action-CDs

Zwei randvolle Spiele-CDs:
65 kostenlose Untergrund-Spiele, 6 aktuelle Spieledemos, 4 Videofilme, über 750 MB Tools, Patches, Add-ons, Maps und Mods



Demos:
Bacteria, Codename: Outbreak, Jumpgate (Online-Client), Karnickeljagd, Magic – Die Zusammenkunft, Tennis Masters

Videos:
3D-Engine Codecreatures, Ballerburg, Project Eden, PC Action in Gefahr

aqua nox

INFERNO UN

Wir schreiben das Jahr 2666. Die Oberfläche der Erde ist unbewohnbar und Machtkämpfe wüten in gigantischen, schillernden Tiefseestädten, während Abenteurer und durchgeknallte Söldner 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...



»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

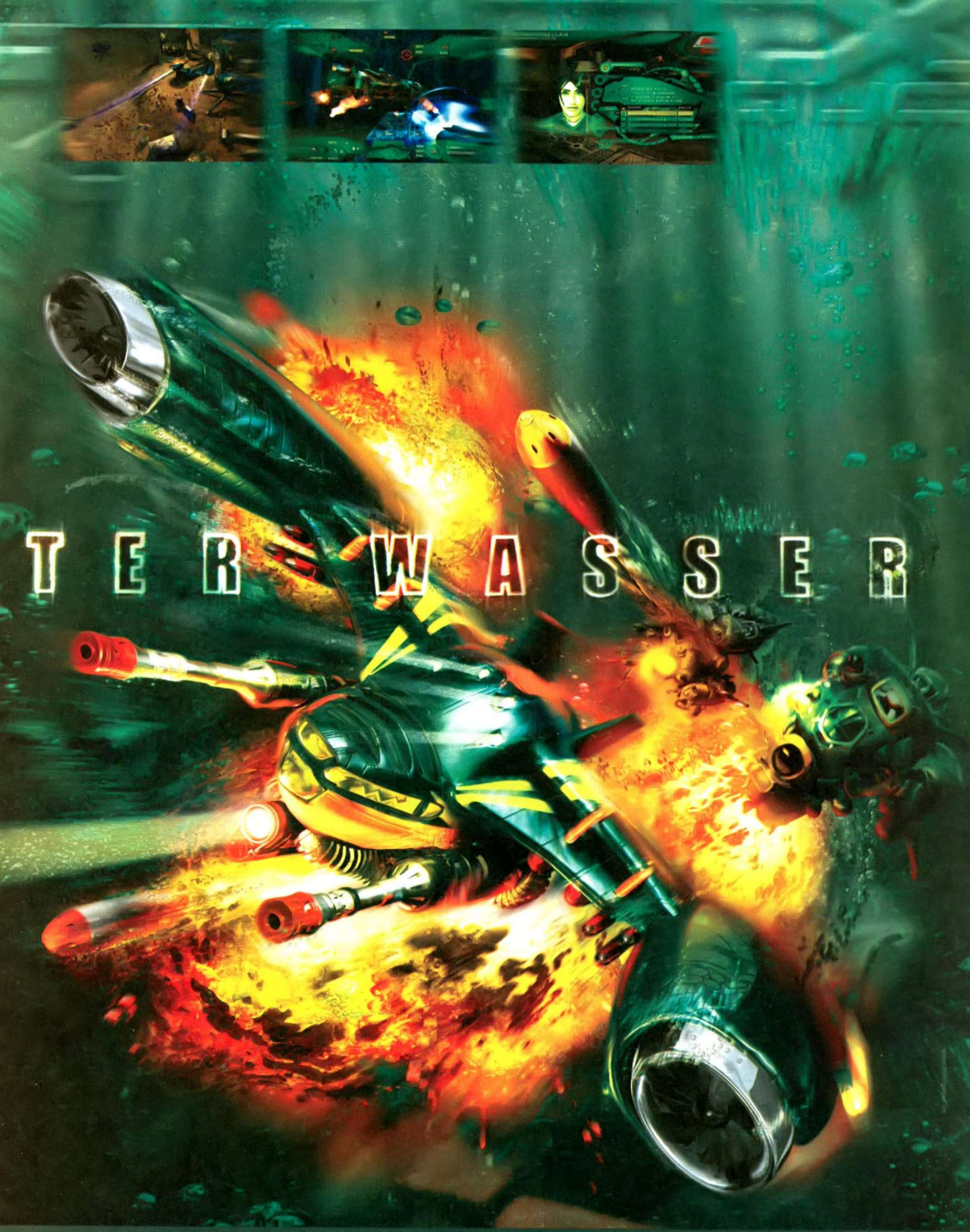
© 2001 published by Fishtank Interactive / 2001 developed by Massive Development

www.aquanox.de

Ab 11.10. überall erhältlich

fishtank INTERACTIVE
www.fishtankgames.com

massive DEVELOPMENT



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

Optimiert für Intel® Pentium® 4 Processor

EAX

gamespy

DIESEN MONAT AUF CD-ROM



65 Untergrund-Spiele

Nachdem unsere Serie mit Mini-Spielen bereits in den vorangegangenen Ausgaben sehr gut bei Ihnen ankam (außer bei Peter Wilkens ;o), haben wir uns auch diesmal wieder auf die Suche begeben und sind gleich 65-mal fündig geworden. Erneut wartet auf Sie ein Streifzug durch alle populären Genres. So finden Sie etwa mit *Ata* einen gelungenen *North & South*-Klon auf der CD, hüpfen in *Giant Worlds* wie Mario durch kunterbunte Levels, retten in *Lemmis* kleine Wusel-Männchen vor dem sicheren Tod oder zerbröseln bei *Invasion 1* und *2* aufmüpfige Aliens. Kopfarbeiter werden unter anderem mithilfe des guten *Mah-Jongg*-Klons *Moraff's 3D-Jongg* auf ihre Kosten kommen. Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern!

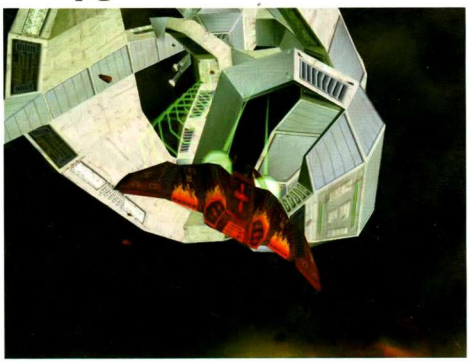
Magic – Die Zusammenkunft



Das Sammelkartenspiel *Magic – Die Zusammenkunft* liegt mittlerweile bereits in der siebten Edition vor, die erneut mit zusätzlichen Zauberkarten glänzt. In der vorliegenden Demo-Version treten Sie als Wald-Zauberer im Zweikampf gegen einen Feuer-Zauberer an. Das Tutorial erklärt sämtliche Prinzipien des Basisspiels, das von Ihnen eine gehörige Portion taktisches Geschick erfordert.

Genre:	Rundenstrategie
Voraussetzung:	P 133, 32 MB
HD-Speicher:	75
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.wizards.com/magic/starter/playmagic/index.asp
Publisher:	www.wizards.com

Jumpgate (Online Client)



Im Online-Weltraumspiel *Jumpgate* treffen Sie sich mit Gleichgesinnten im All, betreiben Handel und jagen mit Ihrem Raumschiff kriminelle Mitstreiter. Fünf Tage dürfen Sie das Programm kostenlos testen. Bei Gefallen stehen Ihnen drei Abonnements zur Auswahl: 10 Euro für einen Monat, 23 Euro für drei Monate und das Jahresabo für 77 Euro. Wir bewerteten das Spiel mit 76 Prozent Spielspaß.

Genre:	Weltraumsimulation
Voraussetzung:	PII 200, 64 MB
HD-Speicher:	100
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.mightygames.com
Publisher:	www.planetactive.com

Bacteria



Biochemiker Dr. Michail Rassarow ist erkrankt. Die einzige Heilungschance besteht darin, ein bemanntes Kampfschiff auf mikroskopische Größe schrumpfen zu lassen und in seinen Körper einzusetzen. Begeben Sie sich an Bord des Schiffs und bekämpfen Sie in diesem 3D-Action-Spiel Viren und andere Parasiten. Für rund 40 Mark ist die Vollversion von *Bacteria* als Download erhältlich.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	60
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Juli 2001
Weblinks	
Spiel:	www.bacteria-game.com
Publisher:	www.black-star.de

Karnickeljagd



Jetzt müssen unschuldige Hasen dran glauben! Im Stile von *Moorhuhn* & Co. beenden Sie beim Klon von Data Becker eine Kaninchenplage. Neben der Standardwaffe stehen Ihnen dazu auch Schrotgewehr, MG und Sniper Rifle zur Verfügung. Ob sich die 30 Mark für die Vollversion lohnen, können Sie anhand unserer Demo herausfinden. In diesem Sinne: Auf zur dreidimensionalen Karnickeljagd!

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	7
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.getthebunny.com
Publisher:	www.data-becker.de

VIDEOS

AKTUELLES



Die 3D-Engine Codecreatures

Wir waren zu Gast bei der Bochumer Programmierschmiede Codecult, die im Auftrag von Phenomedia an der Spielegrafik von übermorgen bastelt.



PC Action in Gefahr

Untergraben Spiele-Partys die Moral? Unser Tag-Team Joachim Hesse und Christian Sauerteig auf Spurensuche bei der CDV-Feier in Essen.

ANGESPIELT



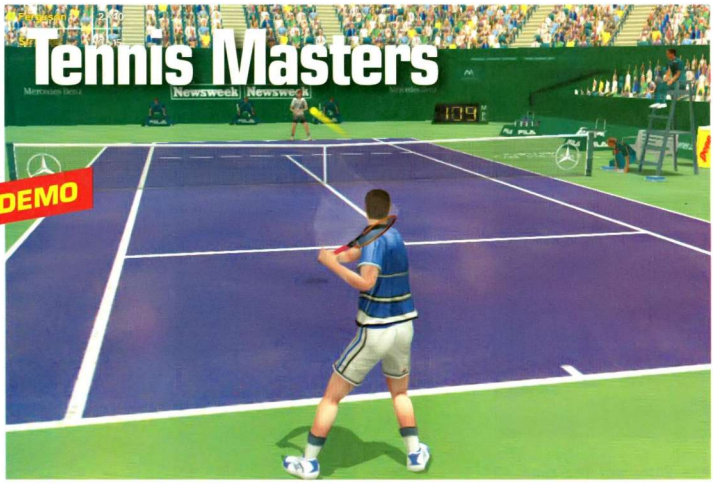
Ballerburg

Ballern, bis die Burgen qualmen! Ascaron befördert Sie zum Schlossherren und legt den Finger auf den Abzug. Wir haben fleißig mitgeschossen ...



Project Eden

In diesem düsteren Action-Adventure von Core Design sollen Sie als Chef einer Spezialeinheit das Verschwinden von Fabrikarbeitern aufklären. Lohnt der Spielekauf?



TOP-DEMO

In unserer exklusiven Demo-Version zu Microids *Tennis Masters Series* greifen Sie in Indian Wells zum Schläger und zeigen der Konkurrenz, was in Ihnen steckt. Ein Match wird bei der Demo so lange gespielt, bis entweder Sie oder Ihr Gegner mit zwei Games vorne liegen. Lassen Sie sich nicht von der Systemmeldung beim Programmstart irritieren, diese informiert lediglich über die verbleibende Testzeit.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	123
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	November 2001
Weblinks	
Spiel:	-
Publisher:	www.microids.com



TOP-DEMO

Tja, dumm gelaufen! Der Meteoritenhagel, der die Erde verwüstet hat, verbreitet außerirdische Sporen wie einen Virus. Können Sie die drohende Invasion noch abwenden? In der Demo-Version können Sie eine Mission des militärischen Taktik-Shooters ausprobieren, der ehemals unter dem Namen „Venom" entwickelt wurde und etwas an *Operation Flashpoint* erinnert.

Genre:	Action
Voraussetzung:	PII 266, 128 MB
HD-Speicher:	171
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	November 2001
Weblinks	
Spiel:	www.venom3D.com
Publisher:	www.virgininteractive.de

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber

AOpen Riva TNT – GeForce3 12.60 Win9x_Me
Hercules Riva TNT – GeForce3 14.10 Win9x_Me
Logitech iTouch 1.72
Matrox G450_550 6.71.011 Win9x_Me
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip)
Nvidia Detonator 21.81 offiziell (Installer)
PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3 (8.0162)
Voodoo3 4_5 Omega Treiber 1.03
Voodoo4_5 1.04.01
3DFX Voodoo4_5 v1.08.02 Beta Win9x_Me

Patches

America – No Peace Beyond The Line v1.02 von v1.00 (d)
America – No Peace Beyond The Line v1.02 von v1.01 (d)
AoE 2 Conquerors v1.0c
Arcanum v1.0.7.0 von v1.0.6.4 (d)
Baldur's Gate 2 – Throne of Bhaal v26498 (int)
Desperados v1.01 (d)
Diablo 2 v1.09 (e)
Gangsters 2 – Vendetta v1.07 (d)
Hired Team – Trial Gold 2 v102 (int)
Karnickeljagd Patch #1 (d)
Mechwarrior 4 – Vengeance v2.0 (d)
Operation Flashpoint v1.2 (d)
Patrizier 2 v1.30 (d)
Pharao Enhancement Pack v1.1 – Bestseller Edition (d)
Startopia v1.01b (int)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
Mechwarrior 4: acht Mehrspielerkarten, aktueller, deutscher Patch v2.0, Karten- und Missions-Editor

Age of Empires 2
Aufgezeichnetes Spiel zur Nomaden-Taktik von Age of Kings

Black & White
Skin für den Jaguar für alle drei Gesinnungen, Tool XnView, welches Raw-Dateien in andere Formate umwandelt, zwei Mods für „gute" und „böse" Spieler, Zweispieler-Gefechtskarte Eclipse in drei Varianten

Diablo 2
Spezielle MP3s von Blizzard zum Einbau in das Spiel

Die Siedler 4
Drei neue Mehrspieler- und drei neue Einzelspieler-Karten

E-Sport
Sechs Counter-Strike-Team-Demos, zwei Unreal-Tournament-Demos: 1on1 und Team Deathmatch

Half-Life
Half-Life: deutsches Update 1.1.0.8., Counter-Strike: neue Version des Mods Master Sword, Update der Verkaufsversion auf 1.0.0.3, Ati-Patch, Script-Tool Benpsycho's Aliases 5.5

Need for Speed
Neue Autos: Ford GT 40, SC Design Mercedes SLK GTR, SC Design Z3 GTS

Operation Flashpoint
Upgrade 2, Mission Pack 3 mit drei neuen Missionen, Multiplayer-Demo, das Face-Changer-Tool, mit dem Sie Gesichter verändern können, Mission Das Scud-Projekt

Unreal Tournament
Demo-Version von Operation Na Pali, zwei Deathmatch-Karten, Adversity und Hope, Capture-the-Flag-Karte X-Base

Spielerforum Black & White: Jaguar von SkinGraft



Wenn Sie Skins für Ihre Kreatur suchen, dann sind Sie bei der deutschen Seite SkinGraft (http://skingraft.lionsource.com) an der richtigen Adresse. Dort finden Sie hochwertige, neue Texturen für Ihr Haustier. Als besonderes Extra hat uns SkinGraft exklusiv eine Variation des Leoparden zur Verfügung gestellt: Auf der Cover-CD finden Sie einen sehr lebensechten Jaguar-Skin für alle drei Gesinnungen.

Spielerforum Operation Flashpoint: Upgrades von Codemasters



Die Entwickler von Codemasters geben richtig Gas und spendieren der *OPF*-Fangemeinde das zweite Upgrade. Diesmal werden mit dem Transport-Hubschrauber CH-47, dem AH-64-Kampfhubschrauber und dem Jeep HMMWV gleich drei neue Vehikel vorgestellt. Mithilfe des Mission Packs 3, das Sie ebenfalls auf der Cover-CD finden, können Sie alle Fahrzeuge gleich im harten Einsatz ausprobieren.

Spielerforum Unreal Tournament: Operation Na Pali



Vom Team Vortex können wir Ihnen auf der Cover-CD in diesem Monat die Demo-Version zur Einzelspielererweiterung Operation Na Pali präsentieren. Als Kommandant des Schiffes Vortex Riker II erreicht Sie hier ein Notruf vom Planeten Na Pali, dem Sie natürlich nachgehen. Die Demo umfasst etwa ein Viertel der gesamten Erweiterung. Einen kleinen Gleiter dürfen Sie hier selbst fliegen, außerdem können Sie sich auf die Waffenmodelle der Urversion freuen.

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 Teamwork|PC 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

Outcast 2

Action-Adventure **Fortsetzung eines Klassikers**

Outcast 2: The Lost Paradise versetzt den Spieler erneut in die Rolle von Cutter Slade und wieder auf den Planeten Adelpha. Das hat das belgische Entwicklerteam Appeal bekannt gegeben. Das Volk der Talan bittet Slade um Hilfe, weil es von technisch überlegenen Invasoren attackiert wird. Die Voxel-Technologie weicht diesmal Grafikroutinen, die auf Polygonen basieren. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Auch ist noch unbekannt, wer den heiß erwarteten Nachfolger vertreibt.

Info: www.appeal.be/html/TLP/TLP.htm





Erste Screenshots von Outcast 2 zeigen, wie die Landschaften aussehen. So kann die Engine volumetrischen Nebel, Felsen (links) und Bäume (rechts) sehr realistisch darstellen.

Cutter Slade (rechts) kriegt es in Outcast 2 mit technisch weit entwickelten Invasoren zu tun, die Adelpha angreifen.

Unreal 2

Ego-Shooter **Mehr als nur ballern**

Mit zwölf Szenarien (u. a. Städte, Vulkanlandschaften, Waldgebiete, unter Wasser, in Raumschiffen), 24 Monstergattungen, 17 Waffen und außerordentlich brillanter Grafik soll *Unreal 2* die Ego-Shooter-Fan-Gemeinde laut Hersteller begeistern – und zwar ab dem 2. Quartal 2002. Neben der reinen Ballerei warten vielschichtigere Aufgaben: Sie befreien Geiseln oder befehligen ein Team computergesteuerter Kumpels. Alles in allem gerät der Spieler zwischen die Fronten eines Krieges diverser Außerirdischen-Rassen.

Info: www.unreal2.com



Bitte recht freundlich! Dieser Skaarj macht gleich Bekanntschaft mit dem Geschoss eines Scharfschützengewehrs.



Beim Add-on schlüpfen Sie in die Rolle von Dimitri Lukin.

Operation Flashpoint Add-on

Action **Die andere Seite**

Eine neue Kampagne mit 20 Missionen bietet die Zusatz-CD zu *Operation Flashpoint*, die im Dezember erscheinen soll und den Untertitel *Red Hammer – The Soviet Campaign* trägt. Diesmal spielen Sie einen gewissen Dimitri Lukin und erleben die Story des Originals aus der Sicht der Russen.

Info: www.codemasters.de

Ich mein' ja nur

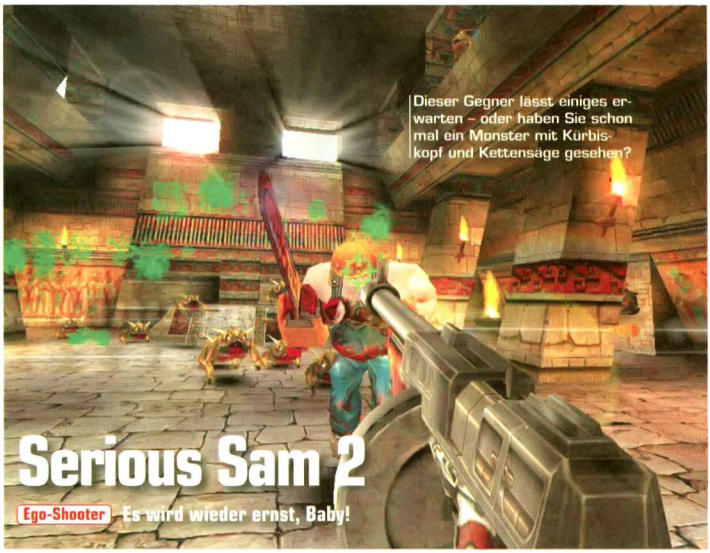


Spielen verboten? *Dass einige Hersteller nach den Anschlägen auf New York und Washington ihre Produkte wegen möglicherweise fragwürdiger Inhalte zurückstellen (siehe Kasten „Der Terror und die Folgen") und ändern, ist für mich verständlich. Wer glaubt, dies habe ausschließlich etwas mit Anteilnahme zu tun, lebt aber auf einem Planeten namens Naiv. Hier geht es auch um den guten Ruf. Doch wie sieht es mit uns Spielern aus? Dürfen wir jetzt keine Actionspiele mehr zocken? Ich meine, wir dürfen. Ich finde schrecklich, was in den USA passiert ist. Aber ich kann schlecht um jemanden trauern, den ich nicht kenne, selbst wenn mir Medien und Staat das „verordnen" wollen. Ich weiß, dass die Familien der Opfer leiden. Ich weiß aber auch, was Spiel und Wirklichkeit unterscheidet.*

Harald Fränkel

Außerdem

/// Ein **Fantasy-Footballspiel** namens **Bloody Bowl** will Blackstar Interactive im März 2002 veröffentlichen. Vier Rassen hauen sich dabei die Köpfe ein – und 50 **Zaubersprüche** um die Ohren. /// Einen **Ego-Shooter**, der wie *Aliens vs. Predator 2* (Test auf Seite 64) und *No One Lives Forever* auf der **Lithtech-Engine** basiert, entwickeln die Firmen IncaGold und Xicat Interactive. *Sniper* (Scharfschütze) **spielt in den 80er-Jahren** in Chicago, Las Vegas und Rom und soll noch 2001 erscheinen. ///



Dieser Gegner lässt einiges erwarten – oder haben Sie schon mal ein Monster mit Kürbiskopf und Kettensäge gesehen?

Serious Sam 2

Ego-Shooter Es wird wieder ernst, Baby!

Der ernste Sam ist ab November zum zweiten Mal unterwegs. Bei *The Second Encounter* verschlägt es Sie in drei neue Regionen, die an Babylon, Südamerika und das Mittelalter erinnern. Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich nichts. Um der vermutlich erneut ziemlich durchgeknallten Gegner-Heerscharen in zwölf Levels Herr zu werden, kriegen Sie aber drei neue Waffen an die Hand. Außerdem hat der Hersteller weitere Mehrspielermodi angekündigt.

Info: www.croteam.com



Serious Sam 2 soll auch neue Grafik-Features bieten, zum Beispiel Bäume und Gräser, die animiert sind.

Der Terror und die Folgen für die Spielebranche



Rainbow Six Black Thorn, bei dem es um Terroristenbekämpfung (auch in Flugzeugen) geht, ist vorerst auf Eis gelegt.

Die Terror-Anschläge auf New York und Washington am 11. September wirkten sich auch auf die Spielebranche aus. So liegt das *Rogue Spear*-Add-on *Black Thorn* wegen seiner Terroristen-Thematik für unbestimmte Zeit auf Eis und soll in geänderter Form erscheinen. Wann? Noch unbekannt! Auch in Sachen *GTA 3* (New-York-Szenario) war von einer Verzögerung die Rede, allerdings handelte es sich nur um eine Woche, so dass spätestens im November damit zu rechnen ist. Doch nicht nur das Action-Genre war betroffen. Während neu produzierte Verpackungen des bereits erhältlichen Strategiespiels *C&C: Alarmstufe Rot 2* ein anderes Titelbild erhalten (in der alten Version war das brennende World Trade Center zu sehen), wurde der Erscheinungstermin der Zusatz-CD *Yuris Rache* aufgrund der Story (Amerika im Krieg) verschoben. Der Vertrieb von *World War 3* wurde auch kurzzeitig gestoppt, das Strategical kommt aber nun doch im Oktober leicht modifiziert in den Handel. Der *Flight Simulator 2002* indes erscheint zumindest in Europa wie geplant im November. Anders lautende Nachrichten, wonach dem Ego-Shooter *Duke Nukem Forever* die Skyline von New York zum Verhängnis werden könnte, entpuppten sich lediglich als Gerüchte.

(Hierzu Kommentar)



Psychotoxic

Ego-Shooter **Ein Engel auf Erden**

Amazone Angie Prophet kämpft sich ab dem 1. Quartal 2003 durch das detailreich dargestellte New York.

Erste Bilder gibt es zu CDVs Ego-Shooter *Psychotoxic*, der im 1. Quartal 2003 in den Handel kommen soll. Der Spieler verkörpert Angie Prophet, eine junge, wehrhafte Dame. Sie ist ein Fleisch gewordener Engel, der New York im Jahr 2020 vor der Zerstörungswut der vier apokalyptischen Reiter retten muss. Übernatürliche Kräfte, klassische Waffen und allerlei Fantasie-Wummen helfen ihr, das in 20 Levels unterteilte Abenteuer zu bestehen. **Info:** www.cdv.de

Merlin

Geschicklichkeit **Breakout in neuem Gewand**

Eine inoffizielle *Breakout*-Neuauflage wird der Titel *Merlin* von Big Ben Interactive, der noch diesen Monat erscheinen soll. Ziel ist es, jeweils alle Steine im Level abzuräumen. Vorgesehen sind über 40 solcher Abschnitte in drei Welten.

Info: www.bigben-interactive.de



Ein Klassiker kehrt jetzt zurück: Merlin ist eine neue Variante des Geschicklichkeitsspiels Breakout.



Moorhuhn 3

Action **Ein Spiel mit Vögeln**

Seit dem 15. Oktober sollte der dritte Teil der *Moorhuhn*-Saga (Untertitel: *Es gibt Huhn*) im Internet zum Download bereitstehen (so jedenfalls hieß es kurz vor unserem Redaktionsschluss). Etwas später kann der Titel auch als CD-ROM im Laden erworben werden. Diesmal verschlägt es Moorhuhnjäger übrigens an die Küste von Schottland.

Info: www.phenomedia.de

Das glubschäugige Moorhuhn geht sicher auch beim dritten Teil nicht baden – jedenfalls wirtschaftlich gesehen.

Ich mein' ja nur



Brückenbau und Namenklau

Erinnern Sie sich noch an Bridge Builder? Hatten Sie auch selten so viel Spaß mit einem Freeware-Spiel? Trotz zahlreicher Fans und enormer Verbreitung wurde die offizielle Webseite geschlossen, denn Bridge Builder ist ein eingetragenes Warenzeichen, an dem Programmierer Alex Austin keine Rechte hat. Ermutigt durch den gigantischen Erfolg kündigte der Entwickler seinen Job, gründete eine eigene Firma (www.chroniclogic.com) und produzierte einen offiziellen Nachfolger, wenn auch unter einem anderen Namen: Pontifex heißt das neue Spiel, ist deutlich anspruchsvoller, realistischer, aber leider auch nicht mehr kostenlos. Immerhin 20 Dollar muss man für das schlichte Programm berappen. Aber was macht man nicht alles zur Förderung junger Spieleschmieden?

Alexander Geltenpoth

Star Wars Galactic Battlegrounds

Echtzeitstrategie **Sternenkrieg in Age of Empires**

Keine Experimente mehr: Lucas Arts verwendet die Engine von *Age of Empires 2* für sein neuestes Echtzeitstrategiespiel im *Star Wars*-Universum. Die Spielweise ähnelt somit dem Strategieknaller von Ensemble, allerdings kann die Grafik nicht mithalten. In mehreren Kampagnen wird die Story in Auszügen aus der ersten bis sechsten Episode behandelt. *Star Wars Galactic Battlegrounds* soll bereits im November 2001 erscheinen.

Info: www.lucasarts.com





Darth Vader führt eine Gruppe Sturmtruppen in den Kampf gegen eine Rebellenbasis.

Blitzkrieg

Echtzeitstrategie **Sudden Strike in 3D**

Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges schlüpfen Sie in die Rolle des alliierten, russischen oder deutschen Befehlshabers und spielen historische und fiktive Schlachten nach, in denen knapp 200 verschiedene Infanteristen und Fahrzeugtypen zum Einsatz kommen. Dreidimensionale Kriegsschauplätze und Einheiten sorgen für eine große Fülle an taktischen Möglichkeiten. Laut CDV soll *Blitzkrieg* Ende 2002 erhältlich sein.

Info: www.cdv.de



Sturzkampfbomber nehmen die alliierten Fahrzeuge aufs Korn, während deutsche Panzer aus dem Wald brechen.

Master of Orion 3

Strategie **Rückkehr des Klassikers**



Planeten und Monde im Sternensystem Alahain-B.

Wirtschaft, Expansion, Wissenschaft und Militär werden auch im dritten Teil der *Master of Orion*-Serie im Mittelpunkt stehen. Weltraumschlachten finden nicht mehr rundenbasiert, sondern in Echtzeit statt. Jedoch legt Hersteller Quicksilver ein größeres Augenmerk auf Diplomatie, Spionage sowie die politischen und sozialen Konsequenzen Ihrer Aktionen. Laut Vertriebspartner Infogrames können Sie mit der Veröffentlichung im ersten Quartal 2002 rechnen.

Info: www.quicksilver.com

Außerdem

/// Westwood bestätigte in einem Interview mit einer Fansite Gerüchte über den **Tiberian Sun**-Nachfolger **C&C Twilight**. Bis jetzt sind noch keine Details bekannt. /// JoWooD bietet das Add-on zu **Die Völker 2** kostenlos an! Enthalten sind drei Kampagnen mit insgesamt 22 Missionen sowie ein Editor. Info: www.jowood.com. /// Die Entwicklung von **SimsVille** wurde eingestellt. Das Entwicklerteam verstärkt andere Projekte von Maxis, beispielsweise **Sims Online**. ///

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

Ich mein' ja nur



Online-Knete gesucht

Es ist schon erstaunlich, mit welchen Preismodellen die Anbieter der Online-Spiele ihre Käufer zu locken versuchen. Verant/Ubi Soft verkaufen zunächst ihr Produkt im Laden und fordern dann 20 Mark monatlich, wobei der erste Monat Everquest aufs Haus geht. Wahlweise zum freien Herunterladen im Internet oder zum Erwerb beim Händler bietet Funcom das Endzeitrollenspiel Anarchy Online an, die 20-Mark-Gebühr wird jedoch auch hier fällig. Eine ganz andere Schiene fährt bislang Blizzard. Zwar blättern Sie ein paar deutsche Mark für Diablo 2 hin, meucheln dann aber kostenfrei auf den Servern. Es geht also auch anders. Noch! Denn die angekündigte Online-Spieleflut verlangt zwingend nach für die Entwickler lohnenden Geschäftsmodellen. Sonst könnte es mit der Herrlichkeit im Internet bald wieder vorbei sein, noch bevor der erwartete Boom richtig einsetzt. Und das möchte schließlich niemand, oder?

Tanja Bunke

Wizardry 8

Rollenspiel **Herausgeber für Polen gefunden**





Seit Monaten schon wartet die Rollenspielgemeinde auf die Veröffentlichung des nunmehr achten Teiles der *Wizardry*-Reihe. Leider vergebens, sucht doch die kanadische Softwareschmiede Sir-Tech bereits seit längerer Zeit händeringend nach einem Publisher. CD Project, ein polnischer Herausgeber, nimmt sich laut offizieller Meldung der Sache an und bringt das ersehnte Rollenspiel zumindest in Polen auf den Markt. Somit darf sich nach Russland eine weitere östliche Region über das actiongeladene Rollenspiel-Spektakel freuen. Ein genauer Erscheinungstermin liegt nicht vor.

Info: www.wizardry8.com

Die deutschen Fans der Wizardry-Reihe müssen leider weiterhin auf den achten Teil des Rollenspiels warten.



Charlton Heston hat es vorgemacht: Als Ulysses, einziger Überlebender Ihrer Truppe, flüchten Sie aus den Klauen der Affen.

Planet der Affen

Adventure **Der Filmklassiker als PC-Spiel**

Ubi Soft Entertainment veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Visiware und Fox Interactive das Action-Adventure *Planet der Affen* zur gleichnamigen Neuverfilmung des Romans von Pierre Boulle. In der Rolle des Ulysses erleben Sie spannende Abenteuer getreu der Leinwandvorlage und versuchen, den böswilligen Baumschwingern zu entkommen. Das von der Fangemeinde des Streifens sicherlich heiß erwartete Adventure erscheint noch Ende dieses Monats, ein genauer Preis ist jedoch noch nicht bekannt.

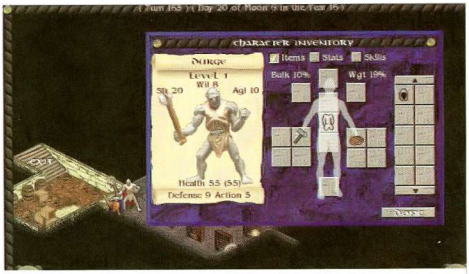
Info: www.ubisoft.de

RuneSword 2

Rollenspiel **Zurück zu den Wurzeln**

Satte vier Jahre Entwicklungszeit stecken in dem Rollenspiel *RuneSword 2*, das Crosscut Games in Kooperation mit Shrapnel Games auf den Markt bringt. Ähnlich einem „Pen & Paper"-Spiel erleben Sie in der Rolle von Magiern und Kämpfern ein umfangreiches Abenteuer. Dank des integrierten Editors dürfen Sie sogar selbst eigene Karten kreieren. Ein genauer Erscheinungstermin ist derzeit nicht bekannt, das fertige Produkt kostet Sie jedoch keine müde Mark.

Info: www.runesword.com



Hingeschaut: Für einen ersten Blick auf das Produkt steht eine Demonstration des Spiels auf der Internetseite bereit.

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 Wesenszügen, dem "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.

Ich mein' ja nur



Was ein Fundstück!

Als ich das letzte Mal meine bescheidenen Räumlichkeiten feucht durchwischte, fiel mir in der hintersten Ecke meiner Wohnung ein längst verschollen geglaubtes Spielchen in die Hand: Mad TV von Rainbow Arts, das damals (1991) auf einer 5,25- und einer 3,5-Zoll-Diskette ausgeliefert wurde. Wie durch ein Wunder bekam ich das gute Teil auf meinem Highend-PC im MS-DOS-Modus zum Laufen – wenn auch ohne Sound. Das Witzige: Das obergeniale Spielkonzept, bei dem Sie einen abgetakelten TV-Sender zur Nummer 1 machen müssen, hat in fast zehn Jahren nichts von seinem Charme eingebüßt, im Gegenteil. Schade nur, dass seit dem Greenwood-Flop mit Mad TV 2 niemand den Mut zu einem zeitgemäßen „Mad TV 2002" hatte – der Markt dafür ist garantiert vorhanden. Hallo? Hört mich jemand?

Christian Sauerteig



Mit echten Klassikern wie dem Ford Cortina oder dem Mini Cooper dürfen Sie den ganzen Kontinent unsicher machen.

Rally Trophy

Rennspiel **Oldies but Goldies**

Oldtimer sind out? Von wegen! Mit *Rally Trophy*, das Ende des Monats erscheint, widmet JoWood motorisierten Klassikern gleich ein ganzes Spiel, wie dem Mini Cooper, dem Ford Cortina oder dem Opel-B-Kadett.

Sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus können Sie die bis ins letzte Detail nachgebauten Oldie-Rallye-Wagen über 42 fordernde Rennstrecken heizen. Unterschiedliche Jahreszeiten und wechselnde Wetterbedingungen sollen dabei für eine zeitgemäße Optik sorgen.

Info: www.jowood.de

Außerdem

/// Ubi Soft veröffentlicht mit **Salt Lake 2002** das offizielle Spiel zu den **Olympischen Winterspielen** in Salt Lake City. In **sechs** Wettbewerben dürfen Sie dabei in den Original-Wettkampfschauplätzen um **Medaillen** kämpfen. /// **Rage** hat die Veröffentlichung von **David Beckham Soccer** für Anfang **2002** angekündigt. /// In die Rolle eines **Daimler-Testfahrers** schlüpfen Sie bei Synetic neuem Rennspiel **Mercedes** Championship. Erscheinungstermin: **Ende 2002.**

Rally Championship 2002

Rennspiel **Rally-Championship-Serie wird fortgesetzt**

Authentizität wird groß geschrieben bei *RC 2002*, das im nächsten Monat erscheinen soll. Mit 28 Originalfahrzeugen bekannter Hersteller (Toyota, Mitsubishi, Ford, Peugeot) dürfen Sie in vier extremen Rallye-Welten auf dem halben Globus Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Laut Hersteller gibt es eine überarbeitete KI und ein verbessertes Schadensmodell, außerdem sei der internetfähige Mehrspielermodus gründlich aufpoliert worden.

Info: www.ubisoft.de



Ganz schön glatt: Die Etappen führen Sie bis in die Antarktis.

Street Tennis

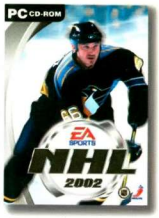
Sport **Ab in die Gosse!**

Nicht auf dem gepflegten Centre-Court, sondern in einem schmutzigen Hinterhof dürfen Sie sich ab Anfang November die Tennisbälle um die Ohren prügeln. Zur Wahl stehen vier verschiedene Örtlichkeiten und fünf Spieler, die allesamt über unterschiedliche Eigenschaften verfügen. Herausstechendes Merkmal des arcadelastigen Tennisspiels soll neben einer flotten 3D-Grafik eine komfortable Steuerung sein.

Info: www.learning.co.uk



Auf dem rauen Großstadt-Asphalt wird jetzt Tennis gespielt.

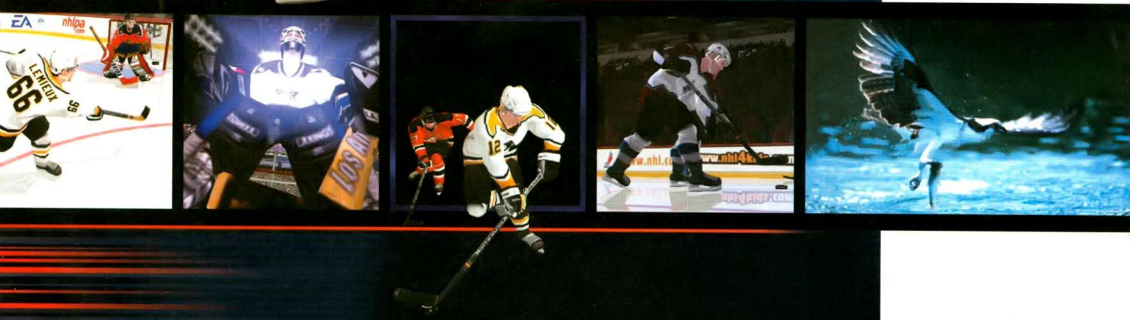


KUFEN UND SCHLÄGER SIND DEINE WAFFEN.

DER PUCK IST NUR EINEN AUGENBLICK ZU SEHEN.

EIN HERZSCHLAG, UND DER TORWART IST BESIEGT.

JAG' DIE BEUTE.
FOLGE DEINEM INSTINKT.



PC CD-ROM PlayStation.2

www.electronicarts.de

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle hier abgebildeten NHL-Logos und -Marken sowie Teamlogos und -marken sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 2001 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Marken der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. PlayStation, das PlayStation-Logo und PlayStation 2 sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Ich mein' ja nur



Star Trek lebt

Für manche sind die Science-Fiction-Serien rund um das Star-Trek-Universum ein Graus, für viele jedoch der wichtigste Grund, sich mit Fressalien ausgestattet vor den Flimmerkasten zu hocken. Ich zähle mich eindeutig zu der letzteren Gattung und bin deshalb mehr als begeistert zu hören, dass nach Enterprise, Enterprise – Die nächste Generation, Deep Space Nine und Voyager nun ein neues Team das Kommando auf der Brücke hat: Captain Broken Bow und die Besatzung der Enterprise, die in den Jahren vor Pille, Mr. Spock und Kirk durchs All brettern. Vielleicht erwartet uns aufgrund der in Amerika bereits angelaufenen Staffel ein neues Weltraumspiel. Stoff genug gibt's ja nun für die Softwareschmieden und uns Trekkies würde es mit Sicherheit freuen.

Benjamin Bezold

MS Flight Simulator 2002

Flugsimulation **Erscheinungstermin verschoben**



Eine Reihe von neuen Flimmelstürmen dürfen Sie in Microsoft Flight-simulator 2002 bewundern, darunter die Cessna Caravan und die Boeing 747-400.

In einer offiziellen Pressemitteilung hat Microsoft bekannt gegeben, dass sich der für Oktober angekündigte *Flight Simulator 2002* auf unbekannte Zeit verschiebt. Zwar dementiert das Entwicklungshaus eine Terminänderung aufgrund der tragischen Ereignisse in den Vereinigten Staaten, werkelt jedoch derzeit fleißig an einer Version ohne die im September zerstörten Zwillingstürme des World Trade Center. Über weitere Neuigkeiten halten wir Sie auf dem Laufenden.

Info: www.microsoft.de

Train Simulator Add-on

Zugsimulation **Erweiterung kostenlos**

Die angekündigte Erweiterung *Empire State Express Zug* zum *Train Simulator* von Train Artisan liegt derzeit kostenfrei zum Herunterladen auf der offiziellen Internetseite bereit. Passagier-Perspektiven, verbesserte Steuerungen und ansehnlichere Grafiken warten somit auf Sie. Zwar sollte das Produkt zunächst für ein Entgelt über die Ladentheken gehen, ist jedoch nun Bestandteil einer Spendenaktion zugunsten von Kindern, die von den Terroranschlägen in Amerika betroffen sind.

Info: www.trainartisan.com



Erleben Sie mit der Erweiterung zum Train Simulator ein völlig neues Gefühl der Zugsimulation.

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?

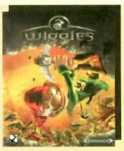
9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?

○ 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 11/2001
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Herr **Matthias Majewski** aus **Wiest** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Wiggles* von Infogrames.

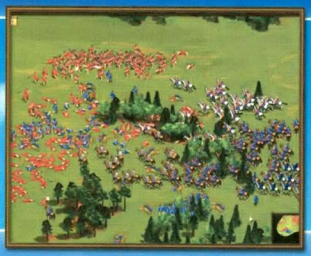


Cossacks

The Art of War

Auf den Welthit "Cossacks: European Wars" folgt nun endlich die Erweiterung "Cossacks: The Art of War". Der Fokus liegt diesmal auf einem verbesserten, dynamischeren Einzelspieler-Modus mit regelbarer Schwierigkeit. Zusätzlich werden auch das Internet-Spiel und die Community-Features deutlich verbessert, so dass Spieler jetzt gegenseitig ihre Geschichte und Spiele einsehen können. Neue Einheiten, Nationen, Schiffe, ein Karteneditor und die Möglichkeit, sich mit dem Computer zu verbünden und Ressourcen zu tauschen, tragen allesamt dazu bei, dass Cossacks zu einem ganz neuen Spielerlebnis wird.







Release: Ende Oktober 2001

- Sieben neue Schiffe
- 2 neue Einheiten: Infanterist des 18. Jahrhunderts und preußischer Husar
- 2 neue Nationen: Bayern & Dänemark (mit jeweils einzigartiger Architektur und 1 einmaligen Einheit)
- 5 neue Kampagnen (mit insgesamt 30 neuen Missionen): Preußen, Österreich, Sachsen, Algerien, Polen
- 4 Schwierigkeitsgrade in Kampagnen
- 6 neue Einzelmissionen
- Speichern in einer Datei mit Einsichtmöglichkeit
- Im Netzwerk mit Allianzen und gegen den Computer spielbar
- Zahlreiche neue Arten v. Formationen
- Karten- und Missionseditor
- Viermal größere Karten
- Erfahrungsboni für Soldaten
- Eine Vielzahl von Verbesserungen



Add-On zum Megaseller "Cossacks: European Wars" mit weltweit über **300.000** verkauften Exemplaren!

Das offizielle Add-On

cdv Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • tel.: +49-(0)-721-97224-0 • fax: +49-(0)-721-97224-24

GAME WORLD

www.cossacks.de www.cdv.de tel. 0700-CDVGAMES 23842637

cdv

Ich mein' ja nur



Wie geht's weiter? *Die Negativ-Meldungen aus der Industrie reißen nicht ab. Egmont Interactive stellt seine Aktivitäten in der Spielbranche ein, der deutsche Entwickler Ascaron befindet sich im Insolvenzverfahren und jüngst meldete auch Branchen-Riese Infogrames Jahresverluste von mehr als 120 Millionen Euro. Wann ist das Ende der Fahnenstange endlich erreicht, nachdem wir auch schon das Ende von Entwicklern wie Ion Storm, Dynamix oder Origin betrauern mussten? Keine Ahnung, aber wie die Branche wieder auf den Erfolgskurs zurückfinden kann, sollte allen Beteiligten klar sein. Ökonomische und daher auch zeitkritische Planung ist mehr denn je gefordert, gepaart mit Mut zu innovativen Produkten. Schließlich sind es eben Letztere, die unser Hobby auch abseits der Fachpresse immer wieder medienwirksam in Szene setzen. Spiele wie Wiggles sollten da richtungsweisend sein. Also Schluss mit dem Gejammere und ran an die neuen Ideen!*

Christian Bigge

Fighting Legends

Online-Genre-Mix **Strategisches Kung-Fu-Pokémon**

Online geht alles! Zu diesem Schluss muss man unweigerlich kommen, wenn man sich *Fighting Legends* von Maximum Charisma anschaut, dessen Beta-Test Ende Oktober ausläuft. In der Mischung aus Fantasy- und Science-Fiction-Spektakel züchten Sie sich einen Kämpferclan heran, dessen Mitglieder entfernt an Tiere erinnern. Damit Ihre Tierchen groß und kräftig werden, bauen Sie eine Basis und schicken die Einzel-Charaktere auf rollenspielähnliche Erkundungstouren, bevor es dann zum Kampf gegen andere Clans kommt. Bereits im November soll das abgedrehte Spiel online gehen.

Info: www.mcszone.com



Dieses heuschreckenartige Wesen sucht nach Gegnern.

City of Heroes

Online-Rollenspiel **Konkurrenz für Superman**

Auch wenn die meisten der Superhelden-Comicserien in Deutschland inzwischen abgesetzt wurden, in den Köpfen der Spieledesigner leben Supi, Batman, Grüne Laterne und Kollegen offenbar weiter. Nachdem im Frühjahr nächsten Jahres *Freedom Force* für Einzelspieler erscheinen soll, dürfen sich Online-Zocker auf *City of Heroes* von den Cryptic Studios freuen. Ganz im Comic-Stil generieren Sie hier Ihren Wunschhelden und sorgen in der Stadt Paragon City für Ordnung. Ab Sommer nächsten Jahres können Sie auch komplexere Aufträge zusammen mit gleich Gesinnten in Angriff nehmen.

Info: www.cityofheroes.com



Ihren eigenen Superhelden bauen Sie sich aus etlichen Designs und Superkräften zusammen.

Außerdem

/// Pietät auch im Netz: Die Online-Community von **Jumpgate** (Client auf der Cover-CD) veranstaltete anlässlich der Ereignisse in den USA einen **Trauer-Convoy** und vereinbarte einen **einwöchigen Waffenstillstand.** /// Konami sponsert ab sofort das Mobile Games Interoperability Forum, das von Nokia, Siemens, Motorola und Ericsson ins Leben gerufen wurde. Ziel: die technische Umsetzung **professioneller Handy-Spiele.** /// Auf der Homepage von Aquanox (www.aquanox.de) können Sie ab sofort mit einem Flash-Spielchen tolle Preise abräumen. /// NI Sports Limited (www.nisports.com) sucht Beta-Tester für seinen **Sky Sports Football Manager.** ///

Black Moon Chronicles

Online-Rollenspiel **Der Retro-Look soll Onlinespieler vor den Monitor locken.**



Ist das nicht schön? Eine Abenteuergruppe im Comic-Look verschafft sich hier mit Gewalt Zutritt zu einer Stadt. Kommuniziert wird mithilfe von Sprechblasen.

Seit Anfang Oktober läuft der Beta-Test zu einem Online-Rollenspiel, das etliche Genre-Fans in seinen Bann ziehen könnte. Der Grund: *Black Moon Chronicles* unterscheidet sich bewusst von *Everquest* & Co. Während die Fantasy-Story samt den zwölf spielbaren Charakterklassen noch recht konventionell ist, beschreiten die Newcomer der Spieleschmiede Vircom Interactive grafisch neue Wege: Alle Handlungsorte und Charaktere sind im Retro-Comic-Look gezeichnet. Features: mehrere hundert Quests, Teamplay und Player-versus-Player-Areale, etliche einzigartige Gegenstände und organisierte Online-Veranstaltungen.

Info: www.blackmoon-online.com

Speed up your Games

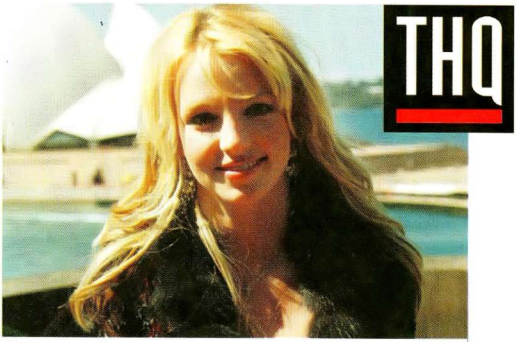
Software **Bringen Sie den PC zum Rauchen!**

Mit den Schlagworten „Mehr Speed für Deine Games" und „Kein Wechseln von CDs mehr" wirbt die *Speed up your Games, Virtual CD Gamers Edition* von Digital tainment pool und Microtest. Mit dem Programm laden Sie Ihre Spiele auf ein virtuelles Laufwerk und erreichen so einen schnelleren Zugriff. Das Einlegen der Original-CD ist somit nicht mehr nötig. Für DM 29,95 im Handel erhältlich.

Info: www.dtp-ag.com



Mit Speed up your Games, Virtual CD Gamers Edition flitzen Ihre Spiele über den Monitor.



Die berühmte Sängerin werkelt mit THQ an dem Spiel „Tanz mit mir".

Tanz mit mir

Spielumsetzung **Bald tanzt die Puppe auf Ihrem Rechner.**

Die Softwareschmiede THQ gab in einer offiziellen Ankündigung die Zusammenarbeit mit Harald Fränkels „Lieblingssängerin" Britney Spears bekannt. Das fesche amerikanische Mädel, das seinen Durchbruch mit dem Song „Baby, one more time" feierte, verkörpert die Hauptperson in dem Spiel *Tanz mit mir*. Ende April 2002 soll der Titel erscheinen. Über den Inhalt ist bislang noch nichts bekannt.

Info: www.thq.de

„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: Katharina Düll

Beruf: 13. Klasse Gymnasium

Alter: 18 Jahre

Nickname: [sk.Facky]

E-Mail: facky@schroet.de

Homepage: www.schroet.de

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiele:
Beben 3, Rocket Arena 3

Seit wann ich spiele:
Seit *Beben 3* November 1999

Kommentar: Es macht immer wieder Spaß, mit anderen Mädels vom SK-Ladysquad (besonders Jean D'Darc und Missgunst) auf Fragjagd zu gehen. Da wir uns alle persönlich kennen und uns auch auf LANs treffen, sind wir mehr als ein Clan, wir sind ein kleiner Freundeskreis zockender Ladys.

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



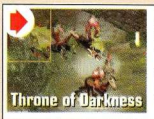
Putzig
Endlich wieder eine tolle, neue Spielidee in ansehnlicher Optik. Dazu jede Menge witzige Szenen, dreiste Sprüche und Yoda-ähnliche Aussagen wie „Sechs Hamster du bringen mir musst" - klasse!



Flüssig
Halten Sie die Sauerstofftanks bereit, denn in *Aquanox* erleben Sie einen Ego-Shooter unter Wasser. Vergessen Sie aber vor lauter Staunen über die famose Grafik das Luftholen und Ihre Gegner nicht.



Blutig
Aliens, Predators und Marines laden einmal mehr zu einem actionbeladenen Science-Fiction-Shooter ein. Verbesserte Steuerung, zeitgemäße Grafik und heftige Auseinandersetzungen warten schon.



Deftig
Man mische *Diablo 2* mit japanischer Mythologie, füge ein verändertes Protagonistensystem ein und erhält ein nettes Action-Rollenspiel. Nur schade, dass die umständliche Bedienung die Motivation bremst.



Klebrig
Der Held in Strumpfhosen ist zurück und versucht erneut, mit seinen außergewöhnlichen Kräften den Bösewichten den Garaus zu machen. Nett aufgezogenes Spielchen für Fans des Marvel-Universums.

Ich mein' ja nur

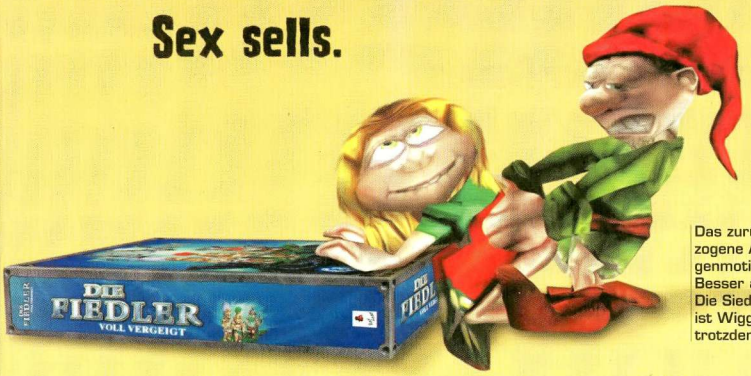


Werbung

Der Sinn einer Werbung ist, Menschen zum Kauf der dort beworbenen Produkte zu animieren. Richtig? Warum haben noch nicht alle Werbemacher gecheckt, dass es das Produkt nicht interessanter macht, wenn mir bei einer Werbung dafür die Füße einschlafen? Mit eingeschlafenen Füßen in den Laden rennen, geht schlecht. Zum Glück sterben die „Nein unglaublich! Die Wäsche ist ja porentief weiß"-Clips im Fernsehen oder Anzeigen mit schnarchigen Packungsmotiven von Spielen in Fachmagazinen langsam aus. Werbung wird besser. Wenn sie zu gut wird, müssen die Macher allerdings mit Problemen rechnen. Provokante Anzeigen wie bei den Wiggles werden wir also selten zu Gesicht bekommen. Schade eigentlich, denn unterhaltsam war die Aktion schon – zumindest für den unbeteiligten Betrachter.

Joachim Hesse

Sex sells.



Das zurückgezogene Anzeigenmotiv: Besser als Die Siedler ist Wiggles trotzdem.

Ärger mit Wiggles

Wiggles-Publisher Infogrames zieht kontroverse Werbeanzeige zurück.

„Die Fiedler – Voll vergeigt" steht auf einer Spielepackung zu lesen, vor der zwei Wiggles in eindeutiger Pose zu sehen sind. So erschienen in einer Ausgabe des Fachhandelsmagazins *MCV*. Wir gehen im Zweifel für den Angeklagten mal davon aus, dass es keine böse Absicht war, zum Teil den Original-Packungsbedruck von *Die Siedler 4* zu verwenden. *Wiggles*-Publisher Infogrames hat sich jedenfalls inzwischen entschuldigt und verwendet die Anzeige nicht weiter. „Ich möchte betonen, dass es nicht im Sinne Infogrames' war, das Brand *Die Siedler* zu denunzieren", so Frank Holz, Marketing Direktor von Publisher Infogrames. Den Test des Aufbaustrategiespiels *Wiggles* finden Sie ab Seite 92.

Infos: www.infogrames.de

Außerdem

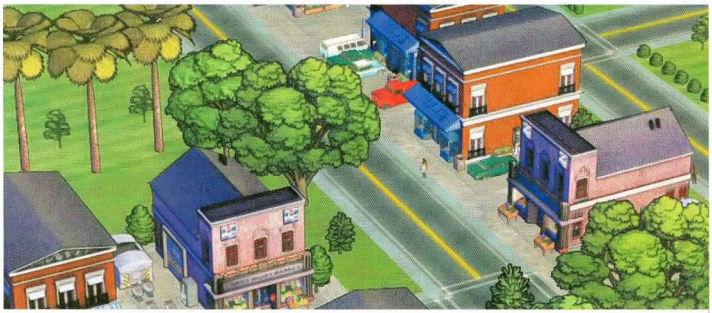
/// Ende September **indizierte die BPjS** den bekannten Shooter von Take 2 sowie ein Schwertschwing-Rollenspiel von Codemasters. /// Publisher **Activision** ist inzwischen in Burglengenfeld, dem neuen Sitz des Unternehmens, mit einem ebenfalls neuen Marketing-Team am Start. /// Sony senkt den empfohlenen Verkaufspreis der **PlayStation 2** auf 599 Mark. ///

Aus für Simsville

US-Entwickler Maxis stellt die Arbeit am lang erwarteten Sims-Nachfolger ein.

Schon wieder wird ein Spiel von der Veröffentlichungsliste eines Entwicklers gestrichen. Diesmal getroffen hat es *Simsville* von Maxis. „Wir haben uns dazu entschlossen, die Entwicklung des Spiels einzustellen", war auf der offiziellen Internetseite der Simulation zu lesen. *Simsville* konnte von uns noch auf den diesjährigen Messen E3 und ECTS in Aktion bewundert werden und sollte im kommenden Jahr erscheinen. Die Entwickler des Spiels sollen laut Firmenangaben bei anderen Maxis-Projekten mitwirken, zum Beispiel dem Internetspiel *Sims Online*.

Info: Electronic Arts, Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln



Baustopp in Simsville: Die heiß erwartete Simulation von Maxis wird nicht mehr erscheinen.

Egmont schließt

Egmont Interactive verlässt Spielemarkt

Zum 30. September hat Egmont Interactive die Pforten geschlossenen. Der Berliner Publisher, unter dessen Label Shoebox – neben anderen – auch das Rollenspiel *Gothic* erschienen ist, zieht sich nach annähernd sechs Jahren aus dem Spielemarkt zurück. Das beschloss überraschend der Mutterverlag Egmont Ehapa. Über die Zukunft der noch nicht veröffentlichten Spiele wie etwa *The Real Neverending Story* ist derzeit nichts bekannt.

Info: www.egmont-interactive.de


Anarchy online
the future in your hands
FUNCOM
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben interactive

Codemasters gibt sich günstig

Budgetspiele **Bestseller zu Top-Preisen**

Um auch die mit dem kleineren Geldbeutel ausgestatteten Zocker zu erfreuen, veröffentlicht Codemasters nun drei PC-Highlights zu äußerst erschwinglichen Taschengeldpreisen. So sind ab sofort *Colin McRae Rally 2.0*, *Insane* und ein indiziertes Schwertschwinger-Spektakel für erstaunliche 29,95 DM erhältlich. Letzteres Produkt wurde von uns mit satten 81 % bewertet und führt Sie in eine Welt voller Abenteuer, Rätsel und gefährlicher Auseinandersetzungen im Fantasy-Reich – jedoch erst ab 18 Jahren.

Infos unter:
www.codemasters.de





Drei actiongeballte Spieletitel stehen ab sofort für wenig Geld im Handel bereit.

Koch Media senkt die Preise

Budgetspiele **Schnäppchen sind angesagt.**

Mit gleich drei stark reduzierten Titeln erfreut Koch Media die Fangemeinde von actionreichen Rennspielen und Taktik-Shootern. Während *Hostile Waters* für schlappe 39,95 DM den Besitzer wechselt, suchen *eRacer* und *Offroad* für nur 29,95 DM ein neues Zuhause. Also dann getreu der Devise: Zugreifen, loslegen und Spaß haben.

Infos unter:
www.kochmedia.de



Drei bekannte Bestseller aus dem Hause Koch Media sind ab sofort supergünstig zu erwerben.

Ab ins All

Budgetspiele **Rim – Battle Planets günstiger**

Ab sofort ist das Weltraumstrategiespiel *Rim – Battle Planets* für sage und schreibe 29,95 DM beim Händler zu erwerben. In der Rolle des Commanders „Max Adamski" suchen Sie mit dem Forschungsraumschiff RSS Solarius nach dem alten Volk und geraten in einen Sumpf aus Intrigen und einen intergalaktischen Krieg. Sechs Rassen, eine umfangreiche Kampagne mit 28 Missionen, Computergegner mit leistungsstarker KI und ein gelungener Mehrspielermodus warten auf Sie.

Infos unter: www.fishtankgames.com



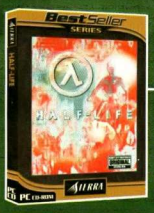
Das Weltraumstrategie-Spiel Rim – Battle Realms kostet nur noch 29,95 DM.

Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	81%	DM 29,95
Insane	Rennspiel	Codemasters	73%	DM 29,95
Indiziertes Spiel	Rollenspiel	Codemasters	79%	DM 29,95
RIM-Battle Planets	Strategie	Fishtank Int.	72%	DM 29,95
Hostile Waters	Action	Koch Media	70%	DM 39,95
E-Racer	Rennspiel	Koch Media	30%	DM 29,95
Offroad	Rennspiel	Koch Media	65%	DM 29,95

Legalize it!

Neuerscheinungen



HALF-LIFE – DAS PREISGEKRÖNTE SPIEL MIT WELTWEIT MEHR ALS 2,5 MILLIONEN VERKAUFTEN EINHEITEN

Half-Life (dt.)



Gunman Chronicles



Ground Control



Homeworld Cataclysm

In DVD-Verpackung. Ab September für PC CD-ROM.



Pharao



Starcraft & Broodwar



Swat 3



Extreme Biker

BestSeller SERIES

NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN!

© 2001 Sierra On - Line. Alle Rechte vorbehalten.

© 2001 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.


TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2
ES IST DA!



Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib am PC, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.

PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

PC CD

Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

PIXELPRACHT

Haben Sie sich Final Fantasy im Kino angeschaut? Über den Gehalt der Story kann man ja geteilter Meinung sein, die Grafikqualität des Streifens ist aber über jeden Zweifel erhaben. Was, wenn nun Spiele in rund zwei Jahren genauso perfekt inszeniert werden könnten? In Bochum arbeitet man daran mit Hochdruck ...



Codecreatures kann Wasser fast fotorealistisch darstellen, selbst dann, wenn die Wasseroberfläche in Bewegung ist.

Fakten

- Grafik-Engine samt Scripting-Tool und Welten-Editor
- Entwickelt von Codecult/Phenomedia
- Dreistufiges Lizenzmodell für Spieleentwickler
- Geeignet für alle gängigen Genres
- Engine wird permanent an den Stand der Technik angepasst

Ein 3D-Objekt wie dieser Adler besteht dank der Codecreatures-Technologie locker schon einmal aus mehr als 10.000 Polygonen. Die Engine ist in der Lage, pro Szene mehr als 350.000 Vielecke gleichzeitig darzustellen.

Mit dem technischen Fortschritt im Hardware-Bereich geht die stetige Verbesserung der optischen Qualität von Spielen einher. Kein Top-Spiel kommt heute noch ohne 3D-Grafik aus, beinahe jedes neue Highlight glänzt durch mindestens ein spektakuläres Detail. Mal sorgen runde Level-Kanten (so genannte Curved Surfaces) für realistische Räumlichkeiten, mal Partikeleffekte für besonders spektakuläre Explosionen, dann wieder erzeugen Rauch- oder Schattenspielereien die Illusion einer beinahe lebendigen Spielumgebung. Allerdings: Eine Grafik-Engine, die wirklich alle technisch darstellbaren Effekte gleichzeitig verarbeiten kann, gibt es bisher noch nicht.



Gleich 13 Programmierer und Grafiker sind bei Codecult ganztägig damit beschäftigt, Codecreatures Glanz einzuhauchen und die Engine auf dem neuesten Stand der Technik zu halten.



Dieselbe Szene sehen Sie einmal als fertiges Bild und einmal als Wireframe-Gittermodell. So können Sie erahnen, wie viele Vielecke zusammen eine Spielszene bilden. Besonders das detaillierte Gras, welches sich dann auch noch im Wind bewegt, ist beeindruckend.

Kampf der 3D-Giganten

Da die eigenständige Entwicklung einer leistungsfähigen Grafik-Engine sehr zeitaufwendig und dementsprechend teuer ist, greifen gerade Hersteller von Actionspielen gerne auf bestehende Engines zurück. Als Marktführer in diesem Bereich haben sich ganz klar die Produkte von id Software (*Beben 3*-Engine) und 3D Realms (*Unreal*-Engine) etabliert. Als relativer Newcomer in diesem Bereich mischt auch Monolith mit seiner Lithtech-Engine (*No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2*) kräftig mit. Alle Bedürfnisse der Spieleentwickler können diese in Lizenz zu erwerbenden Grafik-Tools aber offensichtlich nicht befriedigen. Nahezu sämtliche namhaften Studios beschäftigen daher noch eigene Programmierer, deren Aufgabe es ist, aus dem vorhandenen Grundpotenzial der Engine das Maximum herauszukitzeln.

Leistungsstarker Preisbrecher

Ab Januar will nun auch ein deutsches Unternehmen im lukrativen Markt für leistungsfähige 3D-Engines mitmischen. Die Programmierschmiede Codecult stellte im Auftrag der Bochumer Phenomedia AG im Rahmen der Londoner Messe ECTS erstmals die Codecreatures-Engine vor – und sorgte bei vielen Messebesuchern gleich in vielerlei Hinsicht für ungläubiges Staunen. Denn Codecreatures vereint nicht nur alle derzeit technisch umsetzbaren 3D-Effekte in einem Produkt, sondern überzeugt auch durch ein umfangreiches Angebotspaket, eine attraktive Preisgestaltung und dauerhafte Service-Garantie. Mit Codecreatures startet erstmals ein Engine-Lieferant den Versuch, quasi eine Eier legende Wollmilchsau anzubieten. Denn zum Lieferumfang gehört für die Lizenzpartner eben nicht nur die schmucke 3D-Engine, sondern zugleich ein komfortabel zu bedienender Welten-Editor sowie ein Scripting-Tool, mit dessen Hilfe alle standardisierten Ereignisse in ein Spiel eingebunden werden können. Für die Entwickler bleibt damit mehr Zeit, sich um das eigentliche Gamedesign zu kümmern. Auch die ständige technische Weiterentwicklung der Engine will Codecult seinen Lizenznehmern garantieren. Um das gewährleisten zu können, stehe man in ständigem Kontakt zu allen führenden Grafikkartenherstellern. Der Vorteil: Auch nach längerer Entwicklungszeit eines Spieles könnte dieses zum Verkaufsstart mit einer brandaktuellen Engine ausgeliefert werden.

Wann geht's los?

Codecreatures wird alle Grafikkarten ab GeForce1-Level unterstützen. Sämtliche Effekte werden aber erst Besitzer moderner GeForce3- oder Radeon-Karten zu Gesicht bekommen. Wann die ersten Spiele erscheinen, die auf der Codecreatures-Technologie basieren, steht zurzeit noch in den Sternen. Codecult will ab Januar die ersten Schnupperversionen ausliefern und schon auf der ECTS hätten sich viele Spieleschmieden sehr interessiert gezeigt, heißt es aus Bochum. Klar ist, dass die *Gothic*-Macher von Piranha Bytes für einen Science-Fiction-Titel auf die hauseigene Technik zurückgreifen werden. Erfüllt man bei Codecult die hohen Erwartungen, dürfen wir uns demnach in etwa zwei bis drei Jahren auf beinahe fotorealistische Spiele freuen. Mehr zu Codecreatures erfahren Sie im Interview auf den folgenden Seiten.

Christian Bigge

Auf CD-ROM

Video

Die Leistungsfähigkeit von Codecreatures können Sie bereits anhand der Screenshots erahnen. Staunende Gesichter erzeugt die Engine aber besonders dann, wenn man sie in Aktion bewundern kann. Werfen Sie mithilfe unseres Videos einen Blick auf die Spiele-Optik von morgen.

Codecreatures.mpg

PC ACTION Was ist Codecreatures für ein Projekt, was wollt ihr damit erreichen?

Stefan Heinemann: Wir haben vor etwa dreieinhalb Jahren damit angefangen, ein Produkt speziell für die Lizenzierung zu entwickeln. Also ein Produkt, das nicht ausschließlich aus der Spieleentwicklung heraus geboren wird, sondern sich konsequent weiterentwickelt. Codecreatures besteht im Wesentlichen aus drei Teilen: der 3D-Engine, dem Scripting-Tool und dem Welten-Editor.

PC ACTION Ihr wollt Codecreatures nach einem Drei-Stufen-Modell gestaffelt anbieten. Zu welchem Preis und wer hat Zugriff auf Codecreatures?

Stefan Heinemann: Den Welten-Editor gibt's in der Community Edition kostenlos. Jedermann kann also in aller Ruhe unser Tool ausprobieren und sich überlegen, ob er es professionell einsetzen möchte. Für diese Interessenten bieten wir die Professional Edition zum Lizenz-Basispreis von 29.000 Dollar an. Dazu kommt noch ein gewisser Prozentsatz von jedem verkauften Spiel. Dafür bekommst du zu diesem Preis das komplette Produkt. Lediglich für den Support muss du noch etwas bezahlen. Angefangen bei E-Mail-Unterstützung, Programmierer-Besuchen und zum Schluss kannst du Stefan (Anm. der Redaktion: Herget) noch in der Badewanne anrufen. Profi-Publisher können für 100.000 Dollar auch die Enterprise Edition lizenzieren. Du zahlst diesen einmaligen Betrag und dann ist der Käse für dich geschnitten, zusätzlich bekommst du ein Jahr lang kostenlos Premium-Support. Wir finden, dass das ein faires Modell ist, da auch kleinere Entwickler sofort in die Spieleentwicklung einsteigen können und selbst die hochpreisige Edition noch viel günstiger ist als vergleichbare Angebote.

PC ACTION Wenn ihr eure Grafik-Engine etwa mit der *Q3A*- oder *UT*-Engine vergleicht, welche Vorteile könnt ihr mit Codecreatures bieten?

Thomas von Treichel: Codecreatures hat im Vergleich zu allen anderen Engines einen entscheidenden Vorteil: Egal, wann du ein Spiel herausbringen willst, die Engine wird immer top-aktuell sein. Wir arbeiten sehr eng mit allen Grafikkartenherstellern zusammen, alle aktuellen Entwicklungen werden sofort in der Engine umgesetzt und unseren Lizenznehmern zur Verfügung gestellt, die sich somit voll auf das Gamedesign konzentrieren können. Von der reinen Grafikleistung agiert Codecreatures am absoluten Limit des Machbaren. Wir können momentan bis zu 350.000 Polygone pro Bild darstellen, das entspricht zehn Millionen Polygonen pro Sekunde.

Stefan Heinemann: Dazu kommt, dass Codecreatures eben nicht nur eine Grafik-Engine ist, sondern ein Game Developing System. Die Engine an sich, die immer in den Vordergrund gestellt wird, wo dann gesagt wird „Boah, die haben Gras, das sich bewegt", ist ja nur ein ganz kleiner Teil. Entscheidender ist die Funktionalität vom Editor, wo du etwa per Drag & Drop mit ein paar Handgriffen eine eigene Welt erschaffen kannst. Du kannst jederzeit in Echtzeit verfolgen, was du gerade tust. Mit dem Script-Editor bestimmst du ebenfalls sehr einfach die Variablen und Ereignisse deiner Welt. Bisher gibt es so etwas in dieser Form nicht.

Thomas von Treichel: Wollen einige Teams dennoch auf Tools außerhalb von Codecreatures zurückgreifen, etwa auf ein differenziertes Physik-System, dann bieten wir dazu Schnittstellen an.

Stefan Heinemann: Nicht dass du das jetzt falsch verstehst: Codecreatures verfügt natürlich auch über ein Physik-System, damit könntest du locker sogar ein Rennspiel machen. Wenn du aber nun ein Rennspiel machen möchtest, wo ein Fahrzeug einen Hang hochfährt, umkippt und beim Umkippen drehen sich dann die Reifen noch in Gegenrichtung, dann musst du eben unser System erweitern oder auf ein anderes Tool zurückgreifen.

Stefan Herget: Eines muss ich noch einmal klarstellen: Der wichtigste Unterschied zu anderen Engines ist sicherlich, dass wir bei Codecreatures keine Limitierungen mehr haben, weder bei der Texturierung noch bei den Polygonen noch bei der Interaktivität der einzelnen Objekte.

PC ACTION Wie viel Know-how benötige ich denn, um mit Codecreatures arbeiten zu können?

Stefan Herget: Okay, so einfach ist das nicht, ein Spiel zu machen. Etwas Ahnung von der Spieleentwicklung muss man schon haben, wenn man mit Codecreatures arbeiten will. Das hängt auch ganz entscheidend davon ab, welche Art Spiel man entwickeln will. Wir legen sehr viel Wert darauf, dass man mit unserer Engine alle kleineren Dinge, die sonst fürchterlich viel Zeit kaputtschlagen, umsetzen kann. Für spezielle Dinge kannst du auf die Programmiertools von Codecreatures zurückgreifen.

PC ACTION Haben euch die Erfahrungen, die ihr bei der Entwicklung von *Gothic* gesammelt habt, bei der Umsetzung von Codecreatures geholfen?

Stefan Herget: Natürlich arbeiten wir mit Piranha Bytes sehr eng zusammen, die sitzen ja nur eine Etage über uns. *Gothic 2* wird allerdings noch nicht auf Codecreatures basieren, das war zeitlich zu knapp. Ein Teil des Piranha-Bytes-Teams arbeitet aber an einem Projekt für die Codecreatures-Engine und hat etwa auch die Demo für die ECTS in London erstellt. Die Jungs sind für uns sehr wichtig, weil wir natürlich auch auf direktes Feedback aus

NACHGEF



Die Phenomedia AG ist erst vor kurzem in neue Geschäftsräume eingezogen. Codecult bastelt im ersten Stockwerk an der Spielegrafik von übermorgen.

der Spielentwicklung angewiesen sind. Gleiches gilt auch für Funatics, die sich momentan mit unserem Soundsystem auseinandersetzen.

PC ACTION Auf der ECTS hat Codecreatures für einiges Aufsehen gesorgt. Gibt es denn schon Entwicklerteams, die Codecreatures für ihre Spieleprojekte nutzen wollen? Wann können wir mit ersten Spiele-Ankündigungen rechnen?

Stefan Heinemann: Wir werden um den Jahreswechsel die ersten Trial-Versionen auslieferm, bis dahin kann also noch gar nichts passieren. Schon jetzt haben aber einige Entwickler massives Interesse bekundet, im Frühjahr rechnen wir mit den ersten Ankündigungen. Darüber hinaus bastelt ein Teil von Piranha Bytes an einem Science-Fiction-Titel, zu dem ich aber noch nichts Näheres sagen darf.

PC ACTION Dann erscheinen die ersten Spiele, die auf dem Codecreatures-Kit basieren, aber nicht vor Ende 2003, oder?

Stefan Heinemann: Das hängt davon ab, wie effektiv die Entwickler damit arbeiten. Eines der Ziele von Codecreatures ist ja, in der Entwicklung mindestens 30 Prozent an Zeit einzusparen. Damit wäre eine Entwicklungszeit von 14 bis 16 Monaten für ein State-of-the-Art-Spiel realistisch.

PC ACTION Ist es möglich, mit eurer Engine jedes 3D-Spieleprojekt umzusetzen?

Stefan Herget: Ja, du kannst alles machen, was du zeigst. Packst du in die Engine alles rein, was möglich ist, wird sie erst einmal langsam. Die Demo, die wir jetzt vorgeführt haben, soll zeigen, wie Spiele in eineinhalb bis zwei Jahren aussehen können.

Stefan Heinemann: Klar, augenblicklich quietscht natürlich die Grafikkarte, die pfeift aus dem letzten Loch. In anderthalb Jahren wird das ganz anders aussehen, wenn man sich die Hardware-Entwicklung anschaut.

PC ACTION Schon heute erkennt man vielfach am Look eines Spieles, welche Engine dahinter steckt. Erwarten uns in ein bis zwei Jahren etliche vergleichbar ausschauende Codecreatures-Titel?

Stefan Heinemann: Die Codecreatures-Engine ist ja gerade dazu gemacht, genau das zu vermeiden. Hier kannst du Licht- und Physikeffekte so einbauen, dass dein Spiel eben einen sehr individuellen Look bekommt. Das ist für uns auch ganz wichtig. Wir sehen uns als Technologie-Lieferanten, das heißt, wir stehen 100-prozentig im Dienst des Gamedesigners.

PC ACTION Was fehlt Codecreatures eigentlich noch auf dem Weg zum Fotorealismus?

Stefan Heinemann: Diese Frage haben wir uns neulich auch gestellt, nachdem wir uns *Final Fantasy* im Kino angeschaut haben. Also von der reinen Polygonanzahl her sind wir von diesem Look gar nicht so weit entfernt. Probleme haben wir natürlich noch dabei, derart detaillierte Haare darzustellen – oder die Hautfalten.

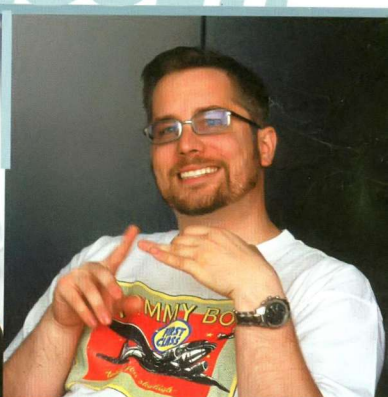
RAGT BEI CODECULT!



Stefan Herget ist Geschäftsführer von Codecult und verantwortlich für die Koordination aller Programmierabläufe.



Thomas von Treichel (Developer Affairs) fungiert als Sprachrohr der Entwickler für die Außenkommunikation.



Stefan Heinemann kümmert sich als Lizenzmanager um die Vermarktung der Codecreatures-Engine.

PC ACTION Actionspiele und Rennspiele? Ist die Engine dazu nicht zu langsam?

Thomas von Treichel: Erst einmal ist Codecreatures ja noch nicht fertig und damit auch noch nicht geschwindigkeitsoptimiert. Außerdem hängt die Performance einer Engine immer davon ab, was du zeigst. Packst du in die Engine alles rein, was möglich ist, wird sie erst einmal langsam. Die Demo, die wir jetzt vorgeführt haben, soll zeigen, wie Spiele in eineinhalb bis zwei Jahren aussehen können.

Thomas von Treichel: Vielfach fehlt es da im Heimcomputer-Bereich noch immer an Bandbreite, also an Übermittlungskanälen zwischen Prozessor und Grafikchip. Helfen könnte da etwa ein neues Bus-System jenseits von AGP oder integrierter Speicher auf den Grafikchips. Die reine Prozessor-Power würde wahrscheinlich bereits heute ausreichen.

PC ACTION Danke für das Interview und viel Erfolg!

SPIELE, SPIELE, SPIELE

Hier sind sie wieder: die allseits beliebten Untergrund-Spiele. Und das sind keine leeren Worte, wie zahlreiche Briefe zufriedener Leser beweisen. Auch in diesem Monat verewigen wir deshalb etliche Schmankerl für Sie auf der Cover-CD.



Bei 65 Spielen weiß man kaum, wo genau man anfangen soll. Vielleicht am besten mit dem, was in der vorherigen Folge schief gegangen ist: *Idinaloq*. Falls der Anime-Shooter bei Ihnen nicht startete, standen Sie keineswegs alleine da. In der Hektik des Gefechts hatte Spiele-Wärter Joachim Hesse versehentlich die verkehrte Version des japanischen Augenschmauses für die CD abgegeben. Weil das Spiel aber einfach klasse ist, liefern wir Ihnen jetzt die richtige Fassung nach, die auch Ihrem Rechner schmecken dürfte.

Xenon-2000-Tutorial

Der zweite Nachzügler auf der Cover-CD ist das Tutorial zu *Xenon 2000* (siehe PC Action 9/2001), das besonders für angehende Spielprogrammierer ein Leckerbissen sein dürfte. Die Bitmap Brothers haben uns alle Programme zur Verfügung gestellt, die Sie benötigen, um ein Ballerspiel wie *Xenon 2000* zu erstellen. Erklärt wird das Ganze anhand eines sechsteiligen, englischen Kurses. Doch nun zu den übrigen Spielen.

Von allem etwas

Die Installation wert ist auf jeden Fall *Ata*, dessen Untertitel *Extracts from the American Civil War* schon viel über das Spiel verrät. Sollten Sie sogar noch den Action-Strategie-Klassiker *North & South* kennen, wissen Sie bereits das Wichtigste. *Ata* lehnt sich direkt an dessen Spielgeschehen an: Auf einer Karte ziehen Sie Ihre Bürgerkriegstruppen durch Amerika und bekämpfen sich bei einem Zusammentreffen mit dem Gegner im Action-Bildschirm. Wir behalten das finnische Entwickler-Team Kimmo Vihola und Timo Vihola für Sie im Auge: Bereits für Weihnachten haben die beiden uns in einer E-Mail ein neues Gratis-Spiel angekündigt. Auch aus Deutschland kommen wieder einige gute Sachen, zum Beispiel *Giant Worlds*, eine Interpretation des Jump&Run-Klassikers *Giana Sisters*. Dass es bei solchen Projekten auch rechtliche Probleme geben kann, musste Autor Rainer Sinsch am eigenen Leib erfahren. Der Karbener hatte zunächst nicht das Okay von *Giana*-Erfinder Armin Gessert eingeholt, dessen Firma Spellbound Studios (*Desperados*) die Rechte am Original hält. Doch die Geschichte konnte zum Glück mittlerweile aus der Welt geschafft werden: „Ich habe von Herrn Gessert eine Einwilligung bekommen, das Spiel weiter ‚zu vertreiben'", so Sinsch. Keine derartigen Schwierigkeiten hat Christian Ofenberg, der uns mit *Ablaze Ball*, *Alzey*, *Convey* sowie *Invasion 1* und *2*


WARNING!!!
SAYURI ISEGAKI
GIANT
ZOO

auch gleich fünf Spiele zur Verfügung gestellt hat. Auffälliges Merkmal dabei: gute Grafik. Den Quellcode zu den meisten seiner Spiele können Sie sich übrigens auf seiner Internetseite (siehe Kasten) herunterladen! Doch vorher stöbern Sie erst einmal auf unserer Cover-CD: Es lohnt sich!

War's das?

Damit sind wir am Ende unserer Untergrund-Spiele-Trilogie angelangt. „Wie? Das war's jetzt? Dabei hatte ich mich doch gerade so an die kleinen Spielebiester gewöhnt", könnten Sie jetzt denken. Weil es zumindest uns so geht, haben wir uns etwas einfallen lassen. In Zusammenarbeit mit Triggerzone.de präsentieren wir Ihnen ab nächster Ausgabe regelmäßig die zehn besten Gratis-Spiele des Monats. Wer das freiwillig verpasst, dem ist vermutlich nicht zu helfen.

Joachim Hesse

Internet-Raser

Diesen Monat möchten wir Ihnen das Online-Rennspiel *Flashtrophy* ans Herz legen. Jowood hat dieses Flash-Spiel ins Internet gestellt, damit Sie sich schon einmal für den demnächst erscheinenden großen Bruder *Rally Trophy* aufwärmen können. Also: Rennstrecke zusammenbasteln und loslegen unter: www.rally-trophy.com

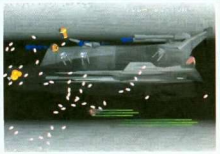


Carrera-Bahn im Internet: Flashtrophy von Jowood.

65 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. Zusätzlich gibt's noch das Tutorial zu Xenon 2000. Viel Spaß!

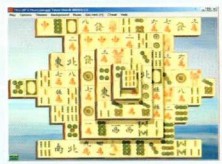
NAME	GENRE	HOMEPAGE
Ablaze Ball	Geschicklichkeit	www.ablazespace.de
Alzey	Geschicklichkeit	Siehe Ablaze Ball
Aruku Mine Sweeper	Geschicklichkeit	www.din.or.jp/~kogaryu
Ata	Action-Strategie	http://badgers.dreamsave.com
Battlelords	Strategie	www.horizont-entertainment.de
Blizzard	Action	www.sala.or.jp/~itagaki/vb
Boona Racer 2000	Rennspiel	www.boonaracer.co.uk
Brave Force	Jump & Run	http://terastorm.tripod.co.jp
C-Dogs	Action	www.orcsoftware.com/~ronny
Colony	Geschicklichkeit	www.mking.com
Convey	Denkspiel	Siehe Ablaze Ball
Creature Jungle 16	Action	www1.odn.ne.jp/ceb94660
Cyberdogs	Action	Siehe C-Dogs
Deluxe Ski Jump	Sport	www.mediamond.fi
Etigoya Cyber STG	Action	http://jump.uranews.com/cyber
Giant Worlds	Jump & Run	www.rbi.informatik.uni-frankfurt.de/~sinsch
Gonk	Geschicklichkeit	Siehe C-Dogs
Gravity Force	Action	www.gravity-force.de
Gravity Strike	Mehrspieler-Action	www.gravity-strike.de
Idinaloq	Action	www.namikaze.org
Impact Desaster	Action	www.haleph.com
Invasion	Action	Siehe Ablaze Ball
Invasion 2	Action	Siehe Ablaze Ball
Isin Densin Zero	Action	www.grafix-soft.com
Lemmis	Geschicklichkeit	www.snake-programming.net
Magical Forces	Action	http://member.nifty.ne.jp/AKANEfan
Magus	Rollenspiel	Siehe C-Dogs
Moraff's 3D-Jongg	Denkspiel	www.moraff.com
Moraff's Cyber Checkers	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Cyber Dice	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Cyber Memory	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Cyber Mind	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Cyber Pinball	Flipper	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Escapade	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Falling Blocks	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Fancy Jiggler	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Jiggler 3D	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's MarbleJongg 2000	Denkspiel	www.marblejongg.com
Moraff's Memory Jiggler	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Mom Jongg	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's More Jongg	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Radiation	Action	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Ring Jongg	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Sphere Jongg	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Ultra Blast	Action	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Moraff's Your Jongg	Denkspiel	Siehe Moraff's 3D-Jongg
Nim-2	Action	http://zp.hybd.net
Raising Dead	Action	www.geliosoft.com
Rayspark	Action	http://zhinOO.hoops.ne.jp
Renda	Action	Siehe Brave Force
Schnellimbiß	WiSim	Keine Homepage bekannt
Schnellimbiß 2	WiSim	Siehe Schnellimbiß
Simutrans	WiSim	www.simutrans.de
Snake	Geschicklichkeit	Siehe Lemmis
Snaker	Geschicklichkeit	Siehe Lemmis
Speedrunners	Geschicklichkeit	Siehe Lemmis
Stoked Rider	Sport	www.bongfish.com/stokedrider
Superplus	Rennspiel	www.aral.de
Tamago Densetsu 2	Jump & Run	Siehe Brave Force
The Chronicles of Toynous	Action	www2s.biglobe.ne.jp/~fub/toynous
The Enha Revelation	Action	www.asahi-net.or.jp/~viBr-kizm
Vampirjagd	Action	www.stella.de
Vampirjagd 2	Action	Siehe Vampirjagd
Vertrix 2	Denkspiel	http://clusters.cjb.net
ZP Blocks	Denkspiel	Siehe Nim-2
Xenon 2000 Tutorial	Programmierkurs mit allen Tools	www.bitmap-brothers.co.uk



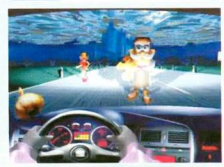














Den Schweinen gibt's der Herr im Schlaf.



15 Missionen pro Rasse, dazu 10 Multiplayer-Karten mit eigenen Spielmodi



außergewöhnliche 3D-Engine für 360 Grad Rundumsicht und stufenloses Zoomen



über 6.000 Sprachsamples für variantenreiche, witzige Verbal-Attacken



S.W.I.N.E.

Schweine, die Hasen auf den Pelz rücken. Karnickel, die Schweine zur Sau machen. In diesem einzigartigen RTS Genre-Mix kommandierst Du eine von zwei tierischen Armeen unter ständig wechselnden Wetterbedingungen und auf verschiedenstem Terrain. Dirigiere realistisch inszenierte Fahrzeuge, organisiere Nachschub-Routen... Du entscheidest, wer triumphiert und wer Tagesgericht wird.

Gamestar 9/01 „Hinter der Knuddelfassade lauert beinharte Echtzeit-Strategie mit tollen Ideen"

www.fishtankgames.com, www.swine-online.com

POWERED BY: gamespy

fishtank INTERACTIVE™

Catch the best.

Published by Fishtank Interactive. Fishtank is a trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH.

MONOPOLY TYCOON

Gehe nicht über Los !



Von den Dreißigern bis heute... Erleben Sie Monopoly City im Wandel der Jahrzehnte.





Detaillierte und liebevoll gestaltete 3D Grafik sorgt für Atmosphäre: Ob bei Gebäuden, Fahrzeugen, Bewohnern, bei Tag oder im Nightlife...





ANZEIGE









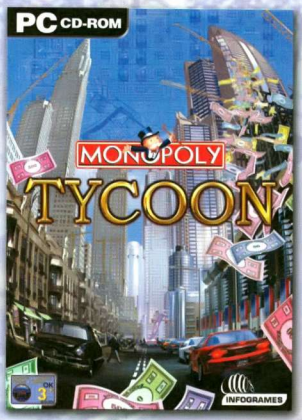
Trotz der enormen Spieltiefe und Komplexität bleibt das Handling immer einfach und übersichtlich.



Mit dem berühmten Gesellschaftsspiel hat Monopoly Tycoon im Grunde nur das Scenario gemeinsam. Jetzt erwacht Monopoly zur virtuellen Stadt mit allen Facetten, die das Leben in einer Weltmetropole aufregend und einzigartig macht. Hier pulsiert das urbane Leben und verdichtet sich zu einer Atmosphäre, die jeden Spieler in ihren Bann ziehen wird. Monopoly Tycoon ist eine anspruchsvolle WirtschaftsSim, die unternehmerisches Denken und planerische Weitsicht erfordert. Egal ob gegen den Computer oder Freunde gespielt wird, Monopoly Tycoon garantiert Spielspass pur.

- **Vielfältige Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten**
- **Solo oder Multiplayermodus**
- **10 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Spielmerkmalen**
- **Ständig wechselnde Infrastruktur in 7 Jahrzehnten**
- **Detaillierte 3D Grafik und Animationen**
- **Zahlreiche Gebäude und Geschäftstypen garantieren lang anhaltende Motivation und Spielfreude**

Ab Anfang November im Handel !



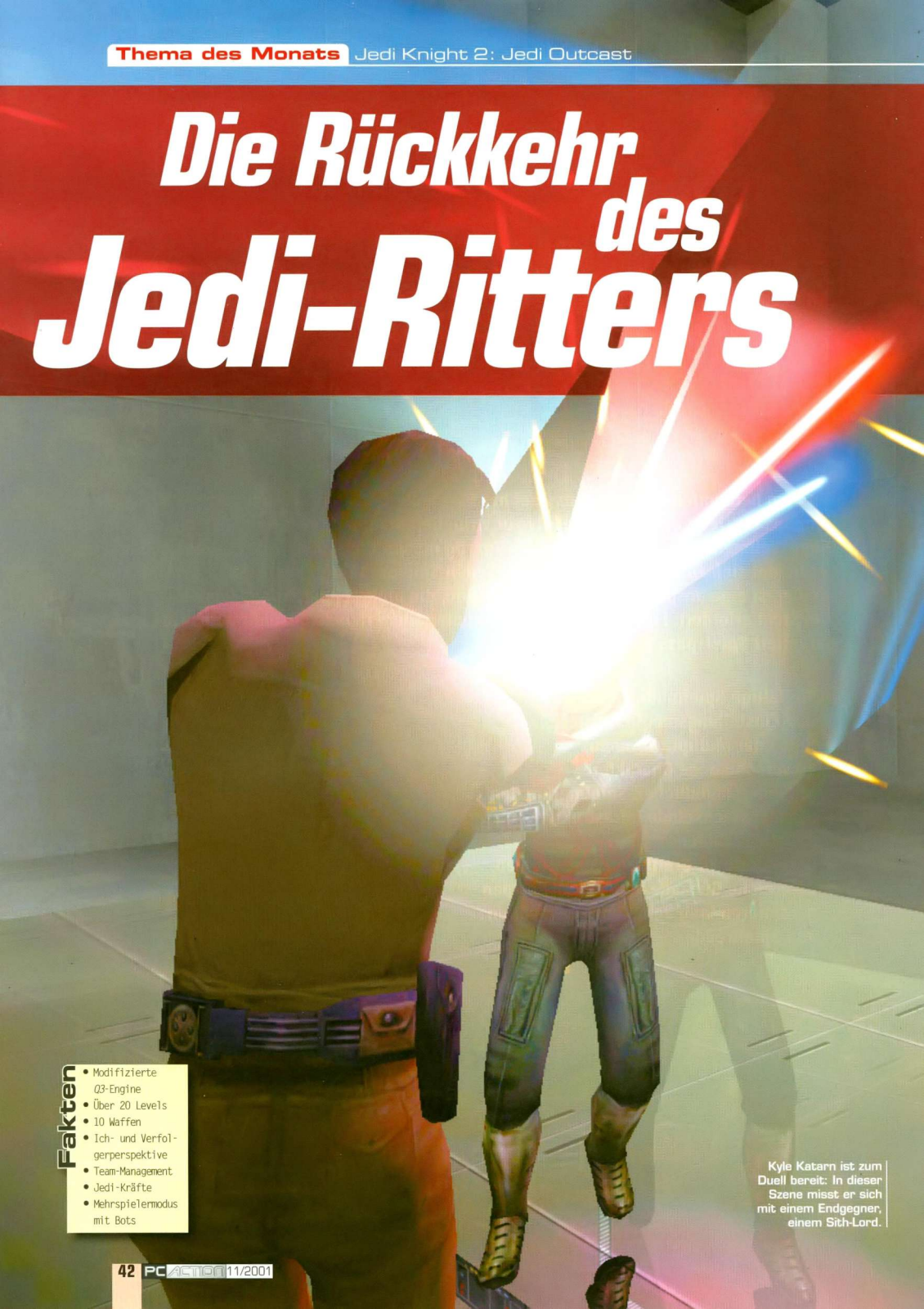


© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. MONOPOLY is a trademark of Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. Published by Infogrames. Developed by Deep Red. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. ® denotes Reg. US Patent & TM office.

INFOGRAMES

Hasbro

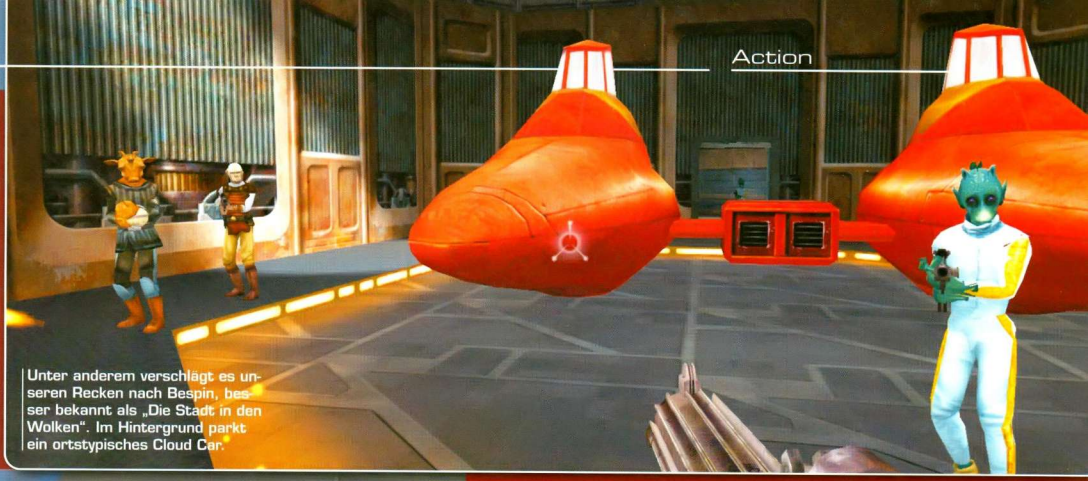
Die Rückkehr des Jedi-Ritters



Fakten

- Modifizierte Q3-Engine
- Über 20 Levels
- 10 Waffen
- Ich- und Verfolgerperspektive
- Team-Management
- Jedi-Kräfte
- Mehrspielermodus mit Bots

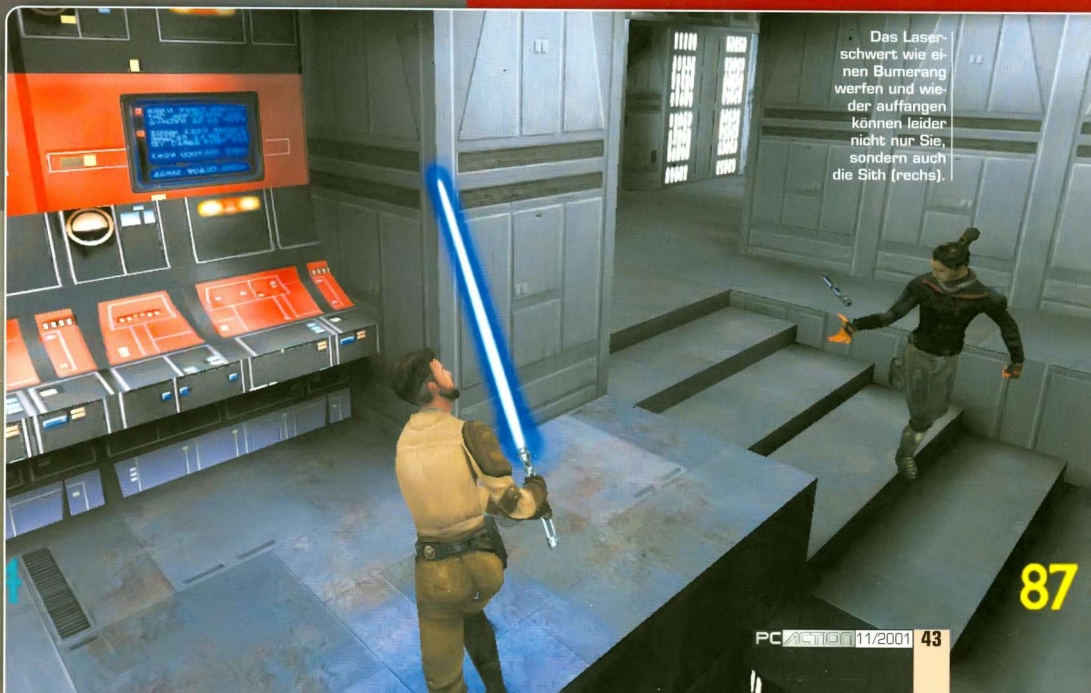
Kyle Katarn ist zum Duell bereit: In dieser Szene misst er sich mit einem Endgegner, einem Sith-Lord.



Unter anderem verschlägt es unseren Recken nach Bespin, besser bekannt als „Die Stadt in den Wolken". Im Hintergrund parkt ein ortstypisches Cloud Car.

Eigentlich hatte Kyle Katarn sein Laserschwert an den Nagel gehängt. Vielleicht wollte er ja einen Baum pflanzen, ein Kind zeugen, ein Haus bauen oder auch nur Karnickel züchten. Doch aus dem Dasein als Frührentner wird jetzt doch nix. Blöd für ihn. Gut für uns Zocker.

Seit Kyle Katarn in *Jedi Knight 1* den Tod seines Vaters gerächt und den dunklen Jedi Jerec samt seiner Bande filetiert hat, sind einige Jahre vergangen. Weil er fürchtet, er könnte dem Bösen verfallen, will er sein Laserschwert loswerden und es nie wieder benutzen. Er drückt es kurzerhand Luke Skywalker in die Flossen (wahrscheinlich mit den Worten „Da! Falls deins mal kaputt ist!") und geht in den verdienten Vorruhestand. Der Haken an der Sache ist nur, dass das Imperium mal wieder aufmuckt. Dieses müsste nach dem großen Showdown auf und rund um den Mond von Endor ja eigentlich darniederliegen – doch dummerweise blieben einige der Fieshanseln übrig und wollen nun wieder an die Macht. Nebenbei erwähnt sind auch die Sith-Lords auf die Jedis der guten Seite stinkig. Klar, dass sich Katarn bei dieser Konstellation nicht lumpen lässt, sein Laserschwert zurücknimmt und ein Comeback wagt. Kurz ausgedrückt ist die Rückkehr des Jedi-Ritters eine Fortsetzung von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*.



Das Laserschwert wie einen Bumerang werfen und wieder auffangen können leider nicht nur Sie, sondern auch die Sith (rechts).


100

SCHNETZELSPASS MIT FREUNDEN

Jedi Knight 2 will nicht nur ein spannendes Einzelspieler-Abenteuer bieten, sondern auch einen Beitrag fürs soziale Leben leisten. Deshalb ist ein Mehrspieler-Part fest eingeplant. Bislang stehen drei Modi fest: Beim klassischen Deathmatch kämpft jeder gegen jeden, beim Team Capture the Flag streiten zwei Mannschaften um die jeweilige Fahne des Gegners. Sabre-only Deathmatch ist ein Mann-gegen-Mann-Duell nur mit Laserschwertern. Wer von seinen Kumpels ständig auf die Mütze kriegt, darf glücklicherweise gegen computergesteuerte Kontrahenten (Bots) unterschiedlicher Stärke üben.



Der Spieler im Hintergrund läuft gleich zwei Gegnern vor die Flinten: Dumm gelaufen, im wahrsten Sinne des Wortes.



Schau mir in die drei Augen, Kleiner: In Jedi Knight 2 kämpfen Sie nicht nur mit imperialen Sturmtruppen, sondern auch mit anderen Kreaturen wie den ziegenköpfigen Gran.

Über den Wolken

Bei seinem Kampf gegen das Imperium und die dunkle Seite der Macht verschlägt es den Ritter aus Leidenschaft an bekannte Orte wie in die Wolken-Stadt Bespin, zur Jedi-Akademie auf Yavin 4 und auf den Schmugglermond Nar Shaddaa. Außerdem macht er einen frostigen Zwischenstopp auf dem arschkalten Schneeball namens Hoth. Darüber hinaus basteln die Entwickler mehrere neue, bislang unbekannte Örtlichkeiten, so dass letztendlich über 20 Levels warten. Sie steuern Ihren Recken hauptsächlich in der Ich-Perspektive. Anfangs trägt er nur eine Laserpistole und sein Lichtschwert mit sich herum, später kommen weitere Waffen hinzu – darunter Wookie-Armbrust, imperiales Sturmtruppen-Gewehr, Thermaldetonatoren, Nagelpistole und Elektroschocker. Wenn Sie Ihren Lasersäbel zücken, schaltet das Spiel automatisch in die Verfolgerperspektive, damit die Übersicht im Gefecht gewahrt bleibt.

Bumerang-Schwert

Weil Katarn nicht nur ein popeliger Ritters-Knappe ist, beherrscht er selbstverständlich diverse Jedi-Kräfte. So kann er sich heilen oder Feinde per Klopfgeräusch ablenken. Außerdem springt er bei Bedarf so weit wie ein Puma, rennt schnell wie ein Gepard, schubst Gegner aus mehreren Metern Entfernung aus den Puschen, beeinflusst ihren Willen oder blendet sie. Eine besonders coole Aktion ist mit dem Lichtschwert möglich. Katarn kann es werfen, wobei das moderne Schneidewerkzeug wie ein Bumerang zurückkommt. Sinnvoll einsetzbar ist ein solcher Wurf unter anderem bei Rätseln. An einer Stelle im Spiel gibt es zum Beispiel eine hochgezogene Brücke, deren Halteseile durchtrennt werden müssen.

Leisetreter

Spielerisch läuft nicht alles auf bloße Baller- und Fecht-Action mit ein paar Rätseln hinaus. Treffen Sie zum Beispiel auf eine allzu große

HURRA! OBI-WAN IST TOT!



Als bekannt wurde, dass *Obi-Wan* nicht für den PC erscheint, erlebte die Taschentuchindustrie wegen zahlreicher flennender *Star Wars*-Fans wahrscheinlich einen Boom. PC Action leistet jetzt ihren Beitrag zur Trauerbewältigung. Schauen Sie sich doch mal einen Screenshot von Obi-Wan im direkten Vergleich mit einem Bild aus *Jedi Knight 2* an! Na, merken Sie was? Danken Sie Gott, dass Sie statt eines steifen Opi-Wan Kenobi, der anscheinend ein Laserschwert verschluckt hat, einen wesentlich agileren Kyle Katarn steuern dürfen. Vom Gesamteindruck der Grafik ganz zu schweigen. Und noch was zum Thema *Obi-Wan*: Wer will denn wirklich ein Spiel zu *Episode One* zocken, die mit Darth Maul gerade mal einen charismatischen Bösewicht bietet, der dann auch noch so schnell abnibbelt? Das Weicheil Da loben wir uns doch den guten, alten Asthma-Vader, der wenigstens drei Filme lang böse röchelte. Okay, Lord Helmchen werden Sie in *Jedi Knight 2* nicht treffen. Aber die alten Streifen haben auf jeden Fall mehr Flair. Wisst Ihr was, Ihr Game-Boy-Color- und künftigen Xbox-Spieler? Ihr dürft *Obi-Wan* gern behalten!



Nein, wir werden Obi-Wan (linkes Bild) nicht wirklich vermissen. Kyle Katarn schnetzelt sich bei Jedi Knight 2 wesentlich schöner mit dem Lichtschwert durchs Leben.



Eine von mehreren Jedi-Kräften ist der Force-Push. Dieses Bild zeigt, wie Kyle Katarn dank der „Macht" einen aufmüpfigen Gran in einen tiefen Abgrund schubst.

Alle Aliens fliegen hoooch! Die explosiven Thermaldetonatoren machen Ihren Gegnern sicher keine Freude.

Jedi Knight 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Raven Software
Fertig zu:	85%
Erscheint:	April 2002
Vergleichbar:	Jedi Knight
Internet:	www.lucasarts.com/e3/seven



Harald Fränkel

Kommentar

» Ja, die Umgebungsgrafik sieht stellenweise noch so nüchtern aus, wie es Harald Juhnke wahrscheinlich sein ganzes Leben lang nicht war. Doch erinnern wir uns: Schon das famose Jedi Knight 1 überzeugte hauptsächlich durch sein Gameplay. Außerdem haben die Entwickler noch Zeit, dem etwas sterilen Krankenhaus-Ambiente mehr Leben einzuhauchen. Ich freu' mich jedenfalls auf die Laserschwert-Fuchtelei! «

Gruppe von Sturmtruppen, ist Leisetreten angesagt. Wie in *Dark Project 2* ungesehen und ungehört an den ständig miesepetrigen, weiß gewandeten Imperiums-Schergen vorbeizuschleichen, erweist sich in solchen Fällen als deutlich weniger gesundheitsschädlich. Während des Abenteuers tut sich Katarn hin und wieder mit Nichtspielercharakteren zusammen, die ihm bei seiner Aufgabe helfen. Mit von der Partie ist unter anderem seine alte Freundin Jan Ors aus *Jedi Knight 1*. Sogar Luke Skywalker schließt sich unserem Rächer an. Der Witz an der Sache: Sie dürfen Ihren Kampfgenossen sogar Befehle erteilen.

Polygone ohne Ende

Etliche Zwischensequenzen sollen dafür sorgen, dass der Spieler von der Story regelrecht eingefangen wird. Reale Schauspieler tauchen dabei nicht auf. Sämtliche Mini-Filme entstehen auf Basis der Spiel-Grafik. Und die hat es in sich: Angeblich haben die Entwickler die verwendete Q3-Engine derart modifiziert, dass sie im Vergleich zur ursprünglichen Version die doppelte Zahl an grafischen Bauteilen (Polygone) darstellt. Ihr Handwerk verstehen die Jungs von Raven Software auf jeden Fall. Zuletzt haben sie das bei *Star Trek: Voyager Elite Force* bewiesen. Möge die Macht auch diesmal mit ihnen sein.

Harald Fränkel



HEISSE ABGASE DES VORDERMANNES BRENNEN IN DEINEN LUNGEN.

GEFAHR LAUERT STÄNDIG IN DEINEN RÜCKSPIEGELN.

EIN FEHLER KANN DEINE NIEDERLAGE BEDEUTEN.

KOPF AN KOPF MIT DEN SCHNELLSTEN FAHRERN DER WELT.





PC CD-ROM PlayStation 2

www.electronicarts.de

„Formula One", „Formula 1", „F1" und „FIA Formula One World Championship" (sowie die entsprechenden Übersetzungen und Abwandlungen) sind Marken der Formula One-Firmengruppe. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. © 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „it's in the game." sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. PlayStation, das PlayStation-Logo und PlayStation 2 sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com



Das kann brenzlig werden: SS-Venom-Soldaten rücken mit Flammenwerfern an.

Fakten

- Testlevel jetzt verfügbar
- Bis zu 32 Spieler Netzwerk/Internet
- Punktsystem (z. B. 10 Punkte für das Stehlen der Dokumente)
- 4 Charakterklassen
- Mindestvoraussetzungen: 500 MHz, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
- Unterstützt von id Software

Düstere Zeiten

Return to Castle Wolfenstein: Wer noch nichts von dem in den 40er-Jahren angesiedelten Ego-Shooter gehört hat, lebt entweder auf dem Mars oder hat an Actionspielen kein Interesse. Jetzt können Sie erstmals mitspielen!

Seit der zweiten Septemberhälfte glüht das Internet: Publisher Activision kredenzte der wartenden Fangemeinde eine erste spielbare Version von *Return to Castle Wolfenstein* zum kostenlosen Download. Das Ganze ist 63,4 MB groß und soll den Entwicklern wichtige Erkenntnisse in Bezug auf die Massentauglichkeit des Mehrspielermodus bringen. Es handelt sich folglich auch keineswegs um eine herkömmliche Demoversion des Ego-Shooters, sondern um den öffentlichen Beta-Test einer einzelnen Mehrspieler-Karte. Kooperatives Teamplay ist dabei Trumpf. Denn nur wer mit Leutnant, Soldaten, Sanitätern und Ingenieuren als Mannschaft agiert, hat Chancen auf den Sieg. Ohne Leutnant gibt es zum Beispiel keine Luftunterstützung und ohne Sanitäter können Verletzte nicht gesundgespritzt werden.

Nervenbündel

„Beach Invasion" nennt sich die Karte, die Nerve Software zum „Abschuss" freigegeben hat. Je nachdem für welche Seite man sich entscheidet, ist das Ziel entweder, geheime Dokumente aus einem Nazi-Lager zu entwenden oder eben genau das zu verhindern. Doch Moment! Nerve Software? Wird



Die Alliierten versuchen, in den Nazi-Bunker einzudringen: Nein, das ist nicht Medal of Honor: Allied Assault.

das Spiel denn nicht von den Gray Matter Studios entwickelt? Die Antwort ist ein klares „Jein". Gray Matter ist nämlich ausschließlich für den Einzelspielermodus verantwortlich, den Mehrspielermodus stellt Nerve (www.nervesoftware.com) auf die Beine. Für die Netzwerk- und Internetpartien sollten Sie übrigens nicht die gleiche Bombastgrafik erwarten wie bei der Einzelspielerkampagne: Um die Bildwiederholrate nicht in den Keller rutschen zu lassen, wird auf Schnickschnack verzichtet. Doch zurück zur Strandinvasion: Obwohl Nerve mit der Karte bewusst eine der weniger komplizierten Mehrspielerabschnitte ausgewählt hat, gibt es eine ganze Menge für den Spieler zu entdecken.

Team Wolfenstein

Spielerisch ist der Testlevel eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Team Fortress*. Der Spieler schlägt sich entweder auf die Seite der Allies (Amerikaner) oder Axis (Wehrmacht). Dann werden Spielertyp und Waffen ausgesucht: Vom Kampfmesser bis zum Flammenwerfer ist alles dabei – inklusive eines geheimen Scharfschützengewehrs mit Nachtsichtmodus (allerdings ohne Texturen und Schussgeräusche) für Soldaten: Einfach „mp_weapon 7" in der Konsole („^"-Taste) eintippen, fertig. Neben Messer und Pistole kann jeder Spieler eine schwere Waffe mit sich herumschleppen. Aber wofür gibt es feststehende Geschützstellungen? Strategisch wichtig sind auch Wiederbelebungspunkte, die zum Teil erobert werden können. Langer Rede kurzer Sinn: Der Testlevel zeigt schon eine ganze Menge vom kommenden Spiel. Dort soll es dann neben dem heiß ersehnten Einzelspielermodus bis zu zwölf Mehrspieler-Karten geben. Obwohl es sich bei dem Demolevel um eine entschärfte *Wolfenstein*-Version ohne Hakenkreuze handelt, hat Activision uns nicht gestattet, ihn für Sie auf die Cover-CD zu packen. Wir möchten Ihnen deshalb bei Interesse die deutsche Fanseite www.planet-wolfenstein.de ans Herz legen, wo neben zahlreichen Tipps und Tricks zur Demo auch aktuelle Downloadmöglichkeiten genannt werden. Wir sehen uns im Netz!

Joachim Hesse

Return to Castle Wolfenstein

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Gray Matter/Nerve
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Dezember 2001
Vergleichbar:	No One Lives Forever
Internet:	www.castlewolfenstein.com



Kommentar Joachim Hesse

» Autsch, ich habe mich im Stacheldraht verfangen. Zum Glück kommt da vorne unser Sani. „Hallo! Hier bin ich!", rufe ich noch, bevor er mich gnadenlos niedermäht. Wer solche Kameraden hat, braucht keine Feinde mehr. Und das ist leider kein Einzelfall auf den Wolfenstein-Servern. Wer aber die richtigen Mitzocker findet, darf sich schon jetzt auf spannende Unterhaltung freuen. Ein gelungener Happen, der Appetit auf mehr macht. «



Der Dokumentenraum: Axis-Spieler stellen so wie hier gerne ein paar Wachen ab, um überraschte Diebe kaltzustellen.



Gestellt: Ein Panzerfaust-Nazi, umrundet von Alliierten. Das Ausrufezeichen markiert übrigens den Dokumenträuber.

Hochkultur

Civilization, Call to Power, Alpha Centauri – seit zehn Jahren wird das Spielprinzip des Strategieklassikers perfektioniert. Bahnbrechende Innovationen blieben bislang aus, was sich mit dem dritten Teil der renommierten Serie ändern dürfte.



Der Verhandlungstisch bietet alle möglichen Aktionen und nötigen Informationen auf einen Blick.

Firaxis will die Spielweise des ursprünglichen Spiels beibehalten, aber gleichzeitig viele Details revolutionieren und spannender gestalten. Wie gehabt bestehen Zivilisationen nur aus einer Ansammlung von Städten. Ein neuer Bestandteil ist die Kultur jedes Volkes. Bauwerke wie Tempel, Universitäten und besonders Weltwunder generieren Kulturpunkte, die den Einflussbereich der jeweiligen Stadt vergrößern. Zusammen mit den anderen Städten Ihres Volkes erhalten Sie so eine Staatsgrenze. Nach der Eroberung einer Stadt beeinflusst die Kultur, wie lange sich die Bevölkerung gegen die Besatzer wehrt. Einen Vorteil bietet die Kultur zudem bei diplomatischen Verhandlungen. Kulturell überlegene Völker haben bessere Chancen, vorteilhafte Verträge abzuschließen.

Diplomatie und Handel

Bei Verhandlungen mit anderen Staaten haben Sie erstmals freie Hand und können so ziemlich alles fordern oder anbieten: Tribut in Gold, Technologien, Rohstoffe und Luxusartikel, Karten von Gebieten und ganze Städte. Diplomatische Beziehungen schließen zudem Verteidigungspakte, Allianzen, Handelsembargos gegen dritte Staaten und den freien Durchmarsch für militärische Einheiten ein. Spione und Diplomaten existieren in *Civilization 3* nicht mehr als Einheiten. Alle Aktivitäten werden durch die Botschaft ausgeführt. Das Gleiche gilt für den Handel: Karawanen existieren nicht mehr. Es reicht aus, wenn Start und Zielort durch eine Straße, Häfen oder Flughäfen verbunden und – falls eine Staatsgrenze dazwischen liegt – beide Staaten mit dem Handel der Ressource einverstanden sind. Der Gütertausch ist enorm wichtig. Denn viele Rohstoffe besitzen eine strategische Bedeutung, da sie für den Bau fast aller Einheiten zwingend notwendig sind.

Alexander Geltenpoth



Die Staatsgrenzen werden in der Farbe des jeweiligen Volkes angezeigt.

Fakten

- 16 Völker
- Strategisch wichtige Rohstoffe
- Erweiterte Diplomatie und Handel
- Kultur als strategischer Faktor
- Editor
- Neue Siegbedingungen

Civilization 3

Genre:	Rundenbasierte Strategie
Hersteller:	Firaxis/Infogrames
Fertig zu:	99%
Erscheint:	März 2002
Vergleichbar:	Alpha Centauri
Internet:	www.civilization3.com

Deutsche Version erst im März



Michael Wetzel, Infogrames Deutschland

» Wegen Problemen mit der Übersetzung wird es leider keine deutsche Version vor März geben. Wir haben uns daher entschieden, vorab eine limitierte Auflage der amerikanischen Version in einer hochwertigen Box mit 3D-Effekt und Klappdeckel für unter 100 Mark anzubieten. Einen Umtausch der amerikanischen zur deutschen Version können wir leider nicht vornehmen. Grund hierfür sind die besonders hohen Kosten für die Special Edition bei recht geringem Preis. «



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Konzept und Design können voll überzeugen. Der dritte Teil ist eine Spur einfacher. Ganz besonders der Verwaltungsaufwand wurde erheblich reduziert. Trotzdem ist das Spiel anspruchsvoller und komplexer als seine Vorgänger. Die amerikanische Version erscheint bereits im November, mit der deutschen Übersetzung dürfen Sie erst im März rechnen. «



© 1998-2001 by ZUXXEZ Entertainment AG - Published by BLACK STAR Interactive GmbH - "Earth 2150", "Lost Souls" und "Reality Pump" sind eingetragene Warenzeichen der ZUXXEZ Entertainment AG. "Earth 2150: Lost Souls" ist der dritte Teil der Earth2150-Trilogie und eigenständig lauffähig.



Schnelle Eingreiftruppe

In Russland wird rebelliert und schon schreit die Regierung nach einem amerikanischen Sonder-Kommando, das ein paar Rebellen aus dem Weg räumen soll. Hoffentlich haben Sie Ihre Panzerfaust im Handgepäck!

Mit Ihrem sechs Mann starken Team versuchen Sie, in Russland eine Gruppe von Rebellen auszuschalten, und begeben sich auf gefährliches Terrain.

In einem Interview erklärten die Jungs der Spieleschmiede Red Storm vor einiger Zeit: „*Ghost Recon* ist ein Tom-Clancy-Spieletitel und produziert von denselben Jungs, die auch *Rainbow Six* und *Rogue Spear* auf den Mark brachten – aber trotzdem ist es kein *Rainbow Six*-Nachfolger". Stimmt, geht es doch bei der Handlung diesmal nicht darum, eine Terroristengruppe zu zerschlagen, sondern um die Verhinderung eines Krieges in Russland. Dort herrscht nämlich ein Aufstand, ausgelöst durch die Intrigen einer Rebellen-Vereinigung. Nur gut, dass die Regierung in Moskau einen Draht zur amerikanischen Staatsmacht hat und Hilfe von außerhalb anfordert. Genauer gesagt eine Truppe mit dem Namen „The Ghost", die die aufwieglerischen Gesellen flugs um die Ecke bringen soll.



Dank des Nachtsichtgerätes können Sie sogar in den düstersten Regionen Ihre Gegner sehen und so zur Strecke bringen.

Shooter trifft Rollenspiel

Nicht nur aufgrund der neuen Protagonisten unterscheidet sich der Taktik-Shooter stark von *Rainbow Six* und *Rogue Spear*. Die actiongeballte Jagd im Inneren von besetzten Gebäuden wurde vermehrt in Wald und Flur verlagert. Ebenso enthält *Ghost Recon* Rollenspiel-Elemente. So kassieren Sie für erfolgreich beendete Aufträge Erfahrungspunkte und steigern mit diesen vier charakter- und waffenspezifische Werte. In 15 Missionen lösen Sie mit Ihrem sechsköpfigen Team strategisch knifflige Aufgaben und befördern haufenweise Gegner ins Jenseits. Sturmgewehr, Sprengstoff, Granatenwerfer, Panzerfaust und Scharfschützengewehr – das sind nur einige Utensilien aus Ihrem umfangreichen Waffenarsenal. Darüber hinaus geben Sie Ihre Befehle nicht mehr vor dem nächsten Angriffsziel, sondern kontrollieren Ihre Truppenmitglieder mit recht einfach gehaltenen Anweisungen im Spielgeschehen. Grafisch wirkt *Ghost Recon* augenblicklich noch zu verschwommen. Ebenso fehlte unserer Vorabversion noch jegliche Geräuschkulisse und auch der Gegner-KI würde eine Aufwertung gut zu Gesicht stehen.

Tanja Bunke

Ghost Recon

Genre:	Action
Hersteller:	Red Storm/Ubi Soft
Fertig zu:	90%
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	www.ghostrecon.net

Kommentar



Tanja Bunke

» Die Spielidee ist nicht wirklich neu, verspricht aber actiongeladene Spannung. Besonders begeistern mich die Rollenspiel-Elemente. Ich bin auf jeden Fall auf das fertige Endprodukt gespannt und hoffe, dass die Schwachpunkte in puncto Sound, künstliche Intelligenz und Detailgrad der Grafik noch ausgemerzt werden. «

Schluss mit niedlich.



Der ultimative Mix aus Aufbaustrategie und Adventure. Das wahre Leben: Abenteuer, Helden, wilde Biester und unzählige Rätsel, arbeiten, bauen, jemanden kennenlernen, was trinken und poppen. www.wiggles.de

INFOGRAMES

SEK

PC CD-ROM Strategie

INNONICS

Wiggles © 2001 Innonics Publishing und Distributionsgesellschaft mbH, Hannover. Alle Rechte vorbehalten. Software, Artwork und Texte sind urheberrechtlich geschützt. Software wurde entwickelt von Spieleentwicklungskombinat SEK-Ost, Berlin.



Nett anzuschauen: Wenn Sie in die Stadt hereinzoomen, können Sie durch einen Doppelklick auf Ihre Gebäude die Miet- und Verkaufspreise regulieren. Die Übersichtskarte rechts unten erleichtert die Navigation.

Miete her!

Jetzt ist Schluss mit Würfeln! In Monopoly Tycoon bauen Sie Ihre Hotels in Echtzeit gegen bis zu fünf Konkurrenten. Nur wer klug plant und auf die richtigen Immobilien setzt, steigt zum reichsten Bonzen der Stadt auf.

Mit der populären Brettspielvorlage hat *Monopoly Tycoon* nur noch wenig gemein. Die Straßennamen wurden übernommen, ab und an sorgen Ereigniskarten für Wirbel, das Spielziel ist identisch – das war's dann aber auch schon. Hier basteln Sie in 16 Szenarien, die der Reihe nach freigeschaltet werden, in der Zeitspanne von 1930 bis 2000 an Ihrer Traumstadt, die diesmal komplett in 3D erstrahlt. Anfangs dürfen Sie Ihr Startkapital in 22 Geschäftszweige investieren, später können bis zu 42 Läden, Appartements oder Vergnügungseinrichtungen hochgezogen werden.

Wie werde ich reich?

Zu Beginn des Spiels wählen Sie sich aus zehn möglichen einen Startcharakter aus. Alle Charaktere verfolgen naturgemäß unterschiedliche Strategien. Der vorsichtige Banker wird immer auf etwas Bargeld in der Kasse achten, risikofreudige Spekulanten reißen sich sämtliche verfügbaren Straßenzüge in Windeseile unter den Nagel. Letztere werden übrigens durch Auktionen der Stadtverwaltung abgeluchst. Wie im Original dürfen Sie erst dann lukrative Hotels errichten, wenn Ihnen alle drei Straßen einer Farbe gehören. Wie Sie selbst vorgehen, bleibt ganz allein Ihnen überlassen, denn das Geld liegt in *Monopoly Tycoon* auf der Straße. Die Sims der Stadt benötigen Wohnraum, den Sie natürlich selbst errichten können, um dann Miete zu kassieren. Möglich ist aber auch, in der richtigen Gegend Geschäfte zu errichten, um durch Warenverkäufe und Pachten die Kasse klingeln zu lassen. Aber Vorsicht, achten Sie auf den korrekten Qualitätslevel Ihrer Produkte. Eine Billig-Boutique in der Schlossallee wird schnell zum teuren Flop.

Wissen ist Macht

Zum Glück stehen Ihnen etliche Analyse-Tools zur Verfügung, so dass Sie die Bedürfnisse der Sims und die vermeintlichen Besucherströme stets im Blick haben. Mit einer Werbekampagne können Sie nachhelfen, wenn es mal nicht so läuft wie geplant. Ganz Vorsichtige können auch ein Gas-, Telefon- oder Transportmonopol anstreben. Das garantiert sichere Einnahmen und schwächt die Gegenspieler, die dann einen Teil ihrer Einnahmen gleich wieder an Sie abführen müssen. Gut so, denn die KI im Spiel hat es in sich, was die Langzeitmotivation allerdings aufrechterhält. Auch die Spieloptik geht in Ordnung. Tag- und Nachtwechsel sorgen für ansehnliche Farbenspiele, die 3D-Häuschen sind ausreichend detailliert. Wir dürfen uns auf eine ausgeklügelte WiSim freuen.

Christian Bigge

Monopoly Tycoon

Genre:	Strategie
Hersteller:	Deep Red Games/Infogrames
Fertig zu:	95%
Erscheint:	15.10.2001
Vergleichbar:	Sim City 3000
Internet:	www.monopolytycoon.com



Kommentar Christian Bigge

» Hier wird eine starke Lizenz kreativ genutzt. Brettspiel-Veteranen dürften an Monopoly Tycoon ebenso ihre Freude haben wie Fans anspruchsvoller Computer-WiSims. Das Tutorial ist umfangreich, die Szenarien bauen gut aufeinander auf. Allerdings fehlt mir bislang noch das Endlosspiel. Schließlich will ich meinen Sieg auch auskosten, wenn ich alle Konkurrenten aus der Stadt gejagt habe. «



Übersichtlich: In der Haupt-Spielansicht wird Angebot und Nachfrage analysiert (links).



Teuer: Wollen Sie eine Straße kaufen, wird eine öffentliche Auktion ausgerufen.

TERRATEC®

Heinz hat Wasser im Ohr.



Franz die Cameo im Auge.

Videoschnitt- und TV-Lösungen von TerraTec bieten anspruchsvollen DV-Profis und solchen, die´s werden wollen, durchdachte und ausgereifte Pakete zum Durchstarten. Jetzt gibt es von der vielfach ausgezeichneten **Cameo 400 DV** den großen Bruder **Cameo 600 DV**. Damit schicken Sie Ihre Videos via FireWire™ (iLink™) in den PC und holen atemberaubende Spielfilme heraus. Zähmen Sie die digitale Bilderflut spielend leicht mit der phänomenalen Software-Vollausstattung: Ulead MediaStudio Pro 6.0 VE, DVD Plug-in, Cool 3D 2.5 und mehr als 800 zusätzliche HighEnd-Effekte inklusive! Obendrein bringt Ihnen **Cameo Connect**, das schnittige 5¼" Frontmodul der **Cameo 600 DV**, den passenden Anschluss auf die Vorderseite Ihres PCs.
Und die neue **TValue Radio** bietet Fernsehen mit Highspeed Videotext, Sendersuchlauf mit automatischer Namensfindung und Live-Mitschnitt des laufenden Programms. Daneben schaltet es Radio auf Empfang und das in echtem Stereosound!
Spannung pur gibt's bei Atelco, Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt und Saturn. Außerdem im gutsortierten Fachhandel oder online bei www.BPExpress.de.
Mehr Infos unter **www.terratec.de** · clever gear for a smart world



CAMEO 600 DV[2]
DM 249,–[1]

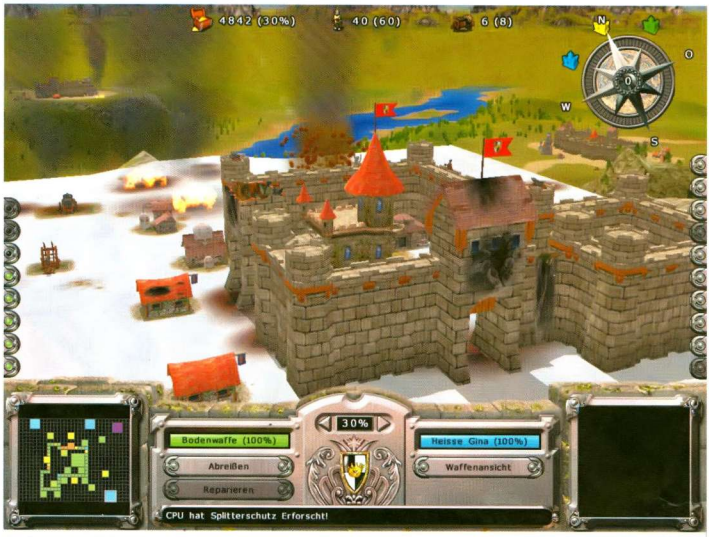
TValue Radio
DM 149,–[1]

27/2001

1 Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen
2 In Kürze erhältlich

König für einen Tag

Sie haben es geschafft. Sie sind der König. Im Grunde ein angenehmer Job, aber Sie können es ja nicht lassen und müssen unbedingt Ihre Nachbarburgen beschießen. Kein Wunder, dass da auch zurückgeballert wird ...



Drei-Fronten-Krieg: Die Burg des Spielers wird von allen Seiten unter Beschuss genommen.

Das Katapult spannt sich knirschend und zack: Treffer! Eine Ladung Feuerbälle äschert das Dorf ein. Doch wehe, der gegnerische Zeppelin rächt sich mit einer Bombe auf Ihre Munitionsfabrik: Ist schon blöd, wenn das Haus Ihres Steinmetzes direkt daneben gleich mit in die Luft fliegt. Jetzt ist es erst mal Essig mit neuen Waffen und Gebäuden, bis die Hütte wieder steht. Oh nein, nun ist Ihnen auch noch das Geld ausgegangen und noch höhere Steuern können Sie nicht mehr verlangen, ohne dass die verbliebenen Bauern das Weite suchen. Nein, König zu sein ist kein leichter Job, auch nicht in *Ballerburg*.

Auf CD-ROM

Videobeitrag Ballerburg

Wir haben für Sie einige Spielszenen aus unserer Vorschau-Version zusammengestellt.

ballerburg.mpg

Burgenschlacht

Taufrisch ist die Spielidee nicht, im Gegenteil: Es gab in der Vergangenheit bereits zahlreiche Spiele, die sich mit der Thematik auseinander setzten. Dabei ist der Grundgedanke äußerst simpel: Schaffen Sie es, die Burg Ihrer Gegner wegzubomben, oder müssen Sie als Erster dran glauben? „Wir wollen, dass sich bei *Ballerburg* der gewisse *Moorhuhn*-Effekt einstellt", erklärt Mario Endlich von Entwickler Ascaron. Damit die Schusswechsel nicht wie bei *Moorhuhn* nach wenigen Nachmittagen langweilen, sorgen die Gütersloher für mehr Abwechslung und Umfang. Es gibt 16 Gebäudearten wie Wehrtürme, Bauernhäuser oder Waffenschmieden, die Sie errichten, 16 Waffen, die Sie bauen, und zwölf Zaubersprüche, die Sie für Ihre Zwecke einsetzen dürfen. Doch keine Angst vor stundenlangem Handbuch-Studium: Der Schwerpunkt liegt klar auf Action! Vier Kampagnen à acht Levels und ein dreiteiliger Trainingskurs warten auf Sie. Besonders am Herzen liegt Ascaron jedoch der Mehrspielermodus für bis zu vier Streithähne oder -hennen. Nicht ohne Grund: *Ballerburg* ist geradezu prädestiniert dafür, sich im Netzwerk, Internet oder gar an einem PC die Hölle heiß zu machen. Wer einmal Schützenkönig spielen möchte, könnte bald mit *Ballerburg* seine helle (Schaden-)Freude haben.

Joachim Hesse



Ladepause: Das Feuerkatapult ist gleich wieder betriebsbereit, dann hagelt es Saures bei der Burg gegenüber.

Ballerburg

Genre:	Actionspiel
Hersteller:	Ascaron
Fertig zu:	90%
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	Rampart
Internet:	www.ascaron.de



Kommentar Joachim Hesse

» Leicht verständlich, kurzweilig und – wenn alles klappt – auch nicht zu teuer im Verkauf: Ballerburg könnte das Zeug haben, um Mittagspausen-Zocker vor den PC zu locken. Richtig einfach finde ich es aber nicht als Burgherr, denn man verzettelt sich rasch, investiert sein Geld falsch und sieht ratzfatz den „Sie haben verloren"-Bildschirm. Mal abwarten, wie sich die fertige Testversion spielt. «

GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht



Vorsicht: Suchtgefahr!

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie – mit reiner Muskelkraft.

Jeder Computer-Anwender braucht einen GyroTwister, um Verspannungen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber Obacht: Nehmen Sie Ihren GyroTwister nie mit ins Büro oder in die Kneipe – Sie bekommen ihn sonst nicht mehr zurück!

Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende „Wunderkugel" berichten:

www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Informieren Sie sich jetzt unter:

www.macht-suechtig.de



Die Animationen der Spieler wirken dank der neuesten Motion-Capturing-Technologie überaus realistisch.

SPIEL, SATZ UND SIEG?

Das letzte halbwegs gute Tennisspiel liegt schon länger zurück als Bumm-Bumm-Bobbeles Wäschekammer-Quickie – da kommt Microids' Spiel zur Tennis-Masters-Serie gerade recht.

Die Zeiten, zu denen halb Deutschland Boris Becker und Steffi Graf beäugt hat, wie sie sich mit ihren Gegnern drei Stunden lang gegenseitig einen gelben Filzball zugedroschen haben, sind längst vorbei. Tennis läuft nicht mehr den halben Tag auf ARD, ZDF, RTL oder gar SAT.1, sondern bestenfalls im Sportschau-Telegramm und auf Spartenkanälen wie Eurosport. Pessimisten wie Ion Tiriac behaupten gar, der Tennissport liege im Sterben. Auf dem PC hat er bereits vor Jahren das Zeitliche gesegnet. Dem Trend trotzend, hat sich die französisch-kanadische Softwareschmiede Microids jüngst die Lizenz der Tennis-Masters-Serie gekrallt, um diesem Genre wieder etwas Leben einzuhauchen.

New York, Rio, Tokio

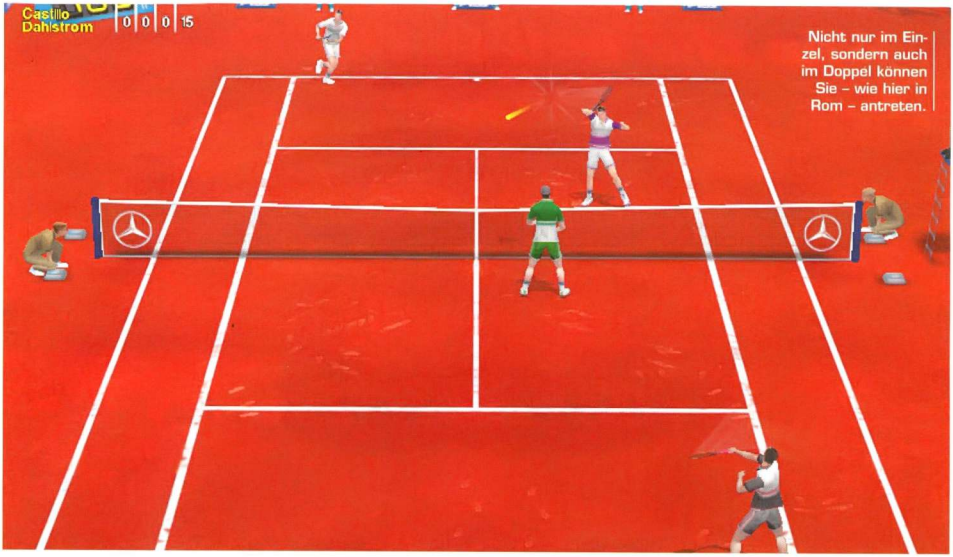
Falls Sie nicht wissen sollten, was die Tennis-Masters-Serie ist: Es handelt sich um die wichtigste Turnierreihe der Herren, die aus neun Turnieren auf der ganzen Welt ausgespielt wird. Bei jedem Wettbewerb werden ATP-Punkte vergeben; die acht Profis, die die meisten Punkte einfahren konnten, dürfen am Jahresende den Tennis



Deine Spuren im Sand: Am Hamburger Rothenbaum bleiben sogar die Fußabdrücke der Spieler im roten Sand sichtbar.



Bei Tennis Masters stehen die verschiedensten Kameraperspektiven zur Auswahl. Hier die TV-Kamera beim Aufschlag.



Nicht nur im Einzel, sondern auch im Doppel können Sie – wie hier in Rom – antreten.

Masters Cup unter sich ausspielen. Und eben dieses Highlight des ATP-Circuits ist auch das Herzstück des gleichnamigen Spiels.

Sie gehen mit einem von 71 Fantasie-Tennis-Profis im Einzel oder Doppel an den Start, die allesamt unterschiedliche Stärken und Fähigkeiten besitzen. So hat der eine einen erstklassigen Aufschlag, ist aber am Netz eher schwach. Ein anderer hingegen beherrscht das Serve-and-Volley-Spiel nahezu perfekt, ist dafür konditionell aber nur auf dem Level eines bierbäuchigen Thekenfußballers. Sie spielen an den zehn hübsch nachgebildeten Originalschauplätzen der Tennis-Masters-Serie, somit unter anderem auch am Hamburger Rothenbaum oder in Indian Wells.



Ist der Ball vielleicht noch erreichbar, vollführt Ihr Tennisspieler sogar den Becker-Hecht.

Serve and Volley

Die Hatz nach der gelben Filzkugel ist grafisch übrigens äußerst ansehnlich in Szene gesetzt und fiel in der uns vorliegenden Beta nur noch durch einige wenige Ruckler unangenehm auf. Die Spieler bewegen sich dank des Einsatzes der Motion-Capturing-Technologie überaus realistisch und auch die Ballphysik – ein Knackpunkt vieler Tennisspiele – macht einen ordentlichen Eindruck. Für zusätzliche Atmosphäre im schicken und mit mehreren Kameraperspektiven versehenen 3D-Stadionrund ist außerdem durch eine stattliche Kulisse gesorgt.

Wesentlichstes Kriterium eines Sportspiels ist natürlich die Steuerung und auch hier überzeugt die Beta-Version von *Tennis Masters* mit einer komfortabel-intuitiven Bedienbarkeit. Auf dem Gamepad wollen lediglich vier Tasten belegt werden – und zwar für „Harter Schlag", „Topspin", „Slice" und „Lob". Steht der Spieler nah dem Ball, genügt ein Tastendruck und mit dem Steuerkreuz wird die Schlagrichtung und -art („Stop"-Ball) bestimmt. Etwas ärgerlich: Im Doppel führt ein zu hastiger Tastendruck des Netzspielers häufig zu einem ungewollten Becker-Hecht nach links oder rechts. Aber bis zur Veröffentlichung in gut vier Wochen bleibt den Entwicklern ja noch etwas Zeit, den einen oder anderen Fehler des viel versprechenden Tennis-Spiels auszumerzen.

Christian Sauerteig

Tennis Masters

Genre:	Sport
Hersteller:	Microids
Fertig zu:	90%
Erscheint:	November
Vergleichbar:	Actua Tennis
Internet:	www.microids.com



Christian Sauerteig

Kommentar

» In der uns vorliegenden Beta-Version macht Tennis Masters bereits einen sehr ordentlichen Eindruck. Neben der erstklassigen Optik überzeugen vor allem die intuitive Steuerung und der herausfordernde Schwierigkeitsgrad. In dieser Verfassung ist Tennis Masters jedenfalls ein ganz heißer Kandidat für den Tennis-Olymp. «

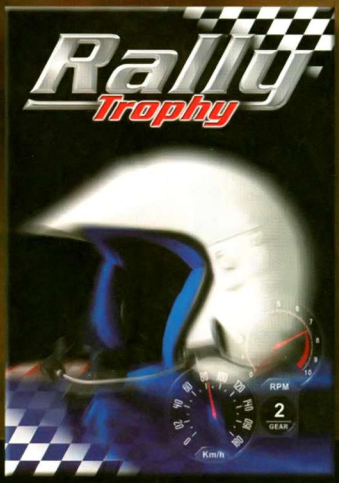
Who the hell is Colin?





Features:

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



PC CD ROM

Bugbear

JoWooD Productions

Rally Trophy









www.rallytrophy.com

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".





Referenzen

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

Actionspiel
Indiziertes Spiel – 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
Wiggles – Innonics
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 – Dream Works Int.
Aliens versus Predator 2 – Monolith

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
Gifty – 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 3 – Ascaron
Fußball Manager 2002 – EA Sports
Kicker Fußballmanager 2 – Heart-Line

Sportspiel
FIFA 2001 – EA Sports
NBA Live 2001 – EA Sports
NHL 2002 – EA Sports

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

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-, Online-, Actionspiele



Harald Fränkel
Actionspiele, Sportspiele



Alexander Geltenpoth
Strategiespiele, Rollenspiele



Joachim Hesse
Action-, Rennspiele, Adventures



Christian Sauerteig
WiSims, Renn-, Sportspiele



Tanja Bunke
Action-, Rollenspiele, Flugsimulationen



Benjamin Bezold
Online-Spiele, Simulationen

	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
Aliens versus Predator 2	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Aquanox	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Catan-Kartenspiel	■■■	■	■■■	■■	■■	■■	■■■
Codename: Outbreak	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Counter-Strike 1.3	■■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■
Der Schuh des Manitu	■	■	■	■	■	■■	■
Evil Twin	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■	■■■■
Fußball Manager 2002	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■	■■■■
Kohan	■	■■	■■■■	■	■	■■	■■
NHL 2002	■■■■■	■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■	■■■■
Patrizier 2 Add-on	■■■■■	■■■	■■■	■	■■■■	■	■■■■
Project Eden	■■	■■	■	■■	■■	■■■	■■
Spiderman	■■	■■■	■■	■■■■	■■	■	■■■
Stronghold	■■■	■■	■■■■	■■■	■■	■■■■	■■■■
Throne of Darkness	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■	■■
Wiggles	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■■
Zax	■■	■■■	■■	■■		■■■	■■■

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.



Wenn Cover-Girl Agneta aus Frankfurt (21) gewusst hätte, was ihr blüht, wäre sie wohl nicht zum PCA-Foto-Shooting erschienen.

FLOTTER DREIER

PC ACTION GOLD

Für eine harmonische Dreierbeziehung zwischen einem Menschen, einem Alien und einem Predator reicht's wohl nie. Schließlich hält jeder den anderen für einen ziemlichen Stinkstiefel. Aber gerade weil sich die drei Rassen partout nicht riechen können, kommen Zocker jetzt in den Genuss eines wahrlich flotten Dreiers.

Menschliche Charaktere in Computerspielen haben das sonderbare Talent, sich ständig in Schwierigkeiten zu bringen. Einer, der das besonders gut kann, ist der Wissenschaftler Arnaud Eisenberg. Dieser Hirni hat doch tatsächlich nichts Besseres zu tun, als auf dem Planeten LV-1201 eine Forschungsstation einzurichten, weil sich auf dem Erdklumpen ein rund 10.000 Jahre alter Alien-Stock befindet. Er will die gruseligen Bewohner, wandelnde Stahlgebisse, vor Ort studieren – was selbstverständlich gründlich in die Hose geht. Als ein Ei für kurze Zeit unbeaufsichtigt ist, schlüpft ein possierlicher Nachwuchskiller. Der gedeiht schnell zu einer prächtigen Kampfmaschine und befreit etliche seiner gefangenen Kumpels. Weil anschließend die Kacke am Dampfen ist, soll eine Einheit von Soldaten die Suppe auslöffeln und Überlebende retten. Als ob das nicht schwierig genug wäre, befinden sich auf dem Planeten aber zufälliger- und besonders dummerweise auch noch die Mitglieder eines eingetragenen Jagdvereins, die

Fakten

- 3 Charaktere/ Kampagnen
- Je 7 große Levels
- Spezialfähigkeiten für jeden Charakter
- 18 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade



Selbst ein Predator, der nicht in den Wechseljahren ist, hat ab und zu mit schweren Hitzewallungen zu kämpfen – wenn ein Marine im Nahkampf einen Flammenwerfer zur Hand hat.

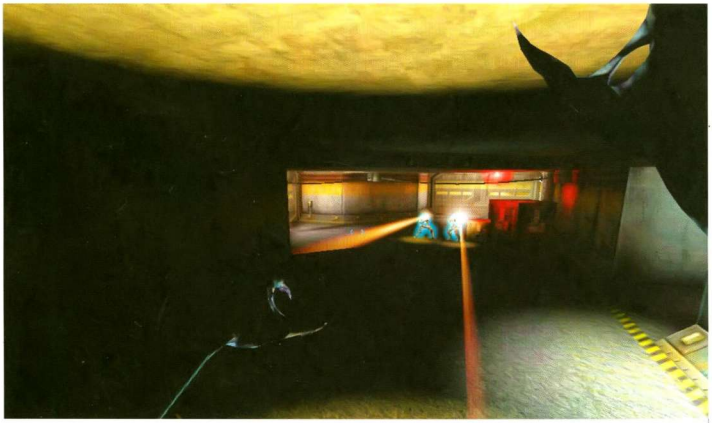


Aliens haben eine unangenehme Angewohnheit: Sie fallen aus der Dunkelheit über Marines her, gern auch von oben oder hinten. Und zwar so unvermittelt, dass Herzrasen garantiert ist.

leider nicht mit kurzbeinigen Schmuse-Dackeln durch die Wälder pirschen, um kleine Häschen zu plätten. Nein, die Typen sind echt unangenehm, weil sie einem Predator-Clan angehören. Dass Alien, Marine und Predator jetzt kein lustiges Skat-Trio bilden, sollte klar sein.

Fütter mich!

Wenn Sie die Kampagne als Alien starten, beginnt die Story sechs Wochen vor dem Eintreffen der Befreiungs-Söldner. Zu Beginn sind Sie ein so genannter Facehugger, ein etwa tellergroßes Baby in Fladenbrotform. Außerirdische Dreikäsehochs sind mit handelsüblichen Schnullern nicht zufrieden, nein, sie nuckeln gern an ganzen Menschen. Insofern müssen Sie zunächst einen Wirtskörper finden, dem Sie ins Gesicht springen können. Was anschließend zu tun ist, sollten Sie nicht während des Essens erledigen: Der Spieler muss sich mit einigen Mausklicks und in der Ich-Perspektive (Maul-Kamera!) durch das Innere seines Opfers fressen und wie bei den Alien-Kinofilmen aus dessen Brust hervorbrechen. Jetzt ist Ihr Monster ein Halbstarker, Chest-Burster genannt. Einige Zeit und ein paar tote Wachleute später soll der unersättliche Mampfer bei der nächsten Mission noch schnell eine Katze finden, um sie zu verdrücken. Dann hat er es zur volljährigen Drohne geschafft. In der Folgezeit befreien Sie Artgenossen, jagen Soldaten und verteidigen den Alien-Stock. Und das auf nicht sonderlich appetitanregende Weise (vgl. Abschnitt „Alien" im „So spielt sich ..."-Kasten).



Würden Aliens eine Maniküre kriegen, wären ihre Sprungangriffe nicht so gesundheitsschädlich.

Schließmuskel-Test

Als Marine haben Sie die Arschkarte am goldenen Band gezogen. Mit den aufmunternden Worten „Geh du voran, wir geben dir Deckung!" schicken

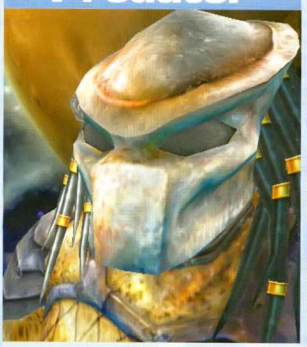
So spielt sich Aliens versus Predator 2

Alien



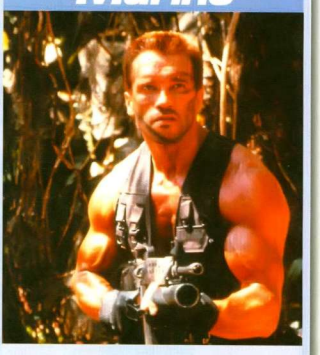
Als Alien verkörpern Sie das blutrünstige, superschnelle Monster. Es kann an Decken und Wänden entlangkrabbeln, muss sich seinen Weg durch Lüftungsschächte suchen und schlägt mit Klauen oder Schwanz zu. Außerdem beherrscht es eine verheerende Weitsprungattacke. Wenn es auf den Kopf eines Opfers zielt, schnappt das Untier mit den stahlharten Hauern zu (eine Enthauptung frischt die Lebensenergie stark auf). Gegner sieht es leicht, weil diese Wärme abstrahlen und leuchten. Durch die größte Dunkelheit findet der Alien in einem speziellen Sichtmodus.

Predator



Der Predator könnte mit Nachnamen Hinterlistig heißen. Er macht sich liebend gern für kurze Zeit (nahezu) unsichtbar, ähnlich wie ein Chamäleon. Weil er seine Ziele zudem mehrstufig heranzoomen kann, schaltet er diese zum Beispiel mit Speergewehr oder Wurfdisk bequem und aus sicherer Entfernung aus. Die anderen sechs Waffen (Armklingen, Speer, Pistole, Schulterkanone, Netzwerfer, ferngesteuerte Bombe) sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Wenn er aus der Hocke springt, hebt er bis zu sechs Meter ab. Diverse Sichtmodi erleichtern ihm die Jagd.

Marine



Als Marine erleben Sie das Horror-Abenteuer wie Frollein Ripley in den *Alien*-Kinofilmen oder Arnie in *Predator*. In erster Linie setzen Sie auf Ihre mehr oder minder mächtigen zehn Waffentypen (Messer, Pistole, Schrotflinte, Impuls-Gewehr, Granatwerfer, Flammenwerfer, Smart-Gun, Raketenwerfer, Mini-Kanone, Scharfschützengewehr). Spärliches Licht ins Dunkel bringt eine Schulterlampe, die aber regelmäßig aufgeladen werden muss. Verschlossene Türen öffnet der Soldat mit dem passenden Schalter, per elektronischen Hacker-Tool oder mit einem Schweißbrenner.



Nicht alles Gute kommt von oben: Als Alien klettern Sie kopfüber an Decken entlang und nutzen den Überraschungseffekt.



Tarnen und täuschen: Die Soldaten sehen den Predator nicht, er sie aber in der Infrarotsicht umso besser. Gemein!



Als Marine lassen Sie meist Ihre Waffen sprechen. In dieser Szene die Schrotflinte – gegen einen menschlichen Bösewicht.



Während der Soldat einen unserer Alien-Kumpel angreift, schleichen wir von hinten heran und fahren unser Gebiss aus.



Grashüpfer Flip war nur ein Waisenknabe: Der Predator springt bei Jump&Run-Einlagen von Baum zu Baum.



Verschlossene Türen findet der Marine zuhauf. Falls kein Schalter hilft, dann vielleicht das elektronische Hacker-Werkzeug.

© 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Twentieth Century Fox", „Fox" und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt.

Prüfstand Aliens vs. Predator 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

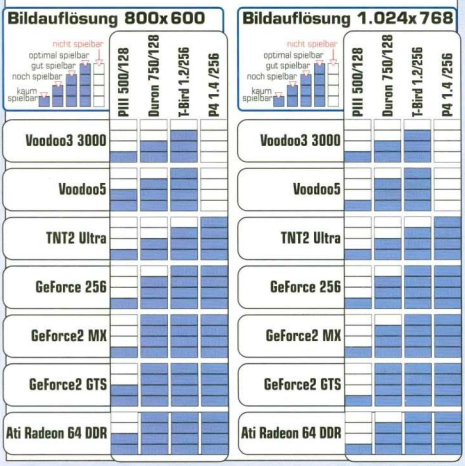
Aliens versus Predator 2 besticht durch seine enorm großen Levels, die aber nach viel Speicherplatz schreien. Bei weniger als 128 MB RAM sind die Ladezeiten unerträglich. Selbst mit 256 MB RAM müssen Sie manchmal mehrere Minuten warten. Wichtig ist daher, dass alle Treiber auf dem aktuellsten Stand sind und die Festplatte defragmentiert ist, ehe Sie mit der Installation beginnen. Um bei vollen Details und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten optimal spielen zu können, sollten Sie mindestens ein System mit 1,2 GHz und eine GeForce2 besitzen. Minimum sind 500 MHz und 128 MB RAM, wobei Sie dann aber mit Rucklern und hässlicher Grafik klarkommen müssen.

Pro & contra

- ⊕ Drei Spiele in einem
- ⊕ Schock- und Horroreffekte
- ⊕ Sound und Musik
- ⊕ Verhältnismäßig lange Spielzeit
- ⊖ Kantige Außengrafiken
- ⊖ Abschnitte mit Frustpotenzial
- ⊖ Ladezeiten

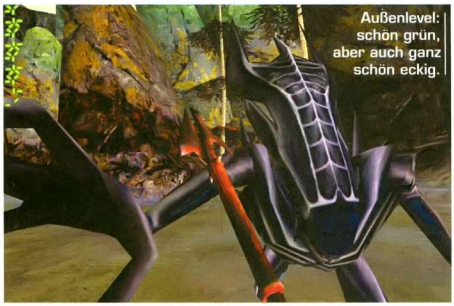
Deutsche Version

Die deutsche Version wird komplett lokalisiert und laut Hersteller auch entschärft, was die Darstellung von Gewalt betrifft. Wie genau das aussehen wird, stand bei Redaktionsschluss nicht fest. Der Hersteller versucht, eine Altersfreigabe „ab 16" zu erreichen.



Grafik

Dass die Innenszenarien allesamt sehr detailarm, grau und steril aussehen, damit lässt es sich leben, weil zum Beispiel Raumschiffe keinen Wettbewerb für Innenarchitektur gewinnen müssen und die meist herrschende Dunkelheit genug Atmosphäre bringt. Bei den Außenlevels zeigt sich aber, dass die Lithtech-Grafik-Engine bei der Darstellung von Landschaften offensichtlich überfordert ist. Hier ist die Optik für heutige Verhältnisse lediglich zweckmäßig: Berge und Bäume sind eckig, Blätter und Gestrüpp bestehen aus flachen Bitmaps.


Außenlevel: schön grün, aber auch ganz schön eckig.

Sound & Musik

Die akustische Untermalung könnte kaum besser sein. Der Spieler neigt bei jedem geheimnisvollen Geräusch dazu, herumzufahren. Wenn dann noch irgendwo ein Alien ein schrilles Kreischen ausstößt, sind Panikattacken nah. Dazu kommt die kinoreife Musik, die in dramatischen Momenten auch entsprechend anschwillt.

Steuerung

Die Steuerung lässt sich frei belegen. Genreüblich leisten Maus und Tastatur die besten Dienste. Prima: Bis auf wenige Spezialmanöver hetzen Sie jeden Charakter auf die gleiche Art durchs Spiel, eine größere Umgewöhnung ist nicht nötig. Allerdings neigt besonders der Marine dazu, sich in den engen Gängen kurzzeitig zu verhaken.

Sie einige Kollegen in den ersten dunklen Gang, hinter Ihnen ertönt eine Explosion, der Tunnel stürzt ein und der Rest des Aufklärungstrupps ist von Ihnen abgeschnitten. Toll! Während der Recke in der Folgezeit durch meist enorm dunkle Szenarien schleicht, spendet eine kleine Schulterlampe nur ganz wenig Trost (vgl. Abschnitt „Marine" im „So spielt sich ..."-Kasten). Denn wegen des viel zu kleinen Lichtkegels tauchen die Aliens sehr plötzlich auf. Weil sich diese zudem nicht an die alte, ungeschriebene Versteckspielregel „Über mir, hinter mir und unter mir, da gilt es nicht" halten, erweist sich Ihr Job nicht selten als – drücken wir's mal vorsichtig aus – enorm unangenehm. Das fiese Kreischen der Viecher, nicht genau lokalisier-


Weil ein Predator gut erzogen ist, zeigt er nie den Stinkefinger – was diesem Soldaten aber sicher lieber gewesen wäre.


Abteilung eklig: Wenn ein Alien kraftvoll zugebissen hat, helfen weder Augenarzt noch Kieferchirurg.

Keine Mehrspielerwertung?

Weil der Mehrspielermodus bei unserer Testversion noch nicht funktionierte, gibt es logischerweise keine Bewertung. Diese reichen wir voraussichtlich in der nächsten Ausgabe nach. So viel vorweg: Enthalten sind laut Hersteller zwölf Mehrspielerkarten, zehn spielbare Charaktere (vier Marines, vier Predator-Arten, zwei Aliens) und sechs Spielmodi.

bare Schritte, Schreie von Opfern, Leiber dahingeraffter Menschen und die „Oje, jetzt passiert bestimmt gleich was Schlimmes"-Musik stärken auch nicht gerade das Selbstvertrauen. Wer als Marine miterleben muss, wie vor seinen Augen ein Wissenschaftler plärrend in einen Lüftungsschacht gezerrt wird, fragt sich ohnehin, ob er sich die richtige Kampfseite ausgesucht hat. Ach ja, und haben wir schon erwähnt, dass Ihnen später auch noch Predators und sogar Menschen an die Uniform wollen? Nein? Schönes Leben noch …

Fieser Bruder

In den Predator-Missionen werden hinterhältige Schleicher-Naturen gefordert (vgl. Abschnitt „Predator" im „So spielt sich …"-Kasten). Als Kampfmaschine par excellence starten Sie in einem Dschungeltal und dürfen Ihre Jagdmethoden während der ersten Mission ein bisschen an wehrlosen, panisch flüchtenden Wissenschaftlern ausprobieren. Nett ist das nicht. Aber der muskelbepackte Macker mit den flotten Rasta-Zöpfen will ja auch keine Frau anbaggern. Deshalb ist es gar nicht nötig, den Softie zu mimen. Unser Vollvisierhelmträger hat übrigens mächtig mächtige Froschsprünge drauf, mit denen er von Baum zu Baum hopst oder hoch gelegene Felsplateaus erreicht – oft der einzige Weg in den nächsten

Vergleich

Der nach wie vor beste Ego-Shooter auf dem Markt bleibt *No One Lives Forever*. Wer auf eine ausgefeilte, parodistische Agenten-Story mit einer charismatischen Heldin steht, muss zugreifen. *AvP 2* spielt in der gleichen Gewichtsklasse und lässt Grusel- und Filmfans frohlocken. *Gunman* ist ebenfalls im Science-Fiction-Genre angesiedelt und überzeugt durch sein Leveldesign und kolossale Gegner. *Red Faction* bietet zerstörbare Levels, aber sonst „nur" solide Actionkost alter Schule.

No One Lives Forever	90%
Aliens versus Predator 2	88%
Gunman Chronicles	86%
Red Faction	79%



Viele Zwischensequenzen treiben die Story voran. Diese beiden suchenden Herren finden gleich einen Alien. Glückwunsch!



PC-Power für die neue DJ-Generation!

- 2 digitale Turntables
- Mixer mit Vorhörfunktion
- Audio-Effekte, BPM Finder

CD, LP, MP3 keine Party ohne playR!

MAGIX music & video playR deLuxe

DM/SFR 99,00 ATS 699,00 € 50,62 (unverbindliche Preisempfehlung)



www.magix.com

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

MAGIX see. hear. feel. create



Der knurrige Ivan, von Beruf Zwischen-Endgegner, hat sich in einen mächtigen Robot-Kampfanzug gezwängt. Dank unseres hübschen Raketenwerfers nützt dem Knilch das wenig.



Wenn sich ein Alien in Ihr Gesicht saugt, haben Sie nicht nur ein Sehproblem.



Die hängenden Leichen verraten selbst Optimisten: Ab und zu wär's besser, im Bett zu bleiben.

Level. Bei Distanzkämpfen kommt dem Predator seine Tarnung zugute. Er ist überdies ein versierter, widerstandsfähiger Nahkämpfer. Sollte er bei Attacken mit Armklingen und Speer viel einstecken, verarztet er sich selbst. Allerdings nicht so dilettantisch wie Aushilfskrankenschwester Rambo im gleichnamigen Kinofilm per Nadel und Zwirn, sondern mittels hoch entwickeltem technischen Gerät. Herr P. tippt einen Code in seinen Mutantenarm und ist ruckzuck wieder quietschfidel. Sein anschließend folgendes, angeberisches Gorilla-Brüllen zeigt dann auch, dass er sich für einen tollen Hecht hält.

Speicherprobleme?

Neben der spannungsgeladenen Atmosphäre ist die Hauptstärke von *Aliens versus Predator 2*, dass sich jeder Charakter auch tatsächlich anders spielt. Außerdem gibt es geniale Déjà-vu-Erlebnisse, wenn Sie sich zunächst mit dem Marine ängstlich durch einen Level tasten und später als furchtloser Alien durch dieselbe Umgebung flitzen. Entwarnung können wir für all jene geben, die den bullenschweren Vorgänger verflucht haben: Diesmal können Sie bei drei Schwierigkeitsgraden jederzeit speichern. Selbstmörder und andere Irrläufer dürfen sich auf Stufe 4 versuchen, wo dies nicht möglich ist. Für alle Ego-Shooter-Fans gilt folglich: Augen auf, *AvP 2* ist demnächst im Laden. Aber sperren Sie beim Zocken Ihre Kinder weg. Für die ist das heftige Horrorspektakel denkbar ungeeignet.

Harald Fränkel

Aliens vs. Predator 2

Mindestens:	P 450, 96 MB, 3D-K., Win9x/2000, Me, XP
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Hardware T&L
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw., Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	891 MB/670 MB-1,1 GB
Internet:	www.alienvspredator2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Monolith/Vivendi
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	N. n. bekannt



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Englische Beta 8.0**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**93%**
Mehrspieler:	**??%**
Einzelspieler:	

88%

» Licht aus, Sound an: Nur Kinder und Menschen mit Herzfehler lassen von diesem Schocker die Finger. «

Kommentar



Harald Fränkel

Überraschungseier können mir gestohlen bleiben, weil AvP 2 auch drei Wünsche auf einmal erfüllt – und das viel besser. Ich hab so viel Spaß und Spannung, dass es mich keinesfalls juckt, dass die Packung nicht aus Schokolade ist. Stattdessen krieg ich drei unterschiedliche Spiele! Auch wenn sich manche Stelle als recht knifflig erwies, weil ich mangels Informationen nicht recht wusste, wie's weitergeht, machte die schockende Marine-Kampagne mächtig Laune. Verliebt habe ich mich aber besonders in das Alien, weil ich sein süßes Zahnpasta-Lächeln so mag. Blöd ist, dass ich jetzt aus Schiss im wirklichen Leben nicht mehr ohne Windeln in Tiefgarage und Keller gehen kann, weil Beruhigungszäpfchen in Form von Raketenwerfern so teuer sind.

Kommentar



Christian Bigge

Einige Schockeffekte des Spiels kann man wirklich nur als besonders eklig bezeichnen. Aber heftig und nichts für Zartbesaitete waren auch die Kinovorlagen, deren beklemmende Atmosphäre Aliens versus Predator 2 perfekt einfängt. Horror-Fans werden daher diesen etwas anderen Ego-Shooter zu schätzen wissen, weil er von der ersten Spielminute an fesselt. Übrigens weiß ich jetzt endlich, woran ein Alien denkt, wenn es gerade einen Gegner verspeist hat: an nichts – außer vielleicht daran, dass dieses nervende Hungergefühl immer noch vorhanden ist ... Besonders gespannt bin ich auf den Mehrspielermodus, der in unserer Version leider noch nicht ausbalanciert war. Mit dem Nachtest versorgen wir Sie deshalb in einer der nächsten Ausgaben.

RED FACTION™



DIE REVOLUTION beginnt

PC CD ROM | Sept. 2001

PlayStation.2 | Juni 2001

Deutsche Version

volition

THQ
WWW.THQ.DE

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

©2001 THQ Inc. Red Faction, THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Fakten

- Nachfolger zu „Schleichfahrt"
- 5 Einzelspielermodi
- 3 Mehrspielermodi
- Bis zu 16 Mehrspieler
- 30 Missionen
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 6 Speicherplätze
- 9 Spielerschiffe
- 11 Waffensysteme plus 10 Torpedotypen
- 38 Sprecher/Sprecherinnen

Gefahrenzone: Jetzt zahlt es sich aus, dass die flinke Phobocaster gut 180 Stundenkilometer macht.



Klar zum Gefecht

Haifischdarm-Sandwich? Synthohol? Methanhydrat? Chemosynthetisches Eiweiß? Subduktionszonen? Aquatorium? Hä? Was Ihnen in Aquanox um die Ohren fliegt, sind nicht nur Wrackteile feindlicher Schiffe. Zeit, darüber nachzudenken, bleibt Ihnen aber kaum ...

Aqua, unbekannte Welt unter Wasser. Eine Männerstimme dringt an Ihre Ohren. „Ich atmete kühle, reine Luft. Tränen stiegen mir in die Augen. Hinter einem schimmernden Horizont schwebt der orangerote Feuerball der Sonne. ‚Sonnig', das war das neueste Modewort. Ich verstand jetzt, was es bedeutete. Gerade als ich meine Hand nach dem Feuerball ausstreckte, kreischte eine Uhr. Eine Stimme dröhnte: Simulationsraum S23, Ihre Zeit ist zu Ende. Bitte begeben Sie sich zur Schnelldekompressionszone." Bereits die ersten Worte von Protagonist Emerald „Dead-Eye" Flint machen klar: Auf Aqua fließt weder Milch noch Honig. Wie es sich für die düstere Unterwasserwelt gehört, begrüßt man sich auch nicht mit einem flapsigen „Hallo", sondern mit dem Ausdruck „Licht". Denn Licht gehört zu den frommen Dingen, die man sich auf der Erde im 27sten Jahrhundert durchaus wünschen darf. Die Oberfläche ist nämlich seit einem Atomschlag vor rund 600 Jahren verseucht, verstrahlt, verpestet, mit einem Wort: unbewohnbar.

Erbschleicher

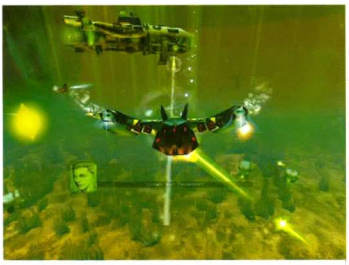
Klingt spannend, oder? Verbrechen, Drogen und eine lebensfeindliche Umwelt: Spieler des 1996 erschienenen Vorgängers *Schleichfahrt* sind zumindest mit dem Szenario vertraut. *Aquanox* beginnt schließlich fast genau dort, wo *Schleichfahrt* endete. Und es ist – ohne an dieser Stelle zu viel zu verraten – sein Geld wert. Der deutsche Entwickler Massive Development aus Mannheim ist erneut seinem guten Ruf gerecht geworden und hat einen Unterwasser-Ego-Shooter der Güteklasse A aus dem Boden gestampft. Sicher, es gibt auch Kritikpunkte, aber dazu später mehr.

Kaltes, klares Wasser

Wer sich zunächst alleine den Story-Modus vornimmt, darf oder muss sich langsam vom Bodensatz der Söldnerkaste wieder nach oben boxen. Logo, Dead-Eye hat am Ende von *Schleichfahrt* den bösen Bionten klargemacht, wer der Held im Hause ist, aber in *Aquanox* bekommt Kapitän Flint gleich zu Beginn erst mal sein Schlachtschiff Succubus unter dem Hintern weggeklaut. Peinlich, peinlich. Mit einigen kleineren Missionen muss der Haudegen, also Sie, wieder zu Geld und Ansehen kommen. Sein Ziel ist eindeutig: „Ich werde die Succubus wiederbekommen und dann mit ihrem Bug die Prostata des Diebes untersuchen." Dass es dabei noch zu einigen unerwarteten Zwischenfällen kommt, können Sie sich bei einem Umfang von sechs



Sabotage: Flint verteidigt eine Turbinenstation gegen feindliche Bomber.



Schiff voraus: Im Einzelspielermodus ist die Kamera auf Wunsch frei verstellbar.



Mit der Sekundärfunktion einiger Waffen wie dieser Sizzler können Sie zoomen.

So spielt sich Aquanox











Aquanox als Ego-Shooter zu bezeichnen, ist zwar zulässig, aber richtig gerecht wird das dem Tauchabenteuer nicht. Wir zeigen Ihnen anhand der ersten etwas komplexeren Mission, was alles auf Sie und Ihr Schiff zukommt.

Jede Station, die Sie (automatisch) besuchen, verfügt über die Möglichkeit, Waffen oder Schiffe gegen harte Credits zu erwerben, die Sie für Ihre Einsätze gutgeschrieben bekommen 1. Nach ein paar Gesprächen ergibt sich dann für Sie der nächste Einsatzpunkt. In der Mission „Codebücher" gilt es, dem machthungrigen Ex-Entrox-Chef Leo van der Waal den antiken Datenträger „NASA-01-MS" abzujagen. Der wird in Gotham gelagert, das zu allem Überfluss auch noch gut bewacht wird. Zunächst gilt es, die Kommunikationsanlagen der Stadt zu sabotieren, damit Sie bei dem Überfall nicht unnötig gestört werden 2. Danach lassen Sie sich lautlos mit der Strömung durch ein Minenfeld treiben 3. Sie haben doch einen Silator für Ihr Schiff eingekauft, oder? Sind Sie zu laut, werden Sie beschossen. Hat alles geklappt, sprengen Sie die Stromzufuhr für die Bodengeschütze in die Luft 4. Ihre Mannschaft hat inzwischen eine größere Kampfflotte angelockt. Jetzt heißt es durchhalten. Geben Sie Ihrer Flügelfrau Bonham Feuerschutz, damit sie die gesuchten Codebücher einsacken kann. Ein paar dicke Torpedos sind äußerst hilfreich 5. Ist das Baby in trockenen Tüchern, aktivieren Sie den Dipolantrieb und hauen ab.

Kapiteln mit insgesamt 30 Missionen sicher denken.

Tiefgang!

Es handelt sich bei *Aquanox* keinesfalls um eine U-Boot-Simulation, sondern um ein reinrassiges Actionspiel. Das hat bereits Projektleiter Alexander Jorias bei unserem Besuch bei den Entwicklern Ende vergangenen Jahres ausdrücklich betont. So wundert es nicht, wenn Sie statt einer Tastaturschablone für unzählige Tastenkommandos besser eine schnelle Maus oder einen zünftigen Force-Feedback-Joystick neben dem Monitor platzieren. *Aquanox* ist tatsächlich Action pur. Ihr Unterwasserflitzer kann sich dementsprechend auch problemlos zur Seite bewegen oder innerhalb weniger Momente auf Maximalgeschwindigkeit beschleunigen. Ein gewisses Trägheitsmoment durch das Wasser gibt es allerdings. Wer schnurstracks Richtung Oberfläche schwimmt, verliert Schubkraft und kippt ab einem gewissen Punkt nach hinten weg. Schwerelosigkeit wie bei Weltraum-Shootern à la *Freespace* oder *Descent* dürfen Sie also getrost vergessen. Nach ein paar Gefechten haben Sie außerdem bestimmt Kampftaktiken für Ihr Boot entwickelt. Beispielsweise werden Sie vermutlich, wenn das Torpedowarnsymbol auf dem Display erscheint, einen „Buzzer" akti-

Vergleich

Aquanox steckt sie alle in die Tasche. Technisch kann kein anderes Spiel dieses Genres Paroli bieten. *Freespace 2* enttäuscht zudem durch eine nicht vorhandene Story, *Descent 3* durch inzwischen überholtes Leveldesign und komplizierte Steuerung. Großvater Schleichfahrt hat einen würdigen Enkel bekommen.

Aquanox	87%
Freespace 2 (abgewertet)	79%
Descent 3 (abgewertet)	72%
Schleichfahrt (abgewertet)	69%

vieren, der das feindliche Geschoss von Ihrem Schiff ablenkt. Oder Sie bedienen sich beim Angriff auf einen Gegner des so genannten „Wave-Manövers“, bei dem Sie ein feindliches Schiff beschießen, während Sie sich selbst vor und zurück bewegen. Die (übrigens hervorragende) Anleitung liefert hierzu einige wertvolle Anhaltspunkte.

Unverwässerte Action

Zwischen den Einsätzen lungern Sie auf Unterwasserbasen herum. Actionspieler brauchen keine Angst zu haben, dass der Strategie- oder Wirtschaftsbereich ihres Hirns über Bedarf strapaziert wird. Klar brauchen Sie etwas Fingerspitzengefühl, um in den Shops die passenden Waffen oder Schiffe in den Einkaufswagen zu packen, aber kompliziert ist das keinesfalls. Wer bei den Gesprächspartnern auf den Stationen richtig hinhört, kann sich unter anderem kleine Tipps abholen, etwa wo sich der tote Winkel eines Geschützes befindet oder die verwundbare Stelle eines Bodenfahrzeugs.

Aquanox

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Dank frei regelbarer Grafikdetails macht das Spiel mit Abstrichen auch auf älteren Rechnern eine gute Figur. Für den vollen Genuss benötigen Sie aber eine GeForce-Grafikkarte und mindestens 700 MHz, eher 1 GHz. Die dann gezeigten Effekte sind derzeit ziemlich konkurrenzlos. Noch etwas Unerfreuliches: Auf mehreren Testrechnern ließ sich das Spiel aus unerfindlichen Gründen nicht starten. Auch Ati-Radeon- sowie Voodoo-Karten sorgten mitunter für Abstürze.



Grafik

Von der eigens für *Aquanox* entwickelten Krass-Engine dürften wir demnächst noch mehr zu sehen bekommen. Zur Technik selbst brauchen nicht viele Worte verloren werden: Es wird einfach fast alles unterstützt, was moderne Grafikkartengenerationen vom Schlage einer GeForce3 können. Angefangen vom mehrfarbigen Volumennebel bis hin zur Monsterexplosion optisch einfach ein Hochgenuss!

Pro & contra

- Superbe Grafik
- Guter Sound
- Unterhaltsame Story
- Viele Spielmodi
- Einfache Steuerung
- Actiongeladene Spielszenen
- Missionen und Umgebung z. T. etwas eintönig
- Wiederholungen in den Missionen können nicht übersprungen werden
- Gespräche etwas langatmig

Sound & Musik

Auf den guten Ton brauchen Sie keinesfalls zu verzichten: *Aquanox* knallt Ihnen bei Gefechten mit funkigen House-Tracks ebenso die Birne weg, wie es bei den zahlreichen Gesprächen passende Umgebungssounds unterlegt oder Ihnen in den Menüs mit sphärischen Klängen schmeichelt. Spieler mit guten Soundkarten können von DirectSound3D über A3D bis hin zu EAX 1 oder 2 die volle Geräuschpalette ausnutzen. Nur wer die Qualität im Optionsmenü herunterregelt, muss mit Verzerrungen etwa bei gleichzeitigen Funksprüchen und Explosionen rechnen.

Steuerung

Aquanox kommt mit wenigen Tasten aus. Eingefleischte Ego-Shooter-Zocker bevorzugen vermutlich die Kombination Maus/Tastatur, allen anderen sei zumindest im Einzelspielermodus ein Force-Feedback-tauglicher Joystick empfohlen.



Unheimliche Gegner: Wenn Sie dieses unheimliche Seeungeheuer treffen, haben Sie schon einiges hinter sich.



Ihre Flotte wird überfallen: Bei solchen Gemetzeln müssen Sie aufpassen, nicht versehentlich die eigenen Leute zu treffen.



Der erste Kontakt: Ihre Kameraden und Sie sind von einigen Crawler-Schiffen in einen Hinterhalt gelockt worden. Feuer frei!

Kommentar



Tanja Bunke

Actionreich? Ja. Grafisch einfach umwerfend? Allerdings. Gut ausbalancierte Steuerung? Auf jeden Fall. Abwechslungsreiche Missionen? Nicht ganz. Zwar werden Sie sich neuen Monster- und Rebellentypen gegenüber sehen und auch einmal in den Rachen eines Alien-Cousins blicken, aber so richtig Spannung kommt nach einiger Zeit nicht mehr auf. Nun ja, aber mal unter uns, nichts ist perfekt – selbst Marilyn Monroe hatte Zellulitis.

Macht aber auch nichts, wenn Sie „aus Versehen" Ihre Ohren auf Durchzug gestellt hatten: Dann finden Sie diese Dinge eben vor Ort im Gefecht heraus. Trotzdem täuschen auch Sprüche wie „wir werden Sie im Auge behalten" oder „Ich kann schnell zu einem unangenehmen Splitter werden" nicht darüber hinweg, dass die Dialoge und somit die Pausen zwischen den Kampfszenen manchmal etwas zu lang(weilig) sind. Doch die Gespräche haben noch eine weitere Bedeutung: Je nachdem, welches Blabla Sie sich angehört haben, fliegen Sie mitunter auch andere Missionen. Das reizt zum erneuten Durchspielen!

Meerspieler

Wer plant, sich demnächst in ein Netzwerk- oder Internetgefecht zu stürzen, bekommt die Möglichkeit, im Einzelspielermodus unter dem Menüpunkt „Instant Fight" schon einmal gegen Computergegner anzutreten. Die unterhaltsamen und von der Handlung losgelösten Modi dort reichen von simplen Duellen bis zu Massenschlachtszenen. Der Mehrspielermodus selbst spielt sich dadurch, dass Schiffe früher kaputtgehen und Waffen anders ausbalanciert sind, aber noch eine ganze Ecke schneller. Mit Deathmatch, Team Deatchmatch und Capture the Flag wird Ihnen bewährte Kost geboten. Die acht Karten wollen jedoch erst einmal beherrscht werden. „Je nachdem, welche Karten am besten ankommen, liefern wir in dieser Richtung mit Sicherheit noch Nachschub", so Jorias. „Wir überlegen sogar, Tools zu veröffentlichen, um eigene Levels zu gestalten." Doch darüber denken momentan vermutlich nur Raffzähne nach, die den Hals nicht voll genug bekommen können. Alle anderen sollten ihren Hintern in den nächsten Software-Laden tragen, sich Aquanox schnappen und die nächsten Tage einfach mal „untertauchen".

Joachim Hesse

Kommentar

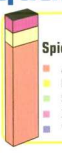


Joachim Hesse

Kann denn Ballern Sünde sein? Wenn ja, gehört Aquanox vom Papst verboten. Hier jagt eine Explosion die andere: Im Trüben braucht bei der bunten Bombastoptik wirklich niemand zu fischen. Alleine die Abwechslung fehlt mir trotz verschiedener Einsatzgebiete und wohlklingender Missionsziele ein wenig. Im Grunde sieht alles gleich (gut) aus und Ihre Aufgaben beschränken sich aufs Ballern. Was mir aber wirklich eine Seemeile zum Hals heraushängt sind die selbstablaufenden Story-Sequenzen während der Missionen. Die kann man nämlich nicht überspringen: Das nervt spätestens beim dritten Ansehen, was aufgrund der oft mehrmaligen Missionsversuche leider unvermeidlich ist. Doch genug der Kritik: Aquanox ist das beste Unterwasserspiel, das jemals auf meinem PC installiert worden ist.

Aquanox

Mindestens:	PIII 500, 128 MB RAM, 8-MB-3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 1 GHz, 128 MB RAM, GeForce3-Karte
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound3D, EAX 1/2, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk/Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	694 MB/ca. 780 MB-1,05 GB
Internet:	www.aquanox.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Massive/Fishtank
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Aquanox = Action. Nicht mehr und nicht weniger. Freunde großer Explosionen dürfen zugreifen!«

Genre:	**Actionspiel**
Testversion :	**Deutsches Master V1.0**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**91%**
Sound:	**91%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

87 %



ES LIEGT IN DEINER HAND.

FUSSBALL MANAGER 2002. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.

DIE BUNDES LIGA

PC CD-ROM

EA SPORTS

it's in the game.

fm2002.de electronicarts.de easports.com

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game" sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Offizielles Lizenzprodukt der Fußball-Bundesliga des DFB und seiner Lizenzvereine. Hergestellt mit freundlicher Genehmigung der Bundesliga und des DFB.

Schlechte Aussichten

Was tun, wenn fremdartige Organismen die Bevölkerung der Erde bedrohen? Richtig, man ruft die Armee. Zu dumm, dass genau Sie zu dieser Truppe gehören. Na, dann schultern Sie mal Ihr Maschinengewehr, Soldat, und ab in die Pampa!



So kann es gehen. Gerade noch kämpften Sie Seite an Seite mit Ihrem Partner, schon liegt er blutüberströmt neben Ihnen und Sie werden im nächsten Augenblick von einer außerirdischen Spinnengattung angegriffen.



Obwohl man meist nur „ahnen" kann, was sich in weiter Ferne befindet, ist hingegen ein Nahkampf mit all seinen Effekten wie eine visuelle Bereicherung.



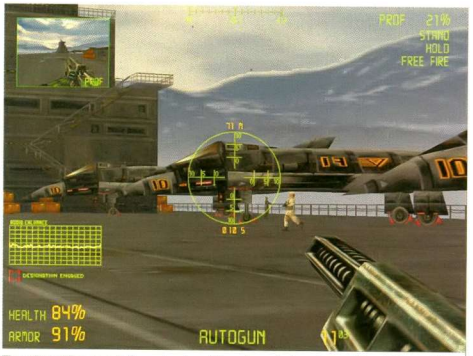
Fakten

- 14 Gegnertypen
- 9 Waffen
- 8 Protagonisten, davon einer stets an Ihrer Seite
- 14 Missionen
- Mehrspielermodus
- Kooperativer Modus
- Gelungene KI
- Großräumige Landflächen
- Tag- oder Nachteinsatz wählbar
- 4 Schwierigkeitsgrade

Anscheinend gehört der düstere Science-Fiction-Schocker *Aliens* zu den Lieblingsfilmen des russischen Entwicklerteams GSC Game World, das sich mit *Cossacks* einen Namen machte. Wie sonst sollte man sich die etwas abstruse Hintergrundgeschichte erklären, die Elemente des Hollywood-Streifens beinhaltet? Im Jahr 2034 schlägt unerwartet ein Komet in die Erdoberfläche ein und hinterlässt auf dem Boden außerirdische Bakterien. Noch bevor jemand die drohende Katastrophe auch nur erahnt, wachsen aus den Bazillen kokonartige Eier heran, aus denen spinnenartige Lebewesen kriechen. Damit nicht noch mehr der Verdacht entsteht, Sie befänden sich mitten in der nächsten *Aliens*-Folge, springen die kleinen Krabbelviecher ihren menschlichen Wirten nicht ins Gesicht, sondern bohren sich in den Nacken ihrer Opfer. Erwarten Sie aber jetzt keine blutrünstigen Monsterscharen! Vielmehr sehen Sie sich aggressiven und durch Außerirdische gesteuerten Zombies gegenüber, die mit geballter Feuerkraft auf Sie losgehen. Tja, da bleibt Ihnen wohl nur eines, um Ihren Planeten von der Invasion zu befreien: Durchladen und draufhalten!

Der richtige Teamgeist

In 14 Missionen müssen Sie den geschickten Umgang mit Waffen und Ihre strategischen Künste beweisen. Dazu schlüpfen Sie in die Rolle eines Armee-Soldaten, dem ein achtköpfiges Gefolge zur Verfügung steht. Einen dieser schusskräftigen Gesellen picken Sie vor jeder Mission aus Ihrem Team und erhalten fortan seine Unterstützung, wobei jeder Soldat andere Fähigkeiten vorweist. So ist Dragon ein ganz fixer Läufer, verliert jedoch nach kurzer Zeit die Ausdauer, während Joker stundenlang herumlatschen kann, dafür allerdings kaum Zielvermögen besitzt. Das Befehlsmenü Ihres Zweiergrüppchens ist einfach gehalten. So reicht ein „Schütze mich" oder „Folge mir" aus, um klare Fronten zu schaf-



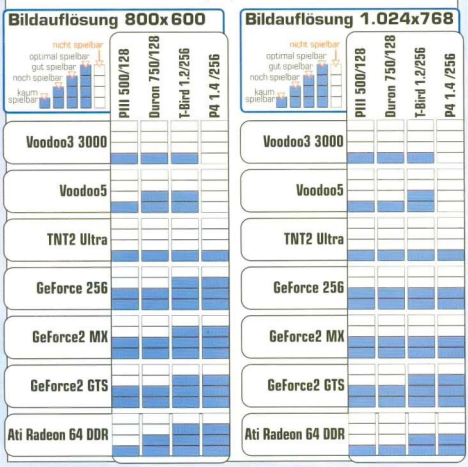
Top Gun lässt grüßen: In der Flugabwehrbasis treffen Sie auf infizierte Gestalten und dürfen mal wieder Ihre Wumme rauchen lassen. Hoffentlich haben Sie auch genügend Munition dabei.

Codename: Outbreak

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ein sehr hardwarefordernder Spiel. Praktischerweise ist eine gute Systemerkennung im Spiel implementiert, die optimale Detail-Gradierung vorschlägt. Bei maximaler Detail- Stufe ist ein flüssiges Spielen fast unmöglich.



Grafik

Die eigens für *Codename: Outbreak* entwickelte Grafik-Engine bietet kaum abwechslungsreiche Szenarien und verwandelt weit entfernte Gebilde in klobige Silhouetten, die erst bei näherer Betrachtung zu vollständigen Objekten mutieren. Dann ist die Grafik jedoch hoch aufgelöst, detailreich und ansehnlich. Die Animationen der Charaktere sind flüssig, es gibt aber nur wenig unterschiedliche Bewegungsabläufe.

Steuerung

Bei *Codename: Outbreak* lassen sich alle Tasten frei belegen. Sie können sowohl mit einer Kombination aus Maus und Tastatur als auch mit dem Joystick spielen. Die Steuerung der Protagonisten ist einfach und realitätsnah und überzeugt besonders aufgrund der sehr anwenderfreundlichen Benutzerführung.

Installation

Satte 1.330 MB dürfen Sie auf Ihren Rechner packen, wenn Sie einen ordentlichen Spielablauf wünschen und nicht ständig von ruckhaften Grafikaufbauten und surrendem CD-Laufwerk gestört werden möchten. Nervig lange Ladezeiten zwischen den Missionen gibt es zum Glück nicht.

Pro & contra

- Gute Steuerung
- Einfache Handhabung des Benutzermenüs
- Gelungene KI
- Geringe Hardware-Anforderungen
- Strategisches und taktisches Vorgehen wird gefordert.
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Abwechslungsreicher Mehrspielermodus
- Zu wenig Gegner und Gegnertypen
- Schwächen bei der Grafik

Sound & Musik

Neben „Folge mir" und „Schütze mich" hören Sie Ihren Protagonisten kaum sprechen, selbst wenn der Gute mit Kugeln vollgepumpt wird. Schussfeuer und Bewegungsgeräusche wirken realistisch und helfen bei der Orientierung. Auf musikalische Unterstützung wird im Spiel fast verzichtet.



Mit einem Raketenwerfer bewaffnet, visieren Sie den nahenden Panzer an. Nur jetzt nicht das Ziel aus den Augen verlieren.

fen. Darüber hinaus ist es möglich, per Tastendruck in den Kollegen zu schlüpfen. Und falls Sie sich gar nicht mit den computergesteuerten Kampfeinheiten anfreunden können, darf auch einer Ihrer Freunde dank des integrierten Kooperativ-Modus den Part des helfenden Schützen übernehmen.

Taktisches Vorgehen erwünscht

In der bewährten Ich-Perspektive steuern Sie Ihren Protagonisten wahlweise in der Nacht oder am Tag durch staubtrockene Wüsten, abgelegene Sicherheitstrakte und dunkle Tunnelsysteme. Die Weiträumigkeit der einzelnen Szenarien ist dabei erschreckend groß geraten. Erschreckend, weil Sie oftmals minutenlang durch die Gegend laufen und sich fragen, wann denn endlich mal ein Gegner auftaucht. Und obwohl diese Tatsache sicherlich die *Tribes 2*- und *Unreal Tournament*-Spieler nach kürzester Zeit nerven würde, ist das eine der Besonderheiten, die *Codename: Outbreak*



Sicherlich wirkt der Taktik-Shooter mit der GeForce 2 wesentlich ansehnlicher als mit dem Produkt von 3dfx. Aber müssen wir deswegen direkt den Namen auf die Anzüge pinseln?



Getreu der Devise „Vier Augen sehen mehr als zwei" können Sie über den Sichtradius bzw. die Sichtperspektive Ihres Kameraden einen weiteren Teil der Umgebung im Blick behalten.

Kommentar



Tanja Bunke

Codename: Outbreak ist mit Sicherheit ein Leckerbissen für die Fans von Taktik-Shootern. Mir als Massenmonsterschlachter kam jedoch die Action ein wenig zu kurz. Darüber hinaus stellten sich bei mir wegen der schwankenden Fortbewegung meines Soldaten bereits nach kurzer Zeit Schwindelgefühle und Brechreiz ein – und das war jetzt kein Scherz.



Anvisiert: Hinter einem kleinen Hügel versteckt, schleichen Sie sich an zwei feindliche Gesellen heran, mit denen Sie in den nächsten Minuten kurzen Prozess machen.



Um nicht allein gegen die infizierte und äußerst aggressive Bevölkerung vorgehen zu müssen, steht Ihnen ein Soldat hilfreich zur Seite. Jeder Protagonist verfügt über spezielle Fähigkeiten.

von 08/15-Shootern unterscheiden. Anstelle von massivem Feindesaufkommen, das Sie in Rambo-Manier eliminieren, kundschaften Sie vielmehr Ihre Umgebung aus und schleichen sich dann möglichst unauffällig an die desorientierten Knaben heran. Aber achten Sie darauf, nicht zu laut in den Büschen zu rascheln. Aufgrund der hohen künstlichen Intelligenz warten Ihre Gegenspieler nur auf verdächtige Geräusche und greifen sofort zur Knarre – *Dark Project 2* lässt grüßen. Sehr interessant ist die Fortbewegung Ihrer Recken. Nahezu realitätsgetreu verlangsamt sich die Geschwindigkeit bergauf und erhöht sich bergab, während sie ständig ein wenig hin- und herschwanken. Ob Sie die Softwareschmiede in die Haut eines beschwipsten Armeeburschen versetzen wollte, bleibt zu bezweifeln. Nach einer Weile nervt das Getaumel nicht nur, es schlägt auch auf den Magen.

Zweischneidiges Schwert

Optisch beschreitet *Codename: Outbreak* einen schmalen Pfad. Die eigens entwickelte Grafik-Engine lässt weit entfernte Gebilde wie kantige Klötze wirken, verwandelt sie beim Näherkommen jedoch in hoch aufgelöste Büsche und Bäume. Dies hält den Hardware-Hunger im Zaum – prima! Andererseits lassen sich unfreundliche Lebensformen erst sehr spät erkennen. Blöd. Was bringt es, den Feind bei näherer Betrachtung bis ins kleinste Detail begutachten zu können, wenn Ihnen dieser bereits von weitem eine Kugel verpasst? Zum Glück befindet sich in Ihrem Waffenarsenal neben Granatwerfer, Laserkanone und Maschinengewehr so manche Scharfschützenwumme mit eingebauter Zoomfunktion.

Beim Mehrspielerpart wartet der Taktik-Shooter mit einer Vielzahl von Modi auf: Deathmatch, Capture the Flag, Kooperativ-Modus und eine *Counter Strike*-Variante. Bis zu 16 Spieler dürfen sich auf selbst eröffneten Servern zusammenfinden und gemeinsam die Einzelspielermissionen durchlaufen oder den einen oder anderen Wettkampf bestreiten.

Tanja Bunke

Vergleich

Auch wenn *Codename: Outbreak* eine gelungene Mischung aus strategischer Vorgehensweise und Action bietet, reicht es nicht an den Klassenprimus *Operation Flashpoint* heran. Interessant wird, wie sich Ubi Softs *Ghost Recon* nächsten Monat schlägt. Taktische Meisterschützen dürfen sich jedenfalls auf heiße Weihnachten freuen.

Operation Flashpoint	89%
Codename: Outbreak	80%
Ghost Recon	??

Codename: Outbreak

Mindestens:	PIII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	650 MB/1.330 MB
Internet:	www.codenameoutbreak.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	GCS/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Mischung aus Operation Flashpoint und Action-Shooter, gespickt mit Elementen aus Thief 2. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Version September**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**76%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

80%



Die neue Karte de_survivor: Ein Terrorist wird gleich im verschneiten Schneedorf von den GSG9-Spielern zur Strecke gebracht.

Achtung, Update!

Eine neue Version von Counter-Strike ist erschienen und alles ist anders. Wirklich alles? Wir verraten Ihnen, ob es sich damit noch lohnt, auf virtuelle Menschenjagd zu gehen, oder ob Sie sich besser ein neues Lieblingsspiel suchen sollten.

Zur Story von *Counter-Strike* an dieser Stelle viele Worte zu verschwenden, ist fast so unsinnig, wie bei McDonald's nach einer Crème Brulée zu fragen. *Counter-Strike* (*CS*), das ist Gut gegen Böse, Polizei gegen Terroristen. Die Bösen legen Bomben und entführen Geiseln, die Guten versuchen, das zu verhindern. Nun, jedenfalls ist vor kurzem Version 1.3 des beliebten Online-Shooters erschienen. Einschneidende Änderungen finden sich in erster Linie bei den neuen Trefferzonen (Hitbox), dem jetzt integrierten Voice-Chat und dem so genannten Half-Life TV.

Auf CD-ROM

Patches und Tools

Das neueste Counter-Strike-Update auf Version 1.3 und vieles mehr: Bei Interesse einfach mal zum Spielerforum auf Seite 110 ff. blättern!

cs10021003_retail_ger.exe

Mattscheibe

Zur Hitbox bleibt nur zu sagen: Die Trefferzone für den Hirnkasten ist schlichtweg zu groß geraten, da fast jeder Kirmesschütze jetzt am Fließband Kopfschüsse aus dem Magazin schütteln kann. Für Anfänger sicher ein Vorteil, doch für den Rest ein grobes Foul. Das Gebrabbel der Mitspieler, das wegen des Voice-Chats nun zum Teil aus Ihren Boxen kommt, ist ebenfalls nur selten hilfreich. Aber gut, Sie können es ja deaktivieren. Half-Life TV hingegen ist eine prima Alternative zu den bislang per Text (mittels IRC CS Bots) übertragenen Clan-Matches: Jetzt können Tausende Spieler live als Zuschauer (im Spectator-Modus) den Kämpfen am heimischen Rechner beiwohnen – theoretisch. Wie in der Praxis die Server mit einem derartigen Ansturm fertig werden, bleibt abzuwarten.

Neuland

Eine ganze Menge Neues, nicht wahr? Doch wir sind längst nicht am Ende. Es befinden sich nämlich auch drei zusätzliche Levels im Datenpaket: de_torn, de_survivor und de_storm. de_torn ist recht groß, komplex, anfängerfreundlich und sieht ähnlich aus wie



Tödliches Hinterhofgelage: Über den Balkon in der neuen Map de_torn von CS 1.3 lassen sich Angreifer in Schach halten.



Gestört: Da wollten Sie bloß Ihre C4-Bombe platzieren und jetzt entdeckt Sie auch noch dieser Polizist dabei. Hilfe!

Kommentar



Joachim Hesse

Neue Freunde gewinnt Counter-Strike durch das Update vermutlich kaum. An Popularität verlieren wird es aber ebenso wenig. Selbst die ungeliebten Neuerungen sind schlichtweg Gewöhnungssache. Falls Sie bereits Counter-Strike im Internet spielen, kommen Sie ohnehin nicht um das Update herum. Ich fände es allerdings klasse, wenn die Entwickler beim nächsten Update nicht wieder die ganze Spielbalance umkrempelten. Schade auch, dass Schummler weiterhin gute Karten haben. Doch einem geschenkten Gaul schaut man eben nicht (so genau) ins Maul.

die Italy-Karte. Bei de_survivor gehen ältere PCs mitunter leicht in die Knie: Das optisch hübsche Schneetreiben dort fordert Ihren Rechenknecht stärker als die anderen Maps. Für Clan-Partien sind die beiden Karten allerdings nur bedingt geeignet. Interessanter ist da schon de_storm: Einfach strukturiert und mit langen Gängen versehen – das erinnert stark an die Karte Assault. Auffällig überarbeitet hat das CS-Team de_inferno: Die Extra-Gänge und der neue Platz zum Bombenlegen sind gut gelungen. So, jetzt kennen Sie die wichtigsten Änderungen. Wenn Sie tiefer in die Materie einsteigen wollen, sollten Sie sich auf Seite 143 ff. die Tipps von unserem *Counter-Strike*-Profi Michael Schmidt zu Gemüte führen! Dort bekommen Sie alle Feinheiten erklärt. Weidmannsheil!

Joachim Hesse

Counter-Strike 1.3

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98/Me/2000/NT4
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB, schnelle Internetanbindung
Grafik:	Direct3D, Open GL
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	100 MB/ca. 197 MB
Internet:	http://sierrastudios.com/games/counterstrike
Sprache:	Deutsch
Preis:	Gratis
Hersteller:	Gooseman/Valve/Havas
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Wer CS mag, wird sich trotz leichter Schwächen auch mit der neuen Version anfreunden. «

Genre:	**Mehrspieler-Shooter**
Testversion:	**Updateversion 1.3**
Steuerung:	**Sehr gut**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**77%**
Sound:	**77%**
Einzelspieler:	**–**
Mehrspieler:	**86%**



Ein Fall für vier

Fakten

- 11 Levels
- 4 Protagonisten
- Steuerung von Kameras, Rovern, MG-Türmen etc.
- Von den Machern der *Tomb Raider*-Reihe
- Verfolger- und Ich-Perspektive
- Kooperativer Mehrspielermodus und Capture the Flag

Nur zusammen stark: Mit Ihrer Elite-Truppe versuchen Sie, mysteriöse Vorkommnisse in der Unterwelt aufzudecken.

Ein Wartungsteam verschwindet spurlos im Untergrund einer Großstadt. Mit Ihrer Spezialeinheit sollen Sie Licht ins Dunkel bringen. Wie gut, dass Sie neben dicken Wummen auch Ihre Taschenlampe dabeihaben ...



Bei Gesprächen mit Nichtspielercharakteren gelangen Sie an Informationen, die sich für den weiteren Spielverlauf als nützlich erweisen.



Um sich Überblick in den anderen Räumen zu schaffen, hackt sich Minoko ins Überwachungssystem der Kameras.

In der Zukunftsvision von *Project Eden* steht die Menschheit vor einem unlösbaren Problem – der stetig wachsenden Bevölkerungsdichte und der damit verbundenen Kriminalität. Immer größere Wolkenkratzer ragen in den Himmel der Metropolen, um Platz für dringend benötigten Wohnraum und Arbeitsplätze zu schaffen. Während in den hoch angesiedelten Etagen die Superreichen ihren Ausblick genießen, haust die mittellose Schicht tief unten in den düsteren Stockwerken, wo Diebstahl und Mord zum Alltag gehören. Dort verschwinden plötzlich die Angestellten der „Real Meat"-Fabrik und kurz danach eine Gruppe Techniker. Kurzum: ein Fall für die Urban Protection Agency.

Grafisch schwach

Diesmal schlüpfen Sie nicht in die Rolle eines Superhelden mit Rambo-Attitüde, sondern steuern vier Spezialisten der UPA. Jedes Mitglied hat einen eigenen Aufgabenbereich und trägt so zum Erfolg der Einsätze bei. Anführer Carter setzt Sicherheitssysteme außer Kraft und erhält Informationen vom Hauptquartier, Techniker Andre repariert defekte Geräte und die smarte Minoko betätigt sich als Hackmamsell und manipuliert so Überwachungskameras und Schussanlagen. Amber, die mächtige Cyborg-Dame, ist eine wahre Kampfmaschine. Darüber hinaus gehören Aufklärungssonden und Mini-Hover zur Ausrüstung. Wahlweise in Verfolger- oder Ich-Perspektive lösen Sie in elf Levels diverse Missionen, indem Sie sich in der Regel darauf beschränken, Schalter zu betätigen und monströsen Gen-Mutationen den Pelz vom Leib sengen. Auf massive Kampfszenen wie beispielsweise in *Serious Sam* sollten Sie allerdings nicht hoffen, da *Project Eden* eher auf die Rätsel-Schiene setzt. Ständig stehen Sie vor verschlossenen Türen und durchsuchen sämtliche Gänge, um einen versteckten Hebel zu finden. Springt dann doch einmal einer Ihrer Profis über die Klinge, bringt ihn ein Computersystem zum Startabschnitt zurück. Ein lästiges Speicher- und Lade-Desaster bleibt Ihnen also erspart. Die Benut-



Kaum Action: Im Kampf helfen Ihnen die Gruppenmitglieder. Leider sind die Szenarien nur spärlich mit Monstern bevölkert.



Oftmals versperren Ihnen kantige Abriegelungen den Weg. Zerschießen Sie diese einfach mit Ihrer Hightech-Knarre.

zeroberfläche ist gewöhnungsbedürftig, lässt jedoch einen schnellen Spielfigur-Wechsel zu. Grafisch zeigt sich das futuristische Action-Adventure von der düsteren Seite. Die Schauplätze wirken grob, sind dunkel gehalten und geizen mit Inventar. Ein Lichtblick ist hingegen der gelungene Mehrspielermodus, der sich in mehrere Capture-the-Flag-Karten und einen kooperativen Lösen der Missionen aufgliedert. Die Devise: „In der Gruppe bringt es mehr Spaß."

Tanja Bunke

Kommentar



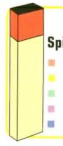
Tanja Bunke

Zugegeben, die Idee mit dem vierköpfigen Spezialisten-Team ist eine echte Alternative zum sonst immer gleichen Shooter-Prinzip. Grafisch und spielerisch kann der Titel jedoch nicht überzeugen. Fazit: Mit Project Eden ist es wie mit einem grauen Herbsttag: Es gibt tolle Sachen, die man unternehmen kann. Aber bis man die herausgefunden hat, ist einem die Lust vergangen.

Project Eden

Mindestens:	P 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	EAX, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	680 MB/400 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos
Veröffentlichung:	25.09.2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

» Action-Adventure mit netter Spielidee und gutem Mehrspielermodus. Grafisch jedoch zu düster. «



Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Version September**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**59%**
Sound:	**61%**
Mehrspieler:	**76%**
Einzelspieler:	

68%

„Wir stehen am Vorabend großer Ereignisse!"

Napoleon I. (Bonaparte, 1769 – 1821), Kaiser der Franzosen

Von Rick Goodman



EMPIRE EARTH™

AB HERBST 2001 ERHÄLTLICH

WWW.SIERRA-EMPIREEARTH.DE

SIERRA
www.sierra.de

In Zusammenarbeit mit
BROCKHAUS

Für PC CD-ROM
STAINLESS STEEL STUDIOS™

© 2001 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus, Mannheim, 2001.



Evil Twin geizt nicht mit Spezialeffekten. Als Super-Cyp setzen wir uns gegen eine Insekt zur Wehr.

Kommentar



Benjamin Bezold

Wie gut, dass mein Gamepad „schwitzfest" ist. Denn so gefordert wurde ich von einem Spiel schon lange nicht mehr. Die nicht gerade alltägliche Hintergrundstory, gepaart mit vielen abgedrehten Einfällen, gefällt auf Anhieb. Selbst American McGee's Alice kann hier nicht viel mehr bieten. Verbesserungswürdig ist die Kameraperspektive, die nicht überall im Spiel frei um den Helden geschwenkt werden kann. Sprünge auf gut Glück sind somit keine Seltenheit.

Rumpelstilzchen

Sind Sie bereit für einen heißen Trip durch eine ebenso faszinierende wie auch gefährliche Traumwelt? Wir haben uns für Sie nach Underbed begeben und verraten Ihnen, was Sie erwartet.

Mal ganz ehrlich, haben Sie als Kind nicht auch manchmal vor dem Schlafengehen unters Bett geschaut, ob dort nicht ein Monster lauert? Eine wahrlich gruselige Vorstellung, doch viel schlimmer, wenn sie sich bewahrheitet. Eben dieses Schicksal ereilt eines Tages den 10-jährigen Waisen Cyprien. Blitze zucken durchs Schlafzimmer und im nächsten Augenblick finden Sie sich in einer fremden Welt wieder. Dort begegnen Sie dem elefantenähnlichen Wesen Wilbur, das Sie fortan begleitet. Schnell lässt Wilbur verlauten, dass Sie, Cyprien, die einzige Hoffnung für die vom Untergang bedrohten Bewohner Underbeds sind.

Profis gefragt

Evil Twin – Cyprien's Chronicles ist ein reinrassiges Jump & Run im Stile von *Rayman 2*. Idealerweise per Gamepad steuern Sie Ihren Helden durch die anspruchsvoll gestalteten Levels und bewältigen eine Hüpforgie nach der nächsten. Bei Feindkontakt zücken Sie Ihre Steinschleuder oder verwandeln sich in den coolen Super-Cyp und schießen mit Energieblitzen um sich. Anfänger werden in *Evil Twin* des Öfteren fluchen, da der Schwierigkeitsgrad bereits zu Spielbeginn sehr hoch angesetzt ist. Bestes Beispiel ist hier der Turm des Alchemisten, den Sie früh im Spiel erklimmen müssen. Dabei hopsen Sie von Plattform zu Plattform, immer in der Hoffnung, nicht abzustürzen. Ist Letzteres der Fall, fangen Sie aufgrund der beknackten Speicherfunktion quasi wieder von ganz unten an. Lediglich an bestimmten Stellen dürfen Sie Ihren Spielstand auf der Festplatte verewigen. Dafür entschädigt Sie *Evil Twin* mit einer ansehnlichen Grafik-Engine und einer beklemmenden Atmosphäre, wie wir sie von *American McGee's Alice* her kennen. Untermalt wird das Geschehen von einem sehr stimmungsvollen Soundtrack, der jedoch derart rauscht, dass man meinen könnte, Urgroßvater spiele seine alten Schellackplatten ab.

Benjamin Bezold



Der erste Endgegner. Wir haben in die Ich-Perspektive gewechselt, damit wir mit der Schleuder besser zielen können.

Evil Twin

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	832 MB/650-1.200 MB
Internet:	www.eviltwin-thegame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	In Utero/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Abgefahrenes Jump & Run für Profizocker, das viele Stunden an den Monitor fesselt «

Genre:	Jump & Run
Testversion:	Beta vom 14.09.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	80%
Sound:	78%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

81 %

ab sofort im Handel







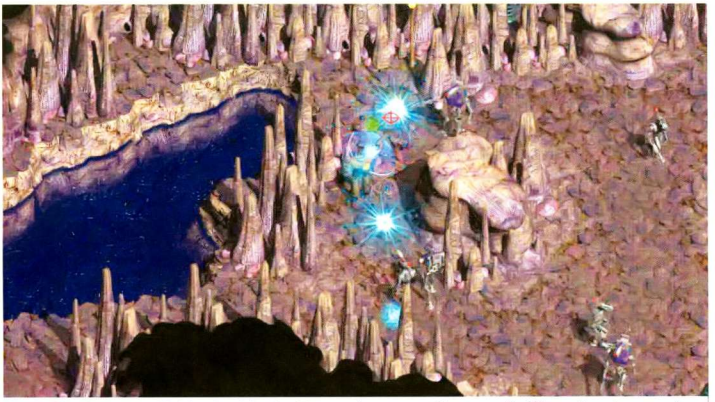


Ausgabe 5/2001:

JETZT SCHON IM TEST!

- TRAFFIC - MACHT DES KARTELLS
- Neuheiten: Die Mumie kehrt zurück, Miss Undercover, Der Pate Trilogie-Box, Lebenszeichen, Save the Last Dance, Red Planet, Dungeons & Dragons ...
- Specials: Heiße Scheiben - Filme, bei denen nicht nur der DVD-Player auf Touren kommt
  Angriff der DVD-Recorder - Die Tage des Videorecorders scheinen gezählt
- Praxis: DVD für Einsteiger - Vom Auswählen bis zum Anschließen
- Neu im Kino: The Gift - Die dunkle Gabe
- Gewinnen Sie: DVD-Player, DVDs und vieles mehr ...

Moderner Geisterjäger



Die Optik erinnert an Diablo. Auch in der Unterwelt müssen Sie wertvolle Mineralien einsammeln.



Feuer frei! Die Sympathisanten des bösen Herrschers Om haben es auf Zax abgesehen.



Traditionalisten sind gefragt: Ihre Anweisungen erhalten Sie in solch „schicken" Pop-ups.

Kommentar



Christian Sauerteig

Nanu, das sieht ja nicht nur aus wie Diablo, sondern spielt sich auch ein klein wenig so, ohne allerdings dessen Klasse zu erreichen. Die 22 Missionen versprühen durchaus etwas Charme vorm Bildschirm, doch leider hat man Zax – selbst im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade – in zwei Tagen durchgezockt. Abwechslungsreicheres Missions-Design und eine packendere Storyline hätten dem Spiel in jedem Fall gut getan, so bleibt lediglich das Fazit: für zwischendurch ganz nett.

Schöne Bescherung: Ihr schickes Raumschiff ist auf einen fremden Planeten geplumpst und das Einzige, was in dem Schrotthaufen noch funktioniert, ist der weibliche Bordcomputer – ob das gut geht?

Herzlichen Glückwunsch! Sie sind Zax, der Alienjäger, und haben sich von Ihrem mühsam ersparten Geld ein hübsches Raumschiff geleistet, mit dem Sie die scheinbar unendlichen Weiten des Weltalls erkunden wollten. Ärgerlicherweise ging die Reise nicht ganz so weit, denn auf dem erstbesten Planeten haben Sie eine astreine Bruchlandung hingelegt und müssen nun mithilfe von Zelon, ihrem weiblichen Bordcomputer, das unbekannte Areal erkunden. Schon bald wird Zax herausfinden, dass die Einheimischen auf diesem Planeten von einem bösen Herrscher unterdrückt werden und Sie als Retter in die Bresche springen müssen. Durch das Einsammeln von „Ore"-Mineralien können Sie im Raumschiff Waffen und Energieschilde erzeugen lassen, um gegen Alien- und Wildschwein-Angriffe (!) gerüstet zu sein.

Und ich düse, düse, düse im Sauseschritt

Auf der Suche nach nützlichen Rohstoffen und dem bösen Herrscher Om müssen Sie sich in 22 Missionen durch labyrinthartige Dschungellandschaften und düstere Erdhöhlen kämpfen. Dabei gilt es, mehrere recht simple Rätsel zu lösen, um am Ende Ihr Raumschiff wieder einsatzfähig zu machen und im Sauseschritt davonzudüsen. Ihren Protagonisten steuern Sie übrigens aus einer etwas altbackenen Vogelperspektive mit den Cursortasten durch die zweidimensionale Landschaft, während Sie mit der Maus das Fadenkreuz auf böswillige Aliens dirigieren. Neben dem nicht gerade superschweren Einzelspielermodus können Sie sich auch im kooperativen Mehrspielermodus beim Deathmatch oder Capture-the-Flag-Mode vergnügen.

Christian Sauerteig

Zax – The Alien Hunter

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, Direct3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-16 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	490 MB/ca. 750 MB
Internet:	www.zax-game.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Reflexive/JoWood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Master von Sept. 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**67%**
Sound:	**76%**
Mehrspieler:	**68%**
Einzelspieler:	

68%

» Unterhaltsame, aber leider etwas zu kurz geratene Alien-Hatz im altbekannten Diablo-Stil «

ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN

Rangers lead the way!



"Anspruchsvolle Taktik-Herausforderung, die vor allem im Multiplayermodus einen Heidenspass macht!" gameStar 09/01

ET: ENDE NOVEMBER ` 01



- Tag-/Nachtmissionen
- Wettereffekte (Regen, Schnee)
- Bau von Befestigungen (Bunker, Stacheldraht, MG-Nester)

WARCOMMANDER

WEITERE INFOS: WWW.WARCOMMANDER.DE ODER EINFACH ANRUFEN: 0700-CDVGAMES
23842637

CDV Software Entertainment AG
Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe

Electronic Arts EA ARTS

cdv www.cdv.de

Copyright ©2001.
Änderungen vorbehalten.

Fakten

- 7 Einzelspielercharaktere, davon 4 gleichzeitig steuerbar
- 3 Mehrspielermodi
- Über 80 Zaubersprüche
- Mehr als 30 verschiedene Gegnertypen
- Hintergrundgeschichte basiert auf japanischer Mythologie
- Kreieren eigener Waffen und Rüstungen
- Einfache Handhabung der Steuerung
- 20 einstellbare Formationen
- Auflösung in 800x600

Mit Ihnen sieben Samurai ziehen Sie durch die Steppe des Königreiches Yamato und versuchen, den dunklen Kriegsherrn mitsamt seinen Schergen zu vernichten.

Gemeinsame Sache

Zugegeben, japanische Mythologie, gepaart mit der gelungenen Spielidee von Diablo 2, hört sich nach einer interessanten Mischung an. Aber reicht das auch, um in den Verkaufscharts nach ganz oben zu gelangen? Entscheiden Sie selbst.

Die noch relativ junge Spieleschmiede Click Entertainment präsentiert mit *Throne of Darkness* ihr erstes größeres Produkt und zielt auf jene Rollenspieler, die taktische Vorgehensweisen und strategisches Geschick im Genre missen. Bereits auf den ersten Blick wird klar, dass sich die Entwicklungsfirma mit Sitz in San Francisco von *Diablo 2* inspirieren ließ. „Wir stehen in guten Beziehungen zu Blizzard und hatten die Erlaubnis, die Möglichkeiten, die *Diablo* mit seinem Spielsystem anbietet, voll auszuschöpfen", erklärt uns Ben Haas in einem Interview. Aber wieso erlaubt Blizzard ein solches Vorhaben, wenn man dabei *Diablo 2*-Spieler an die Konkurrenz verlieren könnte? Ganz einfach: Doron Gartner und Ben Haas, die Click Software ins Leben riefen, gehörten einst selbst zu den kreativen Köpfen des *Diablo*-Teams. Sollten Ihnen also Ähnlichkeiten in den beiden actiongeladenen Rollenspielen auffallen, kommt dies nicht von ungefähr.

Die sieben Glorreichen

Als direkter Nachfahre der Daimyo (Generäle), die einst fünf heilige Burgen bewachten und vom dunklen Kriegsherrn getötet wurden, sinnen Sie in der Rolle von sieben Samurai auf



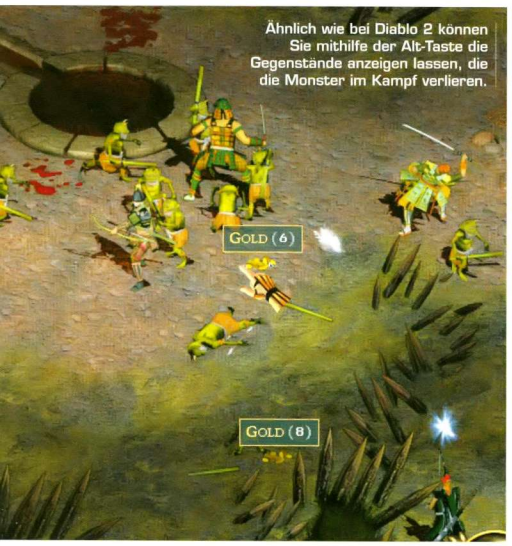
Zwei besondere Helfer stehen Ihnen im Spiel zur Seite. Beim Schmied können Sie wertlose Kleidung verbessern und der Priester gibt Ihnen für eine gewisse Anzahl von geopferten Gegenständen Sonderpunkte für Ihre Fähigkeiten.



Die elementaren Kräfte Ihres Zauberers hinterlassen gewaltigen Schaden bei den Gegenspielern.



Throne of Darkness setzt auf geballte Action und beschäftigt Sie im Verlauf des Spieles mit einer Reihe von Scharmützeln.



Ähnlich wie bei Diablo 2 können Sie mithilfe der Alt-Taste die Gegenstände anzeigen lassen, die die Monster im Kampf verlieren.

Rache. Ihre Truppe setzt sich aus bis zu vier Protagonisten zusammen, wobei die restlichen drei Samurai in einem Schrein verweilen. Jeder dieser Recken bedient sich einer anderen Kampfart und bereichert so die Gruppe mit seinen Fertigkeiten. In elf umfangreichen Kapiteln durchstreifen Sie Wildnis, Höhlen, Schluchten und Berge und lösen, ähnlich wie in *Diablo 2*, eine Vielzahl von Rätseln und Aufgaben. Deftige Auseinandersetzungen mit über 30 Monsterarten erschweren Ihren Weg, verschaffen Ihnen jedoch Gold, Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Letztere können Sie beim Schmied, einem Helferlein, das per Tastendruck erscheint, mit diversen Juwelen für ein kleines Entgelt verzieren lassen und erhalten so verbesserte Waffen und Schutzkleidung. Sollte einem Ihrer tapferen Krieger beim heißen Gefecht der Lebenssaft ausgehen, schicken Sie diesen einfach in den heiligen Schrein, wo er sich wieder erholt. Ein ständiges Speichern und Laden ist jedoch nicht möglich. Die Koordination der einzelnen Protagonisten per Formationsbefehl erscheint anfänglich eine anwenderfreundliche Option zu sein, diese mutiert jedoch nach kurzer Zeit zur wahren Nervenplage. Sobald Ihre Hauptfiguren einigen japanischen Fabelwesen den Garaus gemacht haben, begibt sich die eingestellte Formation in den Anfangszustand zurück. Es bleibt Ihnen demnach nicht erspart, Ihre Getreuen nach jedem Kampfakt neu aufzustellen. Ebenso erweist sich das stetige Hin- und Herwechseln der Samurai und die Auflösung von 800x600 als Motivationsbremse. Zwar können Sie in der isometrischen Blickperspektive die Umgebung gut betrachten, Ihre sieben Hoffnungsträger wirken jedoch zu groß geraten. Eine höhere und zeitgemäßere Auflösung wäre hier angebracht gewesen. Damit die Online-Zocker nicht zu kurz kommen, lädt immerhin der integrierte Mehrspielermodus mit drei Spieloptionen zum fröhlichen Wettstreit ein.

Tanja Bunke

Vergleich

Weder optisch noch spielerisch reicht *Throne of Darkness* an die Raffinesse von *Baldur's Gate 2* heran. Umständlichkeiten in der Menü- und Protagonistenführung sowie die nicht zeitgemäße Auflösung verhindern einen Platz auf den ersten drei Plätzen, die von den Konkurrenten verdienterweise gehalten werden.

Baldur's Gate 2	91%
Diablo 2	85%
Arcanum	83%
Throne of Darkness	75%

Kommentar



Tanja Bunke

Bei einem so detailliert und liebevoll kreierten Spiel wie Throne of Darkness fällt es schwer, eine Bewertung unter der 80er-Grenze zu geben. Trotzdem rütteln Makel wie die nicht zeitgemäße Auflösung, die umständliche Formationsbedienung und das stetige Wechseln der Protagonisten an der Motivation und mindern so leider den Spielspaß.

Throne of Darkness

Mindestens:	P 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	35 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.200 MB/400 MB
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Click Software/Sierra/Vivendi Univ.
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Action-Rollenspiel im Stil von Diablo 2, das sich mit der japanischen Mythologie befasst. «

Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**82%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

75%



Da fühlen sich Wiggles wohl: Für die Lösung des Spiels ist das Luxuswohnzimmer jedoch nicht nötig.

Fakten

- Zwergenpopulation mit charakteristischen Eigenschaften
- Technologische Entwicklung
- Einfache Produktionswege
- Simpler Einstieg, schwer zu meistern
- 4 Welten, 4 Missionen
- Spielweise richtet sich flexibel nach dem Spieler

Völlig durchgeknallt

PC ACTION GOLD

Haben Sie auch genug von goldigen Wuselmännchen, die ohne Zögern Ihre Befehle ausführen und ungefähr so viel Eigenleben wie Roboter entwickeln? Wiggles sind da ganz anders. Zwar etwas komplizierter, aber dafür deutlich liebenswerter.

Was die Wiggles alles so treiben: Regelmäßiger Sex garantiert nicht nur ausreichend Nachwuchs, sondern erhöht auch die Zufriedenheit Ihrer Zwerge.



Gerade erst sind die Wiggles in die Kristallwelt umgezogen. Erschöpft ruhen sich die Zwerge von der Plackerei aus.

Götter sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Als Odin sein Schoßhündchen Fenris Gassi führt, zerreißt der Dämonenwolf einfach seine Kette und verschwindet in den tiefen Höhlen Midgards. Total verzweifelt wendet sich der Göttervater an die Zwerge. Immerhin haben diese Fenris Kette geschmiedet und kennen sich zudem im Leben unter Tage hervorragend aus. Kurzerhand veranstaltet der Zwergenkönig einen Wettkampf zwischen den vier Zwergenclans. Der Gewinner erhält die ehrenvolle Aufgabe, die zerrissenen Kettenglieder zu finden, die Kette neu zu schmieden und schließlich Fenris einzufangen. Der Wettbewerb dient nur als kleines Tutorial. Selbst wenn Sie sich viel Zeit lassen, dürfte Ihr Volk – die Wiggles – den Sieg erringen. Am Eingang der Höhle, in der Fenris verschwand, beginnt das eigentliche Abenteuer. Mit ein paar einfachen Mausklicks lassen Sie die Wiggles eine Feuerstelle, ein Zelt und einen Hauklotz errichten. Damit steht Ihr rudimentäres Basislager für die Expedition in die Tiefe.

Klein, aber oho

Nur fünf Wiggles stellen zu Beginn Ihr gesamtes Einsatzkommando dar. Machen Sie sich erst gar keine Hoffnung, dass Sie über die Wichtel uneingeschränkt verfügen können, die Zwerge haben nämlich ihren eigenen Kopf. Wenn Sie die Kleinen bis aufs Blut schinden und ihnen nicht ausreichend Freizeit zur Erholung geben, lässt zuerst die Aufmerksamkeit und Arbeitskraft der Wiggles nach. Miese Laune, mürrische Äußerungen und aggressives Verhalten sind weitere Anzeichen für überarbeitete Zipfelmützenträger. Davon abgesehen fehlt es den Zwergen gleichzeitig an Möglichkeiten um, nun, wie soll man sagen, ihre sozialen Kontakte zu pflegen. Mit einem langfristig verheerenden Resultat: Nachwuchs bleibt aus und Ihre vorhandene Wiggles-Population stirbt nach 20 bis 30 Wiggles-Tagen wegen Überalterung aus. Hegen und pflegen Sie also Ihre Zwerglein. Gute Ernährung, geregelte Arbeitszeiten und gemeinsame Freizeit mit dem Lebenspartner sind das Mindeste. Eines der größten Vergnügen im Spiel ist es übrigens, die Zwerge im Alltag zu beobachten und ihren Konversationen zu lauschen. Da wird sich lauthals beschwert, mit vorbildlichem Einsatz geprahlt oder darüber diskutiert, ob sich die süßen, kleinen Hamster eher zum Kuscheln oder als Grillgut eignen. Wiggles wissen sich zu vergnügen. Im Lauf ihrer Entwicklung von der Steinzeit in die Zukunft steigen auch die



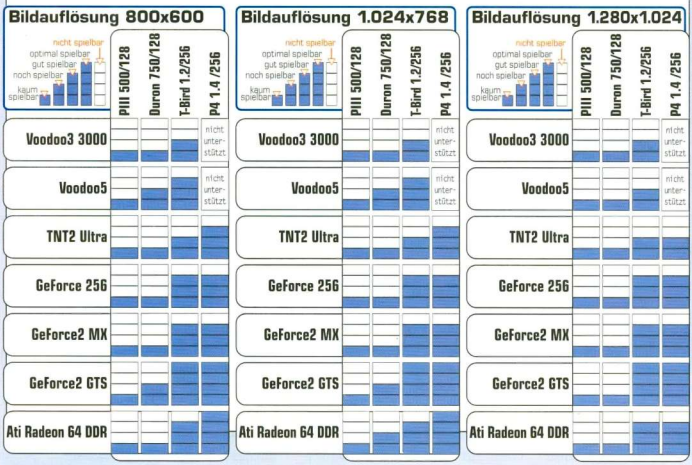
Erfinder-Zwerge tragen spitze Hüte. Je nach Tätigkeit wechseln Wiggles ihre Kopfbedeckung.

Wiggles

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wiggles ist ziemlich hardwarehungrig. Durch die vielen Details in den Levels ist sehr viel Speicher erforderlich. Je mehr Sie besitzen, desto besser läuft *Wiggles* auf Ihrem Rechner. Spielen Sie keinesfalls mit den maximalen Details, denn nur zehn Prozent weniger und Ihr System läuft stabil und problemlos. Die untere Schmerzgrenze liegt in etwa bei 450 MHz und einer TNT2 Ultra. Mit so einem System ist es aber nicht mehr möglich, mit gut erkennbaren Details zu spielen. Bedenken Sie bitte, dass selbst so hohe Hardwareanforderungen die Spielspaßwertung nicht beeinflussen.



Steuerung

Sämtliche Aktionen in *Wiggles* lassen sich mit Maus, Steuerungs- und Shifttaste tätigen. Das System dahinter ist extrem einfach und benötigt kaum Einarbeitungszeit. Bereits nach dem kurzen Tutorial sind Sie fit für das Spiel.

Installation

Die einzige Installationsgröße mit rund 900 MB beinhaltet sämtliche Dateien, die das Spiel benötigt. Wegen des Kopierschutzes muss die CD trotzdem im Laufwerk bleiben. Die Ladezeiten sind relativ lang.

Pro & contra

- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Erstaunlich komplexer Spielinhalt
- ⊕ Sehr unterhaltsame Story mit witzigen Details
- ⊕ Der Wiggle-Knuddel-Coolness-Faktor
- ⊕ Variable Missionsgestaltung reagiert auf die Spielweise
- ⊖ Hohe Hardwareanforderungen
- ⊖ Lange Lade- und Speicherzeiten

Sound & Musik

Wiggles sind sehr gesprächig und so kommen die Zwerge in zahlreichen Zwischensequenzen zu Wort. Im eigentlichen Spiel hören Sie von dem ständigen Geplapper zum Glück nichts, sondern sehen nur die Sprechblasen. Aktionen der Wiggles sind mit den passenden Soundeffekten untermalt, jedoch wäre hier etwas mehr Abwechslungsreichtum wünschenswert gewesen. Gleiches gilt für die Hintergrundmusik, die wohl jeder spätestens nach einigen Stunden abstellt.

Grafik

Aus Gründen der Performance lohnt es sich, einige Abstriche bei der Grafik hinzunehmen. Wenn Sie kein Gigahertz-Monster mit mehr als 256 MB RAM und einer schnellen Grafikkarte besitzen, bleibt Ihnen auch gar nichts anderes übrig, es sei denn, Sie sind mit teilweise deutlich weniger als zehn Bildern pro Sekunde zufrieden.





Vergleich

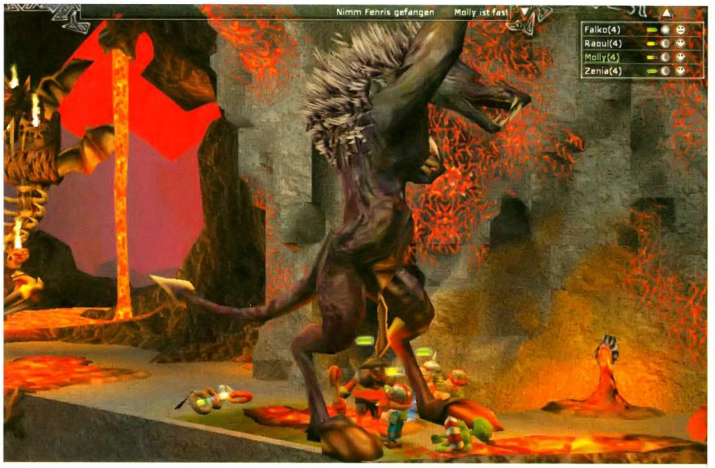
Mit Charakter und Charme hauen die *Wiggles* den stärksten Siedler weg. Selbst *Cultures* sieht neben dem Zwergenaufbaustrategiespiel sehr blass und unpersönlich aus. Unter dem WiSim-Aspekt zeigen sich die *Wiggles* weniger komplex, aber das ist eher ein Vorteil, denn so bleibt das Spiel überschaubarer. Dabei büßen die *Wiggles* alles in allem kaum Tiefgang ein, ganz im Gegenteil: Die Charakterentwicklung und die Story machen das mehr als wett.

Wiggles	90%
Cultures	80%
Die Völker 2	78%
Die Siedler 4	77%

Ansprüche Ihres Volkes: Da reicht nicht mehr ein einfaches Zelt, gegrillte Pilze und einmal die Woche Sex auf dem nackten Steinboden der Höhle – nein, da begehren Ihre Zwerge ein frisches Bierchen in der Bar, deliziöse Raupenschleimsuppe, eine ruhige Kugel auf der Bowlingbahn und das Schäferstündchen im Luxusschlafzimmer.

Zwergenwirtschaft

Wiggles ist kein traditionelles Aufbaustrategiespiel und erst recht keine Wirtschaftssimulation. Dafür sind Ressourcengewinnung und Weiterverarbeitungsmöglichkeiten zu simpel gestrickt. Zu Beginn benötigen Sie nur Holz, später kommen noch Stein, Eisen und Kristall hinzu. Darüber hinaus benötigen viele Einrichtungen eine Energiequelle. Dazu zählt der Hamster im Laufrad genauso wie das Wasserwerk. In unterschiedlichen Produktionsstätten errichten Ihre Wiggles neue Einrichtungen, Werkzeuge, Nahrungsmittel und Waffen. Modernere Technologien müssen erst erforscht werden, wofür Sie einen Zwerg mit dem zugehörigen Erfahrungsschatz benötigen. Durch die tägliche



In der Lavawelt wohnt Fenris. Die riesige Bestie lässt sich nicht so einfach an die Kette legen.

Arbeit verbessern die Kleinen nämlich ihre Fähigkeiten im Steineklopfen, Holzfällen, Kochen, Kämpfen, Bauen und Transportieren. Mit der Zeit können Sie echte Spezialisten und Alleskönner heranzüchten, denn die erworbenen Fähigkeiten werden von einer Generation auf die nächste (zumindest teilweise) vererbt. Das alles klingt zwar hoch kompliziert, aber Sie werden mit diesen ganzen Details im Spiel gar nicht belastet. Die Wiggles sind Zwergs genug, Ihre knappen Anweisungen eigenständig umzusetzen. Wollen Sie beispielsweise eine neue Farm gebaut haben, reicht ein einziger Mausklick. Sollte dem Schreiner das nötige Holz fehlen, geht er auch ohne Ihr Zutun schnell ein paar Pilzstämme fällen.

Tiefgründig

Fenris hat sich wirklich im tiefsten Loch verkrochen und so buddeln sich Ihre Wiggles durch vier Welten, bevor Sie die Bestie aus der nordischen Mythologie erwischen. Jede einzelne Welt unterscheidet sich nicht nur optisch stark von der vorherigen, sondern enthält zahlreiche Missionen und optionale Aufträge. Wer es darauf anlegt, kann eine Welt in zwei bis fünf Stunden bewältigen, nimmt es bei einer so schnellen Spielweise aber in Kauf, dass er viele witzige Details übersieht. Egal, wann Sie sich weiter nach unten graben, Sie stoßen trotzdem früher oder später automatisch auf alle Aufgaben. Dabei registriert *Wiggles*, wie Sie welche Aufträge gelöst haben: Oftmals existieren Alternativen zu Kämpfen oder Rätseln. Stellt das Spiel beispielsweise fest, dass Sie Probleme lieber mit dem Schwert als dem Kopf lösen, dürfen Sie sich auch in Zukunft auf mehr kriegerische Gegner einstellen. Schließlich soll jeder so spielen können, wie es ihm am meisten Spaß macht. Nur am Ende jeder Mission steht eine Aufgabe, die Sie zwangsläufig lösen müssen, um ein weiteres fehlendes Glied von Fenris' Kette zu finden und dann in die nächste Welt zu gelangen.

Alexander Geltenpoth



Bereits in der Schwefelwelt treffen Sie auf diese Drachenmama, die unter anderem erwartet, dass die Wiggles ihre Höhle vergrößern.



Die Wiggles planen schon wieder die nächste Mahlzeit. Diesmal wollen sie eine Elfe fangen und grillen. Na dann: Guten Appetit!

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Eigentlich habe ich eine unüberwindbare Abneigung gegen niedliche, rumwuselnde Siedler und Konsorten. Mit ihrem teils knurrigen, oft witzigen und manchmal netten Charakter sprechen mir die Wiggles hingegen aus der Seele. Absolut überzeugt hat mich die vorbildliche Umsetzung der originellen Spielidee: Nirgends sonst ist die Steuerung so simpel, das Spiel aber trotzdem so komplex und vielschichtig. Außerdem sorgt die umfangreiche Story für mehr Abwechslung, als Ihnen in jedem anderen Genrevertreter geboten wird. Einsteiger wie Profis kommen hier voll auf ihre Kosten – vorausgesetzt, Sie besitzen die nötige Highend-Hardware, denn auf durchschnittlichen Rechnern ruckelt das Spiel bei unter zehn Bildern pro Sekunde vor sich hin, was den Spielspaß deutlich mindert.

Wiggles

Mindestens:	P 350, 128 MB RAM, 32 MB Grafikk., Win9x/2000
Sinnvoll:	P 1.500, 512 MB RAM, 64 MB GeForce3
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	690 MB/950 MB
Internet:	www.wiggles.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	SEK Ost, Innonics
Veröffentlichung:	Oktober 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Innovativ, simpel und spaßig: Der Zwergenaufstand entpuppt sich als Genrerevolution. «

Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**88%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

90%



Durch die Bresche in der Mauer stürmen unsere Soldaten in die Festung des Gegners.

Hohe Zinnen

Plündernd ziehen Räuberhorden, Raubritter und feudale Edelmänner durchs Land. „Sei schlau, geh zum Burgenbau" muss Ihre Devise lauten, wenn Sie mit den zahlenmäßig weit überlegenen Angreifern fertig werden wollen.

Der König ist im Ausland gefangen und die meisten seiner adligen Gefolgsleute sind abgehauen. In der Rolle eines Königstreuen müssen Sie Ihre Ländereien schützen und neue erobern, indem Sie die feindlichen Heere zum Angriff provozieren, die dann an den Mauern Ihrer geschickt errichteten Burgen aufgerieben werden. Missionen in *Stronghold* laufen, von wenigen Ausnahmen abgesehen, immer nach diesem Schema ab: Sie errichten einen kleinen Stützpunkt oder erobern mit einer Armee eine vorhandene Festung, sammeln Rohstoffe und stärken die Wirtschaft. Jäger, Milchbauern, Obst- und Kornfelder stellen die Nahrungsversorgung sicher, Holzfäller liefern Bretter, aus Steinbrüchen erhalten Sie Quader, Eisenhütten liefern Erz und durch erhobene Steuern oder auf dem Marktplatz verkaufte Güter strömt Gold in Ihre Kasse. Trotz der großen Menge an Rohstoffen ist die Förderung und Weiterverarbeitung unkompliziert und geschieht meist in einem einzigen Schritt. Dementsprechend wenig weiterverarbeitete Produkte existieren: Bier, Pech, vier Nahrungsarten, sowie die Ausrüstungsgegenstände für Ihre Soldaten. Holz und Stein sind gleichzeitig Rohstoff und fertiges Gut.



Mutter Natur hilft auch mit: Ein Rudel Wölfe setzt den feindlichen Bogenschützen zu.



Auf der Deutschlandkarte können Sie nach jeder Mission Ihren Fortschritt begutachten.

Der Feind naht

Nach einer gewissen Zeit treffen automatisch die ersten Angreifer ein, also müssen Sie Ihrerseits schleunigst Truppen ausheben, um sich zu verteidigen. In langwieriger Handarbeit produzieren Sie zu diesem Zweck vorab Waffen wie Piken, Bögen, Schwerter und Rüstungen auf Lager. Die Ausbildung von einfachen Arbeitern zu Soldaten geht im Vergleich dazu schnell. Der Burgenbau selbst ist eine Kleinigkeit. Sobald Sie über ausreichend Holz und Steine verfügen, können Sie nach Lust und Laune Mauern hochziehen, Türme setzen und Torhäuser platzieren. Wie alle Gebäude sind auch sämtliche Burgelemente in Sekundenbruchteilen fertig gestellt. Hoffentlich noch gerade rechtzeitig, um den am Spielfeldrand erscheinenden Feinden ein nahezu unüberwindliches Hinder-

nis in den Weg zu legen. Als Spieler wissen Sie schon vorab, wo und ungefähr wann der Gegner aufmarschiert, und können Ihre Verteidigung dementsprechend organisieren. Für gewöhnlich werden Sie also gar keine richtige Burg errichten, die gegen Angriffe aus allen Richtungen gesichert ist, sondern nur einen Wall. Das spart Rohstoffe! Außerdem lohnt es sich, zu klotzen statt zu kleckern, das heißt Türme und Torhäuser anstelle von Mauern zu bauen, da Erstere nicht so schnell zerstört werden können und sich reparieren lassen. Als erste Verteidigungslinie bietet sich zudem eine Palisade aus Baumstämmen an, die fast so effektiv wie Steinmauern Katapultgeschosse absorbieren und die Türme dahinter einige Zeit vor Beschädigungen schützen. Realistisch ist das nicht unbedingt, Spaß macht es aber trotzdem.



Im Kreuzfeuer der Bogenschützen: Nur kümmerlichen zwei Soldaten gelingt es, die unbemannte Holzpalisade zu überwinden.



Gut versorgt: Massenweise Holz, Steine, Mehl, Brot, Käse und Waffen aller Art stapeln sich in dieser Basis.

Warmes Willkommen

Zur letzten Vorbereitung können Sie noch einen Wassergraben ausheben und versteckte Gruben mit Öl füllen, die Sie dann überraschend mit Feuerpfeilen in Brand stecken. So verhindern Sie, dass die Gegner schweres Gerät – Sturmleitern, Schutzdächer, Belagerungstürme, Rammböcke usw. – bis an den Wall bringen. Die Gegner-KI ist zu schwach, um eine gut angelegte Festung zu gefährden. Zudem kommen die Angriffe schubweise in kleinen Trupps, die sich an Ihrer Burg vergeblich den Kopf einrennen. Wirklich gefährlich werden Ihrem Bollwerk bestenfalls Tunnelgräber, die Ihre Mauern unterhöhlen und so zum Einsturz bringen könnten. Kluge Burgenbauer haben für diesen Fall einige Ritter im Hof parat, die einen Ausfall unternehmen und die Maulwürfe unter die Erde bringen – und zwar für immer. Über Sieg oder Niederlage entscheidet aber immer schon vorher die akribische Planung der simplen und immer gleichen Aufbauphase. Die Attacke des Gegners ist nur noch eine Formsache, denn wenn Sie alles gut vorbereitet haben, gibt es während der Schlacht kaum etwas zu tun. Und das ist auch gut so, denn nach der mühsamen Planung dürfen Sie sich dann zurücklehnen und genussvoll ansehen, wie die Angriffe kläglich an Ihren stolzen Mauern scheitern.

Alexander Geltenpoth



Die Zoomstufe eignet sich hervorragend, um einen schnellen Überblick über größere Befestigungen zu erhalten.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Taktisch ist Stronghold keine Offenbarung. Zumindest gegen den Computer spielen Sie nur gegen die Zeit, denn die stümperhafte Gegner-KI wird eine gut geplante und bemannte Festung niemals einnehmen. Wirklich Mühe gegeben hat sich Firefly mit dem Design der Kampagne, die angesichts der beschränkten Möglichkeiten erstaunlich viel Abwechslung bietet und für über 30 Stunden Spielspaß garantiert. Wirklich lustig ist jedoch erst der Mehrspielermodus gegen einen Feind, der weiß, wie und wo man eine Burg angreift.

Vergleich

Stronghold ist eine gelungene Mischung aus Echtzeit- und Aufbaustrategie, die sich zwar mangels Tiefgang nicht mit der Referenz des jeweiligen Subgenres messen kann, aber dafür durch seine vergleichsweise einfache Spielweise besticht. Gegenüber *Knights & Merchants* überzeugt *Stronghold* durch die bessere Grafik und vielfältigeren taktischen Möglichkeiten.

Age of Empires 2	91%
Anno 1602	89%
Stronghold	81%
Knights & Merchants (abgewertet)	76%

Stronghold

Mindestens:	P300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P600, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	630 MB/750 MB
Internet:	www.stronghold.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Firefly/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Gelungene Mischung aus Echtzeit- und Aufbaustrategie. Einziges Manko ist die einfältige Gegner-KI. «

Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion :	**Dt. Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**79%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

81%

Patrizier 2 – Aufschwung der Hanse



Neu sind auch die verschiedenen Jahreszeiten. Je nach Wetterlage ändert sich auch die Produktivität.

Die Seehandelssimulation *Patrizier 2* führte im vergangen Winter monatelang die Verkaufscharts an. Zu Recht, denn selten gelang es einer WiSim, Einsteiger und Profis gleichermaßen zu begeistern.

Auch beim Add-on *Aufschwung der Hanse* müssen die verschiedensten Waren mit Schiffen im Ostseeraum transportiert und an den Mann gebracht werden. Die umfangreichste Reform erfuhr dabei die Karriere zum Eldermann, dem höchsten Amt im Spiel, die durch anspruchsvolle Missionen aufgewertet wurde und abschließend eine Vielzahl neuer Handelsoptionen bereit hält. So können Sie nun auf eigene Faust Städte errichten, neue, politische Spielfelder erschließen oder Piratennester aufstöbern und ausräuchern. Des Weiteren wurde die Steuerung an vielen Stellen vereinfacht und auch die Grafik bekam ein lohnenswertes Update spendiert: Im Herbst und Winter regnet, schneit und stürmt es, was sich gar auf die Produktivität einzelner Betriebe auswirkt. Und als finales Sahnehäubchen kredenzt uns Ascaron einen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler – was will man mehr?

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Darauf haben Patrizier-Fans gewartet: Das umfangreiche Add-on bietet weit mehr als nur ein paar neue Missionen und Schiffe und erweitert das Hauptprogramm um zahlreiche Funktionen. Klasse, Ascaron!

Aufschwung der Hanse

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	527MB/ca. 375 MB
Internet:	www.ascaron.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Ascaron
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	WiSim
Testversion:	Master von Sept. 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	82%
Sound:	86%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	

» Erstklassiges und extrem motivierendes Add-on, ein Pflichtkauf für Fans! «

84%

Kohan



Zwei Kompanien Fernkämpfer mit Magiern unterstützen den Angriff der Grenadier-Kompanie auf die feindliche Stadt.

In der Rolle eines der unsterblichen Kohan sollen Sie die Fantasy-Welt Khaldun vor dem Untergang retten. Bevor Sie sich in die Schlacht stürzen, müssen Sie sich um das Ressourcenmanagement kümmern. Die Verwaltungsaufgaben sind zwar komplex, lassen sich aber sehr schnell bewältigen, da sie größtenteils automatisch ablaufen. Sie können sich also ganz auf die Aushebung neuer Truppen und die Gefechte konzentrieren. In *Kohan* prallen immer ganze Kompanien aufeinander, die bei voller Mannstärke aus einem Hauptmann, vier Infanteristen oder Reitern sowie zwei Unterstützern bestehen. Letztere sind meist Spezialeinheiten wie Magier, Kleriker oder Waldläufer. Entscheidend ist der strategisch richtige Einsatz der Truppen, denn ist eine Schlacht erst entbrannt, übernimmt der Computer das Mikromanagement.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Abgesehen von kleinen Mängeln in Details ist Kohan ein sehr gutes Echtzeitstrategiespiel. Besonders das innovative Verwaltungs- und Kampfsystem erlaubt es Ihnen, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Kohan

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	660 MB/400-700 MB
Internet:	www.kohan.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Time Gate
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Dt. Master vom 10.9.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	65%
Sound:	67%
Mehrspieler:	82%
Einzelspieler:	

» Innovativ: Wenn Sie von herkömmlicher Echtzeitstrategie genug haben, Kohan bietet Abwechslung. «

80%

F1 2001



Platz da, hier kommt Schumi: Grafisch kann F1 2001 es schon fast mit Genre-Primus F1 Racing Championship aufnehmen.

Nach dem ziemlich lieblos zusammengeschusterten Update *Season 2000* greift EA Sports wieder an! *F1 2001* bietet die kompletten Team-, Strecken- und Wagen-Daten der soeben beendeten Saison 2001. Von Monza über Monaco bis nach Indianapolis dürfen Sie mit Schumi und Co. über die grafisch äußerst anspruchsvollen Rennstrecken kacheln. Für echtes F1-Feeling sorgen neben dem Kommentar von Kai Ebel der rege Boxenfunk und die wechselnden Wetterbedingungen. Auf Neulinge wartet die F1-Fahrschule und ein Arcade-Modus, der Ihnen auf Wunsch sogar das Lenken abnimmt. Im Simulationsmodus soll es dann nicht minder realistisch als in der Formel 1 zugehen, doch genau dies ist der Kasus Knacksus des Spiels: Der Rennverlauf bleibt dabei nämlich viel zu actionlastig und hat nur wenig mit der realistischen Simulation eines F1-Rennens zu tun.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Alle Achtung! EA Sports' Rennspiel-Serie ist auf einem guten Weg. Um aber Grand Prix 3 und F1 Racing Championship das Wasser reichen zu können, bedarf es einer noch realistischeren Simulation des Renngeschehens.

F1 2001

Mindestens:	PIII 500, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	475 MB/170-585 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Nicht ganz so gut wie F1 Racing Championship oder Grand Prix 3 – dritter Platz für F1 2001! «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Beta von September 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**83%**
Mehrspieler:	**79%**
Einzelspieler:	

77%

Combat Aces



Wenn Manfred Freiherr von Richthofen zu Ihren Idolen zählt, dann haben wir genau das Richtige für Sie. Im Add-on zu Microsofts *Combat Flight Simulator 2* kämpfen Sie in 76 Missionen während des Ersten Weltkriegs wahlweise aufseiten der Deutschen oder der Alliierten. Die 20 steuerbaren Flugzeuge reichen von der Sopwith F.1 Camel über die Fokker D VII bis hin zum Zeppelin Luftschiff und sind akkurat simuliert. Ein Muss für Fans! **bb**

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/Me
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Just Flight/THQ
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Flugsimulation/Add-on
Grafik:	72%
Sound:	68%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	

76%

Myst 3 – Exile



Mit beeindruckenden Videosequenzen und mehr als 400 fantasievoll gestalteten Bildern setzt sich auch der dritte Teil des etwas anderen Adventures in Szene. Geschichtlich schließt *Myst 3 – Exile* an seinen Vorgänger *Riven* an und behandelt die Intrigen des Volkes D'Ni. Wieder einmal dürfen Sie Rätsel lösen und sich an den realitätsnahen Landschaften ergötzen, die aufgrund der neuen Grafik-Engine mit 360°-Panoramasicht noch ansprechender wirken. **tabu**

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, Direct Sound
Hersteller:	Presto Studios/Ubi Soft
Preis:	DM 99,95
Genre:	Adventure
Grafik:	92%
Sound:	73%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

74%

Railroad Puzzles



In *Railroad Puzzles* müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Zügen sicher in deren Zielbahnhof dirigieren. Dabei stellen Sie Weichen, bedienen Schranken und verhindern somit Karambolagen. Je länger Sie spielen, desto komplexere Streckennetze begegnen Ihnen und das vorgegebene Zeitlimit wird knapper. Wer ein ausgesprochenes Faible für Modelleisenbahnen besitzt, könnte an diesem Geschicklichkeitsspiel für kurze Zeit Gefallen finden. **bb**

Mindestens:	PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Shoe Box/dtp
Preis:	DM 29,95
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	15%
Sound:	20%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

28%

America Add-on



Diese Missions-CD zu *America* bietet für jedes Volk weitere Einheiten und Gebäude sowie vier zusätzliche, historisch angehauchte Kampagnen, die wochenlangen Spielspaß versprechen. Darüber hinaus enthält das Add-on einen bedienungsfreundlichen Editor, mit dem Sie eigene Karten und ganze Szenarien entwerfen können. Ebenfalls integriert ist ein Internetangebot über GameSpy, so dass Sie schnell und einfach Mitspieler finden. **ag**

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Data Becker
Preis:	Ca. DM 40,-
Genre:	Echtzeitstrategie
Grafik:	67%
Sound:	72%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	

70%



Kerniger Fernschuss: Calgarys Torhüter kann dem Puck nur verzweifelt hinterhergucken.

Fakten

- Simulation der besten Eishockey-Liga der Welt
- NHL-Teams und Nationalmannschaften
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Neu: Sammelkarten
- Neu: Konter-Kamera
- Neu: Lupf-Pass
- Neu: 3D-Zuschauer
- Neue TV-Zwischensequenzen

Scheibenschießen

Eishockeyspieler pflegen nicht nur den Körperkontakt mit ihren Frauen – und das ist gut so! Warum es Spaß machen kann, wenn sich heterosexuelle Männer gegenseitig leidenschaftlich auf die Pelle rücken, zeigt der neueste Spross der NHL-Serie.

PC ACTION GOLD

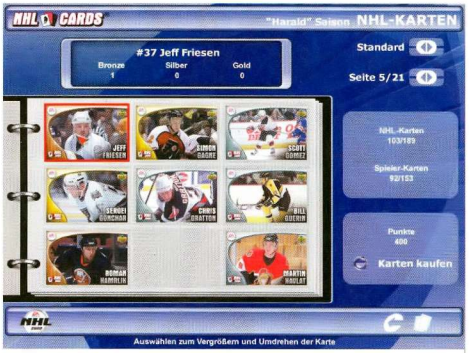
Im Grunde ist alles wie gehabt: Sie schubsen wahlweise im Ligamodus, bei Turnieren, Freundschaftsspielen, in den Play-offs oder während des Penalty-Wettbewerbs einen Puck übers Eis und dreschen ihn möglichst oft ins Gehäuse Ihres Kontrahenten. Weil dieser dummerweise den gleichen Plan hat, geht es trotz der kühlen Spielfläche heiß her. Krachende Checks, tief fliegende Kufenflitzer, Faustkampfeinlagen und tobende Zuschauer vermitteln eine packende Atmosphäre. Statt flacher Pappfiguren frohlocken und motzen erstmals echte 3D-Fans auf den Rängen. Fast könnten Sie Ihren Fernseher ver-



NHL 2002 bietet perfekte Fernsehatmosphäre. In dieser Szene setzt sich Anaheims Leclerc im Alleingang durch.



Bei direkten Duellen zwischen Angreifer und Torhüter schaltet das Spiel in die neue Konter-Kameraperspektive. Na ja ...



Wer NHL-Karten sammelt und dann auch einsetzt, kann sein Team stärken und sogar diverse Cheats aktivieren.



Nie zuvor waren die Zuschauer schöner. Sie jubeln, schimpfen (Bild) und tragen bekloppte Fan-Hütchen (rechts oben).

kaufen und bei der GEZ abmelden, weil die Zwischensequenzen des Jahrgangs 2002 noch mehr Flimmerkisten-Gefühle wecken. Akustisch tragen dazu die Reporter Michael Leopold (Premiere World) und Ex-Puckjäger Rick Amann bei, Letzterer mit dem typischen kanadischen Akzent oder gar babylonischem, zotig-witzigem Sprachwirrwarr à la „Nice save with the Beinschoner!". Die Version 2002 bietet die beste deutsche Synchronisation seit langem.

Herzschlag-Kamera

Wenn ein Stürmer einsam auf den gegnerischen Torhüter zuschlittert, schaltet das Spiel neuerdings in eine Konter-Perspektive. Das Geschehen zoomt heran, die Grafik erhält einen bläulichen, psychedelischen Touch und Sie hören Ihren Herzschlag und das schleifende Geräusch der Kufen auf dem Eis – irgendwie ganz nett, aber ohne spielerischen Nährwert. Im Gegenteil: Oft geht sogar die Übersicht flöten. Wir danken dem Hockeygott, dass dieses Feature abschaltbar ist – und preisen ihn zudem, dass wir die neue Spielerei mit den NHL-Sammelkarten ebenfalls ignorieren können. Wenn Sie während einer Partie „Missionen" unterschiedlicher Schwierigkeit erfüllen, gibt's Punkte. So gilt es beispielsweise, zehn Bullys zu gewinnen oder in einem Spiel fünf Treffer in Überzahl zu versenken. Ein entsprechendes Konto an Punkten vorausgesetzt, können Sie bunte Bildchen kaufen und in ein digitales Album kleben. Beim Einsatz der Karten mutieren bestimmte Akteure zeitweise zu Superstars. Oder das Programm schaltet zusätzliche (manchmal selbst per Knopfdruck auslösbare) Jubelanimationen und Cheats frei. Wer's braucht ...

Abfang-Puckjäger

Wirklich interessiert *NHL*-Veteranen die Spielbarkeit – und die ist erstklassig. Die Computergegner verhalten sich intelligenter und fangen Pässe öfter ab. Ab und an aushebeln lässt sich die Defensive durch den zusätzlich integrierten Lupf-Pass, mittels dessen Sie den Puck über manch hinderlichen gegnerischen Stock „hüpfen" lassen können. Um realistische Ergebnisse zu erhalten, müssen Sie ein bisschen an diversen Schiebereglern herumfummeln, mittels derer sich der gewählte Hauptschwierigkeitsgrad feiner justieren lässt. Dann wartet ein variantenreiches Spiel, bei dem Tore durch Alleingänge, Abfälscher, Direktabnahmen, Abpraller oder Fernschüsse möglich sind. Diverse Hot Spots – Positionen, von denen aus nahezu jeder Schuss sitzt – stören vermutlich nur Zocker-Profis. Alle anderen lassen sich auch dieses Jahr wieder begeistert von EA Sports aufs Glatteis führen. Oder, um es mit den Worten von Kommentator Michael Leipold auszudrücken: „Herzlichen Glückwunsch. Hier ist *NHL 2002*, du hast das richtige Spiel gekauft. Jetzt geht's ab."

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Ganz ehrlich: Die Hauptneuerungen können sich die Entwickler dieses Jahr von mir aus in ihre Hakle-Feucht-Zone stecken. Denn wenn ich's nötig hätte, mit Sammelkarten irgendwelche Superkräfte zu beschwören, würde ich mir 'nen Satz Pickèlmonbildchen kaufen und mich mit einem Fünfjährigen auf dem Spielplatz treffen. Zum Glück dürfen harte Hockeyfans aber nach wie vor auch eine kleine Gummischeibe ins Netz und etliche Gegner an die Bande klatschen – und zwar so schön und realistisch wie nie zuvor.

Vergleich

NHL 2002 setzt sich an die Spitze des Genres, bietet allerdings nur wenig mehr als der Vorgänger. Aber auch mit allen anderen hier aufgeführten Titeln können Sessel-Sportler nicht wirklich etwas falsch machen.

NHL 2002	90%
NHL 2001 (abgewertet)	89%
NBA 2001 (abgewertet)	88%
FIFA 2001 (abgewertet)	87%
Madden NFL 2002	86%

NHL 2002

Mindestens:	PII 233, 32 MB, 3D-K., Win9x/2000/Me
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), Dolby Digital 5.1
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	5 Sp./PC, 10 Sp. Nw./Int.; 1 Sp./CD
CD/HD:	515 MB/100-566 MB
Internet:	http://nhl2002.ea.com/de/index.html
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Das derzeit beste Sportspektakel – Gelegenheits-Checkern reicht aber auch der Jahrgang 2001. «

Genre:	**Sportspiel**
Testversion:	**German Beta 2**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**87%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**91%**
Einzelspieler:	

90%

Last-Minute-Meister

Seit Jahren scheitert EA Sports' Fußballmanager-Serie ziemlich kläglich daran, Genre-Krösus Anstoss vom Fußballmanager-Olymp zu kicken. Um dies zu ändern, verpflichtete Electronic Arts für den FM 2002 kurzerhand die Anstoss-Macher – eine lohnende Investition.



Durch die richtige Kombination der verschiedenen Trainingsziele wird die Spielstärke durch diverse Boni aufgewertet.

Als Manager oder Trainer eines Vereins hat man es nie leicht. Wenn es gut läuft, ist man der Held, wenn es dumm läuft, wird man nach drei verlorenen Spielen entlassen. Dieses ewige Auf und Ab beschäftigt nicht nur Millionen von Fußballfans allwöchentlich, sondern auch Branchenkrösus EA, der mit seinem in England produzierten Fußballmanager bisher jedoch regelmäßig ins Aus dribbelte. Da das Gute bekanntlich so nahe liegt, machte man kurzerhand den *Anstoss*-Machern Gerald Köhler und Rolf Langenberg ein unmoralisches Angebot und lotste sie nach Aachen, von wo aus sie den *FM 2002* von Grund auf neu konzipierten.

Fulltime Hieronymus

Dass die wirklichen Neuerungen dabei eher im Detail zu finden sind, ist bei solch einem oft beackerten Genre verständlich. So schlüpfen Sie auch beim *FM 2002* in die Rolle eines Trainers und Managers in Personalunion. Karrierebeginn ist entweder bei einem Verein Ihrer Wahl in einer beliebigen europäischen Liga, oder aber Sie zählen sich zu den ganz Harten und starten eine echte Manager-Laufbahn, bei der Sie sich zu Spielbeginn aus drei Angeboten mehr oder weniger ambitionierter Regionalligisten das Beste heraus-picken. Zur Verfügung stehen hierbei übrigens fünf Schwierigkeitsgrade. Im Vergleich zu *Anstoss 3* und dem *Bundesliga Manager X* stehen dank Electronic Arts' FIFA- und DFB-Lizenz sämtliche Original-Vereins- und Mannschafts-Daten zur Verfügung. Erfreulich, dass die Daten durchweg auf dem aktuellen Stand sind, ärgerlich, dass die Vereinswappen der Regionalligisten nicht den Originalen entsprechen. Abhilfe schafft hier der Editor, mit dem sich einfach alles editieren lässt. Die aktuellsten Daten können zudem jederzeit über www.fm2002.de bezogen werden – prima!

Is' ja leicht!

Viele Manager sind zu groß und überladen, andere bieten zu wenig Spieltiefe. Den *FM 2002*-Machern ist es gelungen, einen guten Kompromiss zu finden, so dass sich auch Einsteiger in dem transparenten und leicht bedienbaren Programm nach kurzer Zeit und mit wenigen Mausklicks zurechtfinden dürften. Zudem lässt sich jeder Spielbereich (Training, Werbung, Stadion, Transfers etc.) auf Wunsch automatisieren und an ehrenamtliche oder hoch professionelle (und teure!)



Fast so spannend wie die samstägliche Radioreportage: Der Textmodus kommentiert das Spielgeschehen.

Vergleich

Der *FM 2002* ist die neue Nummer 1, wenn auch mit knappem Vorsprung. *Anstoss 3* ist nach wie vor eine verdammt spielenswerte Alternative. Dahinter der *BMX* und mit weitem Abstand der letztjährige *Fußballmanager* von EA.

Fußball Manager 2002	86%
Anstoss 3 (abgewertet)	85%
Bundesliga Manager X	81%
Fußallmanager 2001 (abgewertet)	68%



Viel Wert wird beim Fußball Manager 2002 auf eine funktionierende Jugendarbeit gelegt.



Herzstück des Spiels: Im Aufstellungsmenü schenken Sie Ihrer besten Elf das Vertrauen.

Experten abtreten. Eine Funktion, die vor allem Neulinge schätzen dürften.

Der *FM 2002* legt viel Wert auf die Nachwuchsarbeit. So haben Sie bereits ab der Jugend die volle Kontrolle über Ihre Mannen und deren Entwicklung. Abhängig von Talent und Charaktereigenschaften gilt es speziell hier, mit weisen Entscheidungen den Grundstein für eine große Karriere zu legen. Im Gegensatz zu bisherigen Managern gibt es hinsichtlich der in 0,5er-Schritten steigenden Spielstärke keine Begrenzung nach oben, wobei absolute Topstars Werte um die 13,0 aufweisen. Neben dieser Spielstärke gibt es noch die tatsächliche Spielstärke, in die Faktoren wie Form, Fitness und Moral miteinfließen.

Vaterfreuden

Als Gag am Rande können Sie auch wieder viel Zeit und Geld in Ihr Privatleben investieren und dabei Häuser und Flugzeuge kaufen, Freundinnen suchen und Kinder in die Welt setzen. „Alles Kokolores", würde vermutlich Wahl-Grieche Otto Rehagel zischeln, deswegen ab auf den Platz: Haben Sie sich für die Elf Ihres Vertrauens entschieden und vielleicht noch ein Interview gegeben, geht es auch schon los. Der aus *Bundesliga Stars 2001* (erschien im Juni 2000) herausgeschnippelte 3D-Modus (zeigt entweder die ganze Partie oder die Highlights) ist akzeptabel, sehr viel unterhaltender ist allerdings der aus *Anstoss* bekannte Textmodus, der die Spielszenen in Form einer wirklich fesselnden Radioreportage als Text ausgibt. Per Mausklick können Anweisungen (Schuss, Notbremse, Ausspielen) oder taktische Änderungen aufs Feld „gebrüllt" werden. Wenn Sie das allerdings zu oft machen, schickt Sie der Schiri auf die Tribüne. Ganz wie im Leben eben. Und fahren Sie zu wenig Punkte ein, werden Sie gefeuert – das harte Los eines jeden Fußballmanagers.

Christian Sauerteig



Da die FIFA-Engine erst für den FM 2003 eingeplant ist, müssen Sie sich dieses Jahr mit der weniger schönen BS-2001-Engine begnügen.

Kommentar



Christian Sauerteig

Es war knapp, aber der FM 2002 sichert sich mit hauchdünnem Vorsprung die Spitze – auch wenn die von vielen erwartete Revolution des Genres ausblieb. Dafür erwartet den Spieler aber Bundesliga pur, gewürzt mit einem ungeheuren Suchtfaktor. Die bekannten Tugenden der Anstoss-Serie wurden nicht nur in ein transparenteres, zeitgemäßeres und sehr einsteigerfreundliches Gewand gepackt, sondern auch noch mit vielen neuen Funktionen versehen. Dennoch bleibt ein wenig das Gefühl, als hätten ein paar Wochen mehr Entwicklungszeit dem Spiel gut getan. So wird etwa die nicht gerade unwichtige „Spieler ausleihen"-Funktion zusammen mit einigen kleineren Schönheitskorrekturen erst in vier Wochen mit einem Update nachgereicht.

Fußball Manager 2002

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-4 an einem PC
CD/HD:	526 MB/ca. 120-690 MB
Internet:	www.fm2002.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Trotz kleiner Mängel: Weltmeisterlicher Fußballmanager mit süchtig machender Langzeitmotivation. «

Genre:	**Fußballmanager**
Testversion:	**Master von Sept. 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**77%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

86%

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

AoE 2 - Conquerors	DV	39,90	Codename: Outbreak*	EV	i.V.	Die Hard Nakatomi P.*	US	i.V.	Grand Prix 3	DV	34,90	Max Payne *	DV	i.V.	Project IGI	DV	38,90	Star Trek: Dominion W.	DV	78,90
Age of Sail 2	DV	19,90	Colin McRae Rally 2	DV	29,90	Die Sims - Hot Date *	DV	45,90	- Season 2000	DV	36,90	Mechcommander 2	DV	87,90	Q. 3 - Team Arena	EV	49,90	Star Trek: Voyager	ML	28,90
Aliens vs. Predator 2 *	US	i.V.	Comanche 4 *	DA	82,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Grand Theft Auto 3 *	EV	82,90	Mechcommander 2	EV	79,90	Quake 4 *	EV	i.V.	Stronghold *	DV	83,90
Aquanox *	DV	72,90	Combat Mission *	DV	79,90	Duke Nukem Forever*	EV	79,90	Gunship	DV	28,90	Mechwarrior 4	DV	59,90	Red Faction	EV	76,90	Sub Command *	DV	75,90
Arcanum	DV	75,90	Commandos 2	DV	89,90	Duke Nukem Hunting*	DA	29,90	Halflife - Blue Shift	EV	32,90	MoH: Allied Assault *	EV	i.V.	Red Faction *	DV	75,90	Sudden Strike Total W.	DV	46,90
Arcanum	EV	82,90	Commandos 2 *	EV	89,90	Edge of Chaos	DV	76,90	Halflife 2	EV	i.V.	Myst 3 Exile	DV	82,90	Red Faction	US	109,90	Sudden Strike Forever	DV	58,90
B-17 Flying Fortress 2	DV	29,90	Commandos: Dic. Cut	DV	39,90	Emperor	DV	89,90	Heroes of Might+M.3	DV	22,90	NHL 2002 *	AS	99,90	Return to Castle Wolf.	DV	i.V.	Train Simulator	DV	102,90
Baldurs Gate 2			Conquest: Frontier W.	US	99,90	Everquest DeLuxe	DA	79,90	Hitman 2 *	EV	i.V.	NHL 2002 *	DV	82,90	Runaway *	DV	79,90	Ultima 9 -Ascension	DV	76,90
+ Der Thron d. Bhaal	DV	75,90	Counter-Strike	US	25,90	Fifa 2002 *	DV	84,90	IL-2 Sturmovik *	EV	81,90	NHL 2002	US	119,90	Rune	DV	42,90	UO: Third Dawn	DV	29,90
- Der Thron d. Bhaal	DV	45,90	Dark Ages o. Camelot *	US	114,90	Flight Sim.2002 Prof.*	DV	i.V.	Imperium Galactica 2	DV	28,90	Oil Tycoon	DV	29,90	Rune Gold Pack	DV	62,90	Unreal -Tournament	EV	28,90
- Throne of Bhaal	EV	45,90	Deer Hunter 5	EV	64,90	Freespace 1+2	DV	21,90	JA 2 unfinished Busi.	DV	28,90	Operation Flashpoint	DA	75,90	Sacrifice -Blood Pack	DV	39,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Baldurs Gate Doubltep.	DV	34,90	Delta Force 3 Land W.	DA	45,90	Freespace 2 - Dim.Pack	DV	45,90	King of the Road	DV	75,90	Operation Flashpoint	US	124,90	Serious Sam	DA	49,90	Vampire	DV	28,90
Battlezone 2	DV	22,90	D.Patrizier 2 Aufschw*	DV	49,90	From Dusk Till Dawn	DV	72,90	Kohan *	DV	i.V.	Play the Games 4 *	DV	62,90	Severance	DV	29,90	Vietnam 2	US	69,90
Black & White	DV	79,90	Deus Ex	DA	38,90	Fussball Man. 2002 *	DV	82,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV	38,90	Pool of Radiance 2 *	DV	82,90	Shogun Mongol Invas.	DV	29,90	Wiggles *	DV	78,90
C+C 2: Yuris Revenge*	DV	45,90	Diablo 2	DV	34,90	Giants - Demolition P.	DV	39,90	Madden NFL 2002	DA	75,90	Pool of Radiance 2 *	EV	79,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90			
C+C 3: Renegade *	DV	82,90	- Lord of Destruction	DV	55,90	Gold Games 5 *	DV	61,90	Max Payne	DA	84,90	Pool of Radiance 2 *	US	129,90	Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.			
Catan das Kartenspiel	DV	45,90	- Lord of Destruction	EV	59,90	Goresul	DV	77,90	Max Payne	EV	79,90	- Collectors Edition *	US	198,90	Spidermon	DV	59,90			

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

25.09.2001

www.OKAYSOFT.de



Schottengünstig

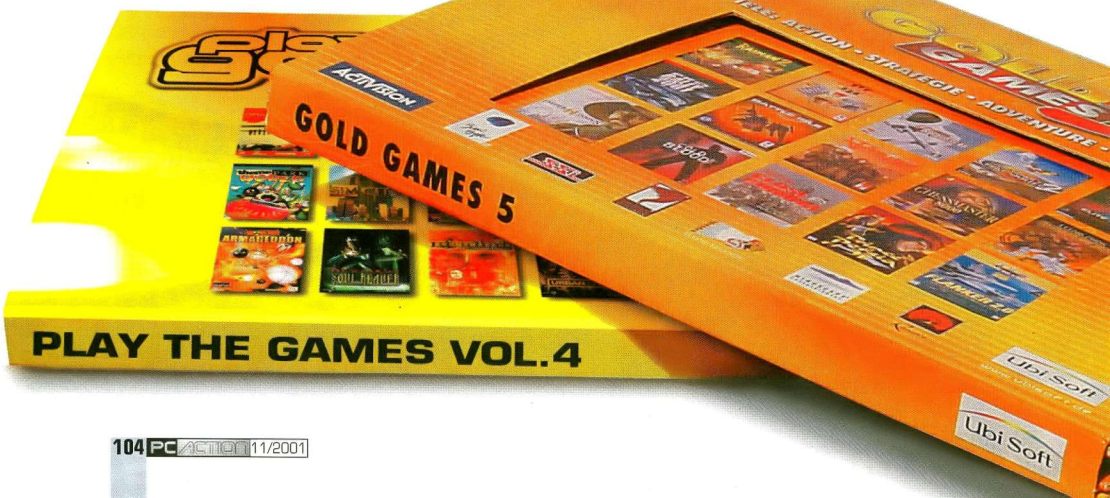
Viel Spiel für wenig Geld versprechen die Spielesammlungen von Ubi Soft und Infogrames. Wir haben die beiden Kompilationen unter die Lupe genommen und verraten Ihnen, welche am meisten für ihre Kohle bietet.

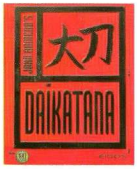
Gold Games 5

Mit mehr als zwei Millionen verkauften Exemplaren zählt die *Gold Games*-Serie zu den wohl erfolgreichsten Sammlungen hier zu Lande. Für gerade mal 70 Mark erwerben Sie in der fünften Auflage 15 relativ junge Spiele, die vom Ego-Shooter bis hin zum Flugsimulator reichen.

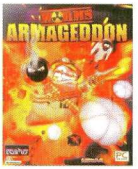
Alle Phaser auf Frag

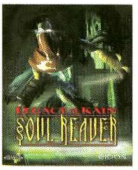
Unter diesem Motto ballern Sie sich bei *Star Trek Voyager: Elite Force* als Crew-Mitglied eines Föderationsraumschiffs durch die unendlichen Weiten des Weltalls. Während Sie auf dem Holodeck noch einen Angriff gegen die Borg trainieren, gerät Ihr Raumer in ein mysteriöses Energiefeld und wird von jeder Menge Furcht einflößender Alienwesen heimgesucht. Die leistungsfähige *Quake 3*-Engine setzt das Spiel eindrucksvoll in Szene und garantiert lang anhaltenden Spielspaß, vor allem im Mehrspielermodus. Schade, dass das kürzlich erschienene Add-on zu Activisions Ego-Shooter nicht in der Box enthalten ist. Ähnlich actionreich ist *Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear*. Hier erleben Sie den Kampf Ihrer Spezialeinheit gegen den weltweiten Terrorismus aus der Ich-Perspektive. Weitaus friedlicher, aber keineswegs ruhiger geht es bei den beiden bekannten Sportspielen *Tony Hawk's Pro Skater 2* und *Pro Rally 2001* zu. Vor allem die Skateboardsimulation *THPS 2* begeisterte Anfang des Jahres die internationale Fachpresse und wurde von uns in Ausgabe 1/2001 mit 84 Prozent Spielspaß bewertet. Hobbystrategen kommen in *Gold Games 5* voll auf ihre Kosten: Gleich fünf Strategiespiele sowie das Schachspiel *Chessmaster 8000* beherbergt die Sammlung. Nennenswertester Titel

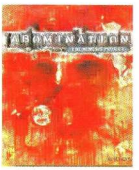


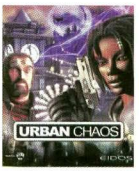





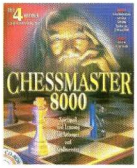


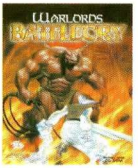


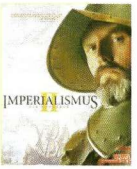


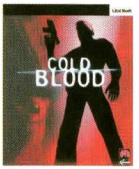


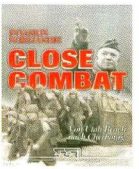
















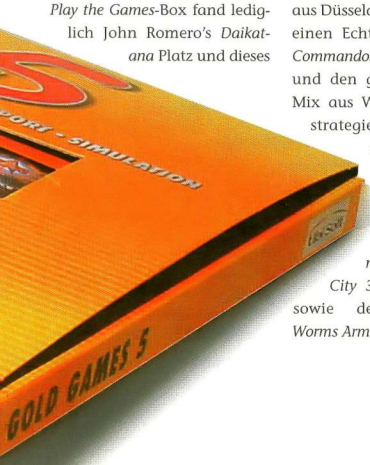
ist die Mixtur aus Echtzeit- und Rundenstrategie in *Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt*. Auf Anhieb lieben werden Sie den knuffigen Helden des Jump & Runs *Rayman 2*. Damit auch Flugsimulationsfans nicht zu kurz kommen, hat Ubi Soft das etwas angestaubte *Flanker 2.0* beigelegt.

Play the Games Vol. 4

Zum vierten Mal schickt Infogrames diesen Monat seine Spielekompilation *Play the Games* ins Rennen um die Budget-Krone. Ebenso wie beim Konkurrenzprodukt *Gold Games 5* warten 15 viel versprechende Computerspiele für 70 Mark auf Sie. Als Partner hat Infogrames die Softwareriesen Electronic Arts und Eidos gewonnen, die einige bekannte Titel aus ihrem Sortiment beigesteuert haben.

In Sachen Ego-Shooter haben die *Gold Games 5* eindeutig die Nase vorn. In der gelben *Play the Games*-Box fand lediglich John Romero's *Daikatana* Platz und dieses bietet zudem nur Durchschnittskost. Ganz anders sieht es bei den Action-Adventures und Sportspielen aus. Neben Lara Crofts Auftritt in *Tomb Raider IV: The Last Revelation* saugen Sie in *Legacy of Kain: Soul Reaver* zahlreichen Untoten die Seelen aus dem Leib und jagen den fiesen Obervampir. Ähnlich actionreich sind die beiden Rennspiele *Grand Prix 3* und *V-Rally 2*. Vor allem Geoff Crammonds Formel-1-Simulation *Grand Prix 3* hat uns in Ausgabe 9/2000 überzeugt und war uns einen PC Action Gold wert. Damit auch Fußballfans bei *Play the Games Vol. 4* nicht zu kurz kommen, wurde das durchschnittliche *Bundesliga Stars 2001* von EA Sports in die Sammlung aufgenommen. Ähnlich wie in Ubi Softs *Gold Games 5* bilden S trategiespiele den Löwenanteil der Kompilation. Hier schlägt Infogrames die Konkurrenz aus Düsseldorf eindeutig. Denn einen Echtzeit-Taktik-Hit wie *Commandos: Im Auftrag der Ehre* und den gelungenen Genre-Mix aus WiSim und Aufbaustrategie *Streetwars* haben die Düsseldorfer nicht zu bieten. Den überzeugenden Auftritt runden die Titel *Theme Park World, Sim City 3000, Frontschweine* sowie der Action-Knüller *Worms Armageddon* ab.

Benjamin Bezold





Kommentar — Benjamin Bezold

Die Stärke von Gold Games 5 liegt in erster Linie bei den zwei hochkarätigen Ego-Shootern. Play the Games Vol. 4 hingegen verwöhnt Strategen und Rennspielfans, wartet auf der anderen Seite mit vielen alten Hüten auf. Vor allem die Aktualität der einzelnen Titel spricht für das Produkt des Düsseldorfer Softwarekonzerns Ubi Soft. Das jüngste Spiel hat gerade mal ein halbes Jahr auf dem Buckel, bei der Konkurrenz müssen wir hier im Kalender schon ein wenig weiter nach hinten blättern.

Play the Games Vol. 4

Titel	Genre	Hersteller	Akt. Wertung
Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	83%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeitstrat.	Pyro/Eidos	82%
Streetwars	Echtzeitstrat.	Studio 3/Infogrames	77%
Worms Armageddon	Action	Hasbro	77%
Sim City 3000	WiSim	Maxis/EA	76%
Frontschweine	Strategie	Infogrames	74%
Bundesliga Stars 2001	Sportspiel	EA Sports	71%
Theme Park World	WiSim	Bullfrog/EA	70%
Tomb Raider IV: The Last Revelation	Adventure	Core/Eidos	70%
Legacy of Kain: Soul Reaver	Adventure	Eidos	69%
Slave Zero	Action	Infogrames	67%
V-Rally 2	Rennspiel	Eden/Infogrames	67%
Daikatana	Action	Ion Storm/Eidos	66%
Urban Chaos	Action	Mucky Foot/Eidos	60%
Abomination	Echtzeitstrat.	Eidos	54%

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Internet:	www.infogrames.de
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren
Genre	Kompilation

Gold Games 5

Titel	Genre	Hersteller	akt. Wertung
Chessmaster 8000	Schachspiel	Mattel Interactive	88%
Pro Rally 2001	Rennspiel	Ubi Soft	85%
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	Neversoft/Activision	83%
Die Siedler III	Aufbaustrat.	Blue Byte	82%
Star Trek Voyager: Elite Force	Action	Raven/Activision	82%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	80%
Rogue Spear	Action	Red Storm/Ubi Soft	76%
Prince of Persia 3D	Adventure	Mindscape	72%
Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt	Strategie	Blue Byte	70%
Imperialismus 2	Strategie	SSI	70%
Warlords Battlecry	Echtzeitstrat.	SSI	68%
Flanker 2.0	Simulation	SSI	66%
Freedom	Adventure	Red Storm/Ubi Soft	66%
Cold Blood	Adventure	Ubi Soft	65%
Close Combat: Invasion Normandie	Echtzeitstrat.	SSI	61%

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Internet:	www.ubisoft.de
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren
Genre	Kompilation



Drei Freunde sind frei, jetzt zerren wir am Seil von Pfahl 4. Beachten Sie das Pferdeabziehbild (r.)!

Marterqual

Guten Freunden sollte man helfen, wenn sie in Gefahr sind. Bei Der Schuh des Manitu hört die Loyalität auf. Sollen die Idioten doch am Marterpfahl verrotten.

Nach der wunderschönen Installation, die im herrlich satten Blau eines schweren Windows-Ausnahmefehlers gehalten ist, vermag sich der Unterhaltungswert von *Der Schuh des Manitu* noch zu steigern! Der Blick auf die brillante Grafik lässt uns fast erstarren: Für die gemalten Hintergründe zeichnete die vierjährige Rosa Fingernagel aus Baunatal-Knallhütte verantwortlich. Die Spielfiguren schnitt ihr zwei Jahre jüngerer Bruder aus einem McDonald's-Kinoführer aus und verpasste ihnen lustige Hampelmann-Animationen. Der Sound hätte sich der optischen Qualität hervorragend angepasst, wären nicht Scherzkekse auf die Idee gekommen, Sprachaufnahmen und Musik aus dem gleichnamigen, guten und professionellen Kinofilm zu verwenden.

Rätselhaft ...

Es gilt, Freunde von Marterpfählen loszubinden. Sie steuern Ihre Witzfigur von links nach rechts und von rechts nach links, ballern auf heranruckelnde Schurken und weichen deren Schüssen und anderen Gemeinheiten (Steine, Klappstühle) aus. Erfolgreiche Kumpelretter dürfen sich in eine Rangliste eintragen und ihre Platzierung im Internet begutachten – sofern sie die Highscores finden. Hier kommen Rätsel-Elemente eines Adventures ins Spiel: Immerhin liegt die Topliste nicht, wie im vierseitigen (inklusive Cover) Handbuch angegeben, bei www.der-schuh-des-manitu.de, sondern unter http://se-games.com/score. Dass wir das selbst recherchieren durften, nachdem der Hotline-Mitarbeiter der Vertriebsfirma Blackstar Interactive am Ende eines dreiminütigen Gesprächs (10,68 Mark) gestehen musste, keinen Schimmer zu haben, freute uns unbändig. So viel Spaß für so wenig Geld!

Harald Fränkel



Screensaver des Jahres: Ein Foto ruckelt über einen schwarzen Hintergrund. Zockerherz, was willst du mehr?

Vergleich

Im wichtigen Genre „Schlechte Spiele zum Thema Film und Fernsehen, bei denen Sie schnöde nach links und rechts lenken und zwischendurch vielleicht mal ballern müssen" präsentiert sich *Der Schuh des Manitu* als Referenz. Wenn das kein Kaufgrund ist!

Der Schuh des Manitu	14%
Girlscamp	12%
Big Brother 2	7%
peep!	4%

Kommentar



Harald Fränkel

Wow! Für nicht mal 30 Tacken krieg ich den Abwechslungsreichtum eines Handy-Spiels, einen sterbenslangweiligen Screensaver, den Kino-Trailer und zwölf Film-Sprüche, die ich mittels F-Tasten auslösen darf. Besagte Ausrufe sprechen mir übrigens aus der Seele. Denn während des Tests dachte ich auch öfter „Ach nee!" (F2), „Du kannst mich doch nicht so erschrecken, du Zipfelklatscher!" (F9), „So, jetzt reicht's, ich lass mir das nicht länger bieten!" (F11) oder „Ich kündige!" (F3).

Der Schuh des Manitu

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, Win95/98/Me
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	670 MB/93 MB
Internet:	www.black-star.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 30,-
Hersteller:	Soft Enterprises
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Wer kein Fan des Films ist, sollte sich das Geld sparen. Fans des Films übrigens besser auch. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
Ffeedback:	**–**
Grafik:	**18%**
Sound:	**47%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

14%

Spiderman



Wenn man die richtige Taste auf dem Nummernblock erwischt, wickelt Spiderman sein Opfer in sein gefürchtetes Spinnennetz.

Nachdem Marvels Insektenheld schon seit geraumer Zeit diverse Konsolen unsicher macht, turnt er nun auch wieder über die PC-Bildschirme. In einer schicken 3D-Metropole bekommen Sie es in 20 Missionen mit einer Reihe von Bösewichtern zu tun. Wie in den bekannten Comics schwingen Sie sich zwischen Wolkenkratzern umher, klettern Schwindel erregend hohe Häuserwände im Nu empor und prügeln sich auf Hochhaus-Dächern mit irgendwelchen Halunken. Die kunterbunte Comic-Grafik macht einen ordentlichen Eindruck, was man von der abenteuerlichen Kameraführung leider nicht behaupten kann. Sobald Spidey an einer Wand klebt, kippt die Perspektive und die Übersicht geht oft flöten. Zur Verzweiflung dürfte manch einen auch die versaubeutelte Steuerung treiben, die mal eben den ganzen Nummernblock für sich beansprucht – und das gleich mehrfach.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Das hat der drahtige Comic-Held echt nicht verdient. Mit seiner abartig komplizierten Steuerung und den unübersichtlichen Kamerafahrten dürfte die PC-Version nur hartgesottene Spidey-Fans vor den Bildschirm locken.

Spiderman

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	419 MB/ca. 285-465 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Edge of Reality
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Technische Mängel machen Spiderman allenfalls für Hardcore-Fans des Spinnenmanns interessant. «

Genre:	Action
Testversion:	Beta v. Sep. 2001
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	71%
Sound:	67%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

53%

M: Alien Paranoia



Als Außerirdischer watscheln Sie durch fünf kunterbunte Comic-Levels, sammeln Metallringe ein und vertreiben Mücken und Krokos mit Backpfeifen. Hört sich witzig und einfach an, ist es aber nicht. Die bereits verdroschenen Tierchen erholen sich schnell, bringen Freunde und Familie mit und kleben so in ganzen Scharen an Ihren Fersen. Und da Sie nur ein einziges Leben besitzen, ist Panik angesagt. Für Hektiker doll, für andere ein Grund zum Groll. **tabu**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Eclipse Software/Dinamic Multimedia
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Action-Adventure
Grafik: 41% **Sound:** 45%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
32%

Disney's Atlantis: The Lost Empire – Trial by Fire



Disney Interactive versucht sich erstmals im Ego-Shooter-Bereich. Als Forscher Milo Thatch begeben Sie sich im U-Boot nach Atlantis und stoßen dort auf die griesgrämigen Bewohner der Insel. In zwölf Einzelspielermissionen lösen Sie Rätsel, brezeln Riesen-Ameisen um und erfreuen sich an der kindlichen Grafik. Der Mehrspielermodus beschert Ihnen zehn weitere Levels per Internet oder Netzwerk. Im Dezember 2001 erscheint der gleichnamige Kinofilm. **tabu**

Mindestens: P II 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Disney Interactive/THQ
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Action
Grafik: 52% **Sound:** 51%
Mehrspieler: 67% **Einzelspieler:**
66%

Micky auf Ganovenjagd



Kater Karlo hat wieder zugeschlagen und die Stadtkasse mitsamt Bürgermeister entführt. An 25 Schauplätzen suchen Sie als smarte Micky Maus oder süße Minnie Maus nach dem dicken Bösewicht und lösen das eine oder andere Rätsel. Fünf zusätzliche Actionspiele, wie Vogelparade und Sandwich-Meister, sorgen für Abwechslung im kunterbunt-niedlichen Entenhausen-Abenteuer. Ein spaßiges Adventure für die jüngeren Semester. **tabu**

Mindestens: PI 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Disney Interactive/Infogrames
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Adventure
Grafik: 51% **Sound:** 52%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
62%

Anarchy Online



Was lange währt, wird endlich gut: Dieser Leitsatz passt auch aufs Endzeit-Rollenspiel *Anarchy Online*, das sich bis zum Erscheinen der deutschen Verkaufsversion zu einem eindrucksvollen Online-Spiel gemausert hat. Die lästigen Bugs und Performance-Einbrüche gehören der Vergangenheit an. Dafür erfreuen nunmehr Fluggleiter und Sportflitzer die Online-Gemeinde. Für zirka 10 Dollar im Monat sind Sie mit von der Partie. **tabu**

Mindestens: PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, Glide, DirectSound
Hersteller: Funcom
Preis: Ca. DM 80
Genre: Rollenspiel
Grafik: 83% **Sound:** 84%
Einzelspieler: –% **Mehrspieler:**
81%

Catan – Das Kartenspiel



Optisch wenig spektakulär, aber zweckmäßig. Der Spielablauf entspricht dabei haargenau dem Kartenspiel.

Neues Futter für alle Fans der erfolgreichen Brettspiel-Serie. Nach der überaus gelungenen PC-Umsetzung von *Die Siedler von Catan* wagte sich Trinode nun an das bekannte Kartenspiel von Klaus Teuber. Im Mittelpunkt des mehrfach prämierten Spiels steht die Krone Catans, um die Sie sich als einer von zwei Fürsten in bekannter Brettspiel-Optik streiten. Kriegerische Auseinandersetzungen bleiben dabei allerdings außen vor, denn bei *Catan – Das Kartenspiel* ist Hirnschmalz und taktisches Geschick gefragt, schlussendlich entscheidet die bessere Strategie. Durch Aktionskarten und Glück beim Würfeln können Sie Rohstoffe gewinnen, Straßen bauen und Siedlungen errichten. Neben den Computergegnern, die es in drei Schwierigkeitsgraden mit Ihnen aufnehmen, können Sie im lokalen Netzwerk oder via Internet auch gegen menschliche Kontrahenten antreten. Löblich: Dank des mitgelieferten Tutorials werden sich auch *Catan*-Neulinge rasch zurechtfinden.

Christian Sauerteig

Kommentar

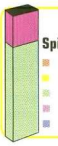


Christian Sauerteig

Die PC-Umsetzung ist nicht minder fesselnd als das Original, lediglich der Schwierigkeitsgrad bietet Anlass zur Kritik: Erfahrene Catan-Spezis dürften die Computergegner nämlich mühelos vom Bildschirm putzen!

Catan – Das Kartenspiel

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-2 an einem PC, Internet, Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	410 MB/ca. 365 MB
Internet:	www.catan.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Trinode/Kosmos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung



Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Unterhaltsame Umsetzung des bekannten Kartenspiels, die zu zweit am meisten Spaß bereitet «

Genre:	Denkspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	59%
Sound:	63%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	

73%

Sheep, Dog 'n' Wolf



Ein Spiel zum beliebten Cartoon: Als Wolf Ralph versuchen Sie, dem schlagkräftigen Hirtenhund Sam Schafe zu stehlen. Sie können sich anschleichen, die Schafe mit Salat weglocken, in Büschen verstecken und natürlich witzige Cartoon-Extras wie Dynamit und Raketen einsetzen. Abgesehen von einigen Jump&Run-Einlagen müssen Sie Ihren Grips ordentlich anstrengen, denn ohne richtige Strategie haben Sie in den schweren, aber witzigen Missionen keine Chance. **ag**

Mindestens: PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: D3D, DirectSound
Hersteller: Infogrames
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Action
Grafik: 72% **Sound:** 67%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**

69%

Die Schlümpfe



Bei *Auf die Plätze, fertig, los!* schlumpfen unter anderem Papa Schlumpf, Hefty und Schlumpfine, die Dorf-Prostituierte, über zehn Rennstrecken, bewerfen sich mit Knallfröschen und heimsen Power-ups ein, z. B. Feuerwerksraketen für mehr Tempo. Normalzocker haben das Spiel in 45 öden Minuten durchgeschlumpft. Der Zielgruppe, vier- bis siebenjährige Knilche, macht's Spaß, weil sie per Splitscreen auch zu zweit gegeneinander schlumpfen darf. **hfr**

Mindestens: PIII 300, 32 MB RAM, Win95/98/Me
Technik: DirectDraw, Direct3D
Hersteller: A2M/Infogrames
Preis: Ca. DM 65,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 38% **Sound:** 52%
Mehrspieler: 49% **Einzelspieler:**

43%

Wer schlägt den Millionär?



Schon wieder ein neues Quiz? Nein, *Wer schlägt den Millionär?* ist was ganz anderes. Hier nehmen Sie nämlich keinen armen Fernsehsender aus, sondern einen von fünf Millionären! Wird eine der Fragen richtig beantwortet, dürfen Sie mit den Cursortasten aus einem der Geldsäcke die Kohle herausprügeln. Der Moderator ist übrigens nerviger als Hans-Hermann Gockel, aber das soll auch so sein, schließlich ist das Ganze ja eine Parodie – selten so gelacht. **cs**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Xplory/Mitcom
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 39% **Sound:** 48%
Mehrspieler: 35% **Einzelspieler:**

25%

Paris Dakar Rally



Die Rallye Paris-Dakar ist so ziemlich das Spektakulärste, was der Rennsport zu bieten hat. Von diesem Spiel kann man das beim besten Willen nicht behaupten. Abgesehen davon, dass sich die 24 Renn-Vehikel alle gleich steuern, enttäuscht vor allem die durchschnittliche Grafik-Engine gewaltig. Selbst auf den schnellsten Systemen ruckelt und zuckelt man derart über die 7.000 Meilen lange Strecke, dass fast jeder Spielspaß im Keim erstickt wird. **cs**

Mindestens: PIII 500, 128 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Broadsword/Acclaim
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 64% **Sound:** 69%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:**

37%

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

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Bernd Berheide, Axel Schrüfer, 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,

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@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

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

ANZEIGENVERWALTUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer
Anca Stef anca.stef@computec.de

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

AWA ACTA 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
4Players PlanetZone N-ZONE Total Zocker PSG Hardware MCV

Die PC ACTION 12/2001 erscheint am 21. November 2001

Spielerforum

Operation Flashpoint — Seite 117



Codemasters gibt noch einmal richtig Gas und veröffentlicht das dritte Mission-Pack und das zweite Upgrade. Dazu gibt's noch eine Mehrspieler-Demo. Wir wünschen viel Spaß mit dem Material auf der Cover-CD.

Unreal Tournament — Seite 114



Die Capture-the-Flag-Karte X-Base, die Sie auf der Cover-CD finden, hat es in sich. Innerhalb einer Orbitalstation schlängeln Sie sich hier durch enge Glasröhren. Unser Dank gilt PC-Action-Leser Johannes Görler!

Inhalt

Actionspiele 116
Acht Mehrspieler-Karten zu Mechwarrior 4, Karten selbst erstellen mithilfe des MW-4-Editors, MW-4-Map-Highlight Scrub, Design-Wettbewerb zu Serious Sam

Age of Empires 2 126
Alles zur Spielvariante Nomade bei Age of Kings, Erfolg versprechende Seekampf-Taktik, die richtige Verteidigung des Dorfzentrums, Boom in der Feudalzeit

Anno 1503 128
Aktuelle Infos zum Entwicklungsstand des kommenden Aufbau-Hits Anno 1503, offizieller Start der Webseite zum Spiel

Black & White 124
Neuer Look für Ihre Kreaturen, wo Sie im Internet fündig werden, das richtige Editieren von Grafiken, gute und böse Mods, neue Karte Eclipse, Infos zum Black&White-Nachfolger Creature Islands

Diablo 2 122
Mehr Geld verdienen durch Diablo-Versteigerungen, das Diablo-2-Mauspad, Tipps zur richtigen Führung des Barbaren nach dem Patch 1.09

Die Siedler 4 127
Neues im GameChannel von Blue Byte, Infos und Fakten zum Siedler-4-Add-on und zur Siedler-LAN-Party

E-Sport
Vorstellung des erfolgreichen Clans Schroet Commando, die Internetseite 3D Networks, zu Besuch beim Aquanox-Entwicklerteam, mTwIpca erneut deutscher CS-Meister

Half-Life 110
Alle wichtigen Infos zu Counter-Strike 1.3, die Meinungen der Profis, der Patch zum Einzelspieler-Mod Master Sword, Neues zu den Mods Existence und The Opera

Need For Speed 130
Neue Fantasy-Autos, Infos zum Beta-Test von Motor City Online

Operation Flashpoint 117
Alles zum neuen Upgrade von Codemasters, die Mehrspieler-Demo City Conflict, Infos zum Mod Invasion 1944

Unreal Tournament 114
Illegales Unreal-2-Material veröffentlicht, Operation Na Pali für UT, die Capture-the-Flag-Karte X-Base

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Mechwarrior 4: echt Mehrspielerkarten, aktueller, deutscher Patch v2.0, Karten- und Missions-Editor

Age of Empires 2
Aufgezeichnetes Spiel zur Nomaden-Taktik von Age of Kings

Black & White
Skin für den Jaguar für alle drei Gesinnungen, Tool XnView, welches Raw-Dateien in andere Formate umwandelt, zwei Mods für „gute" und „böse" Spieler, Zwei-Spieler-Gefechtskarte Eclipse in drei Varianten

Diablo 2
Spezielle MP3s von Blizzard zum Einbau in das Spiel

Die Siedler 4
Drei neue Mehrspieler- und drei neue Einzelspieler-Karten

E-Sport
Sechs Counter-Strike-Team-Demos, zwei Unreal-Tournament-Demos: 1on1 und Team Deathmatch

Half-Life
Half-Life: deutsches Update 1.1.0.8., Counter-Strike: neue Version des Mods Master Sword, Update der Verkaufsversion auf 1.0.0.3, Ati-Patch, Script-Tool Benpsycho's Aliases 5.5

Need For Speed
Neue Autos: Ford GT 40, SC Design Mercedes SLK GTR, SC Design Z3 GTS

Operation Flashpoint
Upgrade 2, Mission-Pack 3 mit drei neuen Missionen, Multiplayer-Demo, das Face-Changer-Tool, mit dem Sie Gesichter verändern können, Mission Das Scud-Projekt

Unreal Tournament
Demo-Version von Operation Na Pali, zwei Deathmatch-Karten, Adversity und Hope, Capture-the-Flag-Karte X-Base

Half-Life & Counter-Strike



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

Michael Schmidt alias mTw.pca|Speiky
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30071489

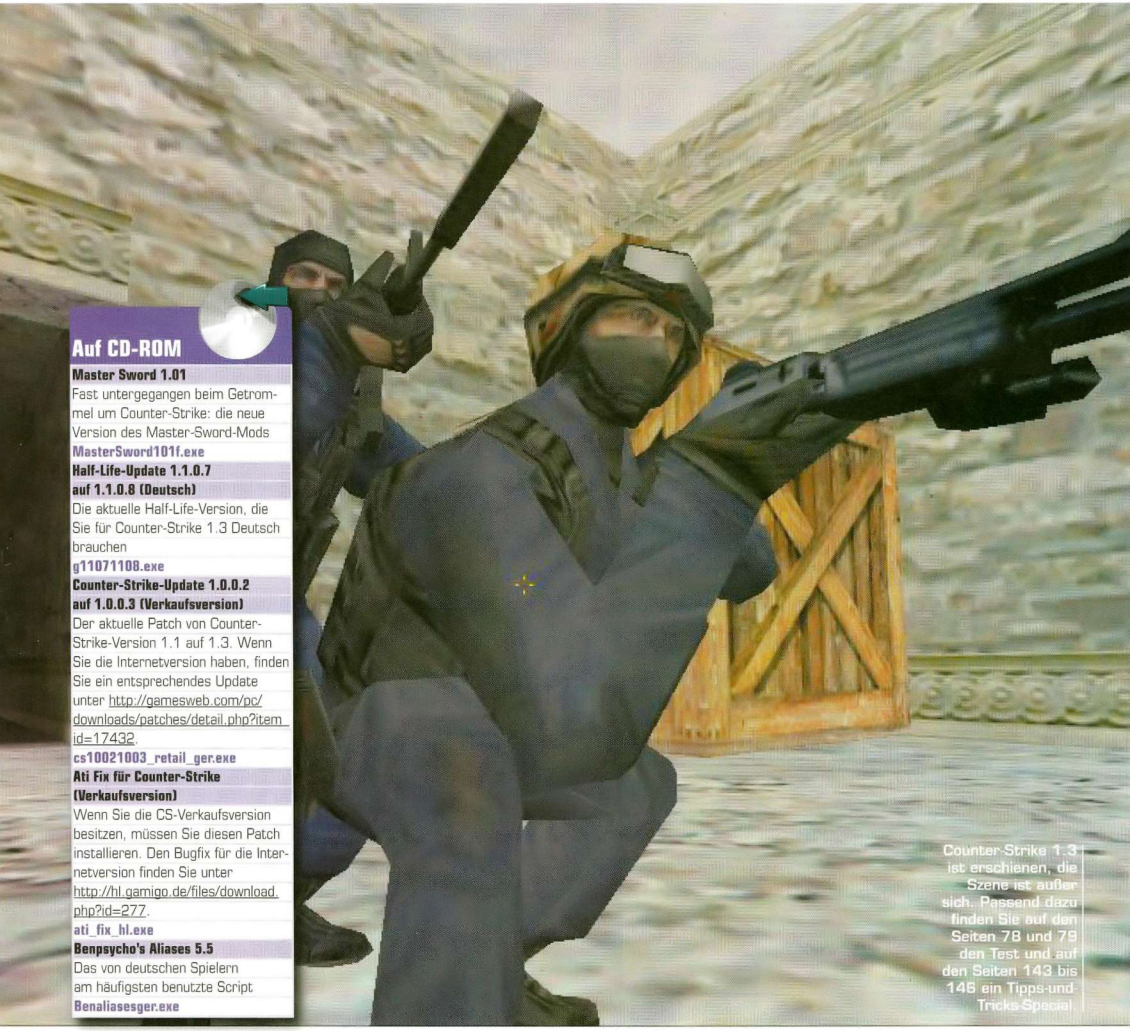
„Ich gratuliere unserem Team mTw|pca, das zum zweiten Mal die deutschen Counter-Strike-Meisterschaften in Berlin gewann. Bedauerlicherweise konnte ich wegen meines Umzugs nicht an der Veranstaltung teilnehmen."

Wie Weihnachten ...

Der Traum wurde wahr ... es war wie Weihnachten – aber was sagen wir da? Es war um Längen besser. Vorfreude im Quadrat: *Counter-Strike 1.3* stand vor der Tür. Besagte Vorfreude war geprägt von Gerüchten, Falschmeldungen, Terminverschiebungen und Gestümpere. Am Abend des 19. September stieg die gute Stimmung unendlich und die ersten Verrückten begannen, www.counter-strike.de sekündlich zu refreshen (aktualisieren). In Chat-Channels wurden fröhlich die ersten Fakelinks gepostet, manche konnten es kaum mehr erwarten. E-Mail-Hagel: Wann würden denn endlich die Mirrors online gehen?

... und Silvester

Irgendwie erinnerte alles auch an Silvester: „Noch 26 Minuten!", hieß es. Und dann: „Nur noch 32 Sekunden!" Als schließlich alle offiziellen *CS*-Seiten urplötzlich down waren, feierten offenbar Hacker einen glorreichen Sieg. Allerdings war es kein Werk von Hackern. Nein, cs.net hatte sich entschlossen, sein lang ersehntes



Counter-Strike 1.3 ist erschienen, die Szene ist außer sich. Passend dazu finden Sie auf den Seiten 78 und 79 den Test und auf den Seiten 143 bis 146 ein Tipps-und-Tricks-Special.

Auf CD-ROM

Master Sword 1.01
Fast untergegangen beim Getrommel um Counter-Strike: die neue Version des Master-Sword-Mods
MasterSword101f.exe

Half-Life-Update 1.1.0.7 auf 1.1.0.8 (Deutsch)
Die aktuelle Half-Life-Version, die Sie für Counter-Strike 1.3 Deutsch brauchen
g11071108.exe

Counter-Strike-Update 1.0.0.2 auf 1.0.0.3 (Verkaufsversion)
Der aktuelle Patch von Counter-Strike-Version 1.1 auf 1.3. Wenn Sie die Internetversion haben, finden Sie ein entsprechendes Update unter http://gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=17432.
cs10021003_retail_ger.exe

Ati Fix für Counter-Strike (Verkaufsversion)
Wenn Sie die CS-Verkaufsversion besitzen, müssen Sie diesen Patch installieren. Den Bugfix für die Internetversion finden Sie unter http://hl.gamigo.de/files/download.php?id=277.
ati_fix_hl.exe

Benpsycho's Aliases 5.5
Das von deutschen Spielern am häufigsten benutzte Script
Benaliasesger.exe

Okay zur Veröffentlichung der neuen Version doch etwas später zu geben. Es hagelte erneut Links aus allen Ecken. Irgendjemand meinte, die Schweizer Seite cs.ch hätte die richtigen Adressen bereits, und alles surfte dorthin. Verrückte Zockerwelt. Nun, gegen 20.30 Uhr war die Version offiziell erschienen. Doch hat sich die „Massenpanik" gelohnt?

Eine Katastrophe?

Wir haben uns für Sie die *CS*-Version 1.3 näher angeschaut und eines steht sicherlich fest: *Counter-Strike* bleibt zurzeit das beste Mehrspielerspiel. Was hat sich zur vorherigen Version alles geändert? Wie immer kamen *CS* und das *Half-Life*-Update in einer selbstausführenden Installationsdatei. Einfach doppelklicken und schon startet das Setup-Programm. Davor sollten Sie jedoch feststellen, ob Sie die Verkaufs- oder die Internetversion besitzen, da es für die verschiedenen Varianten auch verschiedene Update-Versionen gibt (siehe auch Kasten „Auf der Cover-CD"). Hier werden meist die ersten Schnitzer gemacht und es kommt zu verwirrenden Fehlermeldungen. Wie immer hat die Community mehr erwartet, als tatsächlich umgesetzt wurde, was eine Umfrage zeigt. 36 Prozent der befragten Leute empfinden die neue Version als Katastrophe. Dies so pauschal zu sagen, ist sicherlich unfair.

Drei neue Karten

CS 1.3 bringt einiges Positives mit sich. Zum Beispiel drei neue de_Karten, die sehr abwechselungsreich sind. Ob eine von ihnen den Klassiker de_dust vom Thron der beliebtesten Maps stößt, lässt sich allerdings noch nicht sagen. Veränderungen hat das Team an den Maps de_inferno und cs_militia vorgenommen, die jetzt wesentlich ausgeglichener sind. Was sich noch alles verändert hat und worauf Sie als Spieler achten müssen, erfahren Sie in unserem Tipps-und-Tricks-Special auf den Seiten 143 bis 146. Noch ein Wort zum Beobachter-Tool HLTV, das erstmals im neuesten Update von *Half-Life* enthalten ist (auf der CD) und bei *Counter-Strike* sinnvoll zum Einsatz kommt: Dieser Zuschauer-Modus wurde bei einem Clanwar getestet und konnte überzeugen. Zwar muss Hersteller Valve noch an ein paar kleinen Fehlern arbeiten. Trotzdem ist HLTV in der Szene auf große Resonanz gestoßen. Gerade bei großen LAN-Party-Turnieren kommt mehr Spannung in die Matches.

Existence Mod

„Heimlich, still und leise" hat das Existence Mod-Team vor einigen Wochen die Beta 1.3 ihres Werks veröffentlicht. Wegen des ganzen *Counter-Strike*-Aufstandes der vergangenen Wochen ging dies fast völlig unter. Die neue Version enthält eine Vielzahl an neuen Optionen und enthält weniger Fehler (Download unter

CS 1.3: Was sagt der Profi?

Nach der Veröffentlichung des Patches 1.3 hat die Szene-Seite www.cs-now.de ein Interview mit [sk.kaiser] vom Clan Schroet Kommando geführt. Was hält ein Profi von der neuen *CS*-Version?

PreTender: Wie ist dein erster Eindruck von *CS* 1.3?

[sk.kaiser]: Also ich muss sagen, mir gefällt die Version. Ich habe die Hitbox-bugs schon mit einem Freund getestet – sind anscheinend alle behoben. Die Voice-Technologie habe ich noch nicht ausprobiert, das werde ich wahrscheinlich bei den nächsten Trainingseinheiten tun.

PreTender: Ich habe von vielen anderen Leuten auch gehört, dass die Quote, Headshot zu machen, stark gestiegen ist. Was sagst du dazu?

[sk.kaiser]: Ja, das Gefühl habe ich auch. Aber das ist vollkommen logisch, da die Trefferzonen ja nun korrigiert wurden. Leider gibt es immer noch zu viele Glückstreffer, vielleicht sollte man eine Änderung des Waffenhandlings in Erwägung ziehen.

PreTender: Denke ich auch. Aber was nicht nur mir, sondern auch anderen *CS*-Spielern aufgefallen ist, sind die Pings. Besonders bei DSL-Benutzern sind sie gestiegen (120 bis 150). Obwohl sie vorher bei 90 bis 100 waren.

[sk.kaiser]: Ich kann mich im Moment nicht beklagen. Mein Ping hat sich nicht verändert. Vielleicht liegt der erhöhte Ping an der neuen Voice-Technologie, bzw. ob man sie aktiviert hat. Kleiner Tipp zum Pingsenken: sv_voiceenable „0"

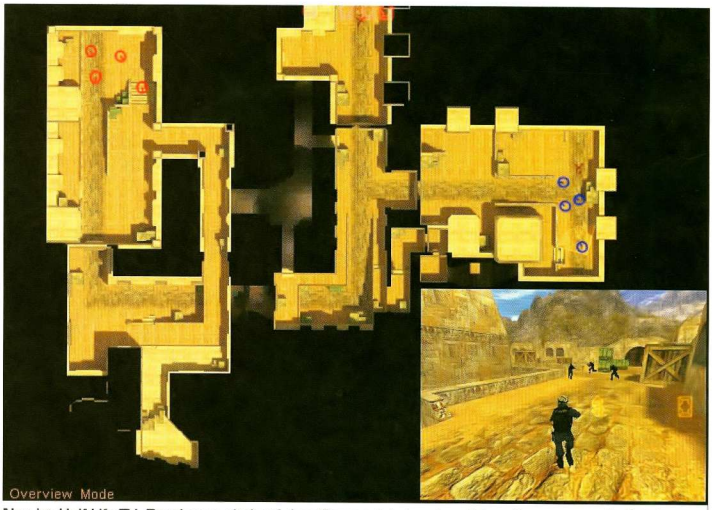
PreTender: Cool. Das wusste ich noch nicht. Erst mal aufschreiben :)

[sk.kaiser]: voice_modenable „0.000000". voice_scale „0.000000". Die zwei auch noch.

PreTender: Danke. Was hältst du von den neuen Maps?

[sk.kaiser]: Also, de_torn gefällt mir sehr gut. de_survivor und de_storm sind nicht so mein Geschmack, aber ich denke, de_torn wird sich zur Clanwar-Map mausern.

Das komplette Interview können Sie auf www.cs-now.de nachlesen.



Neu ist Half-Life-TV. Zuschauer sind auf dem Server dabei und verfolgen live spannende Spiele wie zwischen Mortal TeamWork PC Action und dem Schroet Kommando.

CS: Condition Zero

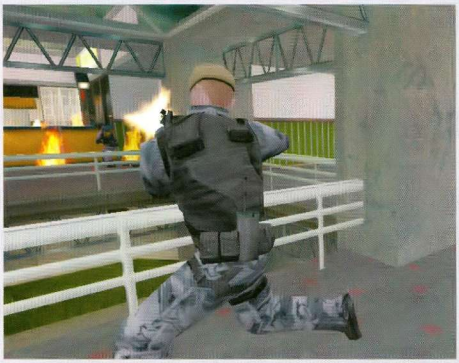
Auf der englischsprachigen Seite www.Gamespy.com finden Sie eine interessante Vorschau zu *CS: Condition Zero* (vgl. auch PC Action 8/2001), gewissermaßen der Nachfolger des jetzigen *Counter-Strike*. Der Artikel ist gut geschrieben und beinhaltet einige neue Screenshots, die sehr vielversprechend aussehen. Einige Bilder möchten wir Ihnen nicht vorenthalten.



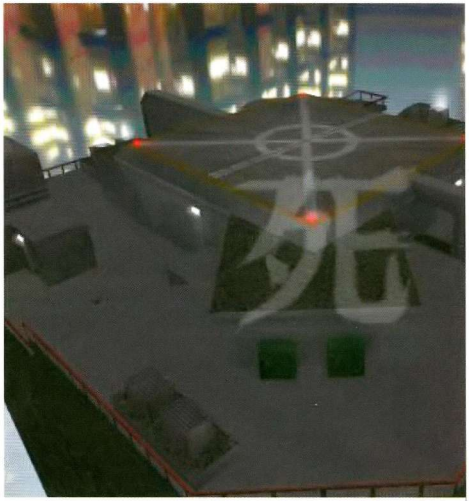
Condition Zero: Mit Schild und Pistole schleichen wir uns langsam vor. Jeden Moment könnte ein Gegner um die Ecke kommen.



Auch die Texturen überzeugen. In Condition Zero haben Sie ferner ein größeres Waffenarsenal als bei Counter-Strike 1.3.



Wir springen aus unserer Deckung hervor und eröffnen das Feuer. Die Mp5 Navy hat eine hohe Schussrate – im Nahkampf ideal.



The Opera will hoch hinaus. Eine Map spielt auf einem 57-stöckigen Hochhaus.

http://existencevossey.free.fr/X-beta1.3Full.exe, mehr Infos: www.whatisexistence.com). Jetzt brauchen Sie zum Beispiel keine Angst mehr haben, dass sich Ihr *Half-Life* beim Verbinden aufhängt.

Ati Patch

Wie vom *CS*-Team versprochen, gibt es nun den Fix für alle Spieler mit einer Ati-Grafikkarte. Damit dürfte der „Overflow error" nicht mehr auftreten. Sie sollten aufpassen, dass Sie die richtige Version des Patches installieren – wobei nur wichtig ist, ob Sie die Internet- oder die Verkaufsversion von *CS* besitzen. Letztere finden Sie auf unserer Silberscheibe, die andere unter http://hl.gamigo.de/files/download.php?id=277.

Script-Tool

Auf unserer CD finden Sie die neue Version 5.5 des Benpsycho's Aliases Scripts, ein Konfigurationsprogramm. Es ist nicht nur an *CS 1.3* angepasst. Benpsycho hat auch noch ein Setup geschrieben, mit dem Sie die Einstellungen, die Sie während der Installation gemacht haben, noch nachträglich ändern können. Mehr Information finden Sie auf www.counter-strike.de/scripting und www.counter-strike.de/scripting/readme/ben_ger.html.

Nationalmannschaft

Viele haben versucht, einen europaweiten *CS*-Wettbewerb zu starten, doch oft ist es einfach nur schief gegangen oder wurde nicht konsequent durchgeführt. Jetzt will es die Clanbase (www. clanbase.com) versuchen – und anscheinend mit Erfolg: Im Nation Cup

Tipps für den Download

Counter-Strike Server Config
Download Mirror:
http://www.mds.here.de
Mit diesem Tool können Sie Ihren Spieleserver auf LAN-Partys oder im Internet schnell konfigurieren.

HL Server Watch 3.1b
Download Mirror: www.hlsw.de
Passend zur neuen *CS*-Version geht auch *HLSW* mit einer neuen Version ins Rennen.

Scripts & Co.
Download Mirror: www.nextwish.org
NextWish hat sich auf *CS 1.3* eingestellt und seine noch relevanten Scripte und Fixes angepasst.

spielen die einzelnen europäischen Länder in zwei Gruppen gegeneinander, ähnlich wie bei der Fußball-Europameisterschaft. Das deutsche Team besteht aus folgenden Spielern: mTw.pca|-Wirsing, mTw.-pca|Speiky, mTw.-pca|Koj, pdx^-chucky, pdx^Bishop, pdx^Allanon, pdx^sebbo, Lyric, DkH|-Drake-230, [sk.pretender], [sk.-Jap] und [sk.untouch]. Raal und Sput, die selbst jahrelange CS-Erfahrung auf dem Buckel haben, stellten das Team zusammen. Bis auf [sk.scorp], der sicher eine Bereicherung für die Mannschaft gewesen wäre, stimmten alle sofort zu. Nie zuvor hatte es jemand geschafft, die besten Spieler Deutschlands in ein Team zu bringen. In den ersten Partien gegen Spanien und Italien setzte sich die Mannschaft ohne größere Probleme durch. Zum ersten Mal geprüft wurde Team Ger gegen Frankreich, die zu den stärksten in der Gruppe gehören. Unsere Jungs bewiesen sich vor 1.400 Besuchern im IRC, wo das Spiel übertragen wurde, und schickten die Franzosen mit 11:8 nach Hause. Jetzt wartet der härteste Brocken: Dänemark zählt zur Elite in Europa. Ein genauer Termin für das Spiel stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Mehr Information finden Sie auf www.team-ger.com.

Neues von The Opera

Auch die Seite des Mods *The Opera* wurde mit einer Menge an News beschenkt. Auf http://opera.redeemedsoft.com finden Sie eine Reihe neuer Map-Screenshots, die allesamt super aussehen. Der nächste Patch soll demnächst erscheinen und etliche Neuerungen enthalten:

- Neuer Opera Launcher
- Neuer Opera Auto-Updater (Ist mit dem Auto Update Tool von Valve vergleichbar, das mit Version 1.1.0.7 erschien)
- Linux Version (heißt im Klartext: mehr Server)
- Bessere Cheat-Überprüfung (mehr Schutz gegen Schummler)
- Unterstützung der *HL 1.1.0.8*-Features
- Ein Mod Duelling Pistols, bei dem die Pistolen per Zufallsgenerator gewählt werden.
- Viele Bugfixes

Einzelspielerspaß auf CD

Vor einiger Zeit erschien der Einzelspieler-Mod Master Sword. Jetzt gibt es dazu den neuen Patch 1.01. Dieser behebt den bekannten Loading-Fehler, den einige Leute festgestellt haben. Die komplette Version des Spiels finden Sie auf unserer Cover-CD. Viel Spaß mit dem Mod, bei dem Sie mit Magie und altertümlichen Waffen herumwerkeln müssen.



Master Sword vermittelt durch die Levels altertümliches Flair.



Last Man Standing ist bei The Opera sehr beliebt. Hier „verhaut" der Spielerforumsmitarbeiter gerade Herrn Fränkel :)



The Opera: Mit zwei Berettas im Anschlag ballern wir uns den Weg durch die engen Zimmer gnadenlos frei.



Diese Szene erinnert an den Becker-Hecht oder an Action Half-Life. Derlei Sprünge dürfen bei The Opera nicht fehlen.

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.pcaPuReSteeL
27 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de
E-Mail: purestee!@mtw-clan.de

„Seit einigen Wochen geistert eine illegale Unreal-2-Alphaversion durch das Netz. Wir können Ihnen nur davon abraten, sich diese zu besorgen. Sie nehmen sich damit nur die Vorfreude auf das Highlight des nächsten Jahres."

Operation Na Pali bietet wunderschöne Außenareale. Meist werden Ihnen aber feindlich gesinnte Skaari nicht viel Zeit für eine Sightseeingtour lassen. Der Skaari in diesem Bild versucht Ihnen gerade zu zeigen, wer hier der Chef ist.

Illegales Unreal-2-Material

In den letzten Tagen sorgte eine unfreiwillig veröffentlichte *Unreal 2*-Alphaversion für Wirbel in der Online-Gemeinschaft. Wie diese nicht für die Öffentlichkeit bestimmte Version in den Umlauf kam, ist nicht bekannt. Binnen kürzester Zeit wurden verschiedene geheime FTP-Server eröffnet, auf denen sich die Neugierigen schnell tummelten – nur um einen Blick auf das zu werfen, was nächstes Jahr die Kaufhausregale füllen wird. Wie nicht anders zu erwarten, will Infogrames mit rechtlichen Schritten gegen die Verbreiter von illegalem *Unreal 2*-Material vorgehen. Daher können wir Ihnen nur raten, einen großen Bogen um die Alphaversion von *Unreal 2* zu machen. Und sicherlich möchten Sie sich nicht die Vorfreude auf das fertige Produkt nehmen, indem Sie sich eine nicht aussagekräftige Alphaversion von *Unreal 2* ansehen. Laut Infogrames handelt es sich hierbei um die auf der E3 gezeigte Version und diese enthält weder den fertigen Mehrspielermodus noch die endgültigen Spiel-Elemente. Sie verpassen also nichts.

Operation Na Pali

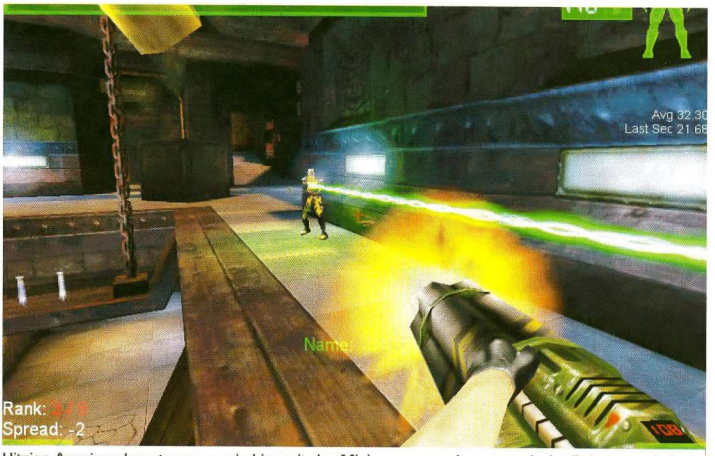
Einigen alteingesessenen *Unreal*-Zockern dürfte Na Pali noch etwas sagen. Damals gab es nämlich eine Einzelspielererweiterung namens *Unreal: Return to Na Pali*. Hier verschlug es den Spieler nochmals zurück auf den Planeten Na Pali, auf dem auch sämtliche Ereignisse aus dem Originalspiel stattfanden. Nun hat sich das Team Vortex um David „DavidM" Münnich dieser Thematik an-



CTF-X-Base: Die engen Glasröhren außerhalb der Raumstation erschweren dem Flaggenträger oft das Leben.



Operation Na Pali: Unmengen von Gegnern bewachen die Gebäude. Um sich Einlass zu verschaffen, müssen Sie schon Ihren Colt sprechen lassen.



Hitzige Auseinandersetzungen, wie hier mit der Minigun gegen eine gegnerische Pulsegun, sind auf der recht engen 1-on-1-Spielkarte DM-Adversity garantiert.

genommen und stellt in diesen Tagen eine ähnlich spannende Einzelspieler-Geschichte für *Unreal Tournament* namens Unreal: Operation Na Pali zusammen. Zur Story: Nachdem Ihr Schiff, die Vortex Riker II, im Weltall Signale vom Planeten Na Pali empfängt, entschließen Sie sich, diesen nachzugehen, und fliegen den Planeten an. Scheinbar handelt es sich dabei um den Notruf eines Überlebenden der Vortex Riker I, der vor einem Jahr auf dem Planeten strandete. Wie sollte es anders sein, die Rettungsaktion kann nur von einer Person durchgeführt werden – und das sind Sie. In der Demoversion, die ca. ein Viertel des gesamten Spiels enthält, gibt es neben einem kleinen Tutorial einige Levels der finalen Erweiterung, die Sie auf unserer Cover-CD finden. Das Spiel birgt für *Unreal* einige Neuerungen, so fliegen Sie anfangs selbst einen kleinen Raumgleiter über die Planetenoberfläche, wobei das Handling eine gewisse Übung benötigt. Im weiteren Spielverlauf ist es Ihnen möglich, sich mit Söldnern und den einheimischen Nali zu verbünden. Ähnliches gab es schon in *Half-Life* und bei Operation Na Pali ist die Funktionsweise vergleichbar. *Unreal*-Nostalgiker werden sich über die alten Waffenmodelle der Urversion freuen. Natürlich finden sich auch einige *UT*-Wummen im Sortiment dieses Einzelspieler-Mods. Den genauen Veröffentlichungstermin erfahren Sie auf der Team-Vortex-Webseite www.planetunreal.com/teamvortex.

CTF-X-Base

Der PC-Action-Leser Johannes Görler schickte uns seine CTF-Spielkarte CTF-X-Base. Hierbei handelt es sich um eine große Orbitalstation, in der Sie durch verschiedene Glasröhren in die gegnerische Basis gelangen. Teilweise sind die Gänge ziemlich eng, so dass Sie kaum Ihrem Gegner ausweichen können. Dafür liegen zum Ausgleich Unmengen an Medikits und Power-ups sinnvoll verteilt in den verschiedenen Räumen. Wer überwiegend mit Bots spielt, kommt auch hier auf seine Kosten. Die KI der Gegner ist angemessen, hier hockt der Feind nicht einfach in einer Ecke und wartet darauf, gefraggt zu werden. Johannes Görler hat auf verschiedenen Webseiten, unter anderem bei www.utzone.de, viel Lob für sein Werk geerntet und auch an dieser Stelle ist ihm unsere Anerkennung sicher. Senden auch Sie uns Ihre Werke und vielleicht finden Sie sich dann auf der nächsten PC-Action-Cover-CD wieder.

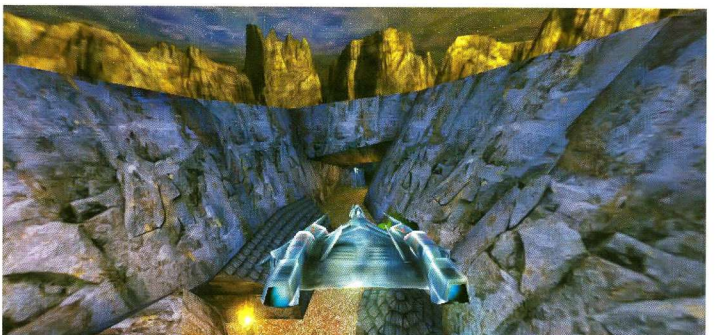
Auf CD-ROM

Operation Na Pali
Demoversion des Singleplayer-Add-ons für Unreal Tournament von Team Vortex
OperationNaPaliDemo102.exe

DM-Adversity
Kleine 1on1-Map mit schönem Ambiente von Ryan „Ictus" Brucks
DM-Adversity.exe

DM-Hope
Andrea „Palka" Varnier schuf diese für 4 bis 10 Spieler vorgesehene DM-Map.
DM-Hope.exe

CTF-X-Base
Eine symmetrische Orbitalstation, eingesendet vom PC-Action-Leser Johannes Görler
CTF-X-Base11.exe



Wollten Sie nicht schon immer die Planetenoberfläche von Na Pali mit einem Raumgleiter erkunden? In Operation Na Pali haben Sie auch in der Demoversion Gelegenheit dazu.

Außerdem

/// Auf der Webseite von Unreal 2 Zone finden Sie mittlerweile **über 32 verschiedene Desktophintergründe** für den heimischen PC. Die *Unreal 2*-Wallpapers liegen in allen gängigen Auflösungen vor und lassen sich bei www.u2zone.de herunterladen. /// Die wohl **größte deutsche UT-Liga** (Unreal Liga Deutschland – ULD) bietet endlich eine **Tactical-Ops-Abteilung**. Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie unter www.time2die.de/uld/to/news.php. /// Bei www.clan-planet.de können Sie sich **Onlineserver mieten.** Vor allem für Clans, die außer *UT* noch *Counter-Strike* oder *Tribes 2* spielen, bietet dieser Anbieter interessante Möglichkeiten. /// Die Files dieser Ausgabe hat Danny von www.planet-multiplayer.de für Sie im Netz gesucht. ///

Actionspiele



Chefredakteur Christian Bigge hat sich in diesem Monat den Stahl-Kolossen verschrieben und schnüffelte ein wenig in der *Mechwarrior*-Fangemeinde herum. Außerdem gibt's wichtige Infos für alle Anhänger des Muskel-Kollegen *Serious Sam*.

Christian Bigge,
Chefredakteur PC Action

„Zusätzlich zu dem Material auf der aktuellen Heft-CD folgen einige geniale Tools und Maps zu Mechwarrior in einer der nächsten Ausgaben. Gerade wird daran gebastelt, ein Komplettpaket für Sie zusammenzustellen."

Mehrspieler-Karten für MW 4

Auf der Cover-CD finden Sie in diesem Monat die von Microsoft offiziell zur Verfügung gestellten Multiplayer-Maps zu *Mechwarrior 4*. Um die Maps in Ihr Spiel einzubinden, extrahieren Sie die einzelnen Karten in das Unterverzeichnis \resource\ missions Ihres Spielverzeichnisses. Über das Menü können Sie dann die einzelnen Karten anwählen. Damit alles einwandfrei läuft, empfehlen wir die Installation des deutschen Updates 2.0, welches Sie ebenfalls auf der Cover-CD finden.

MW-4-Map-Highlight: Scrub

Diese besonders große Karte verfrachtet Sie in eine Wüstenregion. Die sanften Hügel bieten genügend Platz zum Untertauchen, aufgrund der kargen Landschaft können Sie feindliche Mechs oder Clans aber schon von weitem gut ausmachen. Die Startpunkte für alle Spieler liegen gleichmäßig verteilt in den Hügeln oder auf Plateaus. Mit Feindkontakt brauchen Sie also nicht sofort zu rechnen und können sich in aller Ruhe eine Taktik überlegen. Die Karte ist daher ideal für Team-Schlachten. Wenn Sie mit einzelnen Mechs aufeinander losgehen wollen, sollten sich aufgrund der Kartengröße mindestens acht Spieler dazu einfinden. Wichtig: Achten Sie darauf, dass Ihre Mechs mit Jump Jets ausgestattet sind.

Der MW-4-Editor

Mithilfe des Editors (auf der Cover-CD) generieren Sie mit ein wenig Übung eigene Levelkarten. Riesige Areale für Mehrspieler-Schlachten lassen sich ebenso designen wie komplette Einzelspieler-Missionen. Um mit dem Missions-Editor arbeiten zu können, müssen Sie zwingend das Update 2.0 von *Mechwarrior 4* installiert haben. Wie mit einem Malprogramm entwerfen Sie mit dem Editor zunächst ein Spielareal und bestimmen Landformationen und Höhenlinien. Ein gutes Landschaftsdesign reicht schon für eine gelungene Mehrspieler-Karte aus. Etwas schwieriger wird das Scripten der Ereignisse mithilfe des Objekt-Manager-Tools bei Einzelspieler-Maps. Ein Tipp: Versuchen Sie sich zum Einstieg an einem kleineren Ereignis. Lassen Sie beispielsweise an einem bestimmten Punkt einen feindlichen Mech erscheinen und beobachten Sie in der 3D-Ansicht, wie sich das dann auf Ihre Mission auswirkt. Auf diese Weise können Sie nach kurzer Zeit auch komplexere Missionen selbst erstellen.

Map-Wettbewerb für Serious Sam

Einen Design-Wettbewerb für Einzelspieler-Levels zum Action-Kracher *Serious Sam* von Take 2 veranstaltet die Internet-Fanpage www.seriousdaily.de. Bis zum 1. November können Interessierte ihre Map an die E-Mail-Adresse contest@seriousdaily.de senden und jede Menge Merchandising-Preise absahnen. Die eingesandten Maps werden in den Kategorien Story, Gameplay und visuelle Gestaltung bewertet, unter anderem vom Map-Designer des Entwicklers Cro-Team. Wir werden Sie in einer der nächsten Ausgaben über die Ergebnisse des Wettbewerbs informieren und gegebenenfalls einige Karten veröffentlichen.



Surf-Tipps

Mechwarrior

http://mechwarrioronline.mechwarriorcenter.com
www.mechjock.com
www.mechtek.net
www.mechwarriorcenter.com
www.mechwarrior-online.de
www.mechwarrior-universe.com
www.microsoft.com/games/mechwarrior4

Serious Sam

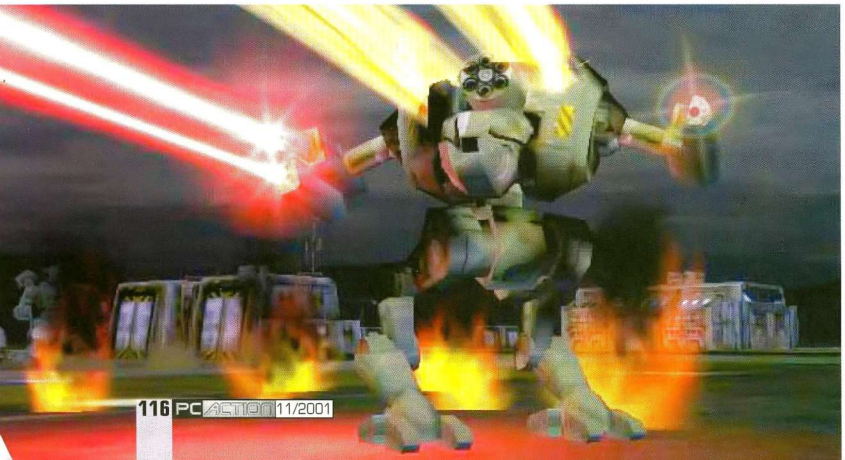
www.planetseriousSam.de
www.seriousdaily.de
www.seriousSam.de
www.seriousSam-universe.de

Auf CD-ROM

Mechwarrior-4-Editor
Erstellen Sie eigene Einzel- und Mehrspielerkarten.
MW4Editor.exe

Mehrspieler-Karten
Acht aktuelle Multiplayer-Maps für heiße Team-Duelle oder Schlachten zwischen einzelnen Mechs
Equinox.zip, highlands.zip, hogsback.zip, lakefront.zip, polartundra.zip, scrub.zip, snowbound.zip, wetlands.zip

Aktuelles Update
Der deutsche Patch in der Version 2.0, den Sie etwa zum Installieren des Editors benötigen
MW4-2.0-dt.exe



Operation Flashpoint



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

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

„Ich hatte mir vom Upgrade 2 mehr versprochen, vor allem vom dedizierten Server. Aber ich lasse mich gerne vom nächsten Upgrade überraschen und warte schon gespannt darauf."

Die NATO bekommt Verstärkung: AH-64 „Apache", CH-47 „Chinook" und der HMMWV.



Das neueste Model für Invasion 1944: der berühmte Willy Jeep der US Army.



Eine Szene aus der Demo: Mit der Verstärkung eines M60-Panzers halten wir die Stellung.

Upgrade die Zweite

Auch diesen Monat beglückt Codemasters die *Operation Flashpoint*-Fangemeinde mit einem Upgrade, das neben Bugfixes neue Fahrzeuge für Ihre Feldzüge bereitstellt. Ab sofort kämpfen Sie mit dem Transport-Hubschrauber „CH-47", dem „AH-64"-Kampfhubschrauber und dem HMMWV-Jeep an vorderster Front. Als kleines Schmankerl haben die tschechischen Entwickler Joystick-Unterstützung und neue Multiplayer-Missionen hinzugefügt. Doch das Interesse gilt größtenteils dem dedizierten Server und dem verbesserten Netcode, der *OFP* nun auch im Mehrspielermodus zu Höhenflügen verhilft. Allerdings befinden sich darin noch viele Hürden, die in den nächsten Patches genommen werden müssen. Um Codemasters zu zeigen, wie wichtig Änderungen am Mehrspielermodus sind, gibt es im Internet bereits einige Petitionen dafür. Neben dem Upgrade 2 finden Sie auf unserer Cover-CD auch das offizielle Mission Pack 3. Die drei darin enthaltenen Einsätze sind speziell auf die neuen Fahrzeuge zugeschnitten.

Multiplayer-Demo

Für alle, die sich noch nicht sicher sind, ob sie *OFP* kaufen sollen, hat Codemasters einige Monate nach der Singleplayer-Demo nun eine Mehrspieler-Demo zu *Operation Flashpoint* veröffentlicht. Sie enthält die Mission „City Conflict". In dieser Mission haben Sie die Aufgabe, gemeinsam mit Ihrem Trupp ein Dorf einzunehmen und zu halten. Für eroberte Flaggen und getötete Gegner werden Ihrem Konto Punkte gutgeschrieben. Sieger ist das Team mit der höchsten Zahl.

Neues zu Invasion 1944

Kurz vor Redaktionsschluss gab es interessante Neuigkeiten zum äußerst vielversprechenden Mod Invasion 1944, der Sie in die Zeit des Zweiten Weltkrieges versetzt. Der bisherige Teamführer Ashkan gab bekannt, dass er wegen persönlicher Gründe von seiner Position bis auf weiteres zurücktritt und seine Aufgaben an SnowAngel, ein echtes Zockerweibchen, abgibt. Zeitgleich erschienen auf der Homepage www.invasion1944.com Screenshots und Videos zu den neuen Models des MG42 und des Willy Jeeps. Mit einer ersten spielbaren Betaversion wird nicht vor dem 3. Quartal 2002 gerechnet. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Auf CD-ROM

Upgrade 2
Das Upgrade auf Version 1.20 verbessert unter anderem den Mehrspielermodus.
OFPatch_Upgrade_1_20.zip

Mission Pack 3
Drei neue, offizielle Missionen der OFP-Entwickler
OFP_Mission_Upgrade_3.exe

Multiplayer-Demo
Überzeugen Sie sich anhand unserer spielbaren Demoversion selbst vom spannenden Mehrspielermodus.
mpdemo.zip

Face Changer
Mit diesem Tool verändern Sie das Antlitz Ihrer Spielfigur. 14 neue Gesichter sind bereits im Programm enthalten.
FaceChangerPackage_V.2.22_FULL.zip

Das Scud Project
In dieser viel versprechenden Mission wird Ihr taktisches Geschick aufs Äußerste gefordert.
Das_SCUD_Projekt.zip

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.pca|phomeXa
22 Jahre, Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

„Ein neuer Trend in der E-Sport-Szene ist die Internationalisierung. Es bleibt zu hoffen, dass die Clans an dieser neuen Aufgabe nicht zerbrechen."

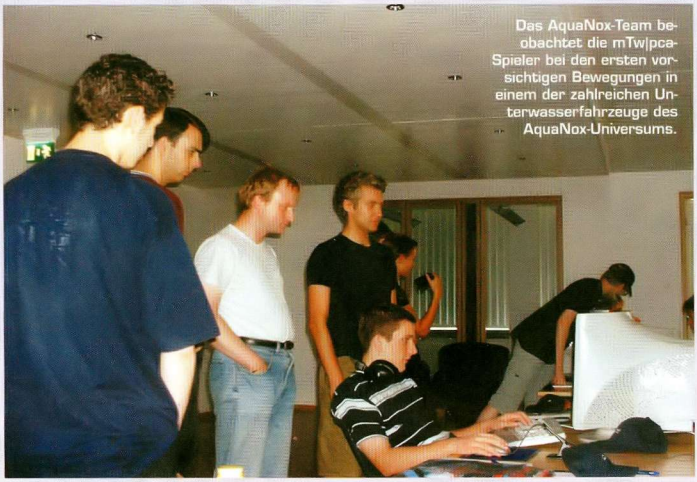
Schroet Kommando International

Der Clan Schroet Kommando ist einer der erfolgreichsten Clans in Europa. Täglich tut sich was im Clan, sehr bekannte Spieler treten bei, andere gehen wieder. Auch einen ganzen Clan zu schlucken, ist keine außergewöhnliche Sache mehr. SK hat sich mit den GeekBoys erstmals einen ausländischen CS-Clan einverleibt. Auch aus diesem Grunde führten wir in Kooperation mit 3D Networks ein Interview:

Hallo jaba. Stell dich mal kurz vor und beschreibe uns deine Aufgaben im Clan Schroet Kommando.

Hi. Ich heiße Johannes, gehe noch zur Schule und werde hoffentlich Ende dieses Schuljahres mein Abitur schaffen. Beim Clan SK bin ich Administrator, das heißt, ich widme mich hauptsächlich der Kommunikation zwischen Clan, Marketing-Agentur und Sponsoren sowie der internen Clan-Organisation, der Verteilung von Hardware etc.

Zu Besuch beim AquaNox-Entwicklerteam



Das AquaNox-Team beobachtet die mTw|pca-Spieler bei den ersten vorsichtigen Bewegungen in einem der zahlreichen Unterwasserfahrzeuge des AquaNox-Universums.

Vor kurzem besuchten Virus, Elchi, Willow und PuReSteeL vom mTw|pca-Team Massive Development in Mannheim, um der Spieleschmiede, die unter anderem Hits wie *Schleichfahrt* entwickelte, bei der Gestaltung des Multiplayerparts ihres neuen Werks *AquaNox* mit Ratschlägen helfend zur Hand zu gehen. Das mTw|pca-Team daddelte von Freitag bis Sonntagabend den Mehrspielermodus des Unterwasserspektakels. Die langjährige Shooter-Erfahrung im Mehrspielerbereich der mTw|pca-Spieler war sehr hilfreich, um die Feinheiten im Gameplay und Waffenbalancing herauszustellen. Die meisten Vorschläge und Änderungswünsche wurden durch das Entwicklerteam sofort zu Testzwecken in die Tat umgesetzt. Das Wochenende war sicherlich für beide Seiten eine Bereicherung. Info: www.massive.de; www.aquanox.de.



Das gesamte AquaNox-Entwicklungsteam. An dem Beta-Test-Wochenende war es fast nie möglich, alle Entwickler gleichzeitig vor die Kamera zu bekommen.

Für unsere Leser, die Schroet Kommando noch nicht gut kennen, würde ich dich bitten, kurz die Clangeschichte zusammenzufassen.

Der Clan SK wurde im Sommer 1997 von den drei Brüdern Griff, Burke und Kane als reiner *QW*-Clan gegründet. Die ersten Mitglieder waren ausschließlich Freunde der drei Brüder und so hielt der Clan zusammen und konnte sich entwickeln. Mit der Zeit fanden sich einige Sponsoren, die es den Mitgliedern ermöglichten, auf internationalen Turnieren zu spielen, und so etablierte sich SK als Clan in der gesamten Community. Nachdem *Q3* veröffentlicht wurde, wechselten die meisten Spieler von *QW* auf *Q3* und so zählte SK auch in *Q3* zu den Top-Clans der Welt. Zum Multigaming-Clan wurde SK erst, als sich im Sommer 2000 das HF-*Counter-Strike*-Squad anschloss. Ende Sommer 2000 wurde dann sogar ein Lady Squad gegründet, das bislang das beste in Europa ist. Somit hatte SK drei sehr gute Squads und erweiterte im Herbst 2001 den Clan um ein weiteres Squad. Die Geekboys traten unter dem Titel SK.Scandinavia bei und vertreten den Clan nun im skandinavischen Raum.

Wie kam es zu dem Beitritt der Geekboys und was wird ihr erstes Ziel sein?

Die SK-Clanführung hatte schon länger die Idee, SK um ein skandinavisches Squad zu ergänzen. Xenon spielte auch vorher schon für die Geekboys *CS* und da lag es auf der Hand, zu versuchen, die Kontakte mit den Geekboys zu optimieren. Zugute kam uns, dass die Geekboys von sich aus sehr an SK interessiert waren, und so einigten wir uns recht schnell. Ziele der Geekboys werden neben der Repräsentation von SK in Skandinavien natürlich auch die kommenden CPLs in Europa sein. Wir wollen erreichen, dass beide *CS*-Squads die besten in Europa werden.



Was bedeutet dieser Schritt für das deutsche *CS*-Squad? Welche Vorteile und Nachteile gibt es da?

Das deutsche *CS*-Squad ist dadurch in keiner Weise benachteiligt; Sponsoring wird sich weiterhin auf alle Squads verteilen. Von Vorteil ist jetzt, dass die beiden *CS*-Squads einen sehr guten Trainingspartner haben. Außerdem steigt die Motivation innerhalb des Clans.

Wer mehr wissen möchte, kann das gesamte Interview auf 3D Networks (www.3dnetworks.de) nachlesen.

ELSA CPL Europe Berlin

Counter-Strike 5on5

1. Ninjas in Pyjamas (swe)
2. Spirit of Amiga (den)
3. ArmaTeam (fra)
4. Afterlife Finland (fin)
5. Mortal Teamwork | PC Action (ger)
6. Mafia (swe)
7. Nordic Division (swe)
8. Schroet Kommando (ger)

Deutsche Counter-Strike-Meisterschaft

1. Mortal Teamwork | PC Action
2. Schroet Kommando
3. Chaoz Elite Crew
4. Deutschlands kranke Horde

Weblinks

3D Networks – Neue deutsche Seite für E-Sportler: www.3dnetworks.de
Esports-World – Deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport: www.esports-world.de
Clanbase – Internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups: www.clanbase.com
ESPL – Große deutsche bzw. europäische Liga: www.espl-europe.net
CPL – Größter Veranstalter für E-Sport-Events: www.thecpl.com; www.cpleurope.com

Kurzinfo: 3D Networks

3D Networks (www.3dnetworks.de) ist eine relativ neue Newsseite mit den Themengebieten E-Sport, Spiele und Technik. Entwickelt wurde das Hobbyprojekt von Sascha „X-eQutR" Milani mit Unterstützung des Clans team-radium. Interessierte finden hier tägliche Neuigkeiten und Gerüchte über die deutsche und internationale Szene, die sich nicht nur auf die E-Sport-typischen Spiele beschränken.

Auf CD-ROM

CS-Demo
CS 1.3 – chaoz elite crew vs. faculty – Map: de_dust – POV: ceclfragmachine
1867_n2.exe

CS-Demo
CS 1.3 – facultiy vs team shadow – Map: de_dust – POV: n!|Johnny R. (T)
1832_shadow_dust_t_ineyes_johnnyr.exe

CS-Demo
CS 1.1 – faculty vs Deutschlands kranke Horde – Map: de_nuke – POV: n!|Johnny R. (CT)
1796_DkH-BB_nuke_ct_ineyes_johnnyr.exe

CS-Demo
CS 1.1 – Mortal Teamwork | PC Action vs. Afterlife – Map: de_prodigy – POV: mTw.pcalash (CT)
1611_mTw_al_prodigy_ct_ash.exe

CS-Demo
CS 1.1 – Mortal Teamwork | PC Action vs. Schroet Kommando – Map: de_dust – POV: mTw.pcalhazz (T & CT)
1585_mtw_sk_CSM_finale_dust.exe

CS-Demo
CS 1.1 – Ninjas in Pyjamas vs. Spirit of Amiga – Map: de_dust – POV: NiP|Heaton (CT)
1621_126_cpl_52_nipvssoadust-heatonct.dem.exe

UT-1on1-Demo
mTw.pcalHorny vs shuuk|Fragmaster – Map: DM-Liandri - POV: mTw.pcalHorny
1789_F3_1on1_fraggy_finale_liandri.exe

UT-TDM-Demo
Mortal Teamwork | PC Action vs shuuk – Map: DM-Codex – POV: shuuk|Br3z3l
1735_shuuk-mtw-codex-1.exe

E-Shorts

/// Neue Streaming-Videos gibt es wieder bei base42.tv (www.base42.tv). Dort wurde ein ausführliches Special zur deutschen *Counter-Strike*-Meisterschaft veröffentlicht. Unter anderem gibt es Interviews mit n!|mav, shuuk-phil und mTw.pcalhazz. /// Der erfolgreiche deutsche Clan TAMM (www.tammer.de) hat überraschend seine Auflösung bekannt gegeben. Sowohl die *Counter-Strike*- als auch die *Starcraft/Broodwar*-Squad spielen ab sofort für andere Clans. ///

mTw PC ACTION monthly update

mTw|pca wird zum zweiten Mal deutscher CS-Meister

Eine kleine Sensation gelang mTw|pca auf der IFA, als sie überraschend die deutsche *Counter-Strike*-Meisterschaft zum zweiten Mal in Folge gewinnen konnten. Auf der von Netzstatt (www.netzstatt.de) ausgetragenen Veranstaltung kämpfte sich das völlig neu strukturierte Team bis ins Finale vor und setzte sich dort gegen den Favoriten Schroet Kommando durch.

mTw|pca zum Interview @ Radio Köln

Shadow und PureSteeL gaben ein Interview bei Radio Köln (www.radiokoeln.de) mit den Themenschwerpunkten E-Sport und Mortal Teamwork | PC Action. Das dreiteilige Interview kann als MP3 heruntergeladen werden. Thema E-Sport: www.scua.de/downloads/E-Sport_Teil1.zip und www.scua.de/downloads/E-Sport_Teil2.zip. Thema mTw|pca: www.scua.de/downloads/mTw_interview.zip

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

„Immer mehr weibliche Mitspieler nehmen auf LAN-Partys die Herausforderung gegen ihre männlichen Kollegen an – und das ist gut so. ;-)" Stefan Jauch, LAN-Party.de

Das große Beben IV: Frauenpower

Die Richterskala schlug aus, als es vom 14. September bis zum 16. September in der Erfurter Thüringenhalle zum dritten Mal bebte. Die Rede ist von der Beben-LAN, zu der diesmal 870 Zocker kamen. Der Frauenanteil war wohl nicht ganz unschuldig an der guten Stimmung: Vor einem Jahr kamen bei LAN-Partys noch auf 100 Zocker drei Zockerinnen, jetzt liegt der Anteil bei zehn Prozent – und die Frauen machten auch ganz schön Druck. Besonders die Strategiespiele wie *Starcraft* sind sehr beliebt und auch *Counter-Strike* ist für viele Mädels kein Fremdwort.

Nur die Liebe zählt?

Das Beben hatte viele Gesichter. Es gab die proGamer, die das Ziel hatten, zu gewinnen. Diesmal konnte sich Ocrana bei *Unreal Tournament* und *Counter-Strike* durchsetzen. Auch Fun-Clans, die ohne Druck einfach nur so Spaß wollten, waren zahlreich vertreten. Bei den so genannten Fun-Turnieren konnten sie sich austoben und zeigen, was sie draufhaben. Aber es gab auch was für die bloße Anwesenheit, so freute sich Jochen Brenner aus 63874 Dammbach (auch [QVC] Marauder genannt) über ein 2-GHz-Intel-Komplettsystem, weil er bei der Verlosung gezogen wurde. Wer sich die Beine vertreten musste oder einfach nur entspannt Musik genießen wollte, konnte dies ebenfalls. Im Chill-out-Bereich hatte man die Möglichkeit, sich auf einer Couch niederzulassen, um mit anderen zu quatschen. Der eine oder andere Flirt mit den anwesenden Mädels blieb nicht aus.

Sumo-Ringen

Ein umfangreiches Unterhaltungsprogramm sorgte dafür, dass alle auf ihre Kosten kamen. So war es möglich, als Sumo-Ringer gegen andere anzutreten oder sich im Gladiatorenkampf miteinander zu messen. Radio4gamers.net übertrug 48 Stunden live im Internet und vermittelte so Außenstehenden ein paar Eindrücke vom Beben.

Weg zum Klo

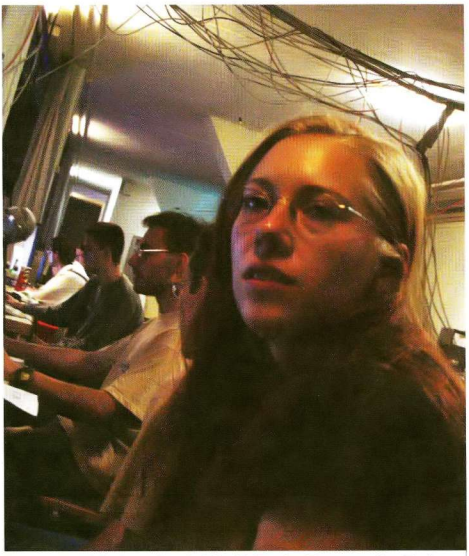
Das Veranstalter-Team hatte eigentlich nie Ruhe. Es gab immer Aufgaben, die es schnell und koordiniert zu lösen galt: Es mussten Fragen zu den Turnierabläufen beantwortet werden oder einfache Dinge à la „Wo geht es zur Toilette?". Wer glaubt, ein Organisationsteam bestehe nur aus Jungs, irrt. Alleine beim Beben mischten acht Mädels mit, die sich um den Einlass kümmerten und Zocker unterstützten, die Probleme bei den Netzwerk-Einstellungen hatten. So ging es 48 Stunden – die meisten schliefen während dieser Zeit kaum, lediglich die Autofahrer ein paar Stunden, weil verantwortliches Handeln bei dem ganzen Spaß natürlich im Vordergrund steht.

Schlaflos

Ob's nun Tag oder Nacht ist, spielt kaum eine Rolle. Die einen sind froh, bald wieder im



Nicht nur ein Klischee: Pizza ist immer noch das Lieblingsessen der Zocker. Und das wird gerne ambulant eingenommen.



Frauen vor: Mittlerweile sind fünf bis zehn Prozent aller Zocker auf einer LAN-Party weiblich.

LAN-Partys in Ihrer Nähe

Name	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	URL
OKTOBER				
DIMENSIONS II 01	20.10.-21.10.01	72768 RT-Rommelsbach	400	www.dimensions.de
Broadcaststorm 3	26.10.-28.10.01	A-9020 Klagenfurt (Österreich)	1001	www.lanfactory.at
Leavin' The Reality 4	26.10.-28.10.01	15230 Frankfurt/Oder	800	www.npffo.de
LAN-Inferno IV	26.10.-28.10.01	21357 Bardowick	300	www.lan-inferno.com
WarBurg II	26.10.-28.10.01	35043 Marburg-Moischt	300	www.marburg-lan.de
operation-CS	26.10.-28.10.01	10247 Berlin	300	www.operation-cs.de
LANbada Convention 2	27.10.-28.10.01	72764 Reutlingen	400	www.lanbada.de
NOVEMBER				
Millannium 2K – Chapter 3	02.11.-04.11.01	65428 Rüsselsheim	650	www.millannium.de
NM-Meltdown The Calling	02.11.-04.11.01	92342 Freystadt	300	www.nm-meltdown.net
Spiele-NET-LAN	02.11.-04.11.01	39418 Stassfurt	350	www.spiele-net-lan.de
Trigger Happy Lan	02.11.-04.11.01	82393 Iffeldorf/Penzberg	300	www.thl.cstrike.de
LAN-Attack 2001 pro	02.11.-04.11.01	71642 Ludwigsburg	666	www.lan-attack.de
Nightfire-LAN 2001	02.11.-04.11.01	52156 Monschau	300	www.nightfire-lan.de
NetGen's FragShow 19	02.11.-04.11.01	25421 Pinneberg	420	www.netgen.de
Hammerlan II	09.11.-11.11.01	83059 Kolbermoor/Rosenheim	300	www.hammerlan.de
BascheBattle	16.11.-18.11.01	30890 Barsinghausen	400	www.b2-lan.de

eigenen Bett zu liegen, die andere können vom Zocken nicht genug bekommen. Der letzte Höhepunkt auf der LAN-Party war die Preisverleihung. Hier bekamen die besten Spieler neben Pokalen auch Sachpreise. Einer der Gewinner des *NfS*-Turniers heimste ein Racing Wheel ein und der Sieger des *Q2* 1on1 wurde der glückliche Besitzer einer neuen GeForce3-Grafikkarte. Weitere Infos: www.das-grosse-beben.de

Veranstaltungstipp 1: Leavin' The Reality 4

Vom 26. bis 28. Oktober steigt in den Messehallen in Frankfurt an der Oder die Leavin' The Reality 4, die größte LAN-Party im Nordosten Deutschlands mit 800 Teilnehmern. Für 40 Mark Eintritt bekommen Sie die Möglichkeit, bis zu 1.000 Mark in bar zu gewinnen, wenn Sie bei Disziplinen wie *Counter-Strike* 5on5, *Q3*, *Starcraft*, *UT*, *Tribes 2* oder *Diablo 2* die Nase ganz weit vorne haben. Zockende Mädels ab 16 Jahren haben sogar kostenlosen Zugang zur Party, auf der die Atmosphäre nicht nur mittels Video-Beamern und Laser-Show, sondern auch mit preiswerter Verpflegung noch angenehmer gestaltet werden soll. Anmeldung: www.npffo.de.

Tipp 2: Millannium 2K

Auch bei der Millannium 2K können Mädels kostenlos dabei sein, sofern sie zu den 660 glücklichen Teilnehmern gehören (www.millannium.de). Die Veranstaltung geht am 2. November in der Walter-Köbel-Halle in Rüsselsheim an den Start. Das Turnierangebot umfasst neben *Broodwar* 2on2, *CS* 5on5, *Q3* 1on1 und *UT* 1on1 in der WWCL-Liga auch weitere Wettbewerbe in *UT CTF* oder *Half-Life* 4on4. Als Preise warten Grafikkarten und Software auf die Gewinner.

Tipp 3: ['ju:nien] III

Die ['ju:nien] III kommt. Die wohl bekannteste LAN-Party im Ruhrgebiet steigt am 23. November in der Hagener Stadthalle, 622 Netzwerkbegeisterte nehmen teil. Auf die Teilnehmer wartet nicht nur ein solides Netzwerk, sondern auch ein klasse Organisationsteam, das bereits zwei Mal sein Können bewies. Geboten sind die gängigen Turniere und es ist wieder einmal ein Wanderpokal, den der siegende Clan mit nach Hause nimmt. Webseite: www.junien.de



Marauder alias Jochen Brenner räumte einen nigelnagelneuen P4 mit 2 GHz ab! Der Rest der Teilnehmer guckte neidisch zu. ;-)



Glänzende Aussichten: Diese hübschen Pokale gab es auf dem vierten großen Beben zu gewinnen.

Diablo 2



Arne Bleckwenn arbeitet an der erfolgreichen *Diablo 2*-Seite www.diablo2.de mit.

Arne Bleckwenn,
18 Jahre, Zivildienstleistender aus Hamburg
http://www.diablo2.de

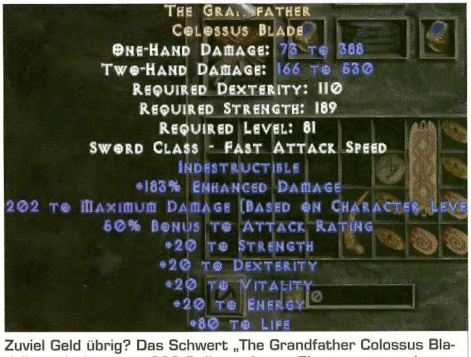
Neben Diablo 2 warte ich momentan auf WarCraft 3 von der Edelschmiede Blizzard und arbeite an der Seite www.warcraft.de mit, auf der Sie alles über WarCraft 3 und World of WarCraft finden. Außerdem danke ich auch in dieser Ausgabe Core für die Mitarbeit.



Mehrere Diablo-2-Jünger treten in einem der über 6 Millionen Spiele, die laut Blizzard pro Tag im Battle.net eröffnet werden, gegen die Monsterscharen an.

Mit Diablo 2 Geld verdienen

Wer hat sich nicht schon immer gewünscht, mithilfe von *Diablo 2* auch noch den eigenen Geldbeutel zu füllen. Gerade Leute, die nächtelange *Diablo 2*-Streifzüge nun gar nicht verstehen wollen, könnte man damit überzeugen. Neuerdings ist diese Vision Wirklichkeit geworden, da viele hochklassige Gegenstände und Charaktere auf dem Auktionsportal Ebay (www.ebay.de) versteigert werden. Obwohl die Waffen, Rüstungen und Charaktere natürlich rein virtuell sind, haben Fanatiker bereits über 2.000 Mark für überaus seltene Gegenstände ausgegeben. Durch diese Möglichkeit kann *Diablo 2* somit zum interessanten Nebenverdienst z. B. für Schüler und Studenten werden, die ohnehin täglich mehrere Stunden Zeit in ihr Lieblingsspiel investieren.



Zuviel Geld übrig? Das Schwert „The Grandfather Colossus Blade" wurde für satte 600 Dollar auf www.Ebay.com versteigert.

Diablo-2-Mousepad

Von „Ripper" gibt es seit kurzem ein spezielles Mauspad für *Diablo 2*-Spieler und -Sammler. Laut Hersteller zeichnet es sich durch eine besondere Gleitoberfläche aus, die bessere Mausbewegungen ermöglicht. Darüber hinaus ist das Pad aus sehr hartem Kunststoff, der mit dem schicken *Diablo 2*-Logo verziert wurde. Alle interessierten Fans finden weitere Details zu dem 21x25x0,6 cm großen Mauspad z. B. im Shop auf www.diablo2.de oder im Handel.

Tipps & Tricks: Der Barbar in Version 1.09

Nachdem der Wirbelwind des Barbaren in Version 1.08 stark abgeschwächt wurde, ist es nun etwas schwieriger, einen Barbaren zum Erfolg zu führen. Dafür aber auch interessanter. Diese zwölf Tipps sollen Ihnen den Weg zu einem guten Haudegen erleichtern.

1. Charakterwerte:

Bei dem Barbaren treffen Sie auf eine sehr einfache Verteilung der Statuspunkte. Stärke und Geschicklichkeit sind so weit zu steigern, dass Sie die Eliteversion der ausgewählten Waffe tragen können. Den Rest setzen Sie auf Vitalität.

2. Waffenbeherrschungen:

Auch wenn es schwer fällt, auf den „Meister aller Klassen"

Auf CD-ROM

MP3 of the week: Docks
Eine ausgewählte Datei aus Blizzards MP3s der Woche mit dem Titel „Docks"
Docks.zip

MP3 of the week: Outtake IV
Eine ausgewählte Datei aus Blizzards MP3s der Woche mit dem Titel „Outtake IV"
outtake4.zip

MP3 of the week: Maggot
Eine ausgewählte Datei aus Blizzards MP3s der Woche mit dem Titel „Maggot"
maggot.zip

zu verzichten, ist es ratsam, beim Barbaren nur eine einzige Waffenbeherrschung auszubauen und diese möglichst schnell auf 20 Fertigkeitspunkte zu bringen.

3. Angriff:

Hier ist zu sagen, dass der Hauptangriff von der Anzahl der Waffen abhängt, die der Barbar gleichzeitig benutzt. Ist dies nur eine, sollten Sie Wirbelwind hochbringen, bei zwei Waffen jedoch Raserei.

4. Schreie:

Kampfbefehle bzw. Schreie erhöhen Leben, Mana und Stamina. Der Einsatz von acht Fertigkeitspunkten ist notwendig. Außerdem ist es ratsam, diese Taktik öfter einzusetzen, um sicherzustellen, dass die Wirkung der Kampfbefehle nicht endet.

5. Waffenwahl:

Das wichtigste Attribut der Waffe ist für einen Barbaren natürlich der Schaden. Doch auch andere Eigenschaften sind von Bedeutung. Je schneller eine Waffe ist, desto besser eignet sie sich zum Kämpfen. Andere Attribute wie Elementarschaden sind nur zusätzliche Spielerei.

6. Ringe:

Sie sollten versuchen, Ihrem Barbaren Ringe mit Leben- oder Mana-Absaugung anzulegen (Eigenschaft auch bei manchen Waffen vorhanden), um so seine Ausgaben zum Beispiel beim Wirbelwind zu decken. Auch sind Attribute mit „+XX zu Mana" sehr beliebt, da der Barbar durch die Nicht-Steigerung von Energie von Hause aus wenig Mana vorweisen kann.

7. Sprungattacke nutzen:

Die Sprungattacke wird zwar nur mit einem Punkt bedacht, ist aber trotzdem in bestimmten Situationen (blitzverzauberte Bossmonster, geheime Zuflucht) sehr nützlich. Zögern Sie also nicht, diese einzusetzen. Mit etwas Übung erweist sie sich als langsamer, aber dafür sicherer Weg, starke Gegner auszuschalten (Hit & Run).

8. Wirbelwind nutzen:

Der Wirbelwind entfaltet seine größte Wirkung, wenn Sie ihn auf die rechte Maustaste legen und immer hinter die Monsterhorden klicken. So treffen Sie möglichst viele Gegner bei minimalem Manaverbrauch. Zusätzlich können Sie die Alt-Taste gedrückt halten, damit Sie nicht aus Versehen ein Monster auswählen. So erhaschen Sie auch sofort einen Blick auf die fallen gelassenen Gegenstände der Kreaturen.

9. Raserei nutzen:

Im Gegensatz zum Wirbelwind kommt es bei Raserei nicht darauf an, möglichst viele Monster auf einem Haufen zu erwischen, sondern einzelne Monster von größeren Gruppen wegzulocken, um diese dann zu bekämpfen. Dank des Geschwindigkeitszuwachses geht dies mit etwas Übung recht schnell.

10. Amok nutzen:

Amok verlor mit dem Patch 1.09 etwas an Bedeutung. Mit Amok kann man physisch immunen Gegnern (oder solchen mit Steinhaut) Elementarschaden verpassen und diese so ohne großes Risiko töten.

11. Verteidigung:

Die Verteidigung ist eines der wichtigen Attribute des Barbaren. So sollte eine Rüstung mit möglichst hohem Rüstungsschutz angelegt und zusätzlich die Fertigkeit Eisenhaut gesteigert werden. Ein Anfangswert in dieser Fertigkeit von etwa 10 Punkten, den Sie im späteren Verlauf des Spieles auf 20 steigern, ist empfehlenswert.

12. Vorsichtig spielen:

Auch wenn der Barbar durch den neuen Patch wieder etwas von seiner Stärke zurückgewann, ist er immer noch nicht unverwundbar. Ein zu offensives Vorgehen könnte also schnell den Tod bedeuten und ist daher nicht ratsam. Nehmen Sie sich lieber ruhig einmal ein paar Sekunden Zeit, wenn der Gegner etwas stärker ist, und rennen Sie nicht einfach in die Monsterhorden hinein.



Im Kerker des Hasses darf Ihr Naturbursche im Kampf gegen Mephisto zeigen, was er draufhat.



Ein Comic von Da Fat Brainbug. Falls Sie noch mehr schmunzeln möchten, sollten Sie einen Blick auf www.diablo2.de werfen.



Die „Zerquetscher" sind von kleinen Kobolden gesteuerte Kampfwesen, die sich Ihnen gerne in Horden nähern.

Black & White



Günter Fuchs, Mitarbeiter bei LionSource.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 bedanke mich hiermit besonders bei den Jungs von SkinGraft: Der Jaguar-Skin wurde extra für die Leser der PC Action entworfen."

Der neue Look

Wenn Sie Skins für Ihre Kreatur suchen, dann sind Sie bei der deutschen Seite SkinGraft (http://skingraft.lionsource.com) an der richtigen Adresse. Dort finden Sie hochwertige, neue Texturen für Ihr *Black & White*-Haustier. Wenn Sie sich selbst als Skin-Designer versuchen möchten, bietet die Tutorial-Sektion von SkinGraft eine sehr gut gemachte Anleitung. Als besonderes Extra hat uns SkinGraft exklusiv eine Variation des Leoparden zur Verfügung gestellt: Auf der Cover-CD finden Sie einen sehr lebensechten Jaguar-Skin für alle drei Gesinnungen.

Auf CD-ROM

Skin: Jaguar
Exklusiver Skin von SkinGraft für den Leoparden in allen drei Gesinnungen
Jaguar.exe

Tool: XnView
Programm, um .raw-Dateien in andere Formate umzuwandeln
XnView-win-full.exe

Mod: Gutes B&W
Mod, der das Spiel durch umgefärbte Menüs und Grafiken freundlicher aussehen lässt.
GoodBW.exe

Mod: Böses B&W
Dieser Mod macht das Spiel düsterer und optisch deutlich fieser.
EvilBW.exe

Map: Eclipse
Zweispieler-Gefechtskarte mit guter, neutraler und böser Variante
Eclipse.exe

Grafiken editieren

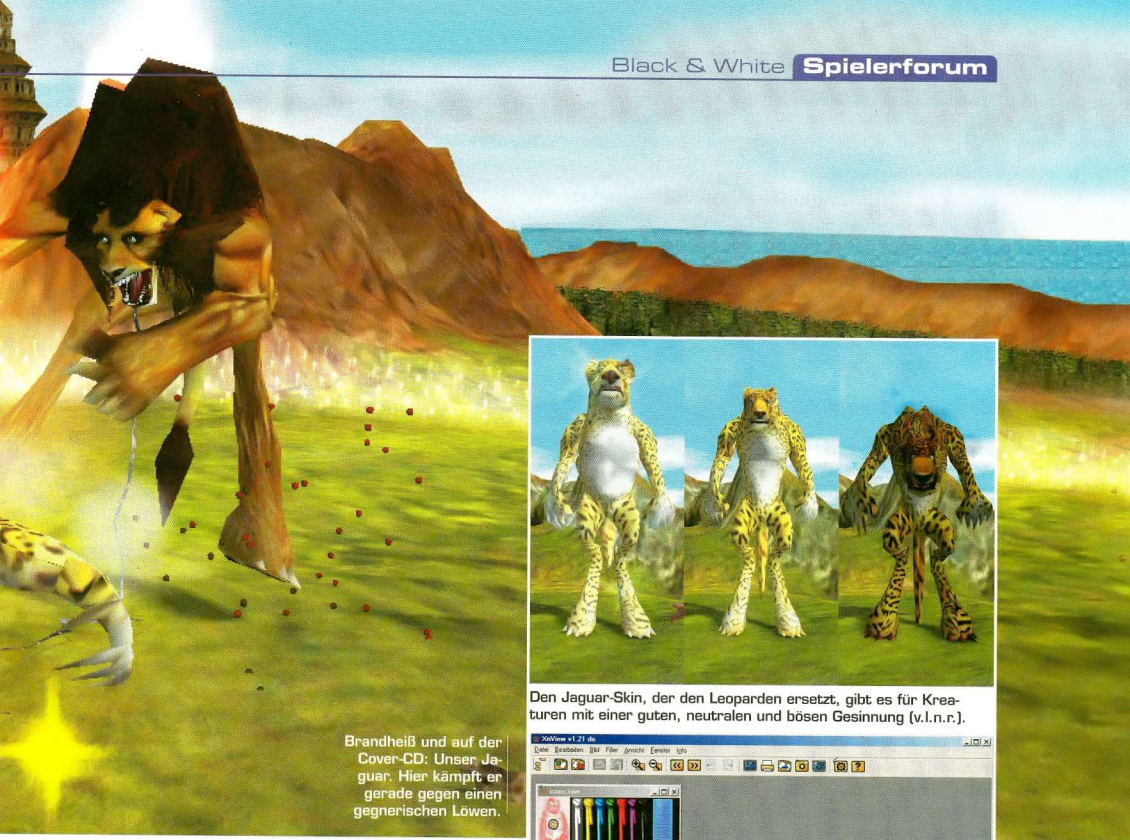
Viele Grafiken in *Black & White* sind als „*.raw"-Dateien gespeichert. Das Problem bei diesen Dateien ist, dass sie sich nur mit teuren Profi-Bildbearbeitungsprogrammen bearbeiten lassen. Hier schafft ein Freeware-Programm namens XnView Abhilfe, mit dem Sie die Raw-Files in andere Formate (z. B. *.bmp) konvertieren und sie so mit herkömmlichen Grafik-Programmen bearbeiten können. Die bearbeiteten Dateien können dann wieder zurückkonvertiert und ins Spiel eingefügt werden. Sie finden die deutsche Version von XnView auf unserer Cover-CD. Raw-Dateien finden Sie unter anderem im Black & White/data/textures-Ordner.

Guter und Böser Mod

Wie editierte Raw-Files in *Black & White* aussehen können, zeigen die beiden Mods von PlonkerFish, die es in einer guten und einer bösen Variante gibt. Um dem Spiel einen dämonischeren Look zu verpassen, wurden im bösen Mod unter anderem die Mauszeiger, Regen und Schnee blutrot gefärbt, die Menüs erhielten eine kräftigere Farbe und der Mond bekam ein böse grinsendes Gesicht verpasst. Beim guten Mod wurden hauptsächlich Pastell- und Regenbogenfarben für die Menüs, Zaubersprüche und Wettereffekte verwendet, um das Spiel freundlicher aussehen zu lassen. Die Readme-Datei verrät Ihnen, in welche Ordner Sie die Files kopieren müssen, um die Mods zu installieren. Weitere Mods für *B&W* (zum Beispiel neue Bilder für den „Tipp des Tages") finden Sie auf PlonkerFishs Homepage: www.planetblackandwhite.com/templeofintelligence.

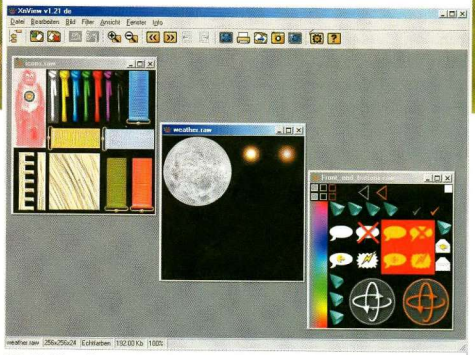
Neue Karte: Eclipse

Diesen Monat haben wir eine Karte auf der Cover-CD, die es in verschiedenen Variationen für gute, neutrale und böse Götter gibt. Das Grundmodell für



Brandheiß und auf der Cover-CD: Unser Jaguar. Hier kämpft er gerade gegen einen gegnerischen Löwen.

Den Jaguar-Skin, der den Leoparden ersetzt, gibt es für Kreaturen mit einer guten, neutralen und bösen Gesinnung (v.l.n.r.).



Mit XnView können Sie Raw-Dateien exportieren. So lassen sich zum Beispiel Mond oder Mauszeiger im Spiel verändern.



Die eigenen Lager auf der Eclipse-Map sind bereits zu Beginn gut gefüllt, so dass Sie sich ganz auf den Gegner konzentrieren können.

neutrale Götter heißt Eclipse und ist eine Gefechtskarte für zwei Spieler mit komplett neu gestalteter Landschaft. In der guten Version Solar Eclipse haben Sie am Anfang Zugriff auf gute Wunder wie Heilzauber und Holz, die gegnerische Kreatur ist noch sehr jung. Bei der bösen Variante Lunar Eclipse finden sich mehr Zerstörungszauber auf der Karte, es gibt Pilze, mit denen man die Lager des Gegners vergiften kann, und die feindliche Kreatur ist gefährlicher. In allen drei Karten müssen Sie sich übrigens keine Gedanken um den Aufbau machen, Ihre Dörfer sind mit vollen Lagern ausgestattet, es gibt massig Ressourcen auf der Karte. Außerdem verfügen Sie bereits zu Beginn über einen großen Einflusskreis, der sich mit dem des Gegner überschneidet, so dass Sie sich nicht erst an Ihren Kontrahenten heranarbeiten brauchen.

Sex im Nachfolger

Vor kurzem hat Lionhead neue Details zum Mini-Nachfolger zu *B&W, Creature Isles,* verkündet: Die Hauptaufgabe, die Sie mit Ihrer Kreatur bewältigen müssen, ist, eine Reihe von Tests zu bestehen, damit sich Ihre Kreatur als würdig erweist, sich mit der einzigen weiblichen Kreatur auf der Insel zu paaren. Dabei muss sich Ihr Liebling gegen andere Mitstreiter (u. a. ein Krokodil) durchsetzen. Die Paarung von Kreaturen ist das Bindeglied zu *Black & White 2*, das ebenfalls bereits entwickelt wird. Dort soll es möglich sein, Kreaturen zu kreuzen und so neue Arten zu züchten. Die Dorfbewohner bekommen ebenfalls eine neue Aufgabe: In *B&W 2* werden sie zu den Waffen greifen und untereinander Krieg führen. Insgesamt soll sich der Nachfolger mehr in Richtung Echtzeitstrategie orientieren.

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

„Ich kann jedem nur empfehlen, auch einmal Nomaden zu spielen. Eine interessante Abwechslung zum herkömmlichen Spielaufbau."



Ein typischer Start auf der Minimap: Führen Sie alle Dorfbewohner zusammen.



Kaum abzuwehren: Türme im feindlichen Dorf besiegeln das Ende des Gegners.

Nomaden-Praxis

Eine Abwechslung bringt die Spielvariante Nomaden. Mit nichts als einigen Dorfbewohnern und Ressourcen zu starten, ist für viele ungewohnt, birgt jedoch einen großen Reiz und verlangt dem Spieler sehr viel ab. Nahe liegend wäre es, zunächst ein Dorfzentrum zu bauen, um möglichst rasch auf gewohnte Pfade zu kommen. RIP_Samaritan sandte sein Spiel ein, um zu zeigen, dass es auch anders geht. Er (orange) wählt die Chinesen wegen ihrer zivilisationsbedingten Vorteile. Als Erstes baut er einen Hafen, dann ein Holzlager und sogar noch fünf Schiffe sowie ein Haus, ehe er schließlich mit allen an einem Punkt zusammengeführten Dorfbewohnern ein Dorfzentrum in der Nähe von Gold, Holz und Steinen errichtet. Nach nur neuneinhalb Minuten kann er so bereits in die Feudalzeit wechseln.

Galeeren-Rush

Früh erkundet RIP_Samaritan mit einem Fischerboot seine Küsten und erfragt auch eventuelle Standorte gegnerischer Häfen von seinen Mitspielern. In der Feudalzeit baut er sofort eine Galeere und kann mit drei Galeeren sehr früh die gesamte Fischerbootflotte seines direkten Nachbarn (grau) versenken. Im weiteren Spielverlauf wendet er sich dem nächsten Gegner (gelb) zu und hilft so seinem Mitspieler, die eigene Flotte zu behalten und gleichzeitig einen weiteren Gegner entscheidend zu schwächen.

Verteidigung des Dorfzentrums

Nahe seinem eigenen Dorfzentrum bemerkt RIP_Samaritan einen Gegner, der dort eine Goldmine und Felder angelegt hat. Ein einziger Beobachtungsturm erobert diese strategisch wichtige Position gegen den blauen Spieler, der sich zu diesem frühen Zeitpunkt dagegen noch in keiner Weise wehren kann. Ohne Gold kann dieser sich auch kaum weiterentwickeln. Weitere Türme festigen im weiteren Verlauf seine Position zu Lande, wobei nur Mauern oder Häuser diese Türme gegen etwaige Angriffe schützen. Der Abstand der Türme ist so gewählt, dass diese sich einander helfen können.

Boomen in der Feudalzeit

In der Feudalzeit bis zur 35. Minute auf mehr als 50 Bevölkerung zu boomen, birgt sehr viele Risiken. Aber da gleichzeitig alle drei Gegner (zwei zu Wasser und einer zu Lande) stark unter Druck stehen, verlief dies überraschend glatt. Die darauf folgenden Angriffe mit Rittern und Rammböcken waren dann ein Leichtes.



Galeeren nach zwölf Minuten: Der graue Spieler ist gegen die Kriegsschiffe absolut wehrlos.

Auf CD-ROM

Aufgezeichnetes Spiel

Entpacken Sie die Datei Nomaden.mgx (auf der Cover-CD) in den Unterordner SaveGame Ihrer Installation von *Age of Kings*. Starten Sie dann das Spiel und wählen Sie Einzelspieler – Gespeicherte und aufgez. Spiele. Dazu benötigen Sie die neueste Version von *Age of Kings* (Update lag PCA 9/2001 bei).

Nomaden.exe

Die Siedler 4

Neues im Blue-Byte-GameChannel

Dieser Monat stand im Zeichen des Mehrspielerparts von *Siedler 4*. Blue Byte hat die lang ersehnte Clanverwaltung online gebracht, so dass Sie jetzt eigene Clans gründen und anderen Clans beitreten können. Anmeldemöglichkeiten unter http://www.bluebyte.net/ger/clans/default.asp. Auch die Ranglisten sind nun fertig gestellt. Hier hat sich im Gegensatz zu *Siedler 3* einiges getan: So beginnt der Wettstreit um die ersten Plätze jeden Monat von neuem, da die Rangliste dann neu startet. Dazu kommt eine Hall of Fame, in der die besten Spieler aller Zeiten verewigt werden. Bereits im Vorfeld bemängelt wurde die Entscheidung, so genannte Quitter, also Spieler, die ein Ranglistenspiel im Vorfeld verlassen, nicht zu bestrafen. Theoretisch kann damit jeder, der kurz vor einer Niederlage steht, das Spiel unfairerweise verlassen. Blue Byte hält dagegen, dass, wenn solche Vorfälle über einen Spieler mehrfach gemeldet werden, dieser mit einem Punktabzug bestraft wird. Weitere Infos unter http://www.bluebyte.net/siedler4/support/ranking_faq.asp.

Von Elixieren und Fluggeräten

Es sind neue Fakten zum für Anfang 2002 geplanten *Siedler 4*-Add-on bekannt, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. So hat der Anführer des dunklen Volkes bereits intensiven Kontakt mit dem neuen Volk, den Trojanern, gehabt. Dadurch hat er ein enormes Wissen erlangt, was es ihm ermöglicht, Fluggeräte zu bauen. Wir sind überaus gespannt, wie diese Fluggeräte aussehen und was sie für Eigenschaften haben. Gerade die grafische Umsetzung dürfte höchst interessant werden! Darüber hinaus sind die Mannen des dunklen Volkes auf der Suche nach einem Heilmittel gegen ihre Grünzeugallergie, welche es ihnen unmöglich macht, auf grüner Erde zu siedeln. Sollten sie das Elixier tatsächlich finden, dürfte es schwer werden für die anderen *Siedler*-Völker. Daher setzen diese ihre Hoffnung auf die Trojaner und deren Spezialeinheit, den Rucksackkatapultträger.

Siedler-4-LAN-Party

Ein voller Erfolg war die von Blue Byte und Ubi Soft organisierte *Siedler 4*-LAN-Party auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin. Besonders Highlight: Einige Blue-Byte-Mitarbeiter waren anwesend und konnten so einmal „live" begutachtet werden ;-).



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

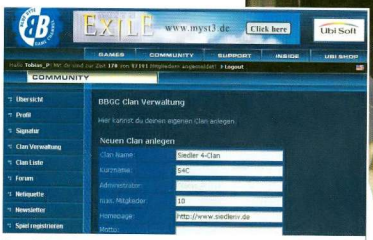
„Endlich wieder gute Meldungen: Das Clansystem ist da, die Liga steht vor der Tür! Dazu habe ich für Sie die besten neuen Karten aufgetrieben!"

Auf CD-ROM

3 Einzelspielerkarten
montealban.zip
tiberius.zip
yukatan.zip
3 Mehrspielerkarten
snownjungle.zip
volcano.zip
waterworld.zip



Von rechts nach links: BB Guybrush, BB Magic und BB Jodowein.



So sieht sie also aus: Die neue Clanverwaltung kann ab sofort jeder Siedler-4-Käufer benutzen.



Einige Fans erschienen im Siedler-4-Look, andere schauten einmal den Profis über die Schulter.

Anno 1503



Gabi Jedieß und Jochen Cezanne sind in der *Anno*-Szene sehr aktiv. Beide bringen Ihnen jeden Monat Informationen rund um *Anno 1503*, aber auch Vergleiche zum bisherigen Klassiker *Anno 1602*.

Jochen Cezanne
53 Jahre, Org. Programmierer,
JochenCezanne@freenet.de
Morf.-Walldorf

Gabi Jedieß
41 Jahre, Altenpflegerin,
gabi@jediess.de, Gelsenkirchen

„Die ungebrochene Freude an Anno 1602 wird mit dem Nachfolger Anno 1503 ihren absoluten Höhepunkt finden."

Anno 1503 – ein eigenständiges und neues Spiel

Anno 1503 als „Nachfolger" oder „Anhängsel" des bisherigen Klassikers *Anno 1602* zu bezeichnen, ist nicht richtig. Es wird ein neues, eigenständiges Spiel sein, greift aber auf tragende Spielelemente seines Vorgängers zurück und bietet gegenüber *Anno 1602* viel Neues. So lässt eine eigens völlig neu entwickelte Engine das Spielgeschehen in *Anno 1503* auf echtem 3D-Terrain stattfinden.

Um *Anno 1503* spielen zu können, ist es nicht unbedingt erforderlich, *Anno 1602* zu kennen. Zwar haben Profis durch die Spielpraxis einen gewissen Vorsprung, aber auch absolute Neueinsteiger werden kein Problem haben. Dem PC-Besitzer stehen umfangreiche Hilfen zur Verfügung, um den Aufbruch in eine neue Welt zu bewältigen – auch wenn *Anno 1503* mit verschiedenen Völkern, zehn Computercharakteren und einem ausgefeilten Handels-Wirtschaftssystem wesentlich komplexer ist als der Vorgänger.

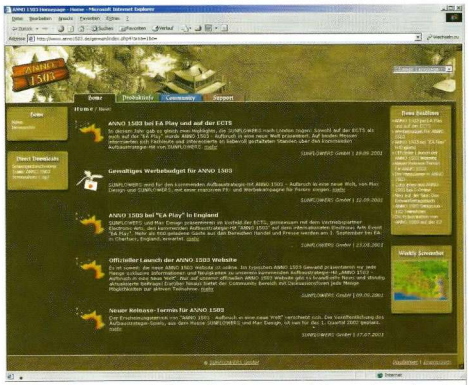
Warten ist angesagt ...

Anno-Fans müssen sich noch ein wenig gedulden, bis *Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt* erscheint, aber Vorfreude ist ja auch etwas Schönes. Selbst drei Jahre nach Erscheinen des Klassikers hat *Anno 1602* noch nichts von seinem Flair verloren. Alle Altersgruppen spielen nach wie vor mit Begeisterung, was auch dem Engagement einiger begeisterter *Anno*-Spieler zu verdanken ist. Derzeit läuft zum Beispiel der erste *Anno 1602*-Onlinewettbewerb, nähere Infos dazu finden Sie unter www.sscweb.de_anno.

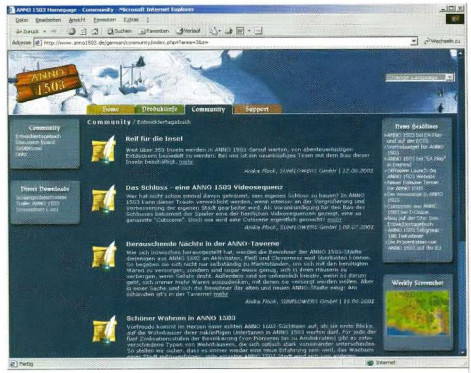
Offizieller Launch der Anno-1503-Website

Kürzlich wurde die neue und offizielle *Anno 1503*-Website von Sunflowers eröffnet. Dort finden Sie eine Fülle detaillierter Informationen rund um *Anno 1503* und viele Links zu Fanseiten. Animierte Grafiken, Screenshots und ein Trailer geben Ihnen bereits jetzt einen Vorgeschmack auf das, was Sie mit der Veröffentlichung erwartet.

Herzstück der Seite ist das Diskussions-Forum in der Community-Sektion. Hier treffen sich *Anno*-Begeisterte aus aller Welt.



Die Anno-Homepage hält täglich viele neue Informationen bereit.



Der Treffpunkt der Anno-Community: Neben dem Entwicklertagebuch finden Sie hier das Diskussions-Forum.



Der Screenshot einer Hafenszene verdeutlicht die eindrucksvolle Leistungsstärke der Grafik.

WWW.STARWARS-MAGAZIN.DE

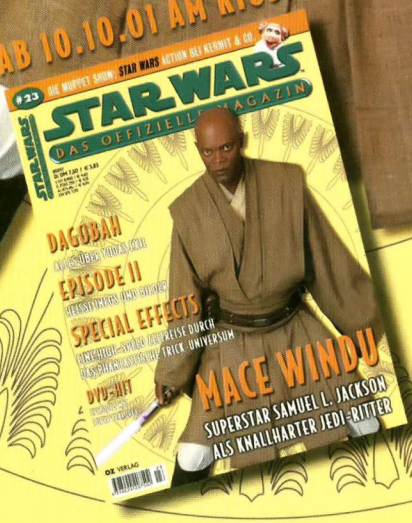
STAR WARS™

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

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

„Hoppla. Nfscheats.com ist lebendiger denn je und hat seinen Betrieb wieder aufgenommen. Dennoch hoffe ich, Sie in der vorherigen Ausgabe nicht allzu verwirrt zu haben."



Transatlantische Le-Mans-Power, perfekt umgesetzt und auf der Cover-CD: Der Ford GT 40 von SnakeCobra ist eine wahre Augenweide.

Mehr Fantasie-Autos

Wagendesigner SnakeCobra beweist sich als Trendsetter: Der Bochumer gab bekannt, sich nicht mehr auf real existierende Autos zu konzentrieren und einschränken zu lassen. Stattdessen möchte SnakeCobra eine eigene *NfS 4*-Automarke aufbauen, die ihm die Möglichkeit gibt, sich kreativ zu entfalten. Mamba, so der Markenname, soll neben gängigen Standards auch exotische Kreuzungen verschiedener Bauweisen ermöglichen. Mit dem Predator nähert sich bereits der erste Mamba-Wagen der Fertigstellung. Der Predator soll eine Mischung aus Sportwagen und Pick-up werden. Die Chancen stehen gut, dass Sie in den kommenden Ausgaben in den Genuss von Mambas auf unserer Cover-CD kommen. Bis dahin viel Spaß mit drei anderen ausgefallenen SnakeCobra-Kreationen, die Sie auf unserem Silberling finden!

Auf CD-ROM

Ford GT 40
Augenweide von SnakeCobra: Der Ford GT 40 hat eine Wagenhöhe von 40 Zoll. Neben diversen Erfolgen in Daytona und Sebring gewann der Wagen 1968 sogar die 24 Stunden von Le Mans.
Gt40lm.exe

SC Design Mercedes SLK GTR
Der SC Design Mercedes SLK GTR ist einfach eine imposante Natur. Optisch und leistungstechnisch eine andere Klasse als der Serien-SLK.
Slk_gtr.exe

SC Design Z3 GTS
SnakeCobras SC Design Z3 GTS ist eine mutige Neuinterpretation des BMW Z3 – kein stupider Versuch, ein perfektes Abbild desselben für NfS 4 zu schaffen.
z3_gts.exe

Nfscheats.com doch nicht tot

Entgegen unserer Meldung in der Vorausgabe hat die bekannte *Need for Speed*-Newsseite Nfscheats (www.nfscheats.com) doch noch die Kurve gekriegt. Bekanntlich gerieten die Betreiber in Geldnot, weil ihr Internet-Host der gutbesuchten Spieleseite den Vertrag gekündigt hatte. Die Seite scheint die „Strukturkrise", in der sie sich noch vor kurzem befand, problemlos gemeistert zu haben. In einem ansprechenden, neuen Layout präsentiert sie sich nun wieder mit regelmäßigen Updates, die dank der engen Kontakte der Seitenmacher zu Electronic Arts dem Rest der Internetauftritte immer einen Schritt voraus sind.

Motor City Online Beta

Alle, die den *NfS*-Ableger *Motor City Online* sehnlichst erwarten, können sich darüber freuen, dass EA die Beta-Phase nun nicht mehr auf einen erlesenen Kreis von Testern limitiert und ab sofort jeder teilnehmen kann. Über eine gute Internetanbindung sollten Sie allerdings nicht nur für die Spielperformance verfügen: Die Test-Version umfasst stolze 428 MB zum downloaden. Mehr dazu unter www.motorcityonline.com!



Traum in Giftgrün: der Z3 GTS.



Serienfahrzeug und Tuningwunder messen sich: Optisch setzt der SLK GTR klare Akzente. Die voluminösen Aerodynamik-Anbauteile erklären das gute Handling und die Straßenlage.



foto: stefan minder © defrance

www.mtvhome.de

Sprechstunde



Kuck mal, wer da stört

Tut mir Leid, ich störe nur ungern! Alle Menschen, die mich hassen (Österreicher, Anime-Fans, Britney-Spears-Jünger, Oli-P.-Irrläufer, meine Ex-Freundin und der Rest der Welt) müssen jetzt leider mit dem Feiern aufhören. Ich bin nämlich nach vierwöchiger Abwesenheit wieder da. Sehr störend, oder? Die offenbar völlig gestörten Außerirdischen, die mich entführt hatten (vgl. PC Action 10/2001), sahen recht schnell ein, dass keine Sau Lösegeld für mich zahlen würde. Das hat sie wohl sehr gestört. Deshalb entrichteten sie eine nicht unerhebliche Summe an den COMPUTEC-Verlag, um mich wieder loszuwerden. Vermutlich hatte sie meine blöde Art enorm gestört. Mein Dank gilt an dieser Stelle übrigens dem gestörten Aushilfsblödel Joachim Hesse, der Sie, liebe Leser, vergangenen Monat vertretungsweise ganz prima beschimpft, beleidigt und lächerlich gemacht hat. So, wie es sich nach PCA-Tradition eben gehört. Die Ihnen nun vorliegenden, von einem total gestörten Redakteur verfertigten Leserbriefseiten bieten übrigens eine Premiere. Erstmalig schmücken so genannte „Störer" die schnöden Texte. Das sind kleine, feine Anzeigen mit Ziffern drauf (rechts). Mich stören die Dinger überhaupt nicht, obwohl sie so komisch heißen. Im Gegenteil: Ich hätte gern noch viel mehr solcher Störer, nicht bloß vier. Dann bräuchte ich nämlich nix mehr schreiben. Wo ich doch so ein fauler Sack bin. Falls es Sie nicht stört, würde ich um freundliche Beachtung und Verinnerlichung der Störer bitten. Bin gespannt, wie viele Störer es ins nächste Heft schaffen. Ich wünsche Ihnen, verehrte Leser, noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

An Peter Wilkens

[...] Herr Peter Wilkens meinte in der letzten PC-Action-Ausgabe (10/2001), dass die „Untergrundspiele" Müll, Schrott und langweiliger Spitzenmurks von vorvorgestern seien. Für mich ist diese Äußerung nicht nachvollziehbar. [...] Dann bekommt man diese Spiele auch noch kostenlos auf eurer CD! Was will man mehr? Also, PC-Action, macht weiter so!

Jens Brüning per E-Mail

als ich den brief von peter wilkens aus bremerhaven gelesen hab, ist mir fast der kragen geplatzt (wozu dieser billige dänische vampirfilm, der grad im fernsehen kam, auch beigetragen hat). der gute herr wilkens weiß scheinbar nicht, wie viel arbeit in einem spiel steckt, anders kann ich mir seine inkompetenten, kindischen kommentare nicht erklären. [...] ich hör jetzt auf mit schreiben, weil im fernsehen grad die 0190er-werbespots anfangen, und die will ich doch nicht verpassen ,)

Ralf Straube per E-Mail

So einen Blödsinn kann auch nur ein Mensch schreiben, der seinen Computer gerade noch hochfahren kann, um irgendwelche Spiele zu installieren und dann, ohne sich die Finger zu brechen, wieder auszuschalten! [...]

Andy Wilhelmus, Katzwinkel

[...] Natürlich sind es nicht die superanspruchsvollen High-End-PC-Spiele, aber es ist auch mal ganz schön, etwas „einfachere" PC-Spiele [...] zu zocken. Meinen persönlichen Geschmack trifft auch nicht jedes Spiel, aber bei der großen Bandbreite [...] ist eigentlich für jeden etwas dabei. [...]

Attila Holder per E-Mail

[...] Zum Leserbrief von Peter Wilkens: Junge, Junge, schalt mal 'nen Gang runter! Erstens wurde niemand auf der Titelseite angelogen, zweitens sind diese Untergrundspiele ja wohl als Gratisbeigabe zum normalen Heft gedacht gewesen und drittens wird ja keiner gezwungen, sie zu spielen. Sich ein Programm wie Prügel Pig 2000 anzugucken, macht einfach Spaß! Und für Fans von 2D-Ballereien waren die Spiele-Packs doch wohl eine echte Goldgrube – ohne eine ewig lange Onlinegebühren-Rechnung! [...]

Björn Schmidt per E-Mail

[...] Die „Spitzenmurks-Programmierer" von heute sind die Spitzenspiele-Programmierer von morgen. Lästermäuler wie Peter W. aus B. sind in dieser Entwicklung eher eine Bremse statt ein Motor. [...]

Martin Przesang, Kürten

Da hat Peter Wilkens mit seinem Brief in der vergangenen Ausgabe was angerichtet. Zunächst wollte sich Minispiel-Beauftragter Joachim Hesse aufknüpfen, weil er die harsche Kritik des miesepetrigen Lesers nicht ertragen konnte. Zum Glück hatte unser Quotenriese mal wieder vergessen, dass er über zwei Meter groß ist, so dass er nach dem Sprung vom Stuhl verdutzt und ungewürgt auf dem Boden stand. Dann folgte eine Flut von Belobigungsmails anderer Leser, woraufhin unser Server kurzzeitig zusammenbrach. Untergrundspiele-Fan Ralf Straube war gar derart verärgert, dass er bei einem cholerischen Anfall die Shift-Taste seines Keyboards verschluckte und nur noch kleinschreiben konnte – außerdem hätte er fast seine Lieblings-TV-Sendung verpasst. Das Schlimmste aber: Wir sind gezwungen, uns dem Druck der Massen zu beugen und eine monatliche Serie mit Minispielen zu machen. Wir müssen nun mal auf Leserwünsche eingehen. Tut uns Leid, Herr Peter Wilkens aus Bremerhaven. Ehrlich!

Anzeige



Anzeige



Blumenmädels

[...] Warum haben die Covermädels in letzter Zeit immer häufiger Waffen aller Art in

den Händen? Muss das so sein? Ich erinnere mich da gerne an die Ausgabe 4/2000 [Anmerkung der Redaktion: Pamela Anderson ;o)]. *Das war meines Erachtens ein tolles Motiv. Gebt den Mädels doch mal einen (alkoholfreien) Cocktail, eine Blume, einen Schraubenschlüssel oder was auch immer in die Hände. […]*

Dennis Kohn, Neu Wulmstorf

Lass es mich vorsichtig ausdrücken, Dennis: Als PC Action berichten wir schwerpunktmäßig über Actionspiele. In Actionspielen rennen selten Floristinnen mit Blumensträußen oder Kfz-Mechanikerinnen durch die Gegend und Molotowcocktails gibt's nicht alkoholfrei. Siehst du, in welcher Bredouille wir stecken? Als Zeichen unseres guten Willens und weil wir auf



Ab jetzt für nur 9,99 Mark überall im Handel: Das neue Fachmagazin zur Förderung der Bergbauern-Milchindustrie.

Leserwünsche eingehen – sofern möglich – habe ich aber mal speziell für dich und dein Poesiealbum ein Cover zum Ausschneiden und Sammeln entwerfen lassen (siehe Bild), und zwar zum neuen Ego-Shooter „Der Spion, der Milch liebte".

IQ-Test

[…] WIESO wird im Inhaltsverzeichnis das Inhaltsverzeichnis genannt? Na ja, man könnte im Inhaltsverzeichnis ja das Inhaltsverzeichnis suchen (Seite 4 – Strike!), das Heft dann wieder zuschlagen und die Seite 4 aufschlagen. Gefunden! Wer lesen kann, ist halt im Vorteil. Diese Frage wurmt mich schon seit J A H R E N! Aufgrund meiner stillen, schüchternen und zurückhaltenden Art frage ich euch aber erst jetzt. […]

Thomas Heck per E-Mail

Ich habe mich erkundigt: Das Inhaltsverzeichnis stand natürlich nicht im Inhaltsverzeichnis, damit Leser das Inhaltsverzeichnis finden, falls sie das Inhaltsverzeichnis nicht finden. Nein, es handelte sich auch nicht um einen Leserwunsch, sondern um einen IQ-Test. Unsere Verlagsleitung wollte wissen, ob wir auch intelligente Leser haben. Du hast als Einziger bestanden, Glückwunsch. Bist also doch nicht so doof, wie du aussiehst, Dieter Thomas Heck (die unvollständige Angabe deines Namens hat nix genutzt, ich hab' dich erkannt). Nachdenklich stimmt mich indes, dass WIR den beknackten Inhaltsverzeichnis-Quatsch nicht durchschaut haben. Jetzt kennt die Verlagsleitung den IQ ihrer Redakteure. Wir hassen dich dafür, Dieter Thomas Heck.

Redakteure an den Pranger

Sagt mal, kann es sein, dass euch die Zockerweibchen ausgehen? Ich blättere gerade so in der neuen PC Action und was seh' ich da? Das neueste Zockerweibchen kommt mir doch irgendwie bekannt vor. Ich schaue also die älteren Hefte durch und in der Ausgabe 5/2001 finde ich doch tatsächlich genau die Gleiche. Wer hat das nun wieder verbockt? :)

Benjamin Tempel per E-Mail

Nö, uns gehen die Zockerweibchen nicht aus. Wir haben noch etliche willige Frauen im Büro herumliegen. Na ja, genau genommen sind's leider nur deren Steckbriefe. Ich könnte jetzt behaupten, dass die in Ausgabe 10/2001 gezeigte Braut die eineiige Zwillingsschwester des Mai-Mädels war (Quelle: Das Buch 1001 Ausreden für Spieleredakteure, Seite 5.235, Abschnitt 3b). Allerdings möchte ich lieber einem alten Sklaventreiber zum Abschied nochmal so richtig eins reinwürgen: Das Problem war, dass unser Ex-Chef **Christian Müller** den entsprechenden Steckbrief nicht aus dem Archiv entfernte, als er seine Amtsgeschäfte auf Christian Bigge übertrug. Von einer Kasteiung wollen wir ausnahmsweise absehen. Unser ehemaliger Herr und Hirte ist schon genug damit gestraft, nach seinem Weggang bei irgend so einem nichts sagenden Käseblättchen arbeiten zu müssen, das auch in unserem Verlag erscheint. PS: Falls ich nächsten Monat nicht mehr im Heft stattfinde, hat mich die Geschäftsführung wegen der letzten Aussage entlassen.

Herr Sauerteig! In der aktuellen Ausgabe steht im GIGA-Artikel, dass um 4:50 Uhr zehn Minuten vor Sendebeginn ist. DEPP! 14:50 Uhr muss ich da als GIGA-Fan korrigieren. Ansonsten ist der Artikel gut gelungen. Weiter so!

Paul Buller per E-Mail

Die Beschimpfung „Depp" im Zusammenhang mit **Christian Sauerteig** gefällt mir ganz gut – selbst wenn diesmal gar nicht sicher ist, ob er schuldig, mitschuldig oder unschuldig war. Er jedenfalls schob alle Verantwortung auf Layouter **Roland Gerhardt**, der wiederum meinte, der Redakteur habe Mist gebaut. Und wissen Sie was? Es ist mir scheißegal, wer den Fehler gemacht hat. Wenn die Typen keinen Mumm haben, werden eben beide bestraft. Hiermit empfehle ich Ihnen E-Mail-Protokoll der feigen Hunde auf der Cover-CD (Prager-Streitgespräch.htm). Es beweist, wie sich das unmannhafte Duo aus der Affäre ziehen wollte. Ich denke, die Kollegen schämen sich jetzt.

Anzeige


Anzeige


Rumgekugelt

Ich hab gerade das Christian-Müller-Video gesehen. Ganz großes Kompliment, echt absolut spitze, ich hab mich gekugelt vor Lachen! Macht so was mal öfter. Wegen solcher Sachen, dass die PCA eben nicht alles so ernst nimmt, habe ich sie abonniert. Großes Lob, macht weiter so!

Felix Bäuerle per E-Mail

Christian Müller? Wer ist Christian Müller? Ach so, der Typ, nach dem wir in unserem jüngsten Video gefragt haben und den keiner kennt. Na gut, weil das viele lustig fanden, gibt es halt weitere Folgen von „PC Action in Gefahr" (siehe Cover-CD). Soll noch einer behaupten, wir würden nicht auf Leserwünsche eingehen.

Lochfraß

Leider musste ich feststellen, dass neuerdings (seit zwei PCA-Ausgaben) der Tipps&Tricks-Teil nicht mehr aus dem Heft heraustrennbar ist. […] Diese Tatsache machte mich stutzig, da auf der Inhaltsseite angepriesen wird, dass der T&T-Teil heraustrennbar ist und dieser die Lochervordrucke besitzt. Bitte überprüfen Sie diesen Sachverhalt und falls dies ein Herstellungsfehler ist, wäre ich Ihnen dankbar, wenn ich die Ausgaben 9 und 10/2001 neu erhalten könnte, damit ich den T&T-Teil in einem Aktenordner archivieren kann.

Henning Helsper, Siegen

Natürlich habe ich den Sachverhalt geprüft. Im vorliegenden Fall war es so, dass sich die Produktionskosten für die Perforierung in, sagen wir mal, unangenehmen Regionen bewegten. Außerdem stellte sich bei Umfragen heraus, dass die wenigsten Leser ihr geliebtes Magazin zerlegen. Also haben wir die Perforierung seither weggelassen. Aber hey, die Lochvordrucke sind doch noch da! Und die Seiten lassen sich zudem nach wie vor rausfummeln, sie sind schließlich nicht aus Stahlbeton. Ich denke, dass es kein Kompromiss wäre, wenn wir einen Spendenaufruf starten, um Ihnen eine Schere zu übersenden, Herr Helsper? Nein? Nicht schlagen, war ja nur ein Vorschlag!

Datenmüll

Eine Frage brennt mir seit längerem auf der Zunge: Welche Zielgruppe verfolgt ihr mit eurer Zeitschrift? Wenn ich mir die Leserbriefe so durchlese, muss ich immer wieder feststellen, dass dort nur kleingeistiger, unwichtiger „Datenmüll" abgedruckt wird. Von Intelligenz keine Spur. Kaufen etwa nur 8- bis 15-Jährige eure Zeitschrift?

Dennis van Hall per E-Mail

Mooooment! Wir haben doch seit Neustem einen intelligenten Leser (Dieter Thomas Heck, vgl. „IQ-Test")! Außerdem: Sei froh, dass wir nur kleingeistigen, unwichtigen „Datenmüll" veröffentlichen, denn genau aus diesem Grund bist du jetzt berühmt, Dennis! Abgesehen davon ist



Abonnieren Sie PC Action, es winken tolle Prämien!

mir „Datenmüll" um einiges lieber als echter Abfall, wie ihn mir kürzlich unsere Leser Tim Klüver und Florian Kirchner in einem Paket schickten (siehe Beweisfoto). Was soll ich mit einer Rolle Klopapier, einer abgetragenen Sportsocke, einem Kindervideo, einem Plüschkondom, einem Allzweckmüllbeutel, einem virtuellen Österreich-Reiseführer, einer Glücksmuschel, einer Tüte original Ostseesand, getragenen Boxershorts und einer Märchen-CD? Dann veröffentliche ich doch lieber einen kleingeistigen, unwichtigen Brief von Dennis van Hall oder nehme Leserwünsche entgegen.

Wurscht

Wahrscheinlich is' es euch eh wurscht, […] aber ich hab 70 Schilling für das Heftchen bezahlt und damit bin ich auch berechtigt, an euch rumzumotzen und zu nörgeln. […] Also nörgel ich los: [Es folgen seitenweise kritische Anmerkungen, die wir mal einfach komplett gekürzt haben / Anm. d. Red.]. ***Fertig – ich kauf mir die nächste Ausgabe wieder und wehe, ihr seids dann nicht auf dem Weg der Besserung.***

Wolfgang Erharter, auf einem Berg in Tirol (Österreich)

Lieber Wolfgang, du hast Recht. Es ist uns wurscht. Weil: Wenn du das nächste Heft trotz aller Kritik wieder kaufst, reicht uns das aus wirtschaftlichen Gesichtspunkten völlig. Wo kämen wir da hin, wenn wir auf alle Leserwünsche eingehen würden?

Beklagenswert

[…] Ferner finde ich die Leserbriefseiten beklagenswert. Jeder, der auch nur ansatzweise Kritik äußert, wird einfach abgebügelt und vor der restlichen Leserschaft lächerlich gemacht. […]

Sebastian Hör per E-Mail

Wie kommen Sie auf die Idee, wir würden Leser lächerlich machen? So was tun wir nie. Da nur drei Leserbriefe pro Monat ankommen (zwei negative, ein positiver) werfen wir die weg, schreiben der Einfachheit halber alle selbst und setzen lustige erfundene Namen drunter, zum Beispiel Attila Holder, Benjamin Tempel oder Sebastian Hör.

Schrott

Ich habe euch schon ein paar Mal geschrieben. Das letzte Mal, dass ihr vielleicht etwas Neues machen könntet. Eine Auszeichnung wie „Das schlechteste Spiel des Monats" oder „Das sinnloseste Spiel des Monats" und siehe da, in der aktuellen Ausgabe gibt es den „Schrott des Monats". Ich frage nun, ob euch mein Leserbrief beeinflusst hat oder ob die Idee von mir kam?

Paul Grosz per E-Mail

Inserentenverzeichnis PC Action 11/2001

Asus	165	Electronic Arts	21, 47, 57, 77	Ravensburger Interactive	6/7, 39
Avitos	176	Elsa AG	175	Terratec	55
B & D Verlag	139	Infogrames	23, 40/41	THQ	71, 163
Big Ben Interactive	27	Jowood	60/61	TMS & Verlag GmbH	87
Blackstar Interactive	3, 51, 135	Magix Entertainment	69, 83	Vivendi Universal	29, 85
CDV	17, 53, 89	MTV Networks	131	Wizards of the Coast	19
Computec	12, 129, 140	NBC Giga	179		
Eidos	30	Okay Soft	103		

Paul? www.wer-ist-paul.de (Dieser Satz wurde gesponsort von ***Du darfst***)? Wir gehen doch nicht auf Leserwünsche ein. Wäre doch blöd, dann würden ja viel mehr Leute PC Action kaufen. Das wollen wir nicht!

Hä?

Ich habe heute die neue PC Action gekauft. Dabei ist mir beim Test von Red Faction ein Wörtchen aufgefallen, das in der Deutschen Sprache NICHT existiert. Dieses Wörtchen lautet „kaputtbar". […] Wenn wir „kaputtbar" zerlegen, bleibt uns noch „kaputt" und „bar", logisch. „kaputt" ist das Endstadium von zerstören. Wenn etwas zerstört ist, ist es kaputt. […] Im Test hätte also „ZERSTÖRBARE Wände und Felsen" stehen müssen. Falls Sie einen Duden oder ein Lexikon finden, in dem „kaputtbar" oder „unkaputtbar" vorkommt, senden Sie mir bitte einen Abzug.

Daniel Schick, Forchheim

Keine Ahnung, warum ich gerade darüber nachdenke, wie das Endstadium von Klugscheißer heißt, wenn „kaputt" das Endstadium von „zerstören" ist. Egal, Sie können ja mal in Ihrem Duden nachschauen. Allerdings möchte ich darauf hinweisen, dass wir uns hin und wieder so etwas wie künstlerischer Freiheit und diverser Flapsigkeiten bedienen, weil Sprache bekanntlich lebt. Noch genauer: Wir sind Mitglieder des Vereins „Freiheit für das Wort kaputtbar! Ab in den Duden damit!" (selbstverständlich e.V). Vielleicht, Herr Schick, wird „kaputtbar" ja bald aufgenommen, wie das bekanntlich bei Neologismen (schlagen Sie das Wort gegebenenfalls im Duden nach) öfter der Fall ist. Wir würden das jedenfalls geilosahn finden (sparen Sie sich die Suche, „geilosahn" steht nicht im Duden).

Schadenfreude

Also wie war das nochmal mit Österreichs Fußball, der so viel schlechter ist als der deutsche? Doch Moment mal? 5:1 für England, Deutschland verliert mit vier Toren Unterschied! Oje, oje oje! Ihr Weltbild muss ja total aus allen Fugen geraten sein, Herr Fränkel.

Millonig Andreas, Österreich

Warum soll mein Weltbild aus den Fugen geraten sein? Den Ösis hätten die Engländer doch zehn Stück eingeschenkt. Die Relation passt also, Herr Andreas. Ach ja: Ist es eigentlich sehr beschissen, Millonig mit Vornamen zu heißen, oder haben Sie nur ein Komma zwischen Nach- und Vorname vergessen?

Auf CD-ROM

PC Action in Gefahr
Video des Monats: Wie man bei einer Spielefirma-Party den Gästen auf die Nerven geht.
PC Action In Gefahr.mpg

„Ich war's nicht!"
Geheimes Dokument: Was in der Redaktion passiert, wenn ein Pranger-Antrag eintrifft.
Pranger-Streitgespräch.htm

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

Durchschaubar

Ein echt toller Scherzartikel! (siehe Bild). Kommt die „echte" CD in der nächsten Ausgabe? Da die PC-Action-Redaktion selbstverständlich ein so großes Herz hat, rechne ich natürlich mit einer unentgeltlichen Ersatz-CD. […]

Oliver Schirmer, Monheim a. R.

Da legt man einem streng limitierten und deshalb enorm wertvollen Teil der Auflage mal einen Scherzartikel in Form einer gänzlich unbedruckten und völlig datenlosen CD bei und schon schmollen sie, die Leser. Oli-Baby, dir wär' imitierter Hundekot lieber gewesen, was? Dabei war das die erste PCA-CD, die endlich auch mal für Laien durchschaubar ist. Na gut, ich habe veranlasst, dass du 'nen echten Silberling kriegst, weil du ein Beweisfoto mitgeschickt hast. Aber in Zukunft nehmen wir den netten Reklamations-Umtausch-coupon zur Hand und gehen nicht dem freundlichen, zuvorkommenden, gut aussehenden, friedfertigen, starken, aber überarbeiteten Leserbriefonkel auf den Sack, ja?



Exklusiv bei PC Action: Bullaugen für russische Atom-U-Boote.



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	▶	1		Indiziertes Spiel *Remedy Entertainment*	47,3%
2	▲	neu		Operation Flashpoint *Codemasters*	9,0%
3	▲	4		Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	8,3%
4	▲	8		D2: Lord of Destruction *Blizzard*	8,1%
5	▲	9		Half-Life (deutsch) *Valve*	4,3%
6	▼	5		Half-Life: Blue Shift *Gearbox*	4,2%
7	▼	3		Baldur's Gate 2 *Bioware*	4,0%
8	▲	neu		Stupid Invaders *Xilam*	3,8%
9	▲	neu		Starcraft *Blizzard*	3,7%
10	▼	6		Black & White *Lionhead*	3,4%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	3	Anno 1503	15,0%
2	▲	neu	GTA 3	14,7%
3	▼	2	Return to Castle Wolfenstein	10,1%
4	▼	1	Duke Nukem Forever	5,0%
5	▼	4	Unreal 2	4,9%
6	▼	5	Soldier of Fortune 2	4,8%
7	▲	neu	Dungeon Siege	4,7%
8	▼	7	Freelancer	4,1%
9	▲	neu	Stronghold	3,5%
10	▲	neu	Harry Potter	3,3%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	10	Myst 3	Ubi Soft
2	▼	1	Indiziertes Spiel	Take 2
3	▼	2	D2: Lord of Destruction	Vivendi Universal
4	▼	3	Operation Flashpoint	Codemasters
5	▲	neu	Arcanum	Vivendi Universal
6	▶	6	Die Sims	EA Games
7	▼	4	Train Simulator	Microsoft
8	▲	neu	Flugsimulator 2000	Microsoft
9	▼	5	Emperor	EA Games
10	▼	8	Anstoss 3	EA Sports

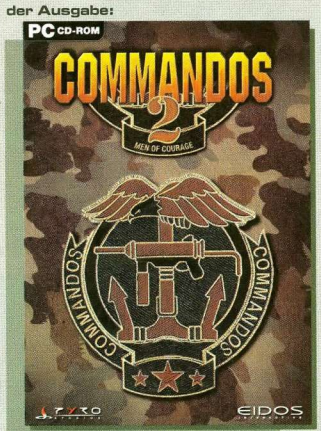
Quelle: MCV

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Commandos 2: Men of Courage	Eidos
2	▲	neu	Everquest Trilogy	Verant
3	▲	neu	NHL 2002	EA Sports
4	▲	neu	Ultimate Ride	Disney Interactive
5	▼	3	Indiziertes Spiel	GoD
6	▼	2	The Sims	EA Games
7	▲	neu	Red Faction	THQ
8	▲	neu	Pool of Radiance 2	Ubi Soft
9	▲	neu	Operation Flashpoint	Codemasters
10	▲	neu	Civilization 2	Infogrames

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Uwe Friemel aus Leipzig

erhält ein Spiel

Commandos 2

(Test des Monats 10/2001)

Hit-Countdown

Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	2. Quartal 2002
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	November 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	ID Interactive	N. n. b.
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Dezember 2001
Max Payne 2	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2002
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	Februar 2002
Nomads	Action-Spiel	Radon Labs	3. Quartal 2002
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	1. Quartal 2002
Galleon	Action-Adventure	Interplay	1. Quartal 2002
Rayman M	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember 2001
Star Wars Knights of the old Republic	Action Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	4. Quartal 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	4. Quartal 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	4. Quartal 2001
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	4. Quartal 2001
Master Rally	Rennsimulation	Microids	November 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	November 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	4. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	1. Quartal 2002
Rollenspiel			
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	März 2002
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	Online-Rollenspiel	Wolfpack Studios	1. Quartal 2002
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	4. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2001
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	N. n. b.
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	November 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
Sport			
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	4. Quartal 2001
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Tennis	Tennis	Microids	November 2001
Tony Hawk 3	Skateboard	Activision	4. Quartal 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	4. 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	4. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	Jowood	4. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2001
Praetorians	Echtzeitstrategie	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	November 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Februar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	November 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]–16[00]

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–16[00]

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18[00]–20[00]

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 13[00]–17[00]
00 49-22 1-97 58 25 55 — Mo-Fr 13[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
00 43-3 86 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 31-4 06 64 99 — 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 69 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 40-39 70 33 33 — Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 99 70 33

- Vivendi Universal www.vivendiuniversalinteractive.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

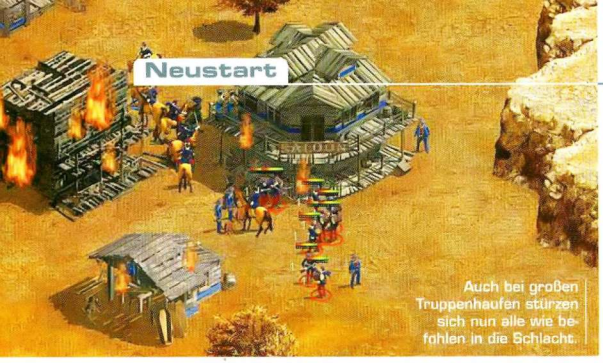
Probleme mit Spielen?

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.



Auch bei großen Truppenhaufen stürzen sich nun alle wie befohlen in die Schlacht.



Solange ausreichend Holz vorhanden ist, werden Felder automatisch neu bestellt.

Schlaue Feldwirtschaft

America **Einfacher zu spielen, schwerer zu siegen**

Außerdem

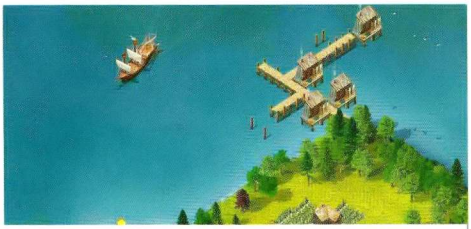
/// Microsoft verbessert mit v2.0 die Steuerung und Waffenauswahl in **Mechwarrior 4**. Außerdem werden mit dem Patch zahlreiche Fehler im Mehrspielermodus ausgemerzt. /// Durch den Patch auf Version 26498 behebt Bioware einige Bugs aus **Baldur's Gate 2 – Add-on Thron des Bhaal**. Zudem integrierte die Softwareschmiede einige neue Gegenstände. Davon abgesehen finden Sie nach Installation des Updates einen zusätzlichen Händler, der sonst nur in der **Collector's Edition** seine magischen Waren anbot. ///

Der neueste Patch zu *America* auf Version 1.02 wartet mit einigen Verbesserungen auf. So müssen Sie nach Installation des Updates abgeerntete Felder nicht mehr manuell neu bestellen. Der Computer übernimmt diese lästige Aufgabe automatisch, zumindest, solange ausreichend Holz vorhanden ist. Im Einzelspielermodus ist der Schwierigkeitsgrad in der leichtesten Einstellung etwas weiter nach unten korrigiert, die höheren Schwierigkeitsgrade bleiben unverändert. Eine größere Herausforderung hingegen bieten die Mehrspielergefechte mit mehreren Computergegnern. Die verbesserte KI ist weniger berechenbar, da Kollege PC an mehreren Stellen angreift und sich eventuell sogar mit anderen computergesteuerten Spielern verbündet. Der Patch beseitigt weitere Fehler: Auch bei länger dauernden Spielen sollten keine riesigen Pferdeherden mehr auftreten, die die Performance negativ beeinflussen. Ferner werfen sich endlich sämtliche selektierten Einheiten in die Schlacht und stehen nicht mehr tatenlos rum, nachdem Sie den Angriffsbefehl erteilt haben.

Auf CD-ROM
Updates CD #1
America v1.02 (d)

Heimliche Freibeuter

Patrizier 2 **Etliche Bugs beseitigt**



Ab Version 1.3 erhalten Sie detailliertere Nachrichten, wenn eines Ihrer Schiffe in den Zielhafen eingelaufen ist.

Die neueste Version 1.3 zu *Patrizier 2* zeigt deutlich, dass gerade komplexe Spiele verstärkt mit Bugs zu kämpfen haben. Bei der WiSim betrifft das zumindest teilweise keine echten Programmfehler, sondern eher unlogische Vorgänge. Beispielsweise werden Sie mit dem Patch nur noch wegen Piraterie angeklagt, wenn ein weiteres Schiff beobachten konnte, wie Sie den friedlichen Händler kaperten. Ascaron behebt aber nicht nur Fehler, sondern integriert auch neue Features: So bekommen Sie nun angezeigt, welcher Konvoi in welchem Zielhafen eingelaufen ist, was sich gerade im späteren Spiel, wenn Sie bereits ein großes Imperium verwalten, als wichtige Hilfe entpuppt. Ihre alten Spielstände können Sie in der Version 1.3 weiterhin verwenden.

Auf CD-ROM
Updates CD #1
Patrizier 2 v1.3 (d)

Voll im Bilde

Arcanum **Menü zum Ausblenden**



Der sonst breite Menübalken lässt sich durch das Update ausblenden, so dass Sie mehr von Ihrer Umgebung sehen können.

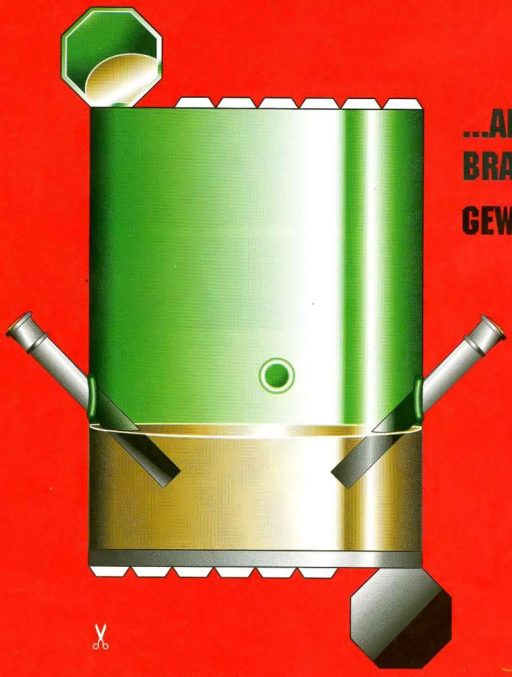
Die leicht angestaubte Grafik von *Arcanum* wird nachträglich etwas besser. Mit der neuen Version 1.07 haben Sie die Möglichkeit, das gesamte Menü auszublenden und so die sichtbare Umgebung deutlich zu vergrößern. Auf langsamen Rechnern kann es jedoch durchaus zu Performance-Problemen kommen. Zusätzliche Tastenkürzel sorgen dafür, dass Sie selten das Menü einblenden müssen, um eine bestimmte Aktion auszuführen. Die Steuerung ist nach Installation des Updates etwas einfacher, da Sie per simplen Rechtsklick Gegenstände benutzen, aufheben, in Behältern verstauen oder durch Taschendiebstahl Nichtspielercharakteren entwenden. Abgesehen davon behebt der Patch Bugs, die Systemabstürze verursachen konnten.

Auf CD-ROM
Updates CD #1
Arcanum v1.07 (d)

AUSSCHNEIDEN, KLEBEN, ABCHILLEN...

BITTE SAUBER AUSSCHNEIDEN, AN DEN KLEBELASCHEN ZUSAMMENKLEBEN UND ABCHILLEN





...ALLES, WAS DU SONST ZUM CHILLEN BRAUCHST, STEHT IM COFFEESHOP - GUIDE, GEWINNE DEINE EIGENE CHILLOUT LOUNGE!



BLOND MAGAZINE- FÜR NUR 3,50 MARK AM KIOSK

powered by Vizzavi pass it on

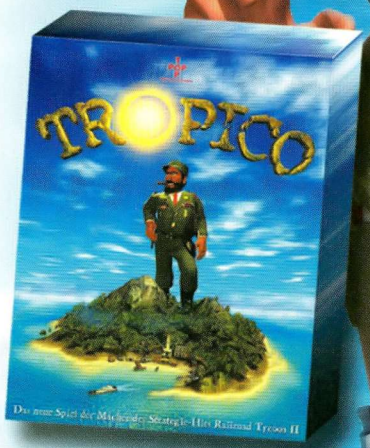
edel

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

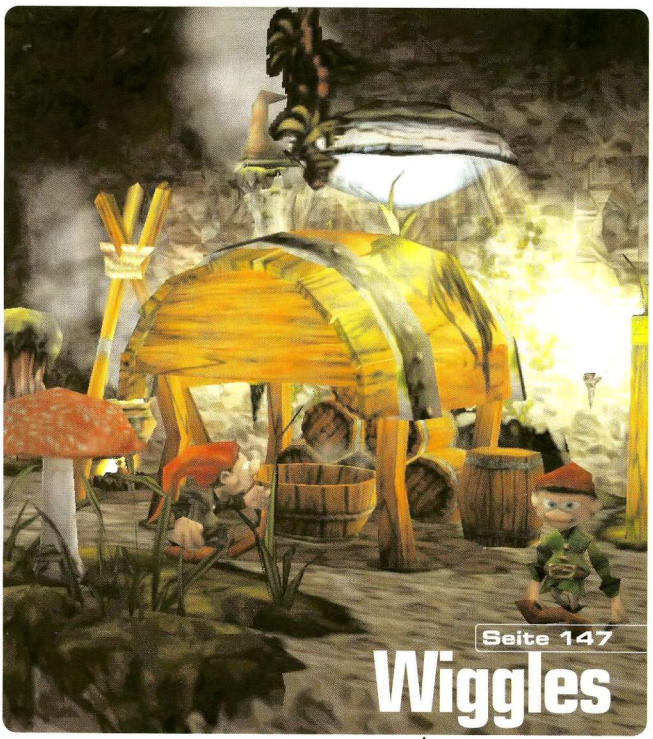
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 PA 97

PC ACTION Spieletipps

11/2001



Seite 147

Wiggles

Ausgetrickst



Als ich zum ersten Mal die Wiggles gespielt habe, dachte ich nur: Langweilig! Weit gefehlt! Um es kurz zu machen – ich komme von diesen Wichten nicht mehr weg. Kleiner Tipp am Rande: Sie können – ähnlich wie bei den Sims – den Spielspaß deutlich erhöhen, indem Sie Ihren kleinen Rackern Namen von Freunden und Kollegen geben. Sollte es mal nichts zum Tratschen geben, kann man prima die Erlebnisse der gleichnamigen Wiggles beim Kaffee in der Küche zum Besten geben. Bei mir muss die gesammelte PC-Action-Redaktion in den Stollen fahren. Klar, ein paar Freundinnen mussten ihren Namen auch noch hergeben. Schließlich herrscht im Gegensatz zu unserer Redaktion bei den Wiggles nicht ein Mann-Frau-Verhältnis von 7:1. An dieser Stelle verzichte ich bewusst darauf, zu erwähnen, mit wem mein Bunke-Wiggle ein Verhältnis pflegt. Schön sind jedoch die Parallelen zur Realität: Herr Fränkel (übrigens der Sohn von Herrn Hesse und Frau ... ach, kennen Sie eh nicht) zum Beispiel verbringt seine Freizeit mit üblen Pöbeleien: Das Bett ist zu klein, die Speisekarte zu einseitig und wo ist eigentlich die Bedienung in der Bar? Alex hingegen verbringt seine freie Zeit (das bisschen, was ich ihm gönne) in der Kneipe bei hochphilosophischen Gesprächen über das Wetter und seine bevorzugte Gesteinsart. Seit ich auch ein Theater besitze, lasse ich Herrn Hesse und Herrn Sauerteig regelmäßig dort gastieren (TV-Kameras gibt es leider nicht). Weitere, eher spielbezogene Tipps entnehmen Sie bitte den sechs Seiten Spieletipps.

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 2 153
Komplettlösung

Counter-Strike 1.3 143
Allgemeine Spieletipps

Wiggles 147
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Anachronox 159
Bundesliga Stars 2001 159
Commandos: H. feindlichen Linien .. 160
Commandos: Im Auftrag der Ehre .. 160
Gangsters 2 159
Grand Prix 3 160
Mech Commander 2 159
NHL 2002 160
Planescape Torment 159
Rayman 2 160
Streetwars: Constructor Underworld . 160

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, 11/01
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
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
Wiggles	Allgemeine Tipps	11/01
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**

Tipps-und-Tricks-Special zu Counter-Strike 1.3

Counter-Strike 1.3

Was lange währt ... Ob alles, was lange auf sich warten lässt, auch gut ist, sei dahingestellt. Wir haben die neue CS-Version 1.3 genau untersucht.

Endlich ist die CS-1.3-Version draußen, ...

... aber irgendwie funktioniert das doch alles nicht, oder? Nachdem die neue Version ausführlich in der Redaktion getestet wurde, haben wir uns dazu entschlossen, ein kleines *CS*-Spezial für Sie zu erstellen. Hilfestellung dazu gab uns „Mr. Spieleforum" mTw.pca|Speiky.

Neue Befehle, die Sie kennen sollten

Es gibt ein paar neue Konsolen-Befehle. Sie können zum Beispiel mit dem Befehl mp_startmoney das Startkapital jedes einzelnen Spielers zwischen 800 $ und 16.000 $ variieren. Öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben Sie den Befehl mp_startmoney mit dem gewünschten Startkapital dahinter ein. Außerdem kann die Einkaufszeit (mp_buytime) jetzt auf 15 Sekunden minimiert werden. Um die Zeit zu ändern, öffnen Sie bitte wieder die Konsole und geben Sie die von Ihnen gewünschte Einkaufszeit ein. Zum Beispiel „mp_buytime 10". Jetzt können alle Spieler, die auf dem Server spielen, sich zehn Sekunden lang mit Waffen und Ausrüstung eindecken. Somit wird verhindert, dass ein Spieler Granaten kauft, benutzt und sofort wieder nachkauft.

Strafejump und Bunny Hopping ade ...

Des Weiteren wurde auch der viel kritisierte Strafejump abgeschafft. Durch bestimmte Mouse- und Tastenkombinationen war es dem Spieler möglich, anhand von geübten Sprüngen von links nach rechts schneller an verschiedene Punkten auf der Map zu gelangen. Auch das beliebte „Bunny Hopping", das von der Ausführung her dem Strafejumpen sehr ähnelt, haben die *CS*-Macher aus dem Spiel entfernt. Zu viele Leute benutzten fertige „Strafejump-Scripte", womit das Springen automatisch verlief und der Spieler nur noch eine Taste drücken musste, anstatt sich durch geübte Sprünge vorwärts zu bewegen. Dies ist natürlich gegenüber Spielern, die ohne solch ein Script ihren *CS*-Alltag bewältigen, schlicht und ergreifend unfair.

Die neuen Trefferzonen (Hitboxes)

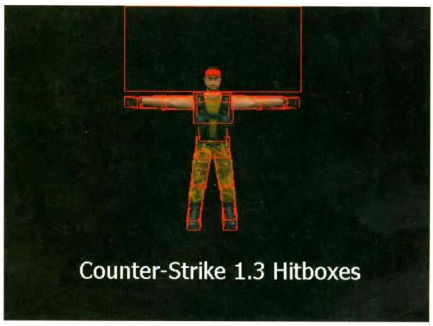
So ist die neue Hitbox nur auf den ersten Blick positiv zu bewerten. Zwar ist es jetzt nicht mehr möglich, dem Gegner in den Kopf zu schießen und keinen Schaden zu verursachen, aber leider ist die neue Kopftrefferzone (Headshotzone) zu groß geraten. Fast alle Abschüsse (Frags) werden als Kopfschuss (Headshots) oben rechts am Bildrand angezeigt. Daher ist es wichtig für Sie, genau auf den Kopf zu zielen, um Ihren Gegner effizient zu schwächen. Auch im Sitzen können Sie Ihrem Gegner jetzt ordentlich einheizen. Wo vorher zahlreiche Fehler in der Schadensverteilung waren, wurden jetzt die Trefferzonen im Sitzen behoben. Wenn Sie jetzt auf den Kopf eines sitzenden Gegners schießen, wird das auch als Kopfschuss angerechnet. Vorher war dies leider nicht der Fall.

Gezielte Einzelschüsse auf große Entfernung

Die Waffen verhalten sich ebenfalls anders als in *CS 1.1*. AK-47, Colt M4A1 und Mp5 Navy wurden teilweise von der Streuung neu ausbalanciert. Jetzt ist es umso wichtiger, in einzelnen Salven zu schießen, sprich: Einzelschüsse auf weiter Entfernung abzugeben. Sie können Ihren Gegner schon mit einem gezielten Schuss in den Kopf ausschalten. Steht Ihr Gegenüber direkt vor Ihnen, empfiehlt es sich, den Feuerknopf durchzudrücken. Versuchen Sie, die Waffe während des Durchdrückens auszuba-



Das legendäre „Bunny Hopping" ist in Counter-Strike 1.3 endgültig von der Bildoberfläche verschwunden.



Hier sehen Sie die neuen Trefferzonen (Hitboxes), dargestellt an einem Terroristenmodel.





Unsere Granate hat ihr Hauptziel nur um um ein paar Zentimeter verpasst, trotzdem hat sie dem Gegner erheblichen Schaden zugefügt.

lancieren, so dass die Kugeln nicht in den Himmel abhauen. Des Weiteren sind Granaten scheinbar stärker geworden und richten mehr Schaden an. Üben Sie deshalb den effektiven Einsatz von Granaten, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Bei gleich guten Gegnern ist das perfekte Arbeiten mit den kleinen Dingern spielentscheidend. Oftmals ist es besser, einfach mal ein paar Minuten abzuwarten, anstatt gleich am Anfang in den Tod zu rennen. Wenn Sie effektiv schleichen, kann Sie Ihr Gegner nicht orten. Das bringt Ihnen wiederum den Vorteil, dass Sie sich voll und ganz auf die Geräusche der Mitspieler konzentrieren können. Bleiben Sie als CT defensiv und lassen Sie Ihren Gegner, den Terroristen, angreifen. Falls er sich mit lauten Schritten nähert, nehmen Sie die HE-Granate in die Hand. Werfen Sie ihm das hochexplosive Ei im richtigen Augenblick vor die Füße. Um hier das richtige Timing zu finden, braucht es einige Zeit und viel Übung.

Wieso treffe ich nichts mehr?

Das Verhalten der Waffen wurde ein wenig verändert. Die Waffen verreißen anders (Mp5/AK-47/M4A1) und auf längere Entfernung müssen Sie darauf achten, Einzelschüsse abzugeben. Wenn sich alle Leute an das Verhalten der Waffen gewöhnt haben, regelt sich auch das Verhältnis zwischen sehr guten und fortgeschrittenen Spielern wieder, so wie wir es schon in Version 1.1 erlebt haben. Besonders stark geworden ist die Handfeuerpistole Desert Eagle. Zwar kommen Sie mit den sieben Schuss im Magazin und der niedrigen Schussfrequenz nicht weit, aber oftmals brauchen Sie nicht mehr als einen Schuss. Durch ruhiges Zielen können Sie Ihren Gegner mit einem gekonnten Schuss ausschalten. Besonders in Verbindung mit einem Scharfschützengewehr (AVM) ist die Desert Eagle empfehlenswert. Versuchen Sie auch, mehr auf den Kopf des Gegners zu zielen. Durch die korrigierten Trefferzonen können Sie mehrere Gegner mit Einzelschüssen ausschalten. Beim Benutzten der Colt M4A1 schrauben Sie bitte für weite Entfernungen den Schalldämpfer auf die Waffe. Nach längerem Testen haben wir festgestellt, dass die Waffe so ruhiger und präziser schießt.

Der Voice Chat

Der integrierte Voice Chat bringt für die meisten Spieler eine neue taktische Komponente ins Spiel. Jetzt ist es möglich, das Verhalten des eigenen Teams besser auf das des Gegners einzustellen. Endlich können auch komplexere Angriffe besser koordiniert werden. Auf öffentlichen Servern (FFA oder Public Server genannt) kann es schon mal vorkommen, dass durcheinander geredet wird und schnell die Nerven blank liegen. Die häufigste Frage lautet daher, wie der Voice Chat ausgeschaltet werden kann. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Voice Chat auszuschalten. Geben Sie entweder „sv_voiceenable 0" in die Konsole ein. Dieser Befehl schaltet Ihren Half-Life Voice komplett aus. Die zweite Möglichkeit: Lassen Sie sich das Scoreboard anzeigen und klicken Sie mit der linken Maustaste (Feuertaste) auf den Spieler, den Sie nicht mehr hören möchten. Wenn Sie es richtig gemacht haben, wird aus dem Lautsprecher hinter seinem Namen ein durchgestrichener Kreis. Klicken Sie ein weiteres Mal auf den Spieler, um ihn wieder hören zu können. Für Clanspieler bringt die neue Technologie ebenfalls kaum Vorteile. Es ist besser, auf Programme wie Battlecom (BC) zurückzugreifen, denn anders als bei BC können bei Valves integriertem Sprachprogramm tote nicht mit lebenden Mitspielern reden. Das macht für öffentliche Server im Internet sicherlich Sinn, da auf diese Weise keine Positionen weitergegeben werden können, hilft Ihrem Team in einem Clanwar allerdings nicht viel weiter. Unser Tipp: Greifen Sie lieber auf Battlecom oder Microsoft GameVoice zurück.

Wie „spreche" ich?

Die neue Voice-Technologie von Valve funktioniert nach dem PTT-System (Push To Talk). Das heißt, dass Sie eine Taste drücken müssen und nur währenddessen von den anderen Mitspielern gehört werden können. Sie gehen also in Ihr Kontrollmenü von *Half-Life*, gucken bei „Kommunikation" nach dem Voice-Befehl und binden diesen auf eine beliebige Taste. Aber Vorsicht! Bei einigen Tasten gibt es Probleme, zum Bei-

spiel bei der Caplock-Taste. Daher ist es empfehlenswert, diese nicht zu belegen. Die zweite und einfachere Methode: Öffnen Sie Ihre config.sys-Datei aus Ihrem cstrike-Verzeichnis und schreiben Sie folgenden Befehl hinein: bind „IhreTaste“ +voicerecord. Während Sie die Taste drücken, müsste über Ihrer Geldanzeige ein kleiner, gelber Lautsprecher erscheinen. Wenn dieser aufleuchtet, hören Ihre Mitspieler Sie.

Vorsagen möglich?

Sie würden dem letzten Counter-Terroristen gerne sagen, wo sich der Terrorist versteckt hat? Dies ist definitiv nicht möglich. Sie können nur mit Ihrem eigenen Team reden. Wenn Sie tot sind, hören Sie nur andere tote Mitspieler aus Ihrem Team, mit denen Sie sich unterhalten können. Somit wird das Vorsagen auf Publicservern verhindert. Doch leider ist es schade und sehr bedauerlich, dass es keine Funktion gibt, die es einem in Clanwars erlaubt, umzustellen. Gerade da ist es wichtig, dass tote und lebende Spieler miteinander reden können, um sich Gedanken zu machen, wie sie zum Beispiel in der nächsten Runde vorgehen. Dies haben die *Half-Life*-Macher allerdings nicht berücksichtigt und Sie als Spieler müssen wohl oder übel doch auf Battlecom oder Microsoft GameVoice zurückgreifen. Im Klartext: Valve hat's versaut. Sechs, setzen!

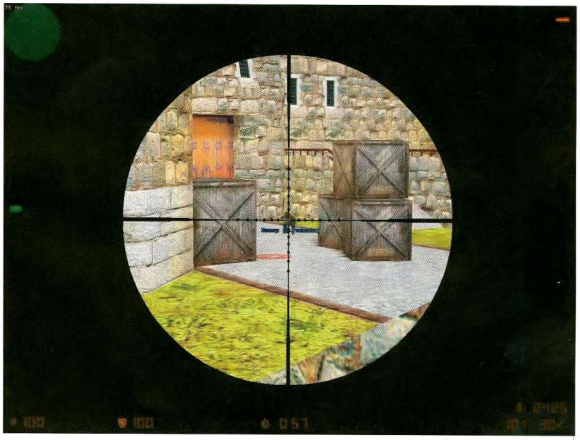
Ich will bei einem Clanwar per HLTV zuschauen. Wie geht das?

Sie starten einfach Ihr *Counter-Strike* und gehen in die Konsole. Dort geben Sie die IP-Adresse des HLTV-Servers ein. Der Befehl ist der gleiche, als wenn Sie sich mit einen Spieleserver verbinden wollen: connect IP:Port.

Wie mache ich einen HLTV-Server auf?

Als Erstes sollten Sie die Datei hltv.cfg öffnen. Diese finden Sie in Ihrem *Half-Life*-Verzeichnis. Dort geben Sie ein, wie der Server heißen soll. Dort, wo „Proxyname“ steht, tragen Sie den gewünschten Namen ein. Falls Sie ein Passwort setzen möchten, müssen Sie die Slash-Zeichen (//) vor ServerPassword löschen und dafür ein von Ihnen gewähltes Passwort eintragen. Nun können sich nur Leute mit dem HLTV-Server verbinden, die von Ihnen das richtige Passwort bekommen haben. Möchten Sie eine größere oder kleinere Verzögerung der Übertragung haben, müssen Sie die Verzögerungszeit (delay) verändern. Die Angaben sind in Sekunden angegeben. Ändern Sie einfach den Wert, der hinter dem Befehl „delay“ steht. Danach starten Sie einfach die hltv.exe und geben connect ip:port in die Konsole ein. Als Zusatz können Sie eine Verknüpfung zur hltv.exe machen. Geben Sie dort zum Beispiel folgende Parameter an: „+connect ip:port -port 3750 -maxclients 30 –nomaster“. Das würde bewirken, dass beim Klick auf die Verknüpfung ein HLTV-Server startet und sich mit dem Server verbindet, wo der Clanwar ausgetragen werden soll. Der HLTV-Proxy läuft auf Port 3750 und es können maximal 30 Clients zuschauen, die sich nicht bei WON anmelden müssen. Damit mehr oder weniger Leute auf den Server können, fügen Sie noch ein –nomaster dahinter an. Das war es eigentlich auch schon. Hier noch einmal ein Beispiel, wie Ihre hltv.cfg aussehen könnte. Sie



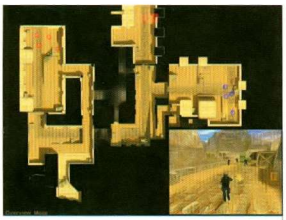


Nachdem wir unseren Gegner mit dem Scharfschützengewehr (AVM) verfehlt haben, müssen wir uns im Nahkampf stellen. Dafür haben wir immer eine Desert Eagle dabei, die mit einer ordentlichen Portion Feuerkraft ausgestattet ist.



hltv.cfg Beispiel:

```
name „Gamer-TV.de"
delay 30.0 // delays game for 30 seconds
multicast 0 // multicast disabled
connectip 234.5.5.1 // the multicast connect IP
gameip 234.5.5.2 // the game stream IP
rate 10000 // tell server to send data with 10KB/sec
maxclientrate 10000 // allow 10KB/sec maximum client rate
updaterate 20 // get 20 updates per second from server
logfile 1 // log events in proxy.log
loop 1 // repeat last game after server quits / demo ends
proxypassword ProxyPassword // proxy password for rcon an moderator Password
password clanwar // server password
chatmode 1 // local chatting on
```



HLTV ist für die ganze Counter-Strike-Szene eine große Bereicherung.

erkennen die HLTV-Server daran, dass sie in der Serverliste grün angezeigt werden und meist hinter dem Namen die Zahl „:0" oder „:1" stehen haben.

Erst Totenstille und dann bin ich live dabei?

So ähnlich! Es ist so, dass Sie alles mit einer Verzögerung (delay) von standardmäßig dreißig Sekunden sehen. Dieser Wert ist variabel und kann vom Admin beliebig eingestellt werden. Um zu verhindern, dass Clans sich durch HLTV Vorteile verschaffen, wird dadurch die Übertragung um mehrere Sekunden verzögert. Dass es bei einer Verzögerung von wenigen Sekunden bleibt, ist aber bei Topmatches kaum zu erwarten, denn welcher Server soll ein paar hundert, vielleicht sogar einige tausend Zuschauer verkraften? Ob sich dieses Problem stellt und wie es gelöst werden kann, bleibt abzuwarten.

Und was kann HLTV nun?

„Selber ausprobieren!", können wir da nur sagen. Spielen Sie mal ein bisschen mit „Mouse1", „Mouse2", „Space", und Ihrer Ducken-Taste rum. Sie werden dann einen First-Person-Mode, die Übersichtskarte, den Freelook und die Chasecam bekommen und mit der Ducken-Taste in einen Bild-in-Bild-Modus geraten. Damit können Sie endlich mal den echten Profis bei der Arbeit zuschauen und sich den einen oder anderen Tipp direkt vom Server abgucken.

Die Kamera wechselt automatisch!

Das nennt sich Auto-First-Person und Auto-Chasecam. Dabei wird immer nach einer bestimmten Zeit gewechselt beziehungsweise die Kamera wechselt auf die Spieler, die in ein Gefecht verwickelt sind. Das erinnert an die Live-Übertragung eines Formel-1-Rennens von Premiere World, wo Ihnen als Zuschauer auch mehrere Kameraperspektiven zur Auswahl stehen. Falls Sie einen anderen Spieler beobachten möchten, klicken Sie auf Mouse1 (Feuertaste) und schon wechselt der Spieler nach Belieben. Mit HLTV hat uns Valve ein großzügiges Vorweihnachtsgeschenk gemacht, wofür wir uns nur recht herzlich bedanken können. Bei manchen Spielern gibt es ein Problem mit der WON. Dafür soll demnächst aber ein Patch erscheinen. Mehr stand leider zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Wir werden Sie in unserem *Half-Life*-Spielerforum auf dem Laufenden halten.

Nick Overflowed?

Klingt nach dem Problem mit den Ati-Grafikarten! Dafür finden Sie aber auf unserer Cover-CD einen Patch, der die auftretenden Fehler behebt.

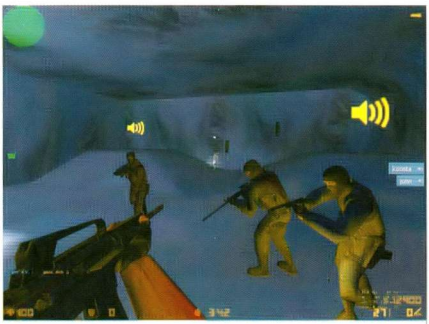
Abschluss

Hoffentlich konnten wir Ihnen mit unserem kleinen *Counter-Strike*-Special weiterhelfen. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg auf der nächsten LAN-Party oder im Internet. Wir bedanken uns bei mTw.pca|Speiky, der in Zusammenarbeit mit www.zoggn.de (Random) unser Special ausgearbeitet hat.

mTw.pca|Speiky



Durch das Aufschrauben des Schalldämpfers wird die M4 nicht nur präziser, sondern auch komplett lautlos.



Kurz vor Rundebeginn machen wir Lagebesprechung. Dazu benutzen wir Valves neue Voice-Technologie.

Allgemeine Spieletipps

Wiggles

Jede Menge Einsteiger-Tipps und ein ausführlicher Technologiebaum erleichtern Ihnen die harte Arbeit unter Tage enorm.

Aller Anfang ist schwer

Worum muss ich mich am Anfang kümmern?

Einerseits müssen Ihre kleinen Racker jederzeit gut versorgt sein, andererseits gilt es, die Story voranzutreiben. Da die Bedürfnisse der Wiggles stetig wachsen, hat die Pflege Ihres Volkes immer Priorität.

Braucht jeder Wiggle einen Schlafplatz?

Nein. Bei den Wiggles geht es ähnlich zu wie bei einer U-Boot-Besatzung. Die Schlafplätze werden je nach Bedarf von allen genutzt. Da die Wiggles nur einen Teil ihrer Freizeit im Bett verbringen, brauchen Sie zu Anfang höchstens halb so viele Schlafplätze wie Wiggles. Bedenken Sie, dass in jedem Zelt zwei Wiggles gleichzeitig schlafen können.

Wohin soll ich graben?

Im Prinzip immer nach unten. Sie brauchen sich dabei keine Gedanken zu machen, etwas nicht zu finden, weil Sie zu weit links oder rechts graben – das Spiel sorgt automatisch dafür, dass Sie auf die storyrelevanten Quests stoßen. Daher ist es auch nicht möglich, zu sagen, wo Sie welche Quest finden.

Wieso kann ich nur so kleine Höhlen bauen?

Zu Anfang können Sie nur die kleinste (und äußerst unpraktische) Höhle bauen. Sobald einer Ihrer Wichte jedoch 15 Stein-Erfahrungspunkte hat, kommt die nächstgrößere Höhle hinzu. Daher macht es durchaus Sinn, Ihre Wiggles zu spezialisieren (siehe Fertigkeiten).

Gibt es Tipps im Spiel?

Immer wenn irgendetwas Bedeutendes passiert, erscheint eine Nachricht im Ticker am oberen Bildrand. Besonders bei neuen Entwicklungen sollten Sie auf die Meldung klicken und den dazugehörigen Text lesen. Zum einen sind die Texte höchst amüsant, zum anderen enthalten sie viele nützliche Tipps.

Die Nahrungsversorgung

Pilze

Zu Anfang können Sie nur Grillpilze herstellen. Ihr erstes Ziel sollte die schnelle Erforschung der Farm sein. Mit diesen Feldern machen Sie sich von natürlichen Rohstoffen unabhängig.

Hamster

Der gegrillte Hamster muss zunächst einmal erfunden werden. Danach sollten Sie jedoch nicht sofort damit anfangen, die kleinen Nager auf den Grillrost zu werfen – schließlich gibt es nicht unendlich viele Hamster. Sie müssen zunächst eine Farm errichten und mithilfe von zwei Hamstern für stetigen Nachwuchs sorgen. Achten Sie auch darauf, wenn Sie mit Ihrem Volk umziehen: Ohne Farm keine Grillhamster! Es kann durchaus passieren, dass die Nager aussterben.

Raupen

Raupen können erst ab der Mittelalterküche verarbeitet werden – zu Suppe. Wie für Hamster gilt: Erst züchten, dann kochen.

Fertigkeiten

Dumm wie Brot

Zu Spielbeginn haben Ihre Wiggles keinerlei Erfahrungen. Sobald die kleinen Racker jedoch die ersten Aufgaben erledigen, gewinnen sie an Fertigkeitspunkten. Die Urgeneration kann maximal 100 Erfahrungspunkte ansammeln. Jede folgende Generation hat 20 Punkte mehr Potenzial – bis schließlich in der fünften Generation ein Maximalwert von 200 erreicht wird.

Wie der Vater, so der Sohn

Wiggles vererben Fähigkeiten an ihre Sprösslinge. Schon bei den ersten Kindern werden Sie angeborene Fertigkeiten entdecken.

Spezialisten ausbilden

Für viele Erfindungen brauchen Sie sehr hohe Erfahrungswerte in bestimmten Bereichen. Es macht daher Sinn, Wiggles zu Spezialisten auszubilden. Um eine gewisse Allgemeinbildung kommen Sie nicht herum – wenn Sie jedoch immer den gleichen Wicht zum Graben verwenden, haben Sie in kurzer Zeit einen wahren Steinexperten. Gleiches gilt natürlich auch für die anderen Fertigkeiten. Gute Holzarbeiter sollten Sie Holz verarbeitenden Betrieben zuweisen – gute Köche den Feuerstellen und Küchen.

Bücher machen schlau

In den zahlreichen Schatztonnen finden sich auch immer wieder die extrem wertvollen Bücher. Am Titel lässt sich erahnen, welche Fähigkeit in dem Buch vermittelt wird. Wenn der fündige Wiggle kein Spezialist für diese Fertigkeit ist, sollten Sie das Buch für einen anderen Wiggle mitnehmen.

Kampfexperten

Um einige kleinere Scharmützel werden Sie nicht herumkommen. Auch hier gilt: Nicht einfach blind drauflosdreschen – lieber den Experten holen. Zwar kommt jeder Wiggle mit einem einzelnen Wuker klar – aber der Experte sollte die Chance nutzen, seine Fähigkeiten auszubauen.

Gefahren unter Tage

Die Wuker

Diesen Viechern können Sie aus dem Weg gehen – oder ihnen ordentlich eins über die Rübe ziehen. Vorsicht: Bei mehr als einem dieser Biester kann ein unerfahrener Wiggle schon in ernste Lebensgefahr geraten.



- STEINMETZ (S 3)
  - GRENZSTEIN
  - STEINSCHLEUDER (S 4)
  - GRABSTEIN
  - KEULE (S 1, K 1)
  - PLATTMACHFALLE (S 9, K 2)
    - SCHMIEDE (S 7, M 5)
      - METALL-LEITER (M 10, T 5)
      - DAMPFMASCHINE (M 10)
      - SCHILD
      - STREITAXT (M 4, K 12)
      - TAUCHERGLOCKE (M 15, T 5)
        - WAFFENSCHMIEDE (M 5, K 10)
          - SCHWERT
          - PFEIL UND BOGEN (H 6, M 4, K 7)
          - METALLSCHILD (M 15, K 15)
            - WAFFENFABRIK (M 20, K 30)
              - BÜCHSE (M 40, K 20, A 10)
              - LICHTSCHWERT (A 50, K 40)
              - KRISTALLSCHILD (S 30, M 17, K 30)
        - DAMPFHAMMER (M 15)
          - ABFLUSS
          - DAMPFAUFZUG (M 20, T 30)
          - METALLTÜR (M 10)
            - KRISTALLSCHMIEDE (S 40, M 25)
              - KRISTALLTÜR (S 30, M 21)
              - KRISTALL-LEITER (S 30, T 15)
              - KRISTALLSTRAHL (S 70, A 10)
              - STEINFALLE MEDUSA (S 40, K 40)
              - REAKTOR (S 55, A 10)
              - KRISTALLAUFZUG (S 30, T 40, A 9)
            - SCHLEIFEREI (S 40, M 20)
              - KRISTALL
            - HOCHOFEN (M 25, A 5)
              - EISEN
              - GOLD (M 30, A 4)
    - SCHMELZE (S 10, M 2)
      - EISEN
- FEUERSTELLE
  - ZELT
  - FEUERSTELLE
  - GRILLPILZ
  - GRILLHAMSTER (N 4)
- HAUKLOTZ (H 1)
  - LEITER
  - HOLZKIEPE (H 6, T 6)
  - HOLZTÜR (H 8)
- FARM (N 3, H 5)
  - HAMSTER
  - RAUPE (N 10)
  - PILZ (N 9, H 12)
- BRAUEREI (N 15, H 7)
  - BIER
  - KLEINER HEILTRANK (N 8, K 5)
  - HEILTRANK (N 20, SE 5, K 5)



SCHREINEREI
H 13

LAUFRAD

AUFZUG
H 25 T 10

BAR
N 5 H 25

WACHHAUS
H 5 K 1

LAGER
H 10 T 11

REITHAMSTER
H 11 T 12



SÄGEWERK
H 30

WASSERRAD

SCHULE
H 30 SE 5

DOJO
H 35 K 10

THEATER
H 27 SE 3

BORDELL
H 23 SE 6

GROSSE HOLZKIEPE
H 15 T 15

KETTENSÄGE
H 40 M 10 A 5



DREHEREI
H 10 M 8 A 2

KRANKENHAUS
N 20 SE 17

BOWLINGBAHN
S 40 SE 11

DISCO
M 13 A 13 SE 13

FITNESSSTUDIO
M 5 SE 15

PRESSLUFTHAMMER

HOVERBOARD
T 54 A 14



LABOR
M 10 A 15 SE 7

PILZSCHNAPS

GROSSER HEILTRANK
A 20 SE 9 K 25

LIEBESTRANK
N 16 SE 30

UNVERWUNDBARKEITSTRANK
A 10 K 50



TEMPEL
A 20 SE 20

UNSICHTBARKEITSTRANK
SE 40 K 5

JUNGBRUNNENTRANK
N 25 A 17

FRUCHTBARKEITSTRANK
N 24 A 14 SE 34

WIEDERBELEBUNG
T 15 A 35 SE 20



TISCHLEREI
H 17

MA-BAD

MA-WOHNZIMMER

MA-SCHLAFZIMMER

IND.-BAD
N 20 H 30

IND.-WOHNZIMMER
H 40 SE 5

IND.-SCHLAFZIMMER
H 50

LUXUSBAD
S 55 A 7

LUXUSWOHNZIMMER
S 30 A 8 SE 9

LUXUSSCHLAFZIMMER
S 40 SE 8



MITTELALTER-KÜCHE

GRILLPILZ

GRILLHAMSTER
N 4

RAUPENSUPPE
N 10



INDUSTRIEKÜCHE
N 15 H 40

GRILLPILZ

GRILLHAMSTER
N 4

RAUPENSUPPE
N 10

PILZBROT
N 25

RAUPENSCHLEIMKUCHEN
N 30



LUXUSKÜCHE
N 25 A 5 SE 15

RAUPENSUPPE
N 10

PILZBROT
N 25

RAUPENSCHLEIMKUCHEN
N 30

GOURMETSUPPE
N 50

HAMSTERSHAKE
N 60

Legende

Beispiel:

GEBÄUDENAME
H 5 M 3 A 5

Erfahrung — Energiebedarf

Unter dem Gebäudenamen finden Sie drei Kästchen. Wenn hier nichts steht, kann das Gebäude oder Objekt sofort gebaut werden (Beispiel: Leiter am Hauklotz). Stehen jedoch Werte unter dem Namen, muss das Objekt erst erfunden werden.

Energiebedarf
Fortgeschrittene Gebäude benötigen Strom. An den gelben Energieblitzen erkennen Sie, wie viel Strom gebraucht wird. Grüne Energieblitze zeigen an, wie viel Energie dieses Gebäude liefert.

S	Stein
H	Holz
N	Nahrung
M	Metall
T	Transport
A	Alchemie
SE	Service
K	Kampf



Fleisch fressende Pflanzen

In einigen natürlichen Höhlen stehen diese gefährlichen Gewächse. Ein Skelett am Boden ist ein untrüglicher Hinweis auf diese Gefahr. Kümmern Sie sich unbedingt um diese Pflanzen, sobald Sie sie entdecken. Sie laufen sonst Gefahr, dass ein sorgloser Wiggle im Vorbeilaufen immer wieder Schaden nimmt und am Ende vielleicht sogar sein Zwergenleben aushaucht.

Andere Zwerge

In der ersten Welt begegnen Sie den Peacern. Diese sind Ihnen nicht feindlich gesinnt, halten Diebstahl aber für etwas ganz Normales. Wenn Sie als rechtschaffener Wiggle nun zur Keule greifen, um sich Ihr Eigentum zurückzuholen, haben Sie mit dem ersten Schlag bereits einen nicht mehr rückgängig zu machenden Krieg am Hals.

Wiggles ausrüsten

Holzkiepe

Ohne einen Reithamster ist die Holzkiepe nur für Erkundungen gut, von denen man viele Schätze mitbringt. Ansonsten macht die Kiepe den Wicht langsam und träge.

Reithamster

Sobald der Reithamster zur Verfügung steht, sollten Sie diesen in Serie produzieren. Über kurz oder lang sollten alle Ihre Wiggles einen Reithamster und eine Holzkiepe im Gepäck haben. Auch mit einer randvollen Holzkiepe ist ein Zwerg auf einem Hamster nicht langsamer – aber effektiver!

Waffen

Ihr Waffenexperte sollte klugerweise immer die beste Waffe tragen. Sie finden im Verlauf des Spiels einige Waffen – verteilen Sie diese großzügig. Es ist zu Beginn jedoch nicht nötig, alle Wiggles zu bewaffnen.

Heiltränke

Kämpfer sollten natürlich nach Möglichkeit auch Heiltränke mit sich führen, um Verletzungen möglichst schnell zu kurieren.

Siedlungsbau

Zur ursprünglichen Feuerstelle gesellen sich schon nach wenigen Spielminuten neue Gebäude. Sehr bald wird Ihnen der Platz an der frischen Luft ausgehen. Ihnen bleibt nichts weiter übrig, als neuen Platz unter Tage zu schaffen.

Kurze Wege

Um einen reibungslosen Arbeitsablauf zu gewährleisten, sind kurze Wege ein Muss. Farmen sollten in der Nähe der weiterverarbeitenden Betriebe stehen – Küchen und Holz verarbeitende Produktionsstätten sollten also angrenzen. Da sich das Wiggle-Leben in Frei- und Arbeitszeit teilt, empfiehlt es sich, auch diese Bereiche in Ihrer Siedlung auseinander zu halten.

Horizontal oder vertikal?

Es ist sehr einfach, einen zentralen Schacht mit Leiter oder Fahrstuhl zu bauen, an den zu beiden Seiten die verschiedenen Höhlen angrenzen. Diese Form der Siedlung ist bei wachsender Population jedoch nicht mehr ratsam. Beim Einsatz von Fahrstühlen kommt es bei einem zentralen Schacht und vielen Ebenen zu langen Wartezeiten. Rüsten Sie Ihre Wichte lieber mit Reithamstern aus und bauen Sie in die Breite.

Platz zwischen Höhlen lassen

Wenn Sie Höhlen nebeneinander bauen, lassen Sie immer genug Platz zwischen den Höhlen, um einen vertikalen Schacht zu graben. So können Sie zwischen den einzelnen Ebenen viele kleine Verbindungsschächte graben.

Leiter oder Fahrstuhl?

Wenn in einem kurzen Schacht lebhafter Verkehr herrscht, ist eine Leiter effizienter als ein Fahrstuhl. Bedenken Sie: Eine Leiter rutscht immer nach unten, wenn Sie den Schacht tiefer graben. Die Reichweite einer Holzleiter beträgt maximal neun Felder.

Umzug

Da Sie zwangsläufig immer tiefer in die Erde vordringen, müssen Sie irgendwann mit Sack und Pack umziehen.

Umziehen statt einpacken

Wenn Sie mit gedrückter ALT-Taste auf das Kistensymbol klicken, halten Sie die Blaupause des Gebäudes in der Hand und können diese sofort an den neuen Standort bringen.

Die neue Heimat

Natürlich müssen Sie zunächst wissen, wohin die Reise geht. Höhlen sollten vor dem eigentlichen Umzug ausgehoben sein. Bei größeren Distanzen sollte ein Fahrstuhl oder ein Leitersystem zwischen der alten und der neuen Siedlung bereitstehen.

Der Komplett-Umzug

Besonders zu Spielbeginn können Sie mit allen Gebäuden und vielen Rohstoffen über große Distanzen umziehen. Lassen Sie alle Gebäude einpacken. Wiggles, die gerade freihaben, werden mit herumliegenden Rohstoffen und Waren bestückt und losgeschickt. Die „Einpacker" tragen die Gebäudekisten und füllen ihr Inventar zusätzlich mit allem, was noch so rumliegt. Wenn ein Fahrstuhl für eine sehr große Strecke benutzt wird, sollten Sie die Wiggles gruppenweise erst sammeln und dann gemeinschaftlich in die Tiefe schicken. Andernfalls kommen einige der Zwerge auf die Idee, zu klettern – und das kann eine halbe Ewigkeit dauern. Errichten Sie in der neuen Siedlung zunächst Schlafgelegenheiten und Nahrungsproduktionsstätten, um die Stimmung zu verbessern. Außerdem müssen alle Wiggles „entladen" werden, damit Rohstoffe und Nahrung wieder zur Verfügung stehen.

Der Etagen-Umzug

Diese Methode für sehr große Siedlungen funktioniert nur über kleinere Distanzen, sorgt jedoch dafür, dass die Produktion aufrechterhalten wird. Neue Höhlen werden unweit der alten Siedlung ausgehoben. Die am höchsten gelegenen Gebäude werden dann einzeln umgezogen. So kann eine Siedlung nach und nach ohne größere Probleme in die Tiefe wandern.

Die Urwaldebene

Überblick

Neben den vier Aufgaben des Hauptstrangs können Sie eine oder mehrere Nebenaufgaben finden. Es ist Zufall, wie viele und welche Aufgaben des Nebenstrangs Sie finden.

Der Anfang

Errichten Sie die Feuerstelle und bauen Sie ein Zelt. Machen Sie sich gleich daran, in die Tiefe vorzudringen. Immer, wenn Sie auf Quergänge stoßen, sollten Sie diese erkunden. Nach kurzer Zeit treffen Sie die Peacer.

Die Peacer (Hauptstrang)

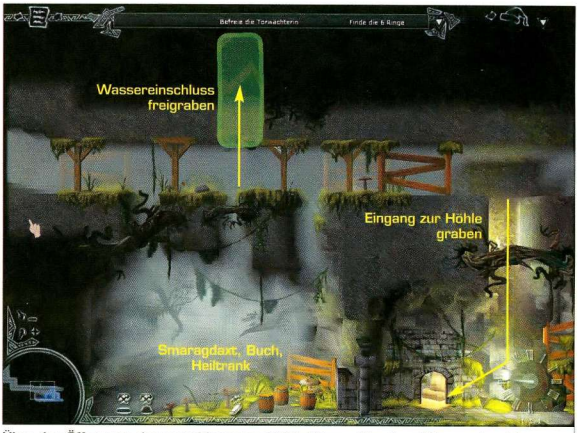
Den indisponierten Peacern ist die Torwächterin abhanden gekommen. Sie haben nun den Auftrag, die Wächterin zu finden und zu befreien. Lassen Sie die Peacer links liegen und graben Sie weiter nach unten.

Der Einsiedler (Nebenstrang)

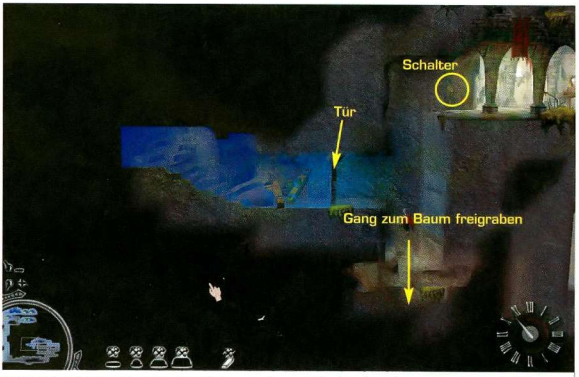
Sie stoßen nach einiger Zeit auf einen alten Jedi – Entschuldigung, Wiggle. Dieser wurde von Trollen überfallen und all seiner Hamster beraubt. Wenn Sie ihm sechs Hamster bringen, überreicht er Ihnen eine Karte der Trollburg, in der die Torwächterin gefangen gehalten wird. Die Karte hat nichts mit Ihrer momentanen Position zu tun – sie zeigt lediglich, dass Sie unterhalb der Trollburg einen Schacht graben müssen. Sie können die sechs Hamster fangen oder noch besser aus einer Hamsterfarm abzweigen.

Die verschlossene Höhle (Nebenstrang)

Sie sehen eine Zwischensequenz, in der einer Ihrer Wichte von oben in eine Höhle mit einigen Fässern schaut. Sie können sich in diese Höhle graben, scheitern dann jedoch an einer massiven Tür. Des Rätsels Lösung liegt in einem kleinen Wassereinschluss über den Öffnungen der Höhle. Sobald das Wasser in die Höhle eindringt, wird die Tür durch den Druck zerstört und Sie haben freie Bahn zu den Fässern. Sie finden unter anderem die einzigartige Smaragdaxt.



Über den Öffnungen der verschlossenen Höhle können Sie einen Wassereinschluss freibuddeln. Das Wasser zerstört die Tür in der Höhle.



Nachdem Sie die Trolle besiegt haben, müssen Sie den Durchgang zur Baumhöhle freigraben. Erst dann betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen.

Das Peacerdorf (Nebenstrang)

Sie finden eine riesige Siedlung der Peacer. Auch wenn es hier keine eigentliche Aufgabe zu erfüllen gibt, ist Vorsicht geboten. Wie bereits erwähnt, klauen die Peacer wie die Raben. Es ist also ratsam, Ihre Siedlung durch Türen zu schützen.

Der Feenbaum (Nebenstrang)

Die Trolle haben dem Feenbaum das Wasser gestohlen. Rechts vom Baum führt ein Schacht über die Höhle. Sie treffen auf einen Posten mit zwei Trollen. Um dem Feenbaum zu helfen, müssen Sie diese beiden aus dem Weg schaffen. Links vom Posten können Sie einen Zugang zur Baumhöhle graben. Sobald eine Verbindung besteht, müssen Sie nur noch per Knopfdruck (ganz links im Trollposten) die Tür öffnen, die das Wasser zurückhält. Zum Dank erhalten Sie von den Feen das einzigartige Flammenschwert.

Easteregg

Völlig unnütz, aber durchaus amüsant ist folgendes Gimmick der Programmierer: Wenn Sie bei gedrückter Maustaste Figuren zeichnen, werden diese vom Programm erkannt und alle im Bild befindlichen Wiggles geben eine Wertung ab. Diese Figuren werden erkannt: Rechteck, Dreieck, Pentagramm und Haus-vom-Nikolaus.







An der vom Einsiedler markierten Stelle können Sie den „Hintereingang" zur Trollburg freilegen. Die Zelle der Torwächterin wird per Schalterdruck geöffnet.

Die Torwächterin (Hauptstrang)

Nach langem Graben finden Sie eine Trollburg. Mit Trollen ist per se nicht gut Kirschen essen – Sie sollten einer direkten Konfrontation also unbedingt aus dem Weg gehen. Wenn Sie zuvor dem Einsiedler geholfen haben, findet ein Wiggle die Stelle, an der Sie nach unten graben müssen. Auch ohne den Einsiedler ist das Prinzip einfach: Graben Sie einen Tunnel unter der Trollburg, um so an das rechte Ende zu gelangen. Hier kommen Sie ungesehen an die Zelle der Torwächterin. Wer mag, kann die Tür einschlagen und die Wertsachen der Trolle plündern. Sie sollten sich auf keinen Kampf einlassen – greifen Sie sich, was Sie brauchen, und hauen Sie schnell ab.

Ring des Lebens (Hauptstrang)

Um diese Ebene zu verlassen, brauchen Sie den Ring des Lebens. Diesen finden Sie in einer kleinen Trollburg (gegenüber der großen Trollburg). Zunächst müssen Sie die Tür einschlagen. Danach gibt es zwei Möglichkeiten: still und leise stehlen oder Trolle klatschen. Erfahrene Kämpfer schaffen es durchaus, die Trolle kaltzumachen. Wenn Sie weniger Furore bevorzugen, huschen Sie in die Burg, betätigen Sie den Schalter und öffnen Sie die Kiste. Sie können sich den Ring schnappen, bevor die tollpatschigen Trolle überhaupt merken, was Sache ist.

Tor zur Unterwelt (Hauptstrang)

Sie finden die Torwächterin in einer großen Höhle. Achten Sie darauf, dass der Wiggle, mit dem Sie auf die Suche gehen, nicht den Ring des Lebens bei sich trägt! Die Wächterin weist Sie darauf hin, dass der Ring gebraucht wird, um das Tor zur Unterwelt zu öffnen. Ist das Tor jedoch erst einmal geöffnet, müssen Sie einen kompletten Umzug in die nächste Ebene unter Zeitdruck machen. Machen Sie es schlauer!

Der Umzug in die Schwefelebene

Transportwege

Im idealen Fall ist der Weg von Ihrer Siedlung zum Tor mit Leitern und Fahrstühlen ausgebaut. Denken Sie daran: Je länger der Umzug, desto schlechter die Stimmung bei Ihren Zwergen.

Vorbereitung

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Wichte bei bester Laune und gut genährt sind. Lassen Sie alle Handwerksbetriebe schon mal einpacken. Nach der Vorbereitungsphase sollten nur noch Schlafplätze und Nahrungsbetriebe stehen.

Einpacken und los!

Gut gelaunt und satt packen die Wiggles jetzt die letzten Gebäude ein und machen sich auf den Weg zum Tor. Vergessen Sie nicht die Ringe! Wenn Sie alles gut durchorganisiert haben, kommt Ihre ganze Rasselbande mit Sack und Pack bei der Torwächterin an und kann direkt nach Öffnung des Tores in die Schwefelwelt spazieren.

Florian Weidhase



Die Trolle stört es nicht im Geringsten, dass Sie die Tür gewaltsam öffnen. Den Schalter betätigen Sie, wenn die Wache nicht hinschaut.

Geburtenkontrolle

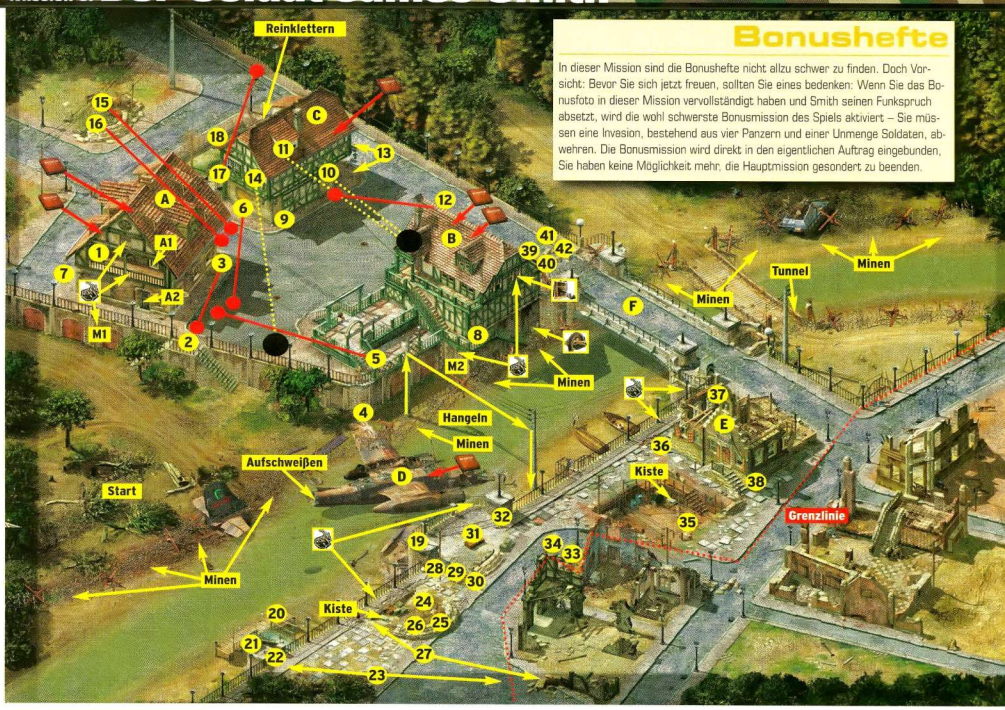
Auch wenn der Drang nach lustigem Siedeln und schneller Forschung groß ist, sollten Sie sich hier noch zurückhalten. Die Urwaldebene lässt sich ohne Probleme mit den fünf Start-Wiggles meistern. Sie brauchen auch nicht mehr Gebäude als ein Zelt und eine Feuerstelle. Um unerwünschten Nachwuchs zu vermeiden, stellen Sie die Arbeitszeit aller Frauen auf die eine und die aller Männer auf die andere Tageshälfte ein. Wenn Sie später Nachwuchs brauchen (Wiggles werden ca. 22 bis 24 Jahre alt), können Sie die Freizeit von Partnern gezielt zusammenlegen. Durch diesen Trick ersparen Sie sich große Umzüge und lästige Siedlungsbauten in der ersten Welt.

Komplettlösung, 2. Teil

Commandos 2

Auch vor den letzten drei Missionen haben wir nicht Halt gemacht. Die folgenden sechs Seiten beschreiben detailliert den Weg zum Erfolg.

Mission 8: Der Soldat James Smith



Der Soldat James Smith

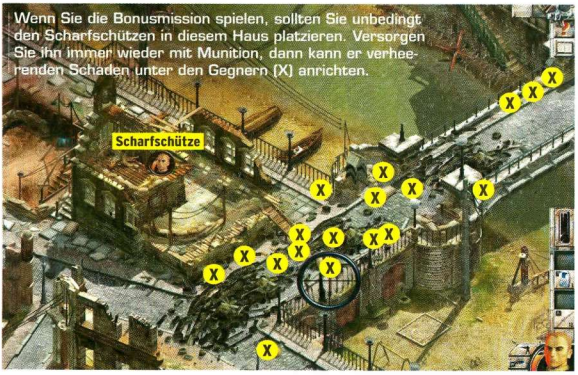
Phase 1: Die Befreiung des Green Beret

Klettern Sie bei (M1) hoch. Dringen Sie durch das Fenster unterhalb des runden Giebelfensters in (A) ein. Spielen Sie mit dem Green Beret weiter und erledigen Sie die Wachen auf dieser Etage und unter dem Dach. Lassen Sie anschließend eine Strickleiter zu Boden und den Green Beret daran hinabklettern. Der Dieb steckt die Leiter dann wieder ein und bringt sie am Balkon neben (1) an. Jetzt kann der Green Beret daran hochklettern und (1) ausschalten. Dringen Sie auf der Balkonebene (A1) ins Haus ein und schalten Sie alle Wachen aus. Durchsuchen Sie dort auch alle Schränke, um zwei Bonushefte und das Medi-Kit zu finden. Gehen Sie nicht die Treppe ins Erdgeschoss hinunter, sondern verlassen Sie das Haus wieder über den Balkon. Spielen Sie nun wieder mit dem Dieb und steigen Sie durch das Fenster neben der Tür (A2). Knacken Sie das Schloss von innen und verlassen Sie das Haus. Jetzt kann der Green Beret in das Erdgeschoss hinein und mit dem bewährten Zigarettentrick alle Soldaten ausschalten. Nehmen Sie den Schweißbrenner und den Bolzenschneider mit.

Phase 2: Den Scharfschützen befreien

Bringen Sie an der Mauer (M1) die Strickleiter an und lassen Sie den Green Beret hinabsteigen. Schleichen Sie mit ihm zum Fuß der Treppe und warten Sie dort. Lassen Sie nun den Dieb mithilfe seiner Ratte (3) ablenken, damit der Green Beret (2) ausschalten kann. Den Offizier (3) locken Sie mit Zigaretten zur Treppe. Schleichen Sie zur Mauerecke und warten dort, bis (8) wegschaut. Jetzt können Sie (4) aus dem Weg räumen. (5) locken Sie mit Zigaretten weg, danach ist





(6) dran. Falls nicht schon erledigt, können Sie (7) ins Land der Träume schicken. Versetzen Sie nun die Strickleiter zur Stelle (M2) und schlagen Sie dann (8) k.o. Jetzt ist wieder der Dieb dran – stecken Sie die Strickleiter wieder ein und klettern Sie zum oberen rechten Fenster. Spähen Sie durch das Fenster und warten Sie, bis der braun uniformierte Offizier den Raum verlässt. Schnell rein und die Strickleiter befestigt. Verstecken Sie den Dieb unter dem Bett. Der Green Beret folgt nun und erledigt alle Gegner im Gebäude. Im Haus (B) finden Sie zwei Bonushefte.

Phase 3: Den Safe knacken

Verlassen Sie mit dem Dieb wieder das Haus durch das Fenster und kriechen Sie unten durch das Kellerfenster. Sie müssen die Ratte zweimal einsetzen, um die Soldaten am Safe abzulenken. Schnappen Sie sich den Inhalt und verlassen Sie schnell den Keller. Bei dieser Aktion kommt es auf ein besonders gutes Timing an – unbedingt speichern!

Phase 4: Scharfschützen ausschalten

Postieren Sie den Scharfschützen an einem Fenster mit Blick zum Haus (C). Nehmen Sie die Schützen an den Fenstern (10) und (11) aufs Korn. Jetzt können Sie (9) k.o. schlagen.

Phase 5: Den Pionier befreien

Locken Sie (12) mit Zigaretten weg. Jetzt können Sie zwei Soldaten (13) k.o. schlagen. Den Schützen am Fenster (14) pusten Sie mit dem Scharfschützen weg. Jetzt haben Sie genug Spielraum, um (15) und (16) mit dem Zigarettentrick zu überwältigen. Locken Sie auch (17) mithilfe der Kippen weg und schlagen Sie danach (18) zu Boden. Begeben Sie sich mit dem Dieb in den Vorgarten von (C) und klettern Sie an der Wand hoch. Behalten Sie den ersten Stock gut im Auge – an einem der Fenster postiert sich immer wieder ein Schütze. Sobald er weg ist, steigen Sie durch das Fenster ein und begeben sich sofort ins Zimmer mit dem Pionier, schlagen die Wache k.o. und schließen die Tür. Spielen Sie mit dem Pionier weiter. Säubern Sie das Haus von allen Gegnern. Im Erdgeschoss finden Sie unter anderem ein weiteres Bonusheft.

Phase 6: Die Promenade freikämpfen

Lassen Sie Ihre Commandos am Startpunkt Stellung beziehen. Richten Sie Ihren Blick auf das andere Ufer und schauen Sie sich die Situation genau an – gegen die Übermacht haben Sie einen verdammt schweren Stand. Auf unserer Karte sehen Sie eine Grenzlinie eingezeichnet. Alle Gegner, die sich rechts davon aufhalten, müssen nicht besiegt, aber gut im Auge behalten werden. Es gilt nun, einen Korridor entlang der Uferpromenade freizukämpfen, damit Smith später das Haus (E) verlassen kann. Hangeln Sie sich mit dem Dieb und dem Green Beret über den Fluss. Ihr Green Beret sollte einen Karabiner mit 15 Schuss Munition mit sich führen. Sie müssen die toten Winkel an der Mauer nutzen und an verschiedenen Stellen jeweils die Strickleiter anbringen (siehe Karte), damit der Green Beret unbeschadet auf die Promenade gelangt. Wenn Sie behutsam vorgehen, können Sie mit Waffengewalt die Wachen auf dieser Seite (19 bis 38) ausschalten. Lassen Sie dann den Dieb die beiden Kisten aufbrechen – sie enthalten eine ferngezündete Bombe und eine Panzerfaust. Nehmen Sie auch unbedingt die Magazine der gegnerischen Scharfschützen an sich.

Phase 7: Zu Smith vorstoßen

Wenn Sie diese Flussseite gesichert haben, kommt der Bolzenschneider zum Einsatz – sobald der Stacheldraht entfernt ist, wechseln Sie zum Pionier und lassen ihn am Ufer nach Minen suchen. Rüsten Sie ihn mit dem Schweißbrenner aus und öffnen Sie damit das Heck des Wracks (D). Im Inneren finden Sie außer zwei Gegnern das letzte Bonusheft in diesem Level. Überlegen Sie sich gut, ob Sie es wirklich an sich nehmen wollen (Infokasten). Geben Sie dem Green Beret ein Medi-Kit und schwimmen Sie zur Brücke – sobald Sie sich darunter befinden, tauchen Sie ab. Kurz hinter der Holzbrücke befindet sich ein unterirdischer Kanalzugang. Folgen Sie ihm, um direkt in das Gebäude der Alliierten (E) zu gelangen. Tauchen Sie auch mit dem Dieb zu dem Tunnel, um im Gebäude der Alliierten die Haustür aufzubrechen. Begeben Sie sich mit dem Pionier in die Nähe von Gebäude (C), um von dort die Vierergruppe (39-42) mit der Panzerfaust auszulöschen. Noch einmal kommt der Bolzenschneider zum Einsatz, damit die Brücke (F) passierbar wird.

Phase 8: Funkraum säubern

Begeben Sie sich mit dem Dieb zu dem Kellerfenster bei Gebäude (B) und kriechen Sie schon mal dort hinein. Postieren Sie den Green Beret im Erdgeschoss von Gebäude (B) an der Kellerluke und lassen Sie ihn runterspähen. Er sollte einen Karabiner oder eine Maschinenpistole im Gepäck haben. Jetzt kommt es auf das Timing an. Lenken Sie die vier Soldaten im Keller mit der Ratte ab und wechseln Sie blitzschnell zum Green Beret. Er muss schnell in den Keller und mit Waffengewalt die Gegner ausschalten.

Mission 9: Schloss Colditz

Bildausschnitt: Siehe Seite 156



Schloss Colditz

Phase 1: Die Offiziersuniform

Wählen Sie den Scharfschützen und schlagen Sie Soldat (1) nieder. Schleppen Sie ihn hinter das Gebüsch und legen Sie sich auf die Veranda des Hauses. Von dort aus werfen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (2) und (3) anzulocken. Achten Sie aber darauf, dass die beiden Wachen nicht gleichzeitig die Packung entdecken. Betreten Sie anschließend das Haus und erledigen Sie die beiden Leutnants. Nehmen Sie ein paar Weinflaschen und die Schlaftabletten. Folgen Sie dann dem Pfeil auf der Karte. Versetzen Sie zwei Weinflaschen mit Schlaftabletten und werfen Sie beide Flaschen auf den Weg, wenn (4) und (5) zur Position in der Nähe der Brücke gehen. Achten Sie aber darauf, dass diese erst entdeckt werden, wenn beide zurück in Richtung (6) gehen. Fesseln Sie anschließend die beiden Bewusstlosen und nehmen Sie die Offiziersuniform. Verstecken Sie sich dann hinter der Bushaltestelle. Von dort aus schleichen Sie sich an (6) und anschließend an (7) heran und schlagen beide nieder. Nun können Sie auch (8) von hinten niederstrecken.

Phase 2: Die Übergabe

Verlassen Sie mit dem Spion die Kirche auf der Flussseite. Achten Sie dabei auf die Patrouille, die eine Strecke um die Kirche überwacht. Warten Sie so lange, bis (8) sich eine Zigarette anzündet, und gehen Sie dann zu Punkt (A). Dort trifft sich der Scharfschütze mit dem Spion und übergibt die Offiziersuniform. Schleichen Sie dann mit dem Scharfschützen in die Kirche.

Phase 3: Der Eingang

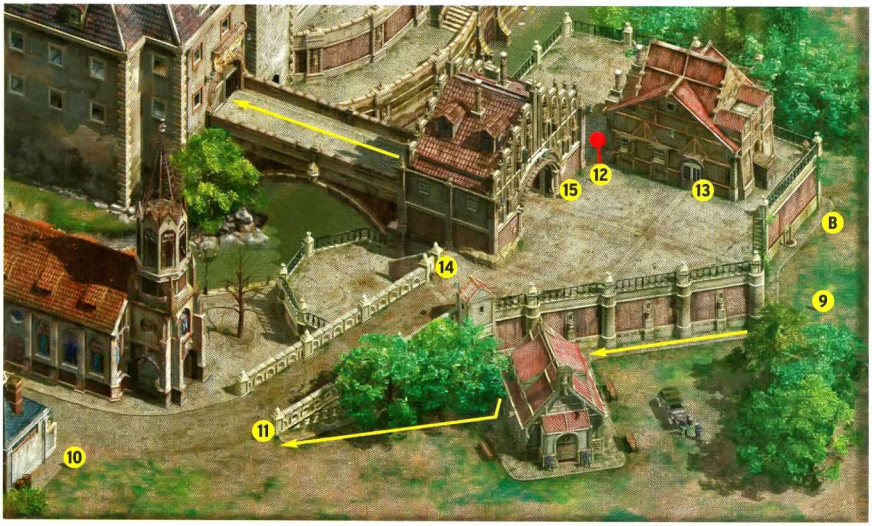
Der Pionier gräbt ein Loch an der Stelle (B), in das Wache (9) nach kurzer Zeit stürzt. Anschließend schleicht er hinter den Wachen am Kübelwagen und hinter der Kapelle entlang. Der Spion lenkt Wache (10) ab und der Pionier schlägt (11) nieder und versteckt sie in der Kirche. (10) bekommt eine Spritze und wird ebenfalls in die Kirche getragen. Der Spion geht die Einfahrt hinauf und wartet, bis der Leutnant (12) seinen Posten verlässt, um ihn ungesehen auszuschalten. Danach lenkt er (13) ab, damit dieser nicht in Richtung der Einfahrt schaut. Jetzt kann der Pionier nacheinander (14), (15) und (13) außer Gefecht setzen.

Bonushefte

Insgesamt: 30

1-3:	Gebäude (D)
4-5:	Gebäude (E)
6-8:	Gebäude (F)
9-15:	Gebäude (G)
16-23:	Schloss (X1)
24-25:	Schloss (X2)
26-28:	Schloss (X7)
29-30:	Fabrik (H)





Phase 4: Befreiungsaktion

Im Schlosshof lenken Sie den Soldaten auf der Treppe ab und erledigen ihn mit dem Pionier. Gehen Sie mit der bewusstlosen Wache schnell durch die nächste Tür, damit Sie der Leutnant nicht erwischt. Als Nächstes lenken Sie den Leutnant ab und lassen ihn in Richtung des Diebes schauen. So kann der Pionier unbemerkt einen Molotowcocktail in die Mitte des Exekutionskommandos werfen und den Leutnant niederschlagen.

Phase 5: Die Codeschlüssel

Wählen Sie ein Missionsziel aus und kehren Sie ins Spiel zurück. Wenn Sie nun auf das Fadenkreuz drücken, erhalten Sie einen gelben Pfeil, der als Wegweiser dient. Auf diese Weise finden Sie die drei Codeschlüssel sehr leicht.

Phase 6: General Heinz

Erledigen Sie beide Leutnants mit vergifteten Weinflaschen und locken Sie den Offizier mit Zigaretten zum Garderobenständer. Dort können Sie ihn ins Land der Träume befördern und den Codeschlüssel an sich nehmen.

Phase 7: Feldmarschall Desfell

Gehen Sie ein paar Schritte auf den Treppenabsatz und warten Sie dort, bis Desfell ein paar Schritte in den Raum geht. Nun können Sie hinter seinem Rücken zum Kleiderständer schleichen. Nehmen Sie den zweiten Codeschlüssel und verlassen Sie den Raum durch die nächste Tür.

Phase 8: Generalmajor Rudolf

Öffnen Sie die Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in die Ecke des Raumes neben der Tür. Warten Sie, bis der Soldat vor dem Regal neben dem Generalmajor steht, bevor Sie den Offizier betäuben. Nehmen Sie dann den Codeschlüssel auf dem Mantel und das Gift aus dem Regal.

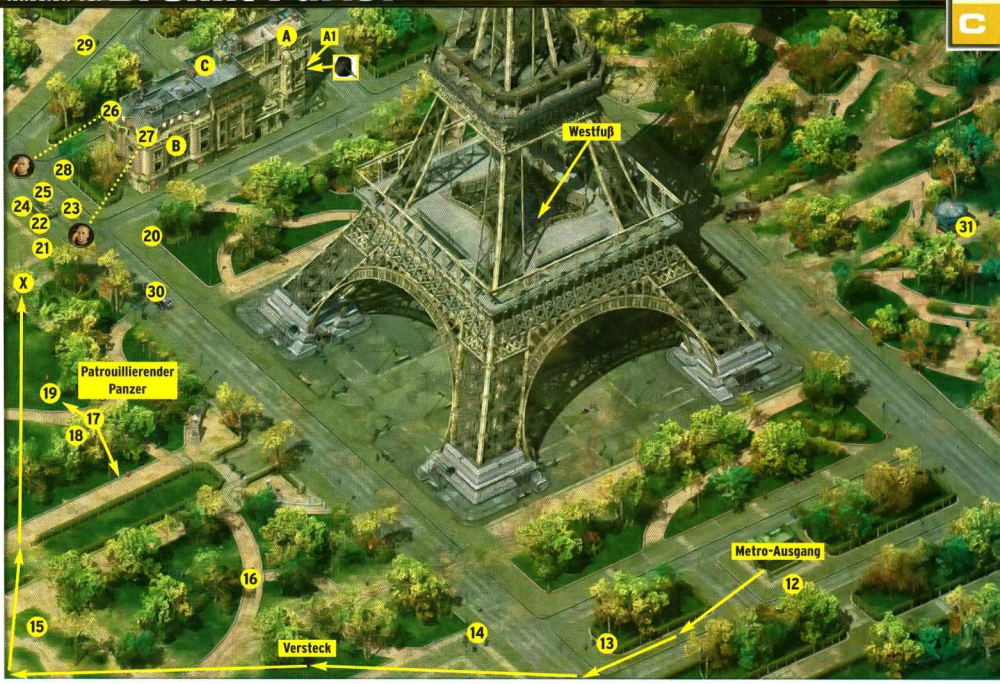
Phase 9: Gefangenenbefreiung

Der Dieb klettert bei Punkt (C) hinauf und öffnet die Tür. Der Spion betritt dasselbe Gebäude im Erdgeschoss und arbeitet sich nach oben durch. Wenn Sie einem alliierten Soldaten eine Uniform geben, sollten Sie darauf achten, dass keine Wache dabei zuschaut. Sonst verkleidet sich der Alliierte nicht. Die Wachen lassen sich leicht ausschalten, wenn der Dieb eine Wache niederschlägt und der Spion das Opfer knebelt. Wenn das nicht genügt, müssen Sie den vergifteten Wein oder die Zigaretten einsetzen. Die Gefangenen befinden sich in den Gebäuden X1 bis X7.

Phase 10: Der Funkspruch und die Flucht

Nachdem Sie alle Alliierten befreit haben, klettern Sie bei Punkt (C) die Wand hinab und schalten zum Green Beret. Folgen Sie dem Pfeil und legen Sie sich hinter der Mauer auf die Lauer. Wenn (17) und (18) außer Sichtweite sind, erledigen Sie (16), nehmen ihm seine Zigaretten ab und werfen ihn durch das nächste Fenster in das Haus. Anschließend knöpfen Sie sich (17) vor. (18) locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an. Stecken Sie den Green Beret in eine Uniform, damit dieser unerkannt an (19) vorbeikommt und ihn niederstrecken kann. (20) fällt ebenfalls dem Zigarettentrick zum Opfer. Nun kann der Dieb das Seil aus Bettlaken hinabwerfen, damit der Green Beret die Wand hinaufklettern kann. Auf diese Weise arbeiten sich beide zum Eingang des „Funkturms" vor. Schicken Sie den Spion in das zweite Stockwerk, damit dieser die Wachen ablenken kann. Der Dieb klettert an der Fassade hinauf und durch das zweite Fenster. Dort schlägt er die Wache nieder. Nun kann der Green Beret in den Turm klettern und das Funkgerät benutzen. Auf dem gleichen Weg, auf dem der Green Beret zum Turm gelangt ist, kriecht Ihre Mannschaft zurück zum Ballon und steigt ein.

Mission 10: Brennt Paris?



Brennt Paris?

Phase 1: In der Metro

Warten Sie, bis (2) nach rechts gegangen ist, und setzen Sie (1) außer Gefecht. Lauern Sie in der Ecke, bis (2) ganz links ist, und schlagen Sie ihn k.o. Jetzt haben Sie keine Probleme, (3), (4) und (5) auszuschalten. Im Abfalleimer neben dem Treppenaufgang ist ein Bonusheft. Lenken Sie mit dem Spion (8) ab, um (6) aus dem Weg zu räumen. Danach spricht der Spion mit (7), so dass (8) und (9) problemlos ausgeschaltet werden können. Sobald (7) ebenfalls friedlich schläft, lenken Sie mit dem Spion (11) so ab, dass der Ausgang unbeobachtet bleibt. Verlassen Sie mit allen Commandos die Metro.

Phase 2: Zum Park vorarbeiten

Als Erstes muss der Spion (12) ablenken, die restliche Gruppe schleicht dann zum Zaun. Verfahren Sie ebenso mit den Wachen (13 und 14) und schleichen Sie mit den übrigen Commandos am unteren Bildschirmrand zu den Bäumen hin (siehe Versteck auf der Karte).

Phase 3: Den Panzer stehlen

Der Spion unterhält sich mit (15). Schleichen Sie mit dem Fahrer zu (15) hin, schlagen ihn k.o. und verstecken Sie ihn in der unteren linken Bildschirmecke. Passen Sie auf, dass diese Aktion nicht von der Patrouille (16) bemerkt wird. Nehmen Sie sich nun Zeit, sich die Blickwinkel der verschiedenen Gegner im Park (17-19) und vor allem die Route des Panzers einzuprägen. Schleichen Sie mit Fahrer, Pionier und Scharfschütze vorsichtig am linken Bildschirmrand nach oben zur gekennzeichneten Stelle (X). Dort können Sie auch Körper verstecken. Bei (X) angekommen, müssen Sie wieder das Umfeld genau studieren. Achten Sie vor allem auf die Patrouille (29) und das Panzerfahrzeug (30). Lenken Sie zuerst (20) ab, um (21) zu entsorgen. Behalten Sie (23) im Auge und braten Sie (22) ebenfalls eins über den Schädel. Lassen Sie nun (23) mithilfe des Spions zum Gebäude hinblicken, um (24) in den Ruhestand zu versetzen. Ihr Scharfschütze sollte nun (26) ins Visier nehmen. Jetzt können Sie (25) ins Reich der Träume schicken. Lenken Sie nun wieder (20) ab und küm-

Bonushefte

Fundort	Anzahl
Metro, Mülleimer	1
Fahrstuhlgebäude (A)	
EG, im Tresen	1
1. Stock, in Kommoden	2
2. Stock, in Kommoden	2
Generalsgebäude (B)	
2. Stock, im Büro	1
2. Stock, im Spind	1
3. Stock, im Schreibtisch	1
Kneipengebäude (C)	
EG, in Regalen	2
1. Stock, im Schreibtisch	1
2. Stock, im großen Büro	4
3. Stock, im Wandregal	1





Wenn Sie es geschafft haben, den Panzer zu stehlen, können Sie ganz gemütlich rund um den Eiffelturm fahren und sich aller störenden Gegner entledigen. Munition haben Sie reichlich.

mern Sie sich um (23). Nehmen Sie mit dem Scharfschützen (27) aufs Korn und entledigen Sie sich der Soldaten (20) und (28).

Phase 4: Die Panzerfahrt

Glückwunsch – Sie haben den schwierigsten Teil der Mission überstanden. Mithilfe des Panzers können Sie sich nach und nach aller störenden Gegner im Freien entledigen. Kümmern Sie sich zuerst um den gegnerischen Panzer und das Panzerfahrzeug. Danach können Sie gemütlich durch die Straßen fahren und jeden Gegner wegpusten, der sich Ihnen in den Weg stellt.

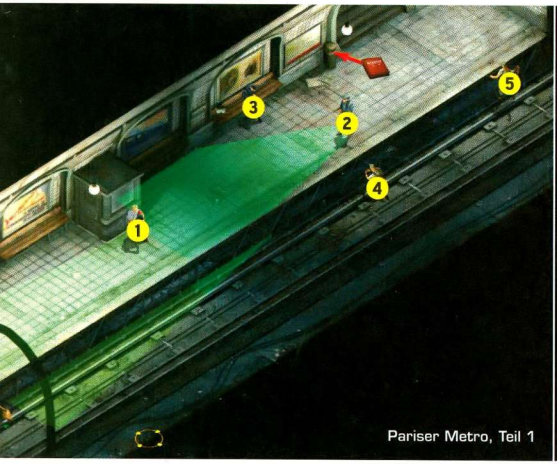
Phase 5: Die Einbruchserie

Begeben Sie sich mit dem Spion ins Gebäude (A). Im Tresen finden Sie ein Bonusheft. Benutzen Sie den Fahrstuhl und fahren Sie damit in den ersten Stock. Damit Sie einen schlagkräftigen Commando ins Gebäude bekommen, lassen Sie den Taucher am Fenster (A1) den Wurfhaken festmachen. Klettern Sie am besten mit einem gut bewaffneten Green Beret hinein. Im ersten Stock finden Sie zwei Bonushefte. Fahren Sie weiter in den zweiten Stock, wo Sie zwei weitere Hefte abstauben. Im dritten Stock können Sie Natasha kontaktieren und gleich ins Team integrieren. Verlassen Sie nun zu dritt das Gebäude und begeben Sie sich zum Generalsgebäude (B). Die Taktik bleibt dieselbe – der Spion und Natasha lenken die Gegner ab, so dass der Green Beret die Soldaten k.o. schlagen kann. Funktioniert das nicht, weil Offiziere dabei sind, können Sie immer noch Waffengewalt anwenden. Haben Sie das Erdgeschoss und den ersten Stock gesäubert, können Sie mit dem Pionier den Zünder im Generalsbüro entschärfen. Im zweiten Stock können Sie zwei Bonushefte abgreifen, ein weiteres im dritten Stock. Als Nächstes kümmern Sie sich um die Kneipe (C) auf der Rückseite des Komplexes. Insgesamt befinden sich acht Bonushefte in diesem Gebäudeteil.

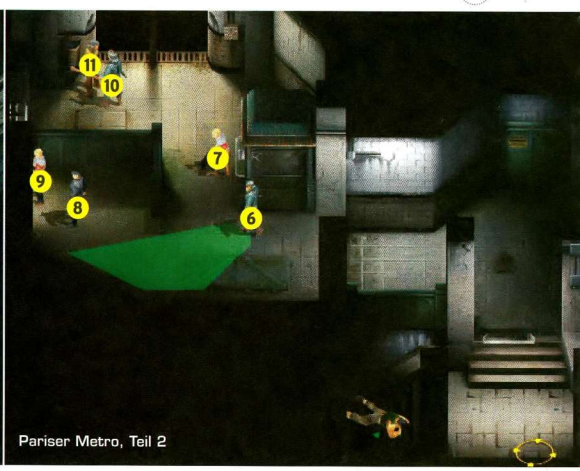
Phase 6: Die Flucht aus Paris

Sollte der Kommandant (31) mit dem Schlüssel Ihre Panzerfahrt überlebt haben, müssen Sie sich noch um diesen Gegner kümmern und ihm den Schlüssel entwenden. Geben Sie dem Spion den Schlüssel und marschieren Sie zum Westfuß des Eiffelturms. Sie müssen nur mit einem Commando zur Turmspitze gelangen, um die Mission abzuschließen. Wollen Sie jedoch mit all Ihren Helden die Aussicht genießen, müssen Sie eben nach bewährtem Muster die Wachen mit dem Spion oder Natasha ablenken und von den anderen Commandos ins Land der Träume schicken lassen.

Stefan Weiß/Lars Theune



Pariser Metro, Teil 1



Pariser Metro, Teil 2



Erste Hilfe

Gangsters 2

Es gibt einen hervorragenden Weg, einen verfeindeten Gangsterboss zu erledigen. Dafür benötigen Sie einen „Bombenleger" mit einer Bombe und einer „Tommy-Gun", einen „Waffenexperten" mit drei „Schlägern" und vier „Tommy-Guns".

Die zwei schwer bewaffneten Gruppen rücken in einem gepanzerten Fahrzeug Richtung feindliches Hauptquartier vor. Aufgrund der Panzerung und der Feuerkraft der „Tommy-Guns" dürfte das nicht schwer fallen. Die Wachen vor dem Hauptquartier werden im Vorbeifahren erledigt. Ihre Gangster parken nun den Wagen vor dem Gebäude und der Bombenleger steigt schnell aus, bevor der Feind neue Wachen anheuert.

Jetzt begibt sich der Bombenleger schnell zum Eingang und platziert seine Bombe im Gebäude. **Wichtig:** Bei der Explosion muss der Bombenleger im Wagen sitzen, deshalb muss er schnell zurücksprinten!

Nach der Explosion stürmen alle Bewohner inklusive feindlichem Boss auf die Straße, wo Ihre Gangster im Wagen warten. Zielen Sie nun am besten direkt auf den rot markierten Gangsterboss. Sobald er zu Boden geht, werden seine Gangsterkumpane automatisch entlassen und Sie können sein Territorium übernehmen.

Marcin Jakubowski

Bundesliga Stars 2001

1. Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – die Ausdauer.

2. Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschieben.

3. Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den dort postierten Spieler einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

Redaktion

Anachronox

Wenn Sie beim Schlösserknacken (Eigenschaft von Boots) schneller Erfolg haben möchten, sollten Sie schon vor dem Austesten der voreingestellten Zahl die Ziffer um 1 oder 2 erhöhen. So haben Sie eine höhere Chance, sofort die richtige Zahl zu erraten, da die voreingestellte Ziffer nie die richtige ist.

Sie können auf dem Planeten „Democratus" viel Zeit sparen, wenn Sie gleich zu Beginn zum „Wahlautomaten" gehen und dort das „richtige" Votum abgeben:

1 = Yes, 2 = Yes, 3 = Yes, 4 = No, 5 = No, 6 = Yes, 7 = No, 8 = Yes

Um bei der Explosion des Planeten, auf dem Doctor lebt(e), rechtzeitig aus dem Gebäude zu kommen, benötigen Sie die richtigen Farbkombinationen für die Türen. Diese sind:

1. Tür: rot, rot, grün, grün
2. Tür: rot, grün, blau, gelb
3. Tür: grün, gelb, grün, gelb
4. Tür: rot, blau, gelb, grün

Michael Schranner

Mech Commander 2

Es gibt eine nicht gerade ehrenvolle, aber dennoch effektive Methode, eine nahende Truppe von Gegnern leicht und ohne Verluste auszuschalten:

Wählen Sie einen Mech mit viel Panzerung aus und stellen Sie Ihre restlichen Mechs hinter diesem auf. Die anrollenden Feinde – egal ob Mechs oder Fahrzeuge – greifen nur den ersten Mech an, weil sie ihn als Erstes sehen. Laufen Sie nun mit dem Mech Ihren Feinden etwas entgegen, um sicherzugehen, dass jede feindliche Einheit das Feuer auf ihn eröffnet hat. Nun ergreifen Sie mit Ihrem Mech die Flucht. Die Gegner nehmen sofort die Verfolgung auf. Sie bewegen sich dabei aber in der Regel nur im Schritttempo, deshalb holen sie Ihren Mech nie ein. Die Gegner sind allerdings auch nicht so schlau, andere Einheiten anzugreifen. Daher können Sie mit dem Rest der eigenen Lanze zwischen den Gegnern umherlaufen und sie bequem nacheinander erledigen, ohne Schaden zu nehmen.

Hauke Fuhrmann

Planescape Torment

1. Erschaffen Sie möglichst ausgeglichene Charaktere (kein Attributwert sollte unter 10 liegen). Reine Spezialisten haben es in der

Regel schwerer, einen Levelaufstieg zu erreichen. Wenn Sie eine Spielrichtung bevorzugen (Kämpfer, Magier etc.), müssen Sie darauf achten, dass sich einige Werte gegenseitig ergänzen. Heben Sie zu Anfang nur ein oder zwei Werte über den Durchschnitt an, damit für die übrigen Werte genügend Punkte übrig bleiben.

2. Denken Sie immer daran: Nach den *AD&D*-Regeln wird ein Aufstieg in eine neue Levelklasse erwürfelt. Das bedeutet natürlich, dass es zu guten oder schlechten Ergebnissen kommen kann. Informieren Sie sich daher ab und zu über Ihren aktuellen Status. Wenn ein Aufstieg unmittelbar bevorsteht, speichern Sie ab. Sind Sie später mit dem Aufstiegsergebnis nicht zufrieden, können Sie es mit dem alten Spielstand erneut versuchen.

Redaktion

Streetwars: Constructor Underworld

SPEED364	Höhere Geschwindigkeit im Netzwerk-Spiel
WORKER928	Sie können unbegrenzt Arbeiter einkaufen.
PICKUP036	Sie können die Häuser der Mitspieler einnehmen.
WEAPONS563	Sie können alle Waffen bauen.
TENANTS872	Freie Mieterwahl
LOANS458	Sie können sich eine beliebige Summe von der Bank leihen.
ESTATES216	Sie können alle Grundstücke kaufen.
HOUSES462	Sie können alle Häuser bauen.
BUILD830	Gekaufte Häuser erscheinen sofort.
GADGETS215	Alle Geräte
UPGRADE934	Sofortige Upgrades
MAPS029	Alle Karten

Redaktion

Commandos: Hinter feindlichen Linien

Geben Sie während des Spiels 1982GONZO ein, um folgende Cheats freizuschalten:

STRG + I	Unverwundbar
UMSCHALT + STRG + N	Level gewinnen
UMSCHALT + V	Sichtradius aller Soldaten anzeigen
UMSCHALT + X	Soldat zur Cursor-Position versetzen
UMSCHALT + F1 bis F4	Videomodus einstellen

Wenn Sie in der Datei „command.cfg" die Zeile
.DEVELOP 1
eintragen, aktivieren Sie den Cheat-Modus. Ersetzen Sie die Zeile **.MORALINA 1** durch **.MORALINA 0** und stellen Sie über Systemsteuerung/Ländereinstellungen eine andere Sprache als Deutsch (Standard) ein, zum Beispiel Deutsch (Schweiz). Nun spielen Sie die nicht entschärfte Version.

Levelcodes:

2: 4JJXB	12: JGHD3
3: ZDD1T	13: PUUWW
4: RFF1J	14: WT348
5: K4TCG	15: 139P0
6: MIR4M	16: L9IPV
7: 7QVJV	17: 5LIMV
8: K99XC	18: YJOJG
9: AAAX1	19: YFCWJ
10: JSGPW	20: GDKWT
11: CMODD	

Redaktion

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Die Cheats sind die gleichen wie beim Vorgänger *Commandos: Hinter feindlichen Linien*. Nur der Aktivierungscode hat sich geändert. Er lautet: GONZOOPERA.

Levelcodes:

2: YBN9J	6: EW82M
3: XAPIB	7: SJ8S1
4: GDOAU	8: V6J27
5: IIWAY	

Redaktion

Rayman 2

Drücken Sie während des Spiels ESC, um in das Menü zu gelangen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

GIMMELIFE	Fünf Leben
GIMMELUMZ	Fünf Lums
GLOWFIST	Stärkere Schusskraft
GOTHERE	Freie Levelwahl

Redaktion

NHL 2002

1. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig regelmäßig von der blauen Linie schießen. Der Torhüter lässt den Puck oft nur abprallen, woraus sich gute Chancen ergeben.

2. Da der automatische Reihenwechsel nicht immer logisch funktioniert, ist es sinnvoller, auf „Manuell" umzuschalten.

3. Um möglichst schnell an die NHL-Sammelkarten zu kommen, sollten Sie auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Auf jedem Level erhalten Sie Punkte für erfüllte Aufgaben und können diese gegen Karten eintauschen.

4. Um den idealen Schwierigkeitsgrad zu finden, sollten Sie von den umfangreichen Möglichkeiten der KI-Optionen Gebrauch machen. Die voreingestellten Varianten sind nur grobe Vorgaben.

5. Alleingänge sind fast immer sinnlos. Arbeiten Sie sich lieber mit kurzen, schnellen Pässen zum gegnerischen Tor vor.

Redaktion

Grand Prix 3

1. Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie nun hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Das funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei natürlich links halten.

2. Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapultiert sich selbst ins Kiesbett, wo er meist nicht wieder herauskommt. Sie dürfen Ihren Vordermann aber nicht zu schnell anfahren, sonst beschädigen Sie den Frontspoiler.

Redaktion

Thema Technik

Die Spielgrafik soll immer schöner werden. Wir stellen die Technik vor, mit der Ati und Nvidia dieses Ziel in der Zukunft umsetzen wollen.



Auf den neuen Grafikkarten von Ati (Radeon 8500) und Nvidia (GeForce3-Serie) befinden sich nicht nur Pixel und Vertex Shader, sondern auch eine komplett neue Technologie. Die Rede ist von der Steuereinheit zur Verwaltung von gekrümmten Freiformflächen. Diese werden auch „Curved Surfaces" genannt. Bei herkömmlichen Techniken arbeiten Ati und Nvidia noch verhältnismäßig ähnlich, doch bei den gekrümmten Flächen gehen die zwei Kontrahenten getrennte Wege.

Das Grundproblem

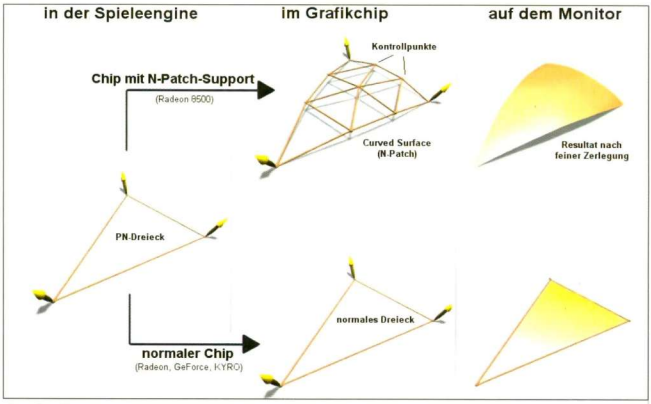
Vonseiten der Industrie wird den Spielern schon seit langer Zeit eine Unmenge an Polygonen versprochen. Doch wenn wir uns aktuelle Spiele wie *Red Faction* einmal genauer ansehen, stellen wir fest, dass dort große Detailarmut herrscht. Die Figuren wirken kantig und eigentlich runde Elemente wie Reifen oder Torbögen sind nahezu quadratisch. Dafür gibt es eine ganze Menge an Gründen. Zum einen sollen aktuelle Spiele auch auf betagten Grafikkarten gut laufen und zum anderen sind die Übertragungsmöglichkeiten zur Grafikkarte begrenzt. Um die versprochenen Millionen von Dreiecken zu übertragen, ist ein aktuelles System schlicht unterdimensioniert. Das bedeutet für die Entwickler, dass nur ein begrenztes Polygonbudget zur Verfügung steht. Das Maximum liegt in einer Szene momentan bei etwa 50.000 Polygonen. Das ist zu wenig, um Spielfiguren und die Umgebung so realistisch wie beispielsweise im Kinofilm *Final Fantasy* darzustellen.

Das Problem mit den Zahlen

Um eine Spielfigur zu erzeugen, werden die darzustellenden Oberflächen in Dreiecke zerlegt. Ein solches Dreieck belegt etwa 80 KByte Speicherplatz. Um eine komplette Spielszene darzustellen, müssen ungefähr 12 Millionen Dreiecke über die AGP-Schnittstelle der Grafikkarte wandern. Das entspricht etwa dem Datenvolumen von einem Gigabyte. Daten zum Spielgeschehen, Texturen und Steuerkommandos sind dort noch nicht einberechnet. Sie sehen also, dass die maximale AGP-Übertragungsrate von einem Gigabyte ganz klar überschritten ist. Für zukünftige hardwarebeschleunigte Beleuchtungsmethoden, wie sie in künftigen Spielen zum Einsatz kommen sollen, sind ebenfalls enorme Mengen an Dreiecken erforderlich. Gerade bei Ego-Shootern ist dies kaum realisierbar, da die Spiele auch bei hohem Gegneraufkommen noch flüssig laufen sollen. Die Lösungen sind – zumindest theoretisch – denkbar einfach: Die Datenmenge der Dreiecke muss verringert und die Datenübertragung beschleunigt werden. Und genau hier kommen die gekrümmten Freiformflächen („Curved Surfaces") zum Zuge.

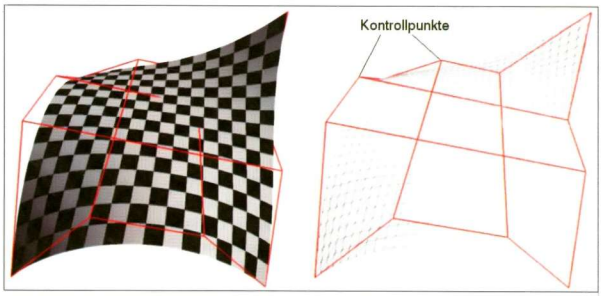
Einfach eine runde Sache

Damit runde Gegenstände erzeugt werden können, bedarf es einer Vielzahl von Dreiecken. Curved Surfaces helfen nun den Spieleprogrammierern dabei, runde Objekte mit viel weniger Daten zu beschreiben. Bisher war es so, dass jedes Dreieck ganz klar vom Designer festgelegt werden musste. Um weichere Rundungen zu erzeugen, müsste der Programmierer mehr Dreiecke vordefinieren. Dabei hilft ihm jetzt die neue Technologie. Diese errechnet anhand von einfachen mathematischen Regeln den genauen Verlauf der gerundeten Fläche. Deshalb brauchen nur einige Punkte vorgegeben zu werden, damit die Silhouette des runden Objektes genau definiert werden kann. Der Grafikchip arbeitet trotzdem nur mit



Der Grafikchip zerlegt große Dreiecke in kleinere Dreiecke.

Dreiecken, die von ihm anhand der mathematischen Funktionen in weitere kleine Dreiecke zerlegt werden. Der Vorgang nennt sich „Tesselation" und wird von den neuen Grafikchips übernommen. Da die Berechnung der vielen Einzeldreiecke nur auf der Grafikkarte stattfindet, wird somit viel Bandbreite des AGP-Bus gespart.



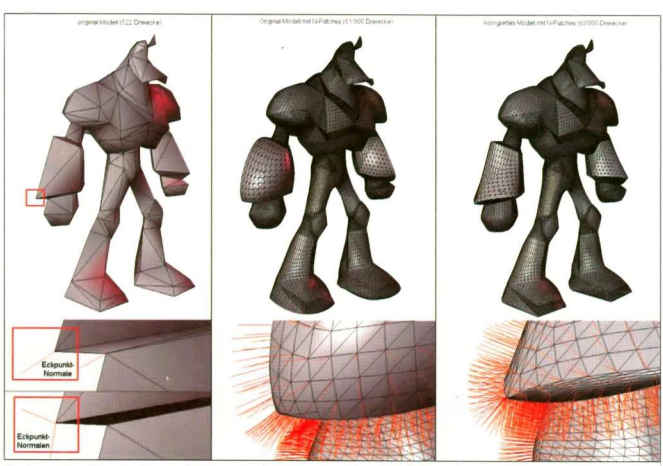
Das Aussehen von polynomiellen Flächen wird über die Kontrollpunkte gesteuert.

Ati bringt Truform

Die Entwickler der Radeon 8500 haben sich auch um die Unterstützung alter Spiele Gedanken gemacht und einen Weg gefunden, diese im Nachhinein auch mit runden Oberflächen zu versehen. Die verwandte Technik nennt sich „Truform", ist im eigentlichen Sinne aber die in DirectX integrierte Unterstützung so genannter „N-Patches". Alle bestehenden 3D-Objekte können von dem Radeon-8500-Grafikchip modifiziert werden. Um diese Technik zu nutzen, müssen spezielle Dreiecke vorgegeben werden. Diese werden PN-Dreiecke genannt und müssen in Figuren vorhanden sein, damit sie der Radeon 8500 erkennen kann. Nur so kann der Grafikchip die zu verändernden Objekte erkennen und entsprechend gekrümmte Fläche errechnen. Anhand der Neigung der benachbarten Dreiecke kann die korrekte Krümmung dargestellt werden. Alle Dreiecke werden mathematisch zunächst in gerundete Flächen umgewandelt und im nächsten Schritt in viele sehr kleine Dreiecke verwandelt. Als Ergebnis sehen Sie dann 10 bis 50 mal mehr Dreiecke als vor der Truform-Umwandlung. Wo vorher also hässliche Kanten zu sehen waren, können Sie nun runde Oberflächen genießen.

Der radikale Ansatz von Nvidia

Nvidia setzt auf eine andere Technik, um runde Oberflächen zu erzeugen: „Polynomielle Flächen" heißt hier das Stichwort. Auch wenn diese ebenfalls in DirectX 8.0 integriert ist, so ist es wesentlich aufwendiger, sie in Spiele einzubauen. Hier müssen die detaillierteren Objekte nämlich extra gestaltet werden und die Krümmungen genau vom Spieldesigner vordefiniert werden. Für die Zukunft kann diese Art der Objektmodellierung vorteilhaft sein, da manche Entwickler während der Entwicklung sowieso mit Freiformflächen arbeiten und dadurch die Möglichkeit haben, ihre Modelle ganz genau zu gestalten. Das einzige Problem ist die geringe Verbreitung der Grafikkarten, die diese Technik unterstützen. Die günstigeren GeForce3-Ti-200-Modelle sollten dies im Laufe des nächsten Jahres allerdings ändern. Solange also DirectX-8-kompatible Grafikkarten nicht stark verbreitet sind, lohnt sich dieser Aufwand nicht. Passend dazu müsste der Entwickler nämlich ein herkömmliches Figurenmodell mit Dreiecken bereitstellen, anderenfalls würde sein Spiel ausschließlich mit GeForce3- und Radeon-8500-Karten funktionieren. Theoretisch könnte man dieses Manko mithilfe von Treibern aus der Welt schaffen. Wenn bei älteren Grafikkarten diese Technik jedoch über den Hauptprozessor gesteuert würde, entstünde eine zu starke Belastung für die CPU. Die Performance würde enorm darunter leiden. Des Weiteren könnte für das korrekte Aussehen des Objektes nicht garantiert werden. Abschließend kommt noch das oben bereits erwähnte Problem hinzu, dass bei älteren Beschleunigern Datenstaus beim AGP-Bus entstehen können. Nur bei den GeForce3-Karten erzielt man die Ersparnisse beim Datentransport, indem statt der Dreiecke lediglich die wenigen Kontrollpunkte der Freiformfläche übertragen werden. Ein abschließendes Urteil zu fällen, fällt diesmal leicht. Es bleibt zu hoffen, dass den Anpreisungen rechtzeitig Taten folgen, bevor die Truform-Zeit wieder abgelaufen ist.



Truform funktioniert nur richtig mit dem entsprechenden Feintuning.

Sascha Pilling/ Raphael auf der Maur

X ENTER THE NEW PERIENCE

Endlich auch in Deutschland verfügbar

X-Gold enthält sowohl "X - Beyond the Frontier" und das Add-On "X-tension" auf einer CD-ROM als auch eine Vielzahl neuer Features, die erstmals im neuen X-Gold auf CD-ROM gepresst wurden. Und all dies zu einem sensationell günstigen Preis.



DM 19,95*

PC Games CLASSICS

Weitere PC Games Classics Highlights:

DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Indiana Jones Adventure Kit +++ DM 39,95* LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++

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

Ich mein' ja nur



Was machen Sie denn so?

Neulich durfte ich wieder einmal eine längere Fahrt durch Deutschland unternehmen – im Zug. Generell mag ich Züge und auch die Leute, die drin arbeiten. Bei den manchmal neugierigen Mitfahrern fällt es mitunter nicht ganz leicht, sie zu mögen. Eine schwerhörige Dame fragte mich beispielsweise, was ich beruflich täte. Nach meiner kurzen Antwort prasselte ein gnadenloser Wortschwall auf mich herab: „Was machen Sie? Was? Kaffeefahrten testen? Das ist ja echt mal ein komischer Beruf! Und was machen Sie da die ganze Zeit? Ist doch aufregend, immer mit einem anderen Busfahrer zu fahren, oder? Ich war letztens mit meinen Freundinnen auch auf einer Busfahrt nach Meran [...]". Der Satz „Ich teste Grafikkarten" wurde mir in diesem Fall zum Verhängnis, denn der Zug war voll und ich auf dem Sitzplatz gefangen. So muss die Hölle aussehen, dachte ich mir, genau so.

Bernd Holtmann

Dangerous Zock Systems

Komplettsystem **Spieler bauen Spiele-Rechner.**

Die Webseite www.d-z-s.com bietet seit kurzem mehrere für Spieler optimierte Rechner an. Das schnellste System hört auf den Namen „D'angerus". Im System stecken ein Athlon 1.400 auf einem Asus A7M266-Mainboard, eine GeForce3 von Asus und ein halbes Gigabyte DDR-Markenspeicher. Ein 430 Watt-Netzteil sorgt dafür, dass auch das 106S-DVD-Laufwerk von Pioneer, die gekühlte 60-Gigabyte-Festplatte von IBM und die Sound Blaster Live! Player 5.1 genügend Strom bekommen. Für Netzwerkspiele befindet sich eine 3Com-Netzwerkkarte (10/100 MBit) im PC. Der „D'angerus"-PC kostet seit Anfang Oktober zwischen 4.200 und 4.300 Mark.

Info: DZS, www.d-z-s.com



Im „D'angerus" steckt ein Athlon 1.400 MHz und eine GeForce3.

Außerdem

/// Von Hercules kommt die 3D Prophet 4000XT auch in einer Version **mit 64 MByte Speicher.** Der 7-ns-Speicher wird mit 115 MHz angesprochen. Die Karte besitzt einen **TV-Ausgang** und kommt mit DVD-Software. Durch die 64 MB können Spieler bis zu zehn Prozent mehr Leistung erwarten. Die 4000XT 64 kostet 220 Mark. Info: www.hercules.com /// **Gainward** nimmt in einer Sonderaktion Ihre alten 3dfx-Grafikkarten von Voodoo Graphics bis **Voodoo3 in Zahlung.** Für eine der alten Platinen werden Kunden 150 Mark beim Kauf einer hauseigenen GeForce3-Grafikkarte gutgeschrieben. Info: www.gainward.de /// **Logitech** entwickelt ein **Force-Feedback-Lenkrad** MOMO Force. Es ist seit diesem Monat für rund 510 Mark im Handel erhältlich. Info: www.logitech.de ///

Saitek Optical Mouse Pro

Eingabegerät **Die blaue Maus**



Saiteks neue Maus leuchtet und blinkt blau.

Die USB-Maus von Saitek besitzt drei Tasten und ein Mausrad. Leuchtdioden strahlen im Betrieb ein blaues Licht aus und beginnen zu blinken, wenn Sie neue E-Mails empfangen. Die Maus ist für 70 Mark im Handel erhältlich. Dort finden Sie auch die Touch Force Optical, die Force-Feedback-ähnliche Effekte besitzt. Spiele wie *Black & White*, *Nocturne*, *MDK 2*, *Half-Life* und *Unreal Tournament* unterstützen die Rütteltechnik bereits teilweise per Patch. Die Rüttelmaus kostet 99 Mark.

Info: Saitek, www.saitek.de

GeForce3 Titanium 200/500

Grafikkarte **Elsa kommt mit neuen Maler-Platinen.**

Bereits im Oktober sollen mehrere neue Grafikkarten von Elsa erhältlich sein. Die Gladiac 516TV-Out verwendet als Rechenherz den GeForce2-Pro-Nachfolger „GeForce2 Ti" und kostet zwischen 400 und 450 Mark. Ihr Grafikchiptakt liegt bei 250 MHz, der des Speichers bei 200 MHz (DDR). Etwas flotter ist die Gladiac 721TV-Out, die den GeForce3 Ti 200 als Rechentriebwerk nutzt. Ihr Chip arbeitet mit 175 MHz Takt, wobei der Grafikkartenspeicher mit 200 MHz (DDR) über einen 128 Bit breiten Datenbus angesteuert wird. Die Gladiac 721TV-Out soll zwischen 650 und 700 Mark kosten. Die High-End-Version mit dem GeForce3 Ti 500 nennt sich Gladiac 921 und ersetzt die bisherige Gladiac 920. Sie kostet rund 1.000 Mark.

Info: Elsa, 0241-6060, www.elsa.de



Ab S.166 gibt es mehr zur Titanium-Serie.

Memorex Wireless

Eingabegerät **Funk-Paket aus Maus und Tastatur**

Memorex wagt sich mit seinem ersten kabellosen Produkt auf den Markt. Tastatur und Maus arbeiten mit der „Radio-Frequency"-Technologie. Die Tastatur ist mit 16 zusätzlichen Internet-Tasten und einer aus Gummi bestehenden Handballenauflage ausgestattet, wohingegen die Maus einen optischen Sensor und eine Ladestation besitzt. So können die mitgelieferten Akkus immer wieder aufgeladen werden. Das Paket kostet 140 Mark.

Info: Memorex, www.memorex.com



Die ersten Eingabegeräte von Memorex sehen edel aus.

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

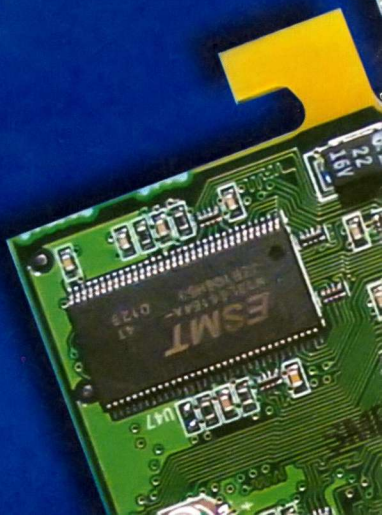
ASUS®
www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen



HÖHER, SCHNELLER, WEITER!

Sind Sie Hardcore- oder Gelegenheitsspieler? Geben Sie lieber 1.000 Mark für eine GeForce3 Ultra aus oder doch 400 Mark für die Radeon 7500? Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung!



Endlich können sich die ersten Vertreter der neuen Grafikkarten-Generation miteinander messen. Wir bieten Ihnen hier einen Einblick in die Leistungsfähigkeit der neuen „GeForce3-Ultra"-Platinen, denn wir hatten das Glück, eine Referenzplatine mit dem GeForce3 Ti 500 auf ihre Leistungsfähigkeit testen zu dürfen. Eine Wertung gibt es deshalb erst bei verfügbaren Verkaufsversionen. Im Anschluss finden Sie dann noch den Test der brandneuen Radeon 7500 von Ati. Aber zunächst zu Nvidia. Bei den kalifornischen Chip-Maurern ist der neue GeForce3 Ti 500 erst die Spitze des Eisberges, denn zwei weitere demnächst auf vielen neuen Platinen zu finden sein: GeForce2 Ti und GeForce3 Ti 200 heißt das Doppelgespann. Das „Ti" im Namen steht übrigens als Abkürzung für „Titanium".

Alte Besen kehren gut

Die Neuerscheinungen haben aber auch einen kleinen Nebeneffekt, denn mit ihnen sollen die bisherigen Grafikkarten mit den Chips GeForce2 Pro und GeForce3 vom Markt verschwinden. Die Pro-Karten zeichnen sich durch ein recht gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aus, vor allem, wenn sie in PCs eingesetzt werden, die um die 1.000 MHz unter der Haube haben. Bevor die Karten aber von der Bildfläche verschwinden, haben Sie über ein paar Wochen noch die Chance, eine solche Platine als Schnäppchen erstehen zu können.

3, 2, 1, Start!

Die neue Titanium-Serie ist eindeutig ein Schachzug, um Ati mit seinen neuen Radeon-Karten den Wind aus den Segeln zu nehmen. In der letzten Ausgabe haben wir Sie ja bereits ausgiebig über die Fähigkeiten der zwei neuen Chips Radeon 7500 und 8500 informiert. Es ist also verständlich, dass sich Nvidia die Geschwindigkeits-Krone nicht so leicht abnehmen lassen will. Aus diesem Grund schicken die Kalifornier für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft ihre neuen Grafikchips ins heiße Wettrennen. Der GeForce2 Ti soll direkt den Radeon 7500 angreifen, während die beiden GeForce3-Titaniums den technisch ebenbürtigen Radeon 8500 in die Zange nehmen.

Kaum Neues im Westen

Technisch hat sich bei der GeForce3-Neuauflage nicht viel geändert. Hardwareseitig werden bei den neuen Chips zwei weitere Grafikeffekte unterstützt: Shadow Buffer und 3D-Texturen. Mit Shadow Buffering will Nvidia die Darstellungsqualität von Schatten in Spielen verbessern. Zu diesem Zweck ist ein Speicherbereich für die so genannte Shadow Map reserviert, die vor dem Rendern der Szene berechnet wird. Die Shadow Map kann man sich als Graustufen-Textur vorstellen, welche die Objekte zeigt, die vom Licht angestrahlt und damit nicht mit Schatten versehen werden. Dank dieser Shadow Map können komplex schattierte Szenen, weiche Schattierungskanten und auch Schatten berechnet werden, die ein Objekt auf sich selbst wirft (wenn beispielsweise das Haar von Lara Croft einen Schatten auf den Rücken wirft).

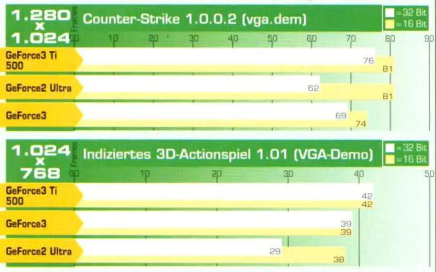
3D-Texturen ganz neu?

Dreidimensionale Texturen gehören bei Ati bereits seit dem Radeon-Grafikchip ins Repertoire. Leider fand die Technik in der Spielebranche kaum Beachtung. Mit den GeForce3-Titanium-Karten nimmt Nvidia die Zügel in die Hand und versucht nun selbst, die technischen Probleme rund um 3D-Texturen zu lösen. Um mit ihnen volumetrischen Nebel oder Tiefenschärfe berechnen zu können, müssen große Datenmengen verwaltet werden. Eine 256 Bildpunkte große 3D-Textur ist unkomprimiert stolze 64 MByte groß. Um dem dadurch entstehenden Speicherengpass auf der Grafikkarte zu entgehen, hat Nvidia eigens eine Kompressionstechnik entwickelt, die 3D-Texturen im Verhältnis 4:1 oder 8:1 packen kann. Darüber hinaus können die neuen GeForce3-Karten auch Effekte wie Mip-Mapping und Trilineares Filtering auf die dreidimensionalen Texturen anwenden.



LEISTUNG: GEFORCE-KARTEN

Wir haben uns die neue GeForce3 Ti 500 einmal im Vergleich mit der normalen GF3 und der GF2 Ultra angeschaut.

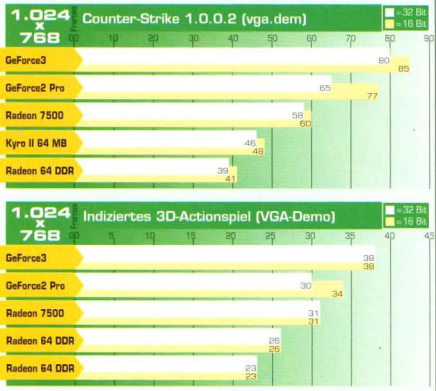


Fazit In 16 Bit Farbtiefe sind Ti 500 und GF2 Ultra gleich schnell, wenn aber zu 32 Bit gewechselt wird, dann zieht vor allem die GeForce2 Ti 500 stark davon; in *Counter-Strike* liegt der Ti 500 dann rund 10 Prozent vor der normalen GF3 und rund 20 Prozent vor der GeForce2 Ultra.

Einstellungen: Athlon 1.400C, VIA KT266, 128 MB DDR-RAM, Windows 98 SE, DirectX 8, Detonator XP, VIA 4in1 4.33, vertikale Synchronisation aus

LEISTUNG: GRAFIKKARTEN

Zum Vergleich darf sich auch die Radeon 7500 messen – und zwar mit weniger leistungsfähigen Kontrahenten.



Fazit Vor allem bei *Max P.* kann die Radeon 7500 Akzente setzen. Unter OpenGL geht ihr leider etwas die Puste aus.

Einstellungen: Athlon 1.000B, 128 MB SDR-SDRAM, Asus A7V133A (VIA KT133A), 4in1 4.33v, Nvidia-Karten: Detonator XP, Radeon-Karten: Treiberversion 7181

Kostenpunkt

In unserer Tabelle zeigen wir Ihnen, wie sich die neuen Grafikkarten anhand der Chipfrequenz und auch des Speichertaktes unterscheiden. Diese Angaben wirken sich natürlich direkt auf die 3D-Geschwindigkeit aus, was wiederum starken Einfluss auf den Preis hat. Die ersten GeForce3-Ti-200-Karten werden wohl zwischen 650 und 700 Mark kosten, während die etwas schnelleren, alten GeForce3-Karten dann für ungefähr 750 bis 800 Mark über den Ladentisch gehen. Die GeForce-3-Ti-500-Karten starten preislich an der 1.000-Mark-Grenze.

Teuer = gut?

Die Diskussionen um den Sinn und Unsinn von solch teurem Grafikgerät kennen Sie vielleicht noch vom Start der ersten GeForce3-Karten im April. Damals sollten erste Platinen sogar 1.300 Mark kosten. Da aber nur wenige Konsumenten so viel Geld für die Platine hinzulegen bereit sind, hat man den Preis dann auf rund 1.000 Mark gesenkt. Fest steht, dass Nvidia die Chipfrequenz des Ti 500 im Vergleich zu diesen ersten GeForce-3-Karten nicht so stark angehoben hat, nämlich um genau 20 %. Der DDR-Speicher wird mit neun Prozent höherem Takt betrieben. Ganz klar, dass bei diesen Verhältnissen keine großen Geschwindigkeitssteigerungen zu erwarten sind.

Alles ist machbar

Wer sich nicht scheut, die Herstellergarantie seiner teueren Platine zu verlieren, der kann den neuen Karten je nach Qualität von Speicher und Chipkühlung durch Übertaktung hier und da sicherlich noch ein paar Prozentpunkte mehr Leistung aus den Leiterbahnen kitzeln. Unseren Testkandidaten haben wir auf einem Athlon 1.400C und KT266-Mainboard mal so richtig auf Hochtouren gebracht und dann mit einer regulären GeForce3 und einer GeForce2 Ultra verglichen. Bei Standard-Einstellungen war die Ti-500-Karte einige Prozent schneller als die GeForce3-Karte. Werden auf beiden Karten die Quincunx-Kantenglättung oder auch das anisotropische Filtering aktiviert, dann erhöht sich dieser Vorsprung sogar auf 15 Prozent. Wenn man aber mal einen Blick über den Tellerrand wirft, dann ist da auch noch die GeForce2 Ultra. Sie besitzt mit 250 MHz einen wesentlich höheren Chiptakt und gewinnt direkt alle 16-Bit-Benchmarks in *Counter-Strike*. Ab einer Auflösung von 1.024x768 und 32 Bit muss sich die GeForce2 Ultra aber der Ti 500 geschlagen geben. Anders sieht es in einem aktuellen 3D-Actionspiel aus. Die Ti 500 hat dort vor allem bei 32 Bit Farbtiefe die Nase vorn und ist bis zu 35 Prozent schneller. Es wird also sehr interessant, wenn wir die ersten Verkaufsversionen zum Test in der Redaktion haben.

Neues am Horizont

Dass der Markt um die Highend-Grafikkarten heftig in Bewegung ist, wissen Sie ja jetzt.

Die Chip-Konkurrenten von Ati und Nvidia im Detail

Wir haben uns mit den wichtigsten Details rund um die neuen Radeon-Grafikchips und den neuen GeForce-Titanium-Karten befasst und zeigen Ihnen hier die Unterschiede auf.

Chipsatz	GeForce2 Pro	GeForce2 Ti	GeForce3	GeForce3 Ti 200	GeForce3 Ti 500	Radeon 7500	Radeon 8500
Kartenpreis	DM 350,- bis 450,-	DM 400,- bis 450,-	DM 750,- bis 800,-	DM 650,- bis 700,-	DM 950,- bis 1.000,-	DM 400,-	DM 900,-
Chiptakt	200 MHz	250 MHz	200 MHz	175 MHz	240 MHz	270 MHz	250 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	200 MHz DDR	230 MHz DDR	200 MHz DDR	250 MHz DDR	230 MHz DDR	275 MHz DDR
Engine (Pixel x Texel)	4x2	4x2	4x2	4x2	4x2	2x3	4x2
Zugriffszeit Speicher	5 ns	5 ns	3,8 ns	4 bis 5 ns	3,5 bis 3,8 ns	4 ns	4 ns
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	6,4 GByte/s	7,3 GByte/s	6,4 GByte/s	8,0 GByte/s	7,3 GByte/s	8,8 GByte/s
Polygonleistung DX 7	25 Mio. Dreiecke/s	31 Mio. Dreiecke/s	25 Mio. Dreiecke/s	22 Mio. Dreiecke/s	30 Mio. Dreiecke/s	40 Mio. Dreiecke/s	75 Mio. Dreiecke/s
Polygonleistung DX 8	25 Mio. Dreiecke/s	31 Mio. Dreiecke/s	50 Mio. Dreiecke/s	44 Mio. Dreiecke/s	60 Mio. Dreiecke/s	40 Mio. Dreiecke/s	63 Mio. Dreiecke/s



Ganz klar – für 2D-Spiele wie Commandos 2 brauchen Sie keine teure GeForce3. CPU und Hauptspeicher zählen hier mehr.



Solch detaillierte Landschaften können beispielsweise die GeForce3-Chips berechnen, da sie DirectX 8 unterstützen.

Aber auch unterhalb der 500-Mark-Grenze tut sich einiges. In der letzten Ausgabe konnten wir Ihnen schon erläutern, womit die neue Radeon 7500 glänzen kann, in diesem Monat können wir Ihnen endlich den Testbericht dazu liefern. Die Grafikkarte, die den gleichnamigen Grafikchip verwendet, ist hauptsächlich als Konkurrenz zu den vielen günstigen GeForce2-Pro-Karten gedacht. Ihr Grafikchip besitzt mit 270 MHz die bisher höchste Taktfrequenz, mit der jemals ein Grafikchip standardmäßig verbaut wurde. Aber das ist noch nicht alles, denn die Karte verfügt auch über die Möglichkeit, gleich mehrere verschiedene Ausgabegeräte anzuschließen – zum Beispiel einen zweiten Monitor, einen Fernseher oder sogar einen Flachbildschirm mit digitalem Anschluss.

Allround-Talent

Die Radeon 8500 ist voll und ganz für die Verarbeitung von allen Spielen bis DirectX 8 optimiert, die Radeon 7500 beschleunigt hingegen Spiele bis DirectX 7. Verwendet wird dazu eine 3D-Engine, die jener des normalen Radeon-Beschleunigers entspricht. Dazu gehört natürlich die altbewährte T&L-Engine („Charisma-Engine") und eine Rechen-Engine, die zwei vollwertige Pixel-Pipelines mit je drei Textureinheiten aufweist. Wieder dabei sind auch die vielen Effektivitätstechniken, die Ati unter dem Begriff „HyperZ" zusammengefasst hat. HyperZ vergrößert die Bandbreite zwischen Grafikchip und -speicher.

Die Unterschiede

Gegenüber dem altbewährten Radeon-Chip wartet der Radeon 7500 durchaus mit einigen Änderungen auf. Der Radeon-7500-Chip kann etwa einen höheren Chiptakt erzielen, strahlt aber bei voller Nutzung dennoch weniger Hitze ab, was an einem veränderten Fertigungsprozess liegt. Der Chip einer Radeon 64 MB DDR wird beispielsweise nur mit 182 MHz betrieben, das sind mehr als 90 MHz weniger als beim Radeon 7500! Aber auch am Speichertakt hat sich etwas geändert. Der arbeitet nun nämlich nicht mehr synchron mit dem des Chips, sondern mit 230 MHz DDR (= 460 MHz effektiv). Übertaktern wird dies gefallen, erhöht es doch die Möglichkeit, noch mehr Leistung aus der Karte herauszuholen.

Ich glaub, ich seh doppelt

Die zweite wichtige Neuerung ist die Einbindung der Multi-Monitor-Technik namens HydraVision, die bisher nur im Radeon VE verwendet wurde. Zu diesem Zweck befindet sich ein zweiter RAMDAC im Chip, der die Bilddaten für einen zweiten Analog-Monitor aufbereitet. Außerdem wurde ein Prozessor für die Weiterleitung von Bildinformationen an Flachbildschirme sowie ein Chip für die Ausgabe des PC-Bildschirms auf dem TV-Gerät integriert.

Was ist alles dabei?

In der bunten Verkaufsverpackung der Radeon 7500 finden Sie neben der Platine auch zwei Adapter, mit denen Sie einen zweiten Monitor an den DVI-Ausgang und den S-VHS an einen Composite-Stecker anschließen können. Außerdem liegen ein zusätzliches Videokabel (S-VHS, Composite) und eine Treiber-CD in der Verpackung. Auf der CD befindet sich der Ati-DVD-Player.

Die Platine

Auf dem Grafikchip prangt ein brauchbarer Aktivkühler, der aufgrund der hohen Taktfrequenz auch benötigt wird. Verbaut wurden 64 MByte DDR-SDRAM, die mit vier Nanosekunden Zugriffszeit (= 250 MHz) spezifiziert ist. Damit lässt Ati glücklicherweise auch Übertaktern noch einiges an Tuningmöglichkeiten.

Die Spielepraxis

In der Praxis konnte die Radeon 7500 in einem PC mit Athlon 1.000(B) vor allem durch die gute Leistung in der Kantenglättung und einem aktuellen Spiele-Benchmark überzeugen. Im Vergleich zur Radeon 64 ist die Radeon 7500 bis zu 25 % schneller. Dies ist übrigens auch der prozentuale Unterschied der Speichertaktfrequenzen der beiden Karten, was nahe legt, dass Speicherbandbreite sehr wichtig für die Allgemein-Performance ist. In 32 Bit wird die GeForce2 Pro von einer Radeon 7500 geschlagen, was vor allem an der höheren Speicherbandbreite liegt. Lassen beide Karten ihre Muskeln aber bei 16 Bit Farbtiefe spielen, dann liegt die GeForce2 Pro ganz klar vorne. Im Test mit dem beliebten Taktik-Shooter *Counter-Strike* gab es allerdings eine Überraschung: Hier kommt die Radeon 7500 nicht an die Leistung der GeForce2 Pro heran.

Das Fazit

Die Radeon 7500 ist mehr als nur eine Einsteiger-Grafikkarte und für Spieler sehr interessant. Sie hinterlässt einen guten Eindruck, nicht nur wegen der dicken Hardware-Ausstattung und der guten DVD-Fähigkeiten, sondern auch wegen der überzeugenden 3D-Leistung.

Bernd Holtmann

Radeon 7500

Hersteller:	Ati
Info-Telefon:	089-665150
Web-Site:	www.ati.de
Preis:	Ca. DM 400,-
Stärken:	3D-Geschwindigkeit, Kantenglättung, Anzahl Ausgänge
Schwächen:	OpenGL-Leistung
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 90%

» Sehr schnelle Grafikkarte im Bereich bis 400 Mark. «



Volle Kontro

Die PC-Action-„Steuerfahndung" ist den aktuellsten Gamepads, Lenkrädern und Joysticks auf der Spur. Was wir bei unserer Untersuchung herausgefunden haben, lesen Sie auf den nächsten vier Seiten.

Wer am PC spielen will, der braucht manchmal einfach mehr als nur die Kombination aus Maus und Tastatur. Die *FIFA*- und *NHL*-Serie von EA Sports schreit geradezu nach einem Gamepad, während Rennspiele wie *Driver* oder *Colin McRae 2* mit einem Lenkrad wesentlich an Reiz gewinnen. Aber auch Force-Feedback-Joysticks sind nach wie vor aktuell – ganz gleich ob bei flotter Weltraumaction wie in *I-War 2* oder älteren Titeln vom Kaliber *Starlancer*. Wir haben uns deshalb mal an der Controller-Front umgeschaut und insgesamt sechs Gamepads, vier Joysticks und sieben Lenkräder durchgetestet.

Gamepads

Im Preisbereich zwischen 20 und 30 Mark finden Sie nur recht spartanisch ausgestattete Gamepads, denen meist keine Software beiliegt. Logitechs WingMan Precision USB ist so eines, reagiert aber trotzdem recht genau und präzise. Das Hornet Gamepad von Interact hingegen ist unser Preistipp. Es wird an den seriellen Port angeschlossen und funktioniert auch mit alten PCs. In Ermangelung eigener Software muss der Spieler auf Windows-Treiber zurückgreifen. Leider lassen sich deshalb nicht alle zehn Tasten gleichzeitig nutzen. Das Thrustmaster FireStorm Digital 2 verfügt über stolze zwölf Knöpfe und wird über den USB-Port angeschlossen. Negativpunkt: Zwei der zwölf Knöpfe befinden sich direkt neben dem Steuerkreuz. Während eines Spiels müssten Sie den Daumen vom Steuerkreuz nehmen, um diese Tasten erreichen zu können.

Hier funkt es!

Das Delta Commander RF ist ein kabelloses Gamepad für die serielle Schnittstelle. Die verwendete Funktechnik beugt Kabelsalat vor. Die Steuerung des Gamepads erfolgt aber über analoge Neigungssensoren und die sind zum Zielen unbrauchbar. Zudem lässt sich die Steuerung der Sensoren nicht auf das Steuerkreuz umstellen. Einziger Lichtblick: die Umschalt-Taste zur Doppelbelegung der Tasten.

Ein anderes kabelloses Gamepad kommt von Typhoon. Das Cyber Voyager ist ergonomisch geformt und überraschend gut zu steuern. Dem Karton lag zwar Software bei, allerdings keine Batterien. Es ließ sich leicht einstellen und sorgte beim Test mit *NHL 2002* für ein angenehmes Spielgefühl.

Gewinner-Gamepad

Den besten Eindruck hinterließ das SideWinder Game Pad Pro von Microsoft. Als Einziges

PC Action hat sich die aktuellsten Lenkräder, Gamepads und Joysticks gegriffen und auf Ihre spieltauglichkeit getestet



lle

besitzt es ein Steuerkreuz, das analog und digital arbeitet. Im digitalen Modus funktioniert es wie jedes andere normale Gamepad und kennt also nur fünf Stellungen (links, rechts, oben, unten, Mitte). Im analogen Modus werden die Bewegungen stufenlos abgefragt, wodurch feine Bewegungen umgesetzt werden können. Ein analoger Controller ist vor allem bei Flug- und Rennspielen wichtig, um feine Fahrmanöver durchzuführen. Für Sportspiele ist der digitale Betriebsmodus zu empfehlen. Per Software können Sie die Modi wechseln, verschiedene Spielprofile laden und sogar Tasten mit anderen Funktionen belegen. Die acht Tasten können Sie übrigens auch über eine Umschalt-Taste mit jeweils zwei Funktionen belegen.

JOYSTICKS

SideWinder Precision 2

Hersteller Microsoft
Preis Ca. DM 90,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Achsen 8/4
FF-Effekte –
Sonst. Ausstattung Coolie-Hat, Software
Verarbeitung Sehr gut



WERTUNG **87%**

Top Gun Fox 2 Pro Shock

Hersteller Thrustmaster
Preis Ca. DM 100,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Achsen 7/4
FF-Effekte Schwach
Sonst. Ausstattung Coolie-Hat, Software
Verarbeitung Gut



WERTUNG **85%**

Cyber Knight

Hersteller Typhoon
Preis Ca. DM 90,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Achsen 8/4
FF-Effekte –
Sonst. Ausstattung Coolie-Hat, Software, Funktechnik
Verarbeitung Ausreichend



WERTUNG **73%**

WingMan Force3D

Hersteller Logitech
Preis Ca. DM 150,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Achsen 7/4
FF-Effekte Schwach
Sonst. Ausstattung Coolie-Hat, Software
Verarbeitung Gut



WERTUNG **71%***

GAMEPADS

SideWinder GamePad Pro

Hersteller Microsoft
Preis Ca. DM 70,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Steuerkreuz 8 (16)/digital und analog
Ausstattung Software
Verarbeitung Sehr gut



WERTUNG **86%***

Cyber Voyager

Hersteller Typhoon
Preis Ca. DM 70,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Steuerkreuz 12/digital
Ausstattung Funktechnik, Software
Verarbeitung Gut



WERTUNG **84%**

Hornet Gamepad

Hersteller Interact
Preis Ca. DM 20,-
Anschlussart Seriell
Feuertasten/Steuerkreuz 10/digital
Ausstattung –
Verarbeitung Befriedigend



WERTUNG **80%**

Delta Commander RF

Hersteller Pearl
Preis Ca. DM 80,-
Anschlussart Seriell
Feuertasten/Steuerkreuz 11 (22)/digital
Ausstattung Scrollrad, Funktechnik, Software
Verarbeitung Befriedigend



WERTUNG **78%**

FireStorm 2

Hersteller Thrustmaster
Preis Ca. DM 30,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Steuerkreuz 12/digital
Ausstattung –
Verarbeitung Gut



WERTUNG **78%**

WingMan Precision USB

Hersteller Logitech
Preis Ca. DM 30,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Steuerkreuz 6/digital
Ausstattung –
Verarbeitung Gut



WERTUNG **76%**

* = abgewertet



Eines der nächsten Spiele, die mit Joystick sicherlich besser zu steuern sind als mit Maus und Tastatur: AquaNox.

Rüttel-Joysticks

Der Joystick Top Gun Fox 2 Pro Shock von Thrustmaster kostet rund 100 Mark und ist damit einer der günstigsten Force-Feedback-Joysticks. Seine Effekte sind dementsprechend schwach. Bei starken Crashs in *Need for Speed: Porsche* entfuhren unserem Testkandidaten nur leichte Vibrationen. Die Lenkpräzision ist allerdings sehr hoch. Das Standardmodell Fox 2 Pro USB kostet nur ein paar Mark weniger. Von Logitech kommt WingMan Force 3D, der zwar auch FF-Effekte zu bieten hat, welche allerdings trotzdem alles andere als knackig sind. Die Steuerung im Bereich der Mittelstellung ist ungenau und die Reaktionszeit der FF-Kräfte ist zu hoch. Sehr lustig: Wird der Joystick-Knüppel durch einen sanften Schubser bewegt, versuchten die Motoren immer wieder die Mittelstellung zu erreichen. Das Ergebnis sah sehr lustig aus, denn der Joystick schlug wie ein Pendel immer hin und her.

Der Joystick-Funker

Der kabellose Funk-Joystick Cyber Knight der Marke Typhoon ist schlecht konstruiert. Viele der acht Tasten sind nur schwer zu erreichen und liegen zu eng zusammen. In der Hitze des Gefechts kommt es also schon einmal vor, dass man sich im wahrsten Sinne des Wortes vertippt. Der Stick scheint nicht sehr gut verarbeitet und ließ sich in unserem Test auch nicht richtig kalibrieren. Die Ausstattung des kabellosen Joystick-Ritters ist trotzdem beachtlich. So besitzt er neben der nützlichen Funktechnik acht Feuertasten, vier Steuerachsen und einen Coolie-Hat.

Fazit

Der SideWinder Precision 2 Joystick von Microsoft ist und bleibt der Sieger in seinem Wettbewerbsbereich. Er ist in Präzision, Verarbeitung und Ergonomie nicht zu schlagen, ganz zu schweigen von der ausgereiften SideWinder-Software. Aber: Die Konkurrenz schläft nicht. Bis auf weiteres bleibt der Precision 2 trotzdem unser Referenz-Joystick, wenn auch etwas abgewertet.

Lenkräder

Auch im Bereich der Lenkräder hat sich im letzten halben Jahr einiges getan. Zunächst werfen wir einmal einen Blick auf die Einsteiger-Geräte. Das R80 Sports Wheel von Saitek besitzt keine Fußpedale, allerdings zwei analoge Schaltwippen, die über Gas und Bremse gesteuert werden. Angeschlossen wird das Gerät über den Gameport-Anschluss Ihrer Soundkarte. Das Lenkrad an sich besteht aus Hartplastik und ist uns im Testfahrer-Modus von *NfS: Porsche* auf Dauer aus der Hand gerutscht. Treiberseitig wird auf Windows-Standardkomponenten zurückgegriffen. In *Grand Prix 3* ließ sich das Lenkrad leider gar nicht kalibrieren. Zu loben ist der stabile Befestigungsmechanismus.

Der Preistipp

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt das Logitech WingMan Formula GP. Es sieht nicht nur gut aus, sondern verfügt auch noch über eine präzise Steuerung und angenehm starke Rückstellkräfte. Das Gameport-Lenkrad ist gummiert und liegt deshalb sehr angenehm und fest in der Hand. Zur Konfiguration des Gerätes liegt die WingMan-Software bei. Ein Manko: Durch die weit vorne liegenden Schraubklemmen gibt es Montierprobleme bei abgerundeten Tischplatten.

Zwischen den Beinen

Das SpeedLink Racing Wheel können Sie wahlweise zwischen die Beine klemmen oder mit Saugnäpfen auf dem Tisch fixieren. Die Saugnapf-Methode funktioniert ebenso bei den Pedalen. Die Bein-Variante ist allerdings auf Dauer zu unbequem. Da sich das Lenkrad in



Für Sportspiele wie NHL 2002 sind Gamepads mit digitalem Steuerkreuz einfach die beste Lösung, vor allem für Duelle.



Freelancer wird neben Spitzengrafik auch einige spielerische Überraschungen besitzen – ein Flightstick ist da Pflicht.

Höhe und Neigungswinkel verstellen lässt, ist der Tischbetrieb auf jeden Fall die bessere Lösung. Anschluss findet das Gerät über den Gameport der Soundkarte – separate Treiber sucht man vergebens. Ohne Force-Feedback-Effekte kommt das Modena 360 Pro von Thrustmaster aus. Es besitzt eine sehr angenehme Beschichtung, einen USB-Anschluss und ist gut verarbeitet. Sehr interessant: Es besitzt gleich zwei Coolie-Hats, von denen einer als Acht-Wege-Schalter verwendet wird. So stehen Ihnen in Spielen ganze zehn Knöpfe zur Verfügung, auch wenn Sie die in Rennspielen wahrscheinlich nie benutzen werden. Die Gänge können Sie entweder mit den Wippen hinter dem Lenkrad oder dem Schaltknüppel wechseln. Die Konfigurationssoftware ist ausgereift und kalibriert das Lenkrad automatisch. Die Lenkung reagiert sehr genau, die Rückstellkräfte sind gut.

Kraftverstärkt

Bei den Lenkrädern mit Force-Feedback-Effekten haben wir zunächst das Logitech WingMan Formula Force GP getestet. Es besitzt fast die gleichen Vor- und Nachteile, ist aber mit zusätzlichen Rütteleffekten und einem USB-Anschluss ausgestattet. Die Konfigurationssoftware ist leicht zu bedienen, allerdings konnten uns die Force-Feedback-Effekte nicht so recht überzeugen. Manchmal setzen sie einfach zu spät oder gar nicht ein.

Sparsames Lenkrad

Das Real Force Wheel von Typhoon ist ein Lowcost-Vertreter der Force-Feedback-Lenkräder. Seine Befestigung am Tisch erfolgt durch Saugnäpfe und ein Klemmsystem. Die Ausstattung lässt keine Wünsche offen, die Verarbeitung schon. Das Gehäuse wirkt zerbrechlich, das Lenkrad und die Pedale reagieren schwammig und die Krafteffekte sind recht schwach.

LENKRÄDER

WingMan Formula GP



Hersteller Logitech
Preis Ca. DM 120,-
Anschlussart Seriell
Feuertasten/Wippen 4/2
Coolie-Hat –
FF-Effekte –
Ausstattung Pedale, Software
Verarbeitung Gut

WERTUNG **83%**

Modena 360 Pro



Hersteller Thrustmaster
Preis Ca. DM 180,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Wippen 2/2
Coolie-Hat Zwei Stück
FF-Effekte –
Ausstattung Pedale, Software
Verarbeitung Gut

WERTUNG **79%***

SpeedLink Racing Wheel



Hersteller Interact
Preis Ca. DM 100,-
Anschlussart Seriell
Feuertasten/Wippen 4/2
Coolie-Hat –
FF-Effekte –
Ausstattung Pedale
Verarbeitung Befriedigend

WERTUNG **75%**

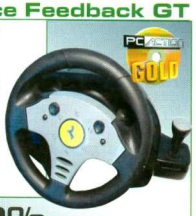
R80 Sports Wheel



Hersteller Saitek
Preis Ca. DM 60,-
Anschlussart Seriell
Feuertasten/Wippen 4/2
Coolie-Hat –
FF-Effekte –
Ausstattung –
Verarbeitung Ausreichend

WERTUNG **71%**

Force Feedback GT



Hersteller Thrustmaster
Preis Ca. DM 250,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Wippen 2/2
Coolie-Hat Zwei Stück
FF-Effekte Sehr gut
Ausstattung Schalthebel, Pedale, Software
Verarbeitung Sehr gut

WERTUNG **89%**

SideWinder FF Wheel



Hersteller Microsoft
Preis Ca. DM 250,-
Anschlussart USB
Feuertasten/Wippen 6/2
Coolie-Hat –
FF-Effekte Gut
Ausstattung Pedale, Software
Verarbeitung Sehr gut

WERTUNG **85%***

WingMan Formula Force GP



Hersteller Logitech
Preis Ca. DM 200,-
Anschlussart USB/Seriell
Feuertasten/Wippen 4/2
Coolie Hat –
FF-Effekte Gut bis befriedigend
Ausstattung Pedale, Spiel
Verarbeitung Sehr gut

WERTUNG **79%**

Real Force Wheel



Hersteller Typhoon
Preis Ca. DM 130,-
Anschlussart USB/Seriell
Feuertasten/Wippen 4/2
Coolie-Hat Ja
FF-Effekte Befriedigend
Ausstattung Schalthebel, Pedale
Verarbeitung Befriedigend

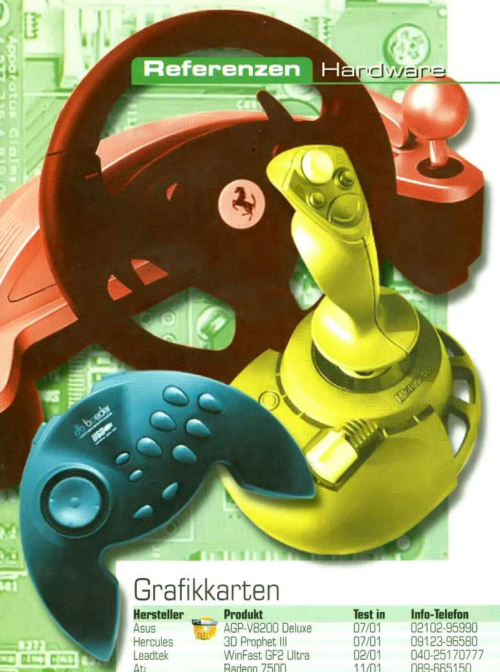
WERTUNG **73s%**

* = abgewertet

Zweiter Sieger

Vom Thron gestoßen wird in diesem Monat unser bisheriges Referenzlenkrad, das Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel. Das Force Feedback GT von Thrustmaster übernimmt nun die Pole-Position im Rennen der Force-Feedback-Lenkräder. Die Krafteffekte sind genau und streckenweise so heftig, dass richtiges Rallye-Flair aufkommt. Dabei kommt einem auch die stabile Lenkradhalterung zugute. Zusätzlich wurde das Lenkrad gummiert, um die Griffestigkeit zu erhöhen. Das gesamte Gerät wird per USB angeschlossen und lässt sich über die Software sehr leicht installieren. Trotzdem kann natürlich ebenfalls noch das Sidewinder Force Feedback Wheel empfohlen werden. Neben den nach wie vor überzeugenden Rütteleffekten besticht das Lenkrad durch exzellente Verarbeitung. Mit einer Kombination aus Schraubzwinge und Klemm-Mechanismus sitzt das Rad an jedem Tisch bombenfest. Die Ergonomie des USB-Lenkrades ist noch immer beispielhaft, nicht zuletzt auch dank des griffigen Kunststoffüberzuges.

Bernd Holtmann



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%
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	DM 400,-	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,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	DM 100,-	85%
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,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	71%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	75%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	74%
Typhoon	CyberKnight	11/01	0681-988060	DM 90,-	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	DM 70,-	84%
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	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	DM 20,-	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%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	DM 80,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	DM 30,-	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%
Logitech	WingMan Precision USB	11/01	069-92032165	DM 30,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%

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%
Kama	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,-	79%*
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	DM 100,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	DM 179,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	DM 60,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	DM 250,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	DM 349,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	DM 120,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	DM 200,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	DM 130,-	75%

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%



www.elsa.com/homenet

Weißt Du, was wir lange nicht mehr hatten?

Kabel-Salat.



ELSA Vianect WLAN AP



ELSA Vianect WLAN MC



ELSA Vianect WLAN Starter Kit

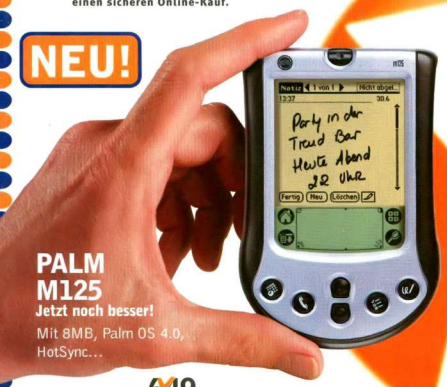
Drahtlos zuhause vernetzt mit ELSA Vianect WLAN.

Gegen Kabelsalat gibt's jetzt auch zuhause die drahtlose Zukunft: Mit ELSA Vianect WLAN verbinden Sie mühelos Desktop-PCs, Notebooks, Drucker und WebPads zu einem leistungsfähigen drahtlosen Netzwerk. So können mehrere User gleichzeitig und bequem ins Internet über Modem, ISDN oder ADSL - und das sogar egal, wo sie sich gerade aufhalten: am Schreibtisch, auf dem Sofa oder auch im Garten.

PRIMUSTRONIX.DE

ixxxxxxxt die Preise klein!

PrimusTronix gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.



NEU!

PALM M125
Jetzt noch besser!
Mit 8MB, Palm OS 4.0, HotSync...

DM ~~649,-~~
Unser TOP-Preis **DM 599,-**



CASIO QV 4000
EXXXTRA für Sie beigelegt: 1 GB IBM Microdrive!
Auflösung bis 2.048x1.536 Pixel High-End-Quality. 60 bis 1/1.000 sek. Verschluß. Mit Movie-Funktion: 320x240 bis 30 Sek...

CHIP 10/2001 SPITZENKLASSE Bestenliste Platz 1
4 Mio. Pixel!



Unser TOP-Preis DM ~~2.399,-~~ **DM 2.259,-**

TEAC POWERMAX 500/B
500 Watt
Subwoofer-System

DM ~~199,-~~
Unser TOP-Preis **DM 119,-**



CREATIVE Audigy Platinum
Bietet Anschlussvielfalt und ist ideal für Power-Gamer!

NEU!



DM ~~549,-~~
Unser TOP-Preis **DM 499,-**

ERICSSON SPECIAL EDITION
T20e Dual-Band-Handy, Mobile Chat, komponierbare Klingeltöne, sprachgesteuerte Anrufannahme, Voicedialing, Stopuhr, Alarm, Taschenrechner, **mit Headset und PC-Spiel Tomb Raider Chronicles!**



DM ~~379,-~~
Unser TOP-Preis **DM 339,-**



SIEMENS SL45
Dual-Band-Handy in silber
Mit MP3-Player, Diktiergerät, 32 MB Speicher

Computer Bild Test-Sieger Ausgabe 08/2001
connect TESTSIEGER Heft 10/2001

DM ~~949,-~~
Unser TOP-Preis **DM 869,-**

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

LG 17''-Monitor SW795E

96 kHz, TC099



Unser TOP-Preis

~~DM 519,-~~

DM 479,-

EPSON Color 685 Tinte

2.880 x 720 dpi, Parallel / USB



~~DM 199,-~~

Unser TOP-Preis

DM 175,-

NEU!

LG Netee TV-Video-Kombination

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



~~DM 1.299,-~~

Unser TOP-Preis

DM 959,-

GUILLEMOT Racing Wheel

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



~~DM 299,-~~

Unser TOP-Preis

DM 239,-



~~DM 119,-~~

Unser TOP-Preis

DM 89,-

MICROSOFT SideWinder GameVoice Headset mit Steuerpad

Mit integrierter Spracherkennung

Computer Bild Test-Sieger

Ausgabe 8/2001

HP OfficeJet G95

Drucken, Scannen, Kopieren, Faxen



~~DM 1.599,-~~

Unser TOP-Preis

DM 1.499,-

CANON CanoScan FDB646U

USB-Scanner, 42 bit, 600 x 1.200 dpi



~~DM 249,-~~

Unser TOP-Preis

DM 199,-

CONCEPTRONICS 3in1 CCD Kamera

DigiCam, WebCam, SecurityCam



~~DM 329,-~~

Unser TOP-Preis

DM 289,-

GAINWARD GeForce2 MX-Grafikkarte

TwinView VIVO, TV-Ausgang, „Golden Sample" mit 32 MB, AGP

Computer Bild Test-Sieger

Ausgabe 18/2001



~~DM 349,-~~

Unser TOP-Preis

DM 319,-

Das X des Monats

LOGITECH Cordless Desktop BLACK

Die Designertastatur mit optischer Maus – Kabellos per Funk!



~~DM 289,-~~

Unser TOP-Preis

DM 259,-

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

Geprüfter Online-Shop

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.

Spiele-Index

3D-Engine Codecreatures – Video CD
Acrobat Reader – Tools CD
Actionspiele – Spielerforum 116
Age of Empires – Spielerforum 126
Alien Paranoia 107
Alien vs. Predator 64
America – No Peace Beyond The Line v1.02 von v1.00 (d) – Patch CD
Anarchy Online 107
Anno 1503 – Spielerforum 128
AoE 2: Conquerors v1.0c – Patch CD
AOpen Riva TNT – GeForce3 12.60 Win9x_Me Aquanox 72
Arcanum v1.0.7.0 von v1.0.6.4 (d) – Patch CD
Atlantis 107
Bacteria Demo CD
Baldur's Gate 2 – Throne of Bhaal v25498 (int) – Patch CD
Ballerburg – Video CD
Ballerburg 56
Black & White Spielerforum 124
Cacheman 5.0 – Update CD
Catan – Das Kartenspiel 108
Civilization 3 50
Codecult 32
Codename Outbreak – Demo CD
Codename Outbreak 80
Combat Aces 99
Commandos 2 – Tipps & Tricks 156
Counter-Strike 1.3 78
Counter-Strike 1.3 – Tipps & Tricks 143
Der Schuh des Manitu 106
Desperados v1.01 (d) – Patch CD
Diablo 2 v1.09 (e) – Patch CD
Diablo 2 – Spielerforum 122
Die Schlümpfe 108
E-Sport & mTw – Spielerforum 119
Evil Twin 86
F1 2001 99
FM 2002 102
Galactic Battlegrounds 52
Gamespy Tools CD
Gangsters 2 – Vendetta v1.07 (d) – Patch CD
Gold Games 5 105
Half-Life & Counter-Strike – Spielerforum 110
Hercules Riva TNT – GeForce3 14.10 Win9x_Me CD
Hercules-Tweaker 2.2 – Update CD
Hired Team – Trial Gold 2 v102 (int) – Patch CD
Hz-Tool 1.4 – Update CD
Jedi Outcast 42
Jumpgate – Demo CD
Karnickeljagd – Demo CD
Karnickeljagd Patch #1 (d) – Patch CD
Kohan 98
LAN-Partys – Spielerforum 120
Logitech iTouch 1.72 – Update CD
Magic – Die Zusammenkunft – Demo CD
Matrox G450_550 6.71.011 Win9x_Me – Update CD
Mechwarrior 4 – Vengeance v2.0 (d) – Patch CD
Micky auf Ganovenjagd 107
Monopoly Tycoon 54
Mugen – Video CD
Myst 3 99
Need for Speed 5 – Spielerforum 130
NHL 2002 100
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip) – Update CD
Nvidia Detonator 21.81 offiziell (Installer) – Update CD
NVmax 3.00.41 Beta – Update CD
Operation Flashpoint v1.2 (d) – Patch CD
Operation Flashpoint – Spielerforum 116
Operation Flashpoint – Spielerforum 117
Paris Dakar Rally 108
Patrizier 2 Add-on 98
Patrizier 2 v1.30 (d) – Patch CD
PC Action in Gefahr – Video CD
Pharao Enhancement Pack v1.1 – Bestseller Edition (d) – Patch CD
Play the Games 4 104
Power Archiver 7.02 – Update CD
PowerStrip 3.02 Build 199 – Update CD
PowerVR KYRO I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3 (6.0162) – Update CD
Project Eden – Video CD
Project Eden 84
Railroad Puzzles 99
Roger Wilco – Update CD
Sheep, Dog 'n' Wolf 108
Siedler 4 – Spielerforum 127
Sound Control Plus v2.00 – Update CD
Spiderman 107
Spieletipps – Tools CD
Startopia v1.01b (int) – Patch CD
Stronghold 96
Tennis Masters – Demo CD
Tennis Masters 58
Throne of Darkness 90
TV-Tool 5.5 – Update CD
Unreal Tournament – Spielerforum 114
Untergrund-Spiele – Video CD
Untergrund-Spiele Folge 3 36
Voodoo3/4/5 Omega Treiber 1.03 – Update CD
Voodoo4/5 1.04.01 – Update CD
Wallpapers – Tools CD
Wer schlägt den Millionär? 108
Wiggles 92
Wiggles – Tipps & Tricks 147
Windows 2000 NVidia Refresh Rate Fix 1.40 – Update CD
WinZip Tools CD
x30fx Voodoo 4/5 v1.08.02 Beta Win9x_Me – Update CD
Zax 88

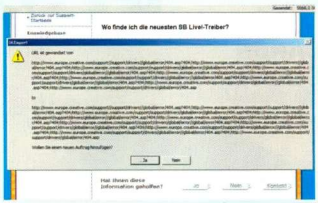


Hinter Gittern ...

... der Frauenknast? Nein, nicht ganz. Aber so ähnlich. Anlässlich der Release-Party zum nigelnagelneuen Spiel *Flucht von Alcatraz* brachte die deutsche Softwareschmiede CDV nicht nur die versammelte Fachpresse aus dem In- und Ausland hinter Schloss und Riegel, sondern verfrachtete auch gleich noch ein paar spärlich bekleidete Go-go-Girls hinter schwedische Gardinen – sehr zur Freude der männlichen Partygäste, versteht sich. Bewegte Bilder dieses witzig-spritzigen Abends finden Sie übrigens auf der Cover-CD (PC Action in Gefahr)!

URL-Wanderung

Eigentlich wollte unser Leser Ingo Reese nur mal eben ein paar Windows-2000-Treiber für seine Sound-Blaster-Live!-Karte herunterladen, doch irgendwie sind die Treiber auf der Creative-Homepage von einer dreihundertsechsundzwanzigstelligen Web-Adresse zu einer dreihundertsiebenundsiebzigstelligen gewandert, die natürlich auch ins Daten-Nirwana führte – dumm gelaufen!



Worte des Monats:

Heute: Auf was für eine absonderlich billige Art und Weise sich freie Mitarbeiter bei uns entschuldigen, wenn ihre Artikel mal wieder zu spät kommen ...

„Schicke dir das Spielerforum im Laufe des Tages zu! Sorry für Verspätung diesmal, aber war nur im Stress mit Umzug, neue Schule, Internet kam erst diese Woche, weil Telekom meinte, ich bräuchte kein NTBA, und kurzerhand musste ich mich noch in eine Frau verlieben ;)."

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 21. NOVEMBER

Nach dem *Fußballmanager 2001* serviert EA Sports mit *FIFA 2002* das nächste Schmankerl für alle Freunde des runden Leders. Was der neueste Teil neben einer frei konfigurierbaren Steuerung noch zu bieten hat, verraten wir Ihnen in unserem Testbericht. Außerdem im Test: das lang erwartete Rollenspiel *Pool of Radiance 2* und das grafisch imposante Fantasy-Strategiespiel *Etherlords*.





AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Fußballmanager 2002, Codename Outbreak, 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

Lass' die Karten lebendig werden!

Pokémon Sammelkartenspiel

Spiele das Pokémon Sammelkartenspiel und bringe Leben in deine Sammlung!



Das Starterset enthält zwei Decks und eine leicht verständliche Spielhilfe, kurzum alles, was du und ein Freund für den Einstieg brauchen.

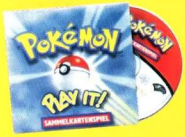
Mit Hilfe der Themendecks kannst du die unterschiedlichsten Strategien ausprobieren und so spielend dein Können verbessern.



Du wirst sehen, es gibt immer etwas Neues zu entdecken.

www.wizards.com/pokemon

™ & © Nintendo, © 1995–2000 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
Das WIZARDS OF THE COAST-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo



Werde ein Pokémon-Meister!

Schnapp' dir noch heute die kostenlose Demo CD-ROM und lerne alles über das Pokémon-Sammelkartenspiel.

- Finde alles über das Sammelkartenspiel heraus
- Lerne dein eigenes Deck zusammenzustellen
- Spiel damit! • und vieles mehr ...



Name : .....

Vorname : .....

Straße : .....

PLZ : .....

Ort : .....

Alter : .....

Zurück schicken an: **AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach**

Werde Meister-Trainer!

www.amigo-spiele.de