12/2001 DM 9,99 | öS 80,- | sfr 3,50 | hfr 223,- | bfr 223,- | lfr 12,00 | dkr 40,- | Lit 12.000 | DR 1.600 | Pts 950,- | B 50714

Im Test: Civilization 3 • AvP2 Multiplayer • S.W.I.N.E. • u. v. m.

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

2 CD-ROMs
Top-Demos: S.W.I.N.E. und GHOST RECON

DER ERSTE TEST: TOM CLANCYS GHOST RECON

Rainbow Six 3

NATO-Bündnisfall: Mit Amerika im Kampf gegen den Terror! Jetzt bekommt Operation Flashpoint Konkurrenz.

MIT DER KETTENSÄGE AUF MONSTERJAGD

Serious Sam 2

Mach's noch mal, Sam! Humor, Wummen, Gegnermassen: die furiose Rückkehr des Ballerkönigs!

DIREKTER WEG IN DEN KNAST?

Raubkopien!

Illegale Spiele-CDs, so weit das Auge reicht: So machen Sie sich auf keinen Fall strafbar!

POSTER IM HEFT: Myth 3 & Serious Sam 2

13 Spiele-Demos, 4 Videos und über 200 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



Top-Demos: S.W.I.N.E. und Ghost Recon

Außerdem: Aliens vs. Predator 2 - Multiplayer, **Empire Earth**, Ballerburg, FIFA 2002, NHL 2002, Operation Flashpoint – Multiplayer, Wiggles, Zoo Tycoon, Rogue Spear: Black Thorn, u. v. m.

4 aktuelle Videos:
u. a. Counter-Wiggles, Serious Sam: 2nd Encounter, S.W.I.N.E.

Über 250 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Serious Sam:** 17 Einzel- und Mehrspielerkarten für Sie!
- **Operation Flashpoint:** Neue Kampagne
- **Half-Life:** Mod Counter-Wiggles

Scharfer Shooter:

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

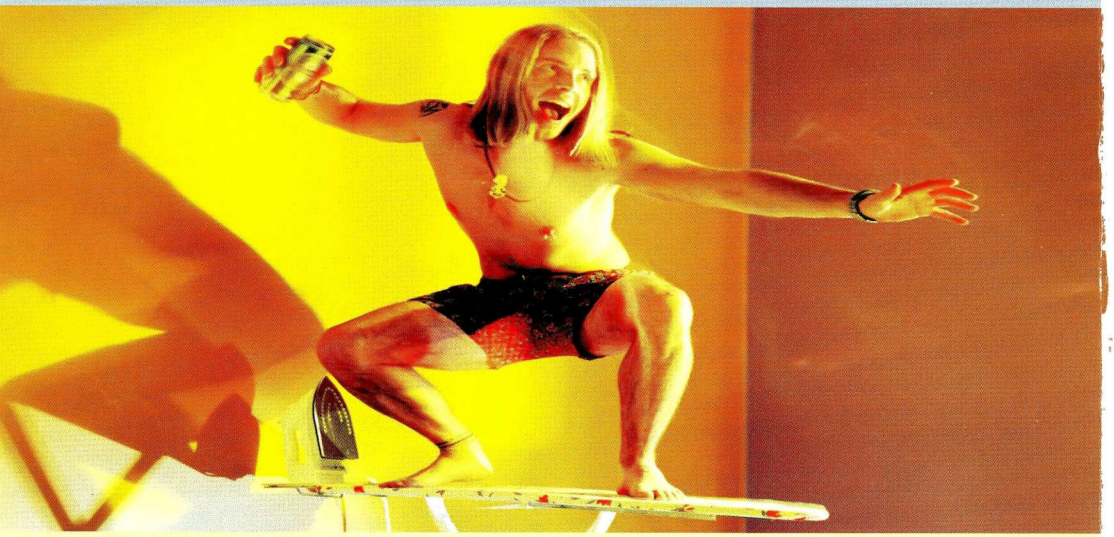
Der 2. Weltkrieg wird wieder aufgerollt: Neue Bilder und Fakten vom Shooter zur Invasion in der Normandie

Spieletipps: Aliens vs. Predator 2 · S.W.I.N.E. · Wiggles · u. v. m.

4 395002 709997 12

TERRATEC®

Achtung, Sie sind ein Fisch!



Hypnosesoundkarten von TerraTec.

Professionelle Suggestion schafft wahrlich verrückte Dinge. Überzeugung unterhaltsamer Art leisten hingegen Soundkarten von TerraTec. Ob im PC-Heimkino oder auf dem Bügelbrett: fetter Sound, neueste Technologie und einfachste Bedienung bei maximalem Spass!

Brandheiss und ohne doppelten Boden: das audiophile Luxuspaket **DMX 6fire** $^{24/96}$ mit 5 1/4 -Frontmodul, echtem Phono-Vorverstärker, 6 diskreten DVD-Surround-Ausgängen, sowie ultrarauscharmen 103 dB Dynamik und professioneller 24 Bit/96 kHz Technologie.

Profitechnologie - auf die Sie sich verlassen können!

Klangpuristen kommen auf ihre Kosten: Vom Einsteigersystem **512i digital** über das Gamer-Paradies **DMX Xfire 1024** (129,– DM[1]) mit Digital-I/O bis hin zum ultimativen Kinosound-Erlebnis **SiXPack 5.1+** (199,– DM[1]).

Hypnosesoundkarten gibt´s bei Atelco, Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn und Vobis. Außerdem im gutsortierten Fachhandel oder bestellen Sie online bei www.BPExpress.de.

Mehr Infos unter **www.terratec.de** · clever gear for a smart world

SoundSystem
512i digital
DM 89,–[1]

Computer Preis-Leistungs-Sieger
10. 2001



SoundSystem
DMX 6fire$^{24/96}$
DM 499,–[1]

1 Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

DIE DUNKLE MACHT

Aufruhr in den Fürther Redaktionsräumen der PC Action. Sind Aliens gelandet? Gibt's eine Preiserhöhung? Nein, der Internet-Guru hat tief in die Seelen der Redakteure geschaut – und dabei SCHWARZ gesehen. Was das für Folgen hat, lesen Sie hier ...

Bigge: So, Kollegen, das Ergebnis unserer Online-Umfrage liegt vor und ist eindeutig! Verabschieden Sie sich vom strahlenden Weiß, ab sofort gibt es nur noch dunkle PC-Action-Cover.

Bunke: Oooch, schade! Wo soll ich denn jetzt die Charakterwerte meiner Rollenspiel-Helden notieren?

Fränkel: Boah, Bunke, sind Sie wirklich nur blond gefärbt? Nehmen Sie doch das Tipp-Ex. Seit wir Ihnen erklärt haben, dass frau das Zeugs nicht verwenden soll, um ihre Schreibfehler am Monitor zu übermalen, haben Sie doch eh keine andere Verwendung mehr dafür ...

Sauerteig: Welch Verschwendung solcherlei graziler Cover-Kunstwerke! Die hängt man sich doch ins Klo (grinst lüstern)!

Hesse: Außerdem passen dunkle Titel viel besser zu den Seelen unserer Redakteure.

Geltenpoth: Genau, besonders zu Ihrer, Sie Metzel-Geselle!

Bezold: Na na, Geltenpoth. Ich wette, Sie haben schon wesentlich mehr virtuelle Leben auf dem Gewissen. Bei einem einzigen Tankrush meucheln Sie mindestens doppelt so viele Pixelbrüder wie unser Langer in zwei Stunden.

Hesse: Zweifeln Sie an meinem Skill, Sie Simulations-Heini? Wohl meine Kolumne nicht gelesen, hä? (plustert sich auf)

Bigge: Schweigt still! Ich verlange ein bisschen mehr Demut vor dem Leserwillen.

Fränkel: Genau, Freundlichkeit gegenüber unseren Konsumenten propagiere ich auch immer! War eh an der Zeit, dass dieses Weichei-Weiß verschwindet. Ist doch wie bei *Star-Wars:* Die dunkle Seite der Macht ist einfach viel untuntiger ...

Bunke: ... und ich bin froh, dass Sauerteig kein Mitspracherecht hatte. Es hätte nämlich wirklich schlimmer kommen können. Wenn ich da an seine geschmacklosen rosafarbenen Hemden denke ...



Die Redaktion



Christian Bigge, 34
Sport-, Online- und Actionspiele
... hat dank seines Nachwuchses das erste Mal seit Jahren wieder dem heiligen St. Martin gehuldigt und ist jetzt Laternen-Bastel-Profi.



Harald Fränkel, 31
Action- und Sportspiele
... befindet sich momentan in Washington, um dort streng geheime Daten abzuholen. Mehr von Agent 08/15 im nächsten Heft.



Alexander Geltenpoth, 28
Strategie- und Rollenspiele
... hat keine Lust, sich in Deutschland den Hintern abzufrieren und tankt noch eine Woche lang Sonne am Roten Meer. Das gibt Energie für den Winter.



Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... testet im Selbstversuch Strahlengrenzwerte von Monitoren und hat Herrn Fränkel gezwungen, mit ihm Konsolenkampfsportspiele zu daddeln.



Christian Sauerteig, 21
WiSims, Renn- und Sportspiele
... ist in nächster Zeit des Öfteren auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt anzutreffen und empfiehlt dieses Jahr wärmstens „Glühkirsch" statt „Glühwein" – ein Traum!



Tanja Bunke, 25
Action- und Rollenspiele, Adventures
... geht derzeit ihren Lieblings-Genres fremd und befindet sich dank *Battle Realms* im Echtzeitstrategie-Fieber.



Benjamin Bezold, 22
Actionspiele und Simulationen
... ist angesichts der momentanen Simulationsflut ganz aus dem Häuschen und hat sich obendrein mit seinem Schatz verlobt. *Goldigfind*

Foto: Dirk Kartscher



Als Leutnant Mike Powell der US Army haben Sie nur einen Auftrag: Gewinnen Sie für die Amerikaner den Zweiten Weltkrieg. Dazu schlagen Sie sich durch über 20 Missionen und müssen neben Treffsicherheit auch taktisches Geschick beweisen. Ob Electronic Arts tatsächlich nach der Shooter-Krone greift, erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau.

THEMA DES MONATS

Medal of Honor – Allied Assault

Seite 42

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 152
Die letzte Seite ... 194
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 153
Hotlines ... 153
Impressum ... 125
Inhalt Cover-CD ... 6
Inhalt Spielerforen ... 125
Inhalt Spieletipps ... 158
Inserentenverzeichnis ... 151
Leserbriefe ... 148
Leserbefragung ... 20
Neustart/Fehlstart ... 154
So werten wir ... 62

Aktuelles

Actionspiele ... 12
Adventures & Rollenspiele ... 16
Blockbuster ... 11
Budgetspiele ... 26
Internet- & Onlinespiele ... 22
Simulationen ... 20
Spielemarkt ... 24
Sport- & Rennspiele ... 18
Strategiespiele & WiSims ... 14
Vermischtes ... 23

Blickpunkt

Gratisspiele ... 34
Für Sie herausgesucht: Zehn kostenlose Mini-Spiele, bei denen sich die Installation wirklich lohnt.

Raubkopien und die Folgeschäden ... 30
Kleinigkeit oder schlichtweg kriminell? Meinungen, Hintergründe und Folgen von Raubkopien für Spieler und Software-Industrie

Xbox-Premiere in Cannes ... 36
Teurer Flop oder künftige PC-Alternative? Microsoft enthüllte in Cannes Preise, Pläne und Perspektiven für den Konsolenstart in Deutschland.

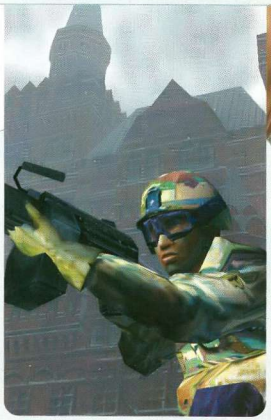
Vorschau

THEMA DES MONATS:
Medal of Honor: Allied Assault ... 42
EA strebt nach der Krone im Shooter-Genre: Warum sich Medal of Honor seinen Platz im Genre-Olymp neben Return to Castle Wolfenstein, Duke Nukem Forever und Unreal 2 sichern wird.

Counter-Strike: Condition Zero ... 52
Die nächste Generation des Mehrspieler-Shooters wird nicht mehr von Valve entwickelt und sorgt dennoch für Bombenstimmung.

Seite 64

Test des Montas: Ghost Recon



Rebellen übernehmen die Macht in Russland. Ein Fall für Ihre Eingreiftruppe. Reicht Tom Clancys Taktik-Shooter an die Klasse von Überflieger *Operation Flashpoint* heran?

Seite 30

Raubkopien – eine Bestandsaufnahme



Foto: Action Press

Schluss mit den Halbwahrheiten! In unserem Report zeigen wir auf, wer die schwarzen Schafe sind, wem Bestrafung droht und inwiefern Raubkopien uns Zockern schaden.



ab Seite 158

SPIELETIPPS



Aliens vs. Predator 2 – so schleichen Sie sich richtig an.

S.W.I.N.E., Wiggles, Kurztipps zu Top-Spielen

GTA 3 54
Noch müssen PC-Zocker darben, doch die Verkaufsversion für die PlayStation 2 weckt schon jetzt die Lust auf mehr.

Halo 48
Auf dem Planeten ist die Hölle los! Was sich nach der Fertigstellung der Xbox-Version für den PC-Shooter alles ändert, erfahren Sie hier.

Harry Potter 56
Nach dem Kinostart steht nun das Adventure in den Läden. Wir verraten Ihnen, ob sich die Verwandlung in einen Zauberlehrling wirklich lohnt.

Serious Sam: The Second Encounter 58
Das kann ja heiter werden! Sam „Serious" Stone kehrt auf den Bildschirm zurück und entfacht dort ein heißes Feuerwerk.

Team Factor 50
Das bessere Counter-Strike? Codemasters greift mithilfe tschechischer Entwickler die Wünsche der Mehrspieler-Fangemeinde auf.

Tests

TEST DES MONATS:
Ghost Recon 64

Achterbahn-Designer 107
Aliens vs. Pred. 2 – Multiplayer 72
Anno 1193 122
Atlantis 3 120
Bacteria 78
Battle Realms 88
Carrera Grand Prix 123
Civilization 3 98
Combat Mission 107
Conquest 106
Cossacks Add-on 106
Dark Age of Camelot 120
Das verrückte Labyrinth 124
Earth 2150 Lost Souls 86
Empire Earth – Multiplayer 82
FIFA Football 2002 108
Fliegenklatschen 107
IL-2 Sturmovik 76
Jack Orlando – Director's Cut 120
Karnickeljagd 124
Knights & Merchants 107
Matt Hoffman's Pro BMX 124
Microsoft Flight Simulator 2002 123
Monopoly Tycoon 104
Moorhuhn 3 124
Myth 3 96
Planet der Affen 120
Pool of Radiance 2 116
Rally Championship 2002 113
Rally Trophy 112
Rogue Spear: Black Thorn 78
RTL Medicopter 117 – Volume 2 123
S.W.I.N.E. 90
Sega GT 123
Sega Hundred Swords 120
Sega Marine Fishing 124
Software Tycoon 102
Sub Command 123
Tennis Masters 110
World War 3 86
Xcom Enforcer 74
Yuri's Revenge 80
Zoo Tycoon 100

Spielerforum

Actionspiele 132
Age of Empires 2 142
Anno 1503 140
Black & White 140
Counter-Strike & Half-Life 126
Diablo 2 138
Die Siedler 4 144
E-Sport 134
LAN-Partys 136
Need for Speed 146
Operation Flashpoint 133
Unreal Tournament 130

Spieletipps

Aliens vs. Predator 2 159
Kurztipps 175
S.W.I.N.E. 165
Thema Technik: 177
Wasserkühlung für den PC

Wiggles 170

Hardware

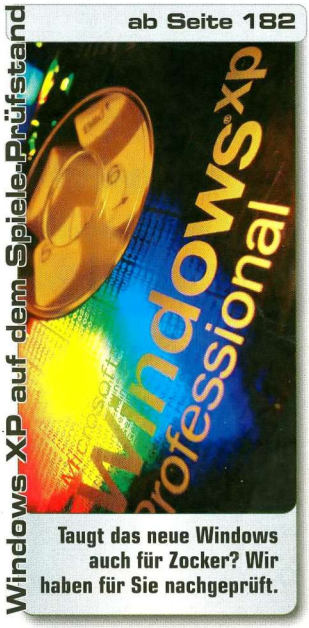
Aktuelles 180
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

DSL: Mit Highspeed ins Internet 186
Schluss mit Lags und langen Wartezeiten! Wie Sie Ihren DSL-Anschluss richtig konfigurieren und was den Spaß wirklich kostet, erfahren Sie hier.

Kampf der Prozessoren: Athlon XP 189
Und wieder stellt sich die Gretchenfrage: Pentium 4 oder Athlon XP? Wir sagen Ihnen, wer auf der Spiele-Zielgeraden die Nase vorn hat.

Windows XP MIT VIELEN KONFIGURATIONSTIPPS 182
Fluch oder Segen für PC-Zocker? Microsofts neues Betriebssystem auf dem Spiele-Prüfstand

ab Seite 182



Heft-CDs

PC-Action-CDs



ZWEI RANDVOLLE SPIELE-CDS:
Erneut 10 kostenlose Mini-Spiele für Sie, 13 aktuelle Spieledemos, 4 Videofilme, über 750 MB Tools, Patches, Add-ons, Maps und Mods

DEMOS:
Aliens vs. Predator 2 – Multiplayer, Ballerburg, Empire Earth, FIFA 2002, Ghost Recon, Magic – Die Zusammenkunft, NHL 2002, Operation Flashpoint – Multiplayer, Rogue Spear: Black Thorn, S.W.I.N.E., Shooter, Wiggles, Zoo Tycoon

VIDEOS:
Angespielt: Serious Sam – 2nd Encounter
Getestet: Counter-Wiggles, S.W.I.N.E.
Extra: PC Action in Gefahr – Wer ist wichtig?

DIESEN MONAT AUF CD-ROM



Wer *Empire Earth* schon jetzt ausgiebig testen möchte, ist mit unserer Demo bestens bedient. Enthalten sind insgesamt sechs Levels: Die ersten vier davon sind Tutorials, in denen Sie einiges über Angriff und Verteidigung, Priester und Propheten, Gebäude, Helden und Kampffähigkeiten lernen. In den anderen beiden Szenarien machen Sie Bekanntschaft mit Napoleons Truppen und dem „Roten Baron".

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	PII 350, 64 MB
HD-Speicher:	220 MB
Grafik:	Direct3D, Auflösung mind.1.024x768
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Ende November 2001
Weblinks	
Spiel:	http://empireearth.sierra.com
Publisher:	www.vivendi-universal-interactive.de

Aliens vs. Predator – Multiplayer



Ob Alien, Predator oder Marine – in dieser Multiplayer-Demo lernen Sie schon jetzt alle Charaktere von *Aliens vs. Predator 2* näher kennen. Als Areal für zünftige (und gruselige) Partien im Netzwerk oder Internet dient die Karte „A Lesser Fate", die sowohl Außen- als auch die typisch beklemmenden Innenräume des Spiels zeigt. Unterstützte Spielmodi sind Deathmatch und Team Deathmatch für bis zu 16 Spieler.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PIII 450, 128 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	Direct3D, 16-MB-Grafikkarte
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Anfang Dezember 2001
Weblinks	
Spiel:	www.sierrastudios.com/games/alienvspredator2
Publisher:	www.vivendi-universal-interactive.de

Rogue Spear: Black Thorn



In unserer spielbaren Demoversion zum Taktik-Shooter *Rogue Spear: Black Thorn* gehen Sie als Mitglied einer Antiterroreinheit auf Verbrecherjagd. Dabei knallen Sie jede Menge schießwütiger Terroristen ab und retten das Leben unschuldiger Zivilisten. Vor jedem Auftrag stellen Sie in einer ausführlichen Missionsbesprechung Ihr Team zusammen und tüfteln einen möglichst raffinierten Einsatzplan aus.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 266, 32 MB
HD-Speicher:	120 MB
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.redstorm.com/blackthorn
Publisher:	www.ubisoft.de

Ballerburg



Obwohl das Spielprinzip einem bekannten „Rechenkästchen"-Game ähnelt, „versenken" Sie in diesem 3D-„Ballerspiel" keine Schiffe, sondern Burgen: Als Katapult-Besitzer versuchen Sie, den Gegner in Grund und Boden zu bröseln – zum Zielen dürfen Sie Ihre Steinschleuder seitlich ausrichten und die Reichweite festlegen. In der Demo sind ein Einzelspieler-Level und eine LAN-Variante für zwei Spieler enthalten.

Genre:	Action
Voraussetzung:	PII 350, 64 MB
HD-Speicher:	70,5 MB
Grafik:	Direct3D, 16-MB-Grafikkarte
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	November 2001
Weblinks:	
Spiel:	www.ascaron.com/deutsch
Publisher:	www.ascaron.com/deutsch

FIFA 2002



Die Wahrheit liegt auf dem Platz! Diese Binsenweisheit beherzigt EA Sports seit Jahren und beschert PC-Sportlern regelmäßig die beste Fußballsimulation für den Rechenknecht. In diesem Jahr liefert man endlich eine frei konfigurierbare Steuerung sowie ein komplett neues Passsystem mit. Ob Electronic Arts damit erneut die Sportspiel-Liga anführt, entscheiden Sie – ausprobieren dürfen Sie *FIFA 2002* mit dieser Demo, in der Sie wahlweise die Mannschaften Manchester United oder Arsenal dirigieren.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
HD-Speicher:	90 MB
Grafik:	Direct3D, Glide
Mehrspieler:	–
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	http://fifa2002.ea.com
Publisher:	www.electronicarts.de

VIDEOS

AKTUELLES



Serious Sam – 2nd Encounter

Erholen Sie sich gut über die Weihnachtsfeiertage, denn danach fegt erneut Sam „Serious" Stone über Ihren Bildschirm. Wir haben vorab der Preview-Version des Ego-Shooters auf den Zahn gefühlt.



PC Action in Gefahr

Wer ist eigentlich wichtig und wer hat überhaupt nichts zu sagen? Diese und andere Fragen, die eigentlich keinen interessieren, stellten unsere Reporter Joachim Hesse und Christian Sauerteig den Partygästen der COMPUTEC-Headquarter-Einweihungsfete.

ANGESPIELT



Counter-Wiggles

Zwerge können nicht nur niedlich und lieb sein, sondern besitzen durchaus auch eine dunkle Seite. Das bewiesen bereits die Wichtel-Clans von *Wiggles*. Diese legen jetzt noch eine Schippe drauf und ballern kräftig los. Was taugt der Mod *Counter-Wiggles*?



S.W.I.N.E.

Ganz egal, ob Sie eher auf gespickten Hasenrücken oder fetten Schweinebraten stehen: In *S.W.I.N.E.* müssen Sie sich Ihr Futter hart erarbeiten. Was das schräge Echtzeitstrategie-Ragout von Fishtank taugt, erfahren Sie in diesem Video.



Chaos in Russland! Rebellen haben nach einem Putsch die Macht an sich gerissen und wollen Mütterchen Russland die ehemaligen GUS-Staaten wieder einverleiben. Als Mitglied einer US-Spezialeinheit ziehen Sie in den Krieg und zeigen den Störenfrieden, was ein Elitesoldat alles draufhat. Vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign und der exzellente Mehrspielermodus zeichnen diesen Taktik-Shooter aus.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 450, 128 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	22. November
Weblinks:	
Spiel:	www.ghostrecon.de
Publisher:	www.ubisoft.de



Haben Sie schon mal Schweine gegen Hasen kämpfen sehen? Nein? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere spielbare Demoversion zu Fishtanks viel versprechendem Titel *S.W.I.N.E* werfen. Dort haben nämlich existenzgefährdete Schweine den in Saus und Braus lebenden Hasen den Krieg erklärt. Der Schwierigkeitsgrad von *S.W.I.N.E.* rangiert auf ähnlich hohem Niveau wie der Strategieknüller *Sudden Strike*.

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	80 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.swine-online.com
Publisher:	www.fishtankgames.com

Weitere Demos auf den CDs: Magic – Die Zusammenkunft • NHL 2002 • Operation Flashpoint – Multiplayer • Shooter • Wiggles • Zoo Tycoon

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber
Win9x-Treiber: Asus Riva TNT – GeForce3-Treiber 14.10 Win9x_Me
Ati Radeon 4.13.7184 Win9x_Me
Creative Detonator 21.85 Win9x
Hercules-Kyro-Treiber 8.162a Win9x_Me
Hercules Riva TNT – GeForce3-Treiber 21.81 für Windows 9x_Me
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip)
Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer)
PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3 (8.0162)
Windows-XP-Treiber: Ati Radeon 5.13.3272 WinXP
Hercules-Kyro-Treiber 8.162a Win2k_XP
Hercules Riva TNT – GeForce3 Treiber 21.81 für Windows 2k_XP
Nvidia Detonator 21.85 für Windows 2k_XP (inoffiziell)
Savage4 Win2K_XP 8.40.03
Voodoo3-2000_3000_3500-Treiber WinXP
DSL-Special: DFUESpeed2.2
Dr.TCP 1.9
Engel
RasPPoE
T-DSL SpeedManager
T-DSL Test
WinPoET 2.0

Patches
Age of Sail v1.56 (d)
Aquanox v1.11
Diablo 2 LoD v1.09b (int)
Diablo 2 v1.09b (int)
Die Siedler 4 v1.12.916 (d)
Die Siedler 4 v1.12.916 von v1.10.908 (d)
Gorasul v1.01 (d)
I-War 2 vF14 von vFF10 und vF12 (d)
King of the Road Kyro-2-Patch (d)
Mercedes Benz Truck Racing v1.0.8 (d)
Myst 3 v1.22 (d)
No One Lives Forever v1.004 von v1.003 (d)
Operation Flashpoint v1.26 Beta (d)
Operation Flashpoint v1.27 Beta (d)
Pool of Radiance 2 v1.1 (int)
Pool of Radiance 2 v1.20 (int)
Serious Sam v1.04 (d)
Sub Command v1.01 (d)
Wiggles v1.0.482 (d)
Wiggles v1.0.707 (d)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
Acht Einzelspieler-Karten sowie neun Multiplayer-Karten zu Serious Sam, Serious-Sam-Leveleditor, Patch 1.04 für die europäische Vollversion

Age of Empires 2
Das Update 1.0C inklusive wichtiger Informationen dazu

Black & White
Neues Drachenmodell, welches den Löwen ersetzt, die Tools Milkshape, Player Selector und Namenseditor für Untertanen, Trailer von Creature Island inklusive drei Wallpapern für Ihren Desktop

Diablo 2
MP3 „Der Cain Rap"

Die Siedler 4
Römer versus Römer, Mini-Kampagne von Siedler-Fan Calyps Sardus, drei neue Mehrspieler-Karten

E-Sport
Sieben Counter-Strike-Demos, ein Unreal-Tournament-1on1-Demo, zwei UT-TDM-Demos, drei Counter-Strike-CPL-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Counter-Wiggles, Gamers IRC, Global Warfare 1.2, CS-Demo des Länderspiels Deutschland – Dänemark im CB Nations Cup

LAN-Partys
Bilder vom Franken Frag Festival und von der NullSaftNetz Version 3.0

Need for Speed
Mamba Long Towncar Vehicle, SC Design UFO und der Ford Puma für Need for Speed 4

Operation Flashpoint
Kampagne Under Controll mit acht Missionen und Intro, Beta-Pack 1.27, der Granatenwerfer für die NATO und die Russen, Editier-Anleitung für angehende Mod-Bastler, Flagpack mit über 150 Länderflaggen

Unreal Tournament
Vier neue Deathmatch-Karten

Spielerforum Actionspiele: Serious Sam



Noch einmal beschäftigen wir uns im Spielerforum Actionspiele mit dem Fun-Ego-Shooter *Serious Sam*. Damit's Ihnen nicht langweilig wird, haben wir jede Menge Ballerspaß auf die CD gepackt: Gleich acht Einzel- und neun Mehrspielerkarten erwarten Sie hier. Wenn Sie selbst Maps oder Mods basteln wollen, finden Sie dazu gleich den Leveleditor auf der Silberscheibe.

Spielerforum Half-Life: Counter-Wiggles



Dass selbst Zwerge zu Antiterroreinheiten mutieren können, beweisen die Counter-Wiggles im gleichnamigen Mod. Wenn Sie zur gemeinsamen Wichteljagd aufbrechen wollen, benötigen Sie allerdings die Vollversionen von *Half-Life* und *Counter-Strike* dazu. Den neuesten Mod zu *Global Warfare* in der Version 1.2 gibt's zusätzlich auf der CD.

Spielerforum Operation Flashpoint: Beta-Pack 1.27, Under Controll



Vor dem lang erwarteten Patch 1.30 testet Codemasters einige Neuerungen von *Operation Flashpoint* mit der Modifikation 1.27. Testen Sie mit. Als Bonus für Sie gibt's in diesem Monat zusätzlich die Kampagne Under Controll, die neben einem neuen Intro gleich acht neue Karten für Sie enthält. Wir wünschen fröhlichen Ballerspaß.

Abonnenten haben's besser: Für Sie gibt's jetzt exklusiv und kostenlos eine Video-CD-ROM mit den coolsten PC-Action-Videos, -Tools und -Spiele-Gimmicks.

RAN AN DIE ACTION!

Bei der genialen PC-Action-Video-CD bleibt kein Auge trocken. Über 650 MB mit einer Sammlung der besten Videos, Tools und Spiele-Gimmicks, die es je bei PC Action gab. Die CD wurde exklusiv für unsere Abonnenten produziert und ist nicht im Handel erhältlich. Sehen Sie z. B. alle Folgen des Kult-Klassikers „Big Action" oder staunen Sie über das abgefahrene Leser-Spiel „PC Action – The Game". Wenn Sie sich jetzt ein PC-Action-Abo holen, erhalten Sie diese CD als kostenlose Prämie, die Sie in jedem Fall behalten dürfen.



Über 650 MB an genialen Videos, Tools & Spiele-Gimmicks komplett auf einer CD:

+ **Alle acht Folgen der Kult-Videoserie „Big Action" inklusive Outtakes**
+ **The PC Action Project**
+ **Alle bisherigen Folgen von „PC Action in Gefahr"**
+ **PC Action – The Game 1 und 2**
+ **PC-Action-MP3s, z. B. der „Sauerteig-Song"**
+ **Jo Hesse live in Action: Exklusives Musikvideo zu dem Song „Ballerspiel" der Abgehörten Telefonate**

Coupon ausfüllen 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**

☐ 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)

Das Heft geht an (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs 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 kostenlose Prämie: **PC Action Video-CD-ROM** (Art.-Nr. 2050)

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, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

P3 PA 98

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

Schleicher-Meister Jones schaltet Gegner gern lautlos mit dem Messer oder aus sicherer Entfernung per Scharfschützengewehr aus.

Project I.G.I. 2

Ego-Shooter **David Jones kommt zurück.**

Mit dem zweiten Teil der Einzelkämpfer-Simulation will der Hersteller die kleinen Mängel des (trotzdem beliebten) Vorgängers vergessen machen: Mehrspielermodus, Speicherfunktion und verbesserte künstliche Intelligenz lauten die Schlagworte. Den SAS-Soldaten Jones verschlägt es bei drei Kampagnen nach Russland, Libyen und China, wo er unter anderem in Luftstützpunkten, Häfen und Regierungseinrichtungen zum Einsatz kommt.

Info: www.codemasters.com/press/uk01112001.htm



Nicht nur detaillierte Models und fotorealistische Landschaften sollen Unreal 2 zum Action-Kracher machen.

Unreal 2

Ego-Shooter **Bereits im Frühling erhältlich**

Überraschung! Das von vielen Fans sehnlichst erwartete *Unreal 2* soll nicht erst im September 2002, sondern bereits im März oder April unter das vermutlich kaufwütige Volk geworfen werden. Das teilte Michael Wetzel, PR-Manager bei Infogrames, kurz vor Redaktionsschluss mit.

Info: www.unreal2.com

C&C Renegade

Action **Video als Vorbote**

Renegade, das erste Actionspiel zur C&C-Serie, soll definitiv am 12. Februar in den Läden stehen. Wer will, kann sich die Wartezeit mit einem Video versüßen (vgl. Bilder), das auf www.westwood.ea.com/games/cuniverse/renegade/deutsch unter „Movies" zum Herunterladen bereitsteht.

Info: http://westwood.ea.com



Ich mein' ja nur



April im November

Ich kann's nicht glauben. Laut www.terroristenjagd.de gibt es ein Entwicklerteam, das ein Ballerspiel konzipiert, bei dem die Bösewichte Bin-Laden-T-Shirts tragen und von wehrhaften Zivilisten unter anderem mit kratzenden Katzen beworfen werden dürfen. Ich kann's nicht glauben. Es bestehen sogar Überlegungen, einen Modus einzubauen, bei dem man in die Rolle der Terroristen schlüpft. Ich konnt's nicht glauben, fragte per E-Mail nach: Ist das euer Ernst? Die sinngemäße Antwort von SpielDing Interactive: Klar! Wir wissen, wir packen ein heißes Eisen an, aber der schwarze Humor wird doch deutlich und es gibt sicher einen Markt dafür und so weiter und so fort. Irgendwie kann ich's trotzdem nicht glauben. Ist denn schon wieder 1. April oder was?

Harald Fränkel

Heli Heroes

Action **Guck mal, was da schraubt!**

Die Entwickler der Echtzeitstrategicals *Earth 2150* und *World War 3* schrauben an einem Shooter, wie er in der Spielhalle stehen könnte. Als Helikopterpilot steuern Sie wahlweise einen Apache Longbow oder einen russischen Hokum durch über 30 Levels. Oder Sie treten den Feindesscharen und sechs Endgegnern zu zweit an einem PC gegenüber. Das Spiel unterstützt Auflösungen bis 2.048x1.800 und Dolby Digital 5.1.

Info: www.zuxxez.com



Außerdem

/// Einen **Arcade-Shooter** im Stil von *Star Monkey* entwickelt die Firma Gradient Studios: **Strayfire** soll Ende des Jahres erscheinen (www.gradientstudios.com). /// Anfang Dezember veröffentlicht Koch Media für 10 Mark ein **Mini-Spiel** namens **€uro Alarm**, das ähnlich wie *Hiebe für Diebe* abläuft: Sie müssen Euro-Beamten in den Hintern treten (www.games.kochmedia.com). /// Die Konsolen-Profis der Firma Capcom wollen das Jump & Run **Mega Man X5** und das Action-Adventure **Dino Crisis 2** für den PC umsetzen. ///

Operation Flashpoint Gold Upgrade

Ego-Shooter **Stichtag: 30. November**





Bei Red Hammer spielen Sie die russische Seite und steuern unter anderem den Hubschrauber links.

Am 30. November ist die neue Kampagne *Red Hammer* zu *Operation Flashpoint* erhältlich: als Add-on für knapp 40 Mark, wobei zusätzlich alle bisher erschienenen, kostenlosen Upgrades und ein Strategie-Guide enthalten sind. Außerdem bietet der Hersteller für Neueinsteiger eine entsprechende *Gold Edition* inklusive Originalspiel an (ca. 100 Mark).

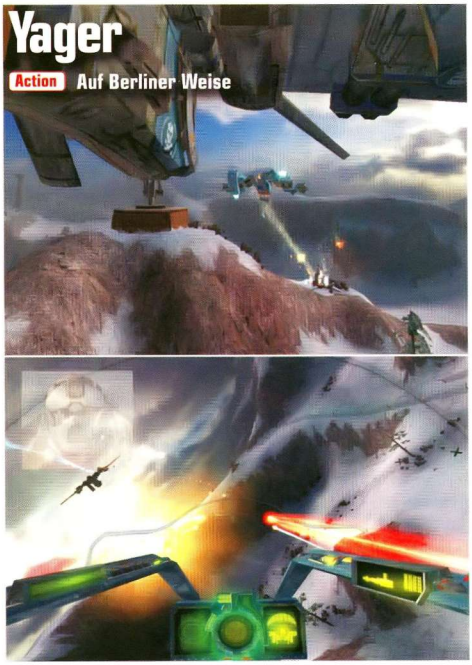
Info: www.codemasters.com/ flashpoint/redhammer/front.htm



Es rumst, blitzt und leuchtet, wohin das Auge schaut: Heli Heroes ist Arcade-Ballerei in Reinkultur.

Yager

Action Auf Berliner Weise



Yager, das Actionspiel made in Berlin, soll im Herbst 2002 für den PC erscheinen. Es bietet über 20 Missionen und soll dank einer umfangreichen Story, ausgefeilter Charaktere und vieler Zwischensequenzen nicht nur Baller-Freaks zufrieden stellen. Die neuesten Screenshots geben einen Eindruck von der Grafik.

Info: www.yager-development.de

Der Zauberer von Oz

Action Märchen für Erwachsene



Eine erste Konzeptzeichnung der Firma Carbon6: ein Gnom.

Erinnern Sie sich an *American McGee's Alice*, die gruselig-bizarre Spielumsetzung der Kindergeschichte *Alice im Wunderland*? Carbon6, die neue Firma des verantwortlichen Designers, arbeitet angeblich an *Der Zauberer von Oz*. Eine offizielle Bestätigung steht noch aus. McGee antwortete aber auf Anfrage des Online-Magazins *FGN*: „Wir geben momentan keine Interviews, doch unsere erste Pressemitteilung kommt in ein paar Wochen."

Info: www.fgnonline.com

Ich mein' ja nur



Nur eine Simulation?

Spiele simulieren bestimmte Situationen mittlerweile so realistisch, dass sie als Trainingssoftware eingesetzt werden. So schwören beispielsweise Spediteure auf „Der Planer 2" und das Pentagon orderte schon mal ein paar Tausend „Steel Panthers 3". Wen wundert da, dass die U.S.-Army ein eigenes Projekt bei den Softwareschmieden ICT und Quicksilver in Auftrag gegeben hat. Voraussichtlich wird die militärische Simulation Ende nächsten Jahres fertig gestellt und auch als Spiel veröffentlicht. Zitat Firmenchef Richard Lindheim von ICT: „Während diese Produkte einzigartige Trainingshilfen für potenzielle Generäle und Gruppenführer bieten, können sie auch Videospielern überall beibringen, mit Menschenmaterial und Informationen umzugehen ..." Ziemlich makaber oder wie denken Sie darüber?

Alexander Geltenpoth

1914 – The Great War

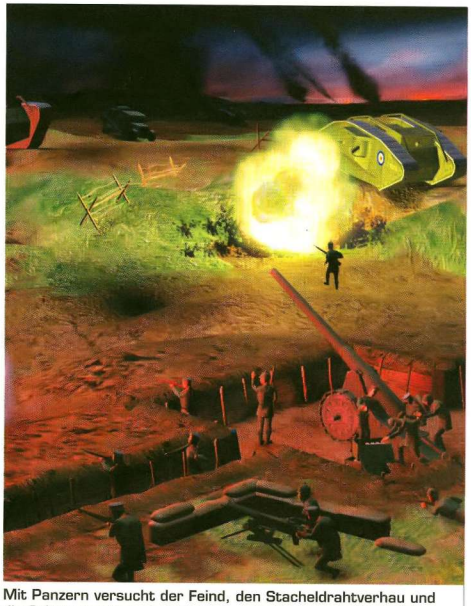
Strategie **Stellungskrieg an der Westfront**

In der Rolle eines Offiziers im Ersten Weltkrieg werden Sie an die verschiedenen Fronten im Westen Europas abkommandiert, um in den historischen Schlachten Ihre strategischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Eine effektreiche 3D-Engine soll für optische Hochgenüsse in dem rundenbasierten Strategiespiel sorgen. Laut Fishtank ist eine Veröffentlichung im Mai 2002 geplant.

Info: www.fishtankgames.de



Der legendäre Dreidecker des Roten Barons hebt ab.



Mit Panzern versucht der Feind, den Stacheldrahtverhau und die Schützengräben der deutschen Stellungen zu überrollen.

Car Tycoon

WiSim **Frisch vom Fließband**

Als Firmenboss in der Automobil-Industrie steuern Sie Ihr Unternehmen vom Wirtschaftsboom der 50er bis ins 21. Jahrhundert. Sie kümmern sich um Neuentwicklungen sowie um die Produktion und den Vertrieb. Im Kampf gegen die Konkurrenz sind auch unfaire Mittel wie Spionage und Sabotage erlaubt. *Car Tycoon* soll noch vor Weihnachten erscheinen.

Info: www.cartycoon-online.com



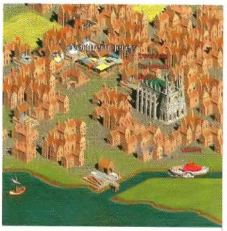
In Car Tycoon werden ganze Städte simuliert. Im Mittelpunkt steht natürlich auch hier alles rund ums Automobil.

Trade Empires

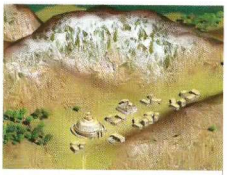
WiSim **Über die Seidenstraße**

Von den ersten Zivilisationen der Welt bis zur Neuzeit dürfen Sie in *Trade Empires* ein Handelsimperium auf vier Kontinenten errichten. Je nach Epoche treffen Sie auf andere historische Völker und schlagen unterschiedliche Güter um. Die Wirtschaftssimulation sollte mittlerweile schon erhältlich sein, einen Test finden Sie in der nächsten Ausgabe.

Info: www.frogcity.com



Die Stadt Jerez an der spanischen Westküste ist ein Handelsknoten für Übersee.



3000 v. Chr. bestehen die Zivilisationen nur aus armseligen Ansammlungen von Hütten.

Außerdem

/// Der am 8. November veröffentlichte **Patch** v1.1 und die **spielbare Demoversion** zu **Stronghold** sind garantiert virenfrei. Kurz nach Veröffentlichung des Updates schlug der Hersteller sicherheitshalber Alarm, da ein Virenscanner fälschlicherweise glaubte, die Datei sei mit dem gefährlichen NIMDA-Virus infiziert. ///

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD



VERTEIDIGE, WAS DU GESCHAFFEN HAST!







87% GameStar Stronghold

„Nie zuvor habe ich eine vortrefflichere Vereinigung von Aufbau- und Echtzeit-Strategie gespielt." Heiko Klinge (Redakteur Gamestar)

GameStar Stronghold

Erhältlich bei:

KARSTADT

www.stronghold.de

FIREFLY STUDIOS

GODGAMES

TAKE 2 COMPANY

Ich mein' ja nur



Geld-Macherei

„Oh Wahnsinn", denke ich, als ich den Link zum Star-Wars-Episode-2-Trailer auf der Lucasfilm-Internetseite erblicke. „Bitte registrieren Sie sich", steht es in fetten Buchstaben geschrieben. Wollen wir mal nicht so zimperlich sein. Ich hämmere alle Informationen ein, pinkel mir vor lauter Vorfreude beinahe in die Hose und schon stoppt mich die Aufforderung, Quick Time 5.0 zu installieren. Kein Thema. Mal schnell 7.5 MB an Daten ziehen und Programm installieren. Doch dann trifft es mich wie ein nasser Waschlappen im Gesicht. „Quick Time Pro notwendig", heißt es nun und das für sage und schreibe 29,95 Mark. Sonst geht's euch aber noch gut, oder? Bei aller Star-Wars-Liebe, mein Geld schiebe ich euch für einen einminütigen Trailer nicht in den Rachen. **Tanja Bunke**

Archangel

Action-Adventure **Bewaffneter Engel**



In Verfolgerperspektive gehen Sie als Bewohner des Himmelreiches auf Ganovenjagd.

Am Ende des zweiten Quartals 2002 präsentiert Fishtank Interactive ein Action-Adventure, bei dem Sie als Erzengel bösen Buben einen Strich durch die Rechnung machen. Um auf der Erde Fleisch zu werden, schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Panters, Geistes oder Kriegers und gelangen an Handlungsorte, die zwischen Science-Fiction-Szenario und Fantasy-Welt angesiedelt sind. Besonderheit: Trotz massig Action in der Schlussphase entwickelt sich Ihr Protagonist nicht nur mit dem Ausschalten von Gegnern weiter, sondern auch durch intelligente Vorgehensweise.

Infos unter:
www.fishtankgames.com

„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: Xenia Deutschmann
Beruf: 10. Klasse Wirtschaftsschule
Alter: 16 Jahre
Nickname: Xenia[Seed]
E-Mail: xenialll@web.de
Homepage: In Arbeit
Lieblingsgenre: Rollenspiele
Lieblingsspiel: Diablo 2, Anarchy Online, Wiggles
Seit wann ich spiele: Seit November 1999
Statement: Ich liebe Online-Spiele, weil es interessant ist, neue Leute kennen zu lernen. Vor allem gehe ich sehr gerne mit meinen männlichen Spielpartnern auf die Jagd nach Erfahrungspunkten. Grüße an Damuda[Seed] und Cavedog[Seed] ...

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.

Tomb Raider

Action-Adventure **Die Lady ist zurück.**

Freunde der *Tomb Raider*-Serie kommen bald wieder in den Genuss der überdimensional proportionierten Lara Croft. Eidos und Core Design wollen voraussichtlich am 17. Dezember nähere Informationen preisgeben und geben Einblicke in das für November 2002 angekündigte neue Action-Adventure. Ob der derzeitige Titel *Tomb Raider: Next Generation* beibehalten wird, ist unklar. Auch über die Hintergrundgeschichte ist noch nichts bekannt.

Infos unter:
www.core-design.com



Die schmucke Lara hüpft im November 2002 in spannenden Missionen wieder über den Bildschirm.

Außerdem

\\\ Zahlreiche Desktop-Motive und ein **Video** des Action-Adventures **Zanzarah** bietet die Spieleschmiede THQ im Download-Bereich ihrer Internetseite an. Falls Sie Ihre Benutzeroberfläche verschönern wollen, werfen Sie einen Blick auf www.thq.de. \\\ **Neue Bilder** zum Science-Fiction-Adventure **Outcast 2** von Infogrames wurden veröffentlicht. Mehr dazu finden Sie unter www.outcast-thegame.com. \\\

Das Vermächtnis lebt ...

FORGOTTEN REALMS

POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR






Neue Rassen, Klassen und Zaubersprüche, rundenbasierte Kämpfe mit einstellbarer Zugzeit, interaktive Umgebung.

Multiplayer via Internet für bis zu 6 Spieler mit zufallsgenerierten Dungeons.

Das erste PC-Game, das auf den neuesten D&D®-Regeln basiert!

WINDOWS CD-ROM PC

DUNGEONS & DRAGONS®

Ubi Soft

© 2001 Ubi Soft Inc. All rights reserved. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks, and POOL OF RADIANCE is a trademark of Wizards of the Coast, Inc, a subsidiary of Hasbro, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Ich mein' ja nur



Undank ist der Welt Lohn!

Sid Meiers' Civilization gehört zu den besten Spielen aller Zeiten. Keine Frage, dass Hunderttausende von Spielern auf der ganzen Welt auch elf Jahre nach der Ur-Version auf Civilization 3 gewartet haben, das jüngst erschien. Auch in Deutschland. Allerdings nur in der als Special-Edition deklarierten US-Version. Laut Infogrames soll das deutsche Civ3 frühestens im März 2002 erhältlich sein. „Was? So lange können und wollen wir nicht warten!", sagten sich die Initiatoren vom „Deutschen Civ3-Übersetzungsprojekt" und verteilten auf ihrer Homepage http://translation.civ3.de Übersetzungsarbeit an tapfere Helfer, die das gewaltige Programm bis Anfang Dezember unentgeltlich übersetzt haben wollen. Ich bin mal gespannt, ob die freiwillge Übersetzung von Civ 3 am Ende mit der professionellen Version mithalten kann ...

Christian Sauerteig

Colin McRae 3

Rennsimulation **Realistischer denn je?**

Kaum hat Ubi Softs *Rally Championship 2002 Colin McRae 2.0* von der Genre-Spitze gestoßen, kündigt Codemasters den dritten Teil der erfolgreichen Rallye-Serie an. Das Entwicklerstudio verspricht, grafisch neue Maßstäbe zu setzen und Colin McRaes Ford Focus RS Rally Car in einer bisher nie da gewesenen Detailtreue und Authentizität zu entwickeln. So sollen die Wagen um das 16fache detaillierter aussehen und aus bis zu 16.000 Polygonen statt zuvor 800 bestehen. Auch Colin McRae und sein Beifahrer Nicky Grist würden vollkommen animiert, heißt es. So viel Arbeit kostet natürlich Zeit, weswegen *Colin McRae 3* entgegen anders lautenden Meldungen frühestens im Herbst 2002 erscheint.

Info: www.codemasters.com



Colin McRaes Ford Focus RS Rally Car soll ums 16fache detaillierter als zuvor aussehen.

RTL Skispringen 2002

Sport **Guten Flug!**

Anfang Dezember erscheint mit *RTL Skispringen 2002* bereits die dritte Umsetzung des beliebten Wintersportspiels. Auf 20 Schanzen dürfen Sie mit den DSV-Adlern um Martin Schmitt mit einer laut Hersteller verbesserten Grafik und einer Vielzahl neuer Spielmodi ins Tal fliegen. So können Sie erstmals um den Skiflug-Weltcup kämpfen oder im Mannschaftsspringen an den Start gehen.

Info: www.vcc.de



Saubere Landung: Neben der Weite fließt auch die Technik in die Wertung ein.

Virtua Tennis

Sport **Schlag auf Schlag**

Mit *Virtua Tennis* erscheint im Frühjahr dieses Jahres eines der besten und erfolgreichsten Spiele von Segas Dreamcast-Konsole auch auf dem PC. Das Tennisspiel besticht auf dem Dreamcast durch eine Vielzahl abwechslungsreicher Spieloptionen und eine ausgeklügelte Steuerung. Im Gegensatz zu *Roland Garros* oder *Tennis Masters Series* können Sie sich bei *Virtua Tennis* sogar mit den Pendants echter Tennisspieler wie Tim Henman oder Pete Sampras die Bälle um die Ohren prügeln.

Info: www.empire.co.uk



Wer ballt denn da die Beckerfaust? Auch Tommy Haas ist mit von der Partie.

Außerdem

/// Neues von den **Autobahnraser**-Machern. Noch **diesen Monat** erscheint mit **USA Raser** der neueste Teil der Serie für **50 Mark.** /// **Vier neue Golfkurse**, den Links 2001 Golf Course Converter, Arnold Palmers Course Designer, das **Links Expansion Pack** und **Links 2001** sind ab sofort in der **Links Championship Edition** für knapp **100 Mark** erhältlich. /// **THQ** hat sich die Rechte an der **Pride-Kampfsportserie** gesichert und kündigt für **Sommer 2002** mit Pride das erste **Prügelspiel** an. ///

Rally Trophy



Das Spiel

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Strecken
- Rallye- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrphysik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrern

Rally Trophy Classic Cup

Deutschland im Rallyefieber - 3, 2, 1...Go! Wer ist der Schnellste im ganzen Land? Im November sucht JoWooD die besten Rally Trophy Fahrer Deutschlands. Tolle Preise erwarten die Sieger. Nähere Infos im Internet!

JoWooD Productions

Bugbear

PC CD ROM

www.rallytrophy.de

Ich mein' ja nur



Wenn der Weihnachtsmann zweimal klingelt

Simulationsfans wie ich feiern dieses Jahr Weihnachten gleich zweimal. Denn das Fest wird uns nicht nur durch diverse Leckereien, sondern auch durch viele interessante Neuigkeiten im Simulationssektor versüßt. Die Zeit der Dürre ist endlich vorbei und ich kann mich mal wieder voll und ganz meinem Lieblingsgenre widmen: einfach still und leise mit Silent Hunter II in den Tiefen der Weltmeere abtauchen, in Microsofts Flight Simulator 2002 den weiten Himmel erobern oder mit meinem Hubschrauber in Comanche 4 über den Baumwipfeln kreisen und die Grafikpracht genießen. Ich weiß gar nicht, welchem Spiel ich meine Aufmerksamkeit zuerst schenken soll. Schließlich ist es fast ein ganzes Jahr her, seit eine Simulation so richtig „zum Abheben" war. Bleibt derzeit nur noch ein Wunsch offen: Dass ich nicht wieder so lange warten muss, bis die Firmen für Nachschub sorgen.

Benjamin Bezold

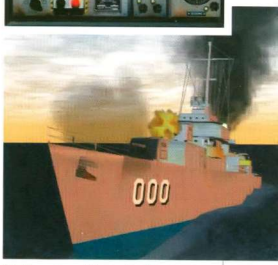
Destroyer Command

Historische Schiffssimulation **Auf Abfangkurs**

Ursprünglich sollte Ubi Softs Kriegsschiffsimulation *Destroyer Command* gemeinsam mit dem U-Boot-Spiel *Silent Hunter II* in die Läden kommen. Doch der Entwickler SSI konnte den Zeitplan nicht ganz halten, so dass mit der Veröffentlichung von *Destroyer Command* erst im März kommenden Jahres zu rechnen ist. *Silent Hunter II* hingegen schafft es rechtzeitig unter den Weihnachtsbaum. Am 13. Dezember ist es so weit. Dann können U-Boot-Kapitäne fleißig bis zur Fertigstellung von *Destroyer Command* üben, denn die beiden Titel sind die ersten eigenständigen Computerspiele, die Sie gegeneinander via Internet/LAN zocken dürfen. *Destroyer Command* erinnert stark an die SSI-Simulationen *Burning Steel 1-4*. Als Kommandant eines Marine-Zerstörers im Zweiten Weltkrieg eskortieren Sie Konvois, jagen U-Boote, schießen Feindflieger ab oder versenken gegnerische Schiffe.

Info: www.ubisoft.de





Bald gehen Sie mit diesem Zerstörer auf U-Boot-Jagd.



Bald rollen die Panzer wieder über den PC-Bildschirm.

Panzer Elite Special Edition

Historische Panzersimulation **Neuauflage des Klassikers**

Jowood legt Anfang 2002 die erfolgreiche Simulation *Panzer Elite* neu auf. In der *Panzer Elite Special Edition* finden Sie nicht nur das Hauptprogramm aus dem Jahre 1999, sondern auch eine neue Zusatz-CD mit zahlreichen Tools und Mods für *Panzer Elite*. Neue Missionen und Panzer verstehen sich hier natürlich von selbst. Ferner hat der Entwickler Wings Simulations die Spezialeffekte von *Panzer Elite* kräftig aufgebohrt. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe 01/02.

Info: www.jowood.com

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	○ Spieletipps
○ 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 12/2001
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

René Rado aus **Leverkusen** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Aquanox* von Fishtank.



McMEDIA

Soul Reaver 2

Schlüpfen Sie erneut in die Rolle von Raziel und reisen Sie durch die Zeit, um Ihrem Schöpfer, Kain, gegenüberzutreten und Rache zu nehmen. Erforschen Sie die Geheimnisse um Nosgoths Vergangenheit und finden Sie die Ursache für den Untergang der Vampir-Clans.



Soul Reaver 2 – Lösungsbuch 24,95 DM

119,95 DM

Für PC ab 30.11.2001 erhältlich

89,95 DM

GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PS2 · PlayStation · Dreamcast · PC CD-ROM · GAME BOY ADVANCE · GAMECUBE · XBOX · DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 87 38

McMEDIA & FANTASY NEU
Schillerstraße 1
07407 Rudolstadt
Tel.: 03 67 23/1 35 95

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 18

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

HERRMANN NEU
Juncker Straße 28
16816 Neuruppin
Tel.: 03 391/50 55 24

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

IONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klarastr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel.: 0 21 52/2 16 7

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 0

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lüdenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 66
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 90 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

MEDIASTORE
Wilhelminenstraße 9
64283 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/28 860

STRÖBEL AM MARKT DE
Am Rain 6
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Gestinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Bucherer Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Rontgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

HARTWICH
Hauptstr. 44
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 90 35 62

PLANET MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912250
www.mcmedia.de

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen
www.mcmedia.de

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4+6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Übertinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 09 35

FUN MEDIA NEU
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
Tel.: 09 11/28 77 083

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 65

KOLIBRI
Gantberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 66

KINDERWELT
Ellenbacher 1
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Welchser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Kloosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4, 31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter **www.mcmedia.de** kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

Jetzt auch mit spielbarer Demo!

McM

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spiele-demos, Videos, Tipps & Tricks und mehr.
Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht!
(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Ich mein' ja nur



Anfang vom Ende?

Ende Oktober wurde eine LAN-Party in Dänemark von der Polizei gestürmt und sofort beendet. Der Grund: Auf der LAN wurde Spiele- und Musiksoftware illegal kopiert. Jetzt sollen sogar alle Teilnehmer der LAN pauschal zur Kasse gebeten werden. Ein Einzelfall – noch. Denn die Industrie hat generell schärfere Kontrollen auf LANs angekündigt. Viele LAN-Veranstalter scheinen indes überfordert, können die schwarzen Schafe unter ihren Gästen kaum kontrollieren. Bleibt nur der Appell an die Vernunft der Zocker. Denn häufen sich diese Fälle, wird der LAN-Spaß für viele von einigen Raubkopierern massiv gefährdet. Einige LANs würden wohl ersatzlos gestrichen, die Teilnahmegebühren der restlichen Partys könnten über Gebühr anschwellen. Und das will wirklich niemand, oder?

Christian Bigge

Dragon Empires

Online-Rollenspiel **Schwertkämpfe im Netz**

Die englische Version von *Dragon Empires*, das in einer von Magie durchdrungenen Drachen-Welt spielt, soll bereits im Frühjahr nächsten Jahres in den Läden stehen. Für den regelmäßigen Spielbetrieb verlangt Codemasters dann einen monatlichen Obolus. Der Fokus des Fantasy-Spektakels liegt eindeutig auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Um längere Zeit online zu überleben, können und sollen Sie eigene Clans gründen.

Info: www.codemasters.com



Für Dragon Empires verspricht Codemasters eine gelungene 3D-Optik sowie kinderleichte Maus-Bedienung mit optionaler Hotkey-Funktion.

Shadowbane

Online-Rollenspiel **3. Beta-Phase gestartet**

Die Architektur der europäischen Server wird nun auf Herz und Nieren geprüft. Deutsche Spieler des Endzeit-Rollenspiels werden beim Start im Mai also nicht gezwungen sein, auf langsamere amerikanische Server ausweichen zu müssen. In *Shadowbane* werden Spieler sich zu Gilden vereinigen und sogar komplette Städte besetzen können, die sich zu Königreichen zusammenschließen dürfen.

Info: http://shadowbane.ubisoft.com

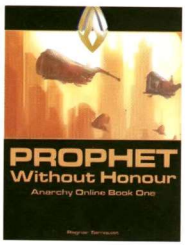


Bei der Charaktergenerierung von Shadowbane haben Sie die Qual der Wahl aus zehn Rassen. Auch Mischwesen sind möglich.

Anarchy Online

Online-Rollenspiel **Mehr Spieltiefe durch Storyline**





Schrieb den Roman zu Anarchy Online und begleitet die Internet-Handlung: Ragnar Tørnquist.

Seit November können Spieler des Online-Rollis nun auch einer Handlung folgen, die mithilfe animierter Videosequenzen fortgesponnen wird. Dort werden zentrale Charaktere von *Anarchy Online* auftreten. Die Videos geben Hinweise auf Online-Ereignisse und verweisen auf neue Spielinhalte. Besonders interessant: Durch ihr Verhalten können die Online-Spieler den Verlauf der Story beeinflussen. Die Ereignisse vor der im Internet erzählten Geschichte beschreibt ein Roman zum Spiel, der jetzt zunächst in englischer Sprache erschienen ist.

Info: www.anarchy-online.com

Außerdem

/// Ubi Soft hat sein neues **Spieleportal www.ubi.com** geöffnet. Auch die deutsche Webseite www.ubisoft.de bekam ein frisches Design. /// Auf www.giggle.de können Sie sich einige **Spieleklassiker als Freeware** herunterladen, darunter Perlen wie *B-17 Flying Fortress*, *Betrayal at Krondor*, *Die Siedler* oder *Mad TV*. /// Über **170 Spiele-Vollversionen** können Sie ab sofort über **Real-Arcade** mieten. Wie das geht, erfahren Sie auf http://germany.real.com/realarcade. /// Auf der Webseite www.brainsqueezer.de können Sie kostenlos ein kleines **Adventure-Quiz** spielen. ///

GEWINNSPIEL

5 Fun-Pakete zu gewinnen!

Sie sind ein Fan oder wollen endlich selbst online einsteigen? Dann holen Sie sich eines von fünf Start-Paketen von *Anarchy Online*. Ein Paket enthält je ein exklusives T-Shirt, einen Schlüsselanhänger und eine *AO*-Halskette sowie natürlich eine Vollversion des Spiels.

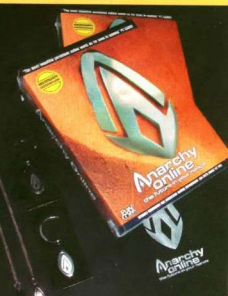
Beantworten Sie einfach folgende Gewinnfrage:

Wie heißt der Hersteller von Anarchy Online?

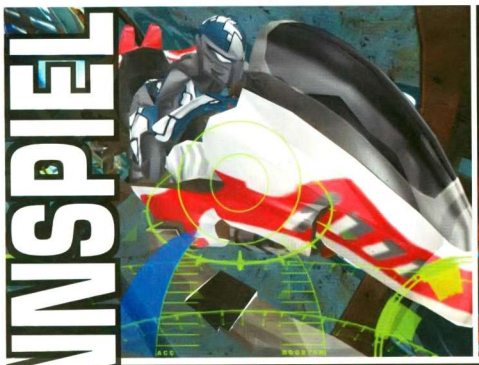
Die Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und senden diese an die:
Computec Media AG
PC Action
Kennwort: Anarchy Online
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

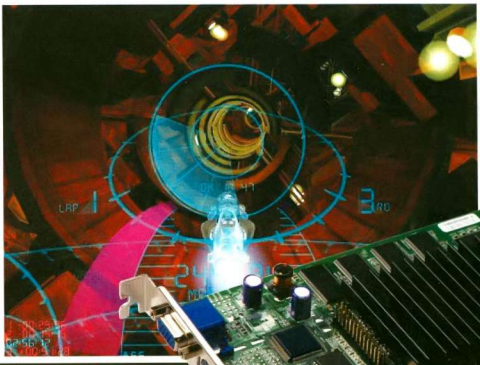
Oder senden Sie uns eine E-Mail mit dem Betreff „Anarchy Online" an:
gewinnspiel@pcaction.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.



GEWINNSPIEL





HEIMSEN SIE SATTE PREISE EIN!



Zu einem futuristischen Rennsport-Spektakel lädt Sie *Ballistics* aus dem Hause THQ ein. Mit einer Art Magnetschwebefahrzeug brausen Sie über sieben Strecken dem Ziel entgegen. 360-Grad-Drehungen sind keine Seltenheit. Einen ausführlichen Test und die spielbare Demo finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Rechtzeitig zum Erscheinen des Produktes verlosen wir in Zusammenarbeit mit THQ und dem Grafikkarten-Hersteller Nvidia jeweils zehn Exemplare des Spiels. Zwei Gewinnern winkt zudem jeweils eine GeForce3. Falls Ihnen nun bereits das Wasser im Mund zusammenläuft, sollten Sie bis zum 14. Dezember 2001 unter der Telefonnummer 0190/085868* anrufen oder eine Postkarte an Computec Media AG, Stichwort: Ballistics, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth schicken und folgende Frage beantworten:

Wie viele Rennstrecken erwarten Sie in Ballistics?

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig die Minute und einmal DM 1,50.)

Info: www.thq.de

Counter-Strike 1.3 – Profi-Buch

Buchtipp **Die richtigen Kniffe von Profispielern**

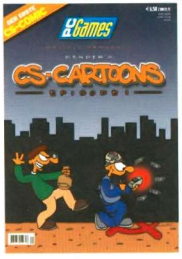


Wollten Sie schon immer zu den Besten in der deutschen *Counter-Strike*-Szene gehören, wussten aber nicht, wie? Mit dem *Counter-Strike 1.3 – Profi-Buch* lernen Sie es. Es umfasst 144 farbig gestaltete Seiten, über 15 Illustrationen von Gunter Grimm (alias Bender), ein Extrakapitel über E-Sport und die PC Action Masters und Infos zu allen gängigen Karten. Das Buch ist für DM 24,95 im Handel erhältlich.

Info: www.pcaction.de

Benders CS-Comic – Episode 1

Comic **Lachen Sie über Counter-Strike-Karikaturen!**



Schmunzeln oder Kichern gehören sicherlich nicht zur Rolle eines *Counter-Strike*-Terroristen oder einer CS-Antiterror-Einheit. Dies lässt sich jedoch beim Anblick von *Benders CS-Comic – Episode 1* kaum vermeiden. Auf 100 farbigen Seiten schildert er anhand von Karikaturen typische Spielsituationen aus dem eigenständigen *Half-Life*-Mod. Erhältlich ist das Heft für DM 12,71 an der Ladentheke.

Info: www.3dsupply.de

Die andere Hitparade



Verzückend
Echtzeitstrategie der Superlative: Pupillenschmeichelnde Grafiken, ein vom Hocker reißendes Kampfsystem und der packende Spielverlauf setzen *Battle Realms* ohne Zweifel auf den Thron.



Verrückt
Als Echtzeitstrategiespiel ohne Basisbau präsentiert sich *S.W.I.N.E.*, bei dem sich Löffelohren und Steckdosennasen tierisch bekriegen. Aber keine Sorge: Es wird nicht mit Karotten geschossen.



Verdattert
Mit abwechslungsreichen Missionen, realistischer Grafik und geballter Action geht der Taktik-Shooter *Ghost Recon* an den Start. Fazit: Machen Sie sich auf einiges gefasst, es könnte Bomben hageln.



Verdreckt
Förmlich in die Sch... langen Sie bei *Zoo Tycoon*, dem putzigen Aufbaustrategiespiel von Microsoft. Als Zoo-Direktor kümmern Sie sich um die Belange Ihres Parks. Ausmisten gehört auch dazu!



Verirrt
Werfen Sie nur dann einen Blick auf das Rollenspiel *Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor*, wenn Sie massig Zeit haben. Andernfalls schaffen Sie die groooooooooooooßen Levels nicht.

Ich mein' ja nur

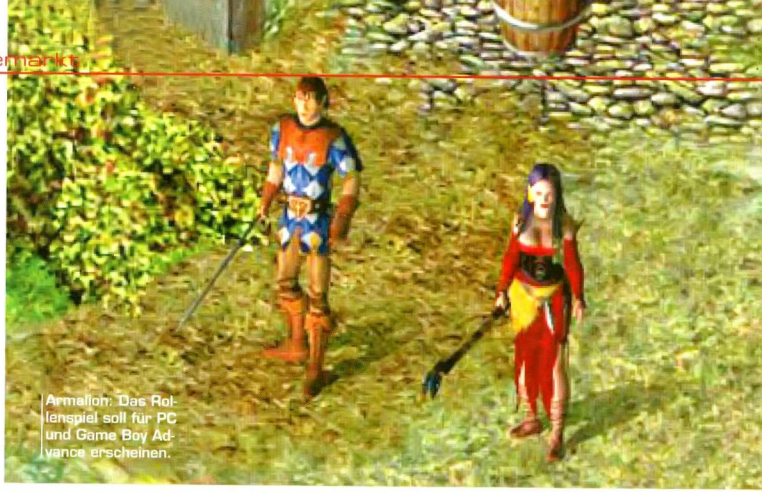


Danksagung

Da besonders Männer sich gerne für Statistiken begeistern lassen, gibt es die natürlich auch für Online-Zocker. Man will ja schließlich wissen, wie gut man im Vergleich abschneidet. Zur Info: Am 7. November war es so weit, ich stand in „Half-Life DMC" bei www.csports.net erstmals auf Platz 1 der Weltrangliste. Yeah! Sollten Sie also zufällig von einem „AT TODESWUNSCH" mal eine Rakete an den Kopf bekommen haben: Danke! Ohne Sie hätte ich die nötigen Frags nie zusammengekriegt, hehehe. 'tschuldigung, aber etwas Selbstbestätigung muss sein. Männer sind so.

Joachim Hesse





Armalion: Das Rollenspiel soll für PC und Game Boy Advance erscheinen.

Quo vadis, Ikarion?

Lösungssuche nach Insolvenzantrag: Ob Armalion noch fertig wird, ist derzeit fraglich.

Im Oktober musste der deutsche Spieleentwickler Ikarion (*Hattrick, Demonworld*) einen Antrag zur Eröffnung eines Insolvenzverfahrens stellen. Die Arbeiten am Rollenspiel *Armalion*, das im *Das Schwarze Auge*-Universum spielt, sind daher akut gefährdet. Mitarbeiter mussten nach Unternehmensangaben bislang aber noch nicht entlassen werden. Derzeit verhandelt die Geschäftsleitung der Aachener Spieleschmiede mit möglichen Investoren, um Spiel und Firma zu retten.

Info: www.ikarion.de

Ausbildung

Die it-akademie bildet zum Spiele-Programmierer aus.

Ab dem 10. Dezember ist es so weit: An diesem Tag startet an der it-akademie Ostwestfalen in Gütersloh ein Kurs, der vielleicht auch Sie zum „Game-Programmierer" qualifiziert. Elf Monate dauert die Vollzeit-Schulung, die in enger Zusammenarbeit mit namhaften Unternehmen der Spielebranche durchgeführt wird und die mit einem offiziellen Zertifikat der Industrie-und-Handelskammer abschließt. Bewerben dürfen Sie sich unter www.it-akademie.org.





Büffeln für Spielspaß: Die Bewerbung gibt's im Internet.

Handy-Spielereien

THQ sichert sich Intellivision-Lizenz für Handy-Spiele.

Wer erinnert sich noch an Intellivision? Das amerikanische Unternehmen zählte in den 80er-Jahren mit eigener Spielkonsole und zahlreichen Spielen zu den Haupt-konkurrenten von Atari. Spiele-Publisher THQ konnte sich jetzt die Rechte sichern, einige Oldies des Unternehmens als Handy-Spiele neu zu veröffentlichen. Als erstes Spiel soll noch in diesem Jahr *Astrosmash!* veröffentlicht werden, das zunächst für die Motorola-Handys i85s und i50sx erscheinen soll.

Info: www.thq.de



Astrosmash: das erste Intellivision-Spiel auf einem Motorola i85s.

Außerdem

/// Codemasters will deutsches Team **ausbauen**: Das besonders durch Rennspiele wie *Colin McRae Rally* oder *Toca* und natürlich *Operation Flashpoint* bekannte Unternehmen will sein derzeit rund 20-köpfiges Team bis Jahresende in den Bereichen Marketing, PR und Verkauf erweitern. /// Vor gut zwei Jahren gegründet, werden derzeit bei EAs Online-Division **EA.com** rund **200 bis 250 Mitarbeiter entlassen**. Die verbleibenden 450 Arbeitnehmer sollen die Abteilung in die Gewinnzone führen. ///

DAS WARTEN HAT EIN ENDE!

EPISODE 1
DIE ULTIMATIVE DVD
EIN MUSS FÜR JEDE SAMMLUNG.

„DIE BILD- UND TON-TECHNIK ZEIGT, WAS AUF DVD MÖGLICH IST."
DVD HOME

„★★★★★ REFERRENZCHARAKTER FÜR DVD-BILDER"
DVD VISION

„DIE DVD IST TECHNISCH GESEHEN EIN HAMMER"
DIGITAL-MOVIE.DE

„DIE DVD EPISODE 1 IST KEIN FILM, SONDERN EIN EREIGNIS"
DVD MAGAZIN

„SCHARFE BILDER, DRUCKVOLLER SOUND, PACKENDE SPECIALS... EIN RICHTWERT FÜR DIE KONKURRENZ."
CHIP ONLINE



JETZT AUF DVD!

www.starwars.com

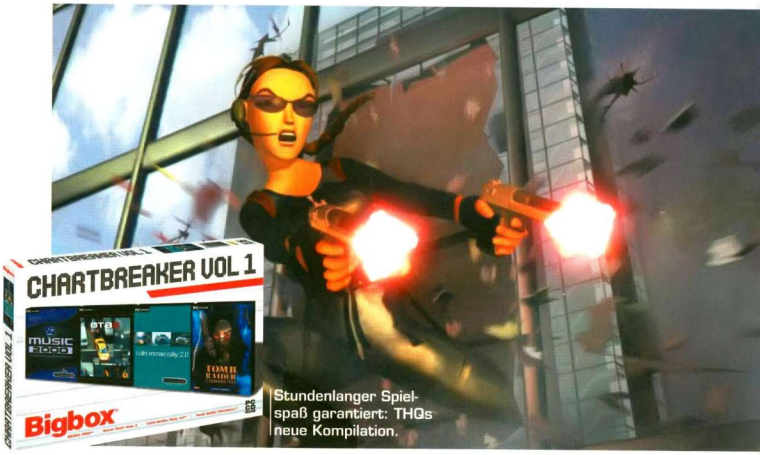
© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Nutzung mit Erlaubnis. „STAR WARS" und alle mitwirkenden Figuren, Logos und andere Elemente sind Eigentum von Lucasfilm Ltd. „Twentieth Century Fox", „Fox" und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt. THX® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Lucasfilm Ltd.

Neue Spielesammlung von THQ

Budgetspiele **Drei Top-Spiele in einer Box**

Klasse statt Masse verspricht THQs neue Spielesammlung mit dem klangvollen Namen *Big Box Chartbreaker Vol. 1*. Für knapp 80 Mark erwerben Sie mit der weißen Pappschachtel Lara Crofts vorerst letztes PC-Abenteuer in *Tomb Raider – Die Chronik*, den preisgekrönten Action-Hit *Grand Theft Auto 2* (*GTA 2*) und das exzellente Rallyespiel *Colin McRae Rally 2.0*. Damit auch der Musiker in Ihnen nicht zu kurz kommt, hat THQ seiner Kompilation das Kompositionsprogramm *Music 2000* beigelegt.

Info: www.thq.de



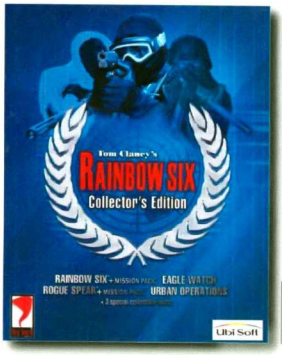
Stundenlanger Spielspaß garantiert: THQs neue Kompilation.

Für Sammler

Budgetspiele **Kämpfen Sie gegen Terroristen!**

Ab sofort steht die *Tom Clancy's Rainbow Six: Collectors Edition* für DM 69,95 bei Ihrem Softwarehändler im Regal. Neben *Rainbow Six* und dem Add-on *Eagle Watch* enthält die Sammlerkollektion auch das jüngere *Rainbow Six: Rogue Spear* inklusive Zusatz-CD *Urban Operations*. Doch damit nicht genug. T-Shirt, Mousepad und Poster zu Ubi Softs erfolgreicher Taktik-Shooter-Reihe runden das Paket ab.

Info: www.ubisoft.de



Hier ist nicht nur ein schneller Abzugsfinger gefragt, sondern zudem strategisches Geschick.

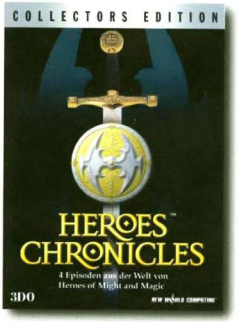
Schnäppchen bei Infogrames

Budgetspiele **Gut durch die Winterpause**



Während die Bundesliga hier zu Lande der Winterpause entgegenkickt, hat Infogrames ein ganz besonderes Schmankerl für Sie vorbereitet: die *Anstoss Meister Edition*. Neben der von uns mit Gold ausgezeichneten Managersimulation *Anstoss 3* erwerben Sie für 70 Mark das Fußballspiel *Anstoss Action*. Gute Nachrichten ebenfalls für alle Hobbystrategen: Gerade mal DM 49,95 verlangt Infogrames für die *Heroes Chronicles Collectors Edition*. Diese enthält alle vier *Heroes Chronicles*-Titel, die bis vor kurzem zu einem Einzelpreis von rund 50 Mark über den Ladentisch gingen.

Info: www.infogrames.de



Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Anstoss 3/Anstoss Action	Sportspiel/WiSim	Infogrames	85%/75%	DM 70,-
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	THQ	85%	DM 70,-
Grand Theft Auto 2	Action	THQ	85%	DM 70,-
Tomb Raider – Die Chronik	Action-Adventure	THQ	76%	DM 70,-
Heroes Chronicles 1-4	Strategie	Infogrames	70%-74%	DM 50,-
Railroad Tycoon 2 Platinum	WiSim	Take 2	76 %	DM 50,-
Rainbow Six – Collectors Edition	Action	Ubi Soft	68%-74%	DM 70,-
X-Gold	Action	THQ	78 %	DM 20,-

starting now



Manche Chancen gibt es im Leben nur ein Mal.
Wer dann nicht mitspielt, ist selbst schuld. Hier ist wieder so eine: Die Gamemachine mTw von Fujitsu Siemens Computers in einer limitierten Auflage von nur 1.000 Stück. Das Innenleben des Aluminium-Towers ist speziell auf die Anforderungen für Hardcore Gaming vorbereitet: NVIDIA® 3D-Grafikkarte und Soundblaster Live! Soundkarte, 256 MB Arbeitsspeicher und 40 GB Festplatte. Mehr Power verkraftet kein Spiel. Für die optimale Grafik bieten wir dir den passenden 19-Zoll Monitor. Aber es gilt die goldene Regel: Schnell sein ist alles. Also, schnappt euch eines der 1.000 Packages, oder es gilt: Game Over!
Fujitsu Siemens Computers PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell.de
Energizing Your Life: www.fujitsu-siemens.de oder (01805) 114 115 (24 Pf/Min.)

EP: ElectronicPartner · Masters · MEDIMAX · RED ZAC

Vom Clan empfohlen!

SILVERLINE Tower *
- Aluminium-Gehäuse
- Processor AMD 1,4 GHz
- NVIDIA® GeForce3-Grafikkarte
- 256 MB DDR-RAM
- 40 GB Festplatte
- 16x48x DVD Laufwerk
- Soundblaster Live!
  24 Monate Garantie mit VOAS
- Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Microsoft® Works Suite 2001
- 2 Microsoft® Spiele: Midtown Madness 2, Crimson Skies
- Norman Anti-Virus Software

DM 2.399,-

Monitor C993
- 19"-Flat & Square Röhre
- Diagonale: 46 cm
- max. Auflösung: 1600 x 1200
- empfohlene Auflösung: 1280 x 1024 bei 85 Hz
- Lochmaske: 0,25 mm
  24 Monate Garantie mit VOAS
- Mehrstufiges Powermanagement VESA DPMS, gemäß EPA
- Strahlungsarm und umweltfreundlich gemäß TCO'99

DM 599,-

* limitierte Auflage

Die in diesem Dokument wiedergegebenen Beschreibungen können Marken oder deren Einräumung durch Dritte für eigene Zwecke bei Rechte der jeweiligen Inhaber verletzen können.

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

500.000 JAHRE MENSCHHEITSGESCHICHTE IN EINEM EINZIGARTIGEN SPIEL!



ERLEBEN SIE DIE GESCHICHTE DER MENSCHHEIT IN EINEM PC-SPIEL VON EPISCHEM AUSMASS. ERSCHAFFEN SIE IHRE EIGENE ZIVILISATION, TREFFEN SIE HISTORISCHE PERSÖNLICHKEITEN UND ENTSCHEIDEN SIE ÜBER DAS SCHICKSAL DER ERDE.

SIERRA
www.sierra.de

In Zusammenarbeit mit
BROCKHAUS

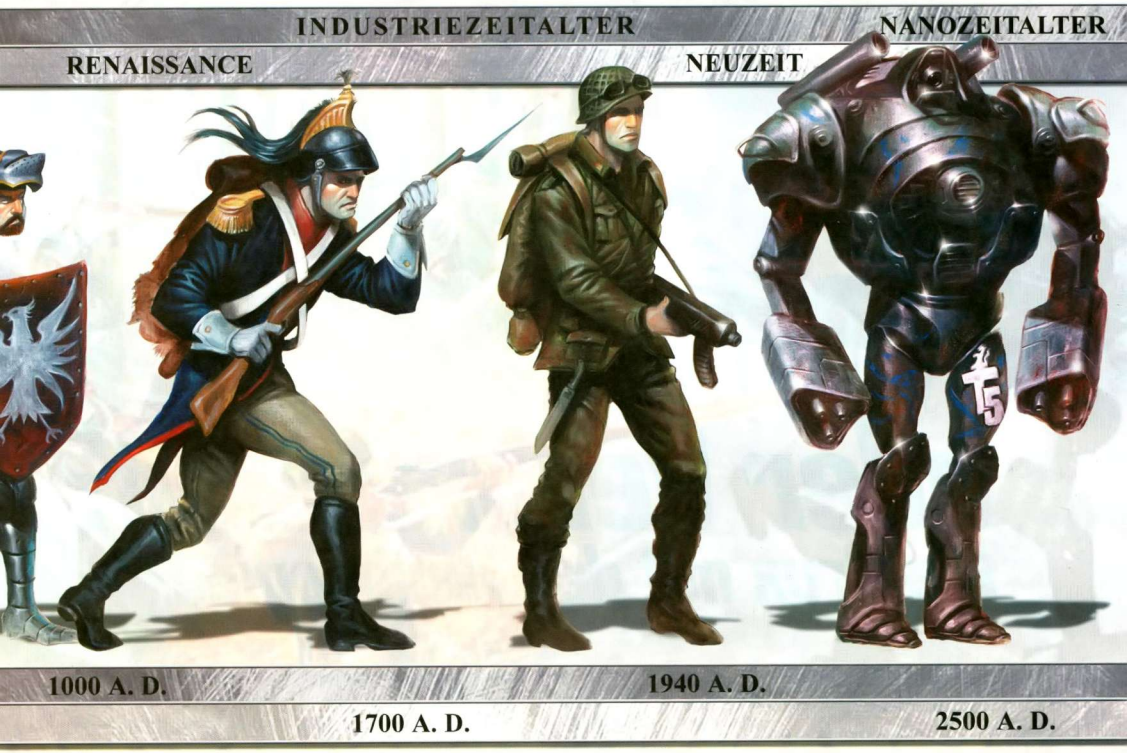
STAINLESS STEEL STUDIOS™

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, the "S" logo and Empire Earth are trademarks of Sierra On-Line, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Military art courtesy of MarkChurms.com. The painting "Breakthrough at Casino" is used under license from Robert Bailey. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim, 2001.

www.stormfish.de

FÜR PC CD-ROM

WWW.SIERRA-EMPIREEARTH.DE



Von Rick Goodman



EMPIRE EARTH™

ERHÄLTLICH AB NOVEMBER 2001



Volkssport Raubkopieren: Die meisten Softwarepiraten sind sich keiner Schuld bewusst.

Foto: Action Press

Kavaliersdelikt oder Verbrechen?

Die Crux mit den Raubkopien

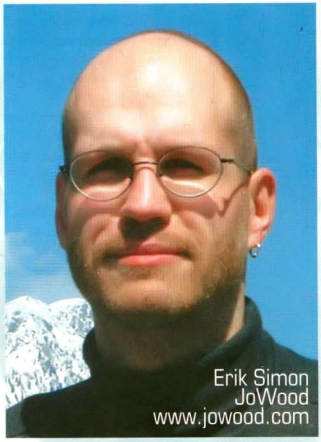
Die Softwareindustrie schlägt Alarm: Seit 1999 stagnieren die Umsätze der Spieleschmieden, obwohl die Anzahl der potenziellen Käufer weiter wächst. Kein Wunder, denn auf drei Originale kommt mittlerweile im Schnitt eine Raubkopie.

Softwarepiraterie existiert schon, seit es Computer gibt, aber die Thematik spitzte sich in den letzten fünf Jahren dramatisch zu. Das neue Speichermedium CD ermöglicht es nicht nur, deutlich größere und komplexere Spiele zu veröffentlichen, sondern war – zumindest 1995 – vor Softwarepiraten relativ sicher. Umständliche Verfahren, wie Handbuchabfragen und Codescheiben, mit denen die Softwareindustrie davor meist vergeblich Raubkopien von Disketten verhindern wollte, gehörten mit dem Siegeszug der CD der Vergangenheit an. Zum Vorteil aller Beteiligten: Die Spieler können sich ohne lästige Unterbrechungen ihrem Hobby hingeben, die Spieleschmieden haben höhere Umsätze und gleichzeitig geringere Kosten. Schnell fallende Preise für CD-Brenner, zugehörige Software und vor allem Rohlinge führten jedoch bald zu einem erneuten Boom der Softwarepiraterie. Mit der Konsequenz, dass die Softwareschmieden heute notgedrungen alle Spiele mit einem Kopierschutz versehen. Als außerordentliches Beispiel dient *StarCraft*, das 1998 als eines der letzten Spiele ohne Kopierschutz erschien: Von der damaligen Referenz im populären Genre der Echtzeitstrategie wurden in Deutschland 100.000 Stück verkauft. Fast die zehnfache Menge soll nach Schätzungen des Vertriebs und des Handelsmagazins *MCV* im Umlauf sein. Das sind neun Kopien auf ein Original! Selbst wenn man bedenkt, dass mit Sicherheit nur ein kleiner Teil der Raubkopierer stattdessen das Original legal erworben hätte, entgingen der renommierten Softwareschmiede Blizzard laut eigenen Angaben dadurch weltweit Erlöse von über zehn Millionen Dollar. Geld, das für spätere Entwicklungen nicht zur Verfügung steht. Nach der Veröffentlichung von *StarCraft* stellte Blizzard die Arbeit an *WarCraft Adventures* ein. Fehlte es etwa an den nötigen Mitteln, um das Adventure parallel zu *Diablo 2* und später *WarCraft 3* zu entwickeln? Das würde Blizzard natürlich aus Prestige-Gründen nie zugeben. Tatsache ist, dass schon einige namhafte Entwickler in den letzten Jahren

„Kein Grund zum Optimismus"

PC ACTION: Haben Sie Pläne, wie Sie Softwarepiraterie in der Zukunft bekämpfen wollen?

Erik Simon, JoWood: Ja, es gibt einige technologische Ansätze ... Darunter sind verbesserte Cracking- und CD-Schutzmethoden sowie internetbasierende Lösungen. Wir bilden uns aber nicht ein, Raubkopien verhindern zu können. Wenn wir es wenigstens schaffen würden, drei bis vier Wochen nach Release ohne Raubkopien leben zu können, wäre uns schon geholfen.



PC ACTION: Wenn Sie höhere Erlöse mit Ihren Produkten erzielt hätten oder in Zukunft erzielen, wie wäre oder würde dieses Geld verwendet werden?

Erik Simon, JoWood: Das Geld wäre auf jeden Fall in die Entwicklung aufwendigerer und besserer Spiele geflossen ... jede Mark, die hereinkommt – und oftmals auch viel mehr –, wird in die Entwicklung der Spiele gesteckt, in der Hoffnung, ein besseres Spiel als die zahlreich vorhandene Konkurrenz auf den Markt bringen zu können.

PC ACTION: Wie wichtig ist die finanzielle Ausstattung eines Projekts in dessen Entstehungsphase für die endgültige Qualität des Spiels?

Erik Simon, JoWood: ... Wenn der PC-Markt schwächelt, so wie jetzt, und es keinen Grund zum Optimismus gibt, ist die (finanzielle) Schere im Kopf schon beim Design eines Spieles dabei: originelle, riskante und aufwendige Ideen werden oft schon zu Beginn gestrichen, weil das finanzielle Risiko momentan zu groß ist.

PC ACTION: Wie sähen heute Spiele aus, wenn es die vergangenen fünf Jahre keine Softwarepiraterie gegeben hätte?

Erik Simon, JoWood: ... Die Spieler spielen seit einiger Zeit nicht die revolutionären Spiele, die sie spielen könnten! Wenn es der Markt hergeben würde, hätten wir Spiele, die erheblich weiter fortgeschritten wären als das, was jetzt auf dem Markt ist ... Wir haben mittlerweile einen Technologielevel erreicht, wo es einfach zu teuer wird, die volle Kapazität im 3D-Bereich auszunutzen! ... Bloß, dass man dazu fünfmal so viele fähige Grafiker und Designer bräuchte, um eine komplette Spielwelt zu entwerfen, die dies gut designt ausnutzt und so den nächsten optischen Generationenschritt machen würde. Ein Gesamtbudget, das ca. dreimal so hoch liegt wie bisher, ist aber im momentanen Markt finanzieller Selbstmord ... In anderen Bereichen wie Gameplay, Gegnerintelligenz usw. lässt sich das übertragen ...

Grenze der Legalität

Die jetzige Gesetzeslage ist relativ ungeeignet, um Raubkopierer zu überführen. Schließlich besteht das Recht auf Sicherungskopien. Es bestehen jedoch Pläne für eine Änderung des Urheberrechts in den nächsten Monaten, um die Rechte am geistigen Eigentum besser zu schützen.

LEGAL:

- Weitergabe und Verkauf des Originals
- Besitz von Kopien, während das Original verliehen (nicht verkauft!) wurde
- Erstellen von Sicherungskopien
- Entfernen eines Kopierschutzes*
- Veröffentlichung und Verwendung von Programmen, die kopiergeschützte Software kopieren*
- Veröffentlichung und Verwendung von Anleitungen zur Umgehung eines Kopierschutzes*

* *Wahrscheinliche Gesetzesänderung*

ILLEGAL:

- Verwendung einer Kopie, wenn sich das Original derzeit nicht im eigenen Besitz befindet
- Weitergabe oder Verkauf von Kopien

das Handtuch werfen mussten oder sich unter die Fittiche einer großen Muttergesellschaft flüchteten: Origin, Egmont Interactive, Dynamix, Ion Storm, Looking Glass. Auch um einige deutsche Entwickler steht es nicht gut, Ascaron kämpft ums Überleben, Ikarion hat ebenfalls Insolvenz angemeldet. Eine dramatische Entwicklung, an der auch die Raubkopierer nicht unbeteiligt sind.

Bitte legen Sie die Spiel-CD ein

Geißel Kopierschutz: Sicher ist es Ihnen auch schon passiert, dass ein Spiel die Original-CD in Ihrem Laufwerk nicht als solche erkennt und den Dienst verweigert. Unterschiedliche CD-Laufwerke, Inkompatibilitäten mit verschiedenen Treibern, leicht verschmutzte oder beschädigte Silberlinge und manchmal sogar ein fehlerhafter Kopierschutz zählen zu den Ursachen, die einem das liebste Hobby so richtig vermiesen können. Aus Sicht der Spieler eine Katastrophe, in den Augen der Hersteller ein notwendiges Übel: Schließlich kostet ein Kopierschutz die Softwareschmiede viel Geld, egal, ob er selbst entwickelt oder ob die Lizenz dafür erworben wird. Außerdem steigen die Kosten für den Support an, wenn sich aus oben genannten Gründen Spieler Hilfe suchend direkt an den Hersteller wenden. Und wozu das Ganze? Semiprofessionelle Cracker entfernen einen Kopierschutz in wenigen Stunden. In der Regel finden sich diese so genannten „RIPs" schon im Internet, bevor das Spiel in den Regalen der Händler steht! Zudem ist professionelle Kopiersoftware – sei es Nero Burning oder Win on CD – mit den richtigen Updates in der Lage, auch kopiergeschützte CDs zu duplizieren. Selbst ein neuartiger Kopierschutz ist nur so lange sicher, bis ein entsprechendes Update für die Kopiersoftware erscheint. In der Regel sind das bestenfalls einige Wochen. Wen erstaunt es da noch, dass PC-Spiele nur in den ersten paar Wochen nach Veröffentlichung reißenden Absatz finden, danach aber nur noch stark verbilligt die Aufmerksamkeit der Käufer erregen können? Ein Blick in die Verkaufsregale der großen Ketten genügt, um diese These zu beweisen. Oftmals ein verzweifelter Versuch der Hersteller, noch ein wenig Umsatz mit ansonsten offensichtlich unverkäuflicher Software zu erzielen. Echten Schutz kann also auch ein Kopierschutz den Spieleschmieden nicht bieten, sondern bestenfalls für einige Wochen

Auf CD-ROM

Interviews zum Thema

Wegen Platzmangel können wir Ihnen die ungekürzten Interviews nur auf der CD bieten.

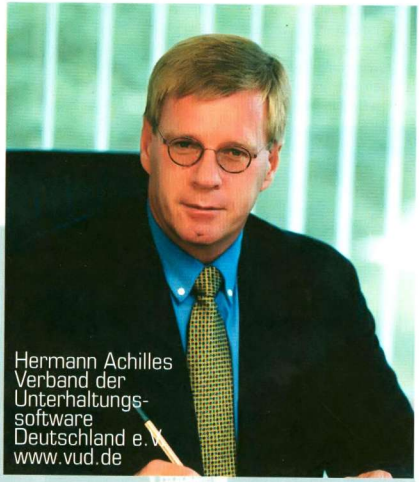
Erik Simon JoWood.htm
Frank Hermann EA.htm
Hermann Achilles VUD.htm
Jochen Tielke GVU.htm

„Kopierschutz ist grundsätzlich eine sinnvolle Investition"

PC ACTION *Ist es nicht ein Trugschluss, zu behaupten, dass ohne Raubkopien mehr Entwicklungsgelder zur Verfügung stünden? Schließlich würde doch nicht jeder Raubkopierer automatisch dann entsprechend viele Vollversionen erwerben.*

Hermann Achilles, VUD: Das ist klar, dass nicht für jede Raubkopie, gäbe es sie nicht, eine Vollversion gekauft würde. Klar ist aber auch, dass für den Erwerb von Raubkopien ein nicht unerheblicher Betrag ausgegeben wird. Wir nennen diesen Betrag „potenzielle" Kaufkraft, die, gäbe es die Raubkopien nicht, wahrscheinlich zum Erwerb legaler Programme Verwendung fände ...

PC ACTION *Welche Gruppe von Raubkopierern verursacht den größeren wirtschaftlichen Schaden: die Internet-Kopierer, die sich RIP-Versionen aus dem Netz saugen, oder die so genannten Schulhof-Kopierer, die teilweise aus Fachzeitschriften ihr Kopierwissen beziehen?*


Hermann Achilles
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.
www.vud.de

Hermann Achilles, VUD: Das ist eindeutig derzeit die Gruppe der „Schulhof-Piraten". Noch sind die Netze nur in Teilen so leistungsfähig und damit kostengünstig, dass eine downgeloadete Kopie preislich mit einer Offline-Kopie konkurrieren könnte.

PC ACTION *Ein Kopierschutz ist selten eine langfristige Lösung. Existieren alternative Pläne, um Softwarepiraterie zu unterbinden?*

Hermann Achilles, VUD: Ein Kopierschutz ist grundsätzlich eine sinnvolle Investition. Er signalisiert eindeutig, dass das Produkt nicht kopiert werden darf! Die Erfahrung zeigt, dass die so genannten Gelegenheitskopierer auf diese Kopierschutze reagieren und weitere Versuche unterlassen ...

„Freiheitsstrafen bis zu fünf Jahren"

PC ACTION *Welche Strafen drohen einem Raubkopierer?*

Jochen Tielke, GVU: In der Regel wird das Verfahren gegen einen erstmalig auffälligen Raubkopierer gegen Zahlung einer Geldbuße eingestellt. Bei Wiederholungstätern kommt es dann zu Verurteilungen bis hin zu Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren ...


Jochen Tielke
Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.
www.gvu.de.

PC ACTION *Zum Teil veröffentlicht die Industrie selbst Software, mit der sich auch kopiergeschützte CDs vervielfältigen lassen. Regelrechte Anleitungen dazu finden sich nicht nur im schwer kontrollierbaren Internet, sondern auch in weit verbreiteten Zeitschriften. Wie ist Ihre Meinung dazu?*

Jochen Tielke, GVU: Diesen Medien dürfte auch bekannt sein, dass der Gesetzgeber – in diesem Fall die Gremien der EU – das Problem bereits erkannt hat. Deren Direktive an die Mitgliedsstaaten fordert die Strafandrohung bei der Herstellung und Verbreitung von Umgehungstechnologien ... Insofern sind solche Veröffentlichungen Pharisäertum nach dem Prinzip: Tun wir heute schnell noch mal was für die Auflagensteigerung, bevor es morgen verboten ist.

PC ACTION *Eine breite Masse verletzt regelmäßig das Urheberrecht. Sind wir ein Volk von Verbrechern?*

Jochen Tielke, GVU: Das ist natürlich terminologisch weit überzogen ... Richtig ist aber, dass sich dieses Delikt zu einer Art Volkssport entwickelt hat ... Der Generation der heutigen typischen Raubkopierer ist in Familie und Schule zwar die Anerkennung sächlichen Eigentums vermittelt worden, aber nicht jene des geistigen Eigentums ... Ein zweiter Grund ist sicherlich die nach wie vor scheinheilige Unterscheidung gerade in Teilen der westeuropäischen Gesellschaften zwischen „seriösen" geistigen Schöpfungen und bloßen Unterhaltungsinhalten wie Filmen und Games, die latent als kulturell minderwertig und daher als nicht schutzwürdig eingestuft werden.

PC ACTION *Wie kommt es zu dieser eklatanten Selbstbedienungsmentalität?*

Jochen Tielke, GVU: Diese Frage ist ja nicht so ganz neu: Die Musik- und Filmwirtschaft hat das Problem der Piraterie schon seit fast zwanzig Jahren. Neu ist eine überproportionale Dynamisierung des Prozesses durch die digitale Technologie: Alles ist mit wenigen Mausklicks zu haben, also kann es nicht wertvoll sein ... Vor allem haben die primären Sozialisationsinstanzen Familie und Schule versagt. Ein weiterer Grund ist aber auch ganz sicher der Auftritt und das Image der Inhaltsindustrien. Sie taugen mit ihrem Glamour und ihrer gebetsmühlenartig publizierten Prosperität einfach nicht zum Opfer. Der „kleine Mann" empfindet die Selbstbedienung als „das Herausschneiden eines kleinen Stückes aus dem großen Kuchen".

Schadensbegrenzung leisten. Ein höchst frustrierender Zustand, in erster Linie für die Hersteller, aber auch für alle Zocker, denn allzu oft verschwinden Spieleschmieden mangels Rentabilität komplett von der Bildfläche und mit ihnen ein paar potenzielle Blockbuster. Nur die Raubkopierer dürfen sich auf Kosten der Allgemeinheit die Hände reiben, zumindest jetzt noch.

Ohne Alternative?

Ganz ohnmächtig steht die Softwareindustrie dem Problem aber doch nicht gegenüber: Microsofts Windows XP und Online-Rollenspiele arbeiten beispielsweise schon heute mit Registrierungsnummern. Erst wenn die jeweilige Nummer vom Hersteller verifiziert wurde, lässt sich die Software starten. Eine solche Lösung ist auch ohne Internetanschluss denkbar, indem Call-Center die automatische Bestätigung über das Internet ersetzen. Natürlich sind solche Registrierungsverfahren umständlich und für Produkte im Preis von unter 100 Mark zu kostspielig. Außerdem verhindern Registrierungscodes

„Bis zu einer Milliarde Mark Verlust jährlich"

PC ACTION *Wie hoch schätzen Sie den Schaden für Ihre Firma ein, der durch Softwarepiraterie in den letzten fünf Jahren entstanden ist? Wie ist die Tendenz?*

Frank Hermann, EA: ... Verschiedene Analysen belegen, dass – konservativ gerechnet – der Verlust der deutschen Computer- und Videospielindustrie durch Raubkopien jährlich etwa 25 bis 30 Prozent des Gesamtumsatzes ausmacht. Wir sprechen hier von einer Größenordnung von bis zu einer Milliarde Mark jährlich, nur für Deutschland. Die Tendenz bei der Verbreitung von Brennern und Rohlingen und somit Raubkopien kennt leider nur eine Richtung: nach oben.

PC ACTION *Wie teuer kommen Ihr Unternehmen Maßnahmen, um zumindest einzuschränken, dass Raubkopien Ihrer Produkte erstellt werden?*

Frank Hermann, EA: Diese Zahl lässt sich nur vage beziffern, sie liegt jedoch im hohen siebenstelligen Bereich pro Jahr. Viel entscheidender ist aber, dass diese Aufwendungen von Jahr zu Jahr steigen ...

PC ACTION *Haben Sie Pläne, wie Sie Softwarepiraterie in der Zukunft bekämpfen wollen?*

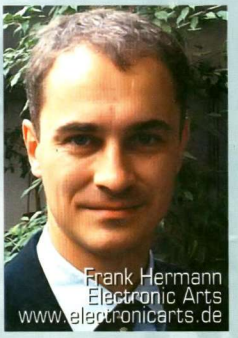
Frank Hermann, EA: ... Eine wirkungsvolle Arbeit gegen die Softwarepiraterie setzt zunächst eine einheitliche Position sowie eine konzertierte Aktion aller Publisher voraus. Auf dieser Grundlage muss vor allem die Öffentlichkeit langfristig und nachhaltig informiert und aufgeklärt werden. Softwarepiraterie ist schließlich kein Kavaliersdelikt, sondern ein Tatbestand, der dem Gemeinwesen erheblichen Schaden zufügt. Parallel dazu müssen die Strafermittlung weiter intensiviert, die Rechtssituation einheitlich gestaltet und leider auch der Kopierschutz weiter perfektioniert werden.

PC ACTION *Wenn Sie höhere Erlöse mit Ihren Produkten erzielt hätten oder in Zukunft erzielen, wie wäre oder würde dieses Geld verwendet werden?*

Frank Hermann, EA: Die Verluste durch Softwarepiraterie bewirken, dass besonders innovative und deswegen vielleicht auch risikobehaftetere Spielideen kritischer betrachtet und oft nicht weiter verfolgt werden. Das heißt, innovative Produkte gehen definitiv verloren ... Viele Raubkopierer wissen um diese Folgen und leisten allen Gamern damit einen Bärendienst.

PC ACTION *Könnten die Softwareschmieden mehr Produkte parallel entwickeln, wenn sie mehr Geld zur Verfügung hätten?*

Frank Hermann, EA: Sicherlich, vor allem könnten sie aber auch mehr noch in die Tiefe, also das Gameplay, investieren.



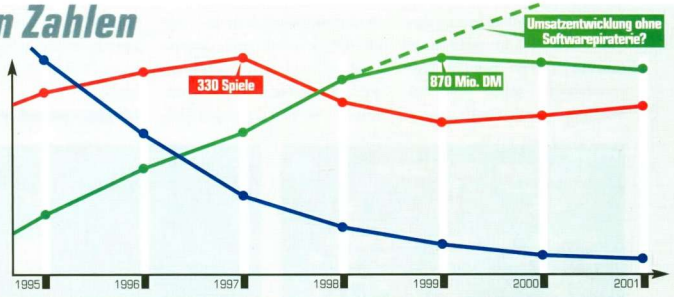
PC ACTION *Wie sähen heute Spiele aus, wenn es die vergangenen fünf Jahre keine Softwarepiraterie gegeben hätte?*

Frank Hermann, EA: Die Ironie an der Problematik ist ja, dass gerade die ehrlichen Kunden durch den Kopierschutz eher benachteiligt sind, weil dieser sich nicht immer mit jeder Treiberkonfiguration verträgt, wohingegen sich Raubkopien, in denen der Kopierschutz erfolgreich umgangen wurde, problemlos durchspielen lassen. Hier zeigt sich doppelt die unsoziale Haltung vieler Raubkopierer. Neben der kundenfreundlicheren Handhabung der Spiele wäre mit Sicherheit auch eine größere Vielfalt an innovativen Spielen auf dem Markt, ganz einfach, weil die kleinen Studios nicht um ihre Existenz fürchten müssen. Die Botschaft ist ganz klar: Raubkopierer fügen allen Gamern und auch der Gesellschaft einen massiven Schaden zu. Wir sind alle aufgerufen, hiergegen endlich nachhaltig etwas zu unternehmen.

Die Industrie in Zahlen

Die folgenden Tabellen zeigen einige Probleme der Spieleschmieden auf. Beachten Sie vor allem, dass Top-Titel heutzutage wesentlich höhere Produktionskosten verschlingen als noch vor wenigen Jahren. Zusammen mit sinkenden Umsatzzahlen kann dieser Umstand in Firmenpleiten gipfeln.

LEGENDE:
- Veröffentlichte PC-Spiele
- Umsatz PC-Spiele
- Preisentwicklung CD-Brenner/Rohlinge



natürlich nicht, dass Cracker den Schutz entfernen. Derzeit ist dieses Vorgehen übrigens noch legal, da der Kopierschutz selbst vom Urheberrecht nicht geschützt wird. Wer also einen Kopierschutz entfernt, macht sich nicht strafbar – zumindest noch nicht. Demnächst soll jedoch über eine EU-Richtlinie die Gesetzeslage an die heutigen Gegebenheiten angepasst werden. Eine längst überfällige Änderung, denn das Urheberrecht kann nach Einführung digitaler Medien das Recht am geistigen Eigentum kaum noch wirkungsvoll verteidigen. Der Kopierschutz selbst soll nach Anregungen der Musikindustrie vom Urheberrecht geschützt werden. Damit würde Kopiersoftware illegal, mit der sich auch kopiergeschützte CDs kopieren lassen. Anleitungen zur Umgehung eines Kopierschutzes – inzwischen beinahe in jeder Computer-Publikation zu finden – wären mit Anstiftung zu einem Vergehen gleichzusetzen und damit ebenfalls illegal. Langfristig dürfte es damit zumindest für die breite Masse schwer werden, Sicherungskopien anzulegen. Sicher ist auch das keine Idealösung, aber jeder Schritt zur Eindämmung des Problems hilft – und vergessen Sie nicht: Weniger Raubkopien erhöhen die Erlöse der Spieleschmieden, die damit mehr Geld in zukünftige Projekte stecken können. Möglicherweise auch ein Projekt, dem eventuell Ihr nächstes Lieblingsspiel entspringt. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns zum Thema Raubkopien Ihre Meinung und Einstellung mitteilen würden (leserbriefe@pcaction.de). Wir freuen uns auf eine Diskussion mit Ihnen.

Alexander Geltenpoth

DIE 10 BESTEN GRATISSPI



Präsentiert von Triggerzone.de

Spieler, hier seid ihr richtig! Carsten Ostermann von Triggerzone.de und Joachim Hesse küren für Sie an dieser Stelle in jeder Ausgabe die zehn besten Gratis-Spiele des Monats. Alle vorgestellten Titel finden Sie spielbereit auf der Cover-CD. Also Laufwerk auf, rein mit der CD-ROM und daddeln, bis der Joystick glüht!

Mr. Boom

Genre: Action

Auf der Cover-CD

Bomberman kennt fast jeder. Wer alle Gegner vom Bildschirm bombt, gewinnt! Bei *Mr. Boom* handelt es sich um ein witziges Plagiat für zwei bis acht Spieler, das dem Original von Hudson Soft recht nahe kommt. Viele verschiedene Levelkarten sowie eine farbenfrohe Comic-Grafik sorgen für unterhaltsame Mehrspielerabende. Auf ins Gefecht!

Info: www.mrboom.org

Free Abuse

Genre: Action

Auf der Cover-CD

Free Abuse ist ein Jump & Shoot, bei dem Sie in die Rolle eines Cyborg schlüpfen, der mit Raketen oder Schnellschussgewehren feindliche Aliens röstet. Können Sie dem Gefängniskomplex entrinnen? Durch actiongeladene Ballerszenen und simple Schalterrätsel schaffen die Programmierer einen interessanten Genre-Mix. Dank eines Editors dürfen Sie auch eigene Levels kreieren. Gleichgesinnte finden Sie hier: www.abuse2.com.

Info: www.cs.uidaho.edu/~cass0664/fRaBs/pages/credits.html

Bubble Ball

Genre: Geschicklichkeit

Auf der Cover-CD

Bubble Ball lässt sich am ehesten als eine Mischung aus *Columns* und *Bust-a-Move* bezeichnen. Am oberen Bildschirmrand befinden sich verschiedenfarbige Kugeln, die sich auflösen, sobald Sie drei eines Typs nebeneinander platzieren. Ihre Aufgabe ist es nun, den kompletten Bildschirm von diesen Kugeln zu säubern. Diverse Extrawaffen, viele verschiedene Levels sowie eine Online-Highscore-Liste fördern den Spielspaß.

Info: http://bubbleball.neth op.com

Hornado

Genre: Action

Auf der Cover-CD

Hurra, ein Ballerspiel aus Deutschland! *Hornado* besticht mit detaillierter, abwechslungsreicher Optik und motivierendem Spielverlauf. Ähnlich wie bei Irems Klassiker *R-Type* feuert Ihr Raumer einen alles vernichtenden Beam-Laser ab, sobald Sie den Schussknopf länger gedrückt halten. Ausgerüstet mit unterschiedlichen Waffen, kämpfen Sie sich durch acht abwechslungsreiche Levels.

Info: www.hornado.de

Bust Out 3D

Genre: Geschicklichkeit

Auf der Cover-CD

Vor langer Zeit sorgte das Geschicklichkeitsspiel *Break Out* für Kurzweil: unten ein Schläger, oben kleine Steinchen und in der Mitte ein Ball, um die Steinchen zu zerstören. Das gab es auf fast jeder Spielplattform. Diese neue 3D-Variante lockt zwar mit polygonaler Optik, spielt sich aber immer noch so gut wie das flache Original. Eine Highscore-Liste sowie ein – bedingt durch die Hintergrundgrafik – „erhöhter Schwierigkeitsgrad" sorgen für reichlich Motivation.

Info: http://members.aol. com/edhobbs/applets

Incanta Minigolf

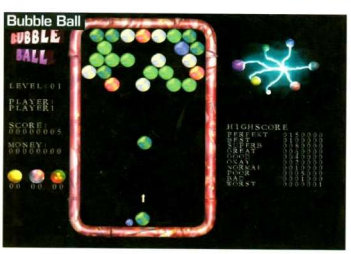
Genre: Sport

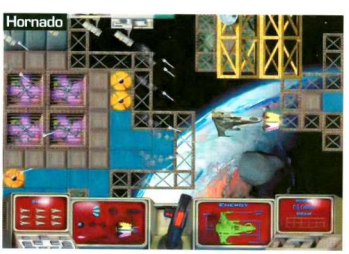
Auf der Cover-CD

Die Minigolf-Simulation glänzt mit einem ausgeklügelten und fairen Spielsystem. Mit der Maus bestimmen Sie die Richtung und Intensität des Schlages, dann wird abgeschlagen. Die große Auswahl an Kursen, die Sie dank Editor bis









ELE DES MONATS

ins Unendliche steigern können, sowie die übersichtliche 3D-Optik inklusive verschiedener Kameraperspektiven sorgen für anhaltenden Spielspaß.
Info: http://members.aol. com/ edhobbs/applets



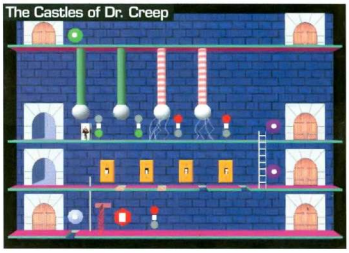


Modracer

Genre: Rennspiel

Noch ein Spiel aus Deutschland: Bei *Modracer* nehmen Sie in einem Pickup, Leichen- oder Sportwagen Platz und fahren auf sieben Strecken gegen maximal drei menschliche oder vom Computer gelenkte Konkurrenten. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, erlaubt jedoch nach gewisser Einspielzeit kontrollierte Rutsch- und waghalsige Überholmanöver. Kreative Köpfe wagen sich an den Editor und dürfen eigene Strecken, Fahrzeuge oder Randobjekte konstruieren!
Info: www.dplate.de

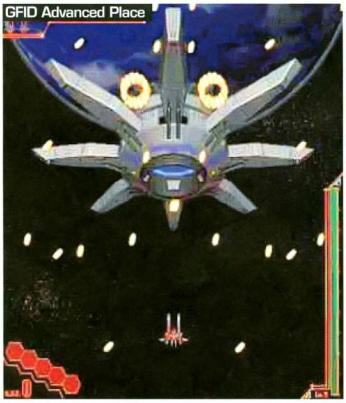




The Castles of Dr. Creep

Genre: Adventure

Ältere Semester dürften sich noch an das Original *The Castles of Dr. Creep* aus dem Jahre 1984 erinnern. Der damalige Hersteller Brøderbund programmierte diese Version für den C64, gab die Rechte jedoch 1995 an den jetzigen Besitzer Ed Hobbs zurück. Deswegen dürfen Sie sich jetzt mit einer mit tückischen Fallen voll gestopften Burg herumschlagen. Im Gegensatz zu *Prince of Persia* werden Sie mit weitaus weniger Joypad-Akrobatik gefordert und müssen dafür häufiger Ihren Grips anstrengen.
Info: http://members.aol. com/ edhobbs/applets





GFID Advanced Place

Genre: Action

Die Programmierer von *GFID Advanced Place* ließen sich von den bekanntesten Spielhallen-Shootern inspirieren und entwarfen einen frechen Klon mit solider Bitmap-Optik und auf Punktejagd angelegtem Spielverlauf. Fans vertikal scrollender Dauer-Ballereien sollten Probe spielen.
Info: www.alpha-net.ne.jp/users2/ rururuqu

Gangan Extend

Genre: Action

Der gesamte Spielverlauf des Shoot 'em Ups *Gangan Extend* ist darauf ausgerichtet, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Bis zu 100 Sprites gleichzeitig fordern den Spieler. Münzen lassen das Punktekonto zusätzlich wachsen. Optisch ist das Spiel durchwachsen, da die vertikal scrollenden Bitmap-Levels etwas farb- und detailarm sind. Diverse Extrawaffen dürften Sie trotzdem immer wieder zur Highscore-Jagd animieren.
Info: www.geocities.co.jp/Silicon Valley-Bay/1604



Ein Raunen ging durch die Menge, als Europa-Chef Sandy Duncan auf dem Launch-Event in Cannes den Preis für die Xbox nannte. Satte 479 Euro soll die Konsole kosten, rund 940 Mark. Pokert Microsoft zu hoch oder geht die Rechnung am Ende auf?

VERFLIXT TEUER?

DIE BESTEN ACHT: DIESE XBOX-SPIELE WERDEN



Dead or Alive 3

Wie schön Spielegrafik heute aussehen kann, beweist das Prügelspektakel *Dead or Alive 3*. Kunststück, schließlich sind alle 14 Kämpfer vorgerendert und entsprechend detailliert.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Tecmo/Microsoft



Enclave

Als Einzelkämpfer schlagen Sie sich entweder auf die Seite der Völker des Lichts oder der Dunkelheit. Dann wirbeln Sie durch 20 riesige 3D-Fantasy-Levels, immer auf der Suche nach dem nächsten Monster.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Starbreeze Studios/Swing!



Halo

Sehr gut gefiel uns die künstliche Intelligenz der Computer-Kollegen, mit denen Sie auf der Ringwelt Halo für Ordnung sorgen. Für einen Ego-Shooter ist die Steuerung bei Drehungen aber noch immer zu träge.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie/Microsoft



Munch's Oddysee

Amphibienwesen Munch zieht mit Kollege Abe los, um Munch's Königin zu befreien. Auf Sie warten etliche, total schräge Rätsel, die Sie nur durch den geschickten Einsatz beider Charaktere lösen können.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Oddworld Inhabitants/Microsoft



Elitär: Die Xbox-Launch-Party fand im Privathaus von Pierre Cardin an der Côte d'Azur statt.

Keine Frage, technisch braucht Microsofts Xbox den Vergleich mit der Konkurrenz nicht nur zu scheuen, sondern liegt sogar vorne. Im Herzen der Maschine sorgt ein mit 733 Megahertz getakteter Pentium-III-Prozessor für Dampf, der eigens für die Xbox entwickelte Grafikchip von Nvidia ist leistungsfähiger als eine aktuelle GeForce-3-Karte für den PC und mit 256 Audiokanälen soll die richtige Software selbst auf leistungsfähigen 5.1-Anlagen satten Sound garantieren. So weit, so gut, doch bei der Ankündigung des deftigen Preises stockte vielen Partygästen der Atem. Hat eine Konsole, die rund 340 Mark teurer ist als die PS2-Konkurrenz von Sony, überhaupt Chancen?

Top-Titel-Garantie?

Microsoft glaubt daran, denn „wichtiger als der Preis ist die Zukunftssicherheit", so Microsofts Marketing Manager Thomas Caric. Und eben die würde die Xbox bieten so wie kein anderes Unterhaltungssystem. Die Xbox-Technologie garantiere Top-Titel für die nächsten drei bis fünf Jahre. Nach Ansicht von Caric könnte deshalb der hohe Preis sogar ein Vorteil sein: „Ich denke, dass uns der Preisabstand zur PlayStation 2 eher sogar noch helfen wird. Der Preis ist nämlich letztlich auch ein Faktor, der einer technologisch richtungsweisenden Plattform die erforderliche Glaubwürdigkeit verleiht." Bleibt abzuwarten, ob ausreichend Zocker diese Argumentation nachvollziehen können, denn wer nur ein einziges Spiel für die Xbox erwerben will, muss mit Gesamtkosten über DM 1.000,- rechnen. Eine verdammt hohe Einstiegshürde, die Microsoft da aufgestellt hat, erst recht wenn

GARANTIERT AUCH PC-SPIELER BEGEISTERN



Project Ego

Peter Molyneux' Rollenspiel-Projekt schlägt einige neue Wege ein. Als Einzelkämpfer werden Sie im zarten Alter von 17 Jahren in die Welt Albion geworfen und sollen den Mord an Ihrer Familie aufklären.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Big Blue Box



Shrek

Wie in der Filmvorlage müssen Sie in 36 Missionen für den Prinzen eine Prinzessin aus den Klauen eine liebeskranken Drachen retten, damit endlich wieder Ruhe im Sumpf des Knuddel-Ogers einkehrt.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TDK Mediactive



Unreal Championship

Mit mehr als 25 Innen- und Außenlevels, fahrbaren Vehikeln und etlichen Wummen will *Unreal Championship* für Ballerspaß pur sorgen. Gespannt sind wir auf den Mehrspielermodus.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Epic Games/Infogrames



Wreckless

Wie bei *GTA 3* erfüllen Sie Missionen am Steuer Ihres Autos. Bei wilden Verfolgungsjagden durch Hong Kong aufseiten der Polizei oder Mafia geht alles zu Bruch, was nicht aus Granit oder Stahl ist – grandios!

Genre: Action-Rennspiel
Entwickler: Bunkasha/Activision

ZU TEUER? DAS MEINEN DIE HERSTELLER:

INTERVIEW


Frank Holz, Marketing Manager Infogrames


Markus Wiedemann, General Manager Codemasters


Michael Nürnberg, Marketing Director THQ


Andreas Stock, Geschäftsführer Activision Deutschland

Wir haben nachgefragt, wie sich nach Meinung der Hersteller die Preisstellung der Xbox auf den Erfolg der Konsole auswirken wird.

PC ACTION Microsoft will die Xbox in Europa zum Preis von 479 Euro verkaufen, Spiele sollen mehrheitlich 69 Euro kosten. Wie beurteilen Sie vor diesem Hintergrund die Marktchancen von Konsole und Software?

Frank Holz, Infogrames: Die Xbox wird mit dieser Preisstellung einen ganz klaren Wettbewerbsnachteil gegenüber der PS2 und dem GameCube haben. Ich kann mir vorstellen, dass Microsoft gezwungen sein wird, den Preis für die Konsole und die Spiele relativ schnell zu senken.

Michael Nürnberg, THQ: Verständlicherweise sind die meisten über den relativ hohen Preis der Xbox mehr als überrascht! Am Ende wird vielleicht das Sprichwort „Qualität hat seinen Preis" bestätigt oder Microsoft muss, wie bei anderen Plattformen bereits üblich, über eine Preiskorrektur nachdenken.

Markus Wiedemann, Codemasters: Für eine technisch ausgereifte Konsole mit Festplatte und Internetanschluss kann es einen sehr großen Markt geben. Der Erfolg hängt aber nicht von der Preisgestaltung ab, sondern von vielen, sehr hochwertigen und innovativen Software-Titeln. Nur kurz zum Preis, eine Harry-Potter-Hörspielkassette kostet 51,20 Euro, somit ist ein Spiel mit stundenlangem Spielspaß vergleichsweise günstig.

Andreas Stock, Activision: Wir können den Preis der Xbox nachvollziehen, da die Entwicklung einer Hardware sehr kostenintensiv ist. Nicht nur Microsoft muss aber beweisen, dass die Xbox technisch besser ist, auch die Software muss diesem Qualitätsanspruch gerecht werden.

PC ACTION Wird der Preis von Konsole und Software Auswirkungen auf das Xbox-Engagement Ihrer Firma haben?

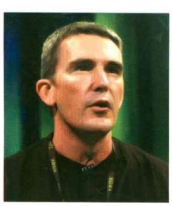
Frank Holz, Infogrames: Vorerst nicht. Alle Spiele für das Jahr 2002 sind aktuell in der Entwicklung und werden natürlich nicht gestoppt. Dass die Rahmenbedingungen für eine erfolgreiche Vermarktung unserer Produkte schwieriger geworden sind als erwartet, wird sich in niedrigeren Stückzahlprognosen pro Titel widerspiegeln.

Michael Nürnberg, THQ: Der weltweite Erfolg der Xbox ist hierbei entscheidend! Frühestens nach der Veröffentlichung der Konsole in den USA kann man erste Prognosen erstellen! Wir werden das Geschehen gespannt beobachten!

Markus Wiedemann, Codemasters: Nein, wir schenken dieser Konsole unser vollstes Vertrauen, da Microsoft schon in der Vergangenheit erfolgreiche Produkt-Launches realisiert hat.

Andreas Stock, Activision: Das Pricing wird sich nicht auf unser Xbox-Engagement auswirken. Wir entwickeln schon seit längerem eine stattliche Anzahl von Titeln für die Xbox und stellen daher mit *Tony Hawk's Pro Skater 3* und *Wreckless* unsere besten Zugpferde schon vom Start an in den Xbox-Stall.

man bedenkt, dass ein spieletauglicher und umrüstbarer PC inzwischen auch nicht mehr als rund 1.500 Mark kostet. Ebenfalls für Verwirrung sorgte die Tatsache, dass Microsoft die Xbox in Amerika für 299 Dollar (umgerechnet etwa DM 640) wesentlich billiger anbietet.


Schockte die Branchen-Prominenz zunächst mit dem Konsolen-Preis: Microsofts Xbox-Europa-Chef Sandy Duncan.

Software entscheidet

Am Ende wird aber wie immer die Qualität der Spielesoftware entscheiden, ob die Xbox auch in Europa zum Erfolg werden kann. Rund 20 Titel sollen zum Verkaufsstart am 14. März nächsten Jahres in den Läden stehen. Welche das sein werden, steht indes noch nicht fest. Ein Eindruck bleibt aber vom Launch-Event in Cannes festzuhalten: Alle dort gezeigten Spiele verrieten Potenzial, das zeigten die spielbaren Versionen deutlich. Mit den üblichen Qualitätsproblemen von Konsolen-Starttiteln scheint Microsoft nicht konfrontiert zu werden. Ein Verdienst der hauseigenen Qualitätssicherung und der architektonischen Nähe der Xbox zum PC. Die Konsole scheint den Entwicklern eine halbwegs vertraute Programmierumgebung anbieten zu können.

Christian Bigge

Xbox-Preise im Überblick

Xbox-Hardware: (inklusive Controller, AV-Adapter und SCART-Kabel)	479,- Euro	(DM 936,84)
Xbox-Spiele:	69,- Euro	(DM 134,95)
Controller:	39,99 Euro	(DM 78,21)
DVD-Playback-Kit:	49,99 Euro	(DM 97,77)
8-MB-Speicherkarte:	49,99 Euro	(DM 97,77)
RGB-SCART-Kabel: (mit optischem Ausgang für Dolby-5.1-Anlagen)	29,99 Euro	(DM 58,66)
Antennen-Adapter:	24,99 Euro	(DM 48,88)

aqua nox

INFERNO UNTER WASSER

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

www.aquanox.de

Ab 11.10. überall erhältlich

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

fishtank INTERACTIVE
www.fishtankgames.com

massive DEVELOPMENT

nVIDIA graphics

EAX

POWERED BY: gamespy

Optimiert für Intel® Pentium® 4 Processor

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


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.



Fakten

- Quake-3-Engine
- 22 Gegnertypen
- 18 Missionen
- 16 Waffen
- 20 Fahr- und Flugzeuge
- Leveleditor geplant

HOLLYWOOD A

Europa in den 40er-Jahren. Nazideutschland greift nach der Weltherrschaft. In einer kinoreifen Wiederaufbereitung des Themas können Sie bald aufseiten der Amerikaner in die Geschichte eingreifen.

Je mehr man über dieses Spiel erfährt, umso interessanter wird es. Entwickler 2015 scheint tatsächlich ein absolutes Glanzlicht im Bereich Ego-Shooter am Start zu haben. Dass mit dem Zweiten Weltkrieg inhaltlich ein in Deutschland nicht unproblematisches Thema angeschnitten wird, sollte bei differenzierter Betrachtung dem Nervenkitzel keinen Abbruch tun. *Medal of Honor: Allied Assault* setzt zudem nicht auf blinde Effekthascherei, sondern auf Spannung, Tiefgang und glaubwürdige Szenarien. Das tut



Wir haben unser Berliner Titelmädchen Solange Kruse auf französische Résistance-Kämpferin getrimmt: Bei dem Anblick hätten sich die meisten wohl widerstandslos ergeben.

M PC

dem Spiel sichtlich gut. Die Großeltern oder andere Zeitzeugen des Nazi-Regimes sollten Sie aber aus Rücksicht trotzdem damit besser nicht konfrontieren: Zu bedrückend, zu überzeugend können einzelne Szenarien wirken. „Wir versuchen, das Spiel möglichst

Auf CD-ROM

Offizielle Wallpapers

Gefällt Ihnen das Hintergrundbild? Sie finden es zusammen mit vier weiteren offiziellen Desktop-Verschönerern auf der Cover-CD.

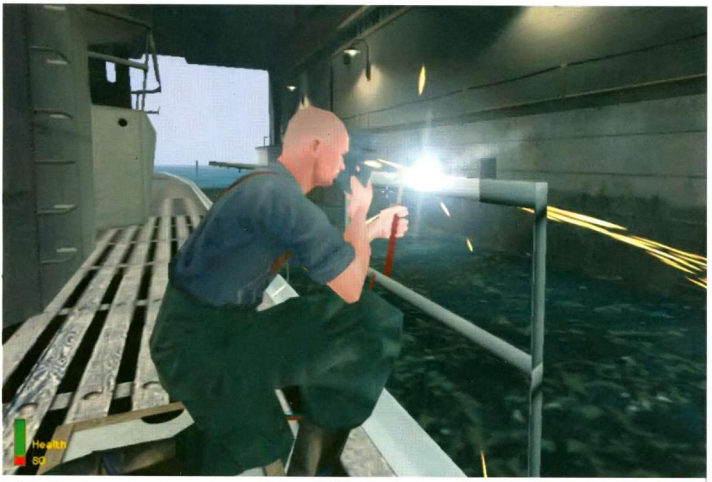
Medalofhonor.exe



Tanz auf dem Vulkan: In den Landungsbooten bei Omaha enden viele Soldaten als Kanonenfutter.



Panzerschlacht: Aus der Ich-Perspektive steuern Sie den King-Tiger-Panzer durch die Front.



Schweißen für den Führer: In einer Werft bringt ein Arbeiter das Nazi-U-Boot auf Vordermann.

authentisch zu machen. Das bedeutet aber keineswegs, dass alles ultra-realistisch wird", erklärt Produkt-Manager Lincoln Hershberger. Für Authentizität und eine filmreife Umsetzung bürgt unter anderem Hollywood-Starregisseur Steven Spielberg, der dem Team als Berater zur Seite stand. Vergleiche mit seinem Streifen *Der Soldat James Ryan* (englisch: *Saving Private Ryan*) kommen demnach nicht von ungefähr. „*Der Soldat James Ryan* hat bei vielen die Eindrücke des Zweiten Weltkriegs neu definiert. *Allied Assault* wird das auch tun", so Hershberger.

Mittendrin

„Ich habe Angst", stammelt der Soldat, auf den Sie treffen. Er und seine Kameraden sind zwischen Elite-Scharfschützen der Wehrmacht eingekesselt. Abgeschnitten vom Rest der Einheit. Sie können die angespannte Atmosphäre förmlich spüren. Mit diesen Typen ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Oder doch? Eine Kugel zischt durch die Luft und durchschlägt das Bein Ihres Nebenmanns. Schreie, Hektik, Blut. „Wir sind verloren." Schließen Sie sich nun der Gruppe an oder schlagen Sie sich weiter alleine durch? Eine schwierige Situation, in der Sie, also Lt. Mike Powell, sich befinden. Darauf hat man Sie in der Ausbildung zum US-Ranger nicht vorbereitet. Doch genau darauf sollten Sie sich einstellen, denn das wird im Level „Sniper Town" von Ihnen verlangt: Alleine durchschlagen oder Anführer spielen? Massig Interaktivität mit der Umwelt: Gerade damit zieht Sie *Allied Assault* vermutlich in Sekundenschnelle in seinen Bann. Sie sind kein Rambo, der sich durch die Levels mordet. Sie sind nur einer unter vielen. Das Spiel simuliert in einer Mischung aus vorgegebenen Aktionen und künstlicher Intelligenz eine

ganze Schlacht. Wohin Sie auch sehen, überall verteidigen Soldaten ihr Leben. Kurz: Um Sie herum tobt der Krieg. „Vom Computer gesteuerte Einheiten kämpfen mit dem Spieler, nicht nur gegen ihn", betont Mitproduzent Steve Townsend.

Ohren auf!

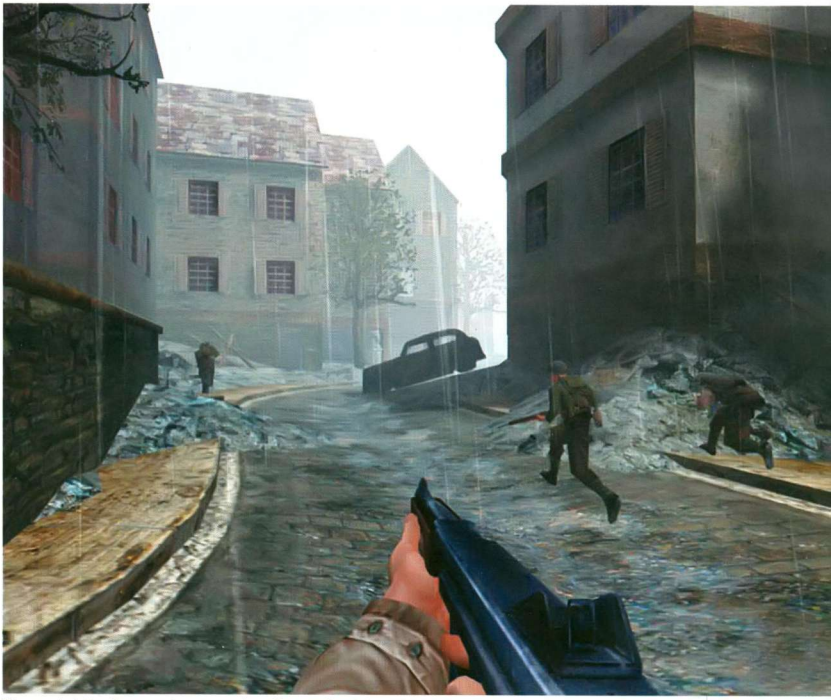
Gute Grafik ist bei Spielen immer wichtig. Bei *Allied Assault* setzen die Macher auf die *Quake 3*-Technologie von id Software. Die ist zwar inzwischen nicht mehr ganz das Nonplusultra, reicht aber aus, um einem Eintauchen in die Spielwelt nicht im Wege zu stehen. Transportiert wird die beklemmende Stimmung aber besonders durch den Sound. Schon bei den beiden PlayStation-1-Vorgängern war das so. Nach allem, was wir bislang zu hören bekamen, zeigen sich die Macher bei *Allied Assault* erneut von ihrer Schokoladenseite. „Wenn du am Strand von Omaha ankommst, fühlst du dich wie inmitten der Schlacht", unterstreicht Erik Kraber, der Leiter des Soundabteilung, die Situation. „Wenn du bei Sonnenuntergang in einem verschneiten Wald herumschleichst, hörst du die unter dem Gewicht des Schnees ächzenden Bäume." Das kann unter die Haut gehen. Die Ent-wickler verwenden zudem als Referenz Originalgeräusche von Waffen aus der damaligen Zeit. Hinzu kommen sparsam eingesetzte Orchester-Musikstücke und zahlreiche Dialoge, die den Figuren ein Gesicht verleihen. Beispiel gefällig? „Wir haben einen Veteranen des Vietnam-Kriegs kennen gelernt, der als Sanitäter Dienst getan hat", erzählt Videoproduzent Peter Hirschmann. „Mit ihm haben wir Dialoge in der Original-Terminologie von Medizinern der 40er-Jahre aufgenommen."

Geschichtsstunde

Als Ausgangspunkt für die Missionen, die Sie zu meistern



Bauchschmerzen: den 45er Colt in der Hand, das Ziel vor Augen.



Einsatz bei Gewitter und strömendem Regen: Im Jahr 1944 bekommt man leicht nasse Füße.

Mit Sony im Bunde

Medal of Honor: Allied Assault ist beileibe nicht das erste *Medal of Honor*-Spiel. Und garantiert auch nicht das letzte. Wer eine PlayStation 1 sein Eigen nennt, kennt vielleicht das indizierte Original sowie den Nachfolger *Medal of Honor: Underground*. Letzterer soll sogar demnächst für den Game Boy Advance umgesetzt werden. Mit *Medal of Honor: Frontline* und *Medal of Honor: Fighter Command* sind für die PlayStation 2 bereits zwei weitere Fortsetzungen in Arbeit. Interessanter Aspekt: Jeder Titel überschneidet sich mit Ereignissen aus den anderen Spielen. So tauchen auch Jimmy Patterson und Manon Batiste, die Hauptdarsteller der ersten beiden Teile, in *Allied Assault* auf.



Die Brücke von Arnheim: Das PlayStation-2-Spiel Frontline zeigt den Zweiten Weltkrieg vorwiegend aus britischer Sicht.

haben, wählte Entwickler 2015 reale Geschehnisse der Vergangenheit. Alles beginnt im November 1942 mit der „Operation Torch" in Algerien. Von dem Einsatz hängt ab, ob dem deutschen Militärstrategen Erwin Rommel in Nordafrika Einhalt geboten werden kann. „Die zweite Mission führt den Spieler auf die Fährte einer neuen Nazi-Technologie, die die Machtbalance zwischen den alliierten Schiffen im Nord-Atlantik und der deutschen U-Boot-Flotte kippen könnte", fährt Townsend fort. So geht es weiter über den bekannten D-Day, die Landung der Alliierten an der französischen Küste, ins kalte Norwegen; es folgen die Befreiung der Niederlande und der Einmarsch in Deutschland 1945. Moderner Geschichtsunterricht der Marke 2015. Zur Bedeutung des seltsamen Namens 2015 halten sich die Firmenmitglieder übrigens bedeckt: „Warum wir den Namen ausgesucht haben, ist sehr bezeichnend für uns. Enthüllen können wir die Umstände mo-



Aufs Korn genommen: Dass der Wehrmachtssoldat Sie entdeckt hat, wird er nicht mehr verraten können.

Brest, Frankreich: Im Dachstuhl eines zerstörten Gebäudes sorgen Sie mit dem Scharfschützengewehr dafür, dass die Brücke nicht gesprengt wird, solange der Panzer nicht über den Fluss ist.

Medal of Honor: Allied Assault

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2015/EA Games
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Februar 2002
Vergleichbar:	Hidden & Dangerous
Internet:	http://mohaa.ea.com

mentan aber noch nicht", heißt es lapidar aus Tulsa im Bundesstaat Oklahoma. Nun denn, als ob wir wirklich so neugierig wären ... pffffff. Jedenfalls ist *Allied Assault* das erste große Spiel der Amerikaner, die dafür eng mit Dreamworks Interactive, den Machern der Konsolenversionen, zusammenarbeiten.

Gewaltig

Groß wird auch der Mehrspielermodus. „Es gibt verschiedene Kopf-an-Kopf- sowie Team-Play-Modi", bestätigt Hershberger. Der Focus liegt dennoch klar auf dem Einzelspielermodus. Dass auf Gewaltdarstellungen im großen Stil ohnehin verzichtet wird, kommt der deutschen Version des Weltkriegs-Spektakels entgegen. „Die *Medal of Honor*-Spiele haben nie auf sinnlose Gewalt gesetzt: Der Spielverlauf selbst ist so eindrucksvoll, dass wir auch jetzt keine abtrennbaren Körperteile oder massiven Blutverlust brauchen." Ein Schadensmodell mit verschiedenen Trefferzonen finden Sie dennoch vor. Ein Soldat humpelt, falls ihm in den Fuß geschossen wird oder er lässt seinen Karabiner fallen, sollte es ihn an der Schulter erwischen. Unterschiede zur internationalen Verkaufsversion gibt es trotzdem: „Aus der deutschen Version entfernen wir die komplette Nazi-Symbolik und ersetzen sie durch Eiserne Kreuze", so Hershberger. Ein Kompromiss, mit dem es sich sicher leben lässt.

Joachim Hesse



Kommentar Joachim Hesse

» Nach einer Partie Allied Assault ist eines klar: Das möchte ich nie in der Wirklichkeit erleben. Als Spiel darf das Abenteuer als US-Ranger aber gerne auf meiner Festplatte landen. Ich bin davon überzeugt, dass 2015 ihr Handwerk beherrschen und ein von der ersten bis zur letzten Sekunde packendes Action-Drama abliefern. Doch genug der Vorschusslorbeeren: Im Februar wissen wir mehr. «

Volle Ladung

Kommt es, kommt es nicht? Und wie soll die PC-Umsetzung des heiß erwarteten Ego-Shooters Halo aussehen? Fragen über Fragen, die in so manchem Actionspieler-Hirn rumgeistern. Wir haben Antworten parat.



Das ging ins Auge: Mit der voll automatischen Laserkanone brutzeln Sie Ihre Widersacher weg, Vertreter der Alien-Rasse Convenant.

Der Leiter des Entwicklerteams von Bungie befindet sich in Urlaub. Bisher ist es unklar, ob es eine 1:1-Umsetzung der Konsolenversion gibt oder ein völlig neues Konzept umgesetzt wird", sagt Microsofts PR-Manager Boris Schneider-Johne. Interessant! Es könnte folglich sein, dass Microsoft uns demnächst ein unverändertes Videospiel für den PC auftischt. Grund genug, sich die Xbox-Fassung für Sie genauer anzuschauen: In zehn linearen Missionen, die kaum Handlungsfreiraum lassen, begeben Sie sich als Masterchief auf Alienjagd in Außen- und Innenszenarien. Letztere wirken allerdings etwas trist und beinhalten offensichtlich mehrfach kopierte Abschnitte. Damit Sie sich gegen die starken und intelligenten Außerirdischen wehren können, befinden sich maximal zwei automatische Schusswaffen und ein paar Granaten im Gepäck. Der Mehrspielerpart wartet mit 26 Varianten bekannter Modi auf (u. a. Deathmatch und Capture the Flag). Trotz der Festplattenkapazität der Xbox steht nur ein Speicherplatz zur Verfügung. Der Spielablauf gestaltet sich langsamer als für PC-Spieler gewohnt. Das liegt schon an der Steuerung per Gamepad – mit der Maus sind schnelle Bewegungen einfach besser umsetzbar.



In einigen Missionen verfallen Sie der Raserei und drängen im Panzer oder Jeep gegen die Fronten der Aliens.

Die andere Variante

Sollte sich die Spieleschmiede kräftig ins Zeug legen und das konsolenartige Gameplay noch mehr aufpäppeln, dürfen sich Freunde von Rocket Launcher und Maschinengewehr sicher auf ein abwechslungsreiches Spiel freuen. Mehr Speicherplätze, eine komplexere Handlung und etwas schnellere Action wären nicht zu verachten. Was jedoch genau geplant ist, war nicht in Erfahrung zu bringen. Einzig genannter Punkt: der Mehrspielermodus. Zitat: „Dieser soll noch besser werden." Vielen Dank für die erschöpfende Antwort. Und wann erscheint PC-**Halo** nun? Nun ja – bleibt Bungie bei der aktuellen Fassung und nutzt diese für eine 1:1-Umsetzung, befindet es sich vielleicht im Sommer 2002 in den Läden. Basteln die Jungs und Mädels ein völlig neues Konzept, müssen Sie sich bis Ende 2002 gedulden. Fazit: Abwarten und Tee trinken.

Tanja Bunke

Halo

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Bungie/Microsoft
Fertig zu:	20%
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Unreal, Serious Sam
Internet:	www.microsoft.de



Kommentar Tanja Bunke

» Halo ist sicherlich ein beeindruckendes Action-Spektakel, das selbst in der 1:1-Konvertierung der Konsolenversion noch den ein oder anderen Shooter-Spieler mitreißen würde. Fraglich ist allerdings, ob sich der lang erwartete Ego-Shooter-Titel bei Erscheinen noch gegen Konkurrenten wie Unreal 2 und Co. behaupten kann. «

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 Charakter-Namen und ihren prägnanten Ähnlichkeiten, der „Mana"-Symbolen und dem Farben-Rotmagen, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.



Einsatz am Mekong-Delta: Unserem Recken ist die Gewehrmunition ausgegangen, deshalb greift er zur Pistole.

Counter-Strike im Visier

Fakten

- 3 Parteien
- 4 Soldatenklassen
- 44 authentische Waffen
- 12 Karten/Missionen
- Rollenspielelemente
- Bots

Jemanden zu einem Seitensprung zu verleiten, ist gemein. Ein paar Jungs aus Prag scheren sich um derlei moralische Fragen einen Dreck: Mit ihrem Spiel Team Factor wollen sie erreichen, dass zahlreiche Zocker ihrem Liebling untreu werden. Counter-Strike, hab Acht!



Einige Einsätze finden bei Nacht statt: Dieser Soldat lädt seine Waffe nach, während er über den Militärflugplatz hetzt.

Für *Counter-Strike* ist Gefahr im Verzug. Voraussichtlich ab März buhlt ein ebenfalls teambasierter, jüngerer, besser aussehender Konkurrent namens *Team Factor* um die Gunst der Online-Söldner. Da Äußerlichkeiten allein wenig zählen, stellt sich die Frage, wie es um die berühmten inneren Werte bestellt ist. So viel vorweg: Wir denken durchaus, dass die Grundlagen für eine heiße Liebelei gegeben sind! Bei *Team Factor* treten drei Spezialeinheiten gegeneinander an, die aus bis zu zehn Mann bestehen. Das blaue Team entspricht einem NATO-Corps, das rote einer russischen Gruppierung und die schwarze Elitetruppe besteht aus Vertretern von Nationen, die eigene Interessen verfolgen (u. a. Israelis, Chinesen). Als Spieler wählen Sie eine dieser Parteien und schlüpfen anschließend in eine von vier Rollen: Der normale Soldat ist ein Allrounder – ein Spezialist kann am besten mit Sprengstoffen, Minen, MGs und Granatwerfern umgehen. Der Scout präsentiert sich als Nahkämpfer, der perfekt schleicht, Feinde schnell entdeckt und Schalldämpfer einsetzt. Last, not least gibt es den Scharfschützen, der meist auf Distanz agiert. Der Clou: Jeder Charakter besitzt fünf Eigenschaftswerte, die sich steigern lassen: Tarnvermögen, Ausdauer, Widerstandsfähigkeit, Feinderkennung, Zielsicherheit. Somit dürften in der Internet-Community die unterschiedlichsten Digital-Söldner entstehen. Wer übrigens nicht gerade 30 Kumpels für ein Duell ausgraben kann, ergänzt die Parteien mit computergesteuerten Guerilla-Kriegern (Bots). Insofern dürften selbst Alleinspieler bei ersten Gehversuchen vor dem Online-Auftritt Spaß haben.

Dreifrontenkrieg

Die Teams beharken sich mit authentisch nachgebildeten Pistolen, Gewehren, Schrotflinten, halbautomatischen Waffen, Scharfschützengewehren und Maschinengewehren. Die riesigen Einsatzorte in aller Welt werden zwar nicht 1:1 umgesetzt, aber möglichst realistisch nachempfunden. Zu Scharmützeln kommt es unter anderem in einem Labor, in einem Hafen und im Gebiet rund um den Hoverdamm. Knackpunkt sind die ausgefeilten Missionen. Während es bei *Counter-Strike* immer wieder nur ums Bombenlegen, -entschärfen und um Geiselbefreiung geht, will *Team Factor* Sie mit komplexer Abwechslung bedienen. Sie müssen schon mal einen Hubschrauber in einer Militärbasis zerstören, Stützpunkte verteidigen oder angreifen, etwas stehlen oder einen Menschen beschützen. Ursprünglich war bei letzterem Szenario vorgesehen, dass eine Spiel-Partei den VIP töten muss – wegen der Terror-Anschläge in den USA denken die Entwickler aber über eine abgewandelte Auftragsgestaltung nach, so dass der Mann in Spionagemanier lediglich per Fotoapparat „abgeschossen" werden muss. Interessant ist, wie die Aufträge der Einheiten ineinander verzahnt sind. Bei einer Dschungelmission dreht sich beispielsweise alles um einen abgeschossenen Hubschrauber der NATO, der ein neuartiges Überwachungssystem an Bord hat. Das blaue Team muss den mittlerweile von den Russen gestohlenen Prototypen und den einzigen Überlebenden des Absturzes finden. Die „Roten" indes wollen einerseits ihre Stellung halten, wo sie das Gerät aufbewahren, und andererseits das Besatzungsmitglied in ihre Gewalt bringen, weil dieses wahrscheinlich mehr über den Prototypen weiß. Der NATO-Mann wird zwischenzeitlich vom schwarzen Team in deren versteckter Basis festgehalten und wegen des Überwachungssystems ausgequetscht. Klar, dass die Geiselnehmer zudem Interesse haben, das Gerät von den Russen zu erobern. Die Folge: ein lupenreiner Dreifrontenkrieg.



Um diesen Hubschrauber und dessen geheime Ladung geht es bei einer Dschungel-Mission.

Reden ist Gold

Während der Partien, die auf fünf bis zehn Minuten Spielzeit beschränkt sind, bewegen Sie Ihren Spieler in der Ich-Perspektive und können sogar per Head-Set mit den Kollegen kommunizieren. Rechtzeitig hinter einem Felsbrocken in die Hocke zu gehen oder gar zu robben, schont die Gesundheit beziehungsweise den Gesundheitsbalken. Dieser ist besonders wegen des Realismusgrades enorm wichtig: Wer am Bein verletzt wird, läuft langsamer. Eine Verwundung an der Hand hat zur Folge, dass das Zielkreuz beim Schießen wackelt. Tja, und die aus vielen anderen Ego-Shootern bekannten Heilpäckchen sind enorm schwer aufzutreiben – es gibt nämlich gar keine. **Harald Fränkel**



In dieser arabischen Stadt kommt es zu Häuserkämpfen. Scharfschützen haben ihren Auftritt.

Team Factor

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	7FX/Codemasters
Fertig zu:	80%
Erscheint:	März
Vergleichbar:	Counter-Strike
Internet:	www.7fx.com



Kommentar Harald Fränkel

» Operation Flashpoint ist genial, das viel versprechende Hidden & Dangerous 2 steht in den Startlöchern – und nun das! Langsam wird mir die tschechische Industrie unheimlich. Entwickler 7FX hat die Counter-Strike-Fans im Visier – und wir behalten Team Factor im Auge. Das Spielprinzip lässt hoffen und die riesigen Karten samt der genialen Sichtweite eröffnen möglicherweise neue Horizonte – in zweierlei Hinsicht. «



Keinen Schritt weiter: Die Anti-Terroreinheit behält vom Balkon aus den Überblick.

Terror ohne Ende

Seit unserer großen Vorschau über den nächsten Spross der Counter-Strike-Familie in PC Action 8/2001 hat sich einiges geändert. Besonders der neue Entwickler kommt Ihnen vermutlich trotzdem bekannt vor.

Neue Karten, zusätzliche Waffen und jede Menge Computergegner beim Spiel „Terroristen gegen Anti-Terror-einheit": Das ist *Counter-Strike: Condition Zero*. Dessen Entwickler heißt aber ab sofort nicht mehr Valve, sondern Gearbox. Gearbox, das sind die Kerle, die schon die *Half-Life*-Add-ons *Opposing Force* und *Blue Shift* aus dem Boden stampften. Doch ob der erneute Hersteller-Wechsel dem Spiel bekommt? Das bleibt abzuwarten.

Counter-Strike Condition Zero:

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Gearbox/Vivendi
Fertig zu:	75%
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Unreal Tournament
Internet:	www.gearboxsoftware.com



Kommentar Joachim Hesse

» Da werkelt Valve unter höchster Geheimhaltungsstufe seit Jahren an einer neuen Grafik-Engine für Team Fortress 2, Half-Life 2 und Counter-Strike 2, kommt aber nicht zu Potte, während sich Gearbox als ‚Resteverwerter' einen guten Ruf erarbeitet. Condition Zero scheint dies einmal mehr zu bestätigen. Die Spielideen klingen für mich jedenfalls äußerst viel versprechend. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn der Titel doch noch in die Hose ginge. «

Künstliche Intelligenz

Gearbox-Chef Randy Pitchford ließ nun die Katze zumindest eine Handbreit aus dem Sack. „Im Einzelspielermodus gibt es rund 30 bis 40 Missionen und 16 neue Karten", verkündet er gegenüber dem Internetmagazin *Gamespy*. Spielen Sie alleine, füllt das Programm das übrige Team mit Bots auf. Diese Computer-Mitspieler verfügen angeblich über eine ausgezeichnete künstliche Intelligenz. Trotzdem sind sie nicht perfekt ... zumindest am Anfang. „Wenn deine Einheit mit einem Einsatz Geld verdient hat, können die Bots trainiert werden, Waffen akkurater zu benutzen, Bomben schneller zu entschärfen oder ihre Scharfschützen- sowie Camping-Fähigkeiten auszubauen", so Pitchford. An neuen Ausrüstungsgegenständen gibt es für die Anti-Terroreinheit unter anderem das aus *Metal Gear Solid* bekannte Gewehr „Famas" oder den bei Demonstrationen beliebten Polizei-Schild. Terroristen dürfen der Gegenseite mit Molotowcocktails einheizen. Der Sprengstoffgürtel für Selbstmordattentäter wird vermutlich aufgrund des Anschlags auf das World Trade Center nicht den Weg ins fertige Spiel finden. Damit bereits aktive *Counter-Strike*-Zocker nicht vor den Kopf gestoßen werden, kündigte Gearbox einen Gratis-Patch an, der die komplette Mehrspielerkomponente von *Condition Zero* enthält. Für den offensichtlich ausgefuchsten Einzelspielermodus müssen Sie allerdings blechen.



Neue Models braucht das Land: In Condition Zero sollen die Herren sogar die Lippen bewegen können.

Joachim Hesse

Tom Clancy's

GHOST RECON™



- **Militärtechnologie der nächsten Generation.** Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung, wie das OICW für tödliche Schläge und Kämpfe.
- **Realistisches Infanterie-Kampfmodel** basierend auf dem Studium der US Special Forces der Force Delta mit bis zu 600 Motion-Capture-Bewegungen.
- **Fortgeschrittene Steuerungs- und Planungsmethode** für die Koordination Ihrer Einheit von Elite-Soldaten mit schneller Strategieentwicklung und hochspannender Action.
- **Erfahrungspunktesystem** für Ihre Soldaten, um Ausdauer, Führungs-, Waffenfertigkeit und Undercoverfähigkeiten zu verbessern.
- **Tödliche Mehrspieler-Missionen** mit bis zu 36 Spielern mit Deathmatch- und Kooperationsmodi.

HERBST:WINTER* KOLLEKTION 2008

Von den Machern von Rainbow Six®, ist Tom Clancy's Ghost Recon™ ein teambasierter taktischer First-Person-Shooter mit Militäraktionen in der nahen Zukunft. Sie sind Teil eines US Special Forces Platoons, welches sich "The Ghosts" nennt und mit der allerneuesten Militärtechnologie ausgestattet ist. Ihre Spezialität sind die verdeckten Militäroperationen und sie werden oft von der UN für internationale Friedensoperationen herbeigeordert. Sie werden die Verteidigung des Feindes auskundschaften, Brücken sprengen um einen Vormarsch aufzuhalten, Rebellenbasen überfallen und einen amerikanischen Piloten retten, der über Feindgebiet abgeschossen wurde. Für Sie ist es nur ein anderer Tag, ein anderer Job.

© 2007 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm und Red Storm Entertainment sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. ist eine Tochtergesellschaft von Ubi Soft Entertainment, Inc. Tom Clancy's Ghost Recon ist ein Warenzeichen von Rubicon, Inc. unter Lizenz von Ubi Soft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.



Red Storm ENTERTAINMENT

Ubi Soft

Reingeschaut

Endlich! GTA 3 steht im Handel. Allerdings vorerst nur für die PlayStation 2. Wie es sich auf der Konsole spielt, warum es die BPjS schocken wird und was Sie von der PC-Version erwarten können, lesen Sie hier.

Mit *GTA* (die Kurzform von *Grand Theft Auto*, zu Deutsch etwa „Großer Autodiebstahl") landeten die *Lemmings*-Erfinder aus Schottland seinerzeit einen echten Überraschungshit. Wie bei einer Hubschrauber-Verfolgungsjagd blickte der Spieler auf sein Alter Ego herab, das sich in einer virtuellen Stadt dranmachte, mit Verbrechen im Sekundentakt das Punktekonto zu füllen. *GTA 3* schlägt in dieselbe Kerbe. Die Vogelperspektive gibt es allerdings nur noch auf Wunsch, denn DMA Design setzt inzwischen auf 3D. Potenzielle Spieler sollten sich auf alle Fälle wieder von sämtlichen moralischen Skrupeln frei machen, bevor sie als kleiner Gauner in Liberty City durchstarten. Denn eines ist die Gaunersimulation auf gar keinen Fall: politisch korrekt. Und das ist gut so.

Schlachtfest

Wie in den Vorgängern gibt es wieder jede Menge zwielichtige Jobs zu erfüllen. Der besondere Reiz des Spiels besteht aber darin, dass man in der Fantasiestadt tun und lassen kann, was man möchte. Wer keinen Bock auf Aufträge hat, fährt eben ein bisschen im Auto herum oder verprügelt Passanten: *GTA 3* strotzt nur so vor kleinen Gemeinheiten und das sorgt für einen Heidenspaß. Wenn Sie beispielsweise neue Lebensenergie brauchen, können Sie entweder ein Herz-Extra aufsammeln oder Sie laden sich eine Prostituierte auf den Beifahrersitz. Der Wagen fängt dann an zu schaukeln und die Gesundheitsanzeige (!) steigt. Nicht nur wegen der krassen Splatter- und Gewaltszenen (die auch in der deutschen PS2-Version versteckt sind) bekam ein *GTA*-Teil erstmals eine USK-Empfehlung „Ab 18 Jahren". Falls der Titel nun sogar aufgrund des hohen Niederschlags von Blut pro Quadratmeter indiziert würde, käme für den PC nur eine radikal entschärfte Version auf den deutschen Markt. Wohl dem, wer sich den DVD-Schlucker von Sony als Zweitsystem leisten kann, denn *GTA 3* allein ist (fast schon) ein Kaufgrund.

Joachim Hesse



Hallo die Damen! Wer möchte bei mir einsteigen? Der Rotlichtbezirk im Spiel lässt tief blicken.



Weglaufen zwecklos: Mit Mordaufträgen macht der Spieler sich nicht überall Freunde.



Das ist neu: Mit dem Snipergewehr auf Menschenjagd. Einer der Vorteile der 3D-Engine.

GTA 3

Genre:	Actionspiel
Hersteller:	DMA Design/Take 2
Fertig zu:	50%
Erscheint:	3. Quartal 2002
Vergleichbar:	Mafia
Internet:	www.gta3.de



Joachim Hesse

Kommentar

» Ja, ich bin bekennender GTA-Fan. Und ja, auch Teil 3 spielt sich – abgesehen von etwas Geruckel – ausgezeichnet. Die Gags der Vorgänger wurden professionell in das neue 3D-Gewand gepackt. Aber warum fangen die Entwickler erst jetzt mit der PC-Version an? Bis die fertig ist, hat vermutlich das ähnliche Mafia längst mit Spitzengrafik und frischen Ideen die Herzen ehemaliger GTA-PC-Fans erobert. Schade drum. Will mir nicht zufällig jemand eine PlayStation 2 zu Weihnachten schenken? «

PROJECT EDEN

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



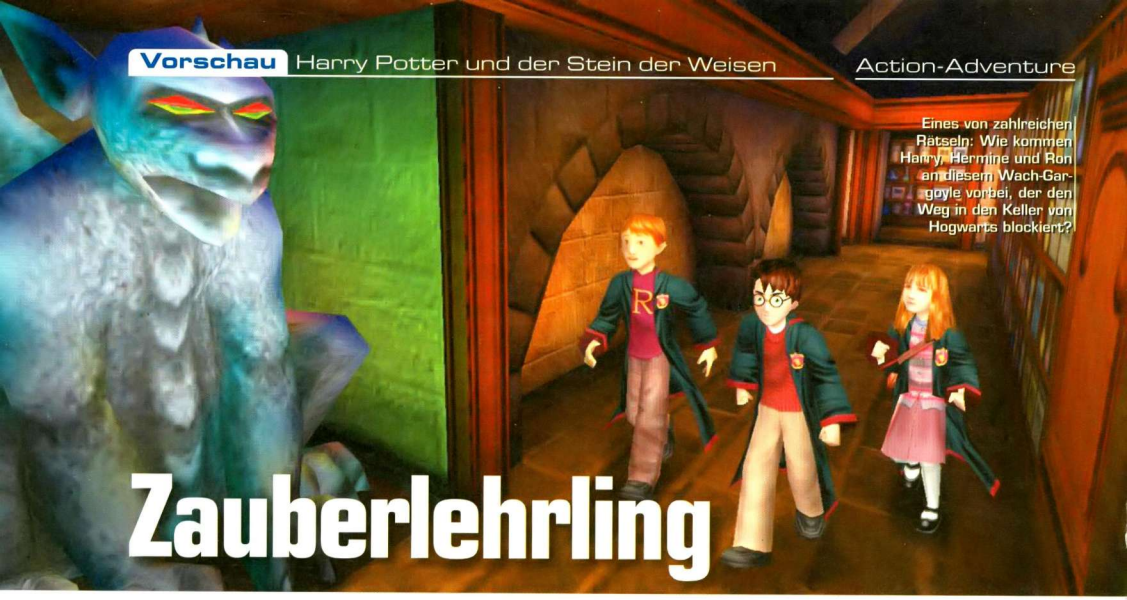
AMBER **CARTER** **MINOKO** **ANDRÉ**

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

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

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

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



Eines von zahlreichen Rätseln: Wie kommen Harry, Hermine und Ron an diesem Wach-Gargoyle vorbei, der den Weg in den Keller von Hogwarts blockiert?

Zauberlehrling

Gehören Sie zu den Muggels oder den Eingeweihten? Wenn Letzteres auf Sie zutrifft, sollten Sie weiterlesen, denn wir verraten Ihnen die letzten Infos zum Spiel, bevor Zauberlehrling Harry Potter am 22. November sein PC-Debüt gibt.

Moment mal, könnten Sie jetzt vielleicht sagen, der 22. November ist ja bereits vorbei. Ja, doch leider belegt Electronic Arts zuvor sämtliche Testversionen mit einem Bann-Zauber, so dass Sie in diesem Heft noch mit einer Vorschau vorlieb nehmen müssen. Egal, denn da wir davon ausgingen, dass Sie zu den Eingeweihten gehören, also die Bücher kennen und sich vielleicht schon seit Wochen einen Platz für die Kinopremiere gesichert haben, wissen Sie sowieso schon, was Sie im PC-Spiel erwartet. Sie sind natürlich Harry und bestreiten Ihr erstes Jahr auf der Zauberschule Hogwarts. Als Eingeweihter treffen Sie viele alte Bekannte: Schuldirektor Albus Dumbledore, Ihre Freunde Hermine Granger und Ron Weasley und natürlich den fiesen Professor Snape, bei dem Sie den Zaubertränke-Unterricht besuchen.



Um diese Kisten zu beseitigen, fuchteln Sie mit der Maus eine Sechs in die Luft, wie bei der Gestenerkennung von Black & White.

Der rote Faden

Sich selbst werden Sie sofort wiedererkennen, schließlich sehen Sie genauso aus wie Daniel Radcliffe, der Harry aus dem aktuellen Kino-Blockbuster. Auch Hogwarts mit sämtlichen Innenräumen wurde sehr liebevoll in Szene gesetzt, Kunststück, schließlich verwendete Entwickler Argonaut dazu die *Unreal*-Engine. Der Handlungsverlauf des Spiels folgt exakt dem ersten Band der Buchreihe. Sie werden also zunächst die Zauberschule erkunden, erste Sprüche lernen, Hagrids Monster streicheln, sich Finch und Peeves vom dürren Magier-Leib halten und bei Madame Hooch die Fliegerei auf dem Besen erlernen. Als künftiger Star-Sucher werden Sie natürlich zum Schnatz-Jäger in einem arcadelastigen Quidditch-Match. Zwischendurch lösen Sie kinderleichte Rätsel und erst ganz zum Schluss werden Sie mit dem Stein der Weisen sowie dem Ober-Schurken Lord Voldemort konfrontiert.

Nur Kinderkram?

Gesteuert wird Harry mithilfe einer einzigen Taste und der Maus. Auch die Hardware-Anforderungen sind sehr bescheiden: Bereits ein Pentium II mit 266 Megahertz und 32 Megabyte Arbeitsspeicher reichen aus, um ruckelfrei durch die Luft zu sausen. Trotzdem verspricht Electronic Arts ein packendes Adventure, bei dem Sie auch Hüpfeinlagen à la Lara Croft oder Indy Jones bewältigen müssen. Ob Harry spielerisch ebenso schwergewichtig ist wie die bislang vier erschienenen Bücher, können wir Ihnen leider erst in der nächsten Ausgabe sagen. Doch eines scheint klar: Selbst wenn Sie diesen Artikel nicht komplett verstanden haben und damit zu den Muggels gehören – *Harry Potter und der Stein der Weisen* könnte Ihnen dennoch gefallen …

Christian Bigge

Harry Potter

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Argonaut/Electronic Arts
Fertig zu:	100%
Erscheint:	22. November 2001
Vergleichbar:	Tomb Raider 4, Technomage
Internet:	www.electronicarts.de



Kommentar Christian Bigge

» Harry macht optisch eine gute Figur und die Romanvorlage liefert den perfekten Stoff für ein spannendes Abenteuer. Potter-Fans müssen und werden also zuschlagen, alle anderen sollten mit dem Kauf warten, bis die ersten Tests vorliegen, da EA spielbare Versionen bis zum Erscheinungstermin unter Verschluss hielt. «


www.d2vodafone.de
Jetzt exklusiv bei D2_Load-A-Game:
cayenne
Jurassic Park III.
Exklusiv für die neuen
Game-Handys.*
Jetzt in jedem
D2-Shop
Probe spielen.
D2_Load-A-Game
Spielen, bis der T.Rex kommt – mit Jurassic Park III von D2-Load-A-Game. Einfach aufs Handy* downloaden und sofort auf Dino-Jagd gehen. Aber immer schön die Augen aufhalten. Die greifen nämlich auch von hinten an. Feige, oder? Mehr Game-Infos unter: www.d2vodafone.de.
D2
vodafone
D2_live dabei
*Philips Xenium 9@9, Philips Az@lis 288, Trium Neptune Load-A-Game und Sagem MW 3026 Load-A-Game, weitere Game-Handys folgen bald.



Brandheiß

Warum es Actionspielern bald warm ums Herz werden dürfte, wissen Sie spätestens nach diesem Artikel und dem dazugehörigen Video. Wir haben für Sie Kettensäge und Flammenwerfer aufgetankt!

Das Raumschiff kracht in einen Berg und Captain Sam „Serious" Stone stürzt – nur mit einem ärmlichem Revolver bewaffnet – in einen See. Dass es nach dem abrupten Ende von Teil 1 nicht vorbei sein konnte, war klar. Selbst die Spielentwickler aus Zagreb machten von Anfang an kein Hehl daraus, dass sie die Punktehatz als Trilogie planen. Jetzt ist es endlich so weit: Wir konnten uns erstmalig anhand einer spielbaren Version davon überzeugen, was Croteam an neuen und alten



Fakten

- 13 Waffen
- 3 Episoden
- 12 Levels
- 130 „Secrets"
- Ca. 20% größer als der Vorgänger
- Erweiterter Mehrspielermodus

Aua! Der neue Flammenwerfer erhöht selbst bei Skeletten die Körpertemperatur.

Auf der Cover-CD

Spiel-Video zum Ego-Shooter

Genießen Sie die ersten bewegten Bilder aus unserer Alpha-Version von Serious Sam: The Second Encounter. Zusehen macht Laune!

Serious Sam.mpg

Verrücktheiten für Sie auf Lager hat. *Serious Sam: The Second Encounter* tritt noch einmal ordentlich aufs Gaspedal.

Ernsthaft

„Wir haben 20 professionelle Bestseller-Autoren beauftragt, sich eine Story für *The Second Encounter* auszudenken", hochstapelt Chefdesigner Davor Tomicic augenzwinkernd. Den lustigen Kroaten könnten Sie noch aus Ausgabe 5/2001 kennen, als er Ihnen den *Serious Sam*-Leveleditor vorstellte. „Heraus kam dabei Folgendes", fährt er fort. „Ein ernstes Problem mit seinem Raumschiff zwingt Sam zur Landung in Südamerika und unser Held muss einen Weg finden, um seine Mission fortzusetzen, nämlich Mental, das uralte Böse aus Teil 1, zu vernichten." Ohne Ihnen jetzt alle Hoffnungen nehmen zu wollen: Das gelingt Sam auch im zweiten Teil nicht. Das Ganze soll eine Trilogie werden, da darf der Oberschurke nicht mittendrin den Löffel abgeben. Enttäuscht wird vermutlich trotzdem niemand. Zu viel (erstklassige) Action verhindert tiefer gehende Gefühle in dieser Richtung.

Holzhacker

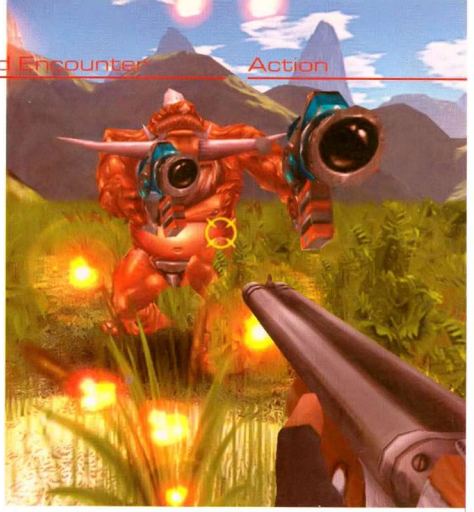
„Double your gun, double your fun", dichtet Sam, sobald er sich die doppelläufige Schrotflinte schnappt. Das heißt so viel wie „Doppeltes Gewehr, doppelter Spaß". Und Spaß ist zweifellos das, was die Entwickler mit dem inzwischen auf stolze zwölf Wummen plus Messer angewachsenen Arsenal im Sinn haben. „Alle Waffen des ersten Teils finden sich auch in Teil 2 wieder, zusätzlich gibt es drei neue", erzählt uns Tomicic. „Zu viele durchschnittliche Waffen können ein Spiel versauen. Wir haben uns daher auf drei Stück geeinigt: Kettensäge, Flammenwerfer und Scharfschützengewehr." Mit dem Nahkampfinstrument Kettensäge darf man in der fertigen Version sogar Bäume zerlegen: Wahrscheinlich nur, um mit dem neuen Partikelsystem der *Serious*-Engine zu protzen. Denn Bäume, Sträucher und Gräser sorgen in der Maya-Landschaft für ein weniger staubiges Ambiente als in den Ägypten-Levels des Vorgängers. Zusätzlich wird das Spiel umfangreicher: Etwa 20 Prozent mehr Ballerspaß versprechen die Entwickler.

Alles besser?

Mit zunehmender Spieldauer schrumpft gleichzeitig die Be-



Nein, das ist nicht Super Mario! Kleinere Geschicklichkeitseinlagen wie bei diesen Propeller-Sprungplattformen gibt's trotzdem.



Die Idylle trügt: Zwischen den Gräsern von Serious Sam Teil 2 wächst ein streitlustiges Monster nach dem anderen.



Ein übel gelaunter Reptil-Dämon: Dank Scharfschützengewehr brauchen Sie nicht herauszufinden, ob er Mundgeruch hat.



Der Schrecken von Greenpeace: Die zwei Kürbisköpfe halten Sie für einen Baum und wollen Sie in diesem Keller zu Fall bringen.

Serious Sam: The Second Encounter

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Croteam/Take 2
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Januar 2002
Vergleichbar:	Kiss: Psycho Circus
Internet:	www.croteam.com

Kommentar



Joachim Hesse

» Bei Serious Sam 2 rauchen statt Köpfen mal wieder die Gewehre. So gehört sich das für einen waschechten Ego-Shooter! The Second Encounter scheint den Vorgänger tatsächlich locker zu übertreffen. Mir hat jedenfalls schon die Alpha-Version einen Mörderspaß gemacht. Wer Serious Sam 1 nicht mag, wird aber trotz Flammenwerfer voraussichtlich auch mit dem Nachfolger nicht warm. «

fürchtung, das Spiel könne so schnell zu Ende sein wie der Vorgänger. „Ich denke, wir haben alle Schwachpunkte des ersten Teils ausgemerzt", behauptet Tomicic. Tatsächlich? Neben dem geringen Umfang störten insbesondere die stur auf den Spieler einstürmenden Gegnermassen, die die Intelligenz eines Toastbrots an den Tag legten: Ein paar nette Angriffsvarianten wären da schon wünschenswert gewesen. In Teil 2 sind die Monster nun zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden angeblich klüger. In der vorliegenden Version ließ sich das allerdings noch nicht unbedingt feststellen. Traurigstes Gegenbeispiel: Ein zweibeiniger Mechroboter, der sich selbst rund um eine Säule verfolgte. Hmmm ... bis Januar ist ja noch etwas Zeit.

Gruppenzwang

Garantiert besser wird der Mehrspielermodus. Nicht nur der Netzwerk-Code wurde optimiert, Sie dürfen auch mit spielerischen Neuerungen rechnen. Besonders gut kam der Kooperativmodus von *Serious Sam* an, bei dem man gemeinsam auf Monsterjagd gehen durfte und der deshalbnatürlich wieder mit von derPartie ist. Offiziell integriert wird der ehemalige Community-Mod „Seriously Warped Deathmatch". „Die Kerle haben rund 20 Karten für wahre Mehrspieler-Freuden entworfen – plus einige zusätzliche Waffen, Spielmodi wie Control Zone, Capture the Flag und Rugby", so Tomicic. „Wir bei Croteam steuern auch noch ein paar Deathmatch-Karten bei, so dass eigentlich alle Mehrspieler-Freaks zufrieden sein sollten." Das ist doch ein Wort. Falls Sie trotz unseres Vorschau-Artikels noch Fragen zum Spiel haben sollten, dürfen Sie Davor Tomicic unter davort@croteam.com auch gerne persönlich eine E-Mail auf Englisch schicken. Der gut aussehende Designer erbittet sich allerdings ausschließlich Zusendungen weiblicher Fans. Ob er das „ernst" meint, finden Sie bei Bedarf am besten selbst heraus!

Joachim Hesse

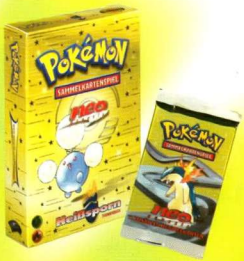
Pack' Neo-Power in dein Deck!

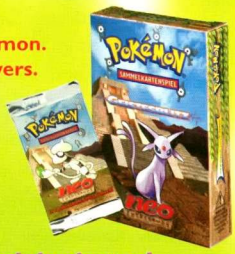


Pokémon
SAMMELKARTENSPIEL

Sammle die neuen Neo-Karten und überrasche deine Gegner.







Entdecke mehr als 60 brandneue Pokémon. Tolle neue Attacken und Pokémon-Powers. Metall und Finsternis - zwei neue Energiearten.

Lüfte das Geheimnis der Icognitos, um deinen Gegner zu bezwingen.

Werde Meister-Trainer mit Neo Genesis und Neo Entdeckung!

Noch Fragen? Unter 06074–3755555 und hotline@amigo-spiele.de helfen wir dir gerne weiter.

TM & © 1996-2000 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. © 2001 Nintendo

AMIGO

www.amigo-spiele.de

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. Auch das schlechteste Spiel des Monats zeichnen wir aus. Besondere Gurken „schmückt" unser Award „Schrott des Monats".



Referenzen

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

Actionspiel
Aquanox – Massive Development
Indiziertes Spiel – Remedy
Operation Flashpoint – Bohemia Interactive

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
IL-2 Sturmovik – Ubi Soft
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
Rally Championship 2002 – 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
Civilization 3 – Firaxis/EA
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 2002 – 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
Ghost Recon	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■	■■■■
AvP2 Mehrspieler	■■■■■	■■■■■	■■	■■	■■■	■■■■■	■■■■■
X-COM Enforcer	■■	■■■■	■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
IL-2 Sturmovik	■■■	■■■	■■	■■	■■	■	■■■■■
Rally Trophy	■■■■	■■■	■■	■■■	■■■■	■■	■■■■
Rally Championship 2002	■■■■	■■■	■■	■■■	■■■■	■■	■■■■
C&C: Yuris Rache	■■		■■■	■■	■■■	■	■■■
Empire Earth Mehrspieler	■■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■	■■■■■
Pool of Radiance 2	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■
S.W.I.N.E.	■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■
Myth 3	■■■	■■	■■■	■	■■■	■■	■■■■
Civilization 3	■■■■	■■■	■■■■■	■	■■■■■	■■	■■■■
Zoo Tycoon	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■■■	■■
Software Tycoon	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■
Monopoly Tycoon	■■■	■	■■	■	■■■	■	■
1193 Anno Domini	■	■■	■	■	■■	■	■
FIFA 2002	■■■	■■■■	■■	■■■	■■■■■	■■	■■■■■
Tennis Masters	■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■	■■■■
Battle Realms	■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■	■■■

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

Testkriterien

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

Spielspaß

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

Soundausgabe

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

Grafikdarstellung

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

Handhabung

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

Der Wertungskasten

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

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

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

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

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

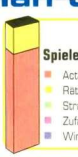
Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

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

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

Pac Man 3D

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



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

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

93%

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

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

DER TOD KOMMT AUF LEISEN SOH



Ob diesem Soldaten vielleicht Matthias Rust auf dem Roten Platz über den Weg läuft?



Leichen pflastern unseren Weg. Zwei Missionen finden an verschneiten Plätzen statt.

Wenn Sie bei Ihrem nächsten Waldspaziergang hinter jedem Baum in den Dreck stürzen, sind Sie entweder sturzbesoffen oder haben zu viel Tom Clancy's Ghost Recon gespielt. Wir haben uns für Sie die Tarnklamotten übergezogen und verraten, was Sie vom inoffiziellen dritten Rainbow-Six-Titel erwarten dürfen.



Diese NATO-Truppen müssen vor einem russischen Panzerangriff geschützt werden.

Fakten

- Kampagne mit 15 Missionen
- Strategie-Elemente
- 160.000 m² große Karten
- Wettereffekte
- Rollenspiel-Elemente
- Motion Capturing
- Mehrspielermodus

Feindkontakt, drei Uhr! Eine gegnerische Patrouille kommt direkt auf uns zu. Jetzt bloß nichts überstürzen. Per Handzeichen positioniere ich meinen Scharfschützen auf einer kleinen Anhöhe, während zwei schwere MGs die Flanke sichern. Totenstille. Selbst die Vögel haben aufgehört zu zwitschern. Perfekt getarnt liegen ich und meine Jungs auf der Lauer. Jeden Augenblick schlagen wir los. Das Überraschungsmoment ist auf unserer Seite. Plötzlich – ein Schuss, ein Schrei, ein



Möchten Sie mit diesem Herren im blassen Mondscheinlicht Walzer tanzen? Wir nicht!



Das Ding aus dem Sumpf? Nein, Scharfschütze Fränkel gibt uns Deckung.



Brennende Panzer auf dem Roten Platz in Moskau sieht man nicht alle Tage.



Aufgrund der Tarnkleidung sind die Gegner äußerst schwer zu erkennen.

der Sie Aufklärungsfotos einsehen und Ihre Truppe zusammenstellen. Maximal sechs Green Berets, die Sie wiederum in drei Teams aufteilen, dürfen Sie ins Gefecht mitnehmen. Da es unter Ihren Leuten auch so genannte „Spezialisten" gibt, sollten Sie sich immer die Einsatzziele vor Augen halten. Denn nichts ist ärgerlicher, als vor einer Brücke zu stehen, die in die Luft gejagt werden soll, und kein Sprengstoffexperte ist vor Ort. Eine sehr schlagkräftige Kombination setzt sich beispielsweise wie folgt zusammen: Team A: zwei Infanteristen (Primärwaffe M-16/M-203) und ein MG-Schütze (Primärwaffe M-249), Team B: ein MG-Schütze und ein Sprengstoffexperte (Primärwaffe M-4), Team C: ein Scharfschütze (Primärwaffe M-24).

Rollenspiel-Elemente

Endlich ist es so weit: Ihr erster Einsatz steht vor der Tür. Ein Rebellenführer hat sich in den Bergen Georgiens verschanzt und muss gefasst werden. An einer entlegenen Stelle wird Ihre Spezialeinheit abgesetzt und ist auf sich allein gestellt. Jetzt ist die Zeit gekommen, per Tastendruck die Einsatzkarte aufzurufen. Dort erfahren Sie nicht nur, wo sich Ihre Ziele befinden, sondern Sie erteilen Ihren Teams auch mit wenigen Mausklicks strategische Befehle und setzen Wegmarken. Da langsames, bedächtiges Bewegen im Gelände überlebensnotwendig ist, rücken Sie meistens mit einer Mannschaft vor, checken die Lage und rufen dann den Rest der Truppe. Im Vergleich zu den *Rainbow Six*-Titeln dürfen Sie jederzeit in die Rolle eines x-beliebigen Team-Mitglieds schlüpfen, die Sie alle aus der Ich-Perspektive steuern. Vor allem im Gegner weniger. Orientierungslos schießen die verbleibenden Einheiten wild in der Gegend herum, bis endlich das vertraute Rattern eines M-249 ertönt und dem Treiben ein Ende setzt. Puh, zum Glück ist alles nur ein Spiel.

Putschversuch

Willkommen im Jahr 2008. Ultranationalistische Rebellen haben gewaltsam die Macht in Russland übernommen und beabsichtigen, die ehemaligen GUS-Staaten Georgien, Estland, Lettland und Litauen zu annektieren. Ein Fall für die NATO! Wie im derzeitigen Konflikt in Afghanistan spielen auch beim Taktik-Shooter *Ghost Recon* so genannte Kommandotruppen eine Schlüsselrolle. Ob der eine oder andere deshalb ein moralisches Problem mit dem Spiel hat, wollen wir jedem selbst überlassen. Fakt ist: Die US-Armee beordert Sie und Ihre Spezialeinheit „The Ghosts" nach Russland, um tief im Feindesgebiet scheinbar unlösbare Aufgaben zu bewältigen. Bevor Sie sich mit Ihren Jungs ins Kampfgetümmel stürzen, absolvieren Sie sieben kurze Trainingsmissionen, bei denen Sie unter anderem mit den Waffen vertraut gemacht werden und die Kommunikation mit der Truppe lernen. Nun sind Sie für die 15 anspruchsvollen Einsätze der Kampagne gerüstet.

Qual der Wahl

Zu Beginn jeder Mission wohnen Sie einer öden, textbasierten Lagebesprechung bei, in

Vergleich

Operation Flashpoint ist und bleibt das Maß aller militärischen Action-Spiele. Vor allem dank der genialen Soundeffekte baut es eine Atmosphäre auf, die die Konkurrenz vor Neid erblassen lässt. Hinzu kommt die Möglichkeit, auch Fahr- und Flugzeuge zu benutzen. *Tom Clancy's Ghost Recon* wartet dafür mit einer schickeren Grafik-Engine sowie einer einfacheren Steuerung auf. Die künstliche Intelligenz ist hingegen fast so dürftig wie in Novalogics *Delta Force 3 – Land Warrior*, das am Ende unserer Tabelle rangiert.

Operation Flashpoint	90%
Ghost Recon	80%
Delta Force 3	78%

Auf CD-ROM

Action ohne Ende
Die spielbare Demoversion
Ghost Recon Demo.exe

So spielt sich Ghost Recon

Im Gegensatz zu seinen inoffiziellen Vorgängern spielt *Ghost Recon* fast ausschließlich unter freiem Himmel. Nur gelegentlich betreten Sie Häuser und Hangars, etwa um Geheimdokumente zu stehlen oder Kampfflugzeuge in die Luft zu jagen. Ebenfalls weggefallen ist die langwierige Planungsphase. Erst nach Einsatzbeginn erteilen Sie mittels Karte Befehle und setzen Wegmarken. Anhand der fünften Mission zeigen wir Ihnen, was Sie und Ihr Team erwartet. Unser Primärziel lautet, eine Bank aus der Hand der Rebellen zu befreien und anschließend die Absturzstelle eines alliierten Hubschraubers zu untersuchen.



Während wir uns dem Eingang der Bank nähern, gibt der Scharfschütze Deckung. Hinter den Fenstern lauern MG-Träger, die wir rechtzeitig erkennen und eliminieren.



Plötzlich stürmen zwei Rebellen aus dem Gebäude, die prompt unserem Scharfschützen zum Opfer fallen. Den letzten Gegner im Gebäude eliminieren wir mit unserer M-16 selbst.



Unser Weg zur Absturzstelle führt durch eine dunkle Tiefgarage. Dabei stoßen wir mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät auf Widerstand, den wir kurzerhand übertölpeln.



Die verunglückte UH-60 Blackhawk ist gefunden. Eigentlich wäre der Einsatz jetzt erfolgreich abgeschlossen, doch plötzlich taucht wie aus dem Nichts ...



... ein Panzer auf und feuert aus allen Rohren. Hinter einer Mauer gehen wir in Deckung und rufen Team B zur Verstärkung. Jetzt können wir nur noch hoffen.



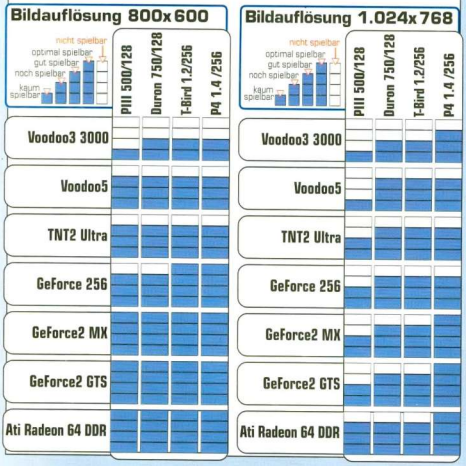
Ein Schuss mit dem Raketenwerfer reicht aus und der Panzer ist Geschichte. Doch diese Mission hatte ihren Preis: Vorne rechts sehen Sie einen gefallenen Kameraden.

Ghost Recon

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ghost Recon ist ein Spiel, dessen Performance von der Leistung der Grafikkarte abhängt. Eine richtige Einstellung ist daher absolut erforderlich, um ärgerliche Ruckler zu vermeiden. Im Optionsmenü finden Sie dafür eine Vielzahl an Möglichkeiten. Sehr wichtig sind die Model- und Textur-Details. Setzen Sie diese herab, um den Spielfluss zu erhöhen. Benötigen Sie noch mehr Leistung, sollten Sie die Schatten-Darstellung vermindern oder deaktivieren. Beschränken Sie ebenfalls bei geringeren Details die Z-Buffer-Death auf 16 Bit. Ferner empfiehlt es sich, das Character Smoothing abzuschalten, um die Figuren-Glättung nicht berechnen zu lassen. Untere Schmerzgrenze: PII 450, 64 MB RAM und eine TNT2.



Steuerung

Sehr einfach und frei konfigurierbar: Mit der klassischen Ego-Shooter-Kombination aus Tastatur und Maus bewegen Sie sich durchs Terrain. Ein Knopfdruck öffnet die Landkarte, die Sie problemlos mit der Maus bedienen. Wegmarken platzieren und taktische Befehle erteilen ist somit kinderleicht. Aber Vorsicht: Während Sie die Karte aufgerufen haben, sind Sie quasi wehrlos.

Pro & contra

- ⊕ Sehr realistische Grafik
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Schnelle Ladezeiten
- ⊕ Spielstand jederzeit sicherbar
- ⊕ Keine stupiden Ballerorgien
- ⊕ Einfaches Team-Management
- ⊖ Nur etwa 10 Stunden Spielzeit
- ⊖ Mängel bei der KI
- ⊖ Keine Zwischensequenzen

Grafik

Die Grafik-Engine weist so gut wie keine Schwachpunkte auf. Lediglich die Spielfeldbegrenzungen wirken wie gemalt. Einsame Spitze sind die Gesichter der Charaktere. Hier gleicht keines dem anderen. Die Bewegungen der Protagonisten fallen dank Motion Capturing sehr realistisch aus. Eher mager hingegen sind die Spezialeffekte. Außer herumfliegenden Glassplittern und Einschlaglöchern an den Wänden gibt es wenig zu bestaunen. Dafür entschädigen sich im Wind wiegende Bäume und gelungene Wettereffekte wie Regen und Schnee.



Die Gesichter sind animiert und wirken sehr realistisch. Viel Liebe steckt im Detail, wie an den Pflanzen zu erkennen ist.

Sound & Musik

Hier hinkt *Ghost Recon* der Konkurrenz weit hinterher. Zwar raschelt mal ein Busch hier, dann fällt ein Schuss dort, zur Atmosphäre tragen die Soundeffekte jedoch kaum bei. Die immer wiederkehrenden Funksprüche Ihrer Kollegen hängen Ihnen schnell zum Hals raus. Selbiges gilt für die Gegner. Deren Wortschatz beschränkt sich offensichtlich nur auf „Stoi!" (Russisch: „Halt"!).

frühen Spielverlauf sollten Sie von dieser Option oft Gebrauch machen, da sich Ihre Kollegen äußerst trottelig anstellen und somit eine gute Zielscheibe für gegnerisches Feuer abgeben. Soll ich mich überhaupt um das Leben meiner Soldaten scheren? Reicht es nicht, wenn ein Charakter am Ende übrig bleibt? Jein! *Ghost Recon* verwendet ein rollenspielartiges Erfahrungssystem. Nach Abschluss einer Mission erhalten die Charaktere Punkte, die Sie in die Verbesserung von Fertigkeiten investieren: Umgang mit der Waffe, verdecktes Bewegen, Führungsstärke sowie Standhaftigkeit. Geben Sie also stets auf Ihre Mitstreiter Acht. Sie werden erfahrene Einheiten in den späteren und zugleich schwereren Einsätzen zu schätzen wissen.



Gut getarnt: Zwar stehen diese beiden Soldaten nur wenige Meter vor unserem Scharfschützen, dennoch erkennen sie ihn nicht.



Mitten ins Herz treffen wir diese Wache, die in wenigen Augenblicken zusammenbricht. Im Hintergrund sehen Sie eine Geisel.

Reale Schauplätze

Nach knapp 20 Minuten ist die erste Mission beendet. Der Rebellenführer lässt sich ohne größere Gegenwehr gefangen nehmen, denn seine Leibgarde fiel Ihrem gut geplanten Überfall zum Opfer. Im weiteren Spielverlauf verschlägt es Sie unter anderem ins verregnete Litauen und die russische Hafenstadt Murmansk. Dort sollen Ihre Schützlinge bei Nacht Sprengstoffladungen an zwei Atom-U-Booten anbringen. Mit eingeschaltetem Restlichtverstärker und schallgedämpfter Pistole infiltrieren Sie die Docks und sabotieren unbemerkt den Stolz der Marine. Ebenfalls in *Ghost Recon* mit von der Partie ist der aus dem James-Bond-Film *Goldeneye* bekannte Militärstützpunkt in Archangelsk im Ural. Der absolute Höhepunkt des Spiels ist die letzte Mission. Auf dem Roten Platz in Moskau liefern Sie' sich die alles entscheidende Schlacht mit den Rebellen.

Mäßige KI

Gerade mal zehn Stunden Spielzeit benötigen geübte Taktiker auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade für die Kampagne. In erster Linie ist die künstliche Intelligenz (KI) „schuld". Während Ihr Team dank des rollenspielartigen Erfahrungsprinzips immer schlagkräftiger wird, legen die gegnerischen Einheiten höchstens zahlenmäßig zu. Freilich gehen die Rebellen äußerst treffsicher mit ihren AK-47-Sturmgewehren um. Aber wenn eine Zwei-Mann-Patrouille nicht in der Lage ist, einen Scharfschützen zu orten, der einen Meter vor ihnen im Gebüsch liegt und mit ohrenbetäubendem Lärm ein ganzes Lager hochnimmt, fragt man sich schon, ob die Jungs Tarn-Petersilie in den Ohren haben. Ebenfalls ärgerlich, dass Ihre Leute häufig ganze Magazine leeren, indem sie gegen Felsen oder Wände feuern. Umso gelungener ist die grafische Umsetzung, die mit einem großen Reichtum an Details aufwartet. Über 700 Motion-Capturing-Animationen sorgen für unglaublich realistische Bewegungen der Soldaten.

Realitätsnah?

In puncto Realismus hinterlässt *Ghost Recon* einen zwiespältigen Eindruck. Ein physikalisch schlüssiges Ballistikmodell suchen Sie vergebens. Weit entfernte Gegner treffen Sie ohne Probleme mitten ins Herz. Die Kugel fliegt auch bei schlechten Witterungsverhältnissen wie Regen und Schnee schnurgerade dorthin, wo Ihr Fadenkreuz hinzeigt. Selbst mit der Pistole schalten Sie die Rebellen spielend leicht aus. Ferner stellt man sich während des gesamten Spiels die Frage: Warum können meine Männer nur zwei Waffen mitführen? Gehö-



Über diesen Bildschirm verteilen Sie gesammelte Erfahrungspunkte und stellen Ihre Teams zusammen.

PC CD

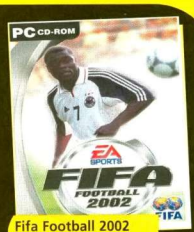
Game it! ciao! DER BESTE GAMESHOP 2001

Game it! by electronics boutique

www.game-it.com



Aquanox
79,99 DM



Fifa Football 2002
89,99 DM

PREISKNALLER

Preisknaller ab 1,99

Blown Away 4,99
Conflict Freespace - Add On Silent Threat 4,99
D-Info 99 + Routenplaner 2,99
Die By the Sword Add On 4,99
Earth Siege 2 CD JC 3,99
Excessive Speed 4,99
F5 747 Add On - MS Flightsimulator 98 2,99
Goal White Label 4,99
KKND Classic 4,99
Pod: Planet of Death 1,99
Ran Pinball Soccer 4,99
Silent Thunder JC 3,99
Tennis Manager 4,99
TopWare Gold 5 -Anwender- 3,99
TopWare Gold 4 - Anwendungen 1,99
Total Air War 4,99
Wargasm - Soft Price 4,99

Preisknaller ab 5,99

Abomination 5,99
Chewy - Escape from F5 7,99
Creature Shock -Sold Out 7,99
Diethkarz 7,99
Extreme Assault 6,99
Fields of Glory kD. (Sold Out) 7,99
Fifa Soccer Manager 5,99
Gazillionaire 7,99
Killer Loop 5,99
Life Wire kd 7,99
Lure of Temptress 7,99
Manic Karts 7,99
Max Montezuma - Fluch der Azteken 7,99
Peep ! 7,99
Player Manager 2 Sold Out e.dt. 7,99
Rain Trainer 3 (SAT 1) 7,99
Schleichfahrt 7,99
Septerra Core EV 7,99
Siedler Hefte für Siebe 7,99
Siedler 3 (AddOn) - Geheimnis der Amazonen 7,99
Space Ranger 7,99
Tiny Tiger 7,99
Watch it! 7,99
Wild Metal Country kd 7,99

Preisknaller ab 9,99

Baldurs Gate - Tales o.t Sword Coast EV 9,99
Big Brother 2 9,99
Big Brother - The Game 9,99
Cybermage US 9,99
Hexen 2 EV 9,99
Käfer total Sp 9,99
Papyrus - Der Fluch des Seth 9,99
Nerf Arena 9,99
Ravensburger Mega-Fun-Box 9,99
RTL Euro League Soccer 9,99
Star Trek: - Klingon Honor Guard 9,99
Stephen King: - F13 Limited Edition 9,99
Syndicate Wars US 9,99
Tonic Trouble 9,99
Total Annihilation 9,99
Y 2 k 9,99

Preisknaller ab 14,99

Age of Empire - Gold incl. Exp. Rom 19,99
Army Men 2 WL* 19,99
Atomic Bomberman WL* 14,99
Baphomets Fluch 2 WL 19,99
Bleifuss 2 White Label* 14,99
Bleifuss 1 White Label 14,99
Caesar's Palace 2000 WL 19,99
Dino Crisis WL 19,99
Duke Nukem - Hunting 24,99
Fallout 1 & 2 19,99
Freespace Battlepack 19,99
F16 Fighting Falcon* 14,99
Game Gallery Mill.Ed. 19,99
GTA White Label 14,99
GTA - London WL 14,99
Kuss - Shooter (Uli Stein) 19,99
MDK 1 & 2 WL 19,99
Moon Project 14,99
Moorhuhn 3 24,99
Need for Speed hot Pursuit CL 19,99
Red Guard WL 14,99
Renegade Racing 19,99
Siedler 3 + Geheimnis der Amazonen 19,99
Star Trek: New World WL 19,99
The Reap 14,99
Thrasher - Skate and Destroy 19,99

WIR SIND WIEDER DA!

Nach unserer Umstrukturierung bieten wir Ihnen nun einen noch besseren Service zu gewohnt super günstigen Preisen.

Wir bedanken uns herzlich bei unseren Kunden, die uns in dieser Zeit weiterhin treu geblieben sind.

Unser Dankeschön: CLASSICS

Ab einem Warenwert von DM 50,- erhalten Sie das Spiel "Die total verrückte Rallye" einfach noch dazu.

Preisknaller ab 24,99

Shogun Total War: - Mongol Invasion 24,99
Gold Strategie Games 29,99
Kick off 2002* 19,99
Biathlon 2001* 34,99
Poseidon - Herrscher von Atlantis* 34,99
Starfleet Comm. -Capt. Ed. 34,99
Das verrückte Labyrinth* 39,99
Mechwarrior 4: Expansion* 39,99
Modellesenbahn - Simulator 39,99
Op. Flashpoint - Between the lines MD 39,99
Railroad Tycoon 2 Platinum 39,99
Sims - Hot Date* 39,99
Start-up-Manager 39,99

PC CD-ROM

Alien vs. Prdator 2* 89,99
Aquanox 79,99
Baldurs Gate 2 - Das Epos* 49,99
Battle Realms 84,99
Car Tycoon * 79,99
Carrera Grand Prix 54,99
Casino Tycoon * 74,99
Codename: Outbreak 79,99
CS, C.A.R.2 Yuris Rache MD 44,99
Commandos 2 84,99
Empire Earth* 89,99
EA Sports - Fussball Manager 2002 84,99
Escape from Alcatraz* 89,99
Etherlords 74,99
Evil Twin 84,99
Fifa 2002 89,99
Fritz 7.0 89,99
FS Flugsim. 2002* 99,99
FS Flugsim. 2002 - Prof * 129,99
F1 2001 89,99
Gilde * 74,99
Gold Games 5 59,99
H. Potter u. d. Stein der. * 99,99
Heroes Chronicles Compil. 49,99
Hidden & Dangerous Gold Ed. 84,99
Hugo - im Bann der Elemente 49,99
- und der teuflische Spiegel 49,99
ILZ Sturmovik* 84,99
Monopoly Tycoon* 69,99
Moto Racer 3 * 79,99
Myth 3 - The Wolf Age 79,99
NHL 2002 89,99
Patrizier 2 Relaunch * 59,99
Patrizier 2 - Aufstieung der. * 59,99
Planet der Affen* 84,99
Play the Games Vol. 4 59,99
Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor* 84,99
Po Tan - Add On fur Tran Sin 59,99
Project Eden 84,99
Rainbow Six - Rogue Spear - Black Thorn 59,99
Rainbow Six: - Collectors Edition* 64,99
Red Faction 79,99
Shogun Total War: - Warlords Ed.* 79,99
Silent Hunter 2* 79,99
Star Wars - Galactic Battlegrounds* 84,99
Starship Troopers dt. 84,99
Stronghold 89,99
Sub Command 79,99
Totally Flying 49,99
Train Simulator - Erie Mining Co* 54,99
Train Simulator - Round House 54,99
Wiggles 89,99
Zoo Tycoon* 99,99

ZUBEHÖR

CH F16 Fighter Stck (Joystick) 29,99
CH Gamestick 14 (Yot) 24,99
CH Gamestick 3D (gelb) 19,99
MS Sidewinder - FFB Wheel USB 239,99
- Precision Racing Wheel 119,99
- Freestyle Pro 89,99
- Gamepad Pro 69,99
- Game Voice 99,99
MS IntelliMouse Optical 89,99
MS Internet Keyboard 49,99
MS Natural Keyboard Pro 109,99
Saitek - Cyborg 3D Stick I USB 69,99
- Cyborg2000 Stick 69,99
- Cyborg3D Pad Digital 49,99
- Cyborg 3 D USB Gold Stick 84,99
- USB Hub 79,99
- P 2000 Tilt 79,99
- Gamepad P 120 29,99
- Dash 2 89,99
- Gamepad P 150 USB 39,99
- Gamepad P 1500 Rumble Pad 69,99
- X 36 Dual Port 184,99
Lenkrad GUI Ferrari - Feedb. Racing Wheel 229,99
- Racing Simulator 2000 139,99
Top Gun Fox 2 Pro 89,99

Alle Preise in DM

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für 🇩🇪
- Telefon: 08 31 - 57 51 57 01805-GAME IT [01805-4263 48]
- Telefax: 08 31 - 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-Mail: bestellung@game-it.com
- Post: Game it! - D- 87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für 🇦🇹
- Game it! - A-6691 Jungholz
- Tel. 0 56 76 / 83 72
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 99,00 DM Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 99,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 3,99 DM + 7,00 DM NNG
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,00 DM
- * = zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- Alle Preise in DM



Silent Hunter 2*
79,99 DM



Sims - Hot Date*
39,99



Pool of Radiance*
84,99 DM



Die Gilde*
74,99 DM



Play the Games Vol. 4
59,99 DM



Gold Games 5
59,99 DM



Commandos 2
84,99 DM

Versandkostenfrei



Wiggles*
89,99 DM



Stronghold*
89,99 DM



Myth 3 - The Wolf Age
79,99 DM



From Dusk Till Dawn
79,99 DM

Kommentar



Benjamin Bezold

Keine Frage, Ghost Recon ist ein gelungener Taktik-Shooter. Doch über die gesamte Spielzeit hinweg habe ich die beklemmende Atmosphäre eines Operation Flashpoint vermisst, die mich zahllose Nächte an den Monitor fesselte. Anstelle der superrealistischen Charakteranimationen hätte ich mir lieber ein paar Zwischensequenzen gewünscht, in denen dem Spieler die Story etwas näher gebracht wird. Denn um eine Märchenstunde zu erleben, brauche ich nur Kollegin Bunkes Everquest-Fachsimpeleien zu belauschen. Dafür entschädigt umso mehr der gelungene Mehrspielermodus.

Kommentar



Harald Fränkel

Nachdem ich den ersten Schock überwunden hatte, dass mein Männeken nicht hüpfen kann und deshalb jeden Furz-Hubbel umgehen muss (wobei man nie das Gefühl hat zu gehen, sondern denkt, man fahre in einem Kettcar), machte mir Ghost Recon viel Spaß. Dieses Kribbeln im Bauch! Überall könnte ein als Brombeerbusch getarnter Fiesewicht hocken, der meine Uniform perforieren will! Dass die Typen bei jedem Level-Neustart an derselben Stelle lauern, ist allerdings nicht so prall. Wie Benny fehlte mir ferner eine Story samt Hauptcharakter, mit dem ich mich identifizieren darf. Gestatten, Soldat 08/15 meldet sich zum Dienst? Schade drum.



Bei solch eisigen Temperaturen gefriert unserem Kollegen der Atem.

ren zur Standardausrüstung eines Green Beret nicht Kampfmesser, Handgranaten sowie ein medizinisches Notfallset? Die große Stärke von *Ghost Recon* liegt eindeutig im Missionsdesign. Kriegsgefangene retten, Brücken sprengen, Dörfer befreien: Die Einsätze sind überaus vielfältig. Doch noch wichtiger ist die Tatsache, dass sich trotz des linearen Spielablaufs beim erneuten Durchspielen immer wieder andere taktische Möglichkeiten erschließen und somit für Motivation gesorgt ist. Die Atmosphäre reicht zwar lange nicht an den Genre-Primus *Operation Flashpoint* heran, Gänsehaut-Feeling ist dennoch garantiert, spätestens wenn Panzer über den Roten Platz rollen.

Teamarbeit

Was kann ich mir vom Mehrspielermodus erwarten? Eines vorneweg: Um richtig Spaß zu haben, sollten schon mindestens sechs Zocker mit von der Partie sein. Dann dürfen Sie entweder im kooperativen Modus sämtliche Einzelspielermissionen durchzocken, in bester *Counter-Strike*-Manier Geiseln befreien beziehungsweise als Terrorist agieren oder aber sich als Partisan in die Büsche hocken und den anderen Teilnehmern auflauern. Dass teamorientiertes Denken bei Taktikspielen überlebensnotwendig ist und jede Menge Kommunikation voraussetzt, versteht sich von selbst und sollte eigentlich auch den Entwicklern bekannt sein. Doch in *Ghost Recon* chatten Sie per Tastatur auf die altmodische Art und Weise. Schmucke Sprechgarnituren können Sie also komplett vergessen.

Benjamin Bezold

Ghost Recon

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp. Netzw./Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	572 MB/965 MB
Internet:	www.ghostrecon.de
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	Red Storm/Ubi Soft
Veröffentlichung:	22. November
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Action**
Testversion:	**Engl. Beta v. Okt.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**85%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	

80%

» Hartes Kriegsspiel mit einer aufwendigen Grafik-Engine. Für einen Top-Hit zu kurz und innovationsarm. «

Geiles Spiel?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

www.shr.cc

JACKSON
+++ziel neutralisiert+++

ASH
+++feuer+++

JACKSON
+++roger, nehme angriffsposition ein+++

ASH
+++bestätigt. deckung in 3 sekunden+++

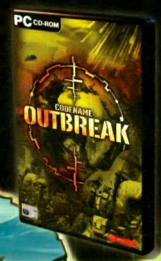
JACKSON
+++feindkontakt auf zwei uhr+++

CODENAME: OUTBREAK

NICHTS IST TÖDLICHER ALS EIN EINGESPIELTES TEAM.

+++ anschleichen oder vorstürmen? sie entscheiden. +++ lernfähige killer-ki +++ zahlreiche single- und multiplayer-modi (ko-operativ, deathmatch, ctf u.v.m.) +++ 14 packende missionen in unterschiedlichem terrain +++ 1st- und 3rd-person-perspektive +++ tag- und nacht-einsätze +++ zwei-mann-teams +++

CODENAME:OUTBREAK +++ DURCHLADEN UND DRAUFHALTEN +++ WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM





AUDIOENHANCE

Virgin INTERACTIVE
www.virgininteractive.de

GSC GAME WORLD

Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. © 2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprise Limited. All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co. GSC Game World © is a trademark of GSC Game World Co. All rights reserved.

Eine Monstergaudi

Der Predator will den Alien an die Wand tackern, der Alien den Marine anknabbern und der Marine den Predator rösten. Meine Güte, immer dieses Gezanke, muss das sein? Gern: Denn wenn drei sich streiten, freut sich der Vierte – und das ist in diesem Fall der Spieler!



Mit der Netzschleuder kann der Predator seine Gegner kurzzeitig fixieren. Ehe sie frei sind, ist es vielleicht zu spät.

Fakten

- 6 spannende Mehrspielermodi
- 3 Rassen
- 16 Charaktere
- 12 Karten
- 18 Waffen

Dass der Einzelspielermodus von *Aliens versus Predator 2* wegen seiner Grusel- und Schockeffekte zeitweise eine Gänsehaut verursacht, deren Höhe an das Relief eines Mittelgebirges erinnert, haben wir bereits in Ausgabe 11/2001 erläutert (Wertung: 88 %). Doch wie spaßig sind Netzwerk- und Internet-Metzelei? Die uns mittlerweile vorliegende neue Testversion beweist: Auch der Mehrspielerpart ist schaurig schön.

Jäger und Gejagte

Sechs Modi stehen zur Wahl. Natürlich gibt es das *Deathmatch*, bei dem einfach jeder jeden abmurkst und das *Team Deathmatch*, in dessen Rahmen Vertreter der gleichen Rasse zusammenarbeiten. *Overrun* ist ein rundenbasierter Teammodus: Eine Gruppe von Verteidigern muss für bestimmte Zeit überleben und erhält am Ende eines Durchgangs für jeden, der nicht über die Klinge,



Das Überraschungsmoment ist die größte Stärke des Aliens: Ehe der Marine seine Waffe auslösen kann, reißt ihn die Klaue des Monsters in Stücke.



Dunya ist eine von acht Soldaten-Charakteren. Sie demonstriert hier die wohl beste Nahkampfwaffe, den Flammenwerfer. Er wirkt sowohl gegen Aliens als auch den Predator hervorragend.

Knarre oder Klaue gesprungen ist, einen Punkt. In der folgenden Runde fungieren die Verteidiger als Angreifer und umgekehrt. Ebenfalls in Mannschaften gespielt wird *Evac*. Eine Gruppe versucht, innerhalb eines Zeitlimits eine Evakuierungsstelle zu erreichen. Für jeden, der dort ankommt, gibt es einen Zähler. Auch hier wird über mehrere Runden gespielt. Bei *Hunt* sind einige Zocker Jäger und die anderen die Gejagten. Punkten können nur die Angreifer. Schaltet ein Verfolgter einen Jäger aus, tauschen sie per Mutation die Rollen. Jetzt ist der ehemals Flüchtige an der Reihe und darf Zähler auf seinem Habenkonto verbuchen. Im Modus *Survivor* gilt es für jeden einzelnen Teilnehmer, möglichst lange zu überleben. Pro Sekunde schreibt Ihnen das Spiel einen Punkt gut. Aber auch, wer einmal abgeschossen wird, hat noch eine Chance. Grund: Sie sterben noch nicht, sondern werden zum Mutanten. Dieser erhält zehn Punkte, wenn er einen noch unversehrten Kontrahenten ausschaltet.

Schnell oder stark?

Für Abwechslung sorgen 16 Charaktere. *AvP 2* bietet jeweils vier Alien- und Predator-Gattungen sowie acht männliche und weibliche Soldaten. Die Spielfiguren haben teilweise stark unterschiedliche Eigenschaften, sogar innerhalb einer Rasse: Ein kleiner Alien-Runner präsentiert sich beispielsweise als sehr flink, kann an Decken und Wänden entlangwieseln und beherrscht den Sprung-Angriff. Währenddessen muss sein großer Bruder, der verhältnismäßig schwerfällige Praetorian, auf solchen Schnickschnack verzichten und ist stattdessen sehr stark und widerstandsfähig gegen kleinkalibrige Waffen. Ums nackte Überleben geht es auf zwölf Karten mit Innen- und Außenszenarien. Fazit: Wer das Single-Abenteuer durchhat und die Einsamkeit nicht mehr erträgt, muss nicht in Tränen ausbrechen. Na ja, vielleicht doch. In Freudentränen.

Harald Fränkel



Aliens finden ihre Feinde zum Anbeißen. Fest steht jedenfalls: Soldatin Bunke ist gleich einen Kopf kürzer.



Jones, der auf schwere Waffen spezialisiert ist, sieht in voller Montur fast Furcht erregender aus als jeder Alien.

Kommentar



Harald Fränkel

Ego-Shooter-Freaks mit dem Hang zu schneller Action mögen bemängeln, dass die Marines ein wenig fußlahm wirken. Außerdem scheint der Alien den anderen beiden Rassen vor allem wegen des Angriffssprungs überlegen. Das stimmt nur bedingt: Soldaten haben auf offenem Gelände, dank ihres Radars und mit einem Flammen- oder Raketenwerfern ausgestattet, gegen E.T.s bissige Verwandtschaft recht gute Karten. Aus meiner Sicht etwas weicheirig ausgefallen ist der Predator. Aber vielleicht kann ich mit Schleich- und Tarnheinis einfach nicht umgehen? Das jedenfalls meint ein leidenschaftliches Predator-Weibchen namens Bunke.

Deutsche Version

Mittlerweile ist bekannt, inwieweit der Hersteller die deutsche Version gegenüber der englischen Fassung entschärft, um einer Indizierung vorzubeugen. Die wichtigsten Änderungen: Köpfe bleiben beim Biss eines Aliens auf dem Rumpf; keine abgetrennten Körperteile; kein spritzendes Blut; keine Todesschreie; keine schmerzverzerrten Gesichter.

Vergleich

AvP 2 hat gängigen Ego-Shootern im Mehrspielermodus vor allem voraus, dass es drei Rassen gibt, die sich unterschiedlich spielen. Fans klassischer Shooter kommen auch bei *No One Lives Forever* prima auf ihre Kosten. Der Mehrspielerpart von *Red Faction* fällt im Vergleich mit den beiden Titeln von Monolith deutlich ab.

Aliens v. Predator 2	91%
No One Lives Forever	90%
Red Faction	74%

Aliens v. Predator 2

Mindestens:	P 450, 96 MB RAM, 3D-Karte, 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., Intern.; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	891 MB/670 MB - 1,1 GB
Internet:	www.aliensvspredator2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Monolith/Vivendi
Veröffentlichung:	Dez. (dt. Ver.)
USK-Altersfreigabe:	N. nicht bekannt



» Herzattacken, Horror, heiße Action: Bereits ab vier Teilnehmern ein unvergessliches Erlebnis.«

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Engl. Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**93%**
Einzelspieler:	**88%**
Mehrspieler:	

91%

Mars macht mobil



Neulich im Mutantenstadl: Absonderliche Aliens wollen Ihnen bei X-Com Enforcer an die Wäsche.

Die X-Com-Reihe verbinden Zocker bislang meist mit strategischer Kost. Doch jetzt dürfen endlich auch echte Männer mit dicken Wummen ran, und das richtig: Enforcer definiert die Maßeinheit AA/s (abgemurkste Aliens pro Sekunde) ganz neu.

Außerirdische greifen an, rette die Welt! Na also, es geht doch: Endlich mal wieder eine Hintergrundstory, die selbst Hirnsynapsen von Ballerfreaks stressfrei verarbeiten können. Als Kampfroboter „Enforcer" schnetzeln Sie sich in der Verfolgerperspektive durch über 30 Levels und verwursten mehr als 20 Alien-Gattungen mit zwölf futuristischen Waffen zu Salami. Ihr Handwerkszeug (Laser, Eiskanone, Raketenwerfer & Co.), Rüstungen und Extras à la „Unsichtbarkeit" oder „automatisches Reparatursystem" muss sich der Blechbruder verdienen. Er sammelt Forschungspunkte, mit denen er zwischen Einsätzen neue Technologien freischaltet und diese stufenweise verbessert. Ob die fiesen Aliens vom Mars kommen, wissen wir nicht, sie sind jedenfalls sehr mobil: Sie rücken per Teleporter an, die es umzulöten gilt, weil die Viecher daraus zu Hunderten hervorquellen. Klingt enorm gesundheitsschädlich, ist aber dank dreier Schwierigkeitsgrade nicht wirklich ein Problem.

Lichtgewitter

Ein Orientierungssystem in Form eines Pfeils weist Ihnen den Weg durch die Spielabschnitte. In seltenen Fällen muss unsere Konservenbüchse Menschen retten oder für bestimmte Zeit scheinbar nicht enden wollende Angriffswellen überstehen. Die Zahl der Monster, die Ihnen die Metallhaut verbeulen wollen, übertrifft die Massenmetzeleien in *Serious Sam*. Mit der passenden Waffe sind Combos möglich, bei denen acht, neun oder mehr Kreaturen gleichzeitig platzen – dafür gibt's dann Mengenrabatt in Form von Zusatzpunkten. Zeigen Sie bloß keinem Pyrotechniker die vielen prächtigen optischen Explosionseffekte, die dank der *Unreal*-Engine über den Monitor flimmern: Er könnte in schwere Depressionen verfallen, weil er das nicht so toll hinkriegt. Das bunte Lichtgewitter übertüncht die mittelprächtige Umgebungsgrafik, die durchschnittlichen Animationen und den dünnen Sound. Sie kriegen hauptsächlich die obligatorischen Detonationsgeräusche, dudelige Musik und einen lispelnden Professor auf die Ohren. Letzterer, der Erbauer des Enforcers, kommentiert das Geschehen wie ein Sportreporter-Azubi im ersten Lehrjahr.

Harald Fränkel

Kommentar

Harald Fränkel

Was ist Kunst? Antwort: Bei Enforcer danebenzuschießen. Es wuseln derart viele Monster um den Robot-Recken herum, dass dieser manchmal sogar kurzzeitig im Gedränge stecken bleibt. Lustig! Fette Endgegner und die Jagd auf immer coolere Waffen, Extras und Bonuslevels halten Baller-Fans trotz der immer gleich ablaufenden Hau-alles-weg-Missionen bei der Stange. Allerdings nur etwa fünf Stunden lang, dann haben Sie allen Aliens den Hintern versohlt.



Mit einem Grillwerkzeug der Marke Flammenwerfer ist selbst zähes Dinofleisch binnen Sekunden gut durch.

X-Com Enforcer

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	2 Sp. Mod., 16 Netzw. + Int.; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	317 MB/500 MB
Internet:	www.xcomenforcer.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	**Action**
Testversion :	**Version 1.0**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72 %**
Sound:	**58 %**
Mehrspieler:	**74 %**
Einzelspieler:	

70 %

» *Schnörkellos, schnell, aber auch schnell durchgezockt: Ein hübsches Spiel für Arcade-Fans.* «

Let`s talk about...

ZAX

THE ALIEN HUNTER

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







www.zax-game.com

Reflexive

POWERED BY: gamespy

JoWooD Productions

www.jowood.com

Fakten

- 31 Flugzeuge
- 6 Kampagnen mit 180 Missionen
- Karrieremodus
- Schnelleinsätze
- Komplexer Missionseditor
- Mehrspielermodus
- Gedrucktes Handbuch

Panzerknacker



Im Tiefstflug feuern wir unsere MGs auf einen Panzer ab.



Diese vier Panzer sind bald Geschichte. Das Visier erleichtert das Zielen immens.



Über der Krim haben wir eine TU-2 aufgespürt. Die Cockpits sind realistisch und sehr detailliert.

Überflieger oder Bruchpilot? Wird der heiß ersehnte Flugsimulator aus Russland seinen Vorschusslorbeeren gerecht oder gerät er beim Landeanflug ins Trudeln? Wir haben uns für Sie in die virtuelle Schlacht begeben und verraten, ob sich das Warten gelohnt hat.

Nur noch eine Minute bis zum Ziel. Höchste Zeit, die Chipstüte neben den Joystick zu legen und den Sound lauter zu drehen. Jetzt ist meine volle Konzentration gefragt. Ich deaktiviere den Autopiloten und bringe die Klappen in Gefechtsstellung. Von allen Seiten schlägt mir Flak-Feuer entgegen. Ob mein Pilot von diesem Einsatz unbeschadet zurückkommt? Doch für solche Gedanken ist keine Zeit. Während meine Flügelmänner eine Brücke in die Luft jagen, werfe ich im Sturzflug meine tödliche Fracht auf eine Panzerkolonne. Gewaltige Explosionen erhellen den malerischen Abendhimmel. Plötzlich entdecke ich einen unter Feindbeschuss liegenden T-34. Uneigennützig reiße ich meine Maschine herum und eile den Genossen zu Hilfe. Ein paar Salven meiner 23-mm-Kanonen reichen und die Angreifer sind Geschichte. Der Auftrag ist erledigt, meine Staffel tritt den Heimflug an.

Geschichtsstunde

Wir schreiben das Jahr 1941. Der deutsche Angriff auf die UdSSR (Unternehmen „Barbarossa") hat begonnen. Trotz des raschen Vordringens der Wehrmacht in die drei Stoßrichtungen Smolensk, Kiew und Stalingrad bleibt der erwünschte Erfolg aus. Die russische Gegenwehr ist enorm. Vor allem der Protagonist dieser Vorzeigesimulation bereitet den Deutschen jede Menge Kopfschmerzen. Die Rede ist von der IL-2 Sturmovik. Sturmowas? Keine Sorge, der gesamten Redaktion war dieses Meisterstück des sowjetischen Flugzeugbauers Sergei Wladimirowitsch Iljuschin bis dato unbekannt. Als Pilot dieses „Sturmvogels" unterstützen Sie die Rote Armee

an der Ostfront. Doch damit nicht genug. Wer lieber heiße Dogfights austrägt, dem steht neben der Karriere als sowjetischer Bomberpilot eine Laufbahn als Jagdflieger zur Auswahl. Letztere können Sie übrigens auch an der Seite der Deutschen bestreiten. Acht Flugzeugtypen sowie 23 modifizierte Versionen stehen für Sie im Hangar bereit. Das Aufgebot reicht von der IL-2 über die Yak-9 bis hin zur deutschen FW-190. Klingt überzeugend, aber sind sie auch akkurat simuliert? Ja. Hier hat sich der russische Spieleentwickler 1C:Maddox Games selbst übertroffen, denn in keiner Flugsimulation haben Sie stärker das Gefühl, an einem realen Steuerknüppel zu sitzen, als bei *IL-2 Sturmovik*. Neben dem nahezu perfekten physikalischen Modell trägt dazu vor allem die grafische Darstellung der Flugzeuge bei. Wunderschöne 3D-Cockpits und Außenansichten, die detaillierter kaum hätten ausfallen können, verwöhnen das Auge des Piloten. Doch nicht alles, was glänzt, ist Gold. Zu diesem Schluss kommen Sie spätestens in der Luft. Da mögen die Flugzeuge noch so toll aussehen: Die Bodengrafik erinnert mehr an eine braungrün angemalte Fläche als an eine lebendige Landschaft. Umso beeindruckender sind dafür die Wettereffekte, etwa Regen oder Dunst. Einsame Spitze: die dreidimensionalen Wolken. Ein idealer Platz, um lästige Verfolger von der Sechs-Uhr-Position abzuschütteln.

Einsteigerfreundlich

Viele Flugsimulationen eignen sich wegen ihrer komplizierten Handhabung weniger für Einsteiger. Ist *IL-2 Sturmovik* aufgrund seines komplexen Flugmodells ein solcher Kandidat? Nein, wie bei historischen Simulationen üblich, reicht ein guter Joystick mit Schubkontrolle völlig aus, um sich sicher und vor allem für die Feinde gefährlich durch die Lüfte zu bewegen. Profis hingegen legen im Optionsmenü einfach ein paar Schalter um und kämpfen fortan mit Windeffekten, geraten schneller ins Trudeln oder erleiden bei zu waghalsigen Flugmanövern den einen oder anderen Red- beziehungsweise Blackout. Neben der schlichten Landschaftsdarstellung muss sich *IL-2* einen weiteren und weitaus größeren Kritikpunkt gefallen lassen: Die sechs tristen Kampagnen. Hier reiht sich eine Mission an die andere. Zwischensequenzen? Njet! Schade, dass die Story nicht spannender in Szene gesetzt ist, denn so bleibt die Motivation schon mal auf der Strecke. Die Einsätze hingegen sind recht abwechslungsreich, doch zu oft müssen Sie, selbst mit Zeitbeschleunigung, eine Flugzeit von fünf Minuten bis zum Erreichen des Einsatzgebiets in Kauf nehmen. Ansonsten ist *IL-2 Sturmovik* eine ausgezeichnete Flugsimulation, bei der auch actionorientierte Spieler ruhigen Gewissens einen Blick riskieren dürfen.

Benjamin Bezold



Vergeblich versuchen wir, zwei BF-109 abzuschütteln. Jeden Augenblick gibt unsere IL-2 den Geist auf.

Vergleich

Der Thron von *B17 Flying Fortress 2* wankt gewaltig. Nur Missionsdesign und Spannung sichern der Simulation von Microprose die Spitzenstellung gegenüber dem unglaublich realistischen *IL-2 Sturmovik*. Technisch nicht mehr ganz auf der Höhe: Jane's *World War 2 Fighters* aus dem Jahr 1999.

B17 2	88%
IL-2 Sturmovik	87%
World War 2 Fighters (abgewertet)	76%

Kommentar



Benjamin Bezold

Endlich wieder eine richtig gute Flugsimulation, bei der die Zeit vor dem Monitor sprichwörtlich wie im Flug vergeht. Es ist schon beeindruckend, mit welcher Detailtreue die Spielerflugzeuge aufwarten. Wertvolle Prozentpunkte im Kampf um den Genrethron hat IL-2 ganz klar beim Kampagnendesign verspielt. Hier hätte ich mir angesichts des geschichtlichen Hintergrunds mehr Dramatik und Spannung gewünscht. Ich für meinen Teil verbringe die nächsten Wochen im Osten und beweise Herrn Fränkel, dass Flugsimulationen durchaus Spaß machen können.

IL-2 Sturmovik

Mindestens:	PII 400, 128 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	OpenGL, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, A3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	36 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	490 MB/514 MB
Internet:	www.il2sturmovik.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	1C:Maddox/Ubi Soft
Veröffentlichung:	29. November
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Hist. Flugsimulation
Testversion:	Pre-Gold
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Ja
Grafik:	83%
Sound:	90%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	

87 %

» Simulationsfans feiern schon jetzt Weihnachten. IL-2 sieht schick aus und macht mächtig Spaß. «

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Rogue Spear: Black Thorn



Nein, das ist kein böser Bube, der auf Sie zielt. Der Typ gehört zu Ihnen und wartet wie die drei anderen auf Befehle.

Als Leiter von bis zu vier Einsatzteams hauen Sie bei *Black Thorn*, das ohne *Rogue Spear* läuft, Terroristen um und vor allem Geiseln raus. Wie gewohnt, nehmen die strategische Planung und das Zusammenstellen von Kampfgruppen und Ausrüstung vor der Auftragserledigung die meiste Zeit in Anspruch. Anschließend tasten Sie sich in der Ich-Perspektive von Deckung zu Deckung, lugen hinter Ecken vor und schießen möglichst schneller als die Bösewichte. Fans reiben sich bei neun Missionen, zehn zusätzlichen Waffen und sechs neuen Mehrspielerkarten vielleicht die Hände. Neueinsteiger winken mit denselben ab: Überzogen ausgedrückt, wirkt die aus dem Hauptspiel bekannte Grafik-Engine ähnlich frisch wie Teilnehmer eines Senioren-Tanztees. Und was nützen Nichtkennern sechs Trainingsmissionen, die gar nicht erklären, wie das Spiel funktioniert?

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Black Thorn hat mich überzeugt. Es hat mich überzeugt, wieder SWAT 3 aus dem Schrank zu kramen, weil mir das mehr Spaß macht. Allen Rogue-Spear-Aposteln sei die Zusatz-CD aber empfohlen.

Rogue Spear: Black Thorn

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound(3D), CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	482 MB/600 MB
Internet:	www.redstorm.com/blackthorn
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Red Storm/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Ordentlicher Nachschub für Rogue-Spear-Fetischisten – der Rest der Welt zockt was anderes. «

Genre:	**Action-Strategie**
Testversion :	**Masterkand. v. 5.9.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**59 %**
Sound:	**67 %**
Mehrspieler:	**70 %**
Einzelspieler:	

66 %

Bacteria



Angriff der Killerschildkröten? Nein, das soll eine Bakterie sein. Und solche gilt es, per Mini-U-Boot auszurotten.

Der für ein Forschungsprojekt wichtigste Wissenschaftler holt sich eine Art tödlichen Schnupfen und keiner kann ihn heilen. Folglich muss ein mikroskopisch kleines U-Boot injiziert werden, um die Erreger per Plasmakanone zu zerstäuben – und Sie sind der Pilot! Mission für Mission klappern Sie Wegpunkte ab; zerlegte Killerbazillen und gesammelte Gewebeproben bringen Geld, das Sie in Raketen, bessere Schilde und Strahler investieren. Neben der Kampagne, deren Story mittels öder Texte vorangetrieben wird, existiert ein Arcade-Modus. Hier geht es um Ballern pur. Die Technik versprüht den Billig-Charme einer Aldi-Tüte: Zu ordentlichen Rumsern dudelt uninspirierte Musik. Das Beste an der Wühltisch-Optik sind die mächtigen Explosionen. Indes fragen wir uns, was der Eintrag „Fuck you" zu bedeuten hat, den wir in der Spiel-Datei „log.txt" entdeckt haben. ;-)

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Wer nicht den schnellsten PC zu Hause hat, findet Bacteria – ein Aquanox für Sozialhilfeempfänger – vielleicht kurzzeitig unterhaltsam. Problem: Die gebotene Abwechslung entspricht der eines Fließbandarbeitsplatzes.

Bacteria

Mindestens:	PII 300, 32 MB, 3D-K., Win 9x/2000/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound(3D)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	134 MB/212 MB
Internet:	www.black-star.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Blackstar Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	N. nicht bekannt



» Unterdurchschnittliche Technik, öde Missionsbeschreibungen, fades Spielprinzip = abhaken. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Master**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**45%**
Sound:	**51%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

48 %

Keine Angst vor Schwarzgeld!

Die Gelegenheit ist günstig.



117,-

SILENT HILL 2 LIMITED EDITION

Die geheimnisvolle Geschichte um Silent Hill geht in die 2. Runde. Mach Dich auf, um das Geheimnis von Silent Hill zu lüften und entdecke eine grauenhafte und unglaubliche Geschichte einer verlassenen Stadt.

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe **01805-172000**
Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.

SATURN

Böser Genosse

In Alarmstufe Rot 2 zerschlugen die USA die Eroberungsträume des Kreml-Chefs Romanov, aber sein Berater Yuri gibt nicht so leicht auf. Mittels Gedankenkontrolle und Genmutationen strebt er die Weltherrschaft an.



Eroberte Reparatur-Center beseitigen selbst während eines Gefechts Schäden an all Ihren Fahrzeugen, wie Sie am Schraubenschlüssel-Icon erkennen können.

In zwei neuen Kampagnen spinnt das Add-on die Story von *Alarmstufe Rot 2* weiter. Die USA und die Truppen Yuris liefern sich überall auf der Welt heftige Gefechte. Zum Showdown kommt es für gewöhnlich an berühmten Schauplätzen und in bekannten Städten: Die Schlachten toben in Hollywood, Alcatraz, Sydney, London und an den Ufern des Nils neben malerischen Pyramiden. Westwood hat je nach Ort des Spielgeschehens einige witzige Ideen umgesetzt: So treffen Sie beispielsweise in Hollywood auf namhafte Schauspieler, die Sie im Kostüm ihrer Filmhelden – Dirty Harry, Rambo und der Terminator – im Kampf gegen Yuris Schergen unterstützen. Die Pyramiden in Ägypten lassen sich von Infanteristen besetzen. Bei ihrer Zerstörung flüchtet dann auch eine untote Mumie in die Wüste. Trotzdem fehlt es den Szenarien an Abwechslung, da in fast allen Fällen einfach nur die komplette Basis des Gegners vernichtet werden muss und etwaige Sekundärziele unwichtig sind.

Sowjets, Amis und Yuristen?

Mit Yuris Imperium fügt Westwood eine eigenständige, dritte Fraktion in *Alarmstufe Rot 2* ein, die im Mehrspielermodus für spannendere Gefechte sorgen dürfte. Yuri-Spieler errichten keine Raffinerien, sondern schicken so genannte Sklavensammler zur Rohstoffernte. Unfreie Arbeitskräfte schaufeln das wertvolle Erz in das mobile Gebäude. Zu Yuris innovativsten Einheiten gehören die stark gepanzerten Superhirne – Panzer, die mehrere Einheiten mit Gedankenkontrolle übernehmen können –, fliegende Untertassen, Raketen-U-Boote und Magnetwellenpanzer. Mit dem Genmutator und dem Psycho-Dominator stehen Yuri die zwei effektivsten Superwaffen zur Verfügung, die ganze Heerscharen von Feinden zu willigen Verbündeten konvertieren.

Alexander Geltenpoth



„I brauch woas zum dermirn!" Mit diesen Worten schließt sich Arnie in der Kluft des Terminators inklusive Minikanone Ihren Streitkräften an.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Der Umfang ist für eine Mission-CD mehr als ausreichend: Neue Videos, 14 neue Missionen in zwei Kampagnen und eine neue Kriegspartei für den Mehrspielermodus – hier hat Westwood ein wirklich dickes Paket geschnürt. An den Mankos von Alarmstufe Rot 2 – schlechte KI, monotones Missions-Design und veraltete Grafik – ändert das leider nichts.

Yuris Rache

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 4 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	700 MB/680 MB
Internet:	www.westwood.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
Feedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	78%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	

» Nachschub für den Klassiker Alarmstufe Rot 2: zwei Kampagnen und eine neue Kriegspartei. «

73%

Shinja
Schlangen Clan

"Nur Stärke und der Willen sie zu nutzen kann uns retten"

Unit Alchemy: Das Merkmal eines grossen Kriegers ist die Mischung aus Körper und Geist. Das "Unit Alchemy"-System erlaubt es dem Krieger, von einem gewöhnlichen Bauer zu einem mächtigen Samurai zu wachsen.

Grayback
Wolf Clan

"Hört mich, Hexenmeister: Ihr könnt den Wolf nicht einsperren."

Wachstum auf dem Schlachtfeld: Noble Taten während einer Schlacht lassen Sie Zen-Punkte für Krieger sammeln, um Ihre physischen und magischen Kräfte zu stärken.



Zymeth
Lotus Clan

"Die Zauberer des Verbotenen Weges haben selbst den Tod besiegt, aber ich bin noch immer ihr Meister."

Lebendiges RTS-reich: Schlachtfelder werden lebendig mit Wetter und Wildniseffekten. Die Schlacht obliegt der Veränderung der Elemente.

Kenji
Drachen Clan

"Ich bin Kenji, Herr über den Drachenclan, und mein Vorfahr brach mit der Welt."

Einzigartige Charaktere: Erschaffen Sie Ihre Armee aus einzelnen Kriegern. Wählen Sie sie weise aus und hegen Sie jede Einheit sorgfältig. Sie sind aus echtem Blut und die Garde Ihres Clans.

Ubi Soft

LiQUiD ENTERTAINMENT

CRAVE INTERACTIVE





BATTLE REALMS

JEDER KRIEGER HAT EINEN NAMEN

ERHÄLTLICH AB NOVEMBER 2001

©2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle Engine ©2001 Liquid Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by Liquid Entertainment, LLC. Co-published by Ubi Soft Entertainment S.A. and Crave Entertainment, Inc. under license by Crave Entertainment, Inc. Battle Realms, Crave Entertainment, and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Liquid Entertainment, LLC. and the Liquid Entertainment logo are registered trademarks of Liquid Entertainment, LLC. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



Edler Stahl in der Schlacht

PC ACTION GOLD

Ungewöhnliche Spiele erfordern ungewöhnliche Maßnahmen! Da der Mehrspielermodus von Empire Earth bereits wenige Tage vor dem Mastertermin komplett ausbalanciert war, entschieden wir uns für einen Multiplayer-Test des Echtzeitkrachers. Und glauben Sie uns, in den späteren Spiellevels geht richtig die Luzie ab.

Das innovative Spieldesign sicherte *Age of Empires* 1997 in Windeseile den Genrethron. Der außerordentlichen Faszination, ein Volk von der Stein- bis zur Eisenzeit zu begleiten, konnten sich nur wenige entziehen. Speziell im Mehrspielermodus ermöglicht dieses innovative Spielsystem mit seinen endlosen Upgrades eine gewaltige Zahl strategischer Möglichkeiten. Genau an diesem Punkt knüpft *Empire Earth* an die Erfolgsgeschichte an und baut die Stärken sogar noch aus: Im Gegensatz zu *Age of Kings* beginnt es wie *Age of Empires* in der Urzeit. Sie dürfen aber Ihr Volk nicht nur bis zum Spätmittelalter, sondern weit über die Renaissance hinaus entwickeln. Parallel zum technologischen Fortschritt steht eine wachsende Fülle an Gebäuden und Einheiten zur Verfügung. Allein die Eroberung des Luftraums im Zuge der modernen Kriegsführung bereichert die Land- und Seeschlachten erheblich. Und das ist nur der erste Schimmer der strahlenden Zukunft, die Sie im Informations- und Nanozeitalter erwartet.

Wandel in Epochen

In zwölf Epochen unterteilen sich die zivilen und militärischen Errungenschaften. Während Sie in den Einzelspielerszenarien und Kampagnen selten mehr als zwei Zeitalter spielen, können Sie im Mehrspielermodus die gesamte Menschheitsgeschichte durchleben, vom



In den Seeschlachten kommen U-Boote, Zerstörer, Kreuzer, Flugzeugträger und sogar Schlachtschiffe zum Einsatz.



Eine einzige Atombombe reicht, um riesige Heere zu vernichten, aber die Mauern halten auch diesem Angriff stand.



Gebäude werden transparent, sobald Einheiten davon verdeckt werden könnten. Durch die Bresche strömen Feinde in die Basis.



Ein Schwenk mit der Kamera dicht über den Boden: Sieht hübsch aus, aber die Übersicht geht verloren.

keulenschwingenden Wilden bis zu den gigantischen Kampfmaschinen des 22. Jahrhunderts. Da Ihre Ressourcen begrenzt sind, müssen Sie sich meist entscheiden: Treiben Sie verstärkt die Entwicklung voran, um Ihrem Volk auf lange Sicht einen Vorteil zu verschaffen, oder produzieren Sie die derzeit bestmöglichen Einheiten, um einen militärisch noch schwachen Gegner frühzeitig zu beharken und eventuell ganz auszulöschen. Ja, ein echter Rush kurz nach Beginn einer Partie ist auch in *Empire Earth* möglich, birgt jedoch Gefahren: Sollte Ihr Gegner schon Verteidigungsanlagen – Mauern, Türme und Flaks – errichtet haben, holt sich Ihre schnell zusammengeschusterte Armee vermutlich höchstens eine blutige Nase und die investierten Rohstoffe sind futsch. Um so ein Bollwerk zu stürmen, müssen Sie schon andere Geschütze auffahren.

Krieg den Burgen

Eine stationäre Verteidigung ist gegenüber mobilen Einheiten in ihrer Kampfkraft und Widerstandsfähigkeit deutlich im Vorteil. Speziell Mauern halten auch überlegene Truppen lange auf. Der so geschützte Verteidiger gewinnt dadurch Zeit, seinerseits eine Streitmacht auszuheben und eine Gegenstrategie auszutüfteln. Das gilt für alle Epochen! *Empire Earth* verkommt deswegen nicht zum Stellungskrieg, der findet höchstens bis zur Zeit des 1. Weltkriegs statt. Es bestehen nämlich durchaus Mittel und Wege, auch stark befestigte Bollwerke zu knacken: Einmal in Stellung gebrachtes, schweres Belagerungsgerät – Katapulte, Trebuchets und später Artillerie – wirft selbst mächtige Wälle nieder, auch wennes lange dauert. Nur ein Ausfall kann den Verteidiger langfristig retten, wodurch der Angreifer sein Ziel erreicht: eine offene Feldschlacht, in der für gewöhnlich die stärkere Armee den Sieg erringt. Parallel existiert die zweite Front, der Luftraum: Auch hier kann sich der Verteidiger mit stationären Flak-Stellungen leicht absichern und mit eigenen Bombern die Angreifer auseinandertreiben. Vorausgesetzt, der lässt seine Armee nicht von mobiler Luftabwehr und Jägern schützen. Bei allen Vorteilen eines eingeigelten Verteidigers sollten Sie aber nie vergessen, dass eine einzige Bresche für den Angreifer ausreicht, um seine zahlenmäßige Überlegenheit auszuspielen. Das System ist fair und effektiv, schließlich werden somit überhastete Rushs erschwert und durchdachte Angriffsstrategien belohnt.

Rohstoffversorgung

Wie in *Age of Empires 2* stützt sich Ihr Imperium auf eine gute Ressourcenversorgung. Ohne Nahrung, Holz, Steine, Eisen und Gold können Sie keine Einheiten produzieren, Befestigungen errichten oder Technologien erforschen. Im Gegensatz zu allen vergleichbaren Echtzeitstrategiespielen sind Rohstoffvorkommen reichlich vorhanden und nahezu unerschöpflich. Problemlos lassen sich Erzminen, Farmen, Steinbrüche und ganze Wälder genau wie Ihre Basis durch Mauern sichern. Darüber hinaus existiert in *Empire Earth* ein strik-

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Selten hatte ich so viel Spaß wie mit dem Mehrspielermodus von Empire Earth. Je nach Entwicklungsstufe ändert sich die Spielweise zwischen relativ behäbig und ruhig in den frühen Epochen bis zu actiongeladen und hektisch im Informations- und Nanozeitalter. In den Voreinstellungen haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel bis ins Detail zu konfigurieren und so ideal Ihren Wünschen anzupassen.



Vier Zeitabschnitte, vier Armeen, die im Spiel so aufeinander treffen könnten: 1. Weltkrieg, 2. Weltkrieg, heutiges Militär und die Streitmacht der Zukunft auf einen Blick.

Mehrspieler-Vergleich

Durch die größere Auswahl an Einheiten, mehr strategischen Möglichkeiten und das geschickte Balancing ist *Empire Earth* seinem direkten Konkurrenten *Age of Kings*, aber auch *The Moon Project* überlegen. Im Fall von *Alarmstufe Rot 2* kommt noch die mit Abstand bessere Grafik als deutlicher Pluspunkt für *Empire Earth* hinzu.

Empire Earth	89%
Age of Empires 2	87%
The Moon Project	86%
Alarmstufe Rot 2	81%

tes Bevölkerungslimit für jeden Spieler. Jeder Arbeiter, der in der Rohstoffbeschaffung beschäftigt ist, verringert die maximale Anzahl Ihrer militärischen Einheiten auf der Karte! Sicher ist es vorteilhaft, mehr Rohstoffvorkommen als die Gegner zu kontrollieren, aber eben nicht in dem Maß wie in *Age of Empires 2*. Mittels eines Tricks lässt sich das Einheitenlimit geschickt umgehen: Truppen in Festungen zählen nicht zu den Einheiten auf der Karte, können aber nicht ins Geschehen eingreifen. Erst wenn Verluste die eigenen Einheiten dezimiert haben, lassen sich die stationierten Truppen mobilisieren. Einheiten auf Vorrat zu bunkern birgt jedoch auch Gefahren: Sollte es einem Gegner gelingen, die Festung zu zerstören, werden auch die Insassen vernichtet.

Auf der Cover-CD

Das Leben in der Steinzeit
Die spielbare Demoversion
Eedemo.exe

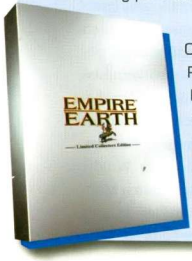
Vorteil 3D

Dreidimensionales Terrain, freie Kameraführung und stufenloser Zoom sind in Echtzeitstrategiespielen eine Selbstverständlichkeit. *Empire Earth* macht keine Ausnahme, allerdings sind Sie niemals gezwungen, die Möglichkeiten der modernen Grafik-Engine zu nutzen. Eine einmalige Einstellung der Perspektive reicht, um die gesamte Partie zu bestreiten. Dem Spieler bleibt somit viel Verwirrung erspart. Dafür sind im Vergleich zu einem klassischen 2D-Genrevertreter auch kaum Unterschiede in der Spielweise spürbar. Die Vorteile von Einheiten und Türmen auf Anhöhen sind zu gering, um strategisch eine Rolle zu spielen. Taktisch von großer Bedeutung sind nur Hindernisse wie Wälder und Gewässer. Sie können sich kaum vorstellen, mit welch gigantischen Problemen sich ein Angreifer konfrontiert sieht, wenn er ein Landungsmanöver auf einer vom Feind besetzten Insel durchführen will. Neben der Lufthoheit muss dazu auch noch die Seehoheit gesichert sein, sowohl über als auch unter Wasser!

Alexander Geltenpoth

Gewinnspiel: 6x Edelstahl

Von Empire Earth wird von Groß Electronic eine auf 6.000 Stück limitierte Edition angeboten. Die edle Metallbox mit Sammlernummer enthält zusätzlich zum Spiel eine Ausgabe des Taschenbrockhaus im *Empire Earth*-Einband sowie ein Mauspad mit Zeitleistenaufdruck. Sechs der 6.000 Spiele können Sie gewinnen, wenn Sie folgende Frage beantworten: In wie viele Epochen ist *Empire Earth* unterteilt? Schreiben Sie uns die Lösung per Postkarte oder E-Mail an:



Computec Media AG
PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Kennwort: Gewinnspiel Empire Earth

E-Mail: gewinnspiel@pcaction.de
Im Betreff: Empire Earth

Empire Earth

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	700 MB/550 MB
Internet:	www.sierra-empireearth.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Stainless Steel/Vivendi
Veröffentlichung:	November 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» In den letzten Epochen ist der Mehrspielermodus ein actionreiches Echtzeitstrategiefest. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Testversion vom 31.10.2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**87%**
Sound:	**82%**
Einzelspieler:	**??%**
Mehrspieler:	

89%

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:
16. November 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

Tolle Erweiterung des Strategieknüllers - eigentlich weit mehr ist als nur ein schlichtes Add-On.

gameStop (10/2001)

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

Cossacks
EUROPEAN WARS

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

cdv

Earth 2150 Lost Souls



Die größeren Gebäude der LC sind mit Raketenwerfern bestückt, die automatisch auf die angreifenden Panzer feuern.

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Die dem Untergang geweihte Erde stürzt auf die Sonne zu. Im Abspann von *Earth 2150* rettet sich ein Teil der Bevölkerung in den Raumschiffen der UCS, ED und LC in den Weltraum. Die zurückgelassenen Menschen der drei Kriegsparteien fügen sich nicht in ihr Schicksal, sondern suchen ihrerseits nach einem Weg, dem Tod zu entrinnen. *Lost Souls* entspricht technisch dem letzten Stand von *Earth 2150*, Grafik und Sound sind identisch. Eigentlich handelt es sich um ein umfangreiches Add-on, für das Sie das Hauptprogramm nicht benötigen. Die drei neuen Kampagnen mit über 50 Missionen inklusive etlicher Videos können sich sehen lassen. Einziges Manko: Wer mit *Earth 2150* oder *Moon Project* nicht vertraut ist, der dürfte mit dem hohen Schwierigkeitsgrad überfordert sein.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Auch wenn Earth 2150 schon zwei Jahre auf dem Buckel hat, gehört es noch zu den besten Echtzeitstrategie-Spielen. Allerdings sind neuere Genrevertreter wie S.W.I.N.E. oder Battle Realms zumindest optisch überlegen.

Earth 2150 Lost Souls

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 256 MB RAM, 64 MB Grafikkarte
Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	15 Sp. Netzw./Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/300 - 1.100 MB
Internet:	www.earth2150.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 65,-
Hersteller:	Reality Pump/Blackstar
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Nachschub zur alten Genre-Referenz: Drei neue Kampagnen im Earth-2150-Universum. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Master vom 16.10.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**82%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	

80%

World War 3 Black Gold



Gefördertes Öl spült Geld in Ihre Kasse, von dem Sie neue Einheiten bestellen können, die per Flugzeug geliefert werden.

Am Golde hängt, zum Golde drängt doch alles: Konfliktstoff in diesem hypothetischen Szenario ist Öl – das schwarze Gold –, um das sich die USA, Russland und der Irak einen erbitterten Krieg liefern. *World War 3* sieht man seine Abstammung von *Earth 2150* deutlich an: Abgesehen von neuen Einheiten und Gebäuden, die allesamt realen Vorbildern entsprechen, gleicht die Grafik der zwei Jahre alten Genre-Referenz. Die Steuerung, besonders die Kontrolle der Einheiten, wurde weiter überarbeitet. Nichtsdestotrotz spielt sich *World War 3* wie seine Vorgänger: Sie errichten eine Basis, fördern Öl und erhalten dafür Geld, mit dem Sie zusätzliches Kriegsmaterial ins Krisengebiet einfliegen lassen oder neue Waffensysteme erforschen. Häufig variierende Aufgaben sorgen für abwechslungsreiche Missionen in den drei Kampagnen.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

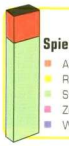


Alexander Geltenpoth

Veteranen von Earth 2150 suchen hier großartige Innovationen leider vergeblich. Außerdem trifft gerade in der heutigen Zeit das relativ realistische und beklemmende Szenario mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack.

World War 3 Black Gold

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 256 MB RAM, 64 MB Grafikk.
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	15 Sp. Netzw./Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	700 MB/730 MB
Internet:	www.worldwar3.jowood.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Reality Pump/JoWood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

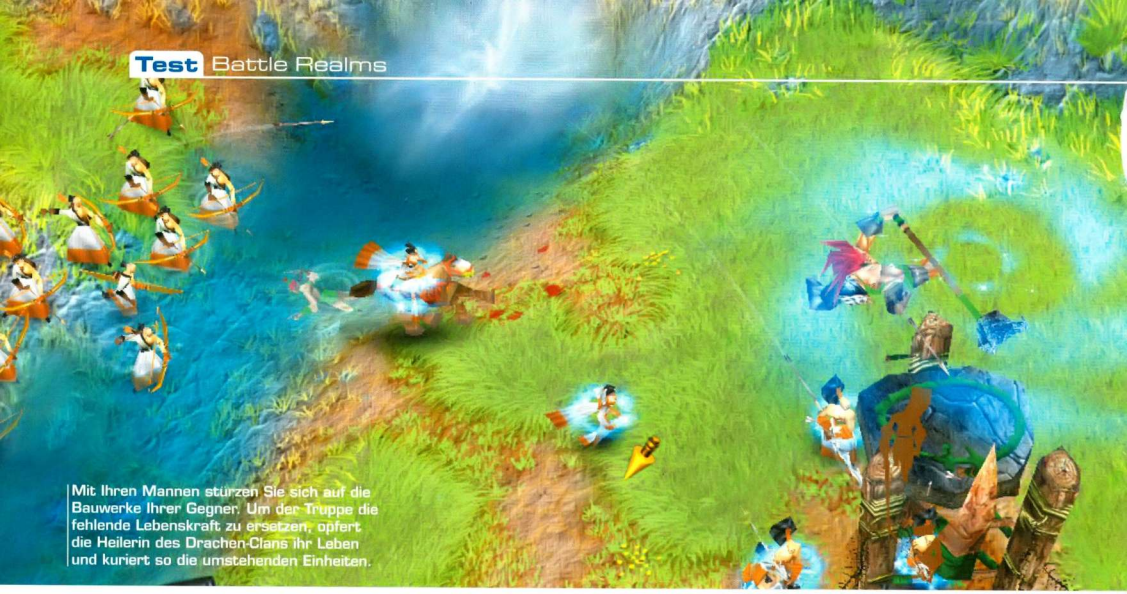


» Earth 2150 inszeniert den dritten Weltkrieg: ein beklemmend realistisches Szenario. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Master vom 16.10.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**80%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**81%**
Einzelspieler:	

79%


Schluss
mit
niedlich.
:headlab
GameStar
Wiggles
11/2001
GOLD
games de
Wiggles
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.



Mit Ihren Mannen stürzen Sie sich auf die Bauwerke Ihrer Gegner. Um der Truppe die fehlende Lebenskraft zu ersetzen, opfert die Heilerin des Drachen-Clans ihr Leben und kuriert so die umstehenden Einheiten.

Eine Frage der Ehre

Dieses Echtzeitspektakel hätte mindestens sechs Testseiten verdient. Doch Battle Realms tauchte wie aus dem Nichts kurz vor Redaktionsschluss auf. Gerade noch genug Zeit, um Ihnen folgende Botschaft zu überbringen: Kaufen, kaufen, kaufen!

PC ACTION GOLD

Das Entwicklerteam Liquid Entertainment beweist mit seinem Echtzeitstrategie-Titel, dass man selbst Genre-Fremde in den Bann des manchmal trockenen Spielzweigs ziehen kann. Niemand Geringerer als Ed Del Castillo, Produzent von *Command & Conquer: Red Alert*, liefert hierzu den nötigen Erfahrungsschatz. Asiatische Mythologie und Rollenspiel-Elemente geben dem Ganzen die nötige Würze: Kenji, des Vatermordes verdächtigt und seither Anführer des Schlangen-Clans, kehrt nach sieben Jahren Exil in sein vom Krieg geschändetes Land zurück. Mittlerweile hält der Drachen-Clan das Reich in seinen Pranken und Kenji steht vor der Entscheidung, ob er sich diesem anschließt oder seine ehemalige Gilde wieder aufbaut.

Zwei Einzelspielermodi

Battle Realms begrüßt Sie mit einem Tutorial, das Ihnen in fünf Etappen die Handhabung näher bringt. Ein einfach gehaltenes Benutzermenü erleichtert den Einstieg zusätzlich. Der Einzelspielerpart gliedert sich in zwei Modi. Kenjis Story schildert zwei lineare Kampagnen, die mit jeweils 18 abwechslungsreichen Szenarien aufwarten und sich nur hinsichtlich der Wahl der Gruppierung (Schlangen oder Drachen) unterscheiden. Der zwei-

Fakten

- 4 Clans
- 2 Kampagnen mit je 18 Szenarien
- 2 Einzelspielermodi
- 4 Mehrspielermodi mit bis zu 8 Freunden
- Über 80 Einheiten und Gebäude
- 18 Zen-Meister mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Lebendiges Ressourcensystem
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Variable Klassen-Kombination
- 4 Bildschirmauflösungen



Sobald Sie Kampfklassen mischen, entstehen eigenständige Berufe. Der Kabuki-Kämpfer vereint Speerträger und Bogenschützen. Im Nahkampf wählt er das Schwert, aus der Ferne Zaubergeschosse.





Während der Drachen-Clan die Pferde mit Liebe zähmt und zu Reittieren umfunktioniert (oben), haut der Wolf-Clan die armen Tierchen vor den Kopf und wirft sie den Wölfen zum Fraß vor (unten).



Der Zen-Meister nutzt seine Fähigkeit und stärkt die Einheiten mit einem Schadenszusatzspruch. Während die Speer- und Schwertträger an der Front kämpfen, halten die Bogenschützen sicheren Abstand.

te Modus verfrachtet Sie in einen Wettkampf gegen den Computer, bei dem Sie sich sogar aus vier Clans einen aussuchen dürfen. Die Parteien samt ihren Einheiten unterscheiden sich sowohl optisch als auch spielerisch. Während Sie beim Wolf-Clan mit hundeähnlichen Vierbeinern operieren und Druiden zu Ihrem Gefolge zählen, beschäftigt der Drachen-Clan Speermänner und Bogenschützen und reitet hoch zu Ross. Auch die Schlangen-Gemeinde verlässt sich gern auf Zossen und setzt zudem auf Schwertkämpfer. Gespenstische Gestalten mit obskuren Bezeichnungen treffen Sie bei der Lotus-Riege an, die neben erschreckenden Kampftechniken die eigenen Bauern auf Befehl abnagt, um aus den knochigen Resten ein Alarmsystem zu konstruieren.

Massig Auswahl

Mit einer Hand voll Mannen starten Sie Ihre Mission. Die Devise lautet: Lager errichten, Krieger ausbilden und Schlachten schlagen. Besonders wichtig sind Reisernte und Wasser, da diese Ressourcen für den Hausbau und die Kämpfer-Schulung unabdingbar sind. Sobald Sie die Trainingshallen aus dem Boden gestampft haben, befassen Sie sich mit der Entwicklung der Kämpferklassen. Durch verschiedene Kombinationen entstehen diverse, ganz spezielle Einheitentypen: Möchten Sie zum Beispiel einen Samurai in Ihren Reihen wissen, muss ein Bauer die Speerträger-, Bogenschützen- und Chemiker-Ausbildung durchlaufen. Genügend Lehrlings-Nachschub erhalten Sie durch das Personalhaus, das eigenständig Bauern produziert, bis eine vom Spiel vorgesehene Anzahl erreicht ist. Als weitere Unterstützung Ihrer Truppen stößt hin und wieder ein so genannter Zen-Meister zu Ihnen. Solche Helden verfügen über jeweils eine besondere Fähigkeit. So kann er beispielsweise den eigenen Einheiten einen Schadensbonus verleihen. Rafft ihn der Sensenmann dahin, scheidet er aus dem Spielgeschehen und begleitet Sie fortan nicht mehr bei Ihrem Abenteuer. Um die jeweilige Aufgabe im Level zu lösen, sind taktisches und strategisches Geschick notwendig. Schließlich müssen Sie es oft mit einer weitaus größeren Streitmacht aufnehmen.

Beeindruckende Effekte und Animationen

Grafisch hebt sich *Battle Realms* von der Konkurrenz positiv ab. Detaillierte Protagonisten, die mit hervorragenden Animationen aufwarten, sind nicht der einzige Augenschmaus. Auch die Effekte der Zaubersprüche und Wurfgeschosse beeindrucken, die bei einer Schlacht mit 100 Mann über den Bildschirm zischen, ohne dass es ruckelt. Die Szenarien sind weiträumig und beherbergen Wasserfälle, Rasenflächen und Waldstücke. Mithilfe des Mausrads wechselt die Sicht von schräg oben in eine bodennahe Perspektive. Befehle à la „Gruppen platzieren" oder „formieren" funktionieren genreüblich perfekt. Fazit: ein tolles Spiel mit sehr viel taktischem Tiefgang.

Tanja Bunke

Vergleich

Grafisch setzt *Battle Realms* gegenüber seinen Konkurrenten neue Maßstäbe und verdient sich durch die vier spielbaren Clans einen Vorsprung. Besonders hervorstechend ist das gut balancierte Ressourcensystem. In kurzer Zeit massig Einheiten erstellen? Geht nicht. Sie müssen sich schon brav um den wirtschaftlichen Aspekt kümmern.

Battle Realms	91%
Age of Empires 2	87%
Moon Project	85%
StarCraft	83%
Alarmstufe Rot 2	78%

Kommentar



Tanja Bunke

Battle Realms hat mich mehr als angenehm überrascht. Beeindruckende Grafiken, spannender Spielablauf, abwechslungsreiche Missionen und einfache Handhabung des Menüs – was will ich mehr? Kurzum: Battle Realms ist meine neue Nummer 1.

Battle Realms

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 750, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/600 MB
Internet:	www.ubisoft.de/produkte/battlerealms
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	Liquid/Ubi Soft
Veröffentlichung:	29.11.2001
USK-Altersfreigabe:	Nicht bekannt



» Beeindruckend: Battle Realms vereint alles, was ein Echtzeitstrategie-Spiel haben muss. «

Genre:	**Strategie**
Testversion:	**Goldmaster-Version**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**92%**
Sound:	**90%**
Mehrspieler:	**92%**
Einzelspieler:	

91%

Echter Schwei



Fakten

- 3D-Echtzeitstrategie mit freibeweglicher Kamera
- Kein Basisbau, keine Produktion
- 2 Kampagnen, 22 Missionen
- Typische, militärische Truppengattungen
- Erfahrene Einheiten
- Sicht- und Schusslinien

In echter Drecksau-Manier überfiel die Schweinearmee unter General Eisenhauer das friedliche Karottenland und zeigte den Hasen, wo der Ringelschwanz hängt. Doch so schnell geben sich die Möhrenfresser nicht geschlagen und setzen zur Gegenoffensive an.

Fishtank kombiniert in *S.W.I.N.E.* niedliche Zeichentrickcharaktere mit knallharter Echtzeitstrategie. Besonders in den humorvollen Zwischensequenzen wird das an sich ernste Kriegsthema auf die Schippe genommen. Trotzdem kommen gewiefte Taktiker voll auf ihre Kosten. Je eine Kampagne ist der Invasion der Borstentiere und dem Befreiungskrieg der Langohren gewidmet. Egal für welche Seite Sie sich begeistern, die Einheiten der Speckschwarten und Mümmelmänner sind nahezu identisch. Infanteristen existie-



Das Kommandofahrzeug tastet sich in den Stützpunkt vor und erkundet das Gelände für die Artillerie auf dem Hügel.



Je nach Kontostand dürfen Sie Ihre Armee zwischen den Szenarien vergrößern und die Fahrzeuge mit Spezialgerät ausstatten.

nkram



Alles Gute kommt von oben: Das Kommandofahrzeug kann die Zielkoordinaten für einen Bomberangriff vorgeben.

ren nicht. Im Vordergrund stehen überschaubare Gefechte, an denen selten mehr als zehn Fahrzeuge beteiligt sind. Umso wichtiger ist die richtige Strategie. Produktion und Basisbau existieren nicht, wodurch selbst der Verlust einer einzigen Einheit schwere Folgen hat. Neue Truppen kaufen Sie größtenteils vor jeder Mission von Ihren sehr begrenzten Geldmitteln. Zusätzliche Kohle erhalten Sie ausschließlich für den erfolgreichen Abschluss eines Szenarios. Nachschublieferungen per Transporthelikopter sind während eines Einsatzes möglich, machen aber nur Sinn, wenn Ihre Truppen dringend Treibstoff, Munition oder Reparaturen benötigen. Da Ihre Einheiten Erfahrung sammeln und so ihre Fähigkeiten verbessern, sollten Sie Ihre Mannschaft klug einsetzen und keinesfalls verheizen.

Veteranenstatus

Wie bei jedem Echtzeitstrategiespiel werden Ihnen im Lauf der Kampagne kampfstärkere Fahrzeuge angeboten, jedoch spielen auch Ihre alten, schwächeren Einheiten dank ihrer Spezialfähigkeiten auch später eine wichtige Rolle. Leichte Panzer können sich beispielsweise eingraben und so optimal eine Stellung verteidigen. Sollte eine Einheit schon Veteranen- oder gar Elitestatus erreichen, verstärken sich ihre Panzerung, Widerstandskraft und das Schadenspotenzial erheblich. Selbst ursprünglich schwache Fahrzeuge können dadurch mit der Zeit enorm an Wert auf dem Schlachtfeld gewinnen. Zudem dürfen Sie jede Einheit mit bis zu drei Extras ausstatten:

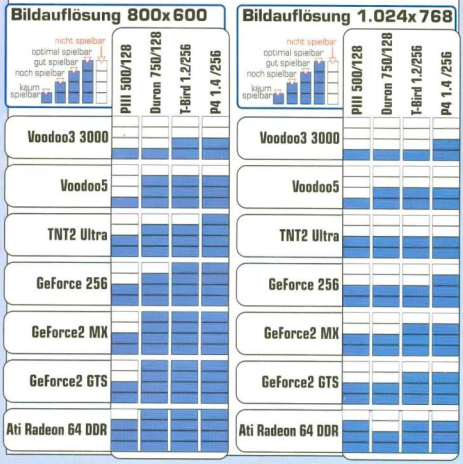
Wie alle Ferkel steht auch dieser Soldat der Nationalen Schweinearmee auf Hasenbraten.

S.W.I.N.E.

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

S.W.I.N.E. verwendet nur die Direct3D-Schnittstelle. Da die Entwickler auf T&L setzen, ist eine Grafikkarte mit T&L-Einheit für den maximalen Detail-Genuss Pflicht. Die detaillierten Modelle mit knapp 500 Polygonen, hochauflösenden Texturen auf den Fahrzeugen sowie Environment-Mapping für reflektierende Oberflächen sorgen auf Rechnern ohne GeForce-/Radeon-Beschleuniger für Performance-Probleme. Falls Sie im BIOS optimale Leistung als Speicher-Einstellung gewählt haben, kann es auf einigen Rechnern zu Abstürzen kommen. Setzen Sie diese herunter auf „normal" und *S.W.I.N.E.* sollte auch auf Ihrem Rechner vernünftig laufen. Untere Schmerzgrenze ist ein PIII 500 mit TNT2 und 128 MB RAM.



Sound & Musik

Absolut genial ist die Sprachausgabe der Einheiten: Jeder Truppentyp besitzt sein eigenes Repertoire mit mehreren Varianten für verschiedene Situationen, um nervende Wiederholungen zu reduzieren. Beispielsweise flüstern Ihre Truppen in den Nachtmissionen und geben ängstliche Kommentare ab, wenn sie schwer beschädigt sind. Realistische Soundeffekte vollenden das hervorragende Klangbild.

Grafik

S.W.I.N.E. garantiert einen optischen Hochgenuss: Die Einheiten sind sehr detailliert und liebevoll texturiert. Besondere Aufmerksamkeit verdienen Flüsse, Seen und Wasserfälle, die einen unglaublich wirklichkeitsnahen Eindruck hinterlassen. Ebenfalls sehr hübsch sind die Explosionen und Rauchwolken gelungen. Aber Vorsicht: Aufgrund der enormen Hardware-Anforderungen müssen Sie eventuell bei schwächeren PCs die Grafikdetails herunterregeln.



Steuerung

Für hektische Situationen besteht die Möglichkeit, das Spiel anzuhalten und während der Pause Befehle zu erteilen. Vorhandene Formationen von Gruppen werden nach Möglichkeit beibehalten, wodurch ein schnelles Vorrücken der ganzen Armee gewährleistet ist. Nur eine kleine Unbequemlichkeit: Der Zielpunkt einer fahrenden Einheit wird nicht angezeigt.

Pro & contra

- ⊕ Geniale Grafik
- ⊕ Einfache Bedienung
- ⊕ Strategisch anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊖ Hohe Hardware-Anforderungen
- ⊖ Überzogener Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Pause hemmt den Spielfluss
- ⊖ Beide Seiten identische Truppen

Ferngläser erhöhen die Sichtweite, leistungsstärkere Motoren die Geschwindigkeit, zusätzliche Panzerplatten reduzieren die Schäden durch Feindbeschuss. Mit der richtigen Ausrüstung entdecken Spürpanzer Minenfelder und leisten mit ihrer hohen Geschwindigkeit und Sichtweite akzeptable Aufklärungsdienste. Je nach Situation eignen sich Artillerie, Raketenwerfer, Mörser und schwere Panzer besonders gut für die jeweils gestellte Aufgabe. Entsprechend wird das Spiel im Lauf der Kampagne immer komplexer. Zusätzliche Einheitentypen bieten weitere Möglichkeiten, die Sie nutzen müssen, um Ihre tierischen Truppen zum Sieg zu führen.

Schöne Aussichten

In den mobilen Schlachten von *S.W.I.N.E.* entscheiden eine flexible Strategie und vor allem die Aufklärung der feindlichen Stellungen über den Sieg. Sicht- und Feuerreichweite sind strikt getrennt. Für den optimalen Einsatz benötigen Sie immer einen Aufklärer, der Ihrer Artillerie das Ziel zuweist und rechtzeitig vor Gegenangriffen war-



In Wüste, Dschungel, Grasland und sogar in verschneiten Landschaften tragen Sie die Gefechte aus, am Tag wie auch des Nachts. Der Unterschied ist allerdings rein optisch.

Vergleich

Optisch hat *S.W.I.N.E.* den Rüssel vorne, aber zumindest *Sudden Strike* kann mit einer größeren Fülle strategischer Möglichkeiten kontern. Die Schlachten zwischen Hasen und Schweinen sprühen vor Witz und generieren mehr Atmosphäre als die Sci-Fi- und Fantasy-Szenarien von *Ground Control* und *Myth 3*.

Sudden Strike	87%
S.W.I.N.E.	85%
Ground Control (abgewertet)	84%
Myth 3	83%

INFOGRAMES

MONOPOLY TYCOON

Sie kriegt den Hals einfach nicht voll.

Jetzt gehört ihr auch noch die Schlossallee.

Ihr gehört die halbe Stadt. Inklusive aller Läden und Geschäfte, versteht sich. Sie ist einfach unersättlich. Und vollkommen skrupellos. Zwei ideale Eigenschaften, um bei Monopoly Tycoon die Macht über die Stadt zu übernehmen. Denn um nichts anderes geht es in dieser 3D-Aufbaustrategie. Baue, was die Kräne hergeben. Aber sieh zu, dass du auch die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigst. Sonst schnappt dir noch einer der bis zu 5 Mitspieler alles weg: deine Kundschaft, deine Geschäfte, deine Straßen. Und dann bist du nicht nur pleite, sondern hast auch garantiert den Mega-Hals.



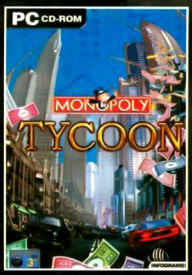
Einst war hier ein herrlicher Park...



weil ihr Laden aber expandiert...



steht hier jetzt ein Einkaufszentrum.



Werde reich. Schnell!
www.monopoly-tycoon.com

© 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. Licensed 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.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Ob Sie zu den Schlammwälzern halten oder sich mit den Hasenfüßen solidarisieren, S.W.I.N.E. macht einfach Spaß. Das Spiel ist enorm witzig und leger. Ohne Basisbau und Einheitenproduktion kommt es sofort zum Gefecht. Lassen Sie sich vom fabelartigen Inhalt nicht täuschen: Dahinter verbirgt sich ein knallhartes Strategiespiel, in dem jeder noch so kleine Fehler verheerende Folgen hat. Nur kleinere Mängel verwehren S.W.I.N.E. die ganz großen Ehren.



Detailverliebt: Aus der Kirche in der Dorfmitte dringt Gesang, im Garten hängt Wäsche an der Leine und Bewohner schließen die Fensterläden, wenn Sie mit Panzern vorbeifahren.



Schnelle Fahrzeuge können unter Artilleriefeuer unbeschadet hinwegfahren, den zielsuchenden Raketen der Jagdpanzer entgehen sie aber nicht.

nen kann. Angriffe in die Flanke und richtige Zangenmanöver sind bei größeren Gefechten Erfolg versprechend. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist zwar äußerst schwach, dennoch schafft es der Computer mittels ausgeklügelter Skripts immer wieder, Sie zu überraschen. Versuchen Sie beispielsweise einen Hügel über eine Rampe zu stürmen, können Ihren Truppen plötzlich weitere Gegner in den Rücken fallen. Um in den actionreichen und oft hektischen Schlachten nicht zu viele Fehler zu machen, dürfen Sie das Spiel jederzeit pausieren, währenddessen Befehle geben und dann die Zeit weiterlaufen lassen. Sicherlich sind nur durch dieses Feature komplexere Strategien möglich, dennoch wird gleichzeitig der Spielfluss empfindlich gestört. Ohne die Pausefunktion wäre *S.W.I.N.E.* aber fast nicht zu bewältigen. Sämtliche Missionen stellen selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad eine enorme Herausforderung dar. *S.W.I.N.E.* ist nicht unfair schwierig, aber es wird eben jeder noch so kleine Fehler hart bestraft. Wenn Sie eine Einheit komplett verlieren, müssen Sie meist einen älteren Spielstand laden, da Sie es sonst für den Rest der Kampagne noch schwerer haben. Zum Glück ist ein Fahrzeug erst endgültig vernichtet, wenn es als rauchendes und nutzloses Wrack erneut in die Schusslinie gerät und explodiert.

Alexander Geltenpoth

Auf CD-ROM

Wilde Schweinejagd
Die spielbare Demo-Version
SWINE_Demo.exe
So spielt sich S.W.I.N.E.
SWINE.mpg

S.W.I.N.E.

Mindestens:	PIII 500, 96 MB RAM, 32 MB Grafikk., Win98/2000
Sinnvoll:	PIII 1.500, 256 MB RAM, 64 MB GeForce
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	1.300 MB/1.200 MB
Internet:	www.swine-online.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Fishtank
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Witzige, grafisch opulente Echtzeit-Taktik, ohne Basisbau und Einheitenproduktion «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**90%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**88%**
Einzelspieler:	

85%

ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN

Rangers lead the way!



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

Release: 23.11.01

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

WARCOMMANDER

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

2 3 8 4 2 6 3 7

CDV Software Entertainment AG
Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe

Independent IA ARTS

cdv www.cdv.de

Copyright ©2001.
Änderungen vorbehalten.



Unsere Krieger ziehen einer aussichtslosen Schlacht entgegen.

Zeit für Helden

Scheußliche Kreaturen ziehen mordend durchs Land und verbreiten Angst und Schrecken. Sind Ihre Nerven stark genug, diesem Treiben Einhalt zu gebieten?



Blut und Leichen bedecken das Schlachtfeld. Solche Bilder sind in Myth 3 keine Seltenheit.

Wir schreiben das Jahr 1421 AE. Die Mykridia, Furcht einflößende Geschöpfe der Nacht, verfolgen nur ein Ziel: die Unterjochung der Menschheit. Täglich richten sie neue Massaker unter der Bevölkerung an. Doch schon bald soll sich das Blatt wenden. Denn kein Geringerer als Sie, der schillernde Held Connacht, wurden auserkoren, mit Ihren Mannen dem Schrecken ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Ein Himmelfahrtskommando? Nicht, wenn Sie strategisch geschickt vorgehen, indem Sie das Terrain für sich nutzen und Ihre Einheiten intelligent einsetzen.

Grafikpracht

25 anspruchsvolle Missionen erwarten Sie im dritten Teil der erfolgreichen *Myth*-Reihe. Dabei wehren Sie unter anderem eine gewaltige Invasion von der Stadt Llancarfan ab, durchforsten Sumpfgebiete nach einem sagenumwobenen Tempel oder infiltrieren des Nachts ein gegnerisches Lager. Wie bei seinen beiden Vorgängern entfällt auch in *Myth 3* der Bau einer eigenen Basis. Sie starten jeden Einsatz mit einer Hand voll Einheiten, die während der zahlreichen Gefechte Erfahrungspunkte sammeln. Per Kombination aus Tastatur und Maus steuern Sie diese über die detaillierten Landschaften. Ein kleines „Radar" verhindert, dass Sie blindlings in einen Hinterhalt laufen, was aufgrund der Kameraperspektive sonst leicht der Fall wäre. Diese lässt sich zwar frei über die Spielfläche bewegen, aber nicht ausreichend weit vom Ort des Geschehens wegzoomen, was dem Überblick schadet. Besonderes Lob verdient neben der prächtigen 3D-Grafik, die mit beeindruckenden Effekten und weichen Animationen der über 40 Einheiten aufwartet, der Mehrspielermodus.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Sie können sich sicher vorstellen, was für ein Gemetzel es gibt, wenn Horden von Fantasy-Wesen von allen Seiten gleichzeitig über Sie herfallen. Blutüberströmte Landschaften und herumfliegende Körperteile sind in Myth 3 leider keine Seltenheit. Oftmals hatte ich sogar das Gefühl, dem Kinofilm Der 13te Krieger mit Antonio Banderas beizuwohnen. Unerschrockene PC-Haudegen kommen bei diesem Echtzeit-Taktik-Spektakel voll auf ihre Kosten. Dank der drei Schwierigkeitsgrade und der unkomplizierten Steuerung feiern aber auch Genre-Einsteiger schnell erste Erfolge.

Myth 3

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Open GL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-16 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	639 MB/550 MB
Internet:	http://myth3.godgames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mumbo Jumbo/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



„Beinhartes 3D-Gemetzel vor einer wunderschönen Kulisse. Nichts für zart besaitete Gemüter."

Genre:	**Echtzeit-Taktik**
Testversion:	**Version 1.0/15.10.**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**86%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	

83%

Bisher war es nur ein Spiel.



Die Spielerweiterung zu Patrizier II ist da.

Der absolute Durchbruch: Eine Spielerweiterung wie wahrscheinlich keine andere. Der „Aufschwung der Hanse" macht Ihr Original zu einem völlig neuen Erlebnis. Mehr Macht, Geld und Möglichkeiten. Und glauben Sie nicht, es sei einfach nur ein Spiel.

„Erstklassiges und extrem motivierendes AddOn." PC Action, 84 %
„Fans werden ohne das AddOn nicht mehr leben wollen." Gamestar 85%
„... eine solch immense Aufwertung, die man eigentlich nur von Vollpreisprodukten her kennt." Gamigo.de 92%

- Eine neue Kampagne, mehr als 25 neue Missionen.
- Nochmals massiv verbesserte Grafik.
- Nahezu verdoppelter Spielumfang und neue dynamische KI.
- Gründung eigener Städte, neue Handelsstädte.
- Dynamischer Wetter- und Jahreszeitenverlauf.
- Multiplayerspiele mit bis zu 8 Teilnehmern über das Internet.
- Mehr Infos, Screenshots, etc. unter: www.infogrames.de.









Für je nur DM 59,–
unverbindliche Preisempfehlung

ASCARON

INFOGRAMES

© 2001 Ascaron Software

headlab



Evolutionäres Meisterwerk

Neuauflagen von Spielen sind stets öde? Pustekuchen! Mit Civilization 3 beweist Altmeister Sid Meier eindrucksvoll, dass selbst der fünfte Aufguss noch das volle Spielspaßaroma bieten kann.

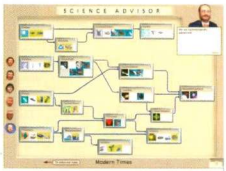
PC ACTION GOLD

Mit *Civilization* schuf Sid Meier zweifelsohne einen Meilenstein der Spielegeschichte. Das geniale Spielprinzip, bei dem Sie rundenbasiert mit einem Nomadenstamm 4.000 Jahre vor Christus eine erste Siedlung gründen, neue Kulturen und Technologien erforschen, immer mehr Städte errichten, Kriege führen, demokratische Rechtsformen ausrufen und schließlich im 21. Jahrhundert den Weltraum besiedeln, hat bis heute Millionen von Spielern auf der ganzen Welt begeistert. Nachdem Sid Meier bei den vergangenen beiden Teilen *Call to Power 1* und *2* nicht an der Entwicklung beteiligt war, hatte er bei der zweijährigen Entwicklungszeit von *Civilization 3* wieder seine Finger im Spiel.

Alt und gut

Abgesehen von ein paar kleineren ergänzenden Verbesserungen hat sich an dem bewährten Spielprinzip seit dem ersten Teil nichts geändert. Und das bleibt auch bei *Civilization 3* so. Aber keine Angst, natürlich bietet es nützliche Neuerungen. Allerdings sind diese größtenteils im Detail zu suchen. Die Grafik (isometrische Draufsicht) war schon immer ziemlich bescheiden und ist das nach wie vor. Immerhin wurde die Weltkarte farblich etwas aufgepeppt. Die Einheiten, die man früher wie bei einem Schachspiel starr über die Kontinente navigierte, sind nun sogar animiert – wenn auch nicht sonderlich hübsch. Und über die buschtrommelnde Musikuntermalung breitet man besser den Mantel des Schweigens.

Alles altbekannte Kritikpunkte, die man im Laufe der Jahre eigentlich hätte beheben müssen. Da bei *Civilization* aber seit jeher die inneren Werte zählen, ist das gottlob kein Beinbruch. Nach bekannter Vorgehensweise dürfen Sie 16 (zuvor 21) Zivilisationen von der Steinzeit ins Raumfahrt-Zeitalter führen. Vor Spielbeginn legen Sie Größe und Beschaffenheit (Alter, Klima, Temperatur) der Spielwelt fest. Außerdem bestimmen Sie, wie viele Nationen sich mit Ihnen auf Mutter Erde tummeln dürfen. Ganz wagemutige können es dabei sogar mit 15 (zuvor 7) Kontrahenten gleichzeitig aufnehmen. Ein schwieriges Unterfangen, denn die 16 Völker unterscheiden sich stärker von-



Vom Rad zur Rakete: Ihren wissenschaftlichen Fortschritt können Sie jederzeit ablesen.



Ihre Stadt wächst zu langsam? Mögliche Ursachen und den aktuellen Produktionsstand können Sie hier einsehen.



Die Grafik in ihrer ganzen „Pracht": Die (gestrichelten) Linien symbolisieren die Grenzen zwischen den einzelnen Nationen.

einander als je zuvor. So verfügt jedes Volk am Anfang über zwei spezielle Starteigenschaften und ist darüber hinaus in der Lage, eine eigene Spezialeinheit zu produzieren. Dadurch entwickeln sich alle Nationen anders und können folglich manche Technologien schneller oder langsamer erforschen, was für jedes Land eine andere, taktische Vorgehensweise erfordert.

Schlaue Kerle

Sehr viel Zeit haben Sid Meier und Co. in die KI der Computergegner gesteckt. Die anderen Völker agieren äußerst clever, weiten ihre Grenzen rasch aus, verbünden sich im Kriegsfall auch mal gegen Sie und verhalten sich selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe äußerst geschickt. Konnte früher noch Technologie gegen Technologie getauscht werden, wird jetzt richtig gefeilscht: Sie wollen einen Friedensvertrag unterzeichnen? Dafür fordert der Computer-Staat schon mal zwei Städte und Ihre Weltkarte. Andernfalls droht er, Ihr Volk auszurotten. Wer es eher friedlich mag, kann auch auf ganz legale Weise andere Städte „einnehmen". Durch den Bau bedeutender Gebäude und Weltwunder steigt Ihr kultureller Einfluss immens, so dass feindliche und grenznahe Städte unter Umständen zu Ihrem Volk „konvertieren".

Handel betrieben wird neuerdings auch über das Diplomatenmenü. Hier können Sie die verschiedensten (Luxus-) Güter mit anderen Ländern austauschen. Die nervigen Karawanen des Vorgängers wurden dankenswerterweise ad acta gelegt.

English for Runaways

Wie Sie den Screenshots entnehmen können, basiert unser Test auf der englischsprachigen US-Version. Genau diese Version steht seit dem 16. November auch als Special-Edition in limitierter Auflage (25.000 Stück) hier zu Lande in den Läden. Mit der deutschsprachigen Version, die zeitgleich mit einem mehrspielerfähigen Add-on erscheint, ist leider nicht vor März 2002 zu rechnen.

Christian Sauerteig

Vergleich

Über zehn Jahre nach der Veröffentlichung besticht Sid Meiers geniales Spielprinzip und setzt sich merklich von der nach wie vor ausgesprochen guten „Konkurrenz" ab. Sid Meiers' *Alpha Centauri* entführte das *Civilization*-Spielprinzip in den Weltraum und ist nach wie vor eine sehr nette Alternative.

Civilization 3	88%
Call to Power 2 (abgewertet)	84%
Alpha Centauri (abgewertet)	84%
Civilization 2 (abgewertet)	75%

Kommentar



Christian Sauerteig

Als großer Civilization-Fan hatte ich es nicht für möglich gehalten, dass mich selbst der fünfte Aufguss von Sid Meiers' Meisterwerk noch einmal derart fesseln kann. Aber das superbe Spielkonzept, einige feine Änderungen und eine nochmals verbesserte Gegnerintelligenz sorgen dafür, dass man vom Bildschirm so schnell nicht wieder wegkommt. Und selbst, wenn man einen Stamm aus der Steinzeit erfolgreich ins 22. Jahrhundert geführt hat, laden die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Völker zum erneuten Spiel ein – schließlich spielt sich jede Nation merklich anders! Blöd nur, dass der versprochene Mehrspielermodus als Add-on gemeinsam mit der deutschen Version erst im Frühjahr 2002 erscheinen soll.

Civilization 3

Mindestens:	PII 333, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	516 MB/ca. 305-830 MB
Internet:	www.fm2002.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Firaxis/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Kein revolutionäres, aber ein evolutionäres Meisterwerk. Vorsicht: Suchtgefahr!" «

Genre:	**Strategie Runde**
Testversion :	**Master von Okt. 01**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**60 %**
Sound:	**42 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**88 %**

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

Aliens vs. Predator 2 *	US 119,90	Comanche 4 *	DA 82,90	F1 2001 (EA)	DV 83,90	Kohan	DV 74,90	Pool of Radiance 2 *	DV 82,90	Serious Sam 2 *	DA 49,90	Tennis Master Series	DV 78,90
Aliens vs. Predator 2 *	DA 78,90	Commandos 2	DV 89,90	Fifa 2002	DV 84,90	Lucas Arts 10 Adv.	DV 38,90	Pool of Radiance 2 *	EV 79,90	Silent Hunter 2 *	DV 82,90	T.Clancys Ghost Recon *	DA 83,90
Aliens vs. Predator 2 *	DV 76,90	Counter-Strike -JC	US 25,90	Flight Sim.2002 Prof.*	DV 136,90	Mechwarrior 4	DV 59,90	- Collectors Edition *	DV 99,90	Silent Hunter 2 *	US 119,90	T.Clancys Ghost Recon *	US i.V.
Aliens vs. Predator 2 *	EV 79,90	Dark Age of Camelot	US 119,90	Flight Sim.2002 Prof.*	EV 139,90	- Black Knight *	DV 36,90	Project Eden	DV 79,90	Soldier of Fortune 2 *	EV i.V.	Train Sim. - Pro Train *	DV 58,90
Aquanox	DV 72,90	D. Patrizier 2 Aufstieg	DV 49,90	Fritz 7.0	DV 83,90	- Black Knight *	US 89,90	Project IGI	DV 38,90	Star Trek: Armada 2 *	DV i.V.	Triple PlayBaseb.2002	US 99,90
Asherons Call Dark M.	US 69,90	Deus Ex	DA 38,90	Fussball Man. 2002	DV 82,90	Molt: Allied Assault *	EV i.V.	Q. 3 -Team Arena	EV 49,90	Star Trek: Voyager *	ML 28,90	Unreal -Tournament	EV 28,90
B-17 Flying Fortress 2	DV 29,90	Diablo 2	DV 34,90	Gold Games 5	DV 61,90	Moorhuhn 3	DV 26,90	Rally Trophy *	DV 78,90	Star Wars: Galactic B.*	DV 85,90	Unreal 2 *	EV i.V.
Baldurs Gate 2 Throne	EV 45,90	- Lord of Destruction	DV 55,90	Grand Theft Auto 3 *	EV 82,90	Myst 3 Exile	DV 82,90	Red Faction	EV 76,90	Stronghold	DV 83,90	Vietnam 2: Special Ass.	US 69,90
- Das Epos *	DV 49,90	- Lord of Destruction	EV 59,90	Half-Life	DV 25,90	Myth 3: The Wolf Age	DV 78,90	Red Faction	US 109,90	Sudden Strike Total W.	DV 39,90	War Commander *	DV 79,90
C+C Alarmstufe Rot 2	DV 84,90	Doom 3 *	EV i.V.	Half-Life 2 *	EV i.V.	MS - Motor City *	US 109,90	Return to Castle Wolf. *	DA 79,90	Swine	DV 66,90	War wird Millionär? 2	DV 68,90
C+C 2: Yuris Revenge	DV 45,90	Duke Nukem Forever *	EV 79,90	Halflife -Blue Shift	EV 32,90	NHL 2002	AS 99,90					Wiggles	DV 78,90
C+C 2: Yuris Revenge	EV 66,90	Duke Nukem Hunting *	DA 29,90	- Generation Pack v2	DV 49,90	NHL 2002	DV 82,90					Wizardry 8 *	i.V.
Civilization 3 *	US 89,90	Empire Earth *	DV 84,90	Heroes of Might+M4 *	DV i.V.	NHL 2002	US 119,90					World War III	DV 82,90
Civ.: Call to Power 2	DV 28,90	Empire Earth *	US 99,90	Homeworld Cataclysm	DV 25,90	Operation Flashpoint	DA 75,90					Zoo Tycoon	DV 86,90
Codename: Outbreak	DV 75,90	- Special Edition *	DV 129,90	IL-2 Sturmovik *	DV 81,90	Panzer Elite Special E.	DV 47,90						
Codename: Outbreak	EV 79,90	Everquest Sh.of Luclin *	US i.V.	Insane	DV 29,90	Play the Games Vol. 4	DV 62,90						
Colin McRae Rally 2	DV 29,90	Everquest DeLuxe	DA 79,90	KlickTel Oktober 2001	DV 27,90	Pool of Radiance 2	US 129,90						

BEYOND CASTLE Wolfenstein

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

5.11.2001

www.OKAYSOFT.de



Die Gestaltung des Tierparks richtet sich nach Ihren Vorstellungen. Versuchen Sie möglichst, allen Wünschen Ihrer Geschöpfe nachzukommen, um somit höchste Zufriedenheit zu erreichen.

Fakten

- Über 50 Tierarten
- Mehr als 180 Objekte und Baumaterialien
- 3 Bildschirmauflösungen
- Mix aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie
- 2 Spielmodi
- Tutorial

Tierisches Vergnügen

Giraffe Tanja ist es zu schmutzig im Gehege, Wolf Harald findet den Bodenbelag zum Heulen und Braunbär Benni geifert nach einem Weibchen. Zu dumm, dass die anderen Bewohner des Parks ebenfalls Schlange stehen, wenn's um ihre Pflege geht.

Besitzen Sie ein Haustier? Einen sabbernden, kläffenden Wauwau, eine ständig haarende, Polster zerkratzende Mieze oder gar ewig zwitschernden Federvieh? Falls dem so ist, wissen Sie ja, mit welchem Zeitaufwand die Haltung solcher Geschöpfe verbunden ist. Und nun stellen Sie sich vor, Sie hätten über 40 Gattungen unserer Fauna in Ihrer Obhut und alle wollen Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Da ist nichts mehr mit „Ich geh gleich Gassi, ich will nur noch schnell den Level schaffen" oder „Kannst du die Katze füttern, Mami? Meine Verabredung wartet schon vor der Tür auf mich". Das Aufbaustrategie-Spiel *Zoo Tycoon* von Microsoft lässt Sie den Tagesablauf eines Zoodirektors erleben, der von Schlaflosigkeit, Schulden und purer Hektik geprägt ist. Interesse?

Allerlei Auswahl, schlechte KI

Gleich zu Beginn des ersten Spielmodus „Szenarien" erwartet Sie ein verständliches Tutorial, das Sie mit der Bedienung des Benutzermenüs vertraut macht. Auf 13 Karten mit unterschiedlichem Gelände (unter anderem Gebirge, Stadt und Wüste) befassen Sie sich mit dem Bau eines Zoos: Gehege platzieren, Tiere, Bodenbeläge und Pflanzen kaufen und Techniker und Wärter engagieren. Ist jedoch nicht ganz so einfach bei dem knapp bemessenen Etat, der nur durch Spenden, Besuchergelder und Tierverkäufe wächst. Darüber hinaus wartet jeder Abschnitt mit diversen Aufgaben in einem bestimmten Zeitrahmen auf. Beispielsweise müssen Sie binnen vier Monaten eine vom Aussterben bedrohte Tierart nachzüchten. Der zweite Modus („Freie Karten") stellt Ihnen 28 Gebiete in drei Größenordnungen und ein Budget von bis zu 500.000 Dollar zur Verfügung. Zwar fallen in dieser Option sämtliche Einschränkungen weg, der Stress mit nörgelnden Zoobesuchern und dem völlig unfähigen Personal bleibt jedoch bestehen. Beispiel gefällig? Okay, fünf Ihrer Zäune müssen repariert werden. Anstatt sich um sämtliche Zäune gleichzeitig zu kümmern, laufen alle Techniker mangels künstlicher Intelligenz gemeinsam zu einem einzigen Zaun und lassen die anderen außer Acht. Und da



Um die Urzeitgiganten in Ihren Zoo zu bringen, müssen Sie einfach eines der Gehege in „Cretaceous Corral" umbenennen.



Für Ereignisse wie die Geburt einer gefährdeten Art erhalten Sie eine Finanzspritze.

Sie im Gegensatz zu den Wärtern den Technikern keine Gebiete zuteilen können, sollten Sie sich die monatlichen Lohnzahlungen lieber sparen und den Job selbst in die Hand nehmen. Ebenso ärgerlich ist der Hunger-Bug. Ab einer Zahl von 600 Zoobesuchern verfallen diese der Fress-Sucht. Egal wie viele Pizza- und Hamburger-Buden Ihr Reich zieren, die Gäste kriegen den Hals nicht voll. Kleiner Hinweis zum Schluss: Per Internetverbindung dürfen Sie sich die neuesten Objekte, Tiere und Landabschnitte herunterziehen.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Der Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation ist zwar recht unterhaltsam, verliert jedoch nach einigen Spielstunden deutlich an Reiz. Da hilft auch das Einhorn und der Triceratops nicht mehr, die Sie per Cheat aktivieren. Sobald alle Gehege und sonstige Vergnügungscenter in Form von Reptilienhaus und Streichelzoo stehen, beschäftigen Sie sich nur noch mit Zaunreparaturen, Bodenpflege und Tierverkäufen. Schade eigentlich.

Zoo Tycoon

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	P 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	CD/HD: 650 MB/400 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/zootycoon
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Blue Fang/Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne



» Empfehlenswerte Aufbaustrategie, die derzeit einige Programmfehler aufweist. «

Genre:	**Aufbaustrategie**
Testversion :	**Englische Vorabversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**60 %**
Sound:	**76 %**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**78 %**

Samurai gegen das Böse



„Das neue Action-Rollenspiel der Diablo-Macher"
pcgames.de

Innovative Features und rasante Action in zehn, von der japanischen Sagenwelt inspirierten, Szenarien.

THRONE OF DARKNESS

www.sierra-throne-of-darkness.de

SIERRA
www.sierra.de

© 2001 Sierra On - Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das „S"- Logo, Throne of Darkness und das Throne of Darkness Logo sind Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

CLICK



Die Einstellungsmenus für alle Spieloptionen verbergen sich in den Gebäuden der Mini-3D-Stadt.

Spiele schmieden

Ärgern Sie sich über miese Spiele? Dann beweisen Sie, dass Sie es besser könnten. Als Chef einer Softwarefirma designen Sie hier eigene Games. Es winken Ruhm und Ehre oder die Schmährufe von Fans und Fachpresse.

Sie beginnen Ihre Karriere als Nachwuchs-Molyneux im Jahr 1982, zu Beginn der Spieleära. Entwickeln können Sie anfangs lediglich billige Geschicklichkeitsspielchen mit dürftiger Sprite-Technik, Textausgabe und krächzigem PC-Speaker-Sound. Wollen Sie anspruchsvollere Games designen, müssen Sie mühsam neue Technologien und Genres erst von Ihrer Forschungsabteilung „erfinden" lassen. Zu Beginn eines jeden Blockbusters steht das Konzept. Im eigenen Büro erstellen Sie dieses per Drag & Drop durch die Auswahl des Spielgenres sowie das Verteilen einiger Spieloptionen. Spätere Verkaufserfolge kann auch eine zugkräftige Lizenz („FAFI" oder „Indy James"!) sichern, die Sie im örtlichen Kino auf Auktionen ersteigern können. Nachdem Sie ein paar Programmierer, Grafiker und Musiker angeheuert haben, geht's in die Entwicklungsabteilung, wo ein Zeitplan erstellt wird und die Testabteilung Sie regelmäßig über Fortschritt und Qualität Ihres Spiels informiert.



Super! Zum wiederholten Male haben wir das „beste Spiel aller Zeiten" entwickelt. Der Award zum „Spiel des Jahres" ist so gut wie gesichert.

Die Mischung macht's

Nach ein paar Monaten Entwicklungszeit ist der Datenträger fertig, den Sie prompt zur Vervielfältigung schleppen. Hier können Sie Ihrem potenziellen Hit ein paar Gimmicks in die Verpackung schmeißen und lassen die Produktion anlaufen. Noch schnell etwas Knete in die Werbung investiert und schon taucht Ihr Game in den Verkaufsregalen auf. Stimmen Qualität und Aktualität des Spiels, rollt recht bald der Rubel. Einziges Erfolgsrezept: Seien Sie schneller und besser als die Konkurrenz, die aus zwei KI-Gegnern besteht. Alle Optionsmenüs erreichen Sie durch einen Marsch durch eine virtuelle 3D-Stadt. Zum Glück können Sie lästige Laufwege durch Doppelklick abkürzen. Sinnvoll, da Zeit sparend, wie zum Glück die gesamte intuitive Steuerung des *Software Tycoons*.

War das alles?

Richtig ärgerlich ist, dass das Spiel nach wenigen Stunden Spielspaß keine Überraschungen mehr bereithält. Da helfen auch die 14 Pseudo-Szenarien der Marke „Werden Sie reicher als reich!" oder „Entwickeln Sie das Action-Spiel des Jahrhunderts" gar nichts. Selbst die Bewertungstexte des ortsansässigen Spielemagazins gleichen sich schon sehr bald wie ein Haar dem anderen. Gleicher als gleich klingt auch die permanente Musikuntermalung. Mit dem Dudel-Sound können Sie höchstens Ihren Hund betäuben, sofern dieser dadurch nicht aggressiv werden sollte. Die aufgeführten Mankos degradieren das Spiel leider zum Fan-Produkt für Hardcore-Manager.

Christian Bigge

Kommentar

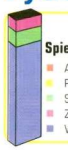


Christian Bigge

Zunächst das Entscheidende: Software Tycoon macht wirklich anfangs Spaß! Der satirische Blick hinter die Kulissen der Spiele-Industrie ist zumindest so lange kurzweilig, bis Sie Hits in Serie produzieren und sich alle Abläufe ständig wiederholen. Das heißt aber auch: Nach ein paar Stunden Spielspaß ist definitiv Schluss mit lustig.

Software Tycoon

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, 16 MB Gk., Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	59 MB/150 MB
Internet:	www.software-tycoon.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 65,-
Hersteller:	Destrax E./Black.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	WiSim
Testversion:	Master vom 19.10.
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	–
Grafik:	51%
Sound:	39%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

67 %

» Manager zu einem spaßigen Thema, aufgrund fehlender Optionen aber mit viel zu wenig Tiefgang «



© 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.



Nicht über Los

Zeit ist Geld. Also sitzen Sie nicht tatenlos herum, denn von beidem haben Sie hier niemals genug. Schachern, wuchern und spekulieren Sie, was das Zeug hält, und steigen Sie gefälligst zum erfolgreichsten Immobilienhai Ihrer Stadt auf.

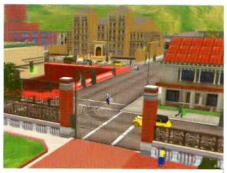
Sie starten Ihre Karriere in einer virtuellen Stadt, die zwar mit so bekannten Straßennamen wie Schlossallee oder Rathausplatz aufwartet, ansonsten aber nur noch in Ansätzen an die Brettspielvorlage erinnert. In der hübsch in Szene gesetzten 3D-Metropole sollen Sie in 20 Missionen die Bedürfnisse von 1.500 virtuellen Einwohnern befriedigen. Also gilt es, per Mausklick in Sekundenschnelle Wohnraum zu schaffen und anfangs 22, später bis zu 42 lukrative Geschäfte aufzubauen, damit der Rubel kräftig rollt. Je nach Szenario treten Sie gegen bis zu fünf computergesteuerte Konkurrenten an. Nur wenn Sie die einzelnen Missionen als Klassenbester bestehen, wird der nächste Level freigeschaltet.

Ganz schön happig!

Als Haupt-Spielbildschirm dient die Übersichtskarte der Stadt, wo Sie mithilfe zahlreicher Analysetools schnell überblicken, was Ihren Sims gerade auf den Nägeln brennt. Zwar zoomen Sie per Doppelklick in die 3D-Ansicht der Wohn- und Geschäftsblocks, diese Funktion ist jedoch nicht mehr als ein optisches Schmankerl ohne spielerischen Nährwert. Egal, denn dafür sind gerade die späteren Levels eine echte Herausforderung, die den Strategen in Ihnen herausfordern. Das liegt an der meist planvollen Vorgehensweise der KI-Gegner, die ihre Betriebe geschickt platzieren und schon nach kurzer Zeit die lukrativsten Wohnblocks für sich beanspruchen, wenn Sie nicht aufpassen. Neben den Standardlevels, in denen Sie möglichst schnell die meisten Verkäufe erzielen oder den höchsten Betriebswert erreichen sollen, erfordern Levels, in denen Sie etwa zum beliebtesten Bürger aufsteigen oder besonders umweltfreundlich bauen müssen, eine komplett andere Taktik. Auch wenn es ärgerlich ist, dass auf einen Endlosmodus verzichtet wurde, präsentiert sich *Monopoly Tycoon* gut ausbalanciert und fesselt deshalb für längere Zeit an den Bildschirm.

Christian Bigge

WiSim



An der Fare der Taschen können Sie erkennen, wer gerade bei Ihnen eingekauft hat.

Kommentar



Christian Bigge

Gerade die fortgeschrittenen Missionen von Monopoly Tycoon sind richtig schön knackig, weil die Computer-KI ihrem Namen diesmal Ehre macht. Geht also die einfache Rechnung – gelungene Steuerung plus eingängiges Spielprinzip plus ansprechende Optik gleich Spielspaß pur – auf? Leider nicht ganz, denn ein wichtiges Feature haben die Entwickler schlicht „vergessen": Im Einzelspielermodus gibt's kein Endlosspiel! Auch nach gewonnenen Missionen können Sie Ihren Sieg nicht auskosten, weil das Spiel danach sofort endet. Schade, denn dieses Manko macht der motivierende Mehrspielermodus nur zum Teil wieder wett.

Monopoly Tycoon

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	139 MB/140-200 MB
Internet:	www.monopolytycoon.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Deep Red Games/Infogr.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	WiSim
Testversion:	Dt. Mast. v. 25.10.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	70%
Sound:	65%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	

» Solide WiSim, die spielerisch weit mehr Tiefgang bietet als die bekannte Brettspielvorlage. «

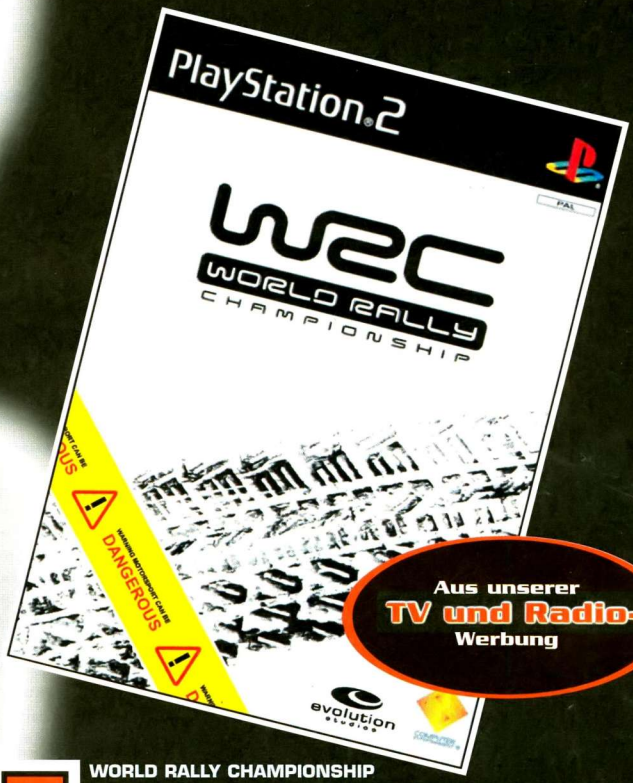
75%

Heißes Ding?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Schwarzgeld bringt Fahrspaß!

Die Gelegenheit ist günstig.





Aus unserer **TV und Radio-Werbung**

117,-

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Die Sonne brennt auf das Dach, der Turbolader arbeitet am Limit, Staubwolken nehmen jede Sicht. Erlebe die Faszination des Ralleysports in Perfektion: 14 Offroad-Rennen weltweit, mit über 70 Strecken in Neuseeland, Argentinien, Monte Carlo, Afrika, auf Korsika, in Australien, England oder Finnland machen das Spiel mit seiner offiziellen Lizenz unschlagbar.

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe **01805-172000**
Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.

SATURN

Cossacks: The Art of War



Die Österreicher greifen an! Als junger, preußischer Offizier verteidigen Sie mit Ihren Truppen einen Handelsstützpunkt.

Schnurrbart, Riemenpeitsche, Uniform: Das fällt den meisten zum Stichwort „Kosaken" ein – wenn überhaupt. PC-Spieler wissen mehr. Zumindest, wenn sie das Echtzeitstrategie-Gemetzel *Cossacks* gespielt haben. Zum rund einem Jahr alten *Age of Kings*-Konkurrenten schiebt CDV jetzt für stolze 60 Mark ein Add-on namens *The Art of War* hinterher. Das hat es aber auch in sich: Fünf neue Kampagnen mit 30 Missionen, sechs zusätzliche Einzelmissionen, leichtere Steuerung, sechs neue Schiffe, neue Befehle wie „Bewachen" oder „Patrouillieren", größere Karten, neue Nationen (Bayern und Dänemark), ein neuer Mehrspielermodus, sechs neue Mehrspielerkarten und, und, und. *Cossacks*-Liebhaber bekommen jetzt vermutlich leuchtende Augen, alle anderen dürfen diesen Informationstext als Rezept gegen Schlaflosig- keit von der Steuer absetzen.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Ja, es ist sauschwer. Cossacks-Fans dürfen aber trotz des hohen Preises vertrauensvoll investieren. Das Add-on ist sinnvoll und setzt das gute Spielgefühl des Hauptprogramms perfekt fort. Wo bleibt Teil 2?

Cossacks: The Art of War

Mindestens:	P233, 32 MB, Win 9x/2000/Me/NT
Sinnvoll:	PIII 500, 256 MB, Win 9x/2000/Me/NT
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp./CD, 8 Sp. Netzwerk/Internet
CD/HD:	258 MB/492 MB + Cossacks
Internet:	www.cossacks.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	GSC/CDV
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Kniffliges Erweiterungsset für Freunde historischer Massenschlachten «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Beta V. 1.25**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**70%**
Sound:	**54%**
Mehrspieler:	**71%**
Einzelspieler:	

77%

Conquest: Frontier Wars



Verzweifelt versucht die Flotte der Menschen, den monströsen Angriff der Aliens auf die beiden Kolonien abzuwehren.

Fiese Aliens stören die friedliche Eroberung des Weltraums durch die Menschheit, aber E.T.s böse Verwandtschaft hat sicher nicht mit Ihnen gerechnet. Als Befehlshaber sollen Sie die Kolonien schützen und die außerirdische Brut vernichten. Wie in jedem klassischen Echtzeitstrategie-Spiel errichten Sie in *Conquest: Frontier Wars* Stützpunkte, bauen Rohstoffe ab, produzieren Einheiten, erkunden Gebiete und bekämpfen Ihre Gegner, wo es nur geht. Etwas verwirrend, aber gleichzeitig strategisch interessant ist die Aufteilung des Spielfeldes in über ein Dutzend durch Wurmlöcher verknüpfte Sonnensysteme. Schlachten finden häufig in verschiedenen Systemen gleichzeitig statt, weshalb Sie häufig die Ansicht wechseln müssen, um den Überblick zu behalten. Oder Sie übergeben einen Teil Ihrer Flotte einfach einem selbstständig agierenden Admiral.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Hier mangelt es an der Qualität: Der zweidimensionale Weltraum hinterlässt optisch einen so tristen Eindruck, dass selbst die gute Steuerung und die akzeptable KI den Spielspaß nicht retten können.

Conquest: Frontier Wars

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw./8 Sp. Int/1 Sp. pro CD
CD/HD:	600 MB/450-750 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Fever Pitch/Ubi S.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Optisch veraltet, inhaltlich konfus, dafür immerhin strategisch interessant. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Beta vom 4.10.01**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**58%**
Sound:	**71%**
Mehrspieler:	**64%**
Einzelspieler:	

62%

Knights & Merchants



Sie wuseln wieder: Wie bei Siedler 4 bauen Sie eine funktionierende Siedlung auf, dann wird der Feldzug in Angriff genommen.

Dieses Spiel kommt Ihnen bekannt vor? Sollte es auch, schließlich war das Aufbaustrategiespiel unser Test des Monats im September 1998 und räumte satte 84 Prozent ab. Nach dem Konkurs von Vertriebspartner Topware sicherte sich Blackstar Interactive die Vertriebsrechte und bringt den Siedel-Klassiker nun neu heraus – erweitert um die Kampagne *The Peasants Rebellion*. Damit warten nun 30 Missionen mit über 25 Gebäudetypen und mehr als zehn Militäreinheiten auf Sie. Am Spielprinzip wurde nicht gerüttelt. Ihr Ziel lautet: Bauen Sie eine funktionierende Mittelalter-Siedlung auf und bekämpfen Sie die Computergegner – Blue Bytes *Siedler* lassen grüßen. Leider nagte an *Knights & Merchants* aber der Zahn der Zeit: Die Spielgrafik wirkt trotz hoher Auflösung von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten und Wuselfaktor antiquiert, die indirekte Steuerung der Militäreinheiten ebenso.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Siedler-Fans werden an Knights & Merchants ihre Freude haben, auch wenn ein Teil des ursprünglichen Charmes auf der Strecke blieb. Besonders der Mehrspielermodus macht nach wie vor Laune.

Knights & Merchants

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	P 300, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk/Internet, 2 Sp. Modem/seriell, 1 Sp./CD
CD/HD:	325 MB/84-278 MB
Internet:	www.knights.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 55,-
Hersteller:	Joymania/Blackstar Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

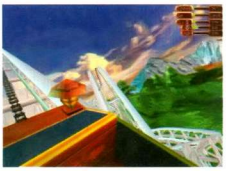


» Noch immer solide, aber trotz Tiefgang inzwischen reichlich angestaubte Aufbaustrategie «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Deutsches Master v. 2.11.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	55%
Sound:	50%
Mehrspieler:	66%
Einzelspieler:	

61 %

Achterbahn-Designer



Mittels Streckeneditor bauen Sie in Disney Interactives neuem Titel Ihre „Traum-Achterbahn" und verzieren diese mit Dekorationen. Anschließend nehmen Sie in einem Wagon Platz und machen eine Probefahrt. Da Wirtschaftselemente wie in *Rollercoaster Tycoon* komplett fehlen, brauchen Sie sich nicht um Geld oder Besucherzahlen zu scheren. Eigentlich schade, denn so werden höchstens Design-Freaks voll auf ihre Kosten kommen. **bb**

Mindestens: P II 333, 32 MB RAM, Win9x/Me/XP
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Disney Interactive
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Simulation
Grafik: 72% **Sound:** 60%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**

60 %

Combat Mission



Aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte nehmen Sie in diesem rundenbasierten Strategiespiel an historischen Gefechten, etwa dem Kampf um die Brücke von Arnheim, teil. Weder die rotierbare 3D-Grafik noch das langweilige Spielprinzip können überzeugen. Sollten Sie also nicht zu den Menschen gehören, die zu Hause historische Schlachten mit Zinnfiguren nachstellen, können Sie die Finger vom humorlosen *Combat Mission* lassen. **bb**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x/Me
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Battlefront.com/CDV
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Rundenstrategie
Grafik: 55% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 47% **Einzelspieler:**

45 %

Fliegen klatschen!



Hier geht's nicht um die Wurst, sondern um den Kuchen: Die darauf zubrummenden, diebischen Fliegen (die wie Käfer aussehen) müssen Sie per Klatsche zu Brei hauen. Extras wie Giftspray, Schweißbrenner, Staubsauger und Lenkraketen erleichtern den Massenmord. Das Ganze erinnert sehr an *Moorhuhn* & Co., bietet vier Szenarien, ist optisch peinlich und spielt sich fürchterlich hektisch, aber supersimpel. Dennoch kurzzeitig unterhaltsam. **hfr**

Mindestens: P 233, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Technik: DirectDraw
Hersteller: Data Becker
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Action
Grafik: 17% **Sound:** 31%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**

33 %

Pearl Harbor



In diesem Add-on zu Microsofts *Combat Flight Simulator 2* erleben Sie den Angriff auf Pearl Harbor vom 7. Dezember 1941 wahlweise aus der Sicht eines amerikanischen oder japanischen Kampfpiloten. Neben einem neuen Flugzeug, der Curtis P40B Kittyhawk, enthält das Erweiterungsprogramm eine detaillierte Szenerie von Pearl Harbor, die auf echten Daten von 1941 basiert. Ein qualitativ hochwertiges und zugleich ziemlich teueres Add-on. **bb**

Mindestens: P II 266, 32 MB RAM, Win9x/Me
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Simulation
Grafik: 72% **Sound:** 68%
Mehrspieler: 76% **Einzelspieler:**

73 %



Voll-treffer

Olli Kahn streckt sich vergeblich: Der Schuss von Nürnbergs' Kai Michalke ist einfach zu platziert.

Egal ob Dreierkette, Viererkette oder Perlenkette: Wichtig is' noch immer uff'm Platz. Das hat auch EA Sports verinnerlicht und schickt seine Fußball-Sahne-Simulation dieses Jahr mit einem revolutionär neuen Pass-System auf den Rasen.

Jammern auf hohem Niveau gehört sich ja nun wirklich nicht, doch bei der seit Jahren exzellenten *FIFA*-Serie bleibt einem leider nichts anderes übrig: Mal pfeift der Schiedsrichter bei der Vorteilsauslegung den letzten Dreck zusammen, die Schlachtrufe der Fans würden viel zu gleich klingen, und dass es im Aufstellungsmenü kein stilisiertes Spielfeld gibt, sei ja wohl wirklich das Allerletzte. Den alljährlichen Super-GAU stellte allerdings die Suche nach einer Option zur freien Konfiguration der Steuerung dar, die stets erfolglos endete. Denn in acht Jahren hat es EA tatsächlich nicht geschafft, diese für jedes popelige Shareware-Spielchen geradezu selbstverständliche Funktion zu integrieren. Doch damit, man mag es kaum glauben, ist dieses Jahr endlich Schluss: Erstmals können Sie Ihre Steuerung frei konfigurieren. Genial, was?

Neue Pass-Verordnung

Doch neben solchen Problemchen gab es tatsächlich auch noch ernstere Kritikpunkte. Zwar staubte die *FIFA*-Serie spielspaßtechnisch durchweg Traumnoten ab, stagnierte dabei aber in ihrer Entwicklung in den letzten zwei bis drei Jahren ziemlich. Abgesehen von einigen Grafik-Updates sowie den neuesten Spieler- und Team-Daten gab es nur wenig Neuerungen, was vielen Fans der Serie zu Recht sauer aufstieß. Außerdem sei gerade *FIFA 2001* viel zu arcadelastig geraten, Eishockey-Ergebnisse wären an der Tagesordnung und im Mehrspielermodus würden die Tore im Handball-Takt fallen – teilweise sicherlich berechtigte Kritik von Hardcore-Zockern. Richtig ist in jedem Fall, dass stets dann ein Tor fiel, wenn man an der Außenlinie entlangdribbelte und eine Flanke in den Strafraum schlug, wo ein Stürmer in der Regel per Fallrückzieher vollendete: hübsch anzusehen, aber wenig realistisch und alles andere als simulationslastig. Dieser Kritik nahm

Fakten

- Knapp 350 Vereins- und Nationalmannschaften
- 16 lizenzierte Ligen
- Acht Kameraperspektiven
- Neues Pass-System
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Frei konfigurierbare Steuerung
- WM-Qualifikation nachspielbar



Derartige Blutgrätschen werden mindestens mit dem gelben Karton geahndet.



Bei Standardsituationen stehen vorgefertigte Spielabläufe per Knopfdruck bereit.



Das neue Pass-System in Aktion: Ein Tastendruck genügt und der Spieler läuft sich frei. Die rote Spur markiert seinen Laufweg. Erfolgt das Abspiel rechtzeitig, eröffnet sich eine prima Torchance.

sich EA Sports nun an und krempelte den jüngsten Spross der *FIFA*-Serie um wie eine alte Hose. So wurde das viel geschasste Gameplay komplett überarbeitet und mit einem nigelnagelneuen und wahrhaft revolutionären Pass-System ausgestattet, das Ihnen erlaubt, Ihr Spiel noch präziser und taktischer zu gestalten. Spieler laufen sich auf Knopfdruck frei, während eine „Spur" auf dem Rasen ihren Laufweg anzeigt, und können so erstklassig in Szene gesetzt werden. Dadurch eröffnen sich völlig neue und verdammt realistische Spielzüge, die bis dato kein *FIFA* bieten konnte. Genügte es bisher, einfach den Passknopf zu drücken, damit der Ball beim Gegner ankommt, muss nun sogar Richtung und Stärke vorgegeben werden – ansonsten landet der Ball beim Gegner. Das beschert Anfängern zwar zunächst mehr Frusterlebnisse, fordert aber Profis und sorgt für viel realistischere Ergebnisse. Endlich darf man sich über schön herausgespielte Tore wieder freuen.

Mensch, Ede!

„Da gibt es Spieler mit einer Einstellung zum Leistungssport wie Nutten auf St. Pauli!", polterte kürzlich Cottbus' Coach Ede Geyer. „Sie rauchen, saufen und huren durch die Gegend!". Gottlob hat sich diese vernichtende Aussage aus der Lausitz nicht bis zu den Entwicklern nach Kanada herumgesprochen, weswegen auch Energie Cottbus als einer von 18 aktuellen Bundesligisten stärkemäßig korrekt eingeordnet wurde und mit von der Partie ist. Des Weiteren warten knapp 75 Nationalmannschaften und 16 lizenzierte Ligen mit über 250 Teams auf Sie. Neben den obligatorischen Spielmodi wie Freundschaftsspiel und Co. können Sie auch die komplette WM-Qualifikation nachspielen und Deutschland somit ein neuerliches Debakel ersparen. Nach wie vor extrem motivierend: der spannende Saison-Modus, bei dem Sie Ihren Club durch mehrere Spielzeiten führen. Besonders erfolgreiche Spieler dürfen sogar Bonusligen freischalten.

Grafisch hat EA auf die ohnehin schon butterweichen und atemberaubend realistischen Animationen noch eine Schippe draufgelegt. Auch die Stadien mitsamt des saftigen Grüns und den nicht mehr so flachen Zuschauern sehen klasse aus. Zwar muss aus lizenzrechtlichen Gründen auf die Originalnachbildungen der Gesichter verzichtet werden, dennoch ist die Ähnlichkeit bei fast allen Kickern gegeben, die neuerdings auch bei rüden Fouls oder „Volltreffern unterhalb der Gürtellinie" aufschreien. Weniger lautstark, aber gewohnt souverän kommentieren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann das Spielgeschehen. Grund zum Meckern gibt es aber trotzdem: Aus unverständlichen Gründen hat EA Sports ausgerechnet jetzt, nachdem das Gameplay komplett erneuert wurde, den Trainingsmodus aus dem Spiel gekickt, und im Mehrspielermodus bereitet die Vorteilsauslegung dem Schiri des Öfteren Probleme. Aber keine Sorge, das herausragende Spielerlebnis tröstet über diese beiden Ungereimtheiten locker hinweg.

Christian Sauerteig

Vergleich

FIFA 2002 bietet dank des neuen Pass-Systems ein noch besseres Spielerlebnis als zuvor und setzt sich souverän an die Spitze. Um Nuancen besser, weil noch einen Tick realistischer: *NHL 2002*. Eine nette Alternative stellt Infogrames' *UEFA Challenge* dar.

NHL 2002	90%
FIFA 2002	89%
FIFA 2001 (abgewertet)	85%
UEFA Challenge (abgewertet)	78%

Kommentar



Christian Sauerteig

Hut ab, EA Sports! Beim neuesten Teil der FIFA-Serie muss endlich mal Fußball gearbeitet werden – und das ist auch gut so! Über die geniale Grafik und die Unmengen an erstklassigen Originaldaten braucht man nicht viele Worte zu verlieren, aber das komplett überarbeitete Gameplay ist gelungen und erinnert endlich mehr an den superben Konsolen-Kick Pro Evolution Soccer von Konami. Ich garantiere Ihnen: Nach kurzer Eingewöhnungsphase werden Sie das neue Pass-System mitsamt dem viel realistischeren und simulationslastigeren Spielablauf lieben. Und jetzt ran ans Leder!

FIFA 2002

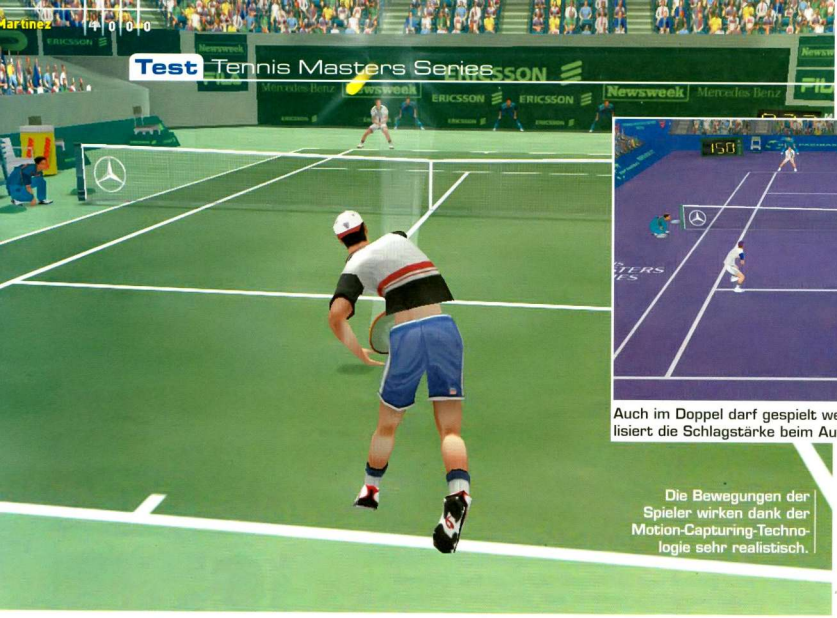
Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad, Maus
Spielerzahl:	1-4/PC, 2-8 Netzwerk/Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	521 MB/ca. 90-525 MB
Internet:	www.fifa2002.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



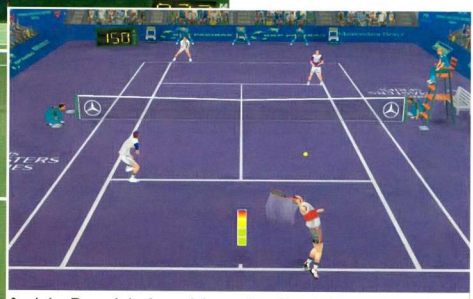
» EA Sports pflügt FIFA 2002 mit neuem Pass-System gewaltig um und beschert uns das beste FIFA seit Jahren!«

Genre:	**Fußballspiel**
Testversion :	**Pre-Master Oktober 2001**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**87%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	

89%



Die Bewegungen der Spieler wirken dank der Motion-Capturing-Technologie sehr realistisch.



Auch im Doppel darf gespielt werden. Der farbige Balken signalisiert die Schlagstärke beim Aufschlag.

Bumm-Bumm

Tennis ist öde und am PC sowieso? Dann sollten Sie mal einen verschärften Blick auf das extrem unterhaltsame Tennis Masters Series werfen, das Ihnen die französische Softwareschmiede Microids diesen Monat „serviert".

Lässt man das gute, aber bereits drei Jahre alte *Actua Tennis* sowie die leistungsmäßig schlimmer als Tommy Haas schwankende *Roland Garros*-Serie außer Acht, haben Freunde des „weißen" Sports am PC nicht viel zu lachen. Neidvoll blickten bisher auch die Entwickler von *Tennis Masters* auf PlayStation 2 (*WTA Tennis*) und Dreamcast (*Virtua Tennis 2*), wo die kurzweilige Hatz nach dem gelben Filzball geradezu perfekt zelebriert wird – und schnitten sich von deren superbem Gameplay ein paar dicke Scheiben ab.

Schlag auf Schlag

Wie der Name des Spiels vermuten lässt, dreht sich alles um die Tennis-Masters-Serie, die wichtigste Herren-Turnierreihe des ATP-Circuits, die aus neun Turnieren auf der ganzen Welt ausgespielt wird und am Jahresende im Tennis Masters Cup ihren Weltmeister kürt.

Aufgeschlagen wird im Einzel oder Doppel mit 71 Fantasie-Tennisspielern, die alle unterschiedliche Stärken und Fähigkeiten aufweisen. So hat ein gewisser Ivan Koylev als einer der besten Spieler im Feld herausragende Werte im Aufschlag und Volley, wohingegen sich Durchschnittsschnibbler wie Michael Weltmann mit vermurkster Rückhand und Kettenraucher-Kondition durchschlagen müssen.

Dank der butterweich animierten und mittels Motion-Capturing-Technologie sehr realistisch in Szene gesetzten Racket-Cracks sowie der hübsch nachgebildeten Wettkampfstätten entpuppt sich die Grafik als gelungener Hingucker, dem auch die intuitive und sehr gelungene Steuerung in nichts nachsteht. Das Gamepad verlangt lediglich nach vier Tasten für die Schlagvarianten (harter Schlag, Topspin, Slice und Lob), mit dem Steuerkreuz wird die Schlagrichtung bestimmt – kinderleicht!

Ohne Punktverlust verlässt *Tennis Masters* den virtuellen Centre-Court aber nicht: Trotz des variablen Schwierigkeitsgrades werden Profis nach einiger Übungszeit bestenfalls noch von einem Viertel der 71 Spieler richtig gefordert und etwas häufiger als drei Mal pro Spiel dürfte der Ball schon ins Aus fliegen …

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

„Ass"-trein! Tennis Masters Series macht richtig Laune und kann sich im Vergleich zur genialen Konsolen-Konkurrenz sehen lassen – ohne allerdings deren Klasse zu erreichen. Dafür ist mir der Karrieremodus mit der Masters-Serie etwas zu dünn ausgefallen und auch Schwierigkeits- und Realismusgrad (Aus-Bälle) hätten noch einen Tick besser abgestimmt werden können. Nichtsdestotrotz sollte an dem zur Zeit besten PC-Tennisspiel kein Weg vorbeiführen.

Tennis Masters Series

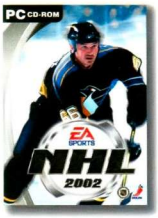
Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-4 an einem PC, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	495 MB/ca. 65-585 MB
Internet:	www.microids.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Microids
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Tennisspiel
Testversion:	Master von Oktober 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	74%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	

80%

» Spiel, Satz und Sieg: Tennis Masters Series erklimmt den virtuellen Tennis-Thron ohne große Mühe! «

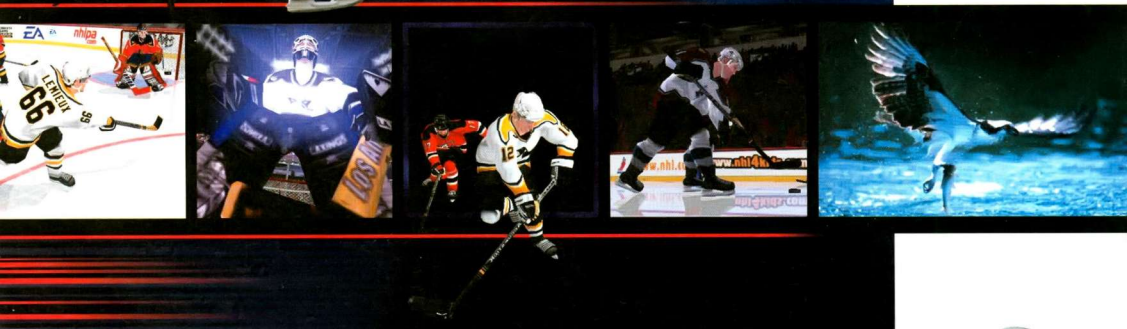


KUFEN UND SCHLÄGER SIND DEINE WAFFEN.

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

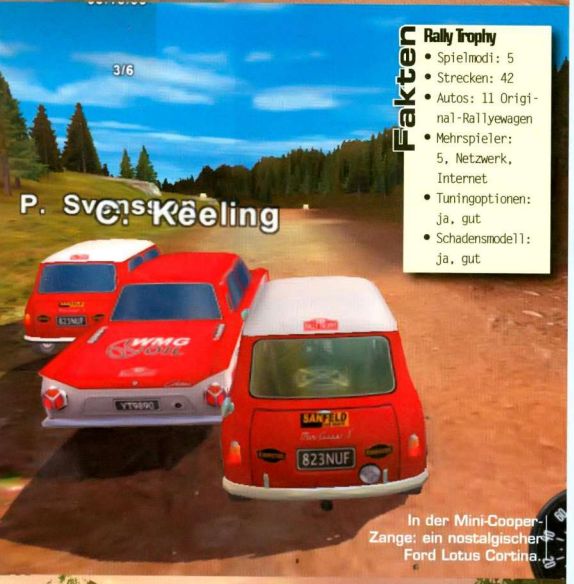
© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle hier abgebildeten NHL-Logos und -Marken sowie Teamlogos und -marken sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 2001 NHL. Alle Rechte 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.

Kopf-an-Kopf-

Gleich zwei Rallye-Spiele buhlen zum Jahresende um die Gunst der Spieler. Wir haben beide Kandidaten dem ultimativen Spaß-TÜV unterzogen und verraten Ihnen, welchen Titel Sie ruhigen Gewissens unterm Weihnachtsbaum parken dürfen.



Der Sonne entgegen: Aufwirbelnder Staub klatscht dabei schon mal an den Bildschirm.



Fakten Rally Trophy

- Spielmodi: 5
- Strecken: 42
- Autos: 11 Original-Rallyewagen
- Mehrspieler: 5, Netzwerk, Internet
- Tuningoptionen: ja, gut
- Schadensmodell: ja, gut

In der Mini-Cooper-Zange: ein nostalgischer Ford Lotus Cortina.



Die Oldies, hier ein Volvo 122 Amazon, sind ihren Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden.

Rally Trophy

Spielmodi

Rally Trophy darf sich die erste „historische Rallye-Simulation" schimpfen und entführt den Spieler in die 60er- und 70er-Jahre, eine Zeit, bei der es noch mehr auf das fahrerische Können als auf allerkleinste technische Details der Rennwagen ankam. Fünf Spielmodi stellen angehende Piloten vor die Qual der Wahl. Um sich mit Auto und Streckenbeschaffenheit vertraut zu machen, bietet sich die Einzel-Rallye an. Etwas anspruchsvoller geht es im Meisterschaftsmodus zu, dem Kernstück des Spiels. Hier bestreiten Sie eine ganze Saison, sammeln Punkte und halten Ihr Gefährt in Schuss. Wer antesten möchte, welches Auto sich auf einer bestimmten Strecke am schnellsten ins Ziel steuert, sollte den Time-Trial-Mode starten. Ein unkompliziertes Rennvergnügen gegen fünf Computergegner, bei dem so ziemlich alles erlaubt ist und nichts kaputtgehen kann, offeriert der Arcade-Modus. Zu guter Letzt können Sie im Mehrspielermodus via Netzwerk oder Internet mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten um die Kurven driften.

WERTUNG

Realismus

Mit zwölf waschechten Oldtimern wollen 42 Schotterpisten in fünf Ländern (Russland, Kenia, Schweiz, Finnland und Schweden) bei wechselnden Wetterbedingungen schnellstmöglich durcheilt werden. Zur Crème de la Crème des damaligen Rennsports zählten solch legendäre Autos wie der Opel Ascona, Ford Escort, Saab V4 oder der putzig-schnelle Mini von John Cooper, die sich zwar alle unterschiedlich steuern lassen, aber ein gewöhnungsbedürftiges Fahrmodell aufweisen. Lenken sich die Oldies anfangs noch recht gutmütig über die Strecken, artet das Ganze mit zunehmender Spielzeit in richtige Arbeit aus, bei der Lust und Frust nah beieinander liegen. Nicht nur die Handhabung der Vehikel wird komplizierter, auch die Strecken verlangen dem Piloten alles ab.

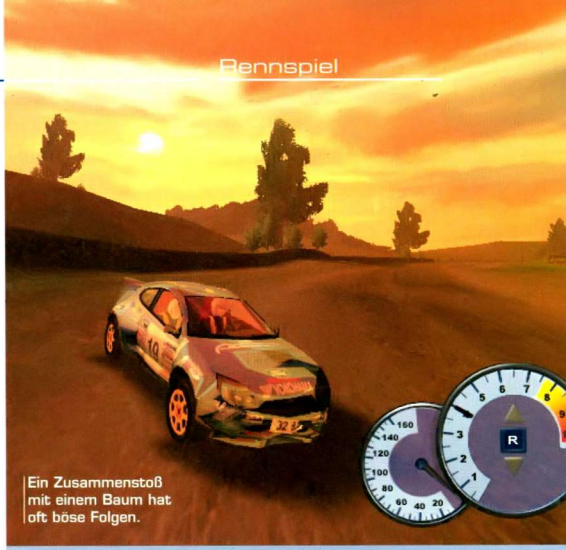
WERTUNG

-Rennen

Vergleich

Die Attacke von *Rally Championship 2002* dürfte Altmeister *Colin McRae* nicht lange auf sich sitzen lassen. JoWooDs Nostalgie-Raser sichert sich den dritten Platz. Als abschreckendes Beispiel am Tabellenende: *Paris-Dakar Rally.*

Rally Championship 2002	85%
Colin McRae 2.0 (abgewertet)	84%
Rally Trophy	81%
Pro Rally 2001 (abgewertet)	80%
Paris-Dakar Rally	37%



Ein Zusammenstoß mit einem Baum hat oft böse Folgen.

Rally Championship 2002

PC ACTION GOLD

Spielmodi

Der neueste Teil der *Rally Championship*-Serie geht mit fünf Spielmodi an den Start. Wer erste Erfahrungen sammeln oder einfach nur mal aus Jux und Dollerei ohne Rücksicht auf Verluste ein paar unkomplizierte Runden drehen möchte, klickt den Arcade-Modus an. Mögen Sie es etwas anspruchsvoller, dürften Sie mit dem Einzelrennen glücklich werden. Herausfordernder wird es bei der Challenge, wo es darum geht, eine komplette Etappe möglichst schnell zu absolvieren. Herzstück des Spiels stellt jedoch die Meisterschaft dar, bei der Sie um den WM-Titel kämpfen und mit eingefahrenen Preisgeldern Ihr Auto frisieren. Gegen theoretisch unendlich viele menschliche Kontrahenten können Sie zudem in den Online-Ligen von Ubi Soft antreten. Zwar fehlt ärgerlicherweise auch bei *Rally Championship 2002* eine „Fahrschule" – dieser Fauxpas wird aber durch die Recorder-Funktion wieder wettmacht. Diese ermöglicht es Ihnen nämlich, auf Wunsch vor jeder Strecke die Anweisungen Ihres Beifahrers selbst festzulegen – erste Sahne!

WERTUNG

Realismus

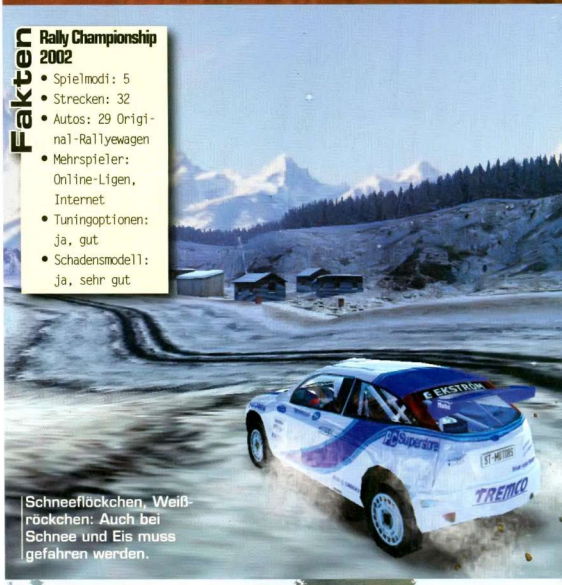
29 Rallyewagen (Mitsubishi, Ford, Subaru etc.) warten darauf, von Ihnen bei Tag, Nacht und wechselnden Wetterbedingungen über 32 extreme Strecken geprügelt zu werden. Das Fahrverhalten der Boliden ist erfrischend real, das Fahrmodell sehr viel kompromissbereiter als das von *Rally Trophy* und nicht ganz so schwer zu erlernen, aber noch immer herausfordernd genug, was auch an den guten Zeiten der Computerfahrer liegt. Verlorene Räder oder eine kaputte Aufhängung beeinflussen das Fahrgefühl merklich, das sich je nach Wagentyp unterscheidet. Die Strecken sind abwechslungsreich und verlangen einem später alles ab, was man aber auch den Co-Piloten in die Schuhe schieben muss, die manche Anweisungen erst arg spät ausplappern.

WERTUNG

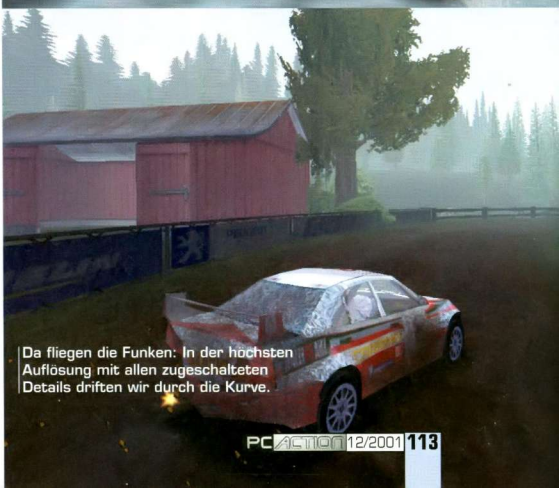
Fakten

Rally Championship 2002

- Spielmodi: 5
- Strecken: 32
- Autos: 29 Original-Rallyewagen
- Mehrspieler: Online-Ligen, Internet
- Tuningoptionen: ja, gut
- Schadensmodell: ja, sehr gut



Schneeflöckchen, Weißröckchen: Auch bei Schnee und Eis muss gefahren werden.



Da fliegen die Funken: In der höchsten Auflösung mit allen zugeschalteten Details driften wir durch die Kurve.







Rally Trophy

Steuerung

Die Menüführung ist übersichtlich geraten und bereitet keine Probleme, wohl aber die alles andere als einsteigerfreundliche Handhabung der einzelnen Oldtimer im Rennen. Gerade im fortgeschrittenen Spielverlauf ist das Ganze zwar sehr realistisch, aber auch verdammt schwer. Kleinere Fahrfehler werden eiskalt bestraft und die wenigen Sekunden, die man bei einem Unfall verliert, entscheiden während einer Etappe über wertvolle Punkte und Platzierungen.

WERTUNG

Grafik & Sound

Abwechslungsreiche Landschaften, erstklassig nachgebildete Rallye-Klassiker, hübsche Lichtspiegelungen – JoWooDs Rallye-Simulation geizt nicht mit optischen Reizen. Doch die haben auch ihren Preis und verlangen nach einem PC der Spitzenklasse, um ihre vollste Grafikpracht zu entfalten. Hier und da hätten ein paar mehr Streckenrandobjekte nicht geschadet, und dass der Wagen selbst nach den übelsten Unfällen noch so glänzt, als sei er gerade frisch gewachst worden – na ja. Der knattrige Oldtimer-Motorensound kommt ziemlich realistisch rüber, nur die Düdelludelü-Musik nervt etwas.

WERTUNG

Kommentar



Christian Sauerteig

JoWooDs Retro-Rallye bringt eine Menge Spaß und ist eine prima Abwechslung zum Einheitsbrei im Genre. Im Vergleich zu Rally Championship dürfen Mini Cooper und Co. aber nur am Auspuff von Subaru Impreza und den anderen Rallye-Flitzern der Neuzeit schnuppern. Wer ein Faible für Oldtimer oder einfach Lust auf eine etwas andere Rallye-Simulation hat, kann bedenkenlos zuschlagen. Aber Obacht, hier gilt: Übung macht den Meister – und das kann manchmal ganz schön frustrierend sein.

Rally Trophy

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIV 800, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 PC, 5 Netzwerk/Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	535 MB/375-685 MB
Internet:	http://www.jowood.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Bug Bear/JoWooD
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	**Rennsimulation**
Testversion :	**Beta von 11/2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**83%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**81%**
Einzelspieler:	

81 %

» Durchweg empfehlenswerte Retro-Rallye mit etwas zu happigem Schwierigkeitsgrad! «

Rally Championship 2002

Steuerung

Man kann es drehen und wenden, wie man will, Ubi Softs *Rally Championship 2002* fährt sich einfach besser als *Rally Trophy*, ohne dabei aber merkliche Einbußen im Schwierigkeitsgrad oder hinsichtlich des Spielspaßfaktors auf sich zu nehmen. Die Steuerung ist gutmütiger und scheint um einiges besser ausbalanciert – spielerisches Feintuning, das *Rally Championship 2002* in dieser Disziplin die Pole-Position sichert.

WERTUNG

Grafik & Sound

Die verschiedenen Etappen von Ubi Softs *Rally Championship 2002* haben definitiv ihre Reize, diese liegen allerdings mehr im fahrerischen Bereich. Die Texturen der abwechslungsreichen Landschaft und die optisch einwandfrei nachgebildeten Wagen sind zwar trotz ihrer etwas zu niedrigen Polygonzahlen nett anzuschauen, kommen aber nicht ganz an die Grafikpracht von *Rally Trophy* oder *Colin McRae 2.0* heran. Die Motorengeräusche wirken recht realistisch, klingen aber bei manchen Fahrzeugtypen doch ziemlich gleich – auch hier hat *Rally Trophy* knapp die Nase vorn.

WERTUNG

Kommentar



Christian Sauerteig

Auch wenn Rally Championship 2002 grafisch keine neuen Maßstäbe setzt, überzeugt es spielerisch auf der ganzen Linie. Die minimal actionlastigere Ausrichtung im Vergleich zum Nostalgie-Raser Rally Trophy macht einfach den Unterschied und bringt unterm Strich den meisten Spaß. Für den vollkommenen Fahrgenuss empfehlen wir übrigens wärmstens, ein Lenkrad zu benutzen, die Tastatursteuerung ist etwas unpräzise geraten und erfordert im wahrsten Sinne des Wortes Fingerfertigkeit.

Rally Championship 2002

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIV 800, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 PC, Internet: theoretisch unendlich viele
CD/HD:	560 MB/245-695 MB
Internet:	http://www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Rally Championship 2002 bietet Rennspaß pur und legt die Messlatte für Colin McRae 3.0 noch höher! «

Genre:	**Rennsimulation**
Testversion :	**Pre-Master von 11/2001**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**75%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**85%**
Einzelspieler:	

85%



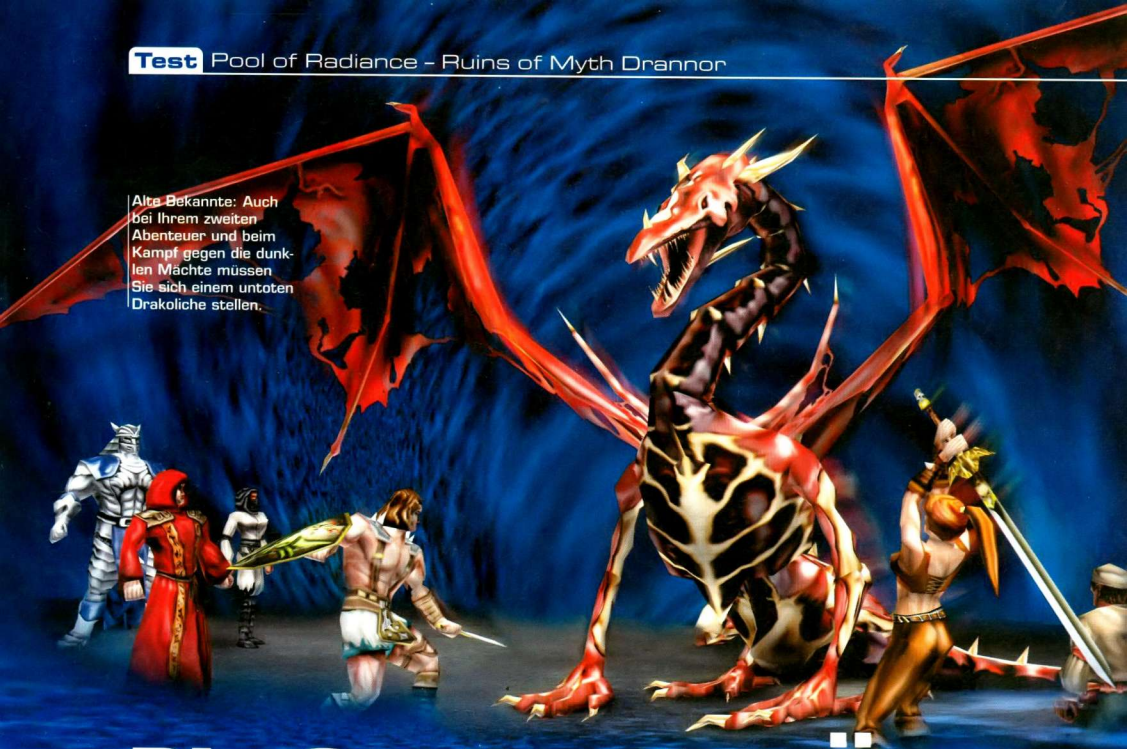
Nicht nur Ihr Co-Pilot, sondern auch diverse Hinweistafeln verraten Ihnen, wo's denn lang geht.



29 Original-Rallyewagen stehen zur Auswahl, darunter auch der frisierte Citroën Saxo.



Geniales Tool: Mit der Recorder-Option legen Sie selbst die Ansagen des Co-Piloten fest.



Alte Bekannte: Auch bei Ihrem zweiten Abenteuer und beim Kampf gegen die dunklen Mächte müssen Sie sich einem untoten Drakoliche stellen.

Die Quelle allen Übels

Zehn Jahre sind vergangen, seit eine Gruppe mutiger Gesellen die Stadt Neu Palth von der Quelle des Bösen befreite. Nun ziehen erneut Monsterhorden durchs Land und die Menschen schreien nach einem Helden – nach Ihnen.

Fakten

- 4 Hauptcharaktere
- Party mit bis zu sechs Recken
- Basiert auf der dritten Edition des D&D-Regelwerkes
- Mehrspielermodus für 6 Personen
- Rundenbasiertes Kampfsystem
- 800x600-Auflösung
- Knüpft geschichtlich an den Vorgänger an
- Über 100 Zaubersprüche
- Quests verlaufen nicht linear
- Tutorial

Falls Sie zu den Veteranen der Zockergemeinde gehören, die mit *Eye of the Beholder* und *Dungeon Master* die ersten Gehversuche im Rollenspiel-Genre wagten, kennen Sie wahrscheinlich auch den Vorgänger von *Pool of Radiance 2*. Man schrieb das Jahr 1987, als SSI diesen Klassiker veröffentlichte.

Zwar schließt *Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor* geschichtlich an den ersten Teil an und behandelt ebenso die Thematik vom berühmt-berüchtigen Brunnen samt seiner dunklen Kräfte. Diesmal aber zeichnen die Stormfront Studios für die Entwicklung verantwortlich und der Titel versetzt Sie samt Ihrer Truppe an einen anderen Ort, genauer gesagt in die verlassenen Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor, in denen ein neuer mysteriöser Quell ahnungslose Menschen in noch ahnungslosere Zombies verwandelt.



Manche Kreaturen wollen Ihnen gar nicht ans Leder, sondern aus dem Nähkästchen plaudern. Ein guter Informationsfluss.



Erschreckend umfangreich gestalten sich die Höhlensysteme. Dank der beigefügten Karte lassen sich die bereits passierten Wege erkennen und die nicht erforschten Gebiete erahnen.

Dritte Edition des D&D-Regelwerkes

Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor ist das erste PC-Rollenspiel, das auf der dritten Edition des *Dungeons & Dragons*-Regelwerkes beruht. So entstehen im Vergleich mit anderen Rollenspielen wie *Baldur's Gate 2* erhebliche Unterschiede, die den Spielverlauf teils vereinfachen, teils erschweren. Während Sie in der zweiten Edition zunächst eine Rast einlegen mussten, um die ausgewählten Spruchrollen zu lernen, stehen diese nun sofort bei Levelanstieg bereit. Ebenso sind Ihre Protagonisten nach der Klassenwahl nicht mehr strikt an ihre Berufung gebunden, sondern können per Levelpunkt-Verteilung in einen anderen Zweig schnuppern. Nachteile hat der magiebegabte Robenträger. Nahezu nackt muss dieser durch die dunklen Tunnelsysteme schlendern. Haben Sie trotzdem den Fehler begangen, Ihren Stab schwingenden Freund in eine glänzende Stahlumhüllung zu stecken, kann er diese während eines Kampfes nicht ausziehen, nicht zaubern und ist somit nutzlos für die Truppe.

Die Mischung macht's

Die obligatorische Charaktergenerierung steht auch hier vor dem Start ins Abenteuer an. *Ruins of Myth Drannor* bietet bereits sechs fertige Recken an, von denen Sie vier für Ihr Abenteuer auswählen dürfen. Die vorbereiteten Protagonisten besitzen gegenüber Eigenkreationen einen klaren Vorteil – bessere Werte. Sollten Sie allerdings zur Kategorie „Selbst ist der Rollenspieler" gehören und auf den Bonus pfeifen, bieten sechs Rassen und acht Klassen genügend Kombinationsauswahl für eigene Heldenschöpfungen. Ein Blick ins Handbuch empfiehlt sich, da alle Völker Stärken und Schwächen haben. Beispielsweise erhält der Zwerg einen Zuschlag auf Konstitution, verliert hingegen an Charisma. Als Heiler ist er völlig unbrauchbar, da diese Klasse nicht – wie sonst üblich – mit großer Weisheit oder Intelligenz ausgestattet sein muss, sondern mit charismatischer Ausstrahlung.



Vertrauen ist gut, Kontrolle besser: Aktivieren Sie im Kampfgeschehen die Würfelfunktion, lassen sich anhand der Angaben die genauen Trefferstatistiken Ihrer Gruppe und Ihrer Feinde anzeigen.

Viel Kampf, wenig Rätsel

Die Stormfront Studios setzen auf harte Action statt auf nervenaufreibende Knobeleinlagen. Zwar dürfen Sie sich mit etwaigen Aufgaben befassen, beispielsweise mit der Suche nach einem verschwundenen Volk, stoßen jedoch an jeder Ecke auf Zombies, Skelette und Riesenwauwaus. Das Kampfsystem verläuft wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit, wobei Sie sich per Tastendruck die Würfe Ihrer Gegner und Truppe anzeigen lassen können. Hauptziel des Spiels ist wie bereits im Vorgänger-Titel die Vernichtung des besagten „Pool of Radiance". Für dieses Vor-



Obwohl sich ein Teil der Zaubersprüche Ihres Magiers nur auf einzelne Ziele konzentriert, können die Flächen-Anwendungen erheblichen Schaden bei Ihrer eigenen Truppe anrichten.



Nicht nur rohe Mannes- und Schwertkraft jagen Gegenspieler über den Jordan, sondern auch die Zaubersprüche Ihres Magiers, die meist wesentlich mehr Schaden anrichten.

Vergleich

Der Titel *Pool of Radiance* stand einst für erstklassiges Rollenspielvergnügen. Die Fortsetzung kann nicht mehr mit den Standards mithalten, die Spiele wie *Baldur's Gate 2* und *Arcanum* in puncto spielerische Raffinesse gesetzt haben. Zu wenig Auswahlmöglichkeiten im Klassensystem und zu viel stupides Herumirren drücken die Spielmotivation und die Wertung. Lediglich grafisch schiebt sich der Nachfolger des Rollenspielklassikers vor *Arcanum* und zieht beinahe gleich mit *Baldur's Gate 2*.

Baldur's Gate 2:	91%
Arcanum:	86%
Pool of Radiance 2:	75%



Kleinere Endgegner wie dieser Golem befinden sich an wichtigen Wegpunkten Ihrer Reise. Eine Begegnung mit dem Burschen sollten Sie unter Level 4 tunlichst vermeiden, da er die Truppe sonst mit einem Schlag plättet. Nehmen Sie sich also erst mal Zeit, die Gegend zu erkunden.

haben steuern Sie Ihre vierköpfige Truppe, die im weiteren Verlauf auf sechs Männlein und Weiblein wächst, in isometrischer Sicht durch umfangreiche Höhlensysteme. Die magere Auflösung von 800x600 erschwert oftmals den sofortigen Blick auf ein Geheimtürchen. Und das ist bei weitem nicht der einzige Makel des Spiels. Gleich zu Anfang müssen Sie sich zwei Patches aus dem Internet ziehen, da Ihr Abenteuer sonst beim kleinsten Lade-Speicher-Vorgang den Geist aufgibt und sich das Rollenspiel nur auf Festplatte C installieren lässt. Nervig ist auch der extrem langatmige Levelanstieg Ihrer Helden. Pro Stufe müssen Sie rund 3.000 Erfahrungspunkte sammeln, wobei das Meucheln eines Monsters gerade einmal 20 Zähler bringt. Und sollten Sie dann – nach ungezählten Metzeleien und Spielstunden – endlich einen höheren Level erreichen, dürfen Sie nur einen Punkt auf Ihre Klasse setzen, nicht aber Stärke, Konstitution oder sonstige Charakterwerte bereichern. Statuswerte steigen nämlich nur alle drei Levels. Zu schlechter Letzt werden bestimmte Grafikkarten unzureichend unterstützt. Als stolzer Besitzer einer GeForce oder Voodoo5 erleben Sie das Rollenspiel in seiner ganzen detailreichen und flüssig laufenden Pracht. Beherbergt Ihr Rechner eine leistungsschwächere Karte, haben Sie traurigerweise die Karte gezogen, da aufgrund eines dauerruckenden Mauszeigers und der Figuren ein Großteil des Spielspaßes flöten geht. Da kann auch der ansehnliche Mehrspielermodus nichts mehr rausreißen, der Ihnen und fünf weiteren Kämpfern eine Reihe von unerforschten Szenarien bietet.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Grafisch liebevoll kreierte Helden, denen wirklich jede Veränderung ihrer Ausrüstung deutlich anzusehen ist, locken vielleicht Barbie-Fans aus ihren Kinderzimmern, verschleiern fanatischen Rollenspielern allerdings nicht den Blick auf die Problemzonen des Spiels. Diese reichen von der mangelnden Grafikkartenunterstützung bis hin zum quälend lahmen Levelanstieg Ihres Protagonisten. Trotzdem macht Pool of Radiance 2 nach einer Weile Spaß und weckt bei entsprechender Geduld ein Suchtverhalten – sobald Sie den Dreh heraushaben.

Pool of Radiance 2

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	EAX, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk/Internet 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.200 MB (2 CDs)/1.000 MB
Internet:	www.poolofradiance.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Stormfr./Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Grafisch aufwendiges Rollenspiel, das jedoch spielerisch einige Wünsche unerfüllt lässt. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**83 %**
Sound:	**78 %**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

75 %

Krasses Teil?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

500 Kilo Gehacktes, bitte.



Völlig neuartiges Gameplay mit Elementen aus Trading-Card Games und strategischem Ressourcen-Management



300 Zauber, 160 Monster, 64 Helden mit unterschiedlichen trainierbaren Fähigkeiten



Flüssig animierte 3D-Welt mit 50.000 Polygonen pro Frame, mit Internet- und LAN-Multiplayermodus



Etherlords

Vier magiebegabte Rassen, ein Ziel: Alleinherrschaft im Reich der Etherlords. Rivalisierende Clans, die Du mit tückischen Spells im Kampf Mann gegen Mann in die Knie zwingst. Entwerfe eigene Kampfzauber, erobere fremde Industrien, schmiede geheime Allianzen ...

Ein revolutionäres 3D-Strategiespiel, das die schärfste Waffe fordert: Dein Hirn.

PC Games, 09/01:
„Spannende Rundenkämpfe in schickem 3D-Ambiente: Mit Etherlords bekommt die Heroes-of-Might-&-Magic-Reihe ernsthafte Konkurrenz"

www.fishtankgames.com, www.etherlords.com

POWERED BY: gamespy

NIVAL INTERACTIVE

fishtank interactive

Catch the best.

© 2001 Nival Interactive. All rights reserved. Etherlords is a trademark of Nival Interactive. Published by Fishtank Interactive. Fishtank is a trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH.

Planet der Affen



Die menschliche Bevölkerung spürt nun am eigenen Leib die Qualen, die Versuchstiere in den Laboratorien ertragen müssen.

Kurz nach dem Start der Neuverfilmung von *Planet der Affen* – nach einer Romanvorlage von Pierre Boulle – präsentiert Ubi Soft das gleichnamige Action-Adventure. Als Astronaut Ulysses gelangen Sie auf die Zukunftsversion des Planeten Erde und damit auch in die Fänge der neuen Herrscher – blutrünstige, intelligente Affen, die die Menschen zu Versuchsobjekten umfunktionierten. Stets auf der Flucht, bewegen Sie sich in Verfolgerperspektive durch zahlreiche Level-Abschnitte, halten sich die Gorillabrut mit Messer, Gewehr und Knüppel vom Leib und treffen auf alte Bekannte, wie Dr. Zaius und Cornelius. Kampfeinlagen können Sie weitgehend verhindern, indem Sie vorsichtig an den Wach-Affen vorbeischleichen. *Planet der Affen* entpuppt sich als rätsellastige Rettungsaktion, bei der Sie unglücklicherweise nur bei Abschluss eines Levels speichern können.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Durch Gänge irren, ab und zu einem haarigen Primaten mit dem Knüppel auf die Rübe schlagen und sich bei den Rätseleinlagen das Hirn zermartern – was wünscht sich ein Abenteurer mehr? Freies Speichern und einen Hauch mehr Action.

Planet der Affen

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler pro CD
CD/HD:	1.200 MB/600 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	Visiware/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Rätsel-lastiges Action-Adventure mit bekannten Schauplätzen und Personen der Filmvorlage. «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**70%**
Sound:	**68%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

71%

Atlantis III



Als hübsche Archäologin stoßen Sie bei Ihren Forschungen nach einem alten Bauwerk auf eine Art Dimensionstor. Quasi durch Zufall aktivieren Sie es und tauchen ab in eine faszinierende Welt aus Tausendundeiner Nacht. *Atlantis III* ist ein Render-Adventure im Stil von *Myst* oder *Riven*. Die opulente Grafik gehört bei diesen Spielen zum guten Ton, die Spannung leider nicht. So manche Werbesendung im TV kann mehr begeistern. **bb**

Mindestens:	PII 333, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Cryo
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Adventure
Grafik:	75%
Sound:	60%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

49%

Hundred Swords



Kleine Trupps Infanteristen, Kavalleristen, Bogenschützen oder Magier liefern sich wilde Gefechte. Zu den Mankos des sonst klassischen Echtzeitstrategie-Spiels im Manga-Stil gehört die indiskutable Steuerung, eine katastrophale Wegfindung sowie die ruckartigen Animationen der Einheiten. Eine Sprachausgabe fehlt komplett, die Soundeffekte und Hintergrundmusik sind armselig. Da kann auch die nette Story der Kampagne nichts mehr retten. **ag**

Mindestens:	P233, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Sega/Empire
Preis:	Ca. DM 90,-
Genre:	Echtzeitstrategie
Grafik:	45%
Sound:	25%
Mehrspieler:	35%
Einzelspieler:	

32%

Dark Age of Camelot

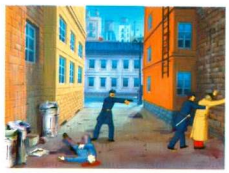


PvP-Vergnügen pur (Spieler gegen Spieler) verspricht das Online-Rollenspiel *Dark Age of Camelot* von Mythic Entertainment. Mehr als zehn Rassen und etwa 30 verschiedenen Klassen, die in den Reichen von Midgard, Albion und Hibernia angesiedelt sind, stehen zur Auswahl. Monster umhauen, Rätsel lösen und Gildenkriege gegen andere Regionen führen, lautet die Devise. Fazit: Nette Spielidee, grafisch nicht zeitgemäß. **tabu**

Mindestens:	PII 450, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, Glide, Open GL, DirectSound
Hersteller:	Mythic Entertainment/Vivendi Interactive
Preis:	Ca. DM 90,-
Genre:	Online-Rollenspiel
Grafik:	69%
Sound:	73%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

78%

Jack Orlando – DC



Das 1995 erschienene Abenteuerspiel *Jack Orlando – A Cinematic Adventure* wartet im Director's Cut mit zehn neuen Szenarien und überarbeiteter Grafik auf. Storytechnisch bleibt's wie gehabt: Als Detektiv Jack wachen Sie neben einer Leiche auf und müssen in 48 Stunden Ihre Unschuld beweisen. Minderschwere Rätselkost im Comic-Stil mit immerhin über 200 Schauplätzen und zwei Schwierigkeitsgraden. **tabu**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	LeisureSoft/Jokood
Preis:	DM 29,95
Genre:	Adventure
Grafik:	41%
Sound:	50%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

42%


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

Liebe Entwickler!



Ihr müsst was missverstanden haben. Ein Titel, dessen Story im Mittelalter angesiedelt ist, muss doch nicht aussehen, als sei er zu dieser Zeit programmiert worden. Himmel, und dann spielt er sich auch noch so! Bitte sagt, dass das nicht euer Ernst ist. Bitte!



Links Schaltflächen, rechts Standbild: So sieht mit Ausnahme der Reisekarte (kleiner Screenshot) jeder Bildschirm von 1193 aus.

Wurde *1193 A.D.* durch einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum von einer anderen Dimension zu uns ins Jahr 2001 geschleudert? Oder hatte die Post das Päckchen mit dem Testmuster etwa 1990 verschlampt, jetzt wieder gefunden und rund elf Jahre zu spät zugestellt? Wir forschten nach und stellten fest: Das Spiel ist wirklich neu! Sie schlüpfen in die Rolle eines Trödlers, der sich rundenbasiert bis zum Landesfürst hocharbeiten muss, indem er Handel betreibt, Halunken auf die Konkurrenz hetzt, die Transportflotte ausbaut, hie und da was spendet und sich um anderen Kleinschiss kümmert. Na, wenn das nicht der Traum unserer schlaflosen Nächte ist? Sie entscheiden sich vorher für ein Porträt, wobei hässliche Männer und uralte Weiber zur Wahl stehen – mit denen können wir uns prima identifizieren! Dann dürfen Sie den vorgegebenen Namen „Konrad" ändern, eine Heimatstadt und Farbe aussuchen und ein paar Punkte auf die Eigenschaften Kampfstärke, Handwerk, Finanzen, Navigation, Handel und Ansehen verteilen.

Gut, dass wir verglichen haben

In der Folgezeit dösen Sie sich durch Menüs, deren Standbilder in jeder Stadt dieselben sind. Wer wenigstens auf der 2D-Reisekarte eine Animation erwartet, muss gegen den Monitor treten, dann bewegt sich immerhin etwas. Und sonst? Sie klappern Städte ab, vergleichen Preise von 36 Waren, kaufen ein, tingeln weiter und verscherbeln den Kram. Damit Sie ein Gefühl für Gewinnspannen kriegen, empfiehlt sich ein Blick auf die automatisch vom Programm geführte Vergleichstabelle. Da eine solche Funktion nicht existiert, meinen wir natürlich die Liste, die Sie mit Stift und Papier mitkritzeln. Später dürfen Sie eigene Produktionsstätten errichten, zum Beispiel Rinderfarmen. Im Mehrspielermodus mit bis zu vier Wettstreitern an einem PC ist *1193 A.D.* noch unterhaltsamer, weil Sie sich mit den anderen Mitspielern unterhalten können – falls diese nicht zwischendurch wegratzen.

Harald Fränkel



Ganz toll: Bei Kämpfen duellieren sich zwei Laufbalken.

Kommentar



Harald Fränkel

Man soll Spiele nicht nur nach dem Aussehen beurteilen! Die inneren Werte zählen. Im Fall von 08/15 A.D. sind dies aus meiner Sicht zuvorderst a) das liebliche Vogelgezwitscher im Hauptmenü (prima für autogenes Training) und b) der für die Hintergrundmusik zuständige, tranige Minneflöter (weil abschaltbar).

1193 A.D.

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Bis zu 4 Spieler an einem PC
CD/HD:	84 MB/114 MB
Internet:	www.black-star.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	Blackstar Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Keine Beschränkung



Genre:	**Wirtschaftssimulation**
Testversion:	**Master**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**14%**
Sound:	**38%**
Mehrspieler:	**31%**
Einzelspieler:	

22%

» Wirtschaftssimulation zum Abgewöhnen. Dann doch lieber in die Wirtschaft – und zwar auf ein paar Bier. «

MS Flight Simulator 2002 Professional Edition



Auf dem Weg nach Los Angeles überfliegen wir mit unserer Boeing 747-400 Chicago.

Seit beinahe 20 Jahren begeistert Microsofts *Flight Simulator*-Reihe Flugenthusiasten rund um den Globus. Mit der neunten Auflage ist es Microsoft erstmals gelungen, eine zivile Flugsimulation zu kreieren, die nahezu perfekt ist. Insgesamt 16 akkurat simulierte Flugzeuge, von der Boeing 747-400 über die Cessna 208 Caravan mit Schwimmern bis hin zum Learjet 45, warten auf einen Probeflug. Für den nötigen Überblick sorgt endlich eine 3D-Cockpit-Ansicht mit funktionierenden Instrumenten. Ebenfalls neu: Die Interactive Air Traffic Control (ATC). Dank dieser stehen Sie kontinuierlich mit der Bodencrew in Verbindung und holen beispielsweise Ihre Starterlaubnis ein. Auch grafisch hat sich beim *FS 2002* einiges getan. Nie sahen die Landschaften und Städte bei einer zivilen Flugsimulation realistischer aus. Übrigens: In Gebäude können Sie nur crashen, wenn Sie die Option „Kollisionen" aktivieren.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Nicht nur in der Realität ist die Fliegerei „sauteuer". 150 Märker verlangt Microsoft für die Professional- bzw. 130 Mark für die abgespeckte Standard-Edition. Qualität hat nun mal ihren Preis, oder?

MS Flight Sim. 2002

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 256 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	1.800 MB/650-2.000 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/fs2002
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 150,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung



» Die realistischste und teuerste zivile Flugsimulation aller Zeiten. Ein Muss für Hobby-Piloten. «

Genre:	**Flugsimulation**
Testversion :	**Engl. Goldmaster**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Ja**
Grafik:	**80 %**
Sound:	**75 %**
Mehrspieler:	**70 %**
Einzelspieler:	

82 %

Sub Command



Als Kapitän eines Atom-U-Bootes beobachten Sie Raketentests, beschießen Landziele mit Marschflugkörpern oder versenken gegnerische Schiffe. Klingt spannend, mehr aber auch nicht. Denn im Spiel klicken Sie sich von einer sterilen Schalttafel zur nächsten und nehmen dabei der unfähigen Computerbesatzung langweilige Arbeiten – etwa Kontakte zu klassifizieren – ab. Wir raten zum Kauf des fast identischen Vorgängers *688(I) Hunter/Killer*. **bb**

Mindestens: P 233, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Sonalysts/EA
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Moderne U-Boot-Simulation
Grafik: 60% **Sound:** 55%
Mehrspieler: 41% **Einzelspieler:**

41 %

RTL Medicopter 117 Vol. 2

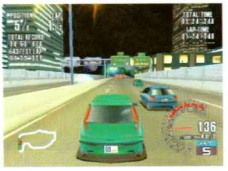


Jeden Dienstagabend riskiert die Crew des Medicopter 117 im Fernsehen ihr Leben bei der Rettung in Not geratener Menschen. Ähnlich aufregend geht es auch beim zweiten Teil des Spiels zur gleichnamigen RTL-Serie zu. 40 Missionen, die von der Bergung Schiffbrüchiger bis hin zur Jagd nach einem gestohlenen Fahrzeug reichen, gilt es zu meistern. Einen sehr guten Eindruck hinterlässt die Grafik-Engine, die über so manche Schwäche des Flugmodells hinwegtröstet. **bb**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x/Me
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: InterActive Vision/THQ
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Flugsimulation
Grafik: 69% **Sound:** 58%
Mehrspieler: -% **Einzelspieler:**

60 %

Sega GT



Ein für Traditionalisten erfreuliches Comeback feiert dieser Tage Segas legendärer Automatenklassiker. Mit über 130 offiziellen Rennwagen dürfen Sie bei dem arcadelastigen Rennspiel 22 Strecken unsicher machen. Zwar macht *Sega GT* zeitweise Spaß, doch grafisch kommt der Rennspiel-Oldie äußerst altbacken daher und auch die Gegner-KI ziert eine dickere Staubschicht. Wer nicht gerade Fan des Klassikers ist, bekommt für 90 Märker Besseres geboten. **cs**

Mindestens: P 233, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Sega/Empire
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 61% **Sound:** 57%
Mehrspieler: 64% **Einzelspieler:**

57 %

Carrera Grand Prix



Schluss mit abgebrochenen Plastikecken und eingerissenen Fingernägeln! Ab sofort können Sie zur virtuellen Carrera-Spritztour aufbrechen. Die Einzel-Meisterschaft führt über 40 vorgegebene Strecken mit sechs leicht zu steuernden Mini-Autos. Im Arcade-Modus darf die Spur gewechselt werden, außerdem sorgen Power-ups für Abwechslung. Der Clou ist der eingebaute Streckeneditor. Endlich haben Carrera-Fans Zugriff auf alle erdenklichen Bauteile. Nett! **cb**

Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/Me/2000
Technik: CDD, DirectSound
Hersteller: Intelligent Games/Take 2
Preis: Ca. DM 65,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 60% **Sound:** 45%
Mehrspieler: 63% **Einzelspieler:**

66 %

Das verrückte Labyrinth



Suchen Sie im verrückten Labyrinth nach Schätzen und mysteriösen Wesen und schieben Sie Ihren Gegenspieler eine Wand in den Weg.

Spätestens seit *Die Siemfahrer von Catan* und *Sagaland* zählt Ravensburger zu den Großen unter den Brettspiel-Anbietern. Dass sich die Spieleschmiede auch mit PC-Umsetzungen solcher Papp-Spaß-Modelle nicht verstecken muss, beweist die Heimrechner-Konvertierung des Strategieklassikers *Das verrückte Labyrinth* von Max J. Kobbert. Als Hexe, Magier, Zauberlehrling oder Wahrsagerin begeben Sie sich mit bis zu drei Mitspielern auf Artefaktjagd in einem Labyrinth. Rundenbasiert steuern Sie Ihren Protagonisten wahlweise in Vogelperspektive oder hübscher isometrischer 3D-Ansicht durch ein verwobenes Gewirr aus Mauern und Gängen. Ein zugewiesener Stapel Karten verrät, welche Gegenstände Sie einheimsen sollen. Knackpunkt: Pro Zug schieben Sie ein Wegstück ins Spielfeld, das Ihnen zu einem freien Durchgang verhelfen soll, gleichzeitig befördern Sie andere jedoch in eine Sackgasse. Für lang anhaltenden Knobelspaß ist bei dieser gelungenen Umsetzung auf alle Fälle gesorgt.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Die 3D-Grafik ist gelungen, die Sounduntermalung ergänzt den Spielverlauf und die Figuren sind liebevoll kreiert. Ravensburger beweist eindeutig, dass ein Familien-Brettspiel auch eine Menge Spaß auf dem PC bringen kann.

Das verrückte Labyrinth

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Spieler pro CD
CD/HD:	650 MB/300 MB
Internet:	www.ravensburger.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 49,-
Hersteller:	Ravensburger
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Gut gelungene und grafisch ansehnliche PC-Umsetzung des Familien-Brettspiels «

Genre:	**Denkspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

76%

Karnickeljagd



Falls das Spiel läuft (es reagiert allergisch bei manchen Virenscannern und ohne Patch auf aktuelle Nvidia-Grafiktreiber), kriegen Sie eine bessere *Moorhuhn*-Kopie. Statt Vögeln warten süße Hoppelhäschen auf ihre Erlösung. Das Schlappohr-Massaker vollzieht sich mittels einer Standard- und drei Zusatzwaffen, diverser Extras (z. B. Zeitgutschriften) und in zwei 3D-Welten plus Bonuslevel. Nett als Snack – nicht mehr und nicht weniger. **hfr**

Mindestens:	PII 300, 64 MB, 3D-Karte, Win9x/Me/2000
Technik:	D3D, DSound, CD-Audio
Hersteller:	Data Becker
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Action
Grafik:	56%
Sound:	34%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

41%

Moorhuhn 3



Nominiert in der Kategorie „Spiele, die die Welt nicht braucht" ist diesen Monat *Moorhuhn 3 … es gibt Huhn!* Mit dem simplen Ballerspaß von Teil 1 hat das Spiel nur noch die Grundidee gemeinsam: Hühner abknallen. Gespickt mit geheimen Boni und logikfreien Rätseln ist es für die Mittagspause fast schon zu kompliziert. Umsonst aus dem Netz: Okay. Für 25 Mark im Laden: Nö! Statt Seeluft sollten die Hühner mal Mottenkugeln schnuppern! **jo**

Mindestens:	P166, 64 MB, Win9x/Me/2000/NT
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Phenomedia/Ravensburger Interactive
Preis:	Ca. DM 25,-
Genre:	Action
Grafik:	38%
Sound:	24%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

30%

Mat Hoffman's Pro BMX



Mit der Grafik-Engine von *Tony Hawk 2* feiert der nächste US-Funsport-Star seine Premiere auf dem PC: BMX-Fahrer Mat Hoffman. Auf einem der Samenproduktion nicht gerade förderlichen Sattel dürfen Sie es mit Ihrem Alter Ego dem Zweirad-King gleichtun, diverse Parcours abfahren und dabei spektakuläre Stunts vollführen, was durch die miese Kameraführung zwar unnötig erschwert wird, dennoch aber zeitweise für Kurzweil sorgt. **cs**

Mindestens:	P II 300, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Neversoft/Activision
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik:	79%
Sound:	82%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	

68%

Sega Marine Fishing



Nachdem Konsoleros schon seit geraumer Zeit mit vibrierenden Angel-Controllern lustig vor dem Bildschirm umherzucken, dürfen nun auch die PC-Fischer auf den großen Fang hoffen. Ihre virtuelle Angelroute tunken Sie dabei an bekannten Fischreservoiren ins Wasser und dank eines witzigen Arcade-Modus und einer einfachen Steuerung macht das Ganze für den Moment sogar richtig Laune. Langzeitmotivation? Leider Fehlanzeige. **cs**

Mindestens:	P II 333, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Sega/Empire
Preis:	Ca. DM 90,-
Genre:	Sport
Grafik:	68%
Sound:	56%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

52%

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
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 908,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-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.computec.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. 15 vom 1.10.2001

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.

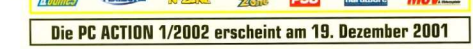
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC 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 III. Quartal 2001: 97 467 Exemplare

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

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

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem



Die PC ACTION 1/2002 erscheint am 19. Dezember 2001

Spielerforum

Actionspiele — Seite 132



Sie können von Sam „Serious" Stone nicht genug bekommen? Dann sollte unser Bonus-Material auf der Cover-CD die Wartezeit auf *Second Encounter* verkürzen. Gleich acht Einzel- und neun Mehrspielerkarten laden zu fröhlichen Ballerorgien ein.

Half-Life & Counter-Strike — Seite 126



Zwerge sind nicht immer nur lieb und nett, sondern können auch richtig fies sein. Das beweisen die Wiggles nicht nur im gleichnamigen Spiel von Infogrames, sondern auch im *Counter-Strike*-Mod Counter-Wiggles. Wir wünschen viel Spaß bei der Gnomenjagd.

Inhalt

Actionspiele 132
Thema in diesem Monat: Serious Sam: acht Einzelspieler-Maps, neun Mehrspielerkarten, Karten in Serious Sam einbinden, der German Mapper-Clan

Age of Empires 2 142
Antworten auf häufig gestellte Fragen zu Höhenunterschieden, optimierten Spielgeschwindigkeiten und Mehrspieler-Partien, das Update 1.0C

Anno 1503 Cover-CD
Das Anno-Spielerforum finden Sie in diesem Monat als PDF auf der Cover-CD, in diesem Monat gibt's alle Neuerungen in Anno 1503 zum Thema Piraten.

Black & White 140
Erstellen Sie selbst neue Kreaturen, Neues zum Creature-Island-Countdown, so ändern Sie komfortabel die Namen Ihrer Untertanen.

Diablo 2 138
Blizzard im Guinnessbuch der Rekorde, die Duell-Liga für Hartgesottene, das Player-versus-Player-Turnier des Diablo-2-Networks, Interview mit PriesT-LiZarD, einem der bekanntesten Guides von Diablo 2

Die Siedler 4 144
Alles zur Siedler-4-Erweiterung Die Trojaner und das Elixier der Macht, die offiziellen Siedler-Ranglisten von Blue Byte, die Sieger des Map-Contests stehen fest.

E-Sport 134
Die letzten Qualifikationsturniere für das WWCL-Finale im Januar

Half-Life & Counter-Strike 126
Alles über Counter-Wiggles, die wichtigsten Infos zum Mod Task Force, der Half-Life-Mod WormsHL, mIRC für Gamer, alle Infos zu Gamer-TV

LAN-Partys 136
Alle Infos über die wichtigsten LAN-Partys

Need for Speed 146
Motor City erreicht Gold-Status, die ersten Karossen der Fantasiemarke „Mamba"

Operation Flashpoint 133
Die Beta-Patches 1.26 und 1.27, der Mod Kosovo Crisis aus Spanien, Interview mit Codemasters zur Mod-Situation

UnrealTournament 130
Voodoo Arena BFG, Deathmatch-Karte Heart of Darkness, Neues vom SAS-Mod

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Acht Einzelspielerkarten sowie neun Multiplayer-Karten zu Serious Sam, Serious-Sam-Leveleditor, Patch 1.04 für die europäische Vollversion

Age of Empires 2
Das Update 1.0C inklusive wichtiger Informationen dazu

Black & White
Neues Drachenmodell, welches den Löwen ersetzt, die Tools Milkshape, Player Selector und Namenseditor für Untertanen, Trailer von Creature Island inklusive drei Wallpapern für Ihren Desktop

Diablo 2
MP3 „Der Cain Rap"

Die Siedler 4
Römer versus Römer, Mini-Kampagne von Siedler-Fan Calyps Sardus, drei neue Mehrspielerkarten

E-Sport
Sieben Counter-Strike-Demos, ein Unreal-Tournament-1on1-Demo, zwei UT-TDM-Demos, drei Counter-Strike-CPL-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Counter-Wiggles, Gamers IRC, Global Warfare 1.2, CS-Demo des Länderspiels Deutschland – Dänemark im CB Nations Cup

LAN-Partys
Bilder vom Franken Frag Festival und von der NullSaftNetz Version 3.0

Need for Speed
Mamba Long Towncar Vehicle, SC Design UFO und der Ford Puma für Need for Speed 4

Operation Flashpoint
Kampagne Under Controll mit acht Missionen und Intro, Beta-Pack 1.27, der Granatwerfer für die NATO und die Russen, Editier-Anleitung für angehende Mod-Bastler, Flagpack mit über 150 Länderflaggen

UnrealTournament
Vier neue Deathmatch-Karten

Half-Life & Counter-Strike



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

Michael Schmidt alias SpE1kY
19 Jahre, Schüler aus Hamburg
www.cs-today.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Ich bin ein begeisterter Fan von Gamer-TV und freue mich jetzt schon auf spannende Spiele während der kalten Winterabende."

Hilfe, die Wiggles kommen!

Diesen Monat haben wir für alle *Wiggles*-Fans einen Leckerbissen auf unserer Cover-CD. Das Entwicklerteam des Spiels (das in PC Action 11/2001 von uns mit 90 % bewertet wurde) langweilte sich nach Erscheinen offenbar so sehr, dass es kurzerhand einen Mod zu *Counter-Strike* erstellte. Wir haben uns das natürlich ein wenig näher angeschaut. Die Installation von *Counter-Wiggles* ist kinderleicht und dauert nicht länger als ein paar Minuten. Sie müssen aber *Half-Life* samt *Counter-Strike 1.1* oder *1.2* auf der Platte haben, damit's klappt! Führen Sie die Datei cwiggles.exe auf unserer CD aus. Anschließend öffnet sich ein Installationsprogramm, in dem Sie unter anderem Ihr Half-Life-Verzeichnis angeben müssen. Nach dem Aufspielen der Daten mutiert Ihre *Counter-Strike*-Version zu *Counter-Wiggles*. Die Spielfiguren huschen jetzt als Zwerge durch die virtuelle Welt. Spezielle Sounds geräusche für die kleinwüchsigen Wusler lassen zusätzlichen Spielspaß aufkommen. Die Modelbewegungen beim Schießen und Laufen sind den Entwicklern besonders gut gelungen. Aber was wäre ein Zwerg ohne eine Zwergenmütze? Daher besitzt selbstverständlich jeder der kleinen Wichtel eine Kampfkappe. Damit Sie die kleinen Models besser unterscheiden können, hat jedes eine Fahne über dem Kopf: die Counter-Terroristen eine blaue und die Terroristen eine rote. Falls Ihnen *Counter-Strike* zu fade wird und Sie einfach mal Lust auf eine Veränderung haben, installieren Sie *Counter-Wiggles* gleich von unserer Silberscheibe. Wir danken der Firma Innonics für die Genehmigung, den Mod auf die CD packen zu dürfen. Und den Lesern wünschen wir viel Spaß!

Heißer Dezember mit Task-Force

Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe der PC Action können wir Ihnen einen ganz neuen, viel versprechenden Mod auf der Cover-CD anbieten: *Task-Force*. Mit der Entwicklung wurde im Oktober 2000 begonnen. Dann schlummerte das Projekt etwas vor sich hin. Demnächst erscheint eine erste spielbare Beta. Was verbirgt sich dahinter? Wir stellen Ihnen den Mod bereits jetzt näher vor.

Der Hintergrund

Quer auf dem Globus geschehen grausame Verbrechen, seien es Bombenanschläge oder Geiselnahmen. Oder es werden Drohungen gegen promi-



Während der öden Herbstwochen haben wir in der Redaktion einer Partie Counter-Wiggles gespielt. Das Entwicklerteam stellte uns eine Version für die Cover-CD zur Verfügung.

Hier liegt die Bombe der Terroristen (links)! Wir geben Deckung, während unser Kamerad den Sprengkörper entschärft.





Ein Wiggle kommt auf uns zu (links). Die blaue Fahne über seinem Kopf zeigt, dass es sich um einen Counter-Terroristen handelt. Rechts: Eins, zwei, drei – da ist der Zwerg schon Brei. Wir haben ihn ausgeschaltet und die Runde gewonnen.

nente Personen ausgesprochen – schon hier ist das Spiel nahe an der Realität. In *Task-Force* ist es Ihre Aufgabe, den Kampf gegen das Verbrechen zu gewinnen. Als Bediensteter des FBI, SWAT, LAPD oder der US-Army stürzen Sie sich via Internet mit Mitstreiten aus aller Welt ins Geschehen. Schauplätze sind sowohl unbekannte als auch bekannte Örtlichkeiten in aller Welt. Sie stürmen beispielsweise das Empire State Building oder das Flugzeug des US-Präsidenten, die Air Force One. Düster geht es in einem New Yorker Getto zu. Die Missionen sind vielfältig, es wurde sehr viel Wert auf Realismus gelegt. Neben den typischen „Entschärfe eine Bombe"-Aufträgen gibt es komplexe Aufgaben, die jeweils gut und gerne 15 Minuten beanspruchen. So müssen Sie beispielsweise in einer Militärbasis Key Codes aktivieren, den Alarm ausschalten und anschließend wichtige DNS-Codes von einem Computer herunterladen. Danach gilt es, das gesamte Areal zu zerlegen.

Sprich mit mir!

Task-Force bietet kinoreife Action. Aber auch Taktik-Elemente kommen nicht zu kurz. Es ist wichtig, im Team zu spielen. Wichtige Kommunikationsmöglichkeiten bieten zum einen der Chat, mit dem sich die Spieler Textnachrichten zukommen lassen können, und zum anderen die Funksprüche. Diese verraten die direkte Position und das Anliegen des Spielers. Ohne Kommunikation hat man in diesem Spiel überhaupt keine Chance. Sollte ein Spieler im Eifer des Gefechts angeschossen werden, muss er sich heilen. Dies ist allerdings nicht so einfach, wie es sich anhört. Denn die Versorgung selbst kann nur ein Teamkamerad vornehmen. Somit ist es lebenswichtig, zusammen zu agieren. Bein-, Kopf- und Armverletzungen werden im unteren linken Bildschirmrand anhand eines realistischen Schadenssystems sichtbar gemacht.

Authentische Waffen

Natürlich nehmen Sie den Kampf nicht mit bloßen Fäusten auf. Alle Waffen werden auch im realen Leben von den Spezialeinheiten benutzt. Sie finden in Ihrem Inventar von der typischen MP 5 Navy bis hin zu ausbaubaren Scharfschützengewehren praktisch alles. Nachdem Sie Ihren ersten Feind ausgeschaltet haben, können Sie ihn durchsuchen. Zur Übersicht wird ein eigenständiges Menü eingeblendet, mit dem Sie ganz bequem

Tipps für den Download

Neue Bots braucht das Land!
Download Mirror:
www.waypointmaster.de.vu
Auf dieser Seite finden Sie Bots und Wegpunkte für Ihre aktuelle Counter-Strike-Version. Es muss nicht immer Online sein!

WormsHL
Download Mirror: http://groove.g2.free.fr/WormsHL-b13-en.exe
In WormsHL können Sie sich gegenseitig mit den bekannten Waffen aus Worms bekämpfen, bis der letzte Wurm übrig bleibt.



Am Anfang der Runde stürmen die Wiggles mit grimmigem Gesichtsausruck los. Wir haben uns als Waffe eine schmucke „Para" geleistet. Die Mitspieler sind noch beim Einkauf.



Da wir nicht wissen, wo sich der Gegner versteckt, können wir nur langsam vorgehen. Die Waffe ist selbstverständlich feuerbereit.



Wir haben uns ein nettes Plätzchen auf einem Wachturm gesucht und halten gespannt Ausschau nach dem Feind.

brauchbare Ausrüstungsgegenstände plündern. Verlaufen können Sie sich im Gefecht nicht, denn *Task-Force* hat neben einem Radar eine 2D-Karte am oberen Bildschirmrand. Damit haben Sie einen Überblick über den ganzen Level und können sogar frei zoomen. Ihre Teamkameraden und wichtige Punkte sind ebenfalls eingetragen. Der Mod bietet Ihnen allerdings noch viele weitere Möglichkeiten, die es in keinem oder nur wenigen anderen Konkurrenzprodukten gibt. Wettereffekte wie Regen, Schnee und Gewitter sind keine Seltenheit und gehören zu *Task-Force* wie das Amen zur Kirche. Raffinessen wie das freie Auswählen von Etagen bei Aufzügen oder mobile Überwachungskameras, die Sie über einen Receiver abfragen können, machen *Task-Force* zu einem echten Hoffnungsträger. Mehr Infos gibt es auf http://taskforce.pxmod.de, Meinungen dazu per können Sie per E-Mail unter porter@blackmesa.de loswerden.

Wormkur à la Half-Life

Für alle, die das Action-Strategie-Denkspiel *Worms* mögen und sich schon immer gewünscht haben, selbiges in 3D zu zocken, gibt es nun einen lustigen Ableger der Serie. In *WormsHL*, das mit *Half-Life* läuft, können Sie sich gegenseitig mit den bekannten Waffen bekämpfen, bis der letzte Wurm übrig bleibt. Das Spielprinzip ist weitgehend von der 2D-Reihe übernommen worden. Sind Sie am Zug, haben Sie eine gewisse Zeit zur Verfügung, um Ihre Aktionen auszuführen. Die anderen Mitspieler warten, bis sie an der Reihe sind. Anders als beim Original steuern Sie aber nur einen einzigen Wurm und kein Team. Da der neue Mod mit mehreren Spielern wirklich viel Spaß macht, ist er nicht nur für die *Worms*-Gemeinde interessant. Sie sollten auf jeden Fall den 24-Megabyte-Download wagen. Für private LAN-Partys oder ein kurzes Spielchen zwischendurch ist der



Die Dunkelheit und der Regen am Bahnhof erschweren das Zielen auf den Gegner enorm. Blitze sorgen zusätzlich für nette Effekte.

Mod genau das Richtige. Aus rechtlichen Gründen konnten wir *WormsHL* leider nicht auf die Cover-CD packen. Die Adresse zum Herunterladen finden Sie im Kasten „Tipps für den Download".

mIRC für Gamer

Gamers.IRC (Gamers.Internet Relay Chat) ist ein Skript für den populären IRC-Client mIRC. mIRC ist der bis dato meistverbreitete und qualitativ beste IRC-Client, den es gibt. Ein IRC-Client ist ein Chatprogramm, mit dem Sie sich auf einem Server einloggen und diverse Channels (Kanäle) betreten können. Sie können auch selbst einen eröffnen. In diesen Channels treffen sich zumeist Gleichgesinnte, um sich zu unterhalten. Doch was unterscheidet GamersIRC (GIRC) von anderen Skripten? Das Programm für Spieler gibt es bereits seit einem Jahr, genauer gesagt seit dem 4. September 2000, und es wurde seither über 120.000 Mal heruntergeladen. GIRC besitzt einen integrierten MP3-Spieler und eine Channelliste der bekanntesten deutschen *Counter-Strike*-Clans. Kleine Spiele und lustige Sprüche bringen nebenbei frischen Wind in Ihren Chat-Alltag. Mit der Buddyliste sehen Sie genau, wenn einer Ihrer Freunde online ist. Wir haben die neue Version auf unsere Cover-CD gepackt.

Gamer-TV

Es ist kaum zwei Wochen her, schon ist um die neue *Counter-Strike*-Version *1.3* ein brandneues Projekt entstanden: Gamer-TV. Dieses baut auf dem Zuschauer-Tool HLTV auf und versucht, *CS*-Topspiele mit der höchstmöglichen Professionalität zu Ihnen ins Wohnzimmer zu übertragen – mit Kommentatoren, einem Programmheft und allem, was dazugehört. Das Ganze nennt sich Gamer-TV (www.Gamer-TV.de) und ist auf dem Weg nach oben. In einem Interview auf www.counterstrike.de packt uveX (Initiator von G-TV) aus: über Idee, Planung, Realisierung, Funktionsweise, die Mitarbeit von Valve und vieles mehr.

Gamer-TV: Um was geht's?

ragewarrior: Martin Otten, das Projekt Gamer-TV basiert auf deiner Entwicklung von HLTV – bist du überrascht, dass es in so kurzer Zeit schon so viel Anklang gefunden und sich so viel Professionalität in der Übertragung entwickelt hat?

Martin Otten: Eigentlich schon, G-TV wurde ja innerhalb weniger Tage auf die Beine gestellt. Die Zuschauerzahlen wachsen exponentiell, was wohl auch auf die reibungslose Organisation zurückzuführen ist.

ragewarrior: Was ist deine Meinung zum Projekt Gamer-TV und was wirst du in der Zukunft beisteuern?

Martin Otten: Ich denke, dass G-TV eine exzellente Vorreiterrolle hat. Ich hoffe, dass der Erfolg auch in anderen Ländern Leute dazu bewegt, ähnliche Projekte zu realisieren. Das ganze Team ist ziemlich professionell und setzt selbst schon Akzente, die sich auf Nachfolger auswirken werden. Ich denke, für baldige Konkurrenten legen sie die Messlatte ziemlich hoch. Ich selbst werde G-TV in erster Line als „Testlabor" nutzen und Erfahrungen aus den Übertragungen direkt in HLTV einfließen lassen, was auch schon geschehen ist. Über das Verhalten solch großer Netzwerksysteme konnten wir während der Entwicklung nur spekulieren, G-TV liefert uns realistische Daten.

ragewarrior: uveX erwähnte im Verlauf des Interviews einen gewissen nicht vorhandenen Kooperationswillen von Valve gegenüber den Spielern – was ist deine Meinung dazu?

Martin Otten: Ich kann nur sagen, dass mir keine Firma im elektronischen Unterhaltungsbereich bekannt ist, die sich so viel um ihre Fans kümmert wie Valve. Ich glaube einfach, dass die Leute sich mal vor Augen halten sollten, was sie für ihre 40 Mark, die sie damals für *HL* bezahlt haben, insgesamt bekommen.

Quelle: www.counter-strike.de (Ragewarrior)



Diese AUG dürfte aus Counter-Strike bekannt sein. Bleibt abzuwarten, welche Eigenschaften sie in Task-Force bietet.



Worms à la Half-Life: Lassen Sie es uns so ausdrücken: Der gegnerische Wurm ist dank der Dynamitstange und nach einem kräftigen „Wumms!" jetzt ein Ex-Wurm.

Auf CD-ROM

Counter-Wiggles
Exklusiv für PC-Action-Leser haben wir Counter-Wiggles mit auf unsere Cover-CD gepresst. Sie benötigen für die Installation CS 1.2 auf der Festplatte!
cwiggles.exe

GamersIRC
Mit der neuen GamersIRC-Version sind langweilige Tage im mIRC Vergangenheit.
girc.exe

Global Warfare 1.2
Die lang erwartete Version 1.2 des Mods Global Warfare. Neben der Portierung zur Half-Life-Version 1.1.0.8 (Voice System etc.) wurde der Mod im Gegensatz zur Vorgänger-Version komplett überarbeitet.
Global Warfare Beta 1.2 Full.exe

CS-Demo
Unser deutsches Nationalteam hat im letzten Spiel gegen Dänemark die nächste Runde im CB Nation Cup erreicht. Damit Sie den Profis mal über die Schulter schauen können, hier eine HLTV-Demo.
gervsdk2.exe

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
28 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Wird sich in den nächsten Monaten SAS – Into the Lion's Den zum ernst zu nehmenden Konkurrenten für alteingesessene Mods wie Tactical Ops oder Infiltration mausern? Bisher sieht es recht vielversprechend aus."

Leserin Yvonne Simoncini zeigt der Männerwelt mit ihrer Map DM-HeartofDarkness, wie es geht. So wie in dieser Spielszene sieht heiße Action aus. Das Frauenwerk finden Sie auf unserer Cover-CD.

Voodoo Arena BFG

Beim *Unreal Tournament*-Mutator von Fighting Fool's werden sämtliche Waffen gegen kleine Voodoopuppen ausgetauscht. Der Spieler läuft mit kleinen Figuren, die mit Zauberkräften ausgestattet sind, unter den Arm geklemmt durch die *UT*-Maps. Neben den rein optischen Veränderungen hat das Ganze spielerische Auswirkungen. Zum einen stehen Ihnen nun völlig neue Feuermodi mit den Voodoopuppen wie Firewalker oder Rock Troll zur Verfügung, zum anderen ändern sich teilweise die übrigen Fähigkeiten des Puppenträgers. So kann man sich zum Beispiel mit der Muck-Dweller-Puppe doppelt so schnell unter Wasser bewegen und mit dem Head Hunter werden Sie automatisch unsichtbar, bewegen sich aber auch langsamer. Den nicht mal 100 KB kleinen *Voodoo Arena BFG Mutator* können Sie bei



Tragen Sie diese kleinen netten Voodoo-Kerlchen mit sich herum und heizen Sie Ihren Widersachern mal so richtig ein. Den kleinen Feuerbällen des Firewalkers hält kein Gegner lange stand.

Außerdem

/// www.utmods.de beschäftigt sich speziell mit den beiden **Taktik-Shootern Tactical Ops (UT) und Counter-Strike (HL)**. Wer sich für beide Top-Mods interessiert, dem sollte diese Seite einen Besuch wert sein. /// Falls Sie sich einen Überblick über nahezu **sämtliche UT-Mods und -Mutators** machen möchten, schauen Sie doch beim **ModSquad** unter http://planetunreal.com/modsquad vorbei. /// Erstellen Sie gerne UT-Maps? Dann benötigen Sie sicherlich auch **neue Texturen** oder wollen eigene erstellen. Unter www.textures3d.com finden Sie alles, was Sie benötigen. /// Die Files dieser Ausgabe hat Danny von www.planet-multiplayer.de für Sie im Netz gesucht. ///



Bitte aus dem Handgelenk werfen: Die Waffenmodelle beim Mod SAS – Into the Lion's Den wurden noch einmal gründlich überarbeitet. Hier sehen Sie das neue Handgranatenmodell L2A2, mit dem sich gewaltiger Schaden anrichten lässt.

www.angelfire.com/ut2/foolishenterprises herunterladen.

Lesereinsendung - Heart of Darkness

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine, wie wir finden, hervorragende Deathmatch-Karte für *Unreal Tournament*. Mit DM-Heart of Darkness beweist uns Leserin Yvonne Simoncini, dass das Gestalten von anspruchsvollen und optisch schönen Spielkarten keine reine Männerdomäne mehr ist. Die Map erinnert sehr an die Levels des indizierten id-Klassikers und ist somit etwas Besonderes im UT-Bereich. Vor allem gefällt das ausgewogene Leveldesign. Sie spielen auf einem offen gehaltenen Plattformlevel, bei dem jeder Fehltritt sofort bestraft wird. Durch die Jumppads, mit denen Sie von einer Plattform zur nächsten gelangen, wird das Spiel vor allem recht schnell. Meine Herren, halten Sie sich ran, Yvonne Simoncini hat Ihnen gezeigt, wie es geht!

Neues vom SAS-Mod

Neben einigen neuen Screenshots von neuen SAS - Into the Lion´s Den-Spielkarten, unter anderem von Locations in London, können Sie auf der offiziellen SAS-Webseite (www. planetunreal.com/sas) vor allem die nochmals überarbeiteten Waffenmodelle bestaunen. Hierbei handelt es sich quasi um das Abschiedsgeschenk von Chaosfiend, seines Zeichens Designer bei diesem viel versprechenden Unreal Tournament- Mod. Chaosfiend musste sich aus privaten Gründen aus dem Projekt zurückziehen. Dennoch wird einer baldigen Veröffentlichung Anfang nächsten Jahres nichts im Wege stehen. Wenn Sie sich die Wartezeit ein wenig verkürzen wollen, schauen Sie sich mal die neuen Desktop-Hintergründe auf der Projektseite an.

Blick hinter die Kulissen

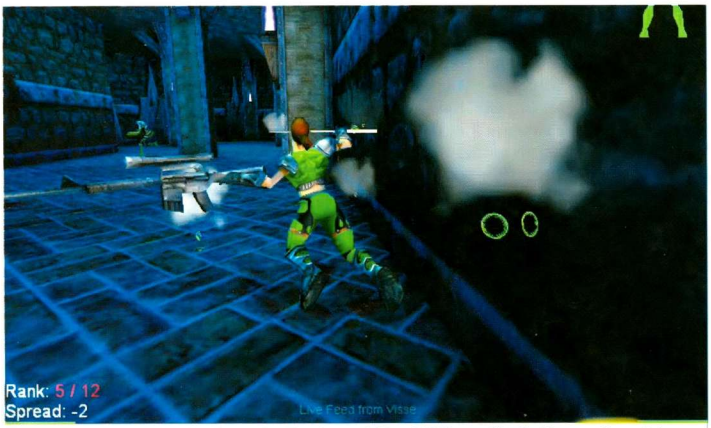
Vor kurzem stellten wir Ihnen den demnächst erscheinenden Mod *SAS – Into the Lion's Den* vor. Nun hatten wir Gelegenheit, einen kleinen Blick hinter die Kulissen dieses Projekts zu werfen und sprachen hierzu mit den beiden Co-Leadern Jeroen **„Mulder"** Wisse und Thomas **„Jerome-X"** Meier.

PCAction: Hallo, stellt euch doch erst einmal unseren Lesern vor.
Mulder: Ich bin Jeroen „Mulder" Wisse, bin 21 Jahre alt, komme aus Holland und bin zur Zeit Schüler.
Jerome-X: Ich heiße Thomas „Jerome-X" Meier. Ich arbeite zurzeit in einer kleinen Softwarefirma und schreibe nebenbei meine Diplomarbeit als Wirtschaftsinformatiker. Mit 29 Jahren bin ich wohl nicht mehr der Jüngste im Spielebereich.

PCAction: Seit wann seid ihr beim *SAS*-Projekt und was sind eure Aufgaben?
Mulder: Ich bin der Co-Leader. Da ich nicht programmieren kann, ist es vornehmlich meine Aufgabe, mit den einzelnen Entwicklern zu reden und das Ganze unter einen Hut zu bekommen. Nebenbei gestalte ich auch ein paar Maps für *SAS*. Ich bin seit letztem Dezember bei dem Projekt.
Jerome-X: Ich bin, genauso wie Mulder, seit letztem Dezember beim Team. Da wurde ich von Major Error, dem Projektleiter, gefragt, ob ich Lust hätte, für *SAS* ein paar Maps zu gestalten. Seitdem beschäftige ich mich hauptsächlich mit dem Leveldesign.

PCAction: Wann erscheint die erste spielbare Version von *SAS – Into the Lion's Den* und wird sie kostenlos erhältlich sein?
Mulder: Definitiv werden wir unseren Mod kostenlos für jedermann zur Verfügung stellen. Als Veröffentlichungstermin für die erste spielbare Version war eigentlich Dezember dieses Jahres angepeilt, aber der Termin wird sich wohl bis Anfang nächsten Jahres verzögern. Wir hoffen, den Mod im Januar oder Februar zur Verfügung stellen zu können.

E-Mail: Jerome-X: chef@jerome-x.de; Mulder: mulder@planetunreal.com
Homepage: www.planetunreal.com/sas



Das gotisch-angehauchte Ambiente der Deathmatch-Map DM-CryptofQapla bietet aufgrund der weiträumigen Szenarien Platz für eine Vielzahl von Spielern. Also Freunde einladen und los geht's.

Auf CD-ROM

DM-HeartofDarkness
Kleine DM-Map für zwei bis vier Spieler, eingesandt von Leserin Yvonne Simoncini.
DM-HeartofDarkness.exe

DM-Divine
Schöne Map für das 1on1 zwischendurch.
DM-Divine.exe

DM-Aisha
Sehr gut durchdachte Map mit ausgezeichnetem Gameplay.
DM-Aisha.exe

DM-CryptofQapla
Eine große Map, die für viele Spieler ausgelegt ist.
DM-CryptofQapla.exe

Actionspiele



Chefredakteur Christian Bigge trieb sich für Sie erneut in der *Serious Sam*-Community herum. Neben einem Entwicklungsbericht zu einem brandaktuellen Mod finden Sie jede Menge Ballerspaß auf der Cover-CD.

Christian Bigge,
Chefredakteur PC Action

„Erstellen Sie gerne eigene Maps und Mods für Actionspiele? Dann schauen Sie doch einmal beim ‚German Mapper-Clan' vorbei, hier werden noch Mitglieder gesucht."

Serious-Sam-Maps einbinden

Die wichtigen Daten für neue Levels liegen bei *Serious Sam* im .gro-Format vor. Extrahieren Sie die Zip-Files mit den Karten in Ihr Hauptspielverzeichnis, keinesfalls in das Unterverzeichnis „Levels". Die neuen Karten können Sie dann nach dem Spielstart anwählen. Wichtig: Einige Karten benötigen die Programmversion 1.04. Installieren Sie also zunächst den offiziellen Patch, den Sie ebenfalls auf der Cover-CD finden.

Map-Highlight: Canyon Run

Diese Einzelspieler-Karte mit Kooperationsmöglichkeit von Benjamin Johnson (aka TRISK) bietet Fun pur. Auch wenn die Texturen zum Teil nicht hundertprozentig überzeugen können, wird das durch das Leveldesign locker wettgemacht. Besonders fordernd sind die geschickt platzierten Extrawaffen, zudem warten einige Überraschungen auf gewiefte Zocker, etwa die atemberaubende Schleudertour über eine Eisplatte, während Sie gegen einen Oberfiesling antreten müssen. Der Level wird durch die Eigenkomposition „Sam-Hell" stimmungsvoll untermalt. Unser Tipp: Losspielen!

Prisoner of Pain

Von den deutschen Codern Dragon Productions (www.dragon-productions.de) wird im Augenblick an einer Einzelspieler-Erweiterung zu *Serious Sam* herumgeschraubt, die im ersten Quartal nächsten Jahres erscheinen soll. Das ehrgeizige Projekt *Prisoner of Pain* führt die Storyline des Hauptprogramms fort und soll etwa zehn neue Levels enthalten. Ballerorgien werden Sie erneut im alten Ägypten, in der Geburtsstadt von Sam Stone, einer Gefängnisanlage und einer riesigen Schlucht erleben.

German Mapper Clan

Sie wollen eigene Maps und Mods für Actionspiele erstellen? Dann schauen Sie doch einmal beim neu formierten German Mapper Clan (www.germanmapperclan.de.vu) vorbei, für den noch Mitglieder gesucht werden. Hier werden Sie in Kürze Tipps zu allen möglichen Level-Editoren finden und natürlich jede Menge Maps zum Download.

Auf CD-ROM

Serious Sam: Einzelspieler-Karten
Acht Einzelspieler-Maps für fröhliche Ballerorgien
Altarofsands.zip, apocalypse.zip, canyonrun.zip, disconights.zip, Framewarp.zip, LavaWarrens.zip, MarshWastes.zip, SpaceStation.zip

Serious Sam: Deathmatch- und Multiplayer-Karten
Neun Spielwiesen für heiße Duelle und kooperative Schlachten
Ambusharena.zip, another_world.zip, canyon_bowl.zip, controlspire.zip, controlspire2.zip, darktemple_dm1.zip, enemy_core.zip, gallerydm.zip, tower_of_defiance.zip

Serious Sam: Level-Editor
Development-Kit für Serious-Sam-Karten
SDK102.zip

Serious Sam: Offizieller Patch
Den Patch 1.04 für die europäische Vollversion benötigen Sie für einige der Zusatzkarten.
SeriousSamPatch104_Euro.exe

Surf-Tipps

Serious Sam
www.copyk1llah.de
www.massassi.net/serious
www.planetserioussam.de
www.seriousdaily.de
www.seriously.org.uk

Mapping allgemein
http://compactiongames.about.com/library/weekly/blnews.htm
http://gamedesign.net
http://pub89.ezboard.com/b3dgameseditting
www.ofpeditingcenter.com
www.tribes2maps.com
www.unrealized.com



Canyon Run: Während Sie über eine Eisplatte rutschen, bekämpfen Sie dieses Feuermonster.



Prisoner of Pain: Mindestens zehn Levels soll der Mod enthalten. Auch in Ägypten geht's rund.

Operation Flashpoint



Kegetys, ein äußerst engagierter Fan, arbeitet derzeit an einer Winterlandschaft.

Das aktuellste Model des Kosovo Crisis Mods ist der BMR 600



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

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

„Derzeit stehen viele Projekte von OFP-Fans in den Startlöchern. Die angekündigten Mods, Ligen, Add-ons und natürlich auch neue Missionen und sogar ganze Kampagnen verursachen eine Welle der Begeisterung bei mir. Als Kostprobe habe ich für Sie eine äußerst gute Kampagne mit acht Missionen auf die CD gepackt."

Beta-Tester

Anhand von so genannten Beta-Patches versucht Codemasters ab sofort, verstärkt auf die Wünsche und Probleme der Kunden einzugehen. Den Start macht Codemasters mit den beiden Beta-Patches auf die Versionen 1.26 bzw. 1.27, die als Vorläufer des Upgrades 1.30 gelten und über zahlreiche Verbesserungen im Mehrspielermodus verfügen. So dürfen Sie jetzt ganz demokratisch im Spiel darüber abstimmen, ob jemand gekickt, welche Mission als Nächstes gezockt oder ob der laufende Einsatz neu gestartet werden soll. Ferner stellt Codemasters Ihnen mit zwei Granatenwerfern – dem MM-1 für die NATO und dem RG-6 für die Russen – eine weitere Waffenart zur Verfügung. Doch neben diesen Verbesserungen werden im kommenden Upgrade 3 auch wieder neue Fahrzeuge und Waffen enthalten sein, etwa der OH-58-Kiowa-Hubschrauber, der BMP-2, der BRDM sowie der M2 Bradley. Außerdem erweitert sich Ihr Arsenal um die Steyr Aug und das deutsche G36. Den Beta-Patch 1.27 sowie den Granatenwerfer finden Sie natürlich auf unserem Silberling. Bitte beachten Sie, dass es sich hier um Beta-Software handelt.

Kosovo Crisis

Dieser neue Mod aus Spanien hat sich ein sehr spezielles Thema ausgesucht, den Krieg im Kosovo. Die serbische Armee greift ethnische Minderheiten an und unterdrückt diese. Entgegen den internationalen Ratschlägen verstärkt der jugoslawische Präsident Slobodan Milosevic seine Armee. Im März 1999 beschließt die NATO, Streitkräfte ihrer Mitgliedsstaaten in das Krisengebiet zu entsenden, um den Frieden dort zu erhalten. Ziehen Sie in diesem Mod wahlweise in der Rolle eines Soldaten der Amerikaner, Briten, Franzosen, Spanier, Serben, UCK oder der Deutschen in den virtuellen Krieg. Mehr Informationen finden Sie im Internet unter www.iespana.es/CrisisKosovo.

Auf CD-ROM

Beta-Patch 1.27
Der neueste Beta-Patch auf die Version 1.27
OFPPatch_1_27BETA.zip

Granatenwerfer
Hiermit spendieren Sie sowohl der NATO als auch den Russen einen Granatenwerfer.
OFPAddOn_GrenadeLaunchers.zip

Editing-Anleitung
Eine äußerst detaillierte Anleitung für alle angehenden Missionsbastler.
Editing-Anleitung-V1-1.zip

Flagpack
Das Flagpack enthält über 150 Flaggen zahlreicher Länder und Organisationen.
OFPAddOn_FlagPack.zip

Under Controll
Eine komplett neue Kampagne mit acht Missionen und Intro
Under_controll.zip

Interview mit Codemasters



Jonathan Smith ist Produzent bei Codemasters und seit der ersten Minute dabei, als Codemasters von OFP erfahren hat.

PC Action: Viele Mod-Teams beschweren sich darüber, dass ihnen das SDK nicht zur Verfügung steht. Welche Pläne habt ihr diesbezüglich?

Jonathan: Das Team von Bohemia Interactive und alle hier bei Codemasters sind den Fans von *OFP* für ihren Support unglaublich dankbar und wir werden ihnen weiterhin so viel zurückgeben, wie wir können – das beinhaltet, regelmäßig weitere Entwicklungstools und Dokumentationen zu veröffentlichen. Der hauptsächliche Roll-out ist für Ende dieses Jahres geplant. Wir sehen bereits fantastische Arbeit, die von Spielern erstellt wurde, und wir alle sind von den zukünftigen Möglichkeiten sehr begeistert.

PC Action: Wie lange werden Codemasters und Bohemia Interactive die Community mit weiteren Add-ons unterstützen? Sind auch andere Add-ons, z. B. neue Inseln, in Arbeit?

Jonathan: Ja, wir experimentieren gerade an einigen neuen Add-on-Möglichkeiten – aber ich kann zu diesem Zeitpunkt noch nichts Genaues bestätigen.

PC Action: *Operation Flashpoint* hat sich sehr gut verkauft. Habt ihr bereits Pläne für *Operation Flashpoint 2*?

Jonathan: Wir haben viele Ideen und im Moment einfach nur Spaß, dem Original-Spiel neue Dinge hinzuzufügen und an einigen Möglichkeiten für eine zukünftig Veröffentlichung zu arbeiten. Ja, es ist sehr wahrscheinlich, dass wir etwas Neues zum Verkauf produzieren werden.

PC Action: Willst du unseren Lesern noch etwas anderes erzählen, das für die Zukunft von *Operation Flashpoint* wichtig ist?

Jonathan: Das Wichtigste für die Zukunft von *OFP* seid IHR. All die Leute, die es weiterhin spielen und darüber sprechen, Sachen für *OFP* erstellen und es unterstützen – das sind die Leute, die die Community lebendig für *OFP*s weitergehenden Erfolg machen. Wie ich bereits zuvor sagte: Jeder von uns bei Codemasters und Bohemia Interactive ist sich dessen sehr bewusst und euch allen dankbar. Wir hören auf das, was ihr zu sagen habt, und werden dieses Spiel weiterhin als Antwort auf eure Anfragen entwickeln. Deshalb: THANKS, and keep playing!

E-Sport & mTw|pca



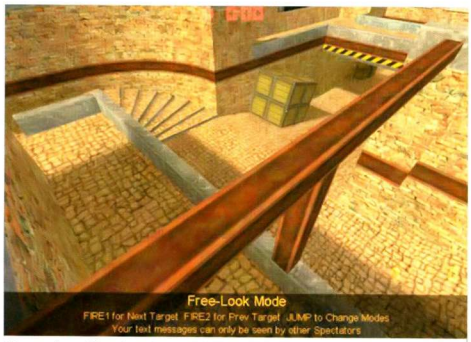
Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

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

„Mittlerweile sind wir so weit, dass Organisationen wie die CPL und Firmen wie Fox Interactive entscheiden, welche Spiele auf E-Sport-Events gespielt werden. Ich bezweifele aber, dass sich diese Spiele dann durchsetzen."



Erholung ist auf LAN-Partys vor allem für nicht gesponserte Clans ein Problem – immer noch ungeschlagen: der Schlafraum auf der Gamers Gathering.



Hier sehen Sie eine der offiziellen CPL-Maps für das kommende CPL World Championship Event: de_clan2_fire

Weltmeisterschaft

Vom 18.1. bis 20.1. treffen sich 2.000 Netzwerkspieler zum Saisonfinale der WorldWide Championship of LAN-Gaming (WWCL), bei der über 22.000 Teilnehmer seit dem 13. Juli Punkte sammeln. Die ersten 16 der jeweiligen Ranglisten versuchen, im Finale einen Teil der heiß begehrten Preise zu gewinnen. Austragungsort der Veranstaltung sind die Hallen der Messe Niederrhein, in denen rund 500 Finalisten zu Turnieren antreten, um Champions in den einzelnen Disziplinen zu werden. Rund 1.500 LAN-Spieler erleben das WWCL-Finale live vor Ort und spielen im Rahmen einer Begleitveranstaltung selbst um attraktive Preise. Die Sponsoren der WWCL sind mit Promotion-Aktionen und Fun-Events vertreten, um das Rahmenprogramm abzurunden.

Echter Sportsgeist

Organisator der Veranstaltung ist das Team des Cir-

MONTHLY UPDATE

mTW PC ACTION

mTw|pca cRackeN has left the Clan

Nachdem vor kurzem Speiky mTw|pca verlassen hat, suchte sich nun auch cRackeN ein neues Zuhause und fand es bei GoL (GameOnLine). Gleichzeitig wurde bekannt, dass Wirsing ab sofort nicht mehr aktiv spielt. Mit dem jetzt ebenfalls inaktiven Cronix ist somit kein Mitglied des ursprünglichen *Counter-Strike*-Teams von mTw|pca mehr aktiv.

mTw|pca zum Interview @ Radio Köln Teil 2

Wie bereits letzten Monat erwähnt, waren mTw|pca Shadow und mTw|pca PureSteeL zu Besuch bei Radio Köln. Leider änderten sich die URLs der MP3-Dateien des Interviews, so dass die in der letzten Ausgabe der PC Action veröffentlichten Links nicht mehr funktionierten. Die aktuellen Links lauten: ftp://ftp.scua.de/E-Sport-Teil1.zip; ftp://ftp.scua.de/E-Sport-Teil2.zip; ftp://ftp.scua.de/mTw_interview.zip

Who is Who – mTw|pca CS mit Realnames

Da sich bei mTw|pca CS die Realnames durchgesetzt haben, kam einige Verwirrung auf. Für alle diejenigen, die sich in Zukunft wundern, wer denn z. B. mTw.pcalHanZ oder mTw.pcalKlaus ist, hier eine Auflistung der aktuell benutzten Namen: mTw.pcaljens = mTw.pcalash; mTw.pcalkai = mTw.pcalgiant; mTw.pcalkonsta = mTw.pcalkoj; mTw.pcalJulian = mTw.pcallinc; mTw.pcalphilipp = mTw.pcalhazz



2.000 E-Sportler treffen sich zum Saisonfinale der WWCL.

cus Infernus, das bereits seit 1999 LAN-Partys im deutschsprachigen Raum veranstaltet.

„Wir möchten mit dem WWCL-Finale ein Zeichen in Sachen E-Sport setzen. Daher führen wir die besten Spieler der LAN-Szene aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zusammen. Für diese Spieler bedeutet der Begriff E-Sport sportlicher Wettkampf und somit mehr als bloßes Spielen am Computer. Monatelanges Training und eiserne Disziplin führt sie in den direkten Vergleich. Wir wollen mit der Finalveranstaltung diesem Sportsgeist gerecht werden", so Alexander McWilliam, WWCL-Projektleiter.

WWCL-Liga

Ähnlich wie der ATP-Verband im Tennis führt die WWCL-Liga – unterstützt vom Prozessorhersteller Intel als Hauptsponsor – die Turnierergebnisse der LAN-Partys aus Deutschland, Österreich und der Schweiz in zentralen Ranglisten zusammen und kürt die Meister für *Counter-Strike*, *Serious Sam*, *Unreal Tournament* & Co. Zu gewinnen gibt es Preise im Wert von über 150.000 Mark, wie z. B. Hochleistungsrechner, ausgestattet von Intel® und ELSA, sowie einen Neuwagen.

E-Shorts

/// Die **CPL** und **Fox Interactive** benennen den aktuellen Ego-Shooter **Aliens vs. Predator 2** zu einem aktuellen Spiel für kommende CPL-Events. /// Die bei vielen Spielern schon als Kult geltende Seite **daddeln.de** ist seit kurzem in neuem Gewand online. Neben aktuellen News erwarten Sie ein großer Map-Pool und weitere aktuelle Downloads. /// Speziell für die CPL-Events wurde ein neues **Konfigurationsmenü für Counter-Strike** erstellt. Es ist in Zukunft nicht mehr erlaubt, seine eigenen Konfigurationen mitzubringen. /// Das noch für dieses Jahr geplante **CPL-Event in Paris** wurde auf das nächste Jahr **verschoben**. Grund hierfür ist das CPL World Championship Event im Dezember in Dallas. Die Veranstaltungen würden sonst zeitlich zu nah beieinander liegen. /// **Radio4gamers.net** ist ein neues Internetradio, das alles für aktive und inaktive Spieler bietet: Berichte, Übertragungen von Spielen sowie viel Musik. ///

Weblinks

3D Networks	Deutsche Newsseite für E-Sportler	www.3dnetworks.de
Daddeln.de	Newsseite zum Thema Onlinegaming	http://www.daddeln.de
Esports-World	Deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport	www.esports-world.de
Clanbase	Internationale Ladder, Veranstalter des Eurocups	www.clanbase.com
ESPL	Große europäische Liga	www.espl-europe.net
CPL	Größter Veranstalter für E-Sport-Events	www.thecpl.com
CPL	Die CPL-Seite für Europa	www.cpleurope.com

Auf CD-ROM

CS-Demo
CS 1.3 – empire of origin vs Schroet Kommando – Map: de_inferno – POV: eolllex
2349_eovssk-inferno-ct.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Das dreckige Dutzend vs Team Sniper Alley – Map: de_prodigy – POV: -I3DI-IToerbi
2340_prodCT.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Schroet Kommando vs CSA.eu – Map: de_prodigy – POV: HLTV
2329_sk vs. CSA.eu de_prodigy HLTV.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Schweden vs Frankreich – Map: de_nuke – POV: HLTV
2267_France_Sweden_nuke_2_free_631024.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork I PC Action vs CSA.eu – Map: de_dust2 – POV: mTw.pcalphilipp
2260_mtwcsa2.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Four Kings vs Perdox – Map: de_train – POV: 4kldarth
2172_4K_pdx_de_train_619765_4_Darth.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Finnland vs Dänemark – Map: de_aztec – POV: 4kldarth
2102_639572_fi_dk_aztec1_hltv.exe

UT-1on1-Demo
mTw.pcalCrUsh vs ocrlPakman – Map: DM-Deck16ll - POV: mTw.pcalCrUsh
2122_1on1grinder.exe

UT-TDM-Demo
Nasty Unreal Butchaz vs Gamez-FightClub – Map: DM-Tempest - POV: =NUB=IDecado
2154_pn4_2on2_wbhalbfinale_nub_vs_gzfc_tempest_decado.exe

UT TDM Demo
Mortal Teamwork I PC Action vs shuuk – Map: DM-Codex - POV: **mTw.pcalCrUsh**
2124_2on2codex.exe

CPL CS Map de_clan1_mill
de_clan1_mill.exe

CPL CS Map de_clan2_fire
de_clan2_fire.exe

CPL CS Gui
cscplgui.exe

LAN-Partys

LAN-Partys haben Hochkonjunktur. Bis zu 200 Events finden jeden Monat statt. PC Action informiert Sie über die Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz. In dieser Ausgabe hat das Team von Planet-LAN die Seiten zusammengestellt.

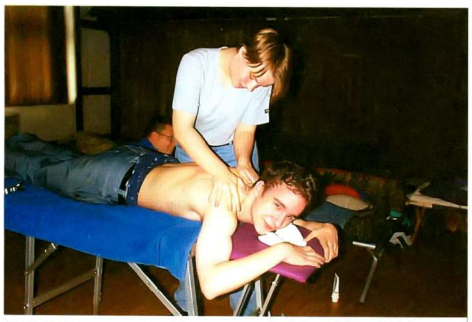
www.PlanetLAN.de

„Für Mitte Januar steht nach längerer Zeit wieder eine LAN-Party mit vierstelliger Teilnehmerzahl an. Hier wird sich zeigen, ob ein Event in dieser Größenordnung mit dem in der Szene vorhandenen Equipment erfolgreich durchführbar ist." Felix Lohmeier (PlanetLAN)



Die Eigenkonstruktion von PC-Gehäusen ist in Mode. Rechts ein fahrbares Modell samt Audi-Logo beim Franken Frag Festival.

Highlight der WaterJoe-Challenge war der Fight der NSN-Organisatoren gegen Perdita (25), Teufelchen (20) und Lea (23). Die Mädels siegten 9:0.



Auch Entspannung per Massage war bei der NSN möglich.

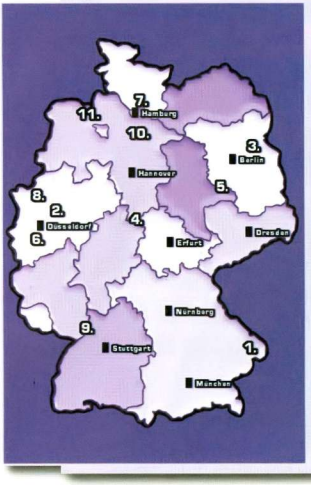
Franken Frag Festival²

In Ausgabe 11/2001 berichteten wir über das Große Beben IV mit 870 Teilnehmern in Erfurt. Dies war jedoch nicht die einzige große LAN an diesem Wochenende. Zeitgleich startete das 2. Franken Frag Festival (F3) in Ansbach mit ebenfalls 870 Teilnehmern. Austragungsort war eine 3.500 Quadratmeter große Tennishalle. Diese war nach umfangreichen Deko-Arbeiten kaum noch wiederzuerkennen. Die Wände wurden mit Neon-Lampen beleuchtet und die Tennislinien zierten die Tischreihen der Spieler. Eine Chill-out-Area mit Cocktailbar sorgte für Abwechslung. Der Frauenanteil lag bei knapp zehn Prozent. 8.000 Mark Bargeld und Sachpreise (Grafikkarten, Headsets) wurden an die Gewinner der WWCL-Turniere verteilt. Den größten Teil sicherte sich der Clan Schroet Kommando mit einem Sieg im Counter-Strike 5on5-Wettbewerb. (www.f3-lan.de).

StarkStrom IV

„Wie eh und je stabiles Netz & Strom, 1 1/2 Jahre Erfahrung – 1400A Strom in der Halle". So lautete die Ankündigung zur LAN-Party mit 500 Teilnehmern in Crailsheim. Leider scheinen auch erfahrene Veranstalter kein Garant für eine gelungene LAN zu sein. Eine falsche Konfiguration des Netz-

LAN-Party-Termine in Deutschland, Österreich und der Schweiz



Mithilfe der LAN(d)karten können Sie LAN-Partys in Ihrer Nähe einfach ausfindig machen. Nachfolgend finden Sie die Tipps der PlanetLAN-Redaktion für die nächsten sechs Wochen. Weitere Termine finden Sie im Internet unter www.PlanetLAN.de.

Name	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	URL
DEUTSCHLAND				
1. CompUse	23.11.01	94036 Passau	405	www.compuse.de
2. ['ju:nien] III	23.11.01	58095 Hagen	618	union.lanparty.de
3. LAN-KW 3	23.11.01	15711 Groß Köris	270	www.lan-kw.de
4. Thunder-Night	30.11.01	36179 Bebra	250	www.thunder-night.de
5. LANnation 2001/2	30.11.01	06844 Dessau	350	www.lannation.de
6. Frag-Me V	30.11.01	40764 Langenfeld	250	fragme.networx-ev.de
7. MultiMadness 13	07.12.01	21220 Seevetal	289	www.multimadness.de
8. CS_Doctors #4	14.12.01	48653 Coesfeld	400	www.csdoctors-lan.de
9. GLP Phase X	14.12.01	76646 Bruchsal	386	www.gigahertz-lan.de
10. Alpha II	21.12.01	29336 Celle	600	www.alpha-lanparty.de
11. LAN 66 – 3	27.12.01	26316 Varel	260	www.lan66.de
ÖSTERREICH				
Gameparade	07.12.01	4020 Linz	123	www.gameparade.at
GameLANd	08.12.01	6020 Innsbruck	70	www.gameland.at.tt
9. fKK LAN	28.12.01	4050 Traun	180	www.kasperls.com/lan
SCHWEIZ				
Hayloft LAN	25.12.01	5525 Fischbach	90	www.hayloft.ch.vu
StuberGamerEvent	27.12.01	6343 Rotkreuz	60	www.gamefortress.ch

Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos

Bilder vom Franken Frag Festival und von der NullSaftNetz Version 3.0

frankenfragfestival.exe

nullsaftznetz_v3.exe

werks und ein Kabel, das zwei Ports eines Switches per Loop verbunden hatte, sorgten für ständige Ausfälle. Netzwerk-Verleiher und Veranstalter diskutierten heftig über die Ursachen. Letztlich wurde sogar Sabotage nicht ausgeschlossen. Der unermüdliche Einsatz der Veranstalter, die Netzwerkfehler zu beseitigen, wurde von den Besuchern honoriert. Die Turniere konnten trotz enormen Zeitdrucks noch durchgeführt werden. Pluspunkte waren die Preisverleihung und ein guter Pizzabäcker. (www.starkstrom.net)

NSN Version 3.0

NullSaftNetz e.V. veranstaltete in der Salzkottener Stadthalle (Nähe Paderborn) seine dritte LAN-Party. 500 Spieler trafen sich, um neben WWCL-Turnieren jede Menge Extras zu genießen. Die Fenster der Halle wurden verdunkelt, so dass die Beamer, auf denen Infos und Turnierergebnisse liefen, gut sichtbar waren. In der Chill-out-Area gab es zwei Dartgames und für 15 Mark konnte man sich eine professionelle, 30-minütige Massage für die Rückenmuskeln verpassen lassen – die Physiotherapeutinnen kneteten bis in die Nacht hinein ... Das Catering von Zockerfood.de bestand aus Pizzen, Chicken Wings und weiteren kleinen Snacks. Die NSN 3.0 war zudem der Start für die erste große Promotion-Aktion in der LAN-Party-Geschichte, ein Kampf der Geschlechter: Bei der WaterJoe Challenge traten jeweils dreiköpfige *Counter-Strike*-Teams gegen die WaterJoe-Girls an. (www.nullsaftnetz.de)

Mil-LAN-niuM³

Auch auf der Mil-LAN-niuM³ gab es Probleme mit dem Netzwerk. Der Verleiher hatte die Pakete mit denen einer anderen Party vertauscht, so dass die erforderliche Ausstattung erst später eintraf. Daraufhin wurde der Beginn für die 500 Teilnehmer um einen Tag verschoben. Auch die Stromverteilung wies gravierende Mängel auf, so dass ganze Reihen von Spielern mehrere Stunden keinen Saft hatten. Es waren jedoch einige Organisatoren unter den Besuchern, die halfen, die Probleme in den Griff zu bekommen. Trotzdem hat die LAN-Party bei den Besuchern schlecht abgeschnitten. (www. mil-lan-nium.de)

Tipp: WWCL-Finalevent

Die erste Saison der LAN-Party-Liga WWCL neigt sich dem Ende zu. Die jeweils besten 16 Spieler und Teams sind zu den Finalspielen eingeladen. Die Endrunde soll im Rahmen einer 2.000-Mann-Party ausgetragen werden, die der Veranstalter „Circus Infernus" ausrichtet. In den Rheinberger Messehallen treten vom 18. bis 20. Januar 2002 auf 11.000 Quadratmetern Fläche die 500 Finalisten der WWCL ein letztes Mal gegeneinander an. Der Sieger fährt mit einem Neuwagen nach Hause. Insgesamt winken Sachpreise im Wert von 150.000 Mark und auch für die 1.500 Besucher sind Turnierpreise und ein umfassendes Rahmenprogramm angekündigt worden. Des Weiteren stehen die diesjährigen LAN-Awards auf dem Programm. Dazu gehört die „Party Of The Year"-Wahl und die Krönung der neuen Mrs. und Mr.LAN. Die Website der Finals befindet sich unter http://finals.wwcl.net. Gerüchten zufolge ist zeitgleich eine weitere Veranstaltung mit vierstelliger Teilnehmerzahl in der Lokhalle Göttingen geplant. Diese LAN-Party war jedoch bis Redaktionsschluss noch nicht offiziell.

Tipp: AMD PG Challenge

In Prag soll am 22. November eine LAN-Party mit 600 Teilnehmern in einer Flughafenhalle stattfinden. AMD stellt 14.000 Dollar als Preisgelder für die Turniere bereit. Der größte Teil davon geht an *Counter-Strike*, wobei aber auch Turniere für *Unreal Tournament* und *Starcraft Broodwar* geplant sind. Veranstalter ist das Pro-Gamers Team. Weitere Informationen: www.pgchallenge.com.

Diablo 2



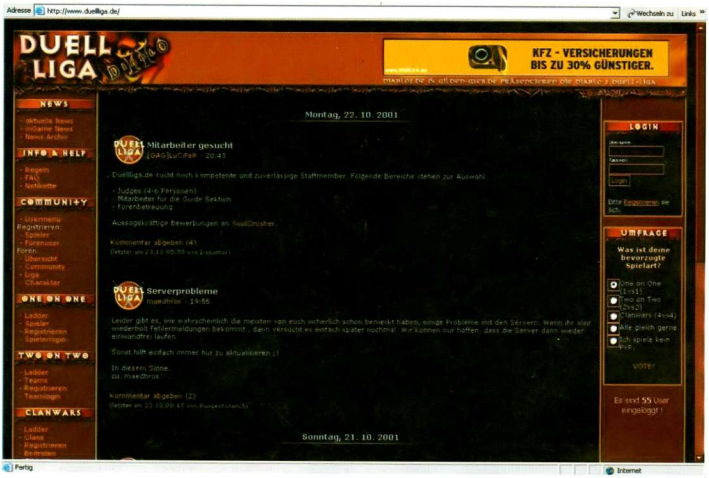
Arne Bleckwenn arbeitet an der erfolgreichen *Diablo 2*-Seite www.diablo2.de mit.

Arne Bleckwenn,
19 Jahre, Zivildienstleistender
aus Hamburg
http://www.diablo2.de

„Ich freue mich über die neuen Wettkampfmöglichkeiten und bin gespannt auf die Diablo-2-Meisterschaften und den Ablauf der Duelliga. Außerdem danke ich auch in dieser Ausgabe Core und GreyDeath[YF] für die Mitarbeit."

Blizzard im Guiness Buch der Rekorde

Durch Spiele mit herausragender Qualität hat Blizzard schon seit längerem unter den Zockern einen sehr hohen Bekanntheitsgrad. Doch nun findet sich sogar ein Eintrag über die Spieleschmiede aus den USA in der aktuellen Ausgabe des *Guinness Buch der Rekorde*. Mit über sechs Millionen Besuchern pro Tag ist das Battle.net als der weltweit größte Online-Gaming-Dienst erwähnt. Darüber hinaus wird *Diablo 2* als das am schnellsten verkaufte PC-Spiel präsentiert, mit über 1.000.000 verkaufen Exemplaren in der ersten Woche (www.blizzard.com).



Die Duelliga, gesponsort von diablo2.de, hat ihre Tore für begeisterte Diablo-2-Spieler geöffnet.

Duellliga

Tosende Menschenmassen und unruhige Kämpfer. Einige überprüfen den korrekten Sitz ihrer Waffen, andere reiben ihre Hände mit dem Staub der Arena ein, damit der Schweiß sie nicht rutschig werden lässt. Auch heute treten die Besten der Besten gegeneinander an. Nicht in den Arenen der alten Römer, sondern neuerdings auch im Internet. Mit der Unterstützung von Diablo2.de ist am 21.Oktober die erste, deutsche *Diablo 2*-Duellliga online gegangen und wartet auf Kämpfer aus allen Charakterklassen. Das System der Duellliga ist einfach: Jeder Teilnehmer bekommt mit Eintritt in die Liga 1.000 Punkte, die sich – je nach Sieg oder Niederlage – vermehren oder vermindern. Die Zahl der gewonnenen oder verlorenen Punkte richtet sich nach der Punktzahl des Gegners. Die Duelle werden in verschiedenen Modi ausgetragen. So können Einzelkämpfer, Paare oder Clans gegeneinander antreten. Bei den „Clankrie-



Der monumentale Weltenstein am Ende des fünften Aktes im Expansionsset ist ein Blickfang für jeden Diablo-2-Fan.



Eine Szene aus dem dritten Akt zeigt den Kampf gegen Mephisto.

gen" stehen sich vier Spieler pro Gruppe gegenüber. Bei den Einzel- und Paarduellen spielen die Teilnehmer in drei monatlichen Runden. Die Siegernamen finden sich in einer „Hall of Fame" wieder und die Rangliste wird gelöscht. Die Clankrieg-Rangliste dagegen bleibt bestehen, bis die führende Vereinigung auf eine bessere trifft. Wer Interesse hat, sollte unbedingt unter www.duellliga.de vorbeischauen.

Player vs. Player

Das *Diablo 2*-Network hat jüngst ein *Diablo 2*-PvP-Turnier auf den eigenen Seiten gestartet. Bei dem Turnier, unterstützt von Vivendi Interactive, stürzen Sie sich in 1on1, 2on2, 4on4 oder auch in ein völlig neues Turnierformat namens „Die Jagd". Letzteres ist nach Angaben der Webmaster des D2Networks eine Herausforderung, besonders für extreme Spieler, da diese Variante ausschließlich im *Diablo 2*-Hardcore-Modus stattfindet. Verliert der Charakter sein Leben, ist er für alle Zeiten im digitalen Datennirvana verloren. Die Leitung dieses Turniers hat ein etwa 20 Mann starkes Team. Darüber hinaus gibt es auch interessante Preise wie z. B. *Diablo 2*-Actionfiguren oder handsignierte Collectors Editions. Alle interessierten *Diablo 2*-Spieler sollten einmal auf der Seite www.d2network.de vorbeischauen.

Auf CD-ROM

Der Cain Rap

Eine offizielle MP3-Datei von Blizzard zu Diablo 2: Lord of Destruction

rap.zip



Kurz vor dem Abgrund tobt ein heißer Kampf im fünften Akt.

Interview mit PriesT-LiZarD

Die Internetseite Diablo2.de veranstaltete vor einiger Zeit einen Guide-Contest (Wettstreit der Spieler mit dem größten Klassen-Wissen), bei dem Besucher eigene Aufbaustrategien ihres bevorzugten Protagonisten einsenden sollten. Nach intensiver Auslese entschied sich die Jury für PriesT-LiZarD. Magikus von Diablo2.de hat ihm einige Fragen gestellt:

[D2.de]Magikus: Du spielst ausschließlich den Necromancer oder faszinieren dich auch andere Klassen?

PriesT-LiZarD: Ich habe eigentlich immer nur Necromancer gespielt. Am Anfang, weil ich den Necro vom Background, also der Story her interessant fand. Irgendwann begeisterte mich dann auch der Spielverlauf mit dieser Klasse und dann bin ich irgendwie zum Necro-pur-Spieler geworden. Natürlich habe ich auch mal andere Chars gespielt, aber bei weitem nicht so intensiv.

[D2.de]Magikus: Du bist also kein wirklicher Freund der Gruppen-Klassen-Methode?

PriesT-LiZarD: Im Grunde finde ich die Idee sehr interessant, aber Blizzard sollte sich dann irgendwie etwas einfallen lassen und eine Team.Ladder einführen. So ist es eine Art Wettbewerbsverzerrung – meiner Meinung nach. Vielleicht wäre es ja mal möglich, dass eine Webseite einen Contest organisiert, in dem dann Chars verschiedener Nationen in einer separaten Ladder gegeneinander antreten. Oder eben durch das Open-Realm-Projekt, wo man dann einen Realm extra für dieses „Turnier" öffnen könnte.

[D2.de]Magikus: Wie siehst du denn die *D2*-Community im Allgemeinen?

PriesT-LiZarD: Ich habe lange Zeit *Broodwar online* gespielt und kenne daher die *BW*-Community noch sehr gut und habe Vergleichsmöglichkeiten. Ich denke, dass die *D2*-Gemeinschaft weitaus „friedlicher" ist und es somit auch mehr Vorteile gibt.

[D2.de]Magikus: Gibt es z. B. eine *Diablo 2*-Szene?

PriesT-LiZarD: Ja natürlich gibt es eine Szene für D2 in Deutschland, vor allem eben durch D2.de – speziell durch die Foren.

[D2.de]Magikus: Okay, vielleicht zum Abschluss noch etwas für den aufstrebenden Guide-Schreiber: Was, denkst du, macht einen guten Charakter-Guide aus?

PriesT-LiZarD: Kommt darauf an, welche „Zielgruppe" der Guide hat. Wenn man einen Anfänger-Guide schreibt, sollte man darauf achten, dass man alle seine Ausführungen genau erläutert etc. und Beispiele angibt.
Wenn man einen Guide für Fortgeschrittene schreibt, ist meiner Meinung nach ein hoher Reflektionsgrad entscheidend, d. h. also, dass man über verschiedene Möglichkeiten diskutiert und somit auch den fortgeschrittenen Leser überzeugt. Wenn ich einem fortgeschrittenen Spieler sage, er soll dies und das machen, wird der erst mal mit Ablehnung reagieren. Man muss dann eben versuchen, den Leser zu überzeugen (von seinem Char-Modell). Das bedeutet natürlich wiederum, dass man sich sehr detailliert mit dem Char-Modell und der Materie auseinandersetzen muss.

Den Necromancer-Guide, mit dem PriesT-LiZarD den Contest gewonnen hat finden Sie unter der URL http://diablo2.gcpro.de/contest/guide6/index.php.

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

„Lionhead will uns pünktlich zum Weihnachtsfest die Erweiterungs-CD unter den Christbaum legen. Das bringt wieder Schwung in die Community."



Auf der Cover-CD: Der Drache ist eines der ersten Kreaturen-Modelle für B&W, die komplett umgestaltet wurden.



Im Kampf gegen einen gegnerischen Leoparden legt unser Drache von der Cover-CD das halbe Dorf in Schutt und Asche.

Neue Kreatur: Der Drache

Wenn man die Fans aus aller Welt fragt, welche Zusatzkreatur sie sich am meisten wünschen, steht der Drache ganz oben auf der Wunschliste. Da Lionhead diesen Wunsch bislang nicht erfüllte, hat sich *Black & White*-Fan Serpentmaj dessen angenommen. Sie finden seinen Drachen auf der Cover-CD. Die Installation des Modells funktioniert wie die Installation von Skins, Sie müssen die entpackten Dateien in das Verzeichnis „Black&White\Data\CreatureMesh" kopieren. Der Drache ersetzt das Löwen-Modell im Spiel.

Erstellen neuer Kreaturen-Modelle

Das Programm Milkshape 3D macht es möglich, 3D-Modelle für Computerspiele (wie z. B. *Half-Life*) neu zu erschaffen oder zu verändern. Mithilfe von entsprechenden Zusatzdateien (Plug-Ins) von DragonZap, können Sie mit Milkshape auch die *.l3d-Dateien der Kreaturen von *Black & White* editieren. Somit ist es möglich, komplett neue Kreaturen zu erschaffen. Jedoch gibt es auch Grenzen: Sie können bislang nur schon vorhandene Kreaturen ersetzen. Es ist auch noch nicht möglich, Sounddateien zu modifizieren. Die veränderte Kreatur benutzt die Sounds der editierten Kreatur. Wenn Sie also einen Tiger ummodellieren, klingt die neue Kreatur wie der Tiger. Im Gegensatz zu Skins müssen Sie nicht nur ein gutes, ein böses, und ein neutrales Modell erschaffen, sondern auch die dicke, dünne, starke und schwache Version. Wir haben für Sie eine 30-Tage-Testversion von Milkshape 3D auf die CD genommen, die benötigten Plug-Ins finden Sie ebenfalls dort. Ein Tutorial, das den genauen Umgang mit dem



Ein schönes Leben noch: Mit dem Namenseditor können Sie dem Lesebrief-Onkel zeigen, wo der Hammer hängt. Die Namen aller B&W-Bewohner lassen sich mit dem Tool bequem ändern.

Programm beschreibt, bekommen Sie auf Lionsource.com: http://blacknwhite.gamigo.de/blacknwhite/guides/tutorial/milkshape.html. Wie eine ummodellierte Kreatur aussehen kann, zeigt der Drache.

Ladehilfe auf CD-ROM

Falls Sie bei *Black & White* mehrere Spielerprofile angelegt haben, werden Sie das Problem kennen: Wenn Sie das Spiel starten, wird automatisch das zuletzt benutzte Profil vollständig geladen, erst dann können Sie zu einem anderen Profil wechseln. Mit dem „Player Selector" umgehen Sie diese lästige Prozedur und wählen direkt das gewünschte Spielerprofil aus. *B&W* starten und sofort loslegen. Der Player Selector befindet sich auf der Cover-CD.

Namen für Untertanen

Ebenfalls auf der Cover-CD finden Sie einen Editor, mit dem Sie die Namen der Dorfbewohner komfortabel ändern können. Der „Villager Name Editor" zeigt Ihnen alle im Spiel verwendeten Namen, die einfach per Mausklick editiert werden können. Das Programm sichert automatisch die Originalnamen, so dass Sie in der Lage sind, sie bequem wiederherzustellen. Die Namen der Dorfbewohner werden im Spiel durch einen Druck auf die „n"-Taste angezeigt.

Creature-Isle-Countdown

Publisher Electronic Arts hat das Erscheinungsdatum für das Add-on zu *Black & White* bekannt gegeben. *Black & White: Insel der Kreaturen* (so der deutsche Titel) soll am 13. Dezember in den Regalen stehen. Um den Fans den Mund wässrig zu machen, hat Lionhead eine Extra-Sektion auf der offiziellen *B&W*-Seite eröffnet. Unter http://main.bwgame.com/creatureisle/index.shtml finden Sie Bildschirmfotos, Beschreibungen der einzelnen Herausforderungen und ein FAQ, das die wichtigsten Fragen zum Add-on erläutert. Zusätzlich wurde ein offizieller Trailer mit Szenen aus dem Spiel sowie Wallpapers mit den neuen Kreaturen veröffentlicht. Beides finden Sie auf der Cover-CD.

Auf CD-ROM

Modell: Weißer Drache
Ein komplett neu erstelltes Drachen-Modell, das den Löwen in B&W ersetzt.
WhiteDragon.exe

Tool: Milkshape 3D
Mit Milkshape können Sie 3D-Modelle umgestalten. Auf der CD ist die 30-Tage-Test-Version.
Milkshape_3D.exe

Tool: Milkshape B&W Plug-Ins
Zusatzdateien, die das Umgestalten von Kreaturen in B&W mithilfe von Milkshape erlauben.
Milkshape-plugin.exe

Tool: Player Selector
Programm, mit dem Sie vor dem Spielstart das gewünschte Profil wählen können.
Bwplayerselector.exe

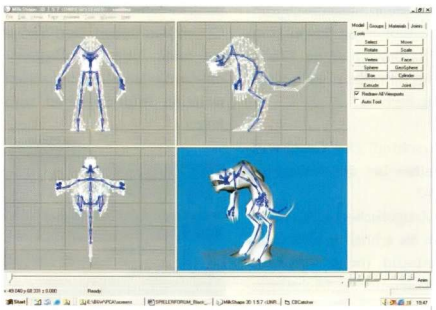
Tool: Villager Name Editor
Mit dem VNE können Sie die Namen der Dorfbewohner komfortabel ändern.
Villagenameeditor.exe

Creature Isle Trailer
Der offizielle Trailer zum B&W-Add-on im Quicktime-Format
CI_Trailer.exe

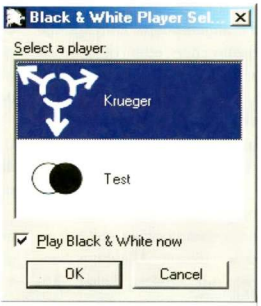
Creature-Isle-Nashorn-Wallpaper
Ein Wallpaper für alle gängigen Auflösungen, das eine Zeichnung der Nashorn-Kreatur zeigt.
CI_wall1paper1.exe

Creature-Isle-Huhn-Wallpaper
Ein Wallpaper im Creature-Isle-Stil mit einer Zeichnung der Huhn-Kreatur
CI_wallpaper2.exe

Creature-Isle-Krokodil-Wallpaper
Noch ein Wallpaper zu Creature Isle, diesmal mit dem Krokodil
CI_wallpaper3.exe



Ebenfalls auf der Cover-CD: Mit dem Milkshape-Editor und den Zusatzdateien können Sie vorhandene Modelle so verändern, dass komplett neue Kreaturen entstehen.



Mit dem Player Selector von der Cover-CD können Sie wählen, welches Profil B&W zu Beginn laden soll.

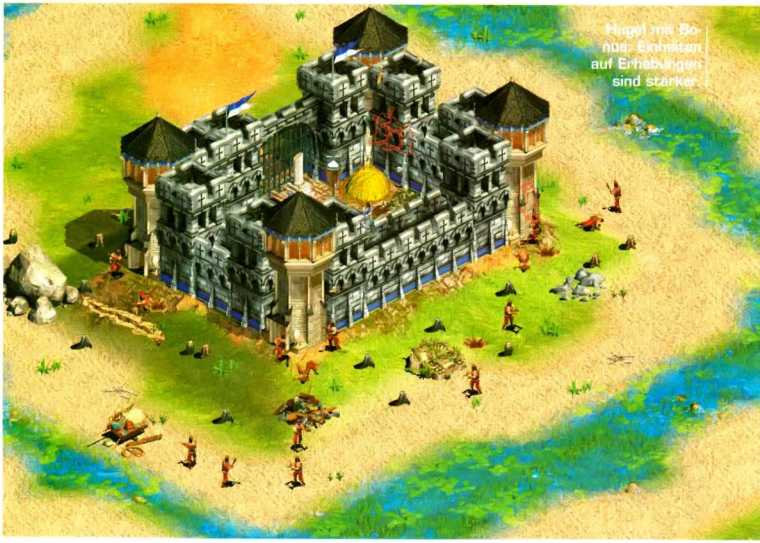
Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
41 Jahre, Frankfurt

„Ich freue mich über die vielen Zuschriften jeden Monat und beantworte die Fragen sehr gerne."



Hügel mit Bonus: Einheiten auf Erhebungen sind stärker

Häufige Fragen

Welche Auswirkung haben Höhenunterschiede?

Einheiten auf Erhebungen haben einen Angriffsbonus gegenüber tiefer gelegenen Einheiten. Dabei macht es keinen Unterschied, ob diese Einheit nur eine oder gar mehrere Ebenen höher liegt als das Ziel, das sie beschießt. Wird über eine Klippe nach unten geschossen, so hat dies dieselbe Wirkung, als stünde die schießende Einheit eine Ebene höher. Der Schaden normaler Angriffe wird wie folgt berechnet:
Schaden = Basis-Schaden + Angriffsaufwertungen – Rüstung des Ziels + Bonusschaden

Dieser Schaden wird mit 1,25 multipliziert, wenn tiefer gelegene Einheiten bekämpft werden. Er wird mit 0,75 multipliziert, sollten höher gelegene Einheiten das Ziel sein. Dies gilt für alle Arten von Einheiten mit Ausnahme von Mönchen. Den größten Vorteil daraus ziehen alle Fernkämpfer, wie beispielsweise auch Türme auf Erhebungen.



Wie funktionieren Skorpione?

Sich selbst überlassene Skorpione greifen immer das am weitesten entfernte Ziel innerhalb der eigenen Reichweite an. Dieses nimmt vollen Schaden und zusätzlich wird der halbe Schaden allen Einheiten zugefügt, die das Geschoss auf dem Wege dorthin streift.

Wie kann ich die Gebäude ausgeschiedener Mitspieler entfernen?

Ist ein Mitspieler ausgeschieden, kann man seine Gebäude wie eigene Gebäude einfach entfernen (markieren, dann ENTF-Taste). So können Sie zugemauerte Durchgänge aufbrechen oder Ressourcen schnell und einfach erreichen.

Wie kann ich Wald zerstören, um den dahinter liegenden Gegner zu erreichen?

Triboks und Onager können Bäume einzeln zerstören. Belagerungsonager sind besonders wirksam. Allerdings können nur Azteken, Kelten, Koreaner, Mongolen, Sarazenen und Teutonen Belagerungsonager entwickeln.

Wie kann man Belagerungswaffen bekehren?

Nach der Entwicklung von „Erlösung" können Mönche feindliche Gebäude und Belagerungswaffen bekehren. Im Falle der Rammböcke und Triboks müssen die Mönche direkt vor diesen stehen. Mangen sind aus der Distanz zu bekehren.

Gibt es Unterschiede bei den Fischgründen?

Abgesehen von der unterschiedlichen Ergiebigkeit ist ein Fischerboot auf hoher See in der Lage, doppelt so schnell zu fischen wie in Küstenfischgründen. Unabhängig davon kann ein Dorfbewohner an Küsten weitaus schneller angeln als jedes Fischerboot.

Unterschiedliche Geschwindigkeiten bei der Nahrungssuche?

Mongolische Jäger ermöglichen die schnellste Nahrungsgewinnung (noch vor britischen Schäfern). Nicht-japanische Fischerboote an Reusen sind die langsamste Form der Nahrungsgewinnung.

Wie kann ich die Einführungssequenzen bei jedem Spielstart unterdrücken?

Dazu dient der Parameter „-no startup" in der Verknüpfung, mit der das Spiel gestartet wird. Dies können Sie in den Eigenschaften der Verknüpfung hinter die bestehende Anweisung außerhalb der Anführungszeichen eintragen.

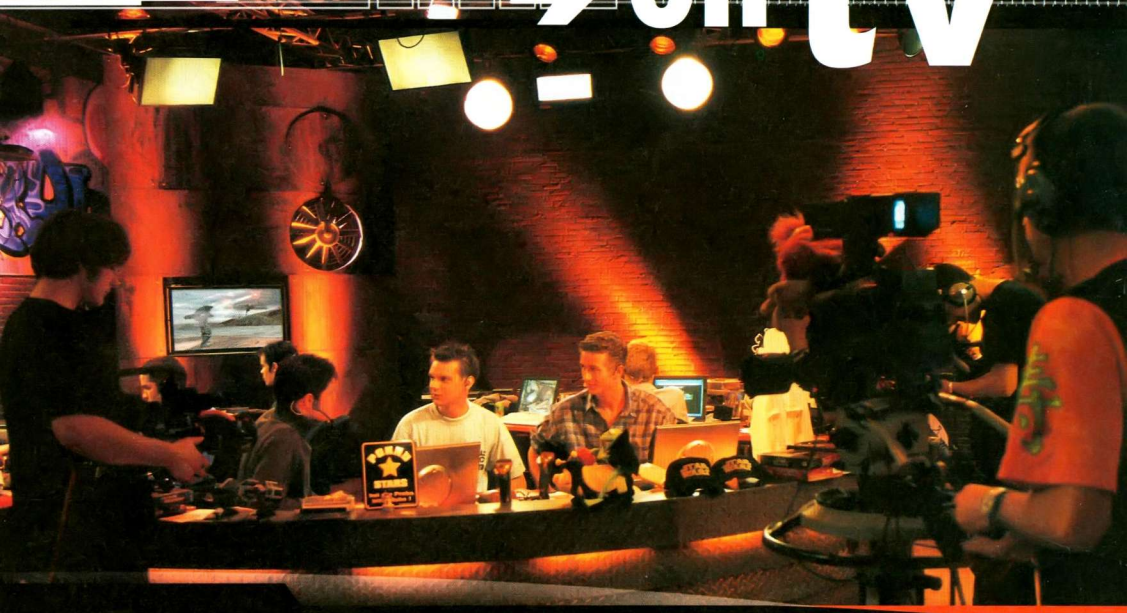
Update 1.0C

Das Update 1.0B lag der PC Action 9/2001 bei. Darin noch enthaltene, kleinere Makel wurden im Patch 1.0C berücksichtigt, den Sie auf der CD im Heft finden. Dort finden Sie auch eine Installationsanleitung (LiesMich) mit vielen weiteren Informationen zum Patch.

Auf CD-ROM

Update 1.0C
Die neuste Version.
Age2XPatch.exe
Informationen zum Update
Die offizielle LiesMich-Datei zum Update.
Liesmich.htm

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

Die Siedler 4



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

„Diesmal habe ich exklusive Bilder zur neuen Siedler-4-Erweiterung für Sie, die wirklich Lust auf mehr machen. Kleiner Schönheitsfehler: der hohe Verkaufspreis von 70 Mark."

Die Trojaner und das Elixier der Macht

Wie der Untertitel der kommenden *Siedler 4*-Erweiterung bereits ankündigt, zieht ein neues Volk in die *Siedler*-Welt ein. Doch im Gegensatz zu ihren antiken Vorfahren lassen sich die siedelnden Trojaner nicht mit Holzpferden hereinlegen. Stattdessen nutzen sie diese Überraschungstaktik selber und machen auch sonst gern Gebrauch von ihrem technologischen Vorsprung.

Das Wissen, Fluggeräte zu bauen, haben die Trojaner ebenfalls – und genau das haben sich die Vertreter des dunklen Volkes abgeschaut. Zukünftig müssen wir uns also auch auf Angriffe aus der Luft gefasst machen.

In 54 neuen Missionen gibt es die Gelegenheit, sich an neuen Musikstücken, Videosequenzen und den wieder sehr detailliert gestalteten Grafiken der neuen Gebäude zu erfreuen. Mit der neuen Replay-Funktion können dann alle Spiele sogar ein zweites Mal betrachtet und genau analysiert werden.



Nach dem Aufbau ist das trojanische Pferd fertig zum Truppentransport. Die Gebäude der Trojaner sind überaus detailliert, hier dient der Hafen als Beispiel.

Ranglisten – wie, wo, was?

Anfang Oktober hat Blue Byte die offiziellen Ranglisten unter www.bluebyte.net/ siedler4/ranking/default.asp online gestellt. Problem dabei war nur, dass anfangs keine Spiele gewertet wurden und die Ranglisten leer blieben. Mittlerweile sind diese Probleme – zumindest größtenteils – behoben, so dass die Jagd nach Plätzen und Punkten beginnen kann.

Map-Contest beendet

Nun ist auch die Abstimmung über die besten, von Fans eingereichten Karten zu Ende gegangen. Auf Platz 1 der Kategorie „Einzelspielerkarte" hat es die Karte „Fledermaus" von Arne Kreisel geschafft. Als beste Mehrspielerkarte setzte sich „Schmetterling" von Sascha Qutob gegen die Konkurrenz durch. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner, deren Karten auf der Trojaner-Erweiterung veröffentlicht werden.

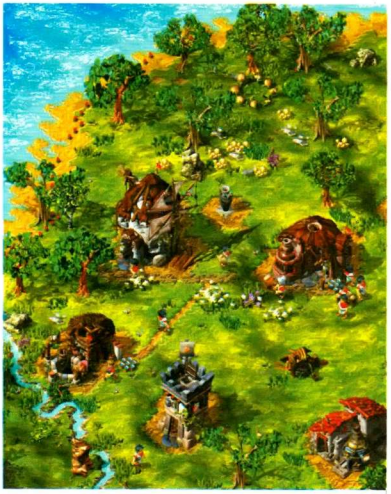
Auf CD-ROM

Römer vs. Römer, Mini-Kampagne von Siedler-Fan Calyps Sardus
CS-01 Römer vs. Römer 1.exe
CS-03 Römer vs. Römer 2.exe
CS-14 Römer vs. Römer 3.exe

Banquoqs drei neue Mehrspieler-Karten
AlbertsDream.exe
Das Auge des Horus.exe
Pescadores.exe



Zu Land, zu Wasser und in der Luft: Die Siedler sind für alles zu haben.



Die Nahrungsmittelversorgung der Trojaner.

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 19,95* MTV Sports: Skateboarding +++ DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Indiana Jones Adventure Kit +++ DM 39,95* LucasArts Zehn Adventures +++

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

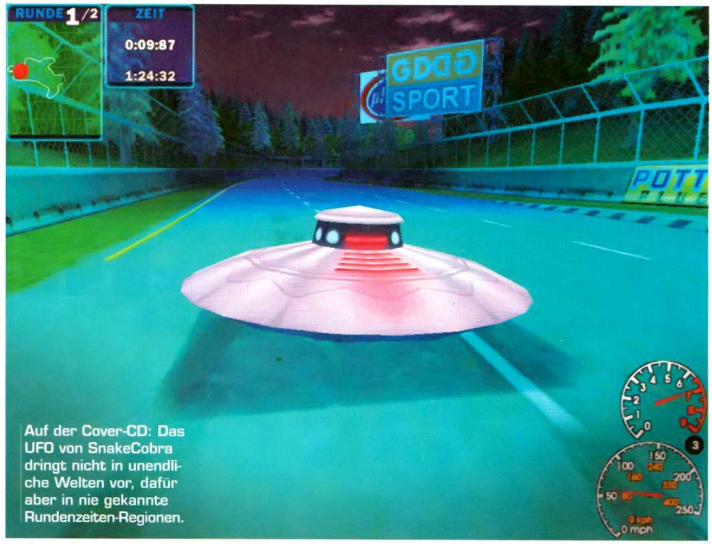
Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kiviov" Richters
17 Jahre, Schüler aus Gütersloh
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Ich frage mich, ob sich bei Motor City Online die Fans von Arcade-Rennspielen ähnlich für die Teilnahme am gebührenpflichtigem Onlinespaß begeistern lassen, wie dies bei Rollenspielern der Fall ist."



Auf der Cover-CD: Das UFO von SnakeCobra dringt nicht in unendliche Welten vor, dafür aber in nie gekannte Rundenzeiten-Regionen.

Motor City im Gold-Status

Ende Oktober erreichte *Motor City Online* Gold-Status. Die ersten Exemplare werden in diesen Tagen an amerikanische Kunden verschickt. MCO-Producer Michael Waite gab in einem Chat auf motorcityonline.com bekannt, dass Electronic Arts für die Benutzung von *Motor City* neben dem Kaufpreis definitiv eine monatliche Gebühr erhebt. Damit sollen das Netzwerksystem und die Verwaltungskosten finanziert werden. „EA könnte, ohne eine Gebühr in Rechnung zu stellen, nicht im Geschäft bleiben", so Waite.

Die ersten Mambas

Erst in der Vorausgabe angekündigt, jetzt bereits auf der Cover-CD: Die ersten Karossen der Fantasiemarke „Mamba" von Wagendesigner SnakeCobra! Das „Mamba Long Towncar Vehicle" ist ein Autotransporter der besonderen Art und mit Sicherheit eines der größten Gefährte von *NfS*. Schnelligkeit sollten Sie von dem Lkw allerdings nicht erwarten. Trotzdem ist er ein Renner: Es ist problemlos möglich, die Fahrbahn zu blockieren, wenn man den Hänger querstellt. Das macht Spaß und ärgert die Nachfolgenden. Als Kontrast zu dem Riesen dürfen Sie sich des Weiteren an SnakeCobras Umsetzung des Ford Pumas erfreuen. Der Puma ist ein sehr agiler Klein(sport)wagen, welcher auch bei *NfS 4* sehr viel Freude macht: Spritzig meistert er Kurven jeder Fasson und nimmt es locker mit wesentlich stärkeren Autos auf. Zu guter Letzt ist auch das SC-Design UFO einen Blick wert: famose Fahrleistungen, kombiniert mit einer nicht von dieser Welt stammenden Handhabung. Etwas Eingewöhnung ist zwar nötig, doch danach enden die Runden meist mit Bestzeiten.

Auf CD-ROM

Mamba Long Towncar Vehicle (NfS 4)
Trotz mäßiger Fahrgeschwindigkeit ist der Autotransporter von SnakeCobra als kurioser Blickfang bei Rennen im NfS-Netzwerk zu gebrauchen.
long.exe

SC Design UFO (NfS 4)
Vergessen Sie Akte X: In NfS sind die Ufos dank SnakeCobra wirklich gelandet! Das außerirdische Gefährt spricht sehr direkt auf Lenkbewegungen an, so dass sich gar schärfste Serpentinen noch in letzter Sekunde meistern lassen.
sufo.exe

Ford Puma (NfS 4)
Der Ford Puma genießt den Ruf, viel Fahrspaß für wenig Geld zu bieten und ist darüber hinaus ein äußerst gutmütiges Auto. Diese Gutmütigkeit wurde von SnakeCobra auf seine NfS-4-Version des Wagens übertragen. Unbedingt ansehen!
2000_ford_puma.exe



Zwar ist der Ford Puma prinzipiell schneller als der massige Mamba-Autotransporter, doch wie sagt man so schön: „Vorsicht, Anhänger schwenkt aus!"



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 beziehungsweise 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 beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

Sprechstunde



Gib mir Tiernamen!

Verehrte Leser, ich bin etwas enttäuscht. Sie sind einfach zu leicht zu manipulieren! Da veröffentliche ich in der vergangenen Ausgabe einen Brief, in dem es heißt, wir würden Leser ständig lächerlich machen – und schon hagelt es viele ähnliche Beschwerden. Das wiederum hat zur Folge, dass ich prima Vorlagen kriege und erneut schreibtechnisch Amok laufe. Würde ich das tun, wenn die Mehrzahl der Leser das nicht mag? Nö, ich bin doch nicht blöd (Hat da wer gelacht?). Dass wir bei PC Action keine Kritik vertragen, ist Unsinn. Würde ich mahnende Stimmen dann nicht einfach totschweigen? Eben. Im Gegenteil: Diese Seiten leben von Kritik. In diesem Sinne: Hassen Sie mich! Beschimpfen Sie mich! Geben Sie mir Tiernamen! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Erregt

Ich lese die PC Action schon lange. Aber der Test zu Aquanox regt mich auf. Das Spiel wird in den Himmel gelobt, aber von den negativen Seiten wird nichts erwähnt, z. B. dass Joysticks über USB-Anschluss nicht funktionieren. […] Des Weiteren wird nicht von den vielen Bugs berichtet, die das Spiel hat (kann man alles in den verschiedenen Foren nachlesen!). […] Eine Wertung von 87 % ist nicht gerechtfertigt!

Markus Himbert per E-Mail

Aquanox zeigt einmal mehr deutlich: PCs sind doof, Geschmäcker verschieden. Bei uns hat das Spiel – abgesehen von kleineren Problemen (etliche negative Punkte haben wir sehr wohl erwähnt!) – super funktioniert, es macht viel Spaß und erhielt folgerichtig 87 %. Im Nachhinein zeigten sich zwei Probleme, die uns viele kritische Zuschriften bescherten. 1. Der Unterwasser-Shooter enthält Programmfehler, die bei bestimmten Rechnerkonfigurationen teils verheerende Folgen haben. Das war nicht abzusehen. Wir greifen das heiß diskutierte Thema deshalb noch einmal auf (vgl. Seite 154). 2. Viele *Schleichfahrt*-Fans hatten sich vom Nachfolger mehr erwartet als „nur" eine Ballerorgie. Dass es aber ein eigenständiges Produkt ist, das nicht viel mit dem Vorgänger gemein hat, sollte aus unserem Test und bei diversen Vorschauen klar geworden sein. *Aquanox* schlechter zu bewerten, nur weil einige Käufer gern ein anderes Spiel gehabt hätten? Nö! Für sich gesehen ist es einer der besten, momentan erhältlichen Actiontitel.

Briefflut

Ich muss Sebastian Hör, der in der letzten Ausgabe schrieb, Recht geben. Eure Antworten auf diverse Leserbriefe haben das Niveau einer Volkschule, die Witze sind seicht, niveaulos und menschenverachtend (siehe PCA 11/01). Ihr werdet mir echt unsympathisch. […]

Valentin Wretschitsch per E-Mail

Verehrter Valentin, schau dir doch mal die nebenstehende Postkarte an! Hey, ich muss so was regelmäßig lesen. Eine solche Zuschrift zu verschicken, DAS ist menschenverachtend. Und? Beschwer ICH mich vielleicht? Übrigens, mir wär's lieber gewesen, du hättest uns wenigstens das Niveau von „zwei Volksschulen" bescheinigt. PS: Da ich sonst wieder als fiese Drecksau dastehe, verkneife ich mir an dieser Stelle den Hinweis, dass sich Volksschule mit zwei „s" schreibt und ICH das in der 2. Klasse gelernt habe (Volksschule Bayreuth-Meyernberg).

[…] Die meisten mögen dich hassen, Harald, aber ich stehe auf deiner Seite und lach mich über deine Äußerungen immer halb tot. Auf jeden Fall sind die Leser, die deine Art von Humor nicht verstehen, zu bemitleiden … […]

Franz Badelt, Windschnur

Ha, endlich mal einer auf meinem Niveau. Nur eine Frage, Franz: Gehst du zur Volksschule?

Ich wohne in Österreich, habe Britney-MP3s und schaue jede Folge von Dragon Ball Z. Ich finde lustig, wie sich manche Leser über die Leserbriefe aufregen [und das mit einem Leserbrief ;o)]. Tolle Logik … für meinen Teil kann ich nur sagen, dass ich ohne Leserbriefseiten und ohne dumme Antworten auf noch dümmere Briefe PCA nicht mehr kaufen würde.

Jan Fritsch per E-Mail

Jemand, der a) Musik von Quietsche-Ente Britney Spears mag – wobei dieser nach einem Unfall in früher Kindheit versehentlich der Schließmuskel einer läufigen Katze statt neuer Stimmbänder implantiert wurde; jemand, der b) auf Anime-Filme steht, bei denen die Augen der Helden grundsätzlich größer sind als ihr Hirn, und jemand, der dann c) auch noch Österreicher ist? Netter Versuch, mich auf den Arm zu nehmen, Jan. Aber so ein Mensch kann doch gar nicht existieren. Ich würde mich jedenfalls aus Verzweiflung umbringen.

[…] Und züchtigt mal euren Harald Fränkel, wie der mit den Lesern umgeht, ist ja abartig.

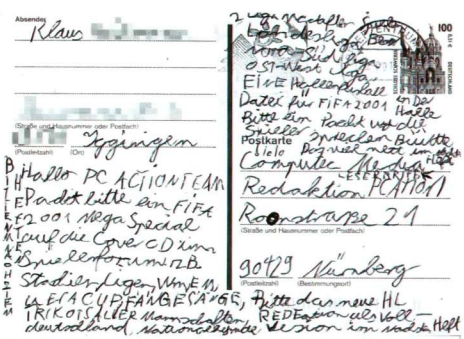
Matthias Gernert, Albertshofen

Ey Matze! Verklag den Arzt meiner Mutter. Er hat bei meiner Geburt 'ne Saugglocke an meinem Kopf angesetzt, weil ich nicht raus wollte. Deshalb bin ich jetzt so seltsam.

[…] Somit zaubert so gut wie jeder Leserbrief, der veröffentlicht wird, immer wieder ein breites Grinsen in mein Gesicht. Danke dafür! Ich wünsche mir mehr Seiten mit Leserbriefen! :) Oder eine eigene Zeitschrift mit Leserbriefen!:D

Sebastian Stullgies, Mechernich

Spitzenidee, eine Zeitschrift nur mit Leserbriefen! Mal drüber nachgedacht, warum Leser dann noch Leserbriefe schreiben sollten, du Amöbe? Wenn du so weiter machst, schaffst



Obwohl die Postkarte in altägyptischen Schriftzeichen verfasst war, erhielt der Leser eine freundliche Antwort: Hä?

du's nie von der Volksschule aufs Gymnasium, Sebastian. Nimm dir ein Beispiel an Wretschitsch.

[...] Es ist sehr traurig, wie sich der Stil auf den Leserbriefseiten geändert hat. Ich bin mir sicher, dass einige das unheimlich spaßig finden, und Sie liegen wahrscheinlich nur am Boden vor Lachen, aber sind nicht fähig, wie es scheint, Kritik in einer angemessenen Art und Weise zur Kenntnis zu nehmen oder Fehler einzugestehen, wie es eigentlich trotz allem Spaß sein sollte. [...] In der Hoffnung, dass noch mehr Leute wie ich denken,

Werner Mueller, Celle

Lieber Werner, ich hoffe, dir eine Freude machen zu können: Deine Hoffnung erfüllt sich. Es denken mehr Leute so wie du. Genau genommen drei: Valentin Wretschitsch, Matthias Gernert und Frank Bersch (für dessen Brief kein Platz war). Blöd ist, dass alle anderen anders denken. Falls du aber zum Beispiel einen Mensch-ärger-dich-nicht-Verein gründen willst, meld' dich noch mal. Dann vermittle ich dir die Adressen deiner drei Gesinnungsgenossen.

Post von den Aliens an Fränkel: Dass wir Sie laufen ließen, ist keinesfalls seltsam! Ihre cybiotectomatiristische Hirnverlängerung haben wir vorgenommen, damit Sie noch mehr Genialität und überschüssige Witzigkeit zur Beantwortung der Leserbriefe zur Verfügung haben (was man in der aktuellen Ausgabe 11/2001 nach Erdenrechnung eindeutig bemerkt). [...] Im Namen aller Aliens, die an Ihrer Entführung beteiligt waren und wie ich nur die PC Action lesen, möchte ich mich bei Ihnen für die lang erwarteten Tests zu Aquanox, AvP 2 (in dem meine Rasse mitspielt) und Codename Outbreak [...] bedanken. Ich hätte Ihre auf Papier gebrachte Genialität schon längst abonniert, wenn die Portokosten zu meinem Heimatplaneten nicht den COMPUTEC-Verlag ruinieren würden. [...]

Tobias Hölzermann, Frickenhausen

Okay Tobi, so habe ich mir den lobenden Leserbrief gewünscht. Klingt wirklich, als wärst du von meiner Arbeit begeistert. Prima! Wie war noch mal deine Kontonummer?

Ich habe die PC-Action lange abonniert und muss sagen, die Leserbriefseiten werden immer besser. Ich muss immer zum Arzt wegen Bauchschmerzen. [...]

Heiko Sonder, Recklinghausen

Heiko, da geht's dir wie unserem Textchef Grandmaster P. und meinem Verlagsleiter. Die haben auch immer Bauchschmerzen, wenn sie die neuesten Leserbriefseiten sehen. Letzterer stammelt dann ständig von Abo-Abbestellungen und Ersterer so was wie: „Fränkel, wie Sie mit den Lesern umgehen, ist ja abartig."

Redakteure an den Pranger

[...] Herr Bezold, was Sie auf S. 22 der aktuellen Ausgabe über die neue Star-Trek-Serie geschrieben haben, muss ich richtig stellen. Das Kommando über die Enterprise (NX-01] hat Captain Jonathan Archer und nicht Captain Broken Bow! Der Pilotfilm zur neuen Serie heißt Broken Bow! [...]

Dorian Pottkämper per E-Mail

Verantwortlich für den genannten Fauxpas war „die blöde Bunke" (O-Ton Benjamin Bezold), welche ihm die falsche Information eingeflüstert hatte und sich hinterher scheckig lachte, weil er den Schwachfug zu Papier brachte und den Pranger-Antrag kassierte. Ich sag's ja immer, trau keiner Frau! **Tanja Bunke** erhielt natürlich die gerechte Strafe. Wir fesselten die *Everquest*-Süchtige an ihren Bürostuhl. Sie musste zuschauen, wie wir zunächst alle ihre hochgezüchteten Rollenspiel-Charaktere für eine Mark pro Stück auf eBay versteigerten, um anschließend das Spiel von ihrem PC zu deinstallieren. Hey, wir wussten vorher gar nicht, wie viel Tränenflüssigkeit in einer einzelnen Quoten-Redakteuse steckt!

Welcher Heckenpenner hat auf die Titelseite der PCA „Magic – Die Zusammenkunft" geschrieben, wenn auf der CD „Art of Magic" drauf ist. Das ist nicht in Ordnung, finde ich, und sollte hart bestraft werden.

Martin Lüneburg per E-Mail

Der Heckenpenner ist **Bernhard Meiler** aus der CD-Abteilung. Der hat zwar nix aufs Cover geschrieben, aber die falsche Demo auf den Silberling gepackt. Wir liefern *Magic – Die Zusammenkunft* mit dieser Ausgabe nach. Meilers Strafe: Er musste Frau Bunke wieder vom Bürostuhl binden, was nicht ohne schwere Fleischwunden abging – meine Güte, was war die fuchtig, die Ex-*Everquest*-kontaminierte Furie!

Betrüger

Heute kaufte ich mir die PC Action, weil darauf der neueste Patch 1.3 für das Spiel Counter-Strike – Verkaufsversion – angepriesen wurde. Bei der Installation stellte sich heraus, dass dieser nur für die deutsche und nicht die englische Verkaufsversion passt. Dies ist schon das zweite Mal geschehen und hat mich jedes mal 10 Mark gekostet. Hier sollte sich auch unbedingt etwas ändern. [...]

Andre Dehne per E-Mail

Das finden wir auch! Verklagen Sie den Kioskbesitzer, der Sie bereits zwei Mal beschissen und den Pfennig nicht rausgegeben hat. Die PC Action kostet nämlich keine 10 Mark, sondern nur 9,99! Abgesehen davon muss ich mitteilen, dass wir aus juristischen Gründen keine englischen Patches veröffentlichen, die in irgendeiner Weise mit einem indizierten Spiel in Verbindung gebracht werden könnten. Tut uns sehr Leid, lässt sich aber nicht ändern. Den zugegebenermaßen leicht schizophrenen Gesetzeswirrwarr diesbezüglich aufzudröseln, wäre saumäßig kompliziert. Aber glauben Sie uns: Wir wissen, was wir tun.

Müll-Abfuhr

Ich habe mir neulich mal die Leserbriefseiten durchgelesen. 1. Cool, ihr bekommt Müll geschickt. Kann man den irgendwo ersteigern? 2. Ich finde es toll, dass ihr Covergirls habt, nur passen die Schriftzüge nicht: Das Girl hält irgendeine Plastikwaffe aus dem Spielzeuggeschäft in der Hand und dann steht da „Aliens vs. Predator 2 – Bissig, schockierend, eklig ..." Ich gebe ja zu, dass sie nicht besonders toll aussieht, aber eklig? Na ja, wer weiß, was gemeint ist! 3. Was soll diese Pokéviechzeug-Werbung in einem Computerspielemagazin? [...]

Marius Betzel per E-Mail

1. Warum ersteigern und Geld ausgeben? Dein Brief zeigt doch, dass du selbst genug Müll produzieren kannst. 2. Ich hoffe für dich, du stehst nie einem Verbrecher mit so einer „Plastikwaffe" gegenüber und lachst ihn aus. Alle Wummen auf den aktuellen Cover-Bildern sind nämlich echt, du Walnuss! 3. Werbung bringt Geld, was soll sie denn sonst sollen? Deshalb kostet dich die PC Action 9,99 Markt statt 10 Mark. Freu dich gefälligst.

Leserbrief des Monats

Hallo !

2.10.2001

Da ich mich sehr für euer Cover- Foto interessiere, dachte ich mir, ein Foto von mir zu schicken. Leider habe ich in eurem Heft keine näheren Informationen über die Cover- girls gefunden. Wenn ihr jedoch Lust habt, mich bald euer Cover schmücken zu lassen, einfach mal melden.

Eure Anna

Ein interessanter Brief! Nicht nur, weil zwei schmucke Bilder beilagen, die eine junge Dame in Unterwäsche zeigten. Nein, Telefon- und Handynummer waren vermerkt! Ich ließ es mir natürlich nicht nehmen, Anna anzurufen. Rein dienstlich natürlich.

Anna: Hallo?

PC ACTION Harald Fränkel, hallo. Wir haben einen Brief von dir bekommen und du hast zwei Bilder mitgeschickt. Ist das richtig?

Anna: [skeptisch] Ja, genau.

PC ACTION Was das Thema Cover-Girl betrifft, muss ich dir leider eine Absage erteilen. Wir beauftragen damit Agenturen. Aber eine andere Frage: Wir würden die Bilder gern anderweitig verwenden. Wäre das in Ordnung?

Anna: [etwas verunsichert] Äh, und wofür? Kommt drauf an ...

PC ACTION Für die Leserbriefseiten ...

Anna: [lacht] Ach so!

PC ACTION Als Leserin weißt du ja, dass wir bei PC Action vieles lockerer sehen. Und wegen der witzigen Idee, wenn's vielleicht auch ernst gemeint war, haben wir uns gedacht ...

Anna: [lacht] Nö, das war eher 'ne Spaßidee.

PC ACTION ... 'ne Spaßidee, okay. Wärst du denn einverstanden?

Anna: [nüchtern] Klar!

PC ACTION Wie alt bist du? Schon 18?

Anna: [zögernd] Nein.

PC ACTION Oh. Ein Problem! Dann gibt's nur zwei Möglichkeiten. Entweder ich müsste deine Mutter um Erlaubnis fragen. Plan B wäre, wir verfremden dein Gesicht.

Anna: [kriegt einen Lachanfall] Ne, dann lieber meine Mutter fragen.

PC ACTION Okay. Dann soll sie mich zurückrufen. Andernfalls müsste da ein schwarzer Balken vors Gesicht ...

Anna: [lacht] Ne, danke ...

Mama Banehr hatte nichts einzuwenden. So kam es, dass alle glücklich waren. Anna wird wegen dieser Veröffentlichung hoffentlich berühmt und die Leserbriefseiten sehen dank des Fotos viel netter aus. Ach ja: Falls Sie uns auch mal Bilder von sich schicken wollen, kein Problem. Immer her damit! ;-)



Wollen Sie unsere Leserin Anna kennen lernen? Wir haben ihre Telefonnummer, rücken sie aber nicht raus. Ätsch.

Adressenhandel

Mein Name ist Alexander Zigelski und ich komme aus 14913 Kloster-Zinna, Mittelstraße 40, und wenn ihr diese Daten verkauft, habt ihr 'ne dicke Klage am Hals. [...]

Alexander Zigelski, Kloster-Zinna

Wir haben deine Adresse an den Beate-Uhse-Versand verkloppt. Aber nur, weil du's bist. Normalerweise bleiben Anschriften unter Verschluss. Wir fordern sie nur ein, damit wir mit den Verfassern gegebenenfalls Rücksprache halten können und weil wir Anonymlingen keine Plattform bieten wollen. Wer uns schreibt, sollte schon zu seinen Ergüssen stehen.

Bastelspaß

Als ich meine neue PC Action geöffnet hatte, sah ich, dass alle Seiten oben zusammen waren! Ich musste alle mit der Schere aufschneiden! Natürlich werdet ihr sagen, dass sei nicht eure Schuld und so. Aber von euch lasse ich mich nicht verarschen! Ihr habt wohl geglaubt, ihr könnt mich reinlegen! Das ganze Heft ist doch nur da, um mich reinzulegen! Aber ja, mit mir kann man's ja machen, oder? Ihr findet es sicher lustig, mich zu verarschen, was? Bin ich lustig, hä? Seh ich etwa aus wie ein Clown? Bring ich euch zum Lachen? Aber glaubt mir, auf eure Tricks fall ich nicht rein! Ihr habt euch doch alle gegen mich verschworen und Fränkel ist der Anführer! Aber mich kriegt ihr nicht lebend!

Stefan Mosimann, Schwarzenburg (Schweiz)

Stefan, dein Brief ist nicht lustig. Was du damit zeigst, nennt sich Paranoia. Lass dir von einem Psychologen helfen. Oder melde dich bei unserem Abo-Service. Dann kriegst du wenigstens ein neues Heft.

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

Lies mich!

Erst einmal ein großes Lob an den kreativen Kopf, der auf die „Underground"-Idee kam. Ca. 70 Spiele Stück für Stück zu installieren ... AUA! [...] Könnt ihr nicht eine „Komplett-Installation" einbauen? [...]

Andree Boinski per E-Mail

Nö, Komplettinstallation ist nicht. Um so was zu programmieren, sind wir zu doof (Volksschulabschluss!). Aber künftig gibt es zu jedem Spiel im CD-Menü eine Readme-Datei, die ausführlich verrät, worum es geht. Dann brauchst du nur noch auf die Festplatte klatschen, was dich wirklich interessiert.

Auf CD-ROM

PC Action in Gefahr
Joachim Hesse und Christian Sauerteig peinigten die Partygäste der COMPUTEC-Einweihungsfeier mit der Frage: „Sind Sie wichtig?".
PCA in Gefahr.mpg

Squash
Ein simpler Pong-Klon unseres Lesers Christoph Müller.
squash.exe

Damenwahl

Als ich das Freeware-Spiel Simutrans antestete, verfiel ich in eine Sucht, die den Verlust meiner Freundin zur Folge hatte. Um diesen Schaden zu ersetzen, fordere ich Sie auf, mir ein Covergirl meiner Wahl zu meinem untergebenen Weib zu machen. Doch da Sie vermutlich alle in Ihren Harem verschleppt haben, wäre ich mit der Bunke auch zufrieden.

Reinhard Stuiber, Kraiburg

Oje, was war das für 'ne Anti-Frau, die Sie nicht mal von einem popeligen Freeware-Spiel ablenken konnte? Hatte sie 'nen Vollbart, Po- und/oder Brustbehaarung oder was? Vergessen Sie die Schnalle und zocken Sie weiter. Ferner: Cover-Girls geben wir immer der Agentur zurück und das Bunke bleibt bei uns, wird also grundsätzlich nicht verschickt. Hm, haben eigentlich alle unsere Leser einen Schuss oder bin ich ansteckend?

Leser am Pranger

Was muss ich im Kommentar von Hesse zu Red Faction lesen? REVOLUCIÓN? Welche Sprache soll das sein? Französisch, Englisch oder Deutsch bestimmt nicht. Wenn man keine Fremdsprachen kann, sollte man es wenigstens unterlassen, die Worte so hinzuschreiben wie man denkt, dass sie so geschrieben werden könnten! [...]

Thomas Mueller-Danert per E-Mail

„Viva la Revolución" ist spanisch. Ist Ihnen das jetzt irgendwie unangenehm, vor allen anderen Lesern blöd dazustehen, Herr Mueller-Danert?

Hart, Mann

Da ich beabsichtige, mir demnächst einen neuen Computer anzuschaffen, und sich auf diesem sicher das neue Windows XP befindet, habe ich diesbezüglich die folgende Anfrage. Laufen die nachfolgenden, aufgeführten Spiele auch unter Windows XP oder kommt es dabei zu Problemen bezüglich Kompatibilität: [An dieser Stelle folgte eine monströse Liste mit teilweise älteren und größtenteils indizierten Titeln.]

Steffen Hartmann per E-Mail

Normalerweise installieren wir gern auf vielfachen Wunsch eines einzelnen Lesers 1.538 Spiele und testen dann nur für ihn, ob sie unter XP funzen. Wir haben ja nichts Besseres zu tun. Diesmal war leider die Zeit ausnahmsweise ein bisschen knapp. Traurig. Aber lassen Sie sich gesagt sein, dass die Chancen allgemein gut stehen. XP ist in Sachen Kompatibilität viel netter als beispielsweise Windows 2000.

Fanpost

Bitte lass Britney Spears endlich in Ruhe. Ich bin ein Fan von ihr. In meinem Zimmer hängen ungefähr 15 Poster. Mein Bruder bekommt jeden Monat die PC Action und lacht über deine blöden Britney-Witze. Ich aber nicht. [...]

Ula Gabrzycka, Wien (Österreich)

Schade. Aber grüß deinen Bruder!

Inserentenverzeichnis PC Action 12/2001

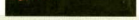
20th Century Fox	25	Fujitsu Siemens Computers GmbH	27	Ravensburger Interactive Media GmbH	39, 119
Activision Deutschland GmbH	196	GyroTwister-Vertrieb Nann	195	Saturn Verwaltungs GmbH	79, 105
Asus Computer GmbH	181	Idee & Spiel Facheinzelhandels GmbH & Co. KG	21, 70, 77, 104, 118	Take 2	15
Avitos AG	192/193	Infogrames Dt. GmbH	87, 93, 97	TerraTec Electronic GmbH	2
B & D Verlag GmbH	155	Jowood Productions	19, 75	THQ/Softgold Computerspiele GmbH	145
Bigben Interactive GmbH	121	Mannesmann Mobilfunk GmbH	57	Ubi Soft	17, 53, 81
CDV Software Entertainment AG	89, 95	MTV Networks GmbH	156	Virgin Interactive	71
Computec	10, 191	NBC Giga TV	143	Vivendi Universal Interactive Entertainment	28/29, 101
Eidos	40/41, 55	Okay Soft	99	WCom	189
Electronic Arts Dt. GmbH	103, 111, 147	Pearson Education Deutschland GmbH	179	Wizards of the Coast	49, 61
Electronics Boutique AG	69				

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*	18,9%
2	▲	3		Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	11,3%
3	▲	neu		Die Siedler 4 *Blue Byte*	9,4%
4	▶	4		D2: Lord of Destruction *Blizzard*	7,7%
5	▲	neu		Commandos 2 *Pyro*	7,6%
6	▼	5		Half-Life (deutsch) *Valve*	7,5%
7	▲	8		Stupid Invaders *Xilam*	7,0%
8	▼	2		Operation Flashpoint *Bohemia Interactive*	3,9%
9	▲	neu		Wiggles *SEK Ost/Innonics*	3,7%
10	▲	neu		GTA 2 *DMA Design*	3,5%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Anno 1503	17,6%
2	▲	3	Return to Castle Wolfenstein	11,8%
3	▲	4	Duke Nukem Forever	7,9%
4	▲	5	Unreal 2	7,5%
5	▲	neu	Halo	7,2%
6	▲	10	Harry Potter	7,1%
7	▼	2	GTA 3	4,0%
8	▼	6	Soldier of Fortune 2	3,8%
9	▼	7	Dungeon Siege	3,6%
10	▲	neu	Medal of Honor: Allied Assault	3,4%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Commandos 2	Eidos
2	▲	neu	Red Faction	THQ
3	▲	neu	NHL 2002	EA Sports
4	▲	neu	Fußball Manager 2002	EA Sports
5	▼	1	Myst 3	Ubi Soft
6	▲	neu	Wiggles	Infogrames
7	▲	neu	Play the Games 4	Infogrames
8	▲	neu	F1 2001	EA Sports
9	▼	2	D2: Lord of Destruction	Vivendi Universal
10	▲	neu	Aquanox	Ravensburger Interactive

Quelle: MCV

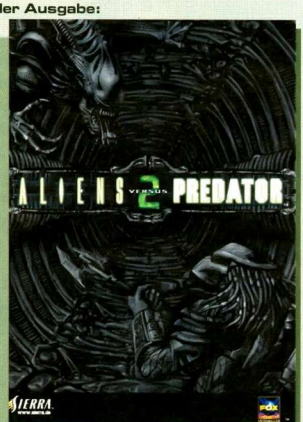
Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Throne of Darkness	Sierra
2	▲	neu	Hoyle Casino 2002	Sierra
3	▲	neu	C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	EA Games
4	▲	neu	SWAT 3 - Game of the Year	Sierra
5	▲	neu	C&C Red Alert 2	EA Games
6	▲	neu	Moon Tycoon	Sierra
7	▼	6	The Sims	EA Games
8	▲	neu	Asheron's Call: Dark Majesty	Microsoft
9	▲	neu	Project Eden	Microsoft
10	▲	neu	Rollercoaster Tycoon	Infogrames

Quelle: Amazon USA

Gewinner

der Ausgabe:



Henry Bienek
aus Darmstadt

erhält ein Spiel

Aliens vs. Predator 2
(Test des Monats 11/2001)

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	2. Quartal 2002
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	2. Quartal 2002
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002
Hitman 2	Action-Spiel	IO Interactive	Noch nicht bekannt
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
Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	CroTeam	Januar 2002
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
Team Factor	Mehrspieler-Shooter	7FX	1. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	3. Quartal 2002
Adventure			
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
StuntGP	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	1. Quartal 2002
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	Noch nicht bekannt
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	Dezember 2001
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	Dezember 2001
Sport			
FIFA 2003	Fußball	EA Sports	November 2002
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboard	Activision	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
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Februar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	Dezember 2001
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	4. Quartal 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14[00]–18[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 68 72 41 47 — Mo-Fr 15[00]-18[00]

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13[00]–18[00]

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16[00]–19[00]

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10[00]–20[00]

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 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 68 36 — Mo-Fr 8[00]–24[00] (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 16[00]–20[00]
01 90-50 55 11 — Mo-Fr 16[00]-20[00] (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14[00]–19[00]

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 10[00]–12[00], 14[00]–19[00]

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivenduniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90-51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.



Mit der Version 1.11 haben Sie Ihr U-Boot mit Tastatur, Maus und endlich auch mit USB-Joysticks voll unter Kontrolle.

Leckgeschlagen

Aquanox **Voodoo entzaubert und Steuerungsprobleme**

Mit dem ersten großen Patch 1.11 beseitigt Massive die bemängelten Steuerungsprobleme in *Aquanox*. Fortan dürfen Sie die Tasten nach Ihren Wünschen belegen, inklusive der Achse für die Neigung Ihres U-Boots. Außerdem behebt das Update Inkompatibilitäten mit USB-Geräten: Sämtliche Knöpfe eines Joysticks lassen sich nun belegen und auch die Sensitivität für den Steuerknüppel oder die Maus können korrekt eingestellt werden. Massive ist es sogar gelungen, die Performance-Schwierigkeiten auf einigen Rechnern etwas zu lindern, wodurch *Aquanox* weniger ruckelt und seltener einfriert. Insoweit ein gelungenes Update, aber viele weitere Probleme sind dem Hersteller schon bekannt und müssen noch beseitigt werden: Auf etlichen Rechnern erkennt der Kopierschutz aus verschiedensten Gründen die Original-CD nicht als solche, wodurch *Aquanox* den Dienst verweigert. Betroffen sind unter anderem Systeme mit Gravis-Gamepads und mit mehreren CD-Laufwerken. In Zusammenarbeit mit dem Kopierschutzhersteller lassen sich diese Schwierigkeiten sicher in absehbarer Zeit lösen. Auch die Darstellungsfehler mit Karten der Typs Ati Radeon und Matrox sollte Massive mit Unterstützung des Grafikkartenherstellers noch ausräumen können. Fast unmöglich dürfte es hingegen sein, die Kompatibilitätsprobleme mit den meisten Voodoo-Karten zu beheben, da für diese Auslaufmodelle seit über einem Jahr keine aktuellen Treiber mehr veröffentlicht wurden. Immerhin ist Massive zuversichtlich, die Probleme mit der Voodoo 5500 zu beheben, für die älteren Grafikkarten der Voodoo3-Generation besteht hingegen keine Hoffnung, da diese Karten viele wichtige Spezifikationen von DirectX 8 nicht unterstützen. Das gleiche Schicksal trifft Besitzer einer Ati Rage 128, die mit dieser Grafikkarte nie in den Genuss von *Aquanox* kommen werden. Detaillierte Informationen zu den Problemen und etwaige Lösungen finden Sie in der Readme-Datei, die dem Update beiliegt. Hilfestellungen bietet auch das Forum auf www.aquanox.de sowie der Support von Fishtank.

Auf CD-ROM

Updates CD #1

Aquanox v1.11 (d)

Fishtank-Info

Fishtank Interactive
Am Westpark 1-3
81373 München
Hotline: Mo.-Fr. 16.00-19.00 Uhr
Tel.: 0751/861944
E-Mail: support@fishtank-interactive.com
www.aquanox.de

Durchgegraben

Wiggles **Wege durchs Performance-Labyrinth**



Der Nahrungsbeschaffung fällt eine größere Bedeutung zu. Halten Sie also reichlich Grillhamster und andere Leckereien bereit.

Auf CD-ROM

Updates CD #1

Wiggles v1.0.707 (d)

Kurz nach Veröffentlichung reagierte SEK Ost sehr schnell mit mittlerweile drei Updates auf die kleinen Mängel in *Wiggles*. Bereits die Version 1.0.707 verbessert die Wegfindung, so dass Ihre Zwerge auch durch komplexere Gangsysteme zum gewünschten Zielpunkt gelangen. Allgemein halten sich die Wiggles strikter an Ihre Befehle, beispielsweise wenn Sie die Kleinen einer Produktionsstätte zugewiesen haben. Außerdem wurde das Balancing überarbeitet, wodurch beispielsweise die Nahrungsversorgung etwas wichtiger wird. Eine ganze Reihe kleinerer Verbesserungen sollte darüber hinaus helfen, sporadisch – in bestimmten Situationen – auftretende Fehler zu vermeiden. Ein neuer Programmbestandteil warnt vor problematischer Software, die im Hintergrund läuft und die Performance beeinträchtigt. Damit soll sich das teilweise extreme Ruckeln des Spiels einschränken lassen. Zudem beseitigt der Patch etliche Probleme mit Voodoo3-Karten, die teilweise Texturen falsch darstellten. Die neueste Version 1.0.814 enthält sogar ein Tweak-Tool, mit dem sich *Wiggles* bis ins Detail konfigurieren lässt, wodurch bei optimalen Einstellungen auf fast allen Systemen ein spürbarer Performance-Gewinn möglich ist. Diese Version erschien aber erst nach Redaktionsschluss für die Cover-CD. Wir liefern das Update nächste Ausgabe nach.

Außerdem

/// Mit der Version 1.01 zu **Gorasul** werden etliche kleinere Bugs in dem Rollenspiel behoben und außerdem das Balancing verbessert, wodurch das Spiel etwas einfacher wird. /// Die deutsche Version 1.22 zu **Myst 3 – Exile** beseitigt Inkompatibilitäten mit manchen Grafikkarten. Mit einem Chipsatz des Typs Intel 740, 810 oder 815 können Sie das Spiel nur im Software-Modus laufen lassen. ///

BLOND –
DU WILLST ES DOCH AUCH!



Jetzt für **nur 3,50 DM** am Kiosk blond magazine



foto: stefan minder @ defrance

www.mtvhome.de

PC ACTION Spieletipps

12/2001



Seite 159

Aliens vs. Predator 2

Ausgetrickst



Es wird kalt – sehr kalt. *Ich gehöre zu den Menschen, die so lange wie nur irgend möglich versuchen, den nahenden Winter zu leugnen. Wie das geht? Ich boykottiere Pullover und Jacken. Aber selbst einem eingefleischten Nordlicht wie mir wird es irgendwann dann doch zu frisch. Einziger Ausweg: Flucht nach Süden. Während in Deutschland die Temperaturen fallen, vorweihnachtliche Werbung für Schokolade, Schmuck und Spielzeug wieder Hochkonjunktur hat und sich jeder zweite Zocker im Lande fragt, woher er die 1.000 Schleifen für die Xbox nehmen soll, stürze ich mich in die Fluten des Roten Meeres. Endlich Urlaub! Und wenn ich mir dann so in 15 Metern Tiefe die Fische anschaue, frage ich mich immer wieder, warum es keine Spiele zu diesem Thema gibt. Liebe Publisher und Designer: Geht da nicht was? Wie wäre es mit einer Wirtschaftssimulation einer Tauchbasis? Oder ein Spiel, bei dem man in einer Expedition den Schätzen der spanischen Flotte hinterherjagt? Ich stehe gerne als Berater zur Verfügung. In diesem Sinne – viel Spaß im verregneten Deutschland. Ich muss zum Flughafen.*

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

Aliens vs. Predator 2 159
Allgemeine Spieletipps

S.W.I.N.E. 165
Allgemeine Spieletipps

Wiggles. 169
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Anno 1602 176
Commandos 2: Men of Courage 175
Mech Commander 2 176
Paris-Dakar Rally 176
Red Faction 176
Throne of Darkness 175
Zoo Tycoon 175

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
Alien vs. Predator 2	Allgemeine Tipps	12/01
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: 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
S.W.I.N.E.	Allgemeine Tipps	12/01
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**

Allgemeine Tipps

Aliens vs. Predator 2

Haben Sie Angst im Dunkeln und brauchen dringend Hilfe? Kein Problem. Wir haben für Sie die besten Tipps für die drei Charaktere zusammengestellt, damit Sie heil aus dieser Hölle entkommen.

Marine

Gehen oder laufen?

Obwohl Sie weniger Geräusche erzeugen, wenn Sie gehen, bemerken die Aliens Sie dennoch. Lassen Sie deshalb die Option „Auto-Run" immer eingeschaltet. Für den Fall eines Angriffes können Sie schneller flüchten. Die einzige Ausnahme ist der Kampfroboter, der Sie nicht orten kann, wenn Sie leise gehen.

Wie vernichte ich gefahrlos die Aliens?

Wenn Sie eine Tür oder ein Tor durchquert haben, schließen Sie es hinter sich. Dadurch werden Angreifer, die versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen, aufgehalten. Bei einigen Türen können Sie sich auch einen Fehler der Kollisionsabfrage zunutze machen. Die Aliens vor der Tür versuchen nach Ihnen zu greifen, aber treffen Sie nicht. Trotzdem erscheinen die Fangarme auf Ihrer Seite der Tür. Nehmen Sie das Messer zur Hand und versetzen Sie dem Vieh einige Hiebe. Obwohl Sie den Gegner verletzen, richtet die austretende Säure keinen Schaden bei Ihnen an.

Wie schütze ich mich vor der Sprung-Attacke?

Wenn Sie sich einen Gegner vom Leib halten wollen, müssen Sie rückwärts laufen. Halten Sie die Waffe auf die Mitte des Gegners und drücken Sie ab. Achten Sie aber darauf, dass der Abstand zum Gegner nicht zu groß wird, weil dieser sonst zu seiner Sprung-Attacke ansetzt. Deshalb ist es enorm wichtig, dass Sie beim Rückwärtslaufen nach links und rechts ausweichen. Für den Fall, dass der Gegner dennoch seine Sprung-Attacke anwendet, wird er Sie bei Ihrem Zickzackkurs kaum erwischen.

Auf welchen Teil des Körpers kann ich außerdem schießen?

Anstelle der Körpermitte können Sie auch die Beine anvisieren. Das funktioniert besonders gut, wenn ein Alien auf den Hinterbeinen auf Sie zuläuft. Wenn es nur noch ein Bein hat, ist es gezwungen, langsam hinter Ihnen herzukriechen. Dadurch haben Sie Zeit, sich vorerst um die anderen Gegner zu kümmern.

Wo finde ich nützliche Gegenstände?

Neben den Gegenständen, die offensichtlich auf dem Boden liegen, finden Sie auch versteckte Utensilien. Untersuchen Sie Schreibtische und Konsolen ganz genau. Auf den ersten Blick sind diese Verstecke kaum zu erkennen. Führen Sie deshalb das Fadenkreuz über die Wandtexturen und achten Sie darauf, ob sich Ihr Cursor verändert. Ist dies der Fall, können Sie ein Versteck öffnen.

Soll ich die Erste-Hilfe-Päckchen sofort benutzen?

Wenn Sie ein Erste-Hilfe-Päckchen finden, es aber vorerst nicht benötigen, sollten Sie sich dessen Position merken. Im Verlauf einer Mission werden Sie das eine oder andere Mal an eine Stelle gelangen, an der Sie schwer verletzt sind, aber weit und breit kein Erste-Hilfe-Pack zur Verfügung steht. Dann können Sie in den meisten Fällen den Level zurücklaufen und sich heilen.

Wie gehe ich bei Löchern im Boden vor?

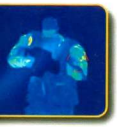
Löcher im Boden sind mit Vorsicht zu genießen. Darunter warten häufig Gegner darauf, dass Sie achtlos in den Raum springen. Werfen Sie stattdessen eine Fackel hinein oder schalten Sie die Taschenlampe ein. Schauen Sie in das Loch und gehen Sie dabei um die Öffnung herum. Überprüfen Sie alle Ecken des Raumes. So erken-

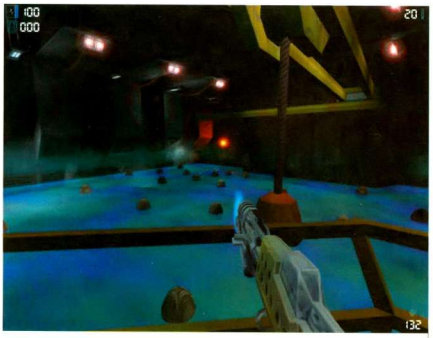


Dieses Alien setzt zu einer gefährlichen Sprung-Attacke an. Sie müssen sehr flink sein, um rechtzeitig auszuweichen.



Dieser versteckte Schrank ist leicht zu übersehen. Achten Sie darauf, ob sich das Fadenkreuz grün färbt.





Bevor Sie sich durch dieses Becken wagen, sollten Sie zuerst die Eier zerstören, die sich auf dem Weg befinden.



Die Smart Gun eignet sich gut für dunkle Räume. Obwohl Sie keinen Gegner sehen, schaltet die Zielautomatik auf.

nen Sie Gegner, die Sie noch nicht entdeckt haben und sich deshalb nicht bewegen.

Wie erledige ich das Wachpersonal?

Wenn Sie gegen das Wachpersonal in der Station kämpfen, sollten Sie immer auf deren Köpfe zielen. Im Gegensatz zu den Aliens bewegen sich die Sicherheitskräfte nur langsam und sind daher einfacher zu treffen. Mit ein bis zwei Kopfschüssen können Sie einen Wachmann erledigen. Wenn Sie jedoch auf dessen Beine schießen, benötigen Sie fast ein komplettes Magazin.

Wie mache ich mir die Selbstschussanlagen zunutze?

Selbstschussanlagen sind nicht immer Ihr Feind. Versuchen Sie den Gegner in den Einflussbereich der Anlage zu locken, damit diese ihn für Sie erledigt. Die Selbstschussanlagen, die sich unter der Decke befinden, können Sie nur dann zerstören, wenn diese ausgefahren sind.

Muss ich die Eier zerstören?

Nicht aus allen Eiern schlüpfen die gefährlichen Xenomorphe. Trotzdem sollten Sie vorsichtshalber alle Eier zerstören, auf die Sie stoßen. In der Filmvorlage hat Lt. Ripley dies mit einem Flammenwerfer und Granaten erledigt. Sie hingegen sollten diese Munition lieber sparen und auf die Pistole zurückgreifen, die ohnehin in späteren Levels gegen stärkere Gegner unbrauchbar ist.

Das Radar

Da Ihr Radar lediglich die Gegend vor Ihnen abtastet, ist es wichtig, dass Sie sich häufiger umdrehen und schauen, ob sich hinter Ihnen etwas bewegt. Achten Sie auf die Musik. Diese wird hektisch, wenn sich Gegner in der Nähe befinden.

Ich bin umzingelt! Was tun?

Wenn Sie von zwei Aliens angegriffen werden, müssen Sie an dem Gegner, der vor Ihnen steht, vorbeilaufen und sich anschließend umdrehen. Dadurch haben Sie beide Monster vor dem Lauf und den Rücken frei. Bei einer größeren Gruppe Aliens müssen Sie sich ständig bewegen und springen. Auf diese Weise vermeiden Sie kritische Verletzungen.

WAFFEN

Wann soll ich nachladen?

Laden Sie in Kampfpausen immer gleich alle Waffen nach. Wenn Sie das versäumen, wird die Waffe bei einem Wechsel zur nächsten Waffe automatisch nachgeladen. Das kostet Sie während einer Auseinandersetzung enorm viel Zeit und gegebenenfalls auch Lebensenergie.

Wie setze ich die Schrotflinte ein?

Mit der Schrotflinte müssen Sie unbedingt auf den Gegner zulaufen, da sie auf große Entfernung nicht besonders wirkungsvoll ist. Dies gilt jedoch nicht, wenn Sie die Alternativmunition im Lauf haben. Diese eignet sich für den Kampf auf mittlere Distanz sogar besser als die Pistole. Setzen Sie die Schrotflinte hauptsächlich in engen Gängen ein. Als weniger geübter Schütze sollten Sie die Schrotflinte aufgrund ihrer hohen Nachladezeit nur einsetzen, wenn ansonsten nur noch die Pistole zur Wahl steht.

Wann soll ich die Smart Gun einsetzen?

Die automatische Zielerfassung der Smart Gun ist nicht besonders präzise. Dafür eignet sich dieser Modus aber hervorragend, um große, dunkle Räume nach Aliens abzusuchen, da sich die Zielerfassung bei Kontakt rot färbt. In engen Gängen sollten Sie aber den manuellen Zielmodus aktivieren. Sonst zielt die Waffe eventuell auf einen kriechenden Gegner, der keine unmittelbare Gefahr darstellt, und vernachlässigt die restlichen Angreifer.

Zwischengegner: Kampfroboter

Schnappen Sie sich die Weste und den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite finden Sie weitere Raketen für den Werfer. Wenn sich der Boden öffnet und der Kampfroboter mit dem Lift hinauffährt, laufen Sie zur Leiter und klettern hoch. Sollten Sie sich auf der anderen Seite der Halle befinden, schleichen Sie hinter dem Roboter entlang. Auf der nächsten Ebene bleiben Sie an der Leiter stehen und schießen mit dem Raketenwerfer auf den Roboter unter Ihnen. Wenn er seine Position ändert, folgen Sie ihm. Achten Sie aber darauf, dass Sie fast über ihm stehen, wenn Sie über die Kante



Stellen Sie sich über den Kampfroboter an die Kante. Dort kann er Sie nicht mit seinen Raketen beschießen.



Die Königin ist mit einem anderen Marine beschäftigt. Eine gute Möglichkeit, um die verteilten Waffen einzusammeln.

schauen. Wenn der Winkel spitz genug ist, kann er nicht auf Sie schießen.

Endgegner: Königin

Wenn Sie den Saal der Königin betreten, sollten Sie zuerst alle Waffen und Munition einsammeln, die sich verstreut in der Gegend befinden. Besonders wichtig ist dabei die Gatling und das Pulse-Gewehr. Wenn Sie alles eingesammelt haben, wählen Sie die Gatling und laufen rückwärts. Dabei feuern Sie so lange auf die Königin, bis sie sich zurückzieht und Verstärkung ruft. Während dieser Phase brauchen Sie nicht auf die Königin zu schießen, da die Treffer keine Wirkung zeigen. Wählen Sie stattdessen das Pulse-Gewehr und achten Sie auf die Löcher im oberen Teil der Halle. Daraus stürmen zwei Aliens auf Sie zu. Erledigen Sie beide mit dem Pulse-Gewehr. Die Smart Gun eignet sich nicht für diese Aufgabe, da Sie damit sehr langsam laufen. Nehmen Sie anschließend wieder die Gatling zur Hand. Das wiederholen Sie so lange, bis die Königin erledigt ist. Stürmen Sie dann durch den freigesprengten Gang und folgen Sie Ihren Kameraden. Da das Transportschiff vorerst nicht anlegen kann, müssen Sie noch einige Aliens abwehren. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie zwar zoomen, aber aufgrund der geringen Distanz zu den Aliens ist die Smart Gun die bessere Wahl.

Alien

An welcher Stelle soll ich angreifen?

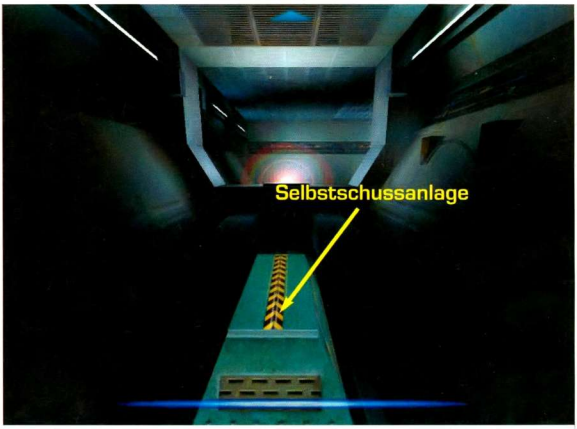
Greifen Sie immer den unteren Teil des Körpers an. Sonst holen Sie dem Gegner versehentlich den Kopf von den Schultern und bekommen dann keinen Gesundheitsbonus mehr. Sie können aber auch den Schwanz einsetzen, um einen Marine dadurch für kurze Zeit zu paralysieren. Wenn der Gegner dann still auf der Stelle steht, können Sie auf seinen Kopf zielen, bis Ihr zweites Gebiss zum Vorschein kommt, und zubeißen.

Wie passiere ich ohne Schaden die Selbstschussanlagen?

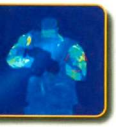
Die unter den Decken montierten Selbstschussanlagen werden entweder über einen Bodenkontakt oder eine Lichtschranke aktiviert. Halten Sie deshalb die Augen offen und laufen Sie an der Decke entlang, wenn Sie auf diese Anlagen treffen. Im Gegensatz zu den Deckengeschützen reagieren die Dreibeiner auf Bewegung. Dort hilft nur laufen und draufhauen.

Soll ich mich mit allen Gegnern anlegen?

Schauen Sie sich die Umgebung genau an. Wenn Sie lediglich von einem Durchgang zum nächsten müssen, schleichen Sie einfach an den Gegnern vorbei. Einige Bereiche sind aber so scharf bewacht, dass Sie nicht weiterkommen. Bevor Sie verzweifeln, sollten Sie sich nach einer Alternativroute umsehen. Viele Stellen sollten Sie als Spieler auch nicht auf dem direkten Weg durchqueren. Häufig befindet



Diese Selbstschussanlage wird nur dann aktiviert, wenn Sie den Boden berühren. Laufen Sie deshalb an der Decke entlang.



sich die Öffnung eines Lüftungsschachtes in einer dunklen Ecke. Durch diesen gelangen Sie unbemerkt an den Gegnern vorbei.

Was unternehme ich gegen mehrere Gegner?

Wenn Sie zwei Marines gegenüberstehen, sollten Sie den ersten mit der Sprung-Attacke angreifen, damit dieser nicht zum Zuge kommt. Den zweiten erledigen Sie anschließend mit den Krallen.

Wozu benötige ich die Sprung-Attacke außerdem?

Da Sie nur Ihre Krallen zum Angriff einsetzen können, haben die Marines mit Ihren Waffen einen Vorteil. Deshalb ist es besonders wichtig, schnell beim Gegner zu sein. Wenn Sie den Gegner nicht sofort erledigen wollen, weil Sie dessen Kopf noch benötigen, springen Sie einfach an ihm vorbei. Dadurch sind Sie schnell in seiner unmittelbaren Nähe und können sofort angreifen. Bei einigen Gelegenheiten stehen Sie einer ganzen Schar Marines gegenüber. In diesen Situationen ist es ratsam, das Weite zu suchen. Hierfür eignet sich ebenfalls die Sprung-Attacke.

Wie erledige ich eine Gruppe?

Laufen Sie nicht einfach in eine Gruppe hinein. Suchen Sie sich stattdessen eine Kiste oder Ecke und verstecken Sie sich dahinter. Zeigen Sie sich dann kurz dem Gegner, der daraufhin zu Ihrer Position läuft. Wenn er dann in Reichweite ist, schlagen Sie zu.

Wo befindet sich der Ausgang?

Die meisten Gänge sind gut versteckt. Schalten Sie zwischendurch immer den zweiten Sichtmodus ein, damit Sie Licht ins Dunkel bringen. Schlagen Sie generell auf alle Schalttafeln und ähnliche Geräte ein. Diese steuern neben verschlossenen Türen auch Geschütztürme und Ventilatoren.

Wozu dienen die Forscher?

Die Forscher sind die Erste-Hilfe-Pakete der Aliens. Beißen Sie diesen Personen nur dann den Kopf ab, wenn Sie kaum noch Energie besitzen. Andernfalls lassen Sie die Weißkittel stehen und kehren erst dann wieder zurück, wenn Sie einen Gesundheitsbonus benötigen.

Zwischengegner: Predator

Klettern Sie an die Decke und zur anderen Seite der Halle. Wenn Sie nun die Wand hinunterklettern, befinden Sie sich direkt hinter dem Predator. Setzen Sie zu einer Sprung-Attacke an und ziehen Sie sich sofort wieder zurück. Das wiederholen Sie so lange, bis der Gegner seinen Helm verliert. Das erkennen Sie an dem roten Licht, das dann am Kopf des Predators aufleuchtet. Führen Sie nun eine Biss-Attacke auf den Kopf des Kontrahenten aus. Wenn dieser am Boden liegt, ertönt ein Piepsignal, das den Selbstzerstörungsmechanismus ankündigt. Klettern Sie deshalb schnell wieder die Wand hinauf und flüchten Sie durch den Gang, durch den Sie die Halle betreten haben. Wenn die Explosion vorüber ist, betreten Sie erneut die Halle und setzen Ihren Weg fort.

Endgegner: Predator und Professor Yutani

Am Ende müssen Sie zwei Predators erlegen. Gehen Sie wieder genauso vor wie bei dem ersten Kontakt mit diesem Wesen. Wenn das erledigt ist, laufen Sie den Weg wieder zurück und zerstören die Anlage, die das Leuchtfeuer auf der Landebahn steuert. Gehen Sie anschließend wieder zurück zur Landebahn und schicken Sie den Forscher ins Jenseits. Er verfügt lediglich über eine Schrotflinte und besitzt keine Rüstung. Er dürfte Ihnen keine größeren Schwierigkeiten machen.

Predator

Wie gelange ich zum Levelausgang?

Weil der Predator keine Wände hinaufklettern kann, müssen Sie einige Umwege gehen, um die Ausgänge zu erreichen. Häufig sind diese Ausgänge so hoch über dem Boden, dass Sie zuerst von einem Ast zum anderen springen müssen, um am Ende den Ausgang zu erreichen. Suchen Sie sich den niedrigsten Ast und springen Sie darauf. Von dort aus gibt es dann meist einen zweiten Ast, den Sie durch einen Sprung erreichen. Dabei müssen Sie einiges Geschick beweisen. In den späteren Levels müssen Sie sich bei verschlossenen Türen nach den jeweiligen Schaltkästen umsehen und diese dann kurzschließen. Einige dieser Kästen befinden sich in dunklen Ecken und sind daher schwer ausfindig zu machen.



Versuchen Sie, sich an den Gegnern vorbeizuschleichen, und fallen Sie ihnen anschließend in den Rücken.



Diese glatzköpfigen Herren gehören zu Ihren gefährlichsten Gegnern. Versuchen Sie deshalb, an ihnen vorbeizulaufen.

Welche Sichteinstellungen eignen sich für die einzelnen Gegner?

Sie verfügen über drei verschiedene Sichteinstellungen. Wenn Sie die rote anwählen, treten besonders die Aliens in Ihrem Sichtbereich hervor. Der blaue Modus hebt Wärmequellen in den Vordergrund und eignet sich ausschließlich dafür, Menschen aufzuspüren. Der weiße Modus stellt metallische Gegenstände besonders deutlich dar. Damit lassen sich sehr gut Selbstschussanlagen und verloren gegangene Pfeile wiederfinden. Negativ ist nur, dass alle Gegner in diesem Modus fast unsichtbar sind. Passen Sie die Sicht deshalb immer den erforderlichen Bedingungen an.

Warum werde ich auf einmal sichtbar?

Einige Waffen deaktivieren bei Gebrauch Ihren Tarnmantel. Dazu gehören die Waffen Nummer 6 und 7. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie diese Waffen nicht inmitten einer Gegnerschar abfeuern. Nehmen Sie stattdessen den Speer. Meiden Sie aber auch das Wasser. Auch wenn Sie nur in eine Pfütze treten, ist Ihre Tarnung dahin.

Warum treffe ich den Gegner nicht?

Als Nahkampfwaffen haben Sie die Auswahl zwischen der Kralle und dem Speer. Der Vorteil des Speers ist, dass er eine größere Reichweite hat als die Kralle. Der Nachteil daran ist aber, dass Sie einen Gegner, der direkt vor Ihnen steht, nicht treffen. In diesen Situationen müssen Sie die Kralle zücken. Damit treffen Sie alles, was sich in der unmittelbaren Nähe befindet.

Gibt es unterschiedliche Gegnertypen?

Zum einen gibt es die Wachleute, die mit Helm und Standardwaffen ausgerüstet sind. Dagegen treffen Sie aber auch auf Gegner, die eine Glatze haben und keinen Helm tragen. Diese helmlosen Wachmänner sind die härtesten Kämpfer, die Ihnen über den Weg laufen. Im Nahkampf brauchen Sie erst gar nicht gegen sie antreten, da Sie keine Chance haben. Das Gegenstück der Aliens dazu ist der Prätorianer. Diesen erkennen Sie daran, dass er wesentlich größer ist als ein normales Alien und einen Schild am Hinterkopf trägt.

Wie gehe ich gegen die härteren Gegner vor?

Die härteren Gegner laufen nur dann zu Ihrer Position, wenn Sie sich in der Nähe befinden. Halten Sie deswegen genügend Abstand und verstecken Sie sich hinter einer Kiste oder in einer Ecke. Alternativ können Sie sich einen Platz aussuchen, den der Gegner nicht erreichen kann. Mit der Disc in der Hand kommen Sie dann kurz aus Ihrem Versteck hervor und werfen sie in Richtung des Gegners. Sobald die Scheibe aut ihrem Weg ist, verschanzen Sie sich wieder. Drücken Sie nach einiger Zeit die F-Taste, damit die Disc wieder zu Ihrer Position kommt. Wenn das beim ersten Mal nicht funktioniert, drücken Sie erneut die F-Taste. Diese Prozedur wiederholen Sie so lange, bis der Gegner erledigt ist.

Wann kommen die Gegner?

Wenn Sie einen besonderen Schalter betätigen oder eine neue Waffe aufheben, wird mit Sicherheit kurz darauf eine Horde Marines über Sie herfallen. Laden Sie deshalb vorher Ihre Energie auf.

Soll ich die Plasmawaffe aufladen?

Laden Sie die Plasmawaffe nur auf, wenn Sie gegen ein weit entferntes Ziel kämpfen. Bei kleinen, wendigen Gegnern wie zum Beispiel den normalen Aliens sollten Sie nur Einzelschuss feuern. Wenn Sie einen aufgeladenen Schuss daneben setzen, haben Sie wertvolle Zeit vertan.

Wie verhalte ich mich, wenn ich in eine Auseinandersetzung hineinplatze?

An einigen Stellen werden Sie Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen Aliens und Marines. Halten Sie genügend Abstand und schauen Sie sich das Schauspiel an. Je länger die Konfrontation anhält, desto weniger Feinde müssen Sie hinterher erledigen. Wenn Sie aber doch lieber in Aktion treten wollen, unterstützen Sie die schwächere Partei, da Sie diese hinterher einfacher ausschalten können.

Wann benutze ich das Fangnetz?

Mit dem Fangnetz können Sie die Gegner für kurze Zeit einfangen. Setzen Sie diese Waffe aber nur während eines Kampfes ein, wenn Sie Energie benötigen oder Ihre Gesundheit auffrischen müssen. So lange die Gegner sich in den Netzen befinden, erscheinen keine weiteren Kontrahenten und Sie sind eine Weile ungestört.

Zwischengegner: Königin

Die Königin ist relativ langsam, so dass Sie bequem vor ihr davonlaufen können. Setzen Sie das Plasmagewehr ein



Mit dem blauen Visier erkennen Sie menschliche Gegner und können den Zielsucher einsetzen.



Folgen Sie dem eingezeichneten Pfeil. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in die kleinen Bäche treten.



und laufen Sie rückwärts. Wenn die Energie verbraucht ist, sollten Sie diese nicht aufladen, sondern auf den Speer zurückgreifen. Damit können Sie auch die heranstürmenden Aliens erledigen. Laden Sie anschließend die Energie auf und kümmern Sie sich um Ihren Gesundheitszustand, da Sie kurz darauf dem Endgegner gegenüberstehen.

Endgegner: General Rykov

General Rykov steckt in einem Kampfroboter, der über einige Waffensysteme verfügt. Die gefährlichste Waffe ist der Raketenwerfer. Nach einem Treffer stehen Sie nicht wieder auf. Da die Raketen relativ langsam unterwegs sind, können Sie ihnen ohne große Probleme seitlich ausweichen. Suchen Sie auch Schutz hinter den zahlreichen Säulen, die sich in dem Areal befinden. Setzten Sie das EMP-Gewehr ein, um den General zu erledigen. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu dicht vor einer Wand stehen. Wenn eine Rakete nur knapp hinter Ihnen einschlägt, zehrt das sehr an Ihrer Gesundheit. Wenn Sie Ihre Energie nachladen wollen, flüchten Sie auf die andere Seite des Schauplatzes und verstecken sich hinter einer Säule. Mit etwas Glück verliert Rykov Ihre Fährte und bleibt einfach stehen. Nun können Sie bequem den zeitaufwendigen Heil-Ritus vollführen.

Lars Theune



Hier kämpfen einige Marines gegen eine Horde Aliens. Mischen Sie sich vorerst nicht ein und warten Sie, bis eine Partei gewonnen hat.



Aktivieren Sie die blaue Sichteinstellung. Damit übersehen Sie den General in seinem Kampfroboter nicht.

Allgemeine Tipps

S.W.I.N.E.

Im ersten Teil der Komplettlösung versorgen wir Sie mit jeder Menge nützlicher Einsteigertipps und lösen für Sie die komplette Hasen-Kampagne! Nieder mit den Schweinheiten! Freiheit für das Karottenland!

Grundlagen

1. Bevor Sie sich eine Strategie zurechtlegen, sollten Sie die Karte genau erkunden – am besten mit einem Kommandeursfahrzeug (hohe Sichtweite). So können Sie sich einen Überblick über feindliche Stützpunkte verschaffen.

2. Oft lohnt es sich, eine Mission neu zu starten, nachdem man sie kurz angespielt hat. Wenn Sie wissen, welche Einheiten der Gegner in den Kampf schickt, können Sie Ihre Kompanie bei der Truppenauswahl darauf abstimmen.

3. Denken Sie daran, dass jedes Fahrzeug auch Sprit verbraucht. Laden Sie daher einen alten Spielstand neu ein, wenn Sie eine Erkundungstour beendet oder versehentlich einen Umweg gemacht haben. Anhänger mit Treibstoff kosten viele Strategiepunkte, die Sie sich so sparen können!

4. Weisen Sie Ihren Truppen Tastenkürzel zu. Am besten fassen Sie Einheiten eines Typs zusammen oder bilden Korps je nach Einsatz im Kampf (zum Beispiel Spähpanzer und leichte Panzer für die Front). In der Hektik des Gefechts haben Sie so immer die richtigen Panzer parat.

5. Nicht immer ist der offensichtliche Weg – wie zum Beispiel eine Straße oder ein Weg – auch der beste. Meist lauern dort eine Unmenge feindlicher Truppen. Schleichen Sie sich auf schmalen Bergpfaden vorbei, um unnötige Kämpfe zu vermeiden.

Truppenwahl

Was muss ich bei Kauf und Verkauf von Einheiten beachten?

Einheiten erhalten im Kampf Erfahrungspunkte, die sie vom Rekruten über den Veteranen zur Eliteeinheit aufsteigen lassen. Sie erhalten dadurch zusätzliche Lebenspunkte und bessere Panzerung. Überlegen Sie gut, bevor Sie eine Veteranen- oder Eliteeinheit verkaufen, denn die Fahrzeuge, die Sie neu erwerben, besitzen keinerlei Erfahrungspunkte!

Welche Einheiten dürfen in meiner Armee nicht fehlen?

In den ersten Missionen sollten Sie vorwiegend auf Spähpanzer setzen. Sie sind schnell, haben eine relativ gute Sichtweite und kosten nicht viel. Kaufen Sie dann vermehrt Panzer hinzu und – wenn verfügbar – Artillerie. Jagdpanzer sind zwar schwach gepanzert, besitzen dafür aber Raketen mit Zielsucher und eine gute Feuerrate. Unbedingt kaufen! Weniger empfehlenswert ist der Raketenwerfer: Er ist schlecht gepanzert, trotzdem aber eine der langsamsten Einheiten. Außerdem richtet er kaum mehr Schaden an als der Jagdpanzer oder die Artillerie.

Welchen Sinn macht das Kommandeursfahrzeug?

Das Kommandeursfahrzeug hat von allen Einheiten die größte Sichtweite und ist daher bestens zum Ausspionieren geeignet. Übrigens: Wenn Sie Artillerie besitzen, sollten Sie unbedingt ein Kommandeursfahrzeug dazukaufen. Die Artillerie hat zwar eine extrem hohe Reichweite, aber nur eine geringe Sichtweite.



Das Kommandeursfahrzeug sichtet die Angreifer, lange bevor diese auf Sie feuern können. Während die feindlichen Truppen anrollen, ist Ihre Artillerie bereits in der Lage zu schießen. Die Panzer geben den Schweinen dann den Rest.

Brauche ich Anhänger?

Ja! Reparatur-Anhänger sind am wichtigsten, da die Lebenspunkte am schnellsten abnehmen. Wenn Sie Strategiepunkte übrig haben, sollten Sie einen Munitions-Anhänger dazukaufen. Treibstoff-Anhänger benötigen Sie selbst bei einer großen Karte eher selten. Wenn Ihre Fahrzeuge mit zusätzlichem Sprit ausgerüstet sind, reicht das vollkommen.

Ausbauteile

Welche Ausbauteile gehören in welches Fahrzeug?

Grundsätzlich sind Munition, Panzer, Sprit und Reparatursatz die beste Wahl. Die Artillerie sollten Sie mit Rübensaft beziehungsweise Pig-Rock-Bier ausrüsten, um die langsame Feuerrate zu verbessern. Außerdem sollte mindestens ein Spähpanzer über einen Minensucher verfügen. Wenn Sie das Kommandeursfahrzeug mit einem Fernrohr bestücken, hat es die höchstmögliche Sichtweite!



Kampf

Angriff ist die beste Verteidigung – oder?

Stürmen Sie nicht auf den Gegner zu, sondern lassen Sie ihn kommen: Während die Feinde auf Ihre Panzer zurollen, können Sie ihn bereits unter Beschuss nehmen. Achten Sie darauf, dass einzelne Einheiten Ihre Armee nicht verlassen! Sonst stürzt sich der Gegner mit aller Feuerkraft auf sie.

So viele Gegner kann ich doch gar nicht erledigen?

Nicht immer müssen alle Gegner besiegt werden! Im Gegenteil – vermeiden Sie Kämpfe, wo es nur geht, um unnötigen Schaden zu vermeiden.

Kann ich das Gelände zu meinem Vorteil nutzen?

Ja! Postieren Sie Ihre Einheiten vor Talengen und Brücken und locken Sie den Feind an. Gerade wenn der Gegner mit einer Unmenge von Fahrzeugen anrollt, ist diese Taktik ideal. Er kann sich immer nur mit wenigen Einheiten hindurchzwängen, während Sie auf der anderen Seite warten und mit allen Truppen feuern können.

Wie greife ich meinen Gegner am besten an?

Tasten Sie sich mit Kommandeursfahrzeug oder Spähpanzer Stück für Stück vor. Sobald Sie die erste feindliche Einheit entdeckt haben, halten Sie an und rücken mit der restlichen Kompanie nach. Das feindliche Fahrzeug sollte dabei noch knapp in Reichweite der Artillerie liegen. Oft werden durch den Beschuss gleich mehrere Einheiten aufmerksam und beginnen anzugreifen. Achten Sie darauf, dass Späh- und leichte Panzer sowie Mörser direkt an der Front kämpfen. Artillerie und Jagdpanzer gehören in die zweite Reihe, da sie nicht viele Treffer einstecken können. Diese Einheiten besitzen ohnehin eine hohe Reichweite, die einen Nahkampf nicht nötig macht.

Locken Sie Ihre Gegner in die Falle!

Oft lassen sich feindliche Truppen mithilfe eines Spähfahrzeugs von ihren Positionen weglocken – direkt ins Kreuzfeuer Ihrer Kompanie. Nutzen Sie diesen Trick, um große Armeen in kleine Grüppchen zu teilen. Diese lassen sich einfacher besiegen.

Missionen

1. Großes Ausmisten & 2. Die Brücke

Steuerung & Kampfgeschehen

Die ersten beiden Missionen dienen lediglich dazu, sich mit der Steuerung und dem Kampfgeschehen vertraut zu machen, und sind leicht zu meistern. Daher erfolgt hier keine nähere Beschreibung.

3: Wenn Schweine fliegen könnten

Empfohlene Einheiten: Spähpanzer, Maulwurfpanzer

Wo muss ich hin?

Tasten Sie sich langsam zum Flugplatz vor. Wenn die schmale Einfahrt Ihre Einheiten behindert, brauchen Sie nur schnell ein Loch in den Zaun zu schießen. Eliminieren Sie die Schweinheiten im Nordosten des Flugplatzes.

Wie komme ich an den Tank?

Der Tank wird zwar gut bewacht, Sie können ihn jedoch mit einem kleinen Trick mopsen und sich so einen Kampf schenken. Mit einer Zugmaschine fahren Sie um den kleinen Berg herum und dann von Nordosten durch den kleinen Wald. Schnell ankoppeln und auf demselben Weg wieder hinaus und zum Flugplatz!

4: Rübesheim

Empfohlene Einheiten: Spähpanzer, Maulwurfpanzer, Artillerie, Zugmaschine, Munition-Anhänger

Wie verteidige ich das Dorf gegen die Schweine?

Meiden Sie auf dem Weg ins Dorf Kämpfe so gut es geht. Im Dorf füllen Sie die verbündeten Hasenpanzer mit Munition auf. Bleiben Sie von den Brücken fern! Dort sind zu viele Gegner stationiert. Halten Sie sich stattdessen in der Mitte des Dorfes beim Schild „Rübesheim" auf und wehren Sie von dort aus die Angriffe ab. Die Schweine dürfen Ihrer Flagge im Norden nicht zu nahe kommen, sonst ist die Mission verloren.

5: Operation Wüstensturm

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer (mit Minensucher), Maulwurfpanzer, Artillerie, Zugmaschinen, Munition- und Reparatur-Anhänger.

Wie schnappe ich mir die Anhänger?

Sie wollen sämtliche Gegner eliminieren? Daran beißen Sie sich die Zähne aus! Greifen Sie nur die Ölfelder an! Die Anhänger sehen zwar verlockend aus, werden jedoch zu gut bewacht.

Wie erledige ich die Gegner am Startpunkt?

Sie lassen sich leicht austricksen! Tasten Sie sich am Kartenrand vor bis zum Minenfeld im Osten. Dieses zerstören Sie und fahren klammheimlich weiter nach Osten zum ersten Ölfeld.

Ich schaffe es nicht bis zum letzten Ölfeld!

Wenn Sie zum Ölfeld nach der Brücke vorgedrungen sind, müssen Sie das Gelände gut auskundschaften. Am wenigsten Feindkontakt haben Sie, wenn Sie am Fluss entlang nach Westen über den schneckenförmigen Berg fahren und dann von Süden das letzte Ölfeld angreifen.

6. Radarfalle am Todespass

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer, Maulwurfpanzer, Artillerie, Jagdpanzer, Zugmaschinen, Munition- und Reparatur-Anhänger

Wie nehme ich die Oase ein?

Schicken Sie Ihre Hasen zuerst nach Osten (bis zur Mitte der Karte) und dann nach Norden zur Oase. Dort können Sie den Berg hinauffahren, wo die gefährliche Artillerie des Gegners steht.

Wo postiere ich meine Einheiten am besten?

Postieren Sie Artillerie links und rechts auf dem Berg und löschen Sie die restlichen Schweinheiten am Fuße des Wasserfalls aus. Füllen Sie Lebenspunkte und Munition auf und bereiten Sie sich auf den Kampf vor.

Wie verteidige ich die Oase?

Als Erstes greifen die Schweine von Norden an, dann von Süden und in den letzten zehn Minuten von Westen.



Die Mörser sind schwer zu besiegen. Halten Sie Ihre Truppen zusammen und ziehen Sie stark geschwächte Einheiten zurück.



Das Haus am Damm lässt sich mit einem Spähpanzer schnell zerstören. Wenn Sie Glück haben, geht er nicht einmal hops!

Bevor sie von Westen mit einer Kompanie schwergepanzerter Mörser angreifen, sollten Sie die Artillerie ebenfalls am Fuße des Wasserfalls aufstellen, um die Reichweite zu erhöhen. Achten Sie darauf, mit den leichten Panzern nicht die Stellung zu verlassen. Sonst werden Sie von den Mörsern in Sekundenschnelle platt gemacht.

7: Schweinedusche

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer, Maulwurfpanzer, Artillerie, Jagdpanzer, Zugmaschinen, Munition- und Reparatur-Anhänger

Die Schweine haben vor dem Damm eine Unmege Panzer postiert!

Es gibt einen einfachen Trick, der Sie keine einzige Einheit kostet! Rücken Sie mit Ihren Truppen zur Anhöhe bei der ersten Brücke vor und beginnen Sie, Einheit für Einheit die Gegend zu säubern. Vergewissern Sie sich, dass auch nach der Brücke keine feindlichen Panzer mehr sind und ziehen Sie alle Truppen zum Startpunkt zurück – alle, bis auf einen Spähpanzer. Mit diesem fahren Sie geradewegs auf das Häuschen am Damm zu (am nördlichen Ufer entlang). Dabei geraten Sie zwar unter schweren Beschuss, können aber ein paar Salven auf das Haus abgeben. Gerade genug, um es zu zerstören! Jetzt müssen Sie nur noch ein paar Einheiten am Startpunkt abwehren. Mission gewonnen!

8: Operation Eisbein

Empfohlene Einheiten: Spähpanzer, Maulwurfpanzer, Artillerie, Jagdpanzer, Zugmaschinen, keine Anhänger

Wie komme ich zu den Anhängern im Osten der Karte?

Wenn das Gebiet an der ersten Brücke gesäubert ist, haben Sie freie Fahrt bis zu den Anhängern. Dort müssen Sie sich an die Schweinheiten herantasten und diese nacheinander eliminieren. Füllen Sie Lebenspunkte, Munition sowie Treibstoff auf und bringen Sie einen Treibstoff-Anhänger ins Dorf. Dort wehren Sie feindliche Truppen ab.

Die Angriffe haben aufgehört!

Schicken Sie Ihre Hasen zur Brücke, über die Sie zu den Anhängern gelangt sind. Dort postieren Sie Ihre Einheiten und locken immer wieder Gegner an. Setzen Sie Feldherr Steiners Kommandeursfahrzeug ein! Die hohe Sichtweite bringt Ihnen den entscheidenden Vorteil gegen die niedrigen Sichtweiten des Gegners! Wenn die Schweine nur noch Raketenwerfer und Mörser haben, können Sie sich ungesehen mit den Zugmaschinen die restlichen Anhänger besorgen.

9: Schicht im Schacht

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer (mit Minensucher und Turbo), Maulwurfpanzer, Artillerie, Jagdpanzer, Zugmaschinen, Reparatur- und Munition-Anhänger

Wie komme ich zur Ölraffinerie?

Tasten Sie sich langsam zur Talenge bis zur roten Legion vor. Achtung: Diese Armee ist unbesiegbar! Versuchen



Der Gegner hat seine Raketenwerfer nicht mit Spähfahrzeugen gesichert. Ihre Artillerie kann angreifen, ohne dass die Schweine wissen, woher die Kugeln kommen!



Sie gar nicht erst, sie zu erledigen. Schnappen Sie sich stattdessen ein bis zwei Spähpanzer mit Minensucher und Turbo und schicken Sie diese direkt zur Ölraffinerie. Die rote Legion beschießt Sie, folgt Ihnen aber nicht. Somit haben Sie bei Erreichen der Flagge das erste Missionsziel schon erfüllt. Die Bergwerksanlage im Nordosten sollte kein ernstzunehmendes Problem sein.

10: Der tödliche Pass

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug (mit Turbo), Spähpanzer (mit Minensucher), Maulwurfpanzer, Artillerie, Mörser, Jagdpanzer, Zugmaschinen, Reparatur- und Munitions-Anhänger

Wie komme ich zum Panzer?

Fahren Sie am Rand der Karte bis zur Brücke, überqueren Sie diese schnell und gehen Sie dahinter in Kampfformation. Sobald Sie die angreifende Schweine-Armee abgewehrt haben, schnappen Sie sich den gekaperten Panzer.

Was mache ich mit dem Panzer?

Wenn Sie ihn am Todespass postieren, kann die Artillerie die Schweine ganz bequem erledigen. Dann geht es weiter zum Generator. Dieser befindet sich im Nordosten bei den Treibstofftanks.

Wie nehme ich den Todespass ein?

Postieren Sie Ihre Hasenpanzer vor dem Pass. Locken Sie mit dem Spähfahrzeug einzelne Kompanien an, bis sich in der Mitte der Basis keine mehr befinden. Damit Sie von der feindlichen Artillerie nicht getroffen werden, müssen Ihre Einheiten einzeln und möglichst in der Mitte der Talenge in die Basis hineinfahren. Jetzt löschen Sie nacheinander die Panzer im Norden und im Süden aus.

Der Todespass ist gesäubert!

Bahnen Sie sich danach den Weg über die Brücke zum Dorf im Südosten. Wenn Sie die Flagge erreicht haben, ist die Mission gewonnen!

11: Stahlstadt

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer (mit Minensucher, Reparatursatz und Turbo), Maulwurfpanzer, Artillerie, Mörser, Jagdpanzer, Zugmaschinen, Reparatur- und Munitions-Anhänger

Wie komme ich am einfachsten zur ersten Fabrik im Osten?

Tasten Sie sich am Rand der Karte Richtung Osten vor und klären Sie das Gebiet sorgfältig auf. Nehmen Sie den Flugplatz von Südosten her ein und arbeiten Sie sich zur ersten Fabrik vor. Meiden Sie Straßen und Gassen! Eine hohe Sichtweite nützt Ihnen hier nichts, da sich die Schweinheiten hinter Häusern und Mauern verstecken.

Die zweite Fabrik

Wenn Sie die erste Fabrik zerstört haben, tasten Sie sich nach Norden vor und zerlegen so viele feindliche Spähfahrzeuge wie möglich – dann sind die gegnerischen Artillerie-Einheiten weit weniger gefährlich. Starten Sie ein Ablenkungsmanöver im Süden der befestigten Dorfanlage (Reparatur-Anhänger in der Mitte). Mit zwei bis drei Spähpanzern rasen Sie über die rechte Brücke zur zweiten Fabrik. Ein paar Schüsse genügen, um sie in Schutt und Asche zu legen. Die Fahrt über die Brücke ist knifflig, da die Schweinheiten die Brücke mit ihren Fahrzeugen blockieren. Hier müssen Sie etwas tüfteln!

12: Return to Castle Eisenstein

Empfohlene Einheiten: Kommandeursfahrzeug, Spähpanzer (mit Minensucher), Maulwurfpanzer, Artillerie, Mörser, Jagdpanzer, Zugmaschinen

Wie komme ich ohne große Verluste zu den Anhängern?

Locken Sie Ihre Gegner von ihren Positionen weg und zerstören Sie bewegungsunfähige Schweinepanzer, sonst werden Sie von feindlicher Artillerie entdeckt! Die Schweinheiten nach der zweiten Brücke lassen sich mit ein paar Maulwurfpanzern leicht erledigen. Wenn Sie die ersten Anhängern erreichen, müssen Sie mit Verstärkung aus dem Norden rechnen!

Wie komme ich zu Eisenhauer?

Bei der letzten Brücke vor Eisenhauers Schloss müssen Sie Acht geben: Die Schweinheiten greifen auch von hinten an! Am nördlichen Ufer befinden sich zwei Anhänger, die Sie gut gebrauchen können. Arbeiten Sie sich Stück für Stück zu Eisenhauer vor, indem Sie die Gegner in Ihre Fänge locken – sonst müssen Sie gegen die ganze Kompanie antreten!

Silke Menne



Der Spähpanzer hat sich unter schwerem Beschuss in die Ölraffinerie gemogelt. Die Raffinerie trägt jetzt die Hasenflagge!

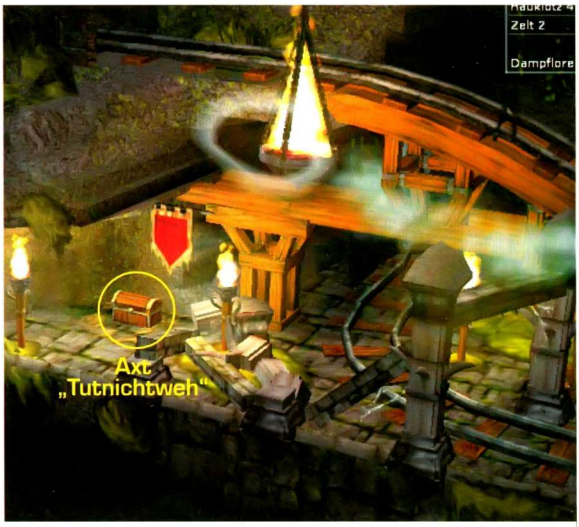


Die Gegner sind ratlos, woher das Artilleriefeuer kommt – der erbeutete Panzer gibt der Hasenartillerie freie Sicht!

Komplettlösung

Wiggles

Die Schwefelebene



Wenn Sie die Lorenbahn erfolgreich zerstört haben, finden Sie im unteren Teil die Zweihand-Axt „Tutnichtweh". Lassen Sie die Waffe auf keinen Fall liegen.

Der Einzug

Nachdem Sie an der Torwächterin vorbei sind, finden Sie sich in der Schwefelebene wieder. Folgen Sie dem Gang nach unten. Hier finden Sie eine Höhle samt Schatzfässern, die Ihnen den Start erleichtern. Sollten Sie schon viele Gebäude besitzen, entdecken Sie weiter rechts auch noch eine große Höhle.

Ausbau

Warten Sie mit dem Ausbau Ihrer Siedlung, bis Sie an den Knockers vorbei sind. Wenn Sie erst alles aufbauen, müssen Sie sehr bald einen sehr langen Umzug vornehmen. Beschränken Sie sich also auf eine Feuerstelle, zwei Farmen und Schlafgelegenheiten.

Quo vadis?

Sie können hier nicht sehr tief graben – früher oder später stoßen Sie auf Granit. Links unterhalb der ersten Höhle finden Sie jedoch einen Gang, der sehr weit nach Westen führt. Hier gelangen Sie zu den Knockers. Das Ziel für Ihre Siedlung ist links unterhalb der Knockers. Um dorthin zu gelangen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie graben am Ende des langen Ganges weiter nach links, bis Sie über den vertikalen Granitstreifen hinaus sind, und dann nach unten. Alternativ können Sie auch quer durch die Knocker-Siedlung marschieren. Letzteres hat den Nachteil, dass die Bergbau-Wichte alsbald Ihre neue Siedlung kennen und hin und wieder bei Ihnen stehlen.

Die Knockers

Der Empfang der Knockers ist nicht gerade freundlich. Die Wache berichtet von einem fürchterlichen Drachen und einem unterirdischen Schiff. Beide Elemente sind wichtig für den Handlungsstrang. Tipp: Verscherzen Sie es sich nicht mit den Knockers – der Stamm ist sehr groß und kann Ihre Truppe durchaus auslöschen.

Der Kohlezug

Der Kohlezug befindet sich östlich der Knockers-Siedlung. Einer Ihrer Wiggles wird auf die Höhle mit dem Zug treffen. Auch wenn der Zug eigentlich nebensächlich ist, sollten Sie die Aufgabe erledigen. Sobald Sie den Zug in Bewegung gesetzt haben, müssen Sie ihn durch Umstellen der Weichen bis auf die unterste Ebene bringen, wo er dann entgleist und seinen Inhalt preisgibt. Das sehr knifflige Rätsel ist durch lange Beobachtung zu lösen – wer Nervenmaterial und Zeit sparen will, macht es wie folgt: Zu Beginn alle Weichen auf Abbiegen stellen. Sobald der Zug an Weiche 2 vorbei ist, diese auf Durchfahrt stellen. Warten Sie nun, bis der Zug Weiche 3 passiert hat, und stellen Sie diese dann ebenfalls um. Sie sollten unbedingt die Schatztruhe in der untersten Ebene öffnen. Dazu müssen Sie sich von links her in die Höhle graben (Zugang: über Knockers-Siedlung). Sie finden die einzigartige Waffe „Tutnichtweh".

Die geflutete Titanic

Mittlerweile sollten Sie sich links unterhalb der Knockers-Siedlung eingenistet haben. Hier finden Sie bald einen Schornstein – der Zugang zur Titanic. Bevor Sie jetzt wie ein Besessener Tauchglocken bauen, sollten Sie weiter Richtung Westen vordringen – das Wasser in den Gängen der Titanic lässt sich abpumpen.

Die Drachenhöhle

Uaah! Da ist er! Der Furcht erregende, riesige, Feuer speiende, Wiggles fressende Drache! Aber er schläft. Sobald Sie seine Höhle wieder verlassen, wacht er jedoch auf. Nur ist er gar nicht so furchtbar, wie die Knockers berichteten. Es handelt sich hier um einen sehr kultivierten Drachen, der Ihnen seine Sorgen anvertraut.

Höhle vergrößern

Optimal ist es, wenn Sie hier einen guten Stein-Wiggle zur Hand haben. Um dem mächtigen Drachen mehr Platz zu verschaffen, müssen Sie nur eine kleine Höhle am rechten Durchgang ausheben. Nach getaner Arbeit haben Sie sich die ewige Dankbarkeit des sanften Riesen verdient.



Die Pumpe

Rechts vom Drachen ist nun eine Art Hochofen. Es handelt sich hierbei um die Pumpe, die das Wasser aus der Titanic ablässt. Da Sie so freundlich waren, dem Drachen zu helfen, wird er auf Anfrage gerne das Feuer im Ofen entfachen.

Das Drachenei

Kurz nachdem der Drache Ihnen geholfen hat, taucht eine Horde Trolle auf. Halten Sie Taschentücher bereit – der liebenswerte Riese haucht nach dem Sieg gegen die grünen Monster sein Leben aus. In feinster Hollywood-Manier bittet er Sie darum, sich um seinen ungeborenen Sohn zu kümmern, und überlässt Ihnen ein Drachenei. Unterhalb der Drachenhöhle befindet sich noch eine Schatztonne, die Sie unbedingt öffnen sollten.

Der goldene Eierbecher

Oberhalb der Titanic sollten Sie eine Höhle mit dem goldenen Eierbecher finden. Schicken Sie den Wiggle mit dem Drachenei dorthin. Nach kurzer Zeit sind Sie dann Drachenmama. Machen Sie sich um den Kleinen keine Sorgen – er bleibt immer bei Ihren Wiggles, bis Sie ihn schlussendlich der Obhut seiner Mama in der Lavaebene überstellen.

Die Titanic

Die nunmehr trockengelegte Titanic sollten Sie zunächst ausgiebig plündern – etliche Fässer und Truhen warten darauf, geöffnet zu werden. Sobald das erledigt ist, müssen Sie ein Schleusensystem durchqueren. Hierzu benötigen Sie vier Wiggles. Das System ist einfach: Jeder Schalter öffnet eine Tür – einige Türen schließen sich jedoch gleichzeitig. Versammeln Sie Ihre Recken bei Schalter 1. Nach Betätigung schicken Sie einen Zwerg zu Schalter 2 – dieser bleibt zunächst eingesperrt, hat aber für die anderen drei den Weg zu Schalter 3 freigemacht. Schalter 3 wiederum öffnet den Raum mit Schalter 4. Hier muss sich ein weiterer Zwerg vorübergehend einsperren lassen, um den verbliebenen beiden Wiggles den Weg zum Kraken zu öffnen.

Der Krake

Der achtarmige Schleimhaufen hat etwas dagegen, dass Sie sich den Ring des Wassers unter den Nagel reißen. Speichern Sie zunächst das Spiel ab. Einen Wiggle schicken Sie zum Schalter an der Wand – der Krake schnappt sich den Zwerg und setzt ihn eine Ebene tiefer wieder ab. Dieser Wiggle muss sich jetzt am Gold vergreifen, um die Aufmerksamkeit des Kraken auf sich zu ziehen. Mit dem richtigen Timing kann der Wiggle oben jetzt den Schalter drücken. Geschafft: Kronleuchter fällt, Krake besiegt. Jetzt können Sie sich in Ruhe den Ring schnappen und Ihre eingeschlossenen Kollegen befreien.

Trolle!

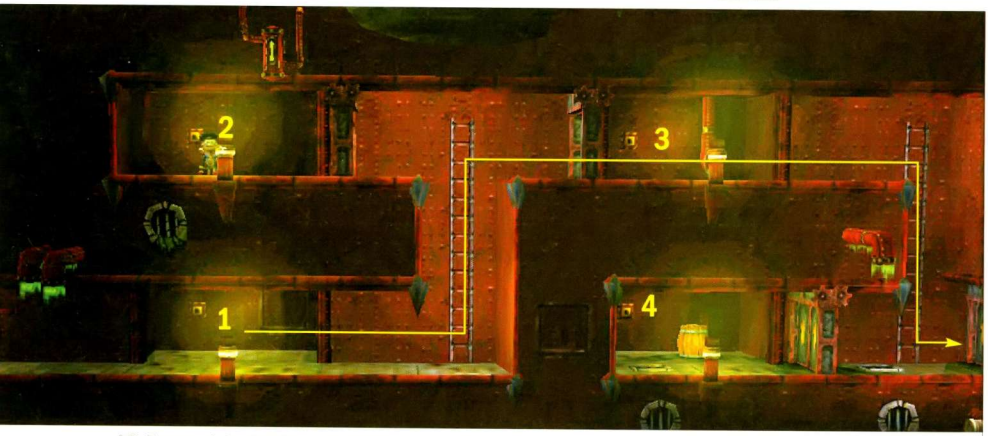
In der Schwefelebene finden Sie mehrere Trollfestungen. Gezielte Plünderungen zahlen sich hier auf jeden Fall aus.

Übergang zur Kristallebene

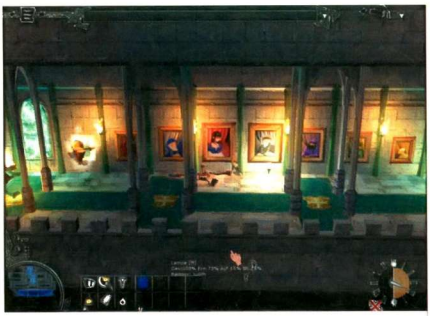
Hinter der Titanic finden Sie die zerstörte Brücke zur Kristallebene. Sie sollten sich in jedem Fall jenseits des Schiffsrumpfes niederlassen, um einen kurzen Umzugsweg zu haben. Um die Brücke wieder instand zu setzen, werden nicht nur die zunächst erwähnten 15 Pilzstämme benötigt. Sobald das Holz angeliefert wurde, fällt Ihren Wichten noch ein, dass obendrein zehn Einheiten Eisen gebraucht werden. Wenn die Brücke repariert ist, muss mal wieder unter Zeitdruck umgezogen werden. Packen Sie also rechtzeitig alles Nötige ein.

Böse Variante

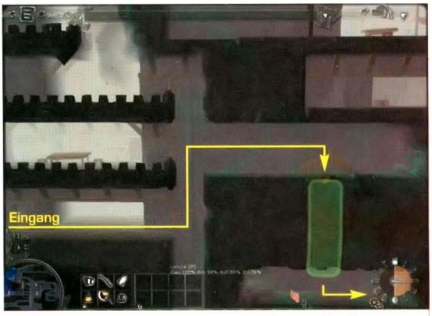
Wer es lieber auf die harte Tour versuchen will, kann den Drachen auch angreifen. Wir empfehlen das nicht – aber jeder ist seines Glückes Schmied. Sie erhalten kein Ei (wie auch), dafür aber eine Drachenschuppe. Den Ofen müssen Sie dann auch selber anfeuern. Dazu kann die Kohle aus dem Zug genommen werden. Es werden 30 Stück Kohle benötigt!



Mit Teamwork ist der Weg zum Kraken und somit zum Ring des Wassers schnell frei. Die Fässer enthalten Nahrung.



Hier sehen Sie die korrekte Anordnung der acht Gemälde. Wenn alles richtig hängt, öffnen sich die Türen.



Graben Sie einen Schacht an der markierten Stelle, um kampflos an das Gemälde von Schneewittchen zu kommen.

Die Kristallebene

Die Fenris-Brut

Diese kleinen, dicken Viecher sind nicht nur grottenhässlich, nein, sie haben auch noch messerscharfe Zähne. Glücklicherweise ist die Brut nicht sonderlich schnell zu Fuß – das erleichtert eine Flucht ungemein. Obendrein sind diese Monster auch zu tumb, um vertikale Schächte zu erklimmen. Setzen Sie gegen die Brut vornehmlich Wiggles mit hohem Verteidigungswert ein.

Die Kristallspinne

Eine gute und eine schlechte Nachricht! Die gute zuerst: Besiegte Kristallspinnen können zerhackt werden und zerfallen dann zu Kristallerz – eine prima Rohstoffquelle. Die schlechte Nachricht ist, dass die Spinnen äußerst gefährlich sind. Zumeist treten sie in Rudeln auf und stürzen sich dann auf jeden Wiggle, der so unachtsam ist, ihr Gebiet zu betreten.

Frauenpower

Kochen Ihre Frauen nur? Schämen Sie sich was! Sie werden das vermeintlich schwache Geschlecht schon in Bälde sehr zu schätzen wissen. So viel sei verraten: Auch Wiggle-Frauen sollten zu Spezialisten in allen Gebieten ausgebildet werden.

Disco-Fieber

Erforschen Sie die Disco! Wahrscheinlich werden Sie viele Erfindungen machen müssen, um die Disco bauen zu können. Sie werden es jedoch bitterlich bereuen, wenn Sie die Disco später in der Kristallebene nicht haben!

Lösung

Ankunft in der Kristallebene

Wie immer gibt es viel zu wenig Platz. Also erst einmal fleißig graben. Sie werden hier jede Menge Höhlen ausheben müssen – es ist nämlich an der Zeit, die Forschungen bis in das Luxuszeitalter voranzutreiben. Früher oder später stoßen Sie auf eine gigantische Höhle, die über schon vorhandene Leitern erreichbar ist. Lassen Sie sich oberhalb dieser Höhle häuslich nieder.

Forschung

Da Sie – wie erwähnt – eine Disco brauchen werden, muss jetzt geforscht werden. Für die Disco benötigen Sie je 13 Fertigkeitspunkte in Metall, Alchemie und Service (Bauort: Dreherei). Und wenn Sie schon einmal dabei sind, können Sie alles andere auch erfinden. Das Luxuszeitalter hat den Vorteil, dass die Gebäude weniger Platz benötigen – viele Bauten finden schon in der kleinen Höhle Platz (zum Beispiel die Luxusküche und die Bowlingbahn). Der Reaktor – die ultimative Energiequelle – passt sogar in die winzige Höhle. Ihre Wiggles sollten allesamt auf Hoverboards unterwegs sein. Auch Kristallstrahl und Presslufthammer dürfen nicht fehlen.

Die große Höhle

Wenn Sie die Leitern herunterklettern, finden Sie sich auf einer weiten Ebene wieder. Links liegt die sagenumwobene Wiggles-Burg. Auf der anderen Seite das pure Grauen – eine riesige Trollfestung. Hier wohnen gut und gerne über 30 Trolle. Wenn Sie zunächst nach links gehen, wird Fenris Ihnen einige Trolle hinterherschicken. Kümmern Sie sich also zunächst um die Festung.

Die Trollfestung

Wie immer gibt es hier reichlich Beute. Unter anderem finden Sie hier das Drachentränenamulett. Viel wichtiger jedoch: Sie müssen das Gemälde von Schneewittchen aus der Festung entwenden. Wie so oft haben Sie die Wahl: friedlich oder mit Gewalt!

Die friedliche Variante

Schleichen, laufen und buddeln heißt hier die Devise. Auf dem Screenshot oben sehen Sie, wo Sie einen kurzen Gang buddeln müssen. Hier gelangen Sie in einen Raum mit einigen Trollen. Direkt über diesem Raum hängt das gesuchte Gemälde. In den diversen Schatzkisten können Sie hin und wieder auch einen Unsichtbarkeitstrank finden. Mit diesem Elixier haben Sie drei Minuten Zeit, um unbehelligt durch die Festung zu laufen. Das Drachentränenamulett finden Sie in einem großen Saal ganz oben in der Festung.

Die kriegerische Variante

Einfach: Machen Sie die Trolle platt! Die Erfahrung der Kämpfe lohnt auf jeden Fall. Sie können den Trollen eins auswischen und obendrein jede Menge Beute machen. Tipp: Lassen Sie auch Frauen an der Keilerei teilhaben.



Die Wiggles-Burg

Graben! Es gilt hier, die Gänge der alten Burg vom Sand der Jahrhunderte zu befreien. Unter anderem müssen Sie auch den Turm freigraben. Sie werden bei Ihren Erkundungen insgesamt vier Gemälde finden (graben Sie restlos alle Gänge frei – dann können Sie die Bilder nicht verfehlen). Ganz unten in der Burg kommen Sie schließlich in einen Raum, der zu beiden Seiten mit Kristalltüren verschlossen ist – hier hängen schon einige Gemälde.

Das Bilder-Rätsel

Hier hängen vier Gemälde – mit Ihren vieren macht das insgesamt acht Gemälde. In der richtigen Reihenfolge aufgehängt, öffnen sich die beiden Türen. Die beiden großen Bilder kommen in die Mitte. Dann jeweils links und rechts die etwas kleineren. Die Bilder müssen so angeordnet werden, dass alle auf Schneewittchen schauen. Die Vorhänge auf den Bildern erleichtern diese Aufgabe. Die Türen sind nun offen – links ist der Thronsaal samt einem großen Schatz. Vorsicht: Hier haben sich Kristallspinnen eingenistet. Rechts geht es tiefer in die Kristallebene.

Umzug unter die Burg

Tun Sie sich selber den Gefallen, Ihre Siedlung unter die Burg zu verlegen. Wichtig: Speichern Sie hier häufig ab! Ein falscher Schritt und Ihre Männer verschwinden.

Hilfe! Die Männer sind weg!

Beim Erkunden der Gänge werden Ihre Männer plötzlich von einem eigenartigen Sirenengesang fortgelockt. Jetzt wissen Sie, warum Frauenpower so wichtig ist! Bis zum Ende der Kristallebene müssen Sie gänzlich ohne Kerle auskommen. Sie können sich ab jetzt nicht mehr ewig Zeit lassen – weder die Männer noch die Frauen werden jünger. Der Fortbestand der Wiggles steht auf dem Spiel.

Die Brains

Sie treffen bei Ihren Erkundungen auf die Brains – ein hochtechnisiertes, aber schwaches Volk. Durchsuchen Sie die Siedlung, bis Sie auf eine große Maschine treffen. Im Gespräch wird das Rätsel um die Loreley gelüftet. In der Maschine tut der Ring der Magie seinen Dienst. Sie können sich jetzt direkt mit den Brains anlegen oder eine List benutzen.

Der Ring der Magie

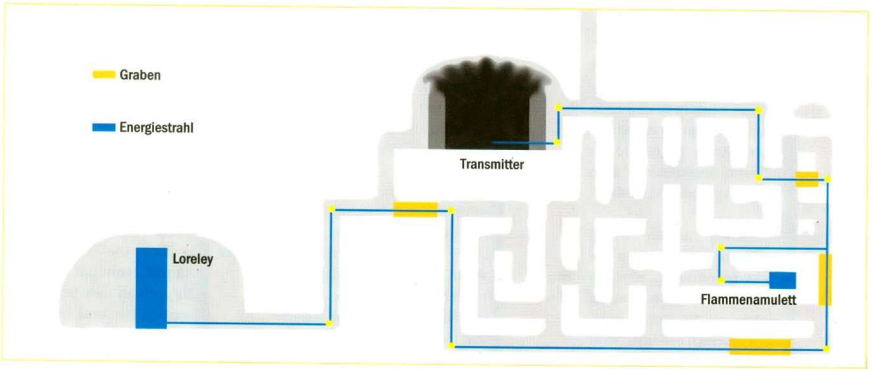
Bauen Sie neben dem riesigen Laufrad eine Disco – schon sind die Brains abgelenkt und Sie können die Maschine ausschalten und sich den Ring der Magie krallen. Alternativ können Sie auch die Brains angreifen – aber das ist nun wirklich nicht nötig. Sollten die Weißkittel jedoch auf die Idee kommen, sich bei Ihnen zu bereichern, scheuen Sie nicht davor zurück, die Diebe zu bestrafen!

Das Geheimnis um die Loreley

Stoßen Sie weiter nach unten vor. Links der Brains-Siedlung können Sie tiefer graben. Tief unter der Erde stoßen Sie dann auf ein Gewirr von Gängen, die Loreley und eine Burg, vor der merkwürdige Strahlentransmitter stehen. Wichtig: Ziehen Sie mit Ihrer Frauensiedlung unbedingt in die direkte Nähe der Loreley – direkt hinter der Loreley ist nämlich der Übergang zur Lavaebene.

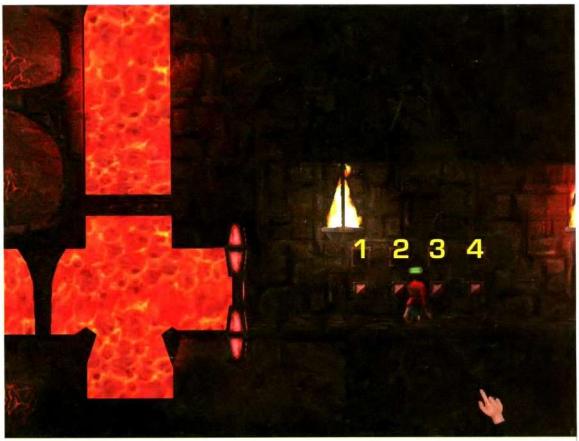
Zerstörung der Loreley

Es gilt, die Strahlen vor der Burg auf den Mittelpunkt zu konzentrieren – die Säulen lassen sich drehen. Auf diesen Mittelpunkt setzen Sie den Ring der Magie. Jetzt erscheint ein gebündelter Energiestrahl. In den Gängen befinden sich Kristallhalter (sehen aus wie Kerzenständer). Mithilfe von Kristallen müssen Sie den Strahl nun bis zur Loreley führen. In dem Gängelabyrinth gibt es auch noch einen verschlossenen Raum, den Sie ebenfalls mit dem Strahl öffnen können (hier finden Sie das Flammenamulett). Auf der Skizze sehen Sie, wie Sie die Kristalle einsetzen und wo Sie die Gänge freibuddeln müssen. Wichtig: Bevor Sie den letzten Kristall einsetzen, lassen Sie alles einpacken. Laufen Sie mit Sack und Pack zum letzten Kristallhalter. Wenn der Strahl die Loreley trifft, zerstört er diese und gibt die Männer frei. Jetzt haben Sie jedoch nur 20 Minuten Zeit, um umzuziehen. Wenn Sie vorher alle Wiggles bei der Loreley versammelt haben, ist das ein Kinderspiel.



Hier sehen Sie, wie der Strahl auf die Tür und die Loreley gelenkt wird. Setzen Sie an den gelben Punkten Kristalle ein.

Die Lavaebene



Nur wenn die Lava richtig bewegt wird, kann ein Wiggle unbeschadet bis zum Ring des Feuers vorstoßen. Achten Sie auch auf die Feuerspeier!

Neue Gegner

Vergessen Sie die Brut aus der Kristallebene – die Lava-Brut ist nochmals um einiges gefährlicher. Wie ihre Vorgänger können auch diese Bestien keine vertikalen Gänge erklimmen.

Ankunft in der Lavaebene

Dank der Segnungen moderner Technik werden Umzüge unnötig – tiefere Ebenen werden in null Komma nichts per Kristallaufzug erreicht. Machen Sie es sich also am Eingang der Lavawelt bequem. Heben Sie alle nötigen Höhlen aus und machen Sie sich anschließend auf die Suche nach Aufgaben.

Die Drachenmutter

Sehr bald sollten Sie die Drachendame treffen. Hoffentlich haben Sie das Baby dabei – sonst müssen Sie kämpfen. Sie brauchen nämlich unbedingt den magischen Hammer, den die Drachenfrau bewacht. Ohne den Hammer kann das Gleipnir nicht geschmiedet werden.

Ring des Feuers

Tiefer in der Erde stoßen Sie auf eine verrußte Brücke. Direkt dahinter befindet sich ein Raum mit vier Schaltern. Diese Schalter bewegen die Lava in den Säulen links. Sie brauchen hier zwei Wiggles – einen für die Schalter und einen anderen zum Laufen. Es ist natürlich fatal, wenn Sie mittendrin einen Fehler machen und dann Ihren armen Wiggle rösten. Daher hier die richtige Kombination: Schalter 2 zwei Mal drücken. Der erste Schacht ist frei. Oben durch die Tür gehen. Achtung: Achten Sie beim Klettern auf die Feuerspeier! Jetzt Schalter 3 zwei Mal und danach Schalter 4 zwei Mal drücken. Der Weg in den nächsten Schacht ist frei (wieder hinter die Tür gehen). Nun müssen Sie nur noch Schalter 1 drei Mal drücken. Wenn Sie sich den Ring geschnappt haben, können Sie einfach das Ablassventil betätigen – die Lava verschwindet.

Das Dorf der Vampire

Nachdem Sie nun den letzten Ring und den Hammer haben, müssen Sie noch den Amboss finden. Leider liegt auf dem Weg dorthin ein Dorf von äußerst unangenehmen Zeitgenossen. Zwerge in schwarzer Kluft haben hier gesiedelt und sind Ihnen von Anfang an feindlich gesinnt. Je nachdem, wie es um die Kampfkraft Ihrer Wiggles bestellt ist, können Sie nun den gegnerischen Stamm vermöbeln oder etwas subtiler vorgehen. So oder so – Ihr Ziel ist es, die gegnerische Siedlung auf der Ostseite zu verlassen, um zum Vulkan zu gelangen. Wer nicht kämpfen will, läuft einfach. Es ist durchaus möglich, ohne größere Kämpfe auf die andere Seite zu gelangen. Auch wenn es so aussieht – es gibt keinen Weg um das Dorf herum. Sie müssen da durch.

Der Vulkan

Jenseits des Vampirdorfes sind nun endlich der Vulkan und der Amboss, um das Gleipnir zu schmieden. Zunächst muss ein Wiggle den Gängen unter dem Vulkan folgen. Hier befindet sich ein Schalter, der die Lava bis zum Krater steigen lässt. Jetzt ist die nötige Hitze erreicht. Schicken Sie einen Wiggle mit allen sechs Ringen und dem Hammer zum Amboss. Das Gleipnir wird automatisch geschmiedet und befindet sich im Inventar des Schmiedes. Jetzt ist auch der rechte Ausgang vom Vulkan offen.

Fenris mit Gewalt bezwingen

Es ist an der Zeit, Fenris zu fangen. Wie so oft haben Sie auch hier zwei unterschiedliche Möglichkeiten. Speichern Sie in jedem Fall vor Betreten der Höhle ab. Wer viele und vor allem gute Kämpfer hat, kann einfach drauflosprügeln. Bevor Fenris dran ist, müssen die Trolle erledigt werden. Schlagen Sie dann so lange auf Fenris' Füße ein, bis dieser zusammenbricht. Nun ist Teamwork gefragt: Sechs Wiggles müssen sich im Fell der Bestie festkrallen, um diese endgültig zu Fall zu bringen.

Fenris überlisten

Die hinterhältige Methode benötigt einige Zutaten: Zwei Flaschen Pilzschnaps (Labor), wenigstens vier Unsichtbarkeitstränke und zwei mutige Wiggles. Auch bei dieser Variante sollten Sie unbedingt vorher speichern. Auf geht's: Beide Wiggles machen sich unsichtbar. Einer schwebt (Sie haben doch Hoverboards oder?) ganz nach rechts zum Lavabecken, der andere samt Schnaps direkt an Fenris' Tisch. Am Lavabecken sind eine Kette und ein Quietschewiggle. Ziehen Sie an der Kette. Während



Fenris nachschaut, wer da sein geliebtes Lavabad entleert hat, kann der andere Wiggle Schnaps in den Becher des Höllenhundes kippen. Diese Prozedur wiederholen Sie nun drei Mal. Vorsicht: Sie müssen zwischendurch den zweiten Unsichtbarkeitstrank benutzen! Beim dritten Versuch ist Fenris bereits so betrunken, dass es ihm egal ist. Jetzt ist der Quietschewiggle an der Reihe. Drücken Sie das Spielzeug und schon können Sie dem Höllenhund ein letztes Mal einschenken. Sobald Fenris ausgetrunken hat, will er sich erleichtern gehen. Betrunken, wie er nun ist, stolpert er und kann kampflos an die Kette gelegt werden.

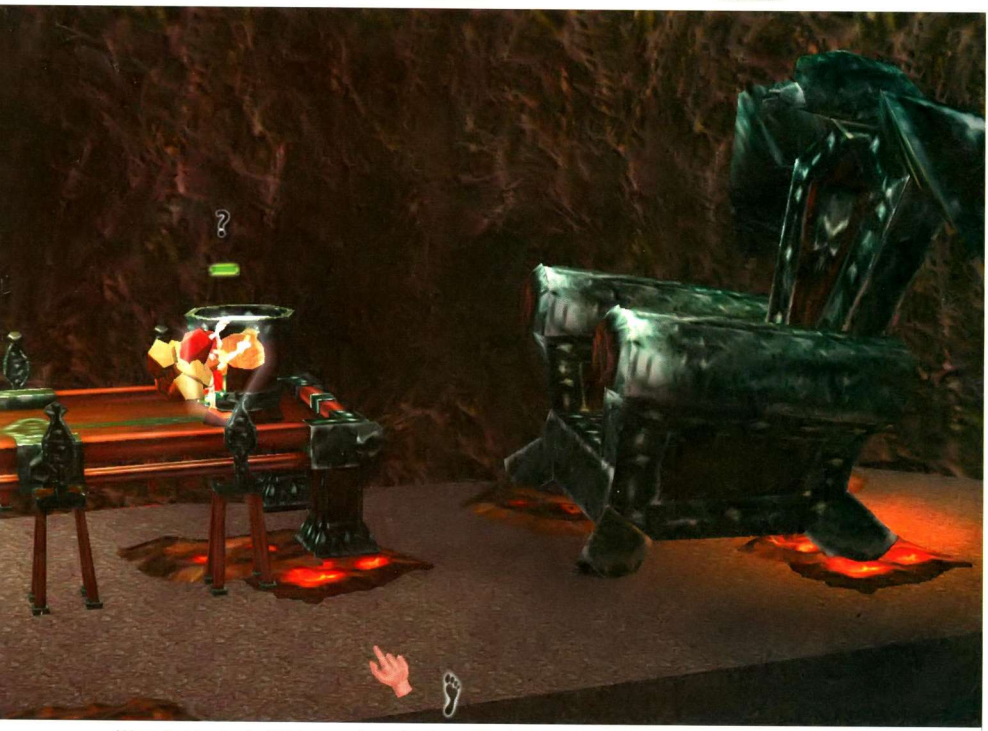


Eigentlich ist Fenris die Ruhe selbst. Doch wenn es jemand wagt, die Lava aus seiner Wanne zu lassen oder gar seinen Quietschewiggle zu berühren, flippt er völlig aus.

Der Endkampf

Elke, die hinterlistige Elfe, will Ihnen und Ihren Wiggles den wohlverdienten Lohn rauben. Beobachten Sie die Riesenelfe. Sie fliegt eine simple Sequenz ab und feuert Blitze ab. Ihr Ziel ist es, alle vier Flügel zu zerstören. Die beiden unteren Flügel lassen sich links und rechts auf den Brücken angreifen. Für die oberen Flügel müssen Sie in der Mitte der Burg ganz nach oben. Jetzt brauchen Sie nur Geduld. Tipp: Schauen Sie sich den Abspann bis zum Ende an – Sie werden Tränen lachen.

Florian Weidhase



Wenn Fenris abgelenkt ist, kann ein unsichtbarer Wiggle Schnaps in den Krug kippen. Wohl bekomm's!



Erste Hilfe

06	AZLM1	16G3L	E2J7H
07	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
08	UN63A	LPQ6T	TRIB4
09	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

Redaktion

Commandos 2: Men of Courage

Gewaltlose Entfernung

Es gibt eine originelle Möglichkeit, Wachen gewaltlos aus einem Level zu entfernen. Dazu müssen Sie einen Gegner zunächst bewusstlos schlagen, ihn fesseln und ihm dann seine Kleidung ausziehen. Sobald der Gefesselte nun von einer Wache entdeckt und freigelassen wird, rennt er in Unterwäsche aus dem Level.

Markus Munisevic

Leichen elegant „verschwinden" lassen

Heben Sie mit einem Commando eine Leiche oder einen Bewusstlosen auf und geben Sie ihm den Befehl, den Körper in ein beliebiges Gewässer zu werfen (SHIFT + Mausklick). Sobald der Commando losgelaufen ist, machen Sie einen Doppelklick auf das Gewässer (ohne SHIFT!) und die Leiche ist endgültig von der Karte verschwunden! Auf diese Weise können Sie eine Menge Zeit sparen und sicher sein, dass keine gegnerischen Soldaten über einen gefallenen Kameraden stolpern. Der Trick funktioniert auf allen Karten, das Gewässer muss nur theoretisch für den jeweiligen Commando erreichbar sein.

Hendrik Lüth

Cheats

Geben Sie während des Spiels das Wort **GONZOANDJON** ein, um folgende Cheats freizuschalten:

STRG + V	Unsichtbar
STRG + -	Spieldetails anzeigen (zum Beispiel Framerate)
STRG + UMSCHALT + X	Alle Gegner im Umkreis erledigen
UMSCHALT + X	Ausgewählten Commando zum Mauszeiger versetzen
STRG + UMSCHALT + N	Mission erfolgreich beenden

Levelcodes

Mission	Normal	Schwer	Sehr schwer
01	XHGDR	PLKUM	PVTSL
02	WKUC4	JE5SH	SKDJF
03	YSM51	DFY3B	3DYNG
04	B7D8F	K9D3H	9BG3S
05	3GHSL	NMWG9	KJWJK

Throne of Darkness

1. In *Throne of Darkness* lautet die oberste Regel: Nichts liegen lassen! Rüstungen und Waffen geben Sie dem Schmied, der Sie dann mit besseren Ausrüstungsgegenständen versorgt. Schwache magische Gegenstände sollten Sie am besten gleich beim Priester in Zauberpunkte umwandeln lassen.

2. Der Schreinraum eignet sich wunderbar zur Lagerung (in der Wildnis den Teleporter benutzen), da abgelegte Gegenstände nicht verschwinden und dort zentral gelagert werden können.

3. Heben Sie sich die Materialkomponenten für die guten Rüstungen auf, da mit steigender Stärke und reich beliefertem Schmied zunehmend bessere Rüstungen zur Verfügung stehen. Die wirklich guten Rüstungen fangen bei RK 100 an, Armschützer bei RK 30. Gegen einen Brick Stärke 250, einen Tetsu-Bo und RK 200 kann kaum ein Monster etwas ausrichten.

Frank Rausch

Zoo Tycoon

1. Achten Sie darauf, für jedes Tiergehege den richtigen Zaun zu benutzen. Große Wild- und Raubtiere wie Elefanten, Löwen und Bären gehören in Gehege mit hohen Eisenzäunen. Holz- und Bambuszäune eignen sich für friedliche Tiere wie Zebras, Gazellen und Flamingos. Tiere, die hauptsächlich im oder am Wasser leben (Krokodile, Nilpferde, Pinguine), können am besten durch Glaswände bestaunt werden.

2. Wieder mal Ebbe in der Kasse? Es gibt leider nicht viele Möglichkeiten, an Geld zu kommen. Mit Restaurants und Imbissbuden erzielen Sie einen niedrigen, aber wenigstens kontinuierlichen Gewinn. Höhere Beträge erhalten Sie durch den Verkauf von Tierbabys. Setzen Sie immer ein männliches und ein weibliches Tier der gleichen Art in ein Gehege. Wenn sie sich wohl fühlen, stellt sich schon nach kurzer Zeit Nachwuchs ein, den Sie wieder verkaufen können. Übrigens: Wenn die Tiere glücklich sind, bemerken das auch die Zoobesucher, die dann hocherfreut ihre Portemonnaies öffnen und Geld für den Zoo spenden.

3. Mit einem großen Speisen- und Getränkeangebot halten Sie die Parkbesucher bei Laune. Am besten richten Sie gleich am

Zoo-Eingang eine Imbissecke mit Picknicktischen ein (Toiletten nicht vergessen!). Stellen Sie einige Abfalleimer auf, damit die Gäste Dosen und Verpackungen auch gleich entsorgen können.

4. Sorgen Sie für eine bunte Mischung aus gefährlichen Wildtieren und harmlosen Streicheltieren und runden Sie den Park mit einer Vogelvoliere, Elefantenreiten und Ententeich ab. Je abwechslungsreicher der Zoo, desto mehr zufriedene Gäste!

5. Stellen Sie nicht zu viele Zoowärter und Wartungspersonal ein – die hohen Löhne können Sie schnell in den Ruin treiben. Ein Zoowärter kann sich um vier mittelgroße Gehege kümmern (Arbeitsgebiet zuweisen!). Beim Wartungspersonal müssen Sie je nach Bedarf entscheiden – behalten Sie Mülleimer und Wege im Auge.

Redaktion

Mech Commander 2

Öffnen Sie das Savegame „***.fit" und suchen Sie die folgende Zeile:

„1 Cbills = *****"

Dies ist der aktuelle Geldstand. Sie können ihn beliebig editieren, dabei sollte die Zahl jedoch maximal zehn Stellen haben. Jetzt können Sie Ihre Mechs bestens aufrüsten.

Andreas Knittel

Paris-Dakar Rally

Sämtliche Cheats müssen Sie als Fahrernamen eingeben.

ILUMBERJACK	Schaltet alle Fahrzeuge in allen Spielmodi frei.
ASHRUBBERY	Schaltet alle Fahrzeug-Outfits in allen Spielmodi frei.
DEADPARROT	Schaltet alle Kurse in allen Spielmodi frei. Die einzelnen Unter-Etappen lassen sich nur im „Time-Attack"-Modus (Zeitfahren) einzeln anwählen.
CRUNCHYFROG	Eine Kombination der obigen drei Cheats (schaltet alles frei)

Mit freundlicher Unterstützung von Acclaim

Anno 1602

1. Bauen Sie Ihr Straßennetz aus Quadraten mit 6x6 Feldern Innenfläche zusammen. In diesen Quadraten haben Sie Platz für acht Wohnhäuser mit Straßenanschluss. Außerdem bieten sie genug Raum für einen Holzfäller, eine Schaf- oder Rinderfarm sowie für alle Plantagen.

2. Die Einflussbereiche von Feuerwehren und Ärzten sollten sich überschneiden. Wenn eine Epidemie oder ein Brand ausbricht, können Sie so eine Ausdehnung auf benachbarte Häuser vermeiden.

3. Wenn ein Krieg nicht mehr aufzuhalten ist, sollten Sie genau beobachten, auf welche Schiffe der Gegner seine Soldaten lädt. Meist lassen sich Auseinandersetzungen an Land vermeiden, indem man diese Schiffe rechtzeitig abfängt.

4. Sind alle von See erreichbaren Gebäude zerstört, müssen Sie mit Landtruppen eingreifen. Setzen Sie die Truppen im Schutz mehrerer Schiffe an Land. So locken Sie den Gegner an. Bevor dieser Ihre Truppen angreift, laden Sie sie wieder aufs Schiff. Von See aus können Sie dann die feindlichen Truppen vernichten. Mit dieser Taktik schlagen Sie mit wenigen Soldaten ganze Armeen.

Redaktion

Red Faction

1. Bei allen Zwischen- und Endgegnern gilt: Sobald Sie Ihre Deckung verlassen, müssen Sie unbedingt in Bewegung bleiben! Sonst geben Sie für Ihre Gegner ein allzu leichtes Ziel ab.

2. Beim ersten U-Boot-Hangar müssen Sie sich den Weg in den Raum mit dem Auslöseschalter freisprengen (Raketenwerfer benutzen) – oder Sie warten einfach eine Weile. Denn dann verrät Ihnen Hendrix über Funk, wo sich der manuelle Auslöser befindet.

3. Sobald Sie die Endgegnerin Masako besiegt haben, sollten Sie unbedingt speichern. Es gilt noch immer, eine Bombe zu entschärfen. Der Code ist jedes Mal ein anderer – da hilft nur Ausprobieren.

Thomas Cap

Capek völlig kampflos erreichen

Folgen Sie im medizinischen Labor dem Belüftungsschacht bis ans Ende. Wenn die Krankenschwester verschwunden ist, zerschießen Sie das Gitterschloss (Schalldämpfer nicht vergessen!). Verlassen Sie den Raum und besorgen Sie sich aus dem Raum rechts von Ihnen eine Doktoruniform. Kommen Sie den Wachen nicht zu nahe und stecken Sie die Waffe weg. Gehen Sie den langen Gang entlang und dann rechts – dieser Gang führt nach unten. Laufen Sie weiter, bis der Doktor zu Ihnen kommt. Gehen Sie durch die linke Tür, den Gang hinunter und dann links. Dann nehmen Sie die rechte Tür und folgen dem Gang nach unten. Stecken Sie den Behälter mit den Organen ein und liefern Sie ihn auftragsgemäß ab. Verlassen Sie nun den Raum und gehen Sie nach links zur Tür am Ende des langen Ganges. Jetzt müssen Sie die Rampe hinauf und durch die linke Tür. Fahren Sie mit dem Lift nach unten. Im Operationssaal reden Sie mit einem der Ärzte. Kehren Sie in den vorigen Bereich zurück und gehen Sie dort durch die rechte Tür. Sprechen Sie mit der Krankenschwester und laufen Sie dann wieder zum Operationssaal. Gehen Sie dort nach rechts und dann durch die zweite Tür. Wenn Sie der Rampe folgen, gelangen Sie zum Büro des Administrators. Sprechen Sie mit ihm und verlassen Sie den Raum. Gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite. Glückwunsch, Sie haben diese Sektion ohne überflüssige Todesfälle überstanden.

Cheats

Drücken Sie ^, um ein Eingabefenster zu öffnen. Dort geben Sie folgende Cheats ein:

VIVALAHELVIG	Unverwundbar
BIGHUGMUG	Alle Waffen und Munition
HEEHOO	Flug-Modus
CAMERA1 bis CAMERA3	Kamerawinkel ändern

Redaktion



Locken Sie den Roboter zur Schleuse am Boden (Sie müssen ihn mehrmals treffen!) und drücken Sie die Knöpfe im Kontrollturm.

Thema Technik

Wasser im PC? Warum nicht! Wer eine leise und leistungsstarke CPU-Kühlung sucht, sollte eine Wasserkühlung ins Auge fassen – etwas Geschick vorausgesetzt.



Seit Jahren werden Kühler und Lüfter stetig größer und lauter. Da CPUs immer mehr Abwärme produzieren, ist diese Entwicklung auch wichtig. Falls Sie eine leisere und leistungsstärkere Alternative zum Standard-Luftkühler suchen, sollten Sie einen Blick auf die Wasserkühlung werfen. PC Action zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie die komplizierte Installation bewältigen.

Kühlendes Wasser

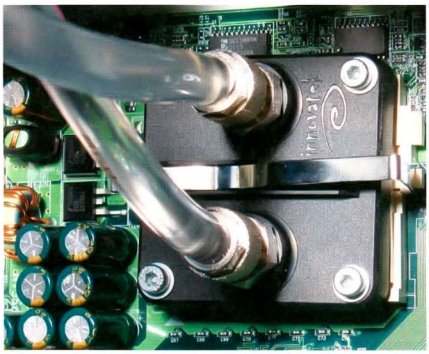
Die entstehende Wärme der CPU soll durch den Kühler abgeführt werden. Bei einem Luftkühler erfolgt dies durch Kühlrippen und einen rotierenden Lüfter. Der Wasserkühler nimmt jedoch die Wärme direkt im Kühler auf. Dies ist möglich, da er innen hohl ist und durch zwei Öffnungen ständig Wasser ein- und ausfließt. Die Befestigung des Kühlblocks auf der CPU erfolgt wie bei einem Luftkühler: Die Halterung wird über den Kühlblock gespannt und an beiden Seiten des CPU-Sockels eingehängt. Da der Wasserkühler einen enormen Druck auf die CPU ausübt, sollten Sie einen Abstandshalter (Spacer) aus Kupfer verwenden, der den entstehenden Druck bei der Montage gleichmäßiger verteilt.

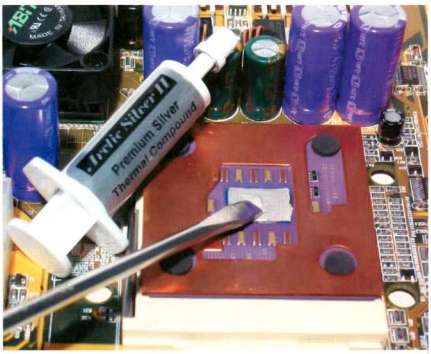
Die Pumpe macht's

Durch die Pumpe wird das Wasser im Kühlkreislauf bewegt. Die günstigste Position zur Befestigung der Wasserpumpe ist im unteren Teil des Towers. Dort ist genug Platz und die Löcher zur Befestigung der Pumpe können in den Boden des Towers gebohrt werden. Falls Ihnen die Vibrationen, die durch die Arbeit der Pumpe entstehen, zu stark sind, können Sie dieses Problem mit einer Gummimatte beseitigen. Legen Sie diese zwischen Gehäuse-Boden und Pumpe. Vor dem Einbau der Pumpe sollten Sie Ausschau nach einem Weg halten, durch den das Stromkabel der Pumpe nach außen geführt werden kann. Eine Aussparung im Seitenteil ist eine gute Möglichkeit – diese muss allerdings zusätzlich gebohrt werden.

Der entscheidende Radiator

Im Wärmetauscher (Radiator) durchläuft das Wasser ein vielfach gebogenes Kupfer-Rohr. Direkt mit den Rohren verbunden sind die Kühlflächen. Wenn warmes Wasser durch den Radiator strömt, wird die Hitze in die Kühlflächen geleitet, das Wasser kühlt ab. Die Luft spielt hier eine entscheidende Rolle. Daher sorgen meist ein oder zwei Lüfter für die Versorgung des Radiators mit Frischluft. Bei einem Midi-Tower gibt es eigentlich nur die Möglichkeit, den Radiator oben auf dem Gehäuse zu befestigen und die Schläuche und das Stromkabel durch ein Loch im Tower nach innen zu leiten. Ein Big-Tower hingegen bietet meist so viel Platz, dass ein kleinerer Radiator (mit einem Lüfter) in das Gehäuse passt. Bei der Montage des Radiators sollten Sie darauf achten, den Ein- und Auslauf so zu positionieren, dass die Schläuche später ohne Knicke an ihr Ziel gelangen. Um die Übertragung von Vibrationen des Radiators an das PC-Gehäuse zu vermindern, sollten Sie Unterlegscheiben aus Gummi kaufen. Diese stecken Sie so auf die Schrauben, dass sie zwischen Radiator und Gehäuse fixiert werden.



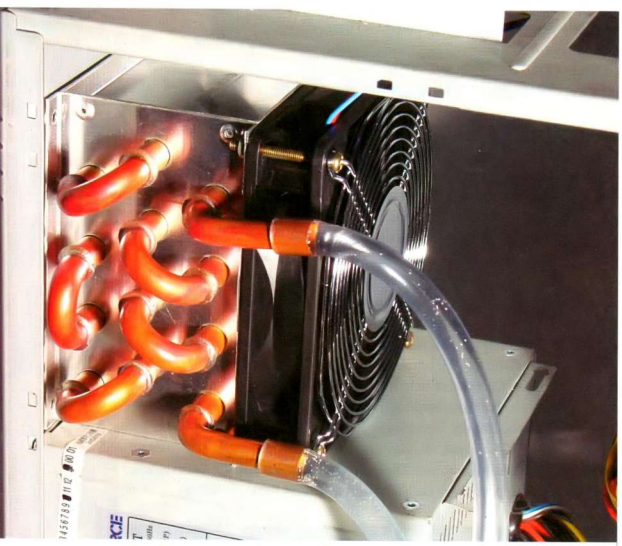


Die Klammer hält die CPU auf dem Sockel. Die Anschlüsse für die Wasserschläuche sind gut erreichbar. Daneben sehen Sie einen Abstandshalter auf der CPU.

Es wird heiss

Nachdem alle Komponenten im Tower untergebracht wurden, müssen diese noch miteinander verbunden werden. Dazu eignet sich am besten PVC-Schlauch mit einem Innendurchmesser von 8 mm und einer Stärke von 1 mm (1,0x8,0 mm). Dieser ist in jedem Baumarkt erhältlich. Den ersten Schlauch verbinden Sie mit dem CPU-Kühler und der unteren Radiator-Öffnung. So kann das frisch gekühlte Wasser direkt zur CPU gelangen. Der zweite Schlauch wird von der oberen Radiator-Öffnung zur Pumpe gelegt. Um das heiße Wasser vom Prozessor zum Wärmetauscher zu bewegen, müssen Sie mit dem letzten Schlauch die Pumpe mit dem Radiator verbinden. Hier sollte etwas mehr Länge eingeplant werden, da IDE- und Stromkabel umgangen werden müssen.

Achtung: Es fließt warmes Wasser durch die Schläuche, daher dehnen sich diese aus und können sich von den Verbindungen lösen. Befestigen Sie die Schläuche mit Klemmen, um Wasserschäden zu vermeiden!



Der Radiator bestimmt die Gesamt-Performance der Kühlung, er braucht daher viel frische Luft.

Der Testlauf

Bevor Sie die Wasserkühlung in Ihren Tower einbauen, sollten Sie unbedingt einen Testlauf außerhalb des Gehäuses durchführen, um das System auf Dichtheit zu überprüfen. Verwenden Sie nur destilliertes Wasser, das Sie nach dem Verbinden der einzelnen Komponenten auffüllen. Gießen Sie so lange Wasser ein, bis das komplette System blasenfrei ist. Lassen Sie das System dann mehrere Stunden laufen und achten Sie dabei sorgfältig auf undichte Stellen, die Ihre Hardware zerstören könnten. Dieser Testlauf ist für die Inbetriebnahme unentbehrlich!

Ergebnisse

Nachdem Sie all die Mühen auf sich genommen haben, kommt der spannende Moment, in dem Sie Ihre neue Kühlung auf Herz und Nieren testen. Mit einem Alpha 6035 (Luftkühler) haben wir im Ruhezustand 43 Grad und bei härtesten Anforderungen 47 Grad gemessen. Nachdem wir die Wasserkühlung installiert hatten, stellten wir zwei Veränderungen fest: Das System lief erfreulich leise – die Pumpe und der Lüfter des Radiators (5 Volt) waren kaum hörbar. Bei der CPU-Temperatur waren wir auch angenehm überrascht: 34 Grad im „Leerlauf" und eine Durchschnittstemperatur von 36 Grad während der Benchmarks können sich sehen lassen und bieten viel Spielraum zum Übertakten.

Die Technik gibt's hier

Egal ob Sie ein Komplett-Set oder einzelne Komponenten suchen, im Internet werden Sie fündig. Unter www.innovatek.de, www.overclocking-card.de, www.frozen-silicon.de oder www.listan.de finden Sie eine große Auswahl an Komponenten. In unserem Testaufbau haben wir eine Pumpe von Eheim mit Ausgleichsbehälter (Innovatek) verwendet. Als Kühler kamen ein Innovaflat-flow-o-matic und ein innovaCOOL Rev.3 zum Einsatz. Als Wärmetauscher verwendeten wir einen Single-Fan-Radiator. Auch sämtliche Steck- und Schraubverbindungen finden Sie bei den oben genannten Webseiten. Den PVC-Schlauch (1,0x8,0 mm), die Kabelbinder, das Isolier-Band, die Schrauben und Muttern sowie destilliertes Wasser gibt es in jedem Baumarkt.

Sascha Pilling

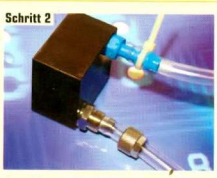
Die wichtigsten Schritte im Überblick

Schritt 1



Bevor Sie die Wasserkühlung offiziell in Betrieb nehmen, müssen Sie einen Testlauf durchführen, um böse Überraschungen zu vermeiden.

Schritt 2



Installieren Sie Radiator und Pumpe in Ihrem Gehäuse. Verbinden Sie diese dann mit Schläuchen und dem CPU-Kühler.

Schritt 3



Das Wasser füllen Sie besser vor dem endgültigen Einbau auf. Legen Sie sich ein Tuch bereit, denn etwas Wasser kann überlaufen.

Schritt 4

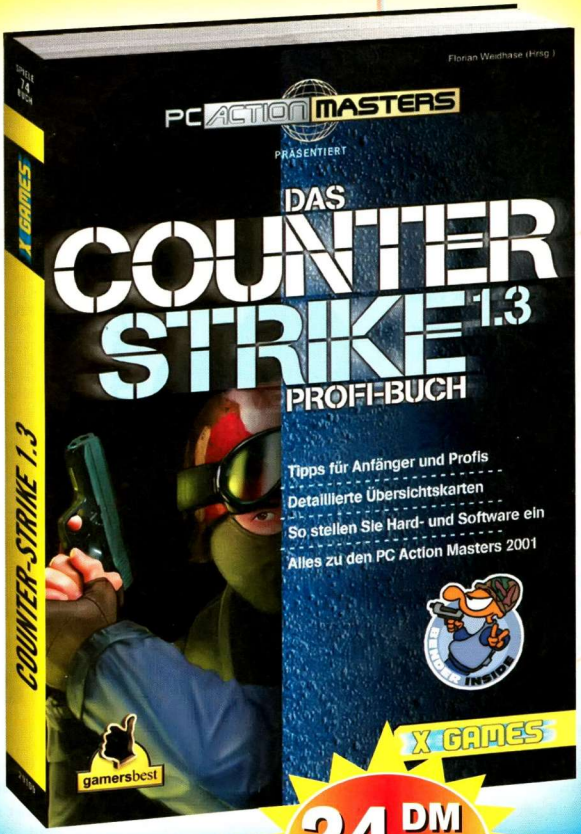


Hier sehen Sie unser wassergekühltes System. Die Anordnung und Kombination hängt dabei von der Gehäusegröße ab.

DIE GEHEIMNISSE DER COUNTER-STRIKE-PROFIS

Dann greifen Sie zum ultimativen Spielebuch!

PC ACTION & X GAMES



Florian Weidhase
Das Profi-Buch zu Counter-Strike
Das offizielle Lösungsbuch zu den PC Action Masters

ISBN 3-8272-9109-7
ca. 180 Seiten

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich zur Lieferung frei Haus:

- ❑ **Das Profi-Buch zu Counter-Strike**
  Best.-Nr. **29109** DM 24,95
- ❑ Bitte senden Sie mir Informationen zu weiteren X-Games-Büchern

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Name: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Die Bezahlung erfolgt per Lastschrift:

Bank: .....

BLZ: .....

Konto-Nr.: .....

Datum, Unterschrift

Bestell-Hotline: 0 89 / 4 60 03-222

Pearson Education Deutschland GmbH
Kundenservice
Martin-Kollar-Str. 10-12
81829 München
www.mut.de

Markt+Technik

Markt+Technik EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Pearson Education Deutschland GmbH, Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München, Telefon (089) 4 60 03-222, Telefax (089) 4 60 03-370, www.mut.de
Vertrieb Schweiz: Pearson Education Schweiz AG, Chollerstraße 37, CH-6301 Zug, Telefon (0 41) 7 47 47 47, Telefax (0 41) 7 47 47 77, www.pearson.ch
Markt+Technik Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus sowie im Internet.

Ich mein' ja nur



Wie schreibt man „Support"?

Sie werden nie von Freunden gebeten, „sich den PC kurz mal anzugucken"? Dann können Sie sich hier zum PC-Arzthelfer ausbilden: Überprüfen Sie, ob alle Hardware-Komponenten richtig angeschlossen sind; aktivieren Sie den DMA-Modus für alle Laufwerke; untersuchen Sie die Festplatte(n) mit ScanDisk und defragmentieren Sie sie regelmäßig; flashen Sie Ihr BIOS mit der aktuellsten Version aus dem Internet (Hersteller-Webseite); installieren Sie die neuesten Treiber für Sound- und Grafikkarte sowie DirectX 8; installieren Sie die richtigen Chipsatz-Treiber für Ihren Mainboard-Chipsatz (Hersteller-Webseite); betreiben Sie übertaktete PC-Komponenten wieder im Standardtakt; halten Sie Ihr Windows über die Update-Option aktuell. Im Notfall sichern Sie Dateien und Treiber, löschen die Windows-Partition und installieren alles neu. Vor der Anwendung der Tipps fragen Sie sich aber, ob Sie nachts wirklich von verzweifelten Freunden und Verwandten aus dem Bett geklingelt werden wollen. Wie auch immer Sie sich entscheiden – viel Erfolg ;-)

Bernd Holtmann

Terratec SoundSystem DMX 6fire 24/96

Soundkarte **Klarer Klang für Profis**



Dank einer externen Anschlussbox bietet die 6fire mehr als genug Anschlussmöglichkeiten, darunter drei analoge Stereo-Ausgänge sowie einen optischen und koaxialen Soundeingang (digital). Auf allen Kanälen kann Klang bei einer hohen Genauigkeit von 24 Bit mit 96 kHz wiedergegeben und gleichzeitig auch aufgenommen werden. Zum Vergleich: Audio-CDs verwenden nur 44 kHz, eine Telefonleitung zur Sprachübertragung sogar nur 8 kHz. Alle aktuellen 3D-Soundstandards werden unterstützt. Neben Treibern liegt der Karte auch ein Sechs-Kanal-DVD-Player bei. Wer mit seinem PC also mehr als nur spielen will, sollte mal einen Blick auf das mächtige Soundpaket werfen. Kostenpunkt: 500 Mark.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de).

Die 6fire ist nicht nur für Spieler interessant, da sie hervorragende Klangqualität verspricht.

FireStorm Wireless Gamepad

Eingabegerät **FIFA per Funk**

Thrustmaster bringt jetzt das FireStorm Wireless Gamepad in den Handel. Das funkgesteuerte USB-Gerät besitzt zwölf programmierbare Feuertasten. Zwei AAA-Batterien sorgen für bis zu 250 Stunden Spielspaß. Die Oberfläche des handlichen Spielegehilfen ist gummiert. Das Gamepad kostet rund 100 Mark.

Info: Thrustmaster, 09122-8860 (www. thrustmaster.com).



Mit dem kabellosen Gamepad holen Sie auch aus fünf Metern Entfernung in FIFA 2002 die Weltmeisterschaft.

Außerdem

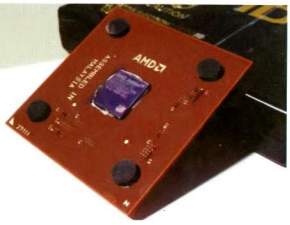
/// Hama (09091-502115) bietet ein Gerät an, mit dem Sie per Schlüssel zwischen **zwei verschiedenen Festplatten** booten und in jedem Fall auf beide Festplatten zugreifen können. Der **Boot-Lock** kostet 60 Mark. /// Logitech (089-894670) bringt mit dem Cordless Gamepad einen **Funk-Controller** heraus, der **Rüttel-Effekte** beherrscht. Das USB-Gerät ist für 140 Mark erhältlich. /// Den tragbaren MP3-Player **„m3po go"** bietet Terratec (02157-81790) nun **für 399 statt ursprünglich 599 Mark** an. Das Gerät liest reguläre Audio-CDs und auch MP3-CDs. ///

AMD Athlon XP

Hauptprozessor **Der Athlon-Nachfolger ist endlich da!**

Bei den neuen Athlon-XP-Prozessoren mit Palomino-Kern führt AMD (Tel.: 089-450530) eine neue Namensgebung ein. Die Geschwindigkeit der Chips wird nicht mehr in der wahren Taktfrequenz, sondern in einem MHz-Wert angegeben, den ein gleich schneller Prozessor der alten Athlon-Generation besitzen würde. Der „Athlon XP 1.800+" rechnet in Wirklichkeit mit 1.533 MHz, soll dabei allerdings so schnell sein wie Intels Konkurrenzprozessoren mit 1.800 MHz. Die XP-Prozessoren gibt es in den Versionen 1.800+, 1.700+ (echt: 1.466 MHz), 1.600+ (echt: 1.400 MHz) und 1.500+ (echt: 1.333 MHz) und kosten bei Alternate.de jeweils 749, 569, 469 und 399 Mark.

Info: AMD, 089-450530 (www.amd.com)



Radeon 7000 und 7200

Grafikkarten **Günstige Einsteigerplatinen**

Nach der Radeon 7500 und der Radeon 8500 bringt Ati zwei Tiefpreis-Grafikkarten auf den Markt. Die Radeon 7200 basiert auf dem alten Radeon-Grafikchip und verfügt über 64 MByte SDR-SDRAM. Mit TV-Ausgang kostet sie 250 Mark. Die Radeon 7000 ist eine abgespeckte Radeon VE und besitzt deshalb nur ein 64-Bit-Speicherinterface mit 32 MB DDR-SDRAM. Darüber hinaus hat sie einen TV-Ausgang, den man als separaten Ausgang ansprechen kann (Dual Display). Die Radeon 7000 unterstützt kein Hardware T&L, ist mit 200 Mark Anschaffungskosten allerdings recht günstig.

Info: Ati, 089-665150 (www.ati.com).



Ati legt nach und präsentiert die Einsteiger-Karten Radeon 7000 und die neue 7200.

Aller guten Dinge sind 3



GeForce 3

V8200 Series

New! V8200 Deluxe

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX engine: NVIDIA GeForce3
- 64 MB High-Speed DDR Video Memory mit Lightspeed Memory Architecture
- Der Video-Eingang unterstützt RealTime 704x480 Video Capture, High-Quality Videokompression und Videobearbeitung
- VideoSecurity: Damit stellen Sie sich Ihr persönliches Sicherheitssystem zusammen.
- High-Quality TV-Ausgang für Spiele oder Präsentationen auf dem TV.
- Die 3D-Brille ermöglicht 3D-Spiele, Bild- und Videodarstellung mit Stereoskop-Effekt
- Die SmartDoctor-Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Karte während des Betriebs
- Hochwertige Software im Lieferumfang: ASUS DVD Software, Ulead Videostudio MPEGII-Version, Cyberlink VideoLiveMail, 3DEEP und das neueste 3D-Game



New! V8200 Pure

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX Engine: nVidia GeForce3
- 64MB high-speed DDR-Videospeicher mit Lightspeed Memory Architecture
- 3,2 Milliarden Samples/Sekunde Fillrate für FSAA (full-scene anti-aliasing)
- 76 GigaFlops (floating point operations/second)
- SmartDoctor Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Grafikkarte während des Betriebs.

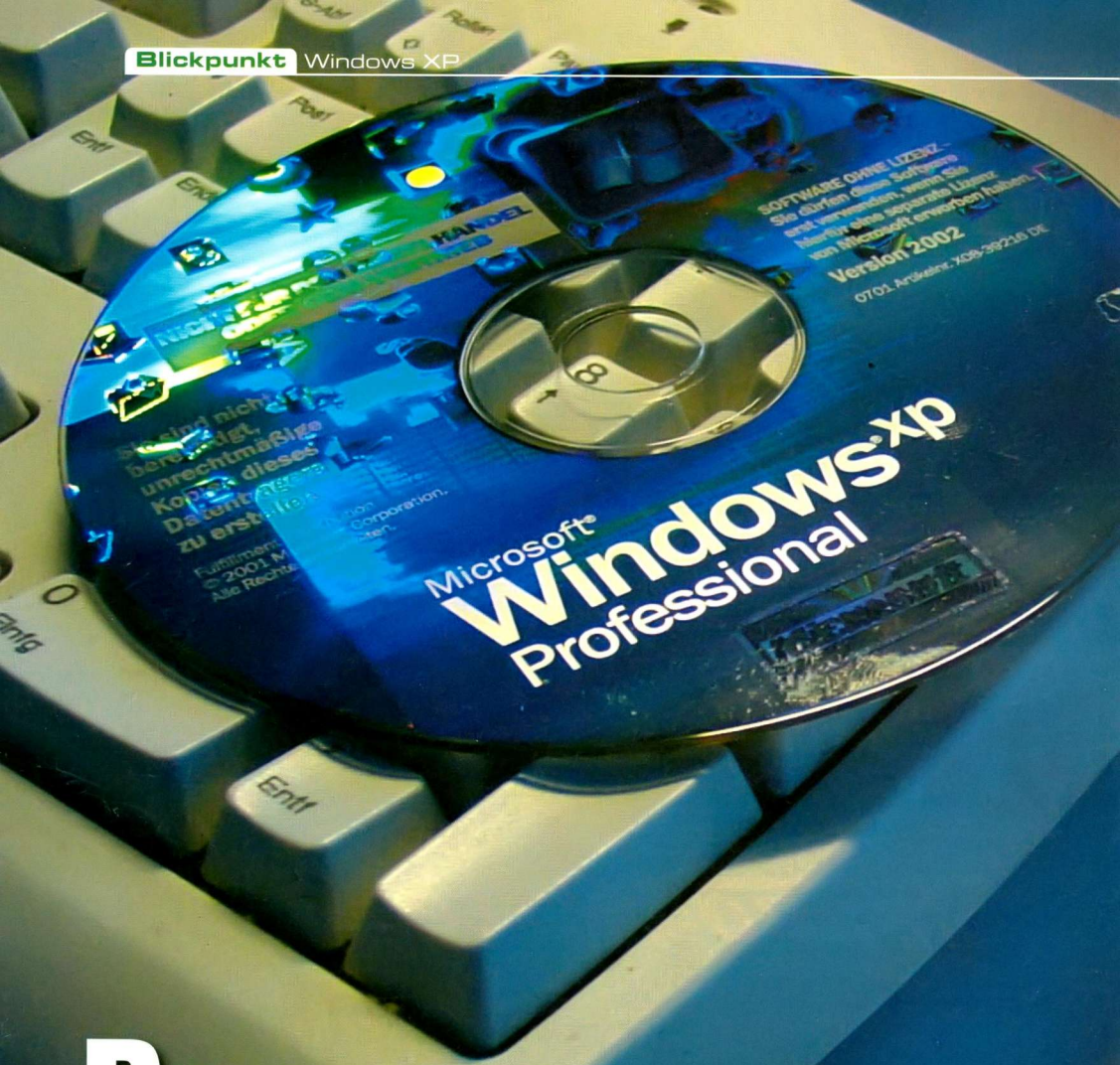


nVIDIA graphics

ASUS

www.asuscom.de

ASUS®



Das neue Windows

Am 25. Oktober erschien das brandneue Windows-Betriebssystem von Microsoft. Hier erfahren Sie, was es bringt und ob Sie es wirklich brauchen!

In den vergangenen Jahren überschüttete uns Microsoft fast jährlich mit neuen, verbesserten Windows-Versionen. Dabei gab es lange Zeit zwei verschiedene Produktlinien, die getrennt voneinander marschierten. Windows 95/98 und Millennium waren besonders auf Multimedia und Spiele ausgerichtet, Windows NT und 2000 hingegen eher für den professionellen und sicheren Einsatz im Büro. Microsoft hat lange Jahre versprochen, aus den Vorteilen beider Produktlinien ein einziges Betriebssystem zu programmieren – und hier ist es nun: Windows XP. Wir haben unsere Testrechner angeworfen, um das neue Betriebssystem genau unter die Lupe zu nehmen.

CD rein und los geht's

Bei der Installation bisheriger Windows-Versionen auf Basis von Win9x konnte sich der Anwender aussuchen, welche Komponenten den Weg auf die Festplatte finden sollten. Dies wurde bei Windows XP geändert. Ohne Rückfrage wird zuerst alles auf die Festplatte kopiert. Das hat im späteren Betrieb allerdings den Vorteil, dass Sie bei der Installation neuer Hardware nicht mehr notwendigerweise zur XP-CD greifen müssen, damit neue Dateien installiert werden können. Der Nachteil liegt allerdings in der Datenmenge, die ein frisch installiertes Windows XP benötigt: Unter einem Gigabyte freiem Festplattenspeicher sollten Sie nicht einmal an eine Installation denken. Unerwünschte Komponenten lassen sich im Nachhinein allerdings immer noch über den Software-Button in der Systemsteuerung nach- beziehungsweise deinstallieren.

Fensterspaß

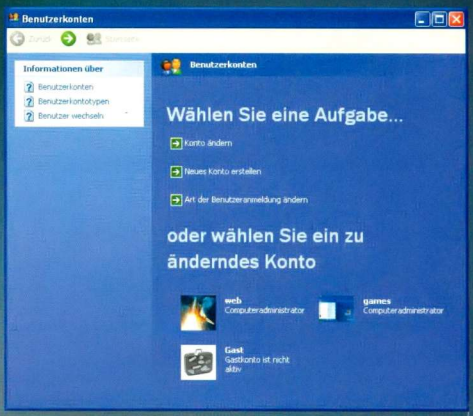
Nach der Installation von Windows XP zeigt sich dem Spieler die bunte Oberfläche namens Luna. Im Vergleich zu allen bisherigen Versionen hat sie ein komplett anderes Gesicht bekommen. Ganz in Blau erscheint die Taskleiste am unteren Bildschirmrand und der Start-Knopf leuchtet in Grün. Auf dem Desktop sucht man vergebens nach den Symbolen für „Arbeitsplatz", „Netzwerk" und Co., stattdessen liegt dort recht verlassen das kleine „Papierkorb"-Symbol. Der einzige Weg zu den Funktionen und installierten Programmen führt (in diesem Design) also über den grünen Start-Button. Einen Klick später erscheint das erweiterte, neue Startmenü von Windows XP. Hier befinden sich nicht nur Links zu häufig benutzten Programmen, sondern auch das Hilfe-Menü. Sie können sich aber auch Ihre zuletzt angeschauten Dokumente zeigen lassen oder Ihre Spiele und Tools über den bekannten „Programme"-Ordner starten.

Versteckspiel

Der Weg zu den vielen Funktionen von XP ist aufgrund der neuen Menüs zuerst mit etwas Sucharbeit verbunden. Wen das stört, der kann über einen Rechtsklick auf die Taskleiste unter dem Eintrag „Eigenschaften" seine neue Spielwiese auch im althergebrachten Menüstil betreiben. Ebenso lassen sich auch einzelne oder alle Grafik-Features wie zum Beispiel der Mausschatten oder die neuen Desktop-Farben deaktivieren oder Desktop-Elemente wie der „Arbeitplatz" wieder hinzufügen. Damit Sie aber nicht zu viele Systemressourcen für die Optik verwenden, empfehlen wir Ihnen einen akzeptablen Kompromiss aus hübschem Äußeren und hoher Geschwindigkeit.

Treiber-Scherereien

Mit Windows XP kommt auch eine wahre Schar an Treibern für allerlei Hardware. Von einer Radeon VE bis hin zu GeForce2 wurden Grafikkarten gleich erkannt und die nötigen



Die Benutzerverwaltung von Windows XP arbeitet flexibel, denn es können sich auch zusätzliche Anwender gleichzeitig anmelden, ohne dafür auch nur ein Programm beenden zu müssen.

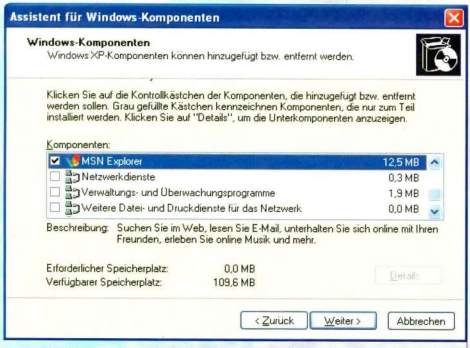
Alles kompatibel zu XP?

Wir haben die aktuellen Test-Spiele dieser Ausgabe auch probeweise auf unserem Windows-XP-Testrechner ausgeführt.

Spielname:	Installation:	Spiel:
Ghost Recon	Problemlos	Läuft
Myth III	Problemlos	Läuft
Aliens vs. Predator 2	Problemlos	Läuft
Juni's Revenge	Problemlos	Läuft
S.W.I.N.E.	Problemlos	Läuft
IL-2 Sturmovik	Problemlos	Läuft
Empire Earth	Problemlos	Läuft
Civ 3	Problemlos	Läuft
Zoo Tycoon	Problemlos	Läuft
FIFA 2002	Problemlos	Läuft
Rally Trophy	Problemlos	Läuft
Pool of Radiance 2	Problemlos	Läuft
MS Flight Sim 2002	Problemlos	Läuft



Wenn ein Programm partout nicht mit Windows XP zusammenarbeiten will, dann ist dieser Assistent von großem Nutzen.



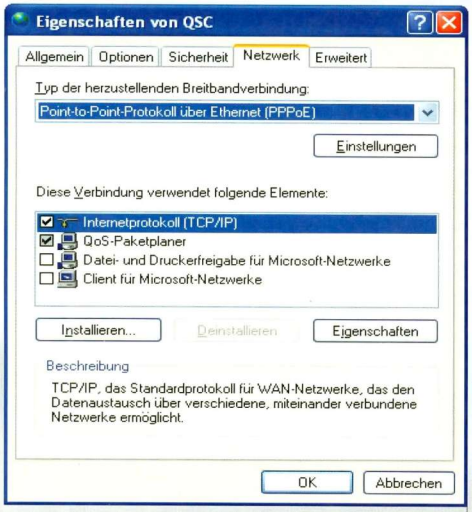
Der MSN Explorer oder der Windows Messenger werden bei Windows XP gleich mitinstalliert, lassen sich aber löschen.

Was kann Windows XP?

Es gibt zwei verschiedene Versionen von Windows XP. Hier sehen Sie die Unterschiede der Home- und der Professional-Version.

Funktion	Home-Edition	Professional-Edition
Dynamische Datenträgerverwaltung	Nein	Ja
Volle NTFS-Funktionen	Nein	Ja
Encrypting File System (Datenverschl.)	Nein	Ja
Prozessorunterstützung	Single	Single oder Dual
Remote Desktop	Nein	Ja
Neue Windows-Oberfläche	Ja	Ja
Media Player 8 inklusive Brennfunktion	Ja	Ja
Backup-Funktion	Nein	Ja

Sowohl die Home- als auch die Professional-Edition sind reine 32-Bit-Betriebssysteme, die mit dem gleichen Windows-NT-Kern arbeiten. Größter und wichtigster Unterschied ist aber das Datei-System. Die Home-Edition verfügt im Gegensatz zur Pro-Version nur begrenzt über die Möglichkeit, NTFS als Dateisystem zu nutzen. Dadurch entgehen dem Spieler einige Optionen. So kann er seine Daten beispielsweise nicht per Encrypting File System verschlüsseln, um sie vor anderen Usern zu verbergen. Absolut identisch sind beide Editionen im Bereich der Multimedia-Anwendungen.



Dank einfacher Assistenten wird selbst die Einrichtung eines DSL-Anschlusses unter Windows XP ein Kinderspiel.

Treiber eingerichtet. „Nötig" trifft in diesem Fall den Nagel auf den Kopf, da spezielle Hardware-Features wie TV-Ausgänge von den mitgelieferten XP-Treibern nicht unterstützt werden. Hier sollten Sie besser zu den aktuellsten Hersteller- und Referenztreibern für Windows XP greifen, die Sie auch auf unserer Heft-CD finden. Wenn Sie allerdings Hardware besitzen, die auf diese Treiber aufsetzt, kann es wie bei der LiveWare für die Sound Blaster Live! zu Problemen kommen. Es ist allerdings nur eine Frage der Zeit, wann speziell angepasste Windows-XP-Versionen dieser Software im Internet zum Download bereitstehen. DirectX 8 brauchen Sie übrigens nicht zu installieren, denn auch das hat XP im Handgepäck.

Bild und Ton

Die aktuellen Videos und Audiodateien werden mit dem neuen Media Player 8 wiedergegeben, der für andere Windows-Versionen nicht erhältlich ist. Auch hier setzt Microsoft wieder voll auf sein eigenes WMA-Audioformat (wahlweise mit Kopierschutz). Das Abspielen von MP3-Dateien funktioniert mit der Software zwar tadellos, jedoch müssen Sie für das Erstellen von MP3-Dateien auf externe Softwarelösungen wie Musicmatch Jukebox (www.musicmatch.com) zurückgreifen.

Aktivier mir

Windows XP müssen Sie innerhalb von 30 Tagen von Microsoft aktivieren lassen, denn die Eingabe des schnöden Produkt-Schlüssels bei der Installation reicht nicht mehr aus. Hiermit möchten die Redmonder Raubkopien unterbinden. Wie das funktioniert? Das Betriebssystem ermittelt anhand Ihrer PC-Konfiguration und des Produkt-Schlüssels eine Zahl, die Sie dann an Microsoft weitergeben. Daraufhin wird Ihre Windows-Version per Internet oder Zahlencode freigeschaltet, denn ohne die Eingabe eines Registrierungsschlüssels versagt Windows XP nach 30 Tagen den Dienst und bietet Ihnen nur noch die Aktivierungsfunktion an. Die Aktivierung kann wahlweise via Internet oder Telefon geschehen, wobei wir Ihnen die telefonische Alternative empfehlen. Bei der Registrierung über das Internet möchte Microsoft nämlich nicht nur den von Ihrem XP erstellten Sicherheitscode wissen, sondern entlockt Ihnen viele andere persönliche Angaben. Die telefonische Variante dauert allerdings etwas länger, da Sie ganze 82 Zahlen mit der netten Dame vom Kundenservice austauschen müssen.

Win98 und XP

Die Parallelinstallation von Windows XP und den Windows-Vorgängern 98 und Millennium ist unproblematisch. Soll Ihr bestehendes Windows allerdings durch XP ersetzt werden, dann wird geprüft, ob die installierten Programme den Installationsvorgang mitmachen. Wenn Sie dabei Ihr bestehendes Dateisystem (Fat32) beibehalten, können Sie die XP-Installation übrigens jederzeit wieder rückgängig machen. Dies gilt natürlich nur, wenn Sie vorher ausreichend Festplattenspeicher übrig hatten, um die alte Windows-Konfiguration zu speichern. Wenn Sie bei der Neuinstallation Ihr System auf das besonders auf Sicherheit getrimmte NTFS (NT File System) umgestellt haben, dann funktioniert dieser Rückschritt leider nicht mehr, da Windows 98 und Millennium sich nicht mit dem neuen Festplattenformat vertragen.

Die Software

Eines der bei der Installation bereits mitinstallierten Programme wird gleich nach dem Windows-Start geladen: der so genannte Windows Mes-

senger. Mit ihm bringt Microsoft seine eigene Internet-Telegramm-Software ins Spiel. Bisher sorgten unter anderem Programme wie ICQ (www.icq.com) dafür, dass sich Freunde im Internet schnell und bequem über kleine Telegramme miteinander verständigen konnten, statt umständlich E-Mails schreiben zu müssen. Der Windows Messenger will nun diese Aufgaben übernehmen. Er fordert unbedarfte Anwender direkt nach dem Systemstart auf, sich zu registrieren. Als Teil der „.net"-Strategie von Microsoft sollen so auf lange Sicht Kunden gewonnen werden, die das Webangebot von Microsoft stärker nutzen. Nach der Registrierung hält Sie der Messenger über Ihre eigens dazu erstellte Hotmail-E-Mail-Adresse auf dem Laufenden. Schade nur, dass der Messenger mit ICQ und Co. nicht kompatibel ist. Wer also nicht seinen ganzen Freundeskreis von den Vorteilen der neuen Software überzeugen kann, sollte seine Ressourcen besser nutzen und den Messenger im Software-Menü der Systemsteuerung deinstallieren.

Noch mehr Internet

Die Hilfe-Funktion und die vielen Ratgeber, zum Beispiel zum Erstellen eines Heimnetzwerkes oder einer Internetverbindung, sind sehr detailliert und auch für Anfänger leicht verständlich. Hier hat man sich stark an der Benutzerfreundlichkeit von Windows Millennium orientiert. Wenn sich scheinbar unlösbare Probleme ergeben, können Sie immer noch online Hilfe suchen – im riesigen Ratgeberfundus der Microsoft Knowledge Base.

Brennen ohne Probleme

Für alle Besitzer eines Brenners gibt es eine gute Nachricht: Windows XP unterstützt von Haus aus das Brennen von CD-RW-Medien und auch das von Multi-Session-CDs oder Audio-CDs. Die Dateien werden auf der Festplatte zwischengelagert, bis der User selbst im Explorer den Startschuss zum Brennen gibt. Für Einstellungsfanatiker ist diese Brenner-Unterstützung allerdings nichts, da sie beispielsweise bei bootfähigen CDs oder Video-CDs an ihre Grenzen stößt. Hier helfen dann nur externe Brennprogrammen wie Nero, WinOnCD und Co., die den meisten Brennern bereits ab Werk beiliegen.

Spiel mit mir?

Für den fanatischen Spieler ist das neue Windows zurzeit nur bedingt zu empfehlen. „Spiele könnten auf Windows XP fünf bis zehn Prozent langsamer laufen, aber dafür bringen sie den PC nicht zum Absturz", so der Produkt-Manager für Windows XP, Kristian Gyorkos. „Die Performance wird sich erst verbessern, wenn alle Hersteller ihre Treiber verbessern." Was unser Kompatibilitätstest mit den aktuellsten PC-Action-Testkandidaten ergeben hat, lesen Sie im Extrakasten „Alles kompatibelzu XP!".

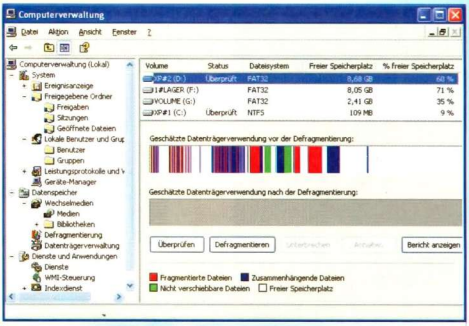
Was kostet der Spaß?

Die Vollversion der Home Edition steht für 489 Mark im Laden, das Update für Windows 98 und Me schlägt mit rund 250 Mark zu Buche. Besitzer von Windows 98, Windows Me, NT 4.0 und 2000 haben für 489 Mark die Möglichkeit, auf die Professional-Edition von XP umzusteigen. Den Preis für die XP-Professional-Vollversion hat Microsoft bisher noch nicht bekannt gegeben. Windows-3.x- und auch -95-Besitzer müssen im Übrigen gleich zum Vollprodukt greifen, sie haben leider keine Möglichkeit, ein Update zu kaufen oder zu installieren.

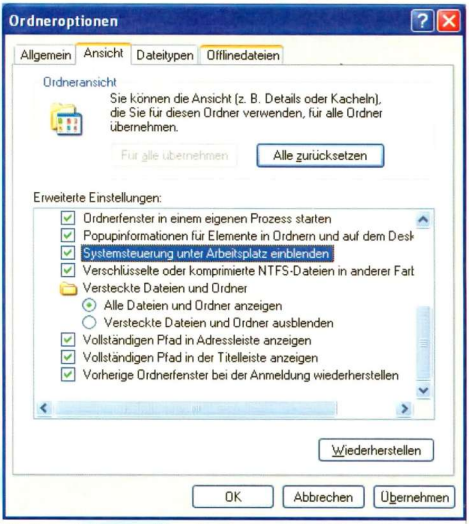
Unser Fazit

Windows XP ist umfangreich, gut dokumentiert, stabil, äußerst ansehnlich und ganz klar ein Betriebssystem für flotte Rechner. Unterhalb von 256 MByte Speicher, einem 500-MHz-Prozessor und mindestens zwei Gigabyte Festplattenspeicher hält sich der Spaß mit XP stark in Grenzen. Unser Tipp: Wenn Sie ein funktionstüchtiges Windows 98, Millennium oder 2000 besitzen, dann sollten Sie Ihr Geld lieber in Spiele investieren. Beim Kauf eines Komplett-PCs ist Windows XP allerdings das Beste, was Ihnen der Händler in die Hand drücken kann. Dank vieler Assistenten und Hilfestellungen meistern damit selbst Anfänger im Handumdrehen die Einrichtung von Internetzugängen (auch DSL!), Heimnetzwerken oder anderen schwierigen Aufgaben. Die Dreistigkeit, mit der Microsoft seine Internet-Präsenz durch Tools wie den Messenger forciert, ist allerdings kaum zu überbieten. Und genau hier müssen Sie selbst abwägen, wie weit Sie sich in die Hände der Redmonder Betriebssystemspezialisten begeben wollen. Wenigstens dauert damit die Netzwerk-Einrichtung bei der nächsten LAN-Party nicht mehr so lange.

Bernd Holtmann



Im Menüpunkt „Verwaltung" finden Sie nicht nur das Defragmentierungsprogramm, sondern können auch Netzwerk-Freigaben ändern oder in den Geräte-Manager wechseln.



Windows XP benutzt für seine Ordner auch die bekannten Einstellmöglichkeiten der vorherigen WIndows-Versionen.

DSL So geht's!

Mit PC Action schnell ins Internet: Wir zeigen Ihnen, wie Sie DSL einrichten, optimieren und vor allem, wie viel es Sie kostet.



Mit einer DSL-Flatrate können Sie bei vielen Anbietern Tag und Nacht online sein und gegen Ihre Freunde spielen.

Seien Sie mal ehrlich: Nichts nervt mehr, als zwei Minuten auf den Aufbau einer stark besuchten Webseite zu warten. Das kann einem den letzten Nerv rauben. Bandbreite ist da ein wichtiger Begriff, denn er beschreibt die Geschwindigkeit, mit der Daten aus und ins Internet übertragen werden können. Je höher die verfügbare Bandbreite Ihrer Internetverbindung, umso schneller können sich beispielsweise Webseiten aufbauen oder sind Ihre Downloads erledigt. Mit DSL spielen Sie aber auch über das Internet zum Beispiel *Diablo 2* oder *Counter-Strike* gegen Freunde in anderen Städten oder Ländern – und das verdammt flott.

Schnell mit DSL

DSL ist der erste Highspeed-Internetanschluss, der auch für Privatkunden erschwinglich ist. Wenn Sie von langsamen Internetverbindungen die Nase voll haben, dann ist ADSL eine gute Alternative, denn damit können Sie mit bis zu zwölffacher (!) ISDN-Geschwindigkeit surfen. Da die Hochladegeschwindigkeit von Daten wie E-Mails allerdings nicht so schnell ist, eignet sich ADSL mehr für den Daten-Import als für den Betrieb eines eigenen Servers.

Vorbereitungen

Bevor Sie aber dem Surf-Rausch verfallen können, müssen Sie Ihre Hardware korrekt einrichten. Falls Sie Ihren DSL-Anschluss bei der Telekom bestellt haben, liefert die Ihnen das DSL-Modem (NTBBA), den Splitter (BBAE) und alle Kabel per Post. Nun benötigen Sie eine handelsübliche 10/100-MBit-Netzwerkkarte, die Sie für rund 50 Mark bekommen. Nachdem Sie den DSL-Anschluss und alle Geräte bekommen haben, ziehen Sie den TAE-Stecker des Telefons oder des ISDN-NTBA aus der Telefondose und stecken stattdessen den gelieferten Splitter hinein (Schaubild).



Auf CD-ROM

Dickes DSL-Special

Auf der Heft-CD finden Sie folgende Treiber und Tools:

- DFUESpeed 2.2
- Dr. TCP 1.9
- Engel-Treiber 1.03
- RasPPPoE-Treiber
- T.DSL SpeedManager
- T-DSL Test-Software
- WinPoET 2.0

Steckerwahn

An diesen Splitter (auch BBAE genannt) schließen Sie nun wieder Ihr analoges Telefon oder den vorher ausgestöpselten ISDN-NTBA an. Als Nächstes müssen Sie Ihr DSL-Modem mit dem Splitter und Ihrer Netzwerkkarte verbinden. Den NTBBA sollten Sie bei Nichtgebrauch eingeschaltet lassen, denn die Synchronisierung nach jedem Neustart beansprucht immer etwas Zeit. Beachten Sie, dass die Netzwerkkarte im Halbduplex-Modus und einer Geschwindigkeit von 10 Mbps arbeiten sollte. In den Netzwerk-Eigenschaften („Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Netzwerk") können Sie bei den meisten Netzwerkkarten unter „Erweitert" den Betriebsmodus auswählen.

Neue Treiber

T-DSL können und sollten Sie ohne die mitgelieferte T-Online-Software nutzen. Dazu müssen Sie lediglich einen

Fragen zum Thema DSL

Im Folgenden beantworten wir die meistgestellten Leserfragen über die DSL-Technik.

Was ist ADSL?
Die Abkürzung steht für „Asymmetrical Digital Subscriber Line", was zu Deutsch in etwa „Asynchroner digitaler Teilnehmeranschluss" bedeutet. Das „Asynchron" beschreibt dabei die unterschiedliche Sende- und Empfangsgeschwindigkeit.

Wo ist der Unterschied zwischen ADSL und T-DLS?
ADSL heißt die verwendete Technik – auch die Deutsche Telekom verwendet für ihren Highspeed-Internetzugang ADSL. Für die Vermarktung wählte die Telekom den Namen „T-DSL".

Kann ich AOL weiterhin über einen DSL-Anschluss verwenden?
Ja, können Sie. Wenn Sie sich eingewählt haben, dann starten Sie einfach die AOL-Software und wählen dann unter Verbindungen „TCP/IP" aus.

Ich kann per T-DSL mit bestimmten Webseiten keine Verbindung herstellen. Kann ich die Verbindung zur Telekom irgendwie testen?
Auf dieser Webseite der Telekom (http://194.25.15.212) können Sie mehrere Testdateien von bis zu 100 MByte Größe testweise herunterladen, um zu schauen, ob die Verbindung zur Telekom wirklich hakt.

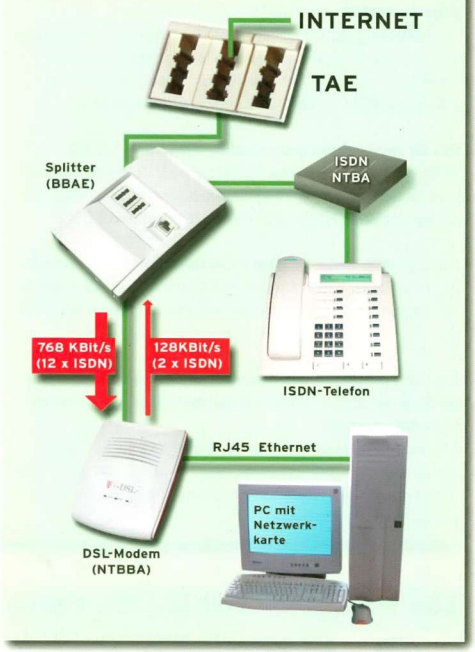
Der Praxistest mit Q-DSL Home

QSC

Wer seinen Telefonanbieter für eine DSL-Flatrate nicht umständlich wechseln will, der kann zu einer sehr flotten DSL-Alternative greifen, die die Firma QSC anbietet. Bei ihrem DSL-Zugang wird nämlich nicht die übliche Telefonleitung verwendet, sondern eine unabhängige zweite Kupferleitung, die von einem Techniker über eine eigene TAE-Dose freigelegt wird. Das von QSC gelieferte DSL-Modem wird einfach an diese Dose und die Netzwerkkarte angeschlossen und dann über die ausführliche Installationsanleitung und die beigelegte Software eingerichtet. Im Praxistest warteten wir zwar vier Wochen bis zur Freischaltung, konnten dann aber mit sagenhaft schnellen Download-Raten von bis zu 125 KByte pro Sekunde surfen, Software downloaden und schnelle 3D-Ego-Shooter spielen. Bei reaktionsfordernden Spielen wie *Counter-Strike* ist der Ping, also die Zeit bis zur Rückmeldung eines Servers, sehr wichtig. Je höher dieser Wert ist, desto schlechter werden die Reaktionsmöglichkeiten im Spiel. Da QSC im Gegensatz zur Telekom bei seinen DSL-Zugängen keine verlangsamenden Fehlerkorrekturverfahren benutzt, bleibt der Ping im QSC-eigenen Netz mit 10 und 15 Millisekunden sehr schnell. Aber auch zu externen Internet-Servern wie Gamesurf.de liegen die Ping-Zeiten immer noch im mehr als akzeptablen Bereich um 30 Millisekunden. Nicht zuletzt aus diesem Grund plant QSC bereits, Server für *Counter-Strike* und *Unreal Tournament* für die Netz-Teilnehmer anzubieten. Unser Fazit: schnelle Einrichtung, keine häufigen Verbindungsabbrüche, flotte Down- und Uploads und für Online-Spieler auf jeden Fall interessant!

So funktioniert DSL

Diese Anschlussvariante gilt für die meisten DSL-Anbieter, unter anderem auch T-Online. QSC verwendet aber eine eigenen TAE-Dose, an die das Modem direkt angeschlossen wird.



Internet - wie schnell geht's?

Wir zeigen Ihnen, wie schnell Sie mit den drei verschiedenen Übertragungsmöglichkeiten im Internet surfen können:

	Download (Bit/Sek.)	Upload (Bit/Sek.)	Telefonanschluss
56k-Modem	Max. 56.000	Max. 33.600	Analog
ISDN	Max. 64.000	Max. 64.000	ISDN
ISDN-Kanalbündelung	Max. 128.000	Max. 128.000	ISDN
DSL	Max. 1.024.000	Max. 256.000	ISDN oder Analog

der drei Treiber von unserer Heft-CD installieren und eine DFÜ-Verbindung über das DFÜ-Netzwerk unter Windows einrichten. Das neue Windows XP bringt einen eigenen Treiber für DSL-Leitungen sogar mit. Für Windows 98 und Me stehen zurzeit drei Treiber zur Auswahl: WinPoET, der so genannte „Engel"-Treiber (nach der Firma „Engel") und RasPPPoE. Wir zeigen Ihnen anhand von RasPPPoE, wie Sie eine DFÜ-Verbindung für DSL einrichten.

RasPPPoE installieren

Zunächst entpacken Sie die Software von unserer Heft-CD auf die Festplatte, beispielsweise in den Ordner „C:\raspppoe". Öffnen Sie nun über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" die Netzwerkeinstellungen und klicken Sie auf „Hinzufügen". Wählen Sie mit einem Doppelklick „Protokoll" aus und betätigen Sie den Button „Diskette". Anschließend suchen Sie in den Ordner „C:\raspppoe\" und bestätigen drei Mal mit „OK". Verlassen Sie dann die Netzwerkeinstellungen und öffnen Sie den Ordner „C:\raspppoe".

Software starten

Zum Erstellen der DFÜ-Netzwerk-Verbindung starten Sie RASPPPOE.EXE. Auf der Programmoberfläche können Sie durch einen Klick auf „Query Available Service" testen, ob Ihr DSL-Anschluss funktioniert. Mit „Create a Dial-up Connection for the selected Adapter" erstellen Sie dann die DFÜ-Verbindung. Benennen Sie die neue Verbindung („Connection to ... [Netzwerk-Karte]") in eine kürzere Ihrer Wahl um, zum Beispiel „T-DSL", denn einige Software-Router haben Probleme mit langen DFÜ-Verbindungsnamen.

T-Online per DFÜ-Netzwerk

Öffnen Sie anschließend die Verbindung und geben Sie Ihre Benutzerdaten ein. In das Feld „Benutzername" kommt eine mehrstellige Zahlenkolonne, die sich wie folgt zusammensetzt: zuerst die zwölfstellige Anschlusskennung, dann die T-Online-Nummer, dann der Mitbenutzer-Suffix (meist #0001) und schließlich „@t-online.de". Achtung: Bei ISDN- und Modem-Anschlüssen genügte hier noch „@t-online", bei DSL muss der Zusatz „.de" eingetragen werden. Unter „Kennwort" tragen Sie das T-Online-Kennwort ein. Die genauen Daten erhalten Sie von der Telekom. Klicken Sie nun auf „Verbinden", um testweise eine Internet-Verbindung aufzubauen. Sollte es zu Problemen kommen, können Sie die Ursache mit dem Telekom-Tool „TDSL-Test" (auf Heft-CD) ergründen.

Einige Tipps

Zur Optimierung der DFÜ-Netzwerkeinstellungen unter Windows 98/Me können Sie das Programm DFÜ-Speed (Heft-CD) benutzen. Die Software empfiehlt Ihnen für jede Anschlussart (LAN, DSL, ISDN, Modem) die optimierten Einstellungen. Der von der Telekom angebotene DSL-Anschluss erreicht maximal 768 KBit/s Down- und 128 KBit/s Upstream. Beim Herunterladen aus dem Internet wird pro empfangene 60 Bits je 1 Bit zur Fehlerkontrolle zurückgeschickt (hochgeladen). Bei zeitgleichem Up- und Download bricht die Downloadrate massiv ein. Stellen Sie File-Sharing-Programme wie Morpheus, WinMX, LimeWire und Co. während großer Downloads also besser ab.

Bernd Holtmann

So teuer ist DSL wirklich

PC Action war auf der Preis-Pirsch und hat die wichtigsten DSL-Angebote für Flatrates verglichen.

Produkt	Anbieter	Webseite	Downstream	Upstream	Einrichtung	Monatsgebühr
easyDSL	Freenet.de	www.freenet.de	1.024 KBit/Sek.	256 KBit/Sek.	DM 97,97	DM 115,40
Flatrate DSL 128	Mannesmann Arcor	www.arcor.de	128 KBit/Sek.	128 KBit/Sek.	DM 50,-	DM 59,-
Flatrate DSL 768	Mannesmann Arcor	www.arcor.de	768 KBit/Sek.	128 KBit/Sek.	DM 50,-	DM 69,-
Highspeed DSL-Flatrate	MobilCom	www.mobilcom.de	768 KBit/Sek.	128 KBit/Sek.	DM 99,-	DM 118,-
NDI-DSL flat	NGI	www.ngi.de	1.024 KBit/Sek.	256 KBit/Sek.	DM 299,-	DM 119,-
Q-DSL Home	QSC	www.qsc.de	1.024 KBit/Sek.	128 KBit/Sek.	DM 115,40	DM 115,40
T-Online DSL flat	T-Online	www.t-online.de	768 KBit/Sek.	128 KBit/Sek.	DM 100,86	DM 49,-

Athlon XP schlägt Pentium 4

Der brandheiße Athlon-Nachfolger ist in vielen Spielen schneller als ein Pentium 4!

Mit einem Vorurteil hat AMD schwer zu kämpfen: dem Unterschied zwischen Megahertz-Zahlen und tatsächlicher Rechenleistung. Mit einer neuen Kennzeichnung der Athlon-XP-Prozessoren versucht AMD den Kunden zu erklären, dass die Taktrate nichts über die Leistungsfähigkeit im Vergleich zu anderen Prozessor-Familien aussagt. Da ein Athlon bisher immer schneller rechnete, als ein gleich getakteter P4, benennt AMD die neue Athlon-XP-Serie nun nicht mehr nach der verwendeten MHz-Zahl.

Brüder im Geiste

Die Namen der XP-Athlons beruhen auf der von AMD ermittelten Benchmark-Leistung. In unserem Test schlug ein Athlon XP 1.800+ einen Pentium 4 mit 2.000 MHz ausnahmslos in allen Spiele-Benchmarks. Der neue Name soll aber auch die Leistung im Vergleich zu den alten „Thunderbird"-Athlons aufzeigen: Ein Athlon XP 1.500+ soll mit 1.333 MHz realem Takt so schnell sein wie ein „Thunderbird"-Athlon mit 1.500 MHz. Im Test bewahrheitete sich diese Aussage allerdings nicht. Übertakter müssen sich bei den neuen neuen XP-Prozessoren übrigens weiterhin an den realen Prozessortakt und die verwendeten Multiplikatoren halten. Dabei hilft Ihnen unsere Frequenz-Tabelle.

Bernd Holtmann



Der Frequenz-Trick

Die neuen Athlon-XP-Prozessoren tragen ein Plus hinter der Bezeichnung, weil dieser Wert nicht der wahre Arbeitstakt ist.

Prozessor	Wahre Taktfrequenz	Multiplikator
Athlon XP 1.500+	1.333 MHz	10
Athlon XP 1.600+	1.400 MHz	10,5
Athlon XP 1.700+	1.466 MHz	11
Athlon XP 1.800+	1.533 MHz	11,5

Der schnellste Athlon XP rechnet in Wirklichkeit „nur" mit 1.533 MHz, schlägt aber einen Pentium 4 mit 2.000 MHz in jedem unserer Spiele-Benchmarks. Der Punkt geht also an AMD.

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Cool · Top · NEU · Mega · Fett

Bestell - Hotline 01908 662685
Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)
Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)
Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson,Bosch, usw.

Top Klingeltöne

Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Emya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss. California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wydlf Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Many J. Blige/The mily Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomkidtchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Barbezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Savas/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Pinzinos/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Countdown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Milian meiers/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oil P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker/Follow me
15087 Usher/U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15090 Nelly/Ride wit'h me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim /Phil C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15082 Akte X
15092 Knight side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mama Mona
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico



Hol dir die volle Power auf dein Handy!

Top Logos



Auch im Internet :
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS

Bildmitteilungen



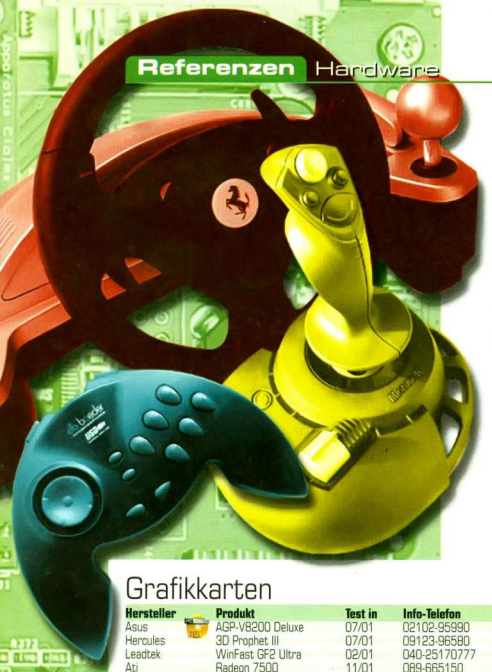
Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Testtur wird in 30 Sekunden gesperrt !
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90013 Darf ich dir Vater deiner Kinder werden?
90010 Du nervst geh Sterben !

Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft !
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle !
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich !
90118 Du hast einen anonymen Verehrer!
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !

1X Logo Nokia 3210 3310 5110 6130 6090 6110 6130 6150 6210 6250 7110 7210 8810 8850 8890 9110 1X Klingellogo Nokia 3210 6090 6110 6130 6150 6110 8810 Motorola Logo T280 T260 Siemens Logo Nokia 3310 6210 6250 6210 7110 8850 8890 6020 1X Blink SMS. Alle Nokia ausser 6210 und der Serie



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	02/01	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%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	DM 199,-	83%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	DM 170,-	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

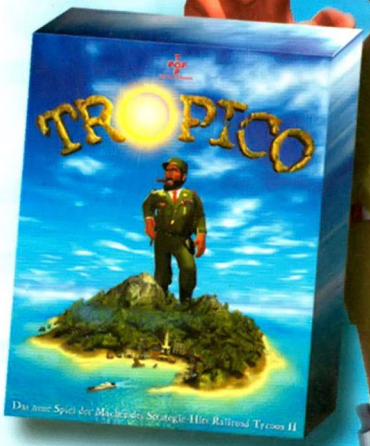
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Abo-Sensación!

Testen Sie drei Ausgaben der PC Action für nur 25 DM. Als Dankeschön erhalten Sie kostenlos ein Top-Spiel: *„Tropico"* oder *„Bundesliga-Manager X"*. Die Prämie dürfen Sie in jedem Fall behalten!

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: PentiumII 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-Miniabo mit CD-ROM! Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Action für 25 DM.

(P3 PA 99)

Adresse (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 115,20/Jahr [= DM 9,60/Ausg.]; Ausland DM 139,20/Jahr; öS 909,–/ Jahr) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

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)

Die Prämie darf ich auch im Falle eines Widerrufs behalten.

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

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PRIMUSTRONIX.DE

PRIMUSTRONIX.DE

ixxxxxxxt die Preise klein!

PrimusTronix gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.



SAMTRON 50X

15"-TFT, Kontrast 250:1, TCO 99



Unser TOP-Preis DM 999,-

~~DM 1.199,-~~

LOGITECH iTouch Cordless, MouseMan Wheel

Kabellose Tastatur+Maus, abnehmbare Handballenauflage und zusätzliche Multimedia-Tasten



Unser TOP-Preis DM 179,-

~~DM 239,-~~

SONY Vaio FX101

Das EXXXTRA Notebook!

Mobile Intel Celeron 600 MHz, 13.3" TFT, 10 GB HDD, 64 MB Ram, int. 56k Modem, Netzwerk, 2x Typ II oder 1x Typ III, 2x USB, ser., par., I-Link, Windows ME, Li-Ion Akku, Netzteil, Recovery CD, Windows Sound System mit 3D Audio, integrierte Stereo-Lautsprecher



Unser TOP-Preis DM 2.111,-

~~DM 2.650,-~~

ATI Radeon DDR 8500

Brandneu – und schon zum GÜNSTIXXXT-Preis!

64 MB, AGP

NEU!



Unser TOP-Preis DM 629,-

~~DM 649,-~~

HOME-CINEMA-EXXXTRA:

Klangatmosphäre wie im Kino!

JVC

DOLBY DIGITAL

Home-Cinema-Komplettpaket CD-100 AL

~~DM 2.699,-~~



Unser TOP-Preis DM 2.199,-



JVC Home-Cinema Komplettpaket CP-100 AL bestehend aus:

DVD Player XV-E100, CD-R/W, DTS, Dolby Digital RX-E100R Dolby Digital-Receiver, 5 x 50 W, RDS, 5 Boxen für Front, Surround und Center



SIEMENS C45

Das EXXXTRA Dual-Band-Handy!



Das nur 107g schwere Handy verfügt über intuitives Handling, einfache Benutzerführung und erweiterte Funktionen wie die Texteingabehilfe T9 und Vibrationsalarm. Die Oberschale ist wechselbar. Mit Organizer...

Unser TOP-Preis DM 399,-

~~DM 449,-~~

Tagespreise! Alle Preise in DM inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten. Irrtum oder Druckfehler vorbehalten.

INTEL QX3 Computer-mikroskop

NEU!

10x, 60x sogar 200x Vergrößerung



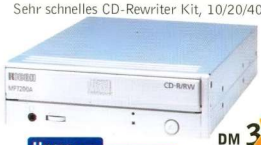
DM 2X9,-

Unser TOP-Preis

DM 239,-

RICOH MP7200A

Sehr schnelles CD-Rewriter Kit, 10/20/40



DM 3X9,-

Unser TOP-Preis

DM 299,-

LG CK-28H 80T 72/68cm

TOP-Videotext, Kindersicherung, ACMS+, Timer für Auto-Off, Zoom Out, Quickview, 2 Scart, S-Video-Eingang, Kopfhörer...



DM 8X9,-

Unser TOP-Preis

DM 698,-

GUILLEMOT Racing Wheel

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



DM 2X9,-

Unser TOP-Preis

DM 239,-



DM 1X9,-

Unser TOP-Preis

DM 89,-

MICROSOFT SideWinder GameVoice Headset mit Steuerpad

Mit integrierter Spracherkennung

AVM ISDN Fritz!Card PCMCIA

Inkl. PP 6.0



DM 3X9,-

Unser TOP-Preis

DM 365,-

KYOCERA Laser FS-1000+

Parallel, 600 x 600 dpi, 12 S/M, 1. Seite < 13 sek.



DM 8X9,-

Unser TOP-Preis

DM 879,-

CASELOGIC Tasche

für 120 CDs



DM 6X5,-

Unser TOP-Preis

DM 48,-

GAINWARD GeForce2-MX400-TwinView TV-"Golden Sample"

Sehr schnelle Grafikkarte



DM 2X9,-

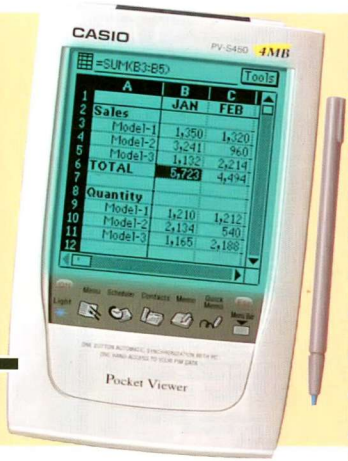
Unser TOP-Preis

DM 259,-

Das X des Monats

CASIO Pocketviewer PV-S450

Datenbank mit Stifteingabe und PC-Synchronisation. Schlankes Design und Tabellenkalkulation Pocket Sheet. Speicher: 4 MB



Unser TOP-Preis

DM 2X9,-

DM 159,-

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

1193 107
Achterbahn-Designer 107
Age of Sail v1.56 (d) Patches CD
Aliens vs. Predator 2 72
Aliens vs. Predator 2 Multiplayer – Demo CD
Art of Magic 88
Asus Riva TNT – GeForce3 Treiber 14.10 Win9x_Me – Updates CD
Ati Radeon 4.13.7104 Win9x_Me – Updates CD
Ati Radeon 5.13.3272 WinXP – Updates CD
Atlantis 120
Bacteria 78
Ballerburg – Demo CD
Black Thorne 78
Blickpunkt: Gratisspiele 35
Blickpunkt: Raubkopien 30
Blickpunkt: Xbox 38
Carrera GP 123
Civilization 3 98
Combat Mission 107
Conquest 106
Cossacks 106
Counter-Wiggles – Video CD
Creative Detonator 21.85 Win9x – Updates CD
CS: Condition Zero 52
Dark Age of Chamelot 120
Das verrückte Labyrinth 124
DFUESpeed2.2 – DSL-Special CD
Diablo 2 LoD v1.09b (int) – Patches CD
Diablo 2 v1.09b (int) – Patches CD
Die Siedler 4 v1.12.916 (d) – Patches CD
Die Siedler 4 v1.12.916 von v1.10.908 (d) – Patches CD
Dr.TCP 1.9 – DSL-Special CD
Earth: Lost Souls 86
Empire Earth – Demo CD
Empire Earth 82
Engel – DSL-Special CD
FIFA 2002 – Demo CD
FIFA 2002 108
Fliegenklatschen 122
Gamespy – Tools CD
Ghost Recon – Demo CD
Ghost Recon 64
Gorasul v1.01 (d) – Patches CD
Gratisspiele CD
GTA 3 54
Halo 46
Harry Potter 56
Hercules Kyro Treiber 8.162a Win2k_XP – Updates CD
Hercules Kyro Treiber 8.162a Win9x_Me – Updates CD
Hercules Riva TNT – GeForce3 Treiber 21.81 für Windows 2k_XP – Updates CD
Hercules Riva TNT – GeForce3 Treiber 21.81 für Windows 9x_Me – Updates CD
IL-2 Sturmovik 76
I-War 2 vF14 von vF10 und vF12 (d) – Patches CD
Jack Orlando 120
Karnickeljagd 124
King of the Road Kyro 2 Patch (d) – Patches CD
Knights & Merchants 107
MAGIC: Die Zusammenkunft – Demo CD
Medal of Honor 42
Medicopter 117 123
Mercedes Benz Truck Racing v1.0.8 (d) – Patches CD
Monopoly Tycoon 104
Moorhuhn 3 124
MS Flightsimulator 123
Myst 3 v1.22 (d) – Patches CD
Myth 3 96
NHL 2002 – Demo CD
No One Lifes Forever v1.004 von v1.003 (d) – Patches CD
Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip) – Updates CD
Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer) – Updates CD
Nvidia Detonator 21.85 für Windows 2k_XP (inoffiziell) – Updates CD
Operation Flashpoint Multiplayer – Demo CD
Operation Flashpoint v1.26 Beta (d) – Patches CD
Operation Flashpoint v1.27 Beta (d) – Patches CD
PC Action in Gefahr – Video CD
Planet der Affen 120
Pool of Radiance 2 v1.1 (int) – Patches CD
Pool of Radiance 2 v1.20 (int) – Patches CD
Pool of Radiance 2 116
PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3 (8.0162) – Updates CD
Pro BMX 124
Rainbow Six Black Thorn – Demo CD
Rally Trophy & Rally Championship 2002 112
RasPPoE – DSL-Special CD
S.W.I.N.E – Demo CD
Savage4 Win2K_XP 8.40.03 – Updates CD
Sega GT 123
Sega Marine Fishing 124
Serious Sam – 2nd Encounter 58
Serious Sam v1.04 (d) – Patches CD
Serious Sam – Video CD
Sk**ter – Demo CD
Software Tycoon 102
Spieletipps – Tools CD
Squash – Lesersoftware CD
Sub Command v1.01 (d) – Patches CD
Sub Command 123
S.W.I.N.E. – Video CD
S.W.I.N.E. 90
T-DSL SpeedManager – DSL-Special CD
T-DSL Test – DSL-Special CD
Team Factor 50
Tennis Masters 109
Voodoo3 2000_3000_3500 Treiber WinXP – Updates CD
Wallpapers – Tools CD
Wiggles – Demo CD
Wiggles v1.0.482 (d) – Patches CD
Wiggles v1.0.707 (d) – Patches CD
WinPoET 2.0 – DSL-Special CD
WinZip – Tools CD
World War 3 86
Xcom Enforcer 74
Yuri's Revenge 80
Zoo Tycoon – Demo CD
Zoo Tycoon 100



Vaterfreuden

Große Augen machte Redaktions-Bruchpilot Benjamin Bezold, als ihm der Postbote vor einigen Tagen ein knallrotes, mit bunten Blumen und lustigen Tierchen bemaltes Paket in der Redaktion vorbeibrachte. Der Inhalt konnte sich auch sehen lassen und dürfte das Herz eines jeden kleinen Hosenscheißers höher schlagen lassen: Gleich sechs Windeln mit knuffigen Törröööööö-Elefanten der Marke „Easy Up Pants" warteten darauf; aus ihrer sterilen Hygiene-Verpackung befreit zu werden. Dumm nur, dass der frisch verlobte Benjamin noch keinen Nachwuchs hat und ihm die Windeln („Maxi-Größe 4,8-15 kg") wohl eine winzige Nummer zu klein sein dürften.

Der Ochse ging weg ...

Manche Firmen geben sich soooooooooo viel Mühe bei der Lokalisierung ihrer Spiele, dass einem doch glatt die Tränen kommen könnten. Tränen kamen auch unserem Leser Frederik Wetzel, allerdings nicht etwa aus Rührung, sondern vor lauter Lachen. Frederiks neuer GeForce2 lag unter anderem *Midnight GT* bei, das vom Japanischen ins Deutsche übersetzt wurde – und das ziemlich schlampig mit arg skurrilen Resultaten. So bezeichnet beispielsweise „Ochse ging weg" die rechte Steuertaste oder „Rückzahnrad" die Gangschaltung. Da wird doch nicht etwa jemand den Babelfish bemüht haben?

Tätigkeit	Taste
Beschleunigen	NACH-OBEN-TASTE
Fussbremse	NACH-UNTEN-TASTE
Ochse Ging Weg	NACH-LINKS-TASTE
Ochserecht	NACH-RECHTS-TASTE
ändern Sie Zahnrad Oben	A
ändern Sie Zahnradabwärts	Z
Rückzahnrad	R
ändern Sie Ansicht	Eingabe
Rückansicht	Ende
PAUSESPIEL	P
Bildschirm Schoß	B
Handbremse	Leertaste

Worte des Monats:

Schon Wochen, bevor *FIFA 2002* erhältlich ist, haben bereits Unmengen von Amazon.de-Kunden das Spiel fachlich kompetent „rezensiert" ...

FIFA 2002 wird das Gameplay mit der neuen Pass-Funktion total verändern, deshalb gibt es diesmal ein Tutorial. **(Anm. d. Red.: Nö, gibt es nicht!)**

Seit '91 spiele ich *FIFA* und kann mein Portemonnaie nicht zulassen. Ich muss es haben. **(Anm. d. Red.: *FIFA* gibt es aber doch erst seit 1995?)**

Als Besitzer der *FIFA*-Serie seit 1997 ist *FIFA 2002* natürlich das Größte. Es gibt ca. 70 internationale Nationalmannschaften, die besten europäischen Ligen (Spanien, Deutschland, England, Italien, Österreich, Holland ...). **(Anm. d. Red.: Österreich soll eine der besten europäischen Ligen haben?)**

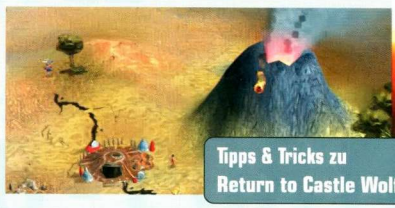
Ich finde auch gut, dass die Gesichter und das Aussehen der Kicker noch etwas echter als das Original aussehen. **(Anm. d. Red.: Wow – echter als das Original!)**

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 19. DEZEMBER

Zum Feste nur das Beste: Kurz vor Weihnachten versüßen wir Ihnen die Wartezeit aufs Christkind mit zwei prall gefüllten Cover-CDs und den allerbesten Spielen für eiskalte Winterabende. Wer es zum Jahreswechsel auch am PC richtig krachen lassen möchte, wird an unserem ausführlichen Testbericht zum Ego-Shooter *Return to Castle Wolfenstein* nicht vorbeikommen. Strategen verraten wir, ob *Empire Earth* hält, was die erstklassige Demo verspricht, und wie sich Zauberlehrling Harry Potter bei seinem PC-Debüt schlägt.





AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Return to Castle Wolfenstein, Empire Earth u. v. m.

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 FORTSETZUNG DES ERFOLGREICHEN STAR TREK-ECHTZEITSTRATEGIESPIELS

STAR TREK™ ARMADA II





Befehligen Sie noch mehr Schiffsklassen und 3D-Formationen (bis zu 16 Schiffe pro Flotte).

Übernehmen Sie in 30 fesselnden Einzelspielermissionen das Kommando über die Föderation, Klingonen oder Borg.

Kämpfen Sie in spannenden Mehrspielergefechten mit bis zu sechs Rassen, ob im LAN oder über Gamespy.com im Internet.

Neue Aufträge erhalten Sie unter www.armada2.de.

Komplett in Deutsch!

STARTREK.COM mad doc GAMESPY.DE ACTIVISION

TM & © 2001 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek, Star Trek: Armada, Star Trek: Armada II and related marks are trademarks of Paramount Pictures. © 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.de