9/2002 € 4,99 Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

GETESTET: TACTICAL OPS • CRAZY TAXI • AvP 2: PRIMAL HUNT • SYBERIA • U. V. M.

PC ACTION

NEU: JETZT MIT

DVD

TOP-DEMOS:
OFP: RESISTANCE &
BATMAN VENGEANCE

Jetzt 32 Gratisspiele auf DVD!

NEUESTE VOLLVERSION AUF DER DVD!

AMERICA'S ★ARMY★

VON UNS KRIEGST DU'S UMSONST! GEORGE BUSH JUNIOR SUCHT NACH WILLIGEN PRAKTIKANTEN!

65.000 EURO FÜR NUR EINE NACHT!

DAS PC ACTION WWCL-FINALE

804 ZOCKER, 272 ENDGEGNER, 18 HOBBY-MECHANIKER, 6 WETTBEWERBE UND 2 BEKLOPPTE SUPERHELDEN

ENDLICH IN DIE REDAKTION GESCHIFFT!

ANNO 1503

DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN

10 Spiele-Demos, 15 Videos, über 1,5 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps und Mini-Spiele!

TOP-DEMOS: AMERICA'S ARMY 1.11 und OP. FLASHPOINT: RESISTANCE

8 weitere Demos, darunter: Batman Vengeance, Celtic Kings, The Italian Job, Frontline Attack, Der Hotelgigant

15 SCHARFE SPIELEVIDEOS!
Darunter: The Making of Warcraft 3, Hitman 2, Die Sims online, Medieval: Total War, Crazy Taxi, PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe

NUR AUF DVD:
32 Gratisspiele, Update-Archiv, jede Menge Tools

Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

DER ERSTE

TEST!

MAFIA

GTA 3? RUHE IN FRIEDEN! AUF 10 SEITEN: BIST DU HART GENUG FÜR DAS HEISSESTE ACTIONSPIEL DES JAHRES?

SPIELETIPPS: AMERICA'S ARMY · OFP: RESISTANCE · U. V. M.

4 195002 704998 09

Macht Mut.















*Angebot befristet bis 31.08.02. Die M-Cards werden je nach Empfängerhandy im optimierten Format dargestellt.

Die M-Cards. Schöne Grüße von T-Mobile.







Dir zittern die Knie? Eine M-Card kann helfen. Einfach Grußkarte mit dem WAP-Handy, im Internet unter **www.t-mobile.de** oder per SMS an Deine Freunde verschicken.*







Get more.

T · · Mobile · · ·

Knete her!

Warum räumen eigentlich immer nur andere die dicke Kohle ab? Das finden wir extrem ungerecht. Aber wie kommen passionierte Zocker ohne viel Aufwand an möglichst viel Geld? Nun, das Finale der PC ACTION WWCL ging auf der AlphaLAN über die Bühne. Kurz zuvor reifte in kranken Chefredaktions-Hirnen eine brillante Idee ...



Christian Bigge: Los, Kollegen, wir gründen den *CS*-PCA-Ruler-Clan und beginnen sofort auf der Alpha mit dem Training. Dann räumen wir beim nächsten Finale die Hauptpreise ab und sparen jede Menge Sponsorengelder.

Harald Fränkel: Iscitürk, Sie werden unser Team-Leader, dann haben unsere Gegner mächtig Respekt. Sorgen Sie schon mal für gute Stimmung und kochen Kaffee! Geltenpoth, Sie sind für die Logistik verantwortlich. Bunke, Sie häkeln unsere Clan-Outfits.

Ahmet Iscitürk: Nix, ich saufe nur Tee, außerdem brauche ich noch zwei Tage, bis ich auf der Top-Liste von *America's Army* ganz oben stehe.

Tanja Bunke: Ich kann nur stricken!

Joachim Hesse: *CS*? Nee! Ich kann an dem Wochenende eh nicht, weil ich meinen italienischen Freunden noch ein paar heiße Nächte versprochen habe.

Alex Geltenpoth: Ihre Sexualpraktiken tun hier nix zur Sache, Hesse. Aber ich kann auch nicht, ich tauche in Ägypten ab. Muss meine neue 75-Zoll-Harpune ausprobieren ...

Benjamin Bezold: Wir sollten uns da sowieso an die Profis wenden. Ich hätte da so einen Kontakt zur Bundeswehr.

Christian Sauerteig: Da hab ich einen besseren Plan: Sie baggern die anderen Teams an. Die flüchten und wir gewinnen automatisch. Oh, der Oberboss!

Redaktionsvorstand (grimmig): Ich glaube, es hakt! Hände hoch, umdrehen und T-Shirts ausziehen. Wir brauchen die noch als Abo-Prämie.

Tanja Bunke: Aber ohne Team-Kluft können wir nicht bei der Alpha antreten!

Die restlichen Redakteure im Chor: Schnauze, Bunke, und stricken Sie schneller!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... ärgert sich, dass sein Redaktions-P4 nach der jüngsten Aufrüst-Kur schon wieder der langsamste von allen ist. Irgendwas läuft da falsch!



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... grüßt alle lustigen Menschen, die bei der PC ACTION WWCL mit ihm die Cocktailbar getestet haben – besonders den Österreicher, der Spaß versteht! :)



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... nimmt vorsichtshalber seine Tauchausrüstung mit nach Ägypten. Natürlich nur für den Fall, dass es dort auch sintflutartig regnet.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat endlich die Fernbedienung für seine Zeitmaschine wieder gefunden und begibt sich auf eine lange Reise durch Zeit und Raum.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... grillt seinen bodygebuildeten Beach-Body bei 45 °C in Ägypten und hat endlich einen neuen PC bekommen – juhu!



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... stürzt sich in die Welten von *Shadowbane* und hat mit ihrer neuen Katzendame Leia zu Hause alle Hände voll zu tun.



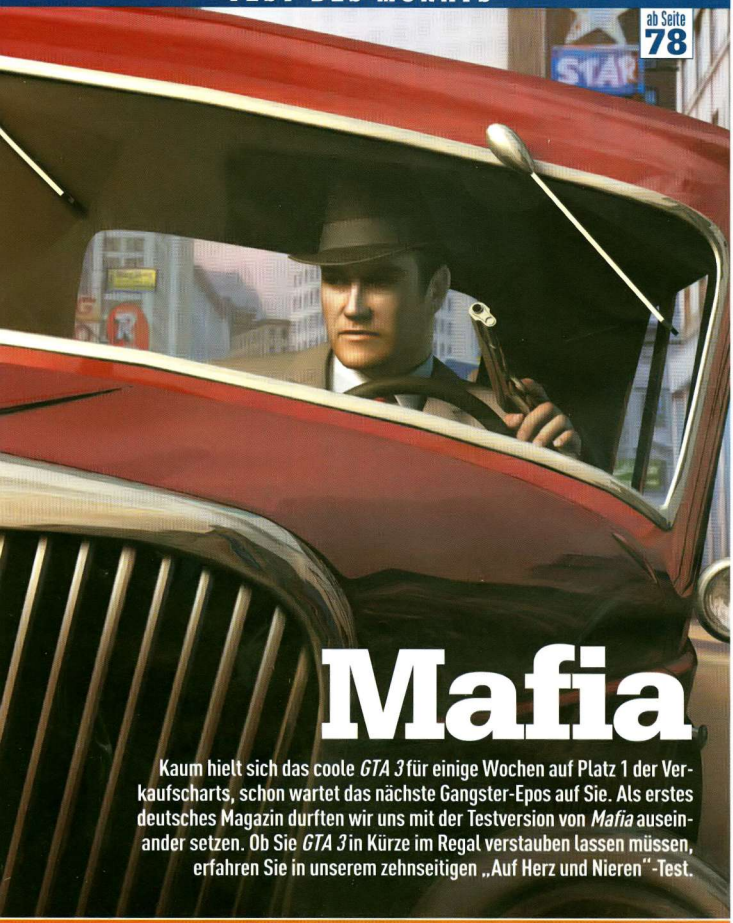
BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... zockt jede freie Minute *Mafia* und drückt seinem Schatzi die Daumen fürs erste Staatsexamen. (Redaktion: *grööööööl!*)



AHMET ISCITÜRK
SPORTSPIELE UND ACTION
... zockt auch jede freie Minute *Mafia* und hilft Schatzi heimlich beim Staatsexamen. Ich weiß, wie man Weiber glücklich macht, Bezold!



TEST DES MONATS

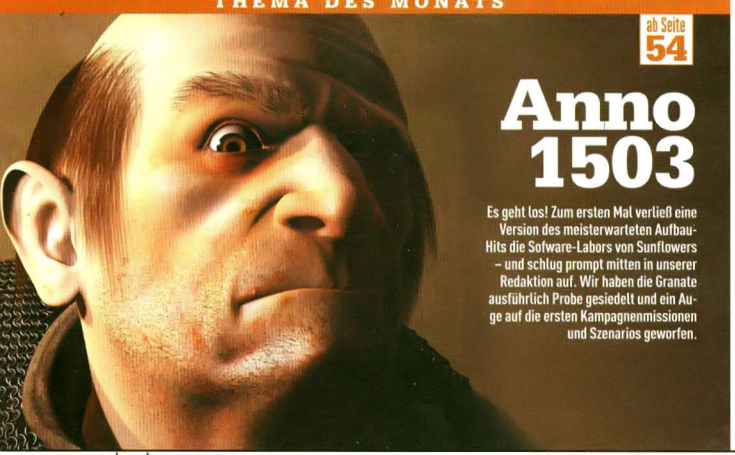


ab Seite 78

Mafia

Kaum hielt sich das coole *GTA 3* für einige Wochen auf Platz 1 der Verkaufscharts, schon wartet das nächste Gangster-Epos auf Sie. Als erstes deutsches Magazin durften wir uns mit der Testversion von *Mafia* auseinander setzen. Ob Sie *GTA 3* in Kürze im Regal verstauben lassen müssen, erfahren Sie in unserem zehnseitigen „Auf Herz und Nieren"-Test.

THEMA DES MONATS



ab Seite 54

Anno 1503

Es geht los! Zum ersten Mal verließ eine Version des meisterwarteten Aufbau-Hits die Sofware-Labors von Sunflowers – und schlug prompt mitten in unserer Redaktion auf. Wir haben die Granate ausführlich Probe gesiedelt und ein Auge auf die ersten Kampagnenmissionen und Szenarios geworfen.

PC ACTION 9/2002

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	6
CD/DVD-Umtauschcoupon	168
Darauf wartest du	53
Das Allerletzte	170
Die zock ich am liebsten	32
Hersteller-Hotlines	168
Impressum	169
Inserentenverzeichnis	168
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	77
Sperrmüllabfuhr	35
Spielereferenzen	77
Stimmzettel	20
Testphilosophie	77

AKTUELL

Doom 3	14
Mercedes Benz World Racing	20
Necromania	13
NET-NEWS	ab 24
New World Order	16
NHL 2003	14
Return to Castle Wolfenstein 2	12
Specnaz	14
Stalingrad	13
Stronghold Crusader	18
Warcraft 3: Gewinnspiel	14
XIII	16

BLICKPUNKT

Finale der PC-ACTION-WWCL 36

Die Besten der Besten kämpften in Celle um Preise in Höhe von 65.000 Euro. Dass das aber längst nicht alles war, was es im Congress Union Center zu entdecken gab, beweisen wir hier.

Deutsches Zocker-Mekka 44

Die Games Convention öffnet zum ersten Mal ihre Tore. Kann die deutsche Messe der E3 das Wasser reichen? Wir haben uns umgehört und geben Ihnen vorab Programmtipps.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Anno 1503 54

Der Countdown bis zur Veröffentlichung im Oktober ist angezählt. Hält das Aufbau-Epos wirklich, was versprochen wurde. Anhand der spielbaren Version konnten wir uns von den Qualitäten von Anno 1503 überzeugen.

Frontline Attack	72
Hitman 2	62
James Bond 007: Nightfire	66
Largo Winch	70
Platoon	73
Shadowbane	71
Splinter Cell	60
Vietcong	68

TEST

TEST DES MONATS:

Mafia 78

La Famiglia steht nicht auf Pizza, aber auf blaue Bohnen. Wir haben versucht, dem Don zu gefallen – und Mafia hat sich dabei bei uns eingeschmeichelt. Warum das Programm ein heißer Kandidat für den Titel „Bestes Actionspiel des Jahres" ist, erläutern wir auf zehn Seiten.

1914 106
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt 92
America's Army 90
Antz Extreme Racing 111
Crazy Taxi 100
Delta Force: Task Force Dagger 98
Divine Divinity 102
Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker 112
Fly To Hong Kong 111
KlassiKicker 114
Kopfball 111
Lilo & Stitch 112
Max Mole 111
Micro Commandos 107
Operation C-Lone 111
Project Stars 112
Syberia 110
Tactical Ops 94
Taz Wanted 108
Total Victory 112
Vietnam Air War 112

SPIELERFORUM

Aliens vs. Predator 2 125
F1 2001/2002 121
Gothic 124
Gratisspiele 128
GTA 3 124
Half-Life & Counter-Strike 120
Neverwinter Nights 123
Soldier of Fortune 2 127
Warcraft 3 123

SPIELETIPPS

America's Army 143
Kurztipps 132
Op. Flashpoint: Resistance 135
Tactical Ops 149
Warcraft 3 151

HARDWARE

Aktuelles 154
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 166
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

Test: Grafikkarten 160
Das alte Problem: Wie viel Geld darf Spitzengrafik kosten? Vier interessante neue Karten werben um Ihre Gunst. Für jeden Geldbeutel ist etwas dabei.

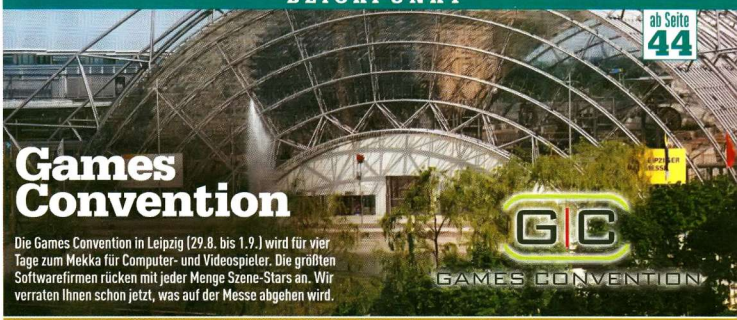
Test: Radeon 9600 158
Ati will Nvidia an den Kragen. Wir haben nachgeschaut: Was taugen die neuen 9600er-Grafik-Chips?

Thema Technik: Athlon XP übertakten 164
Sie wollen Mafia spielen und die Grafik ruckelt? Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Letzte aus Ihrem Athlon-Rechner herauskitzeln.

Tuning: Grafikkarten 156
Augenprobleme beim Zocken müssen nicht sein! Mit ein paar Kniffen entlocken Sie Ihrer Grafikkarte mehr Leistung.

Vorschau: Radeon 9700 162
Kaum liegen die ersten Radeon-9600-Renner im Händlerregal, schon legt Ati nach. Wer soll da noch den Überblick behalten? Wir – und damit natürlich auch Sie!

BLICKPUNKT



SPIELETIPPS



HARDWARE



PCA-GOLD | AUF DVD | AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten • 10 Spiele-Demos, darunter: America's Army Operations, Operation Flashpoint: Resistance, Batman Vengeance, Celtic Kings, Frontline Attack • 15 Spiele-Videos, darunter: Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt, Medieval: Total War, The Making of Warcraft 3, Hitman 2, Die Sims Online, Crazy Taxi, PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe • 32 Gratisspiele, Spielerforum, Update-Archiv, Wallpaper für Ihren Desktop, Tools und jede Menge Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

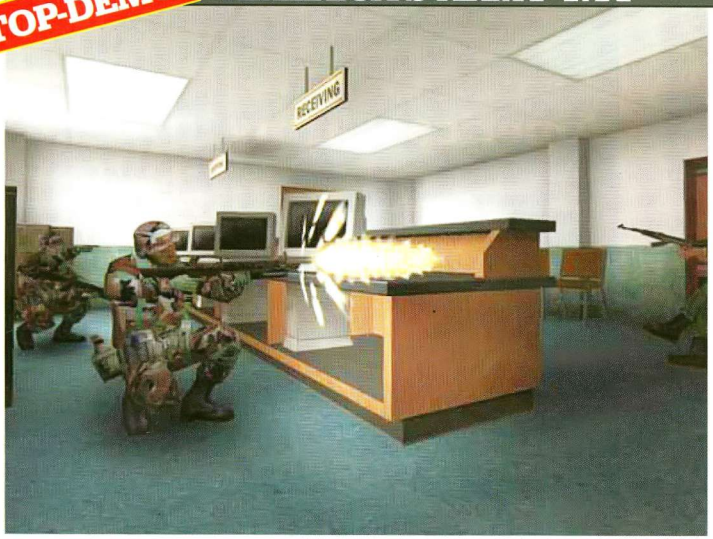
Über 650 Megabyte Daten • 3 Spiele-Demos: Operation Flashpoint: Resistance, Celtic Kings, Big Scale Racing • 4 Spiele-Videos: America's Army Operations, The Making of Warcraft 3, Tactical Ops, PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe • 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Updates und Treiber

AUF SEITE 7: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO AMERICA'S ARMY 1.11

NUR AUF DVD



Mit diesem Ego-Shooter des amerikanischen Verteidigungsministeriums erleben Sie die US-Army und ihre Arbeit virtuell. In der Recon-Version des Militär-Shooters gilt es zunächst, eine Art Grundausbildung zu absolvieren, die aus vier Levels besteht. Anschließend dürfen in sechs Multiplayer-Missionen zum Beispiel Gefangene gerettet und finstere Umwelt-Terroristen aufs Korn genommen werden. Auf der DVD finden Sie die geupdatete Version 1.11 mit zusätzlichen Levelkarten.

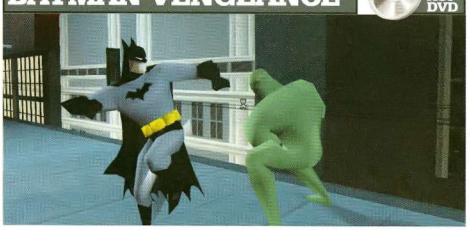
GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 766, 128 MB
HD-SPEICHER:	494 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.americasarmy.com
PUBLISHER:	www.army.mil

BATMAN VENGEANCE

NUR AUF DVD



Knapp zwei Stunden Unterhaltung garantiert Ihnen unsere Demo-Version zum Action-Adventure *Batman: Vengeance*. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Millionärs Bruce Wayne und jagen im Fledermauskostüm zwielichtige Gestalten und fiese Verbrecher – etwa den gefährlichen Mr. Freeze. Neben einem ausführlichen Trainingslevel erwarten Sie drei spannende Missionen, in denen Sie sogar das Bat-Flugzeug steuern dürfen.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 450, 128 MB
HD-SPEICHER:	395 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	5. September 2002

WEBLINKS

SPIEL:	http://batmanvengeance.ubi.com
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

FRONTLINE ATTACK

NUR AUF DVD



Bei dieser Demo des Echtzeit-Strategicals *Frontline Attack* handelt es sich um ein Tutorial, das sich in seinem Verlauf zur Mission entwickelt. Nach Navigations- und Schießübungen mit einem Tiger-Panzer übernehmen Sie das Kommando über Artillerie und Infanterie und erobern mithilfe von Luftschlägen feindliche Stellungen. Sie kämpfen aufseiten der Wehrmacht. Machen Sie sich selbst ein Bild davon, inwieweit hier ein Konkurrent zu *Sudden Strike 2* heranreift.

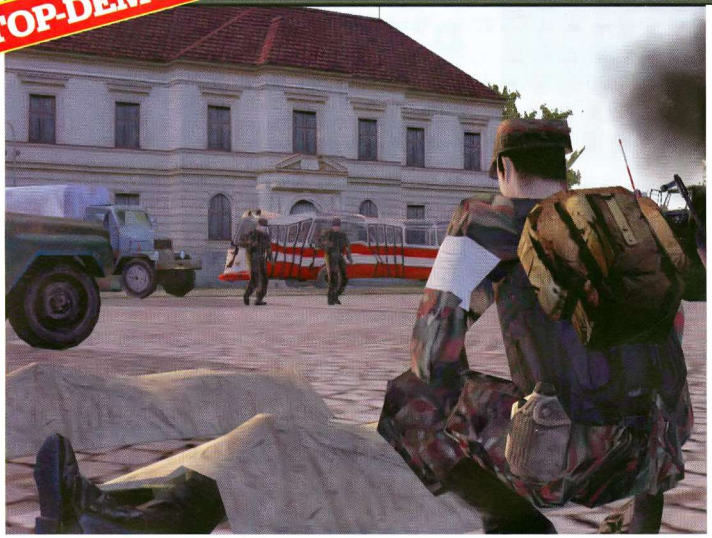
GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 333, 64 MB
HD-SPEICHER:	380 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	August 2002

WEBLINKS

SPIEL:	–
PUBLISHER:	www.eidos.de

TOP-DEMO

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE



Selbst wenn Sie *OFP: Resistance* bereits durchgezockt haben, sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere Demo werfen. Darin erwarten Sie nämlich zwei neue Einzelspielermissionen, die nicht im Add-on enthalten sind. Beide spielen auf der rund 100 Quadratkilometer großen Insel Nogova. Ihre Aufgabe besteht darin, die Stadt Modrava aus den Klauen der Invasoren zu befreien. Und immer daran denken: Nutzen Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	120 MB
GRAFIK:	Direct3D, OpenGL
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.flashpoint1985.com
PUBLISHER:	www.codemasters.com

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:

American Conquest
America's Army 1.11
Batman Vengeance
Big Scale Racing
Celtic Kings
Frontline Attack
Hegemonia Rolling Demo
Hotelgigant
Operation Flashpoint: Resistance
The Italian Job

VIDEOS:

Vorschau:
Medieval: Total War
Rainbow Six: Raven Shield

Angespielt:
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
America's Army
Crazy Taxi
Divine Divinity
Tactical Ops

Extra:
PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe
The Making of Warcraft 3

Trailer:
Colin McRae 3
Die Sims Online
Hitman 2
Platoon
Praetorians
Voodoo Islands

NEUE PATCHES:

Airline Tycoon Evolution 1.01 (d)
Arx Fatalis v1.2 (d)
Black & White v1.20 (int)
C&C: Renegade v1.031 (e)
Die Gilde v1.03a (d)
Duke Nukem: Manhattan Project 1.0.1 Editor-Update
Dungeon Siege v1.09.2 Beta)
Etherlords v1.07 (d)
GTA 3 Sound-Update 1.0
GTA 3 v1.1 (e)
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast dedicated server v1.04 (e)
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast v1.04 (e)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Neverwinter Nights auto-updater v1.07
Port Royale v1.20 (d)
Sudden Strike 2 v2.0 von v1.9 (d)
Sudden Strike Forever Patch #5 von #4 (e)
Trainz Hotfix #1 (d)
Tropico Paradise Island v1.51 (int)
UPDATE-ARCHIV
Warcraft 3 v1.01

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
Asus Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.40
Creative Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.42
Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80 Win9x
Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80 WinMe
Matrox G200 – G550 6.82.016
Nvidia 3D Stereo-Treiber 28.32
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
Profile für Monitore
Sis Xabre 3.03.51
Logitech Mouseware 9.61
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72
Ati D3D Treiber-Update für Catalyst 02.1

Win9x_Me
Ati Radeon 4.13.01.9039 (Catalyst 02.1)
WinXP_2000:
Asus Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.41
Creative Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.42
Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80
Matrox G200 – G550 5.84.023
Nvidia 3D Stereo-Treiber 28.32
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
Profile für Monitore
Sis Xabre 3.03.51
Logitech Mouseware 9.61
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72 Win2k
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72 WinXP
Ati D3D Treiber-Update für Catalyst 02.1 Win2k
Ati D3D Treiber-Update für Catalyst 02.1 WinXP
Nvidia WDM-Treiber 1.08
Matrox Parhelia 1.00.01.228
Ati Radeon 5.13.01.6094 (Catalyst 02.1) Win2k
Ati Radeon 6.13.10.6094 (Catalyst 02.1) WinXP

TOOLS UND EXTRAS:

0190-Warner
32 SHAREWARE-SPIELE
Acrobat Reader
ASP Web Database Interface Builder
BrainCom
DirectX 8.1 Win2k
DirectX 8.1 Win9x_Me
DXM1
Equipotential3.1
Evidence Killer
Ezypage25
Gamespy
I-Ching Insider
NetSuperSonic
Personal Trainer One
PezExplorer
Photo-Album
Ram Boost Pro
SecurePro
S-PicView2002
SPIELERFORUM
Sticky Paper
Stock Market 4.0
Tapptoons LineTester Pro
Techfacts
TIPPS & TRICKS
Tracks Eraser Pro
Visual Autorun
WALLPAPERS
Watcher
Web Searcher Wolfbot
wGrabber 2.1
WinDVD 4 (Trial)
WinZip
Word on word

CD-INHALT:

DEMOS:

Big Scale Racing
Celtic Kings
Operation Flashpoint: Resistance

VIDEOS:

America's Army 1.11
PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe
Tactical Ops
The Making of Warcraft 3

PATCHES:

Airline Tycoon Evolution 1.01 (d)
Arx Fatalis v1.2 (d)
C&C: Renegade v1.031 (e)
Die Gilde v1.03a (d)
Duke Nukem: Manhattan Project 1.0.1 Editor Update
Dungeon Siege v1.09.2 (Beta)
Etherlords v1.07 (d)
GTA 3 Sound-Update 1.0
GTA 3 v1.1 (e)
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast dedicated server v1.04 (e)
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast v1.04 (e)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Neverwinter Nights auto-updater v1.07
Port Royale v1.20 (d)
Sudden Strike 2 v2.0 von v1.9 (d)
Sudden Strike Forever Patch #5 von #4 (e)
Trainz Hotfix #1 (d)
Tropico Paradise Island v1.51 (int)
Warcraft 3 v1.01

HARDWARE-TREIBER:

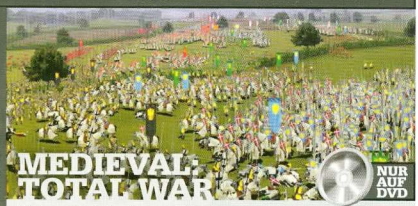
Win9x_Me:
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72
Matrox G200 – G550 6.82.016
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
WinXP_2000:
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72 Win2k
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.72 WinXP
Matrox G200 – G550 5.84.023
Matrox Parhelia 1.00.01.228
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42

TOOLS UND EXTRAS:

10 GRATISSPIELE
Acrobat Reader
Gamespy
SPIELERFORUM
Wallpapers
WinZip

VIDEOS

VORSCHAU



Welches Strategiespiel schaufelte die meisten Einheiten pro Quadratzentimeter über die Monitore? Genau, *Shogun* war das. Mit *Medieval: Total War* beschert uns Activision in Kürze den Nachfolger des Schlachten-Simulators. Diesmal dürfen Sie auf mittelalterlichem Terrain beweisen, ob Sie das Zeug zum Feldherren haben. Alex Geltenpoth hat für Sie bereits einmal angetestet, wie es ist, Geschichte zu schreiben.

ANGESPIELT



Sie haben keine Lust mehr auf Bratwürste und wollen stattdessen mal wieder ein paar Aliens grillen? Kein Problem, Vivendi Universal hat für Sie einige unvorsichtige Monster in das Add-on zu *AvP 2* gestopft. In *Primal Hunt* gehen Sie erneut als Predator oder Marine auf die Jagd, können aber auch als Alien Ihren Hunger stillen. Ob sich der Kauf des Zusatzprogramms lohnt, erfahren Sie in unserem Video-Test.

EXTRA



Vivendi Universal gestattet Ihnen exklusiv bei PC ACTION einen Blick in die Produktionsstudios von Blizzard Entertainment. Welche Arbeit notwendig ist, um ein derart spektakuläres Echtzeitstrategiespiel wie *Warcraft 3* auf die Beine zu stellen, erfahren Sie anhand der Interviews mit den Entwicklern. Das Video liegt auf der DVD in weitaus besserer Qualität vor, aber auch Käufer der PC ACTION Pocket dürfen hier staunen.



Was für eine Nachricht: *Der Herr der Ringe* von Electronic Arts erscheint vorerst nicht für den PC. „Das kann nicht sein", haben wir uns gedacht und kurzerhand das gesamte Epos für Sie nachgedreht. Tauchen Sie ein in die Abenteuer von Homo Beutel, Gandalf dem Blauen, Legoland und Streichler. Der Fiesling auf dem Bild ist übrigens Unglück, mächtigster Ork von Mordor. Falls Sie fragen möchten: Nein, wir sind nicht ganz dicht!

Weitere 11 Videos finden Sie auf der DVD!

CELTIC KINGS



Die Römer sind schon gestraft. Erst werden sie ständig von Asterix und Obelix verkloppt und dann geht's ihnen auch noch im Echtzeitstrategiespiel *Celtic Kings: Rage of War* an den Kragen. Wie gut, dass Sie aufseiten der Gallier kämpfen. Zwar ohne den magischen Zaubertrank, aber mit etwas strategischem Geschick dürften Sie Cäsars Legionen schon bald ein paar herbe Niederlagen beibringen. Insbesondere die sehr gut in Szene gesetzten Massenschlachten wissen bei *Celtic Kings* zu überzeugen. Ein Überraschungs-Hit?

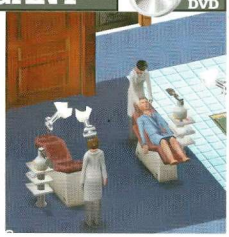
GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 400, 64 MB
HD-SPEICHER:	95 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	September 2002

WEBLINKS

SPIEL:	www.haemimont.com/celtickings
PUBLISHER:	www.wanadoo-edition.com

DER HOTELGIGANT

NUR AUF DVD



Besonders umfangreich ist diese deutschsprachige Demo von *Der Hotelgigant*. Während drei spielbarer Tutorials lernen Sie die aufbautechnischen Grundlagen der Wirtschaftssimulation kennen. Während Sie im ersten Teil noch ein kleines Gasthaus führen und sich mit Präsentationsfotos erste Referenzen für Ihre Karriere erarbeiten, dürfen Sie in den weiteren auch neue Räume gestalten. *Der Hotelgigant* spielt sich ein wenig so wie *Die Sims*. Im Vollprogramm sollen Sie anhand mehrerer Szenarios zum Top-Manager eines Luxushotels aufsteigen.

GENRE:	WiSim
VORAUSSETZUNG:	P 466, 128 MB
HD-SPEICHER:	155 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	September 2002

WEBLINKS

SPIEL:	http://hotel.jowood.de
PUBLISHER:	www.jowood.de

THE ITALIAN JOB

NUR AUF DVD



Ihre erste Rennspiel-Fahrstunde absolvieren Sie in dieser Demo in London, wobei Sie darauf achten sollten, nicht nur dem Wagen vor Ihnen auf den Fersen zu bleiben, sondern auch größere Blechschäden zu vermeiden. Richtig „italienisch" wird es im zweiten enthaltenen Level. Hier rasen Sie durch Turin, nutzen Bürgersteige als Abkürzungen, Treppen als Sprungschanzen und hängen dabei die Carabinieri ab. Schon in der Demo des Spiels von Codemasters kommt schnell so etwas wie *Crazy Taxi*-Feeling auf. Also trainieren Sie Ihren Gasfuß.

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	P 300, 64 MB
HD-SPEICHER:	135 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	–
PUBLISHER:	www.codemasters.com

Anzeige

ABO-ANGEBOT

BLEIBEN SIE AUF DEM LAUFENDEN

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein DVD-Laufwerk – bei nur € 39,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Action (ab sofort Monat für Monat mit DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 39,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, ATAPI/E-IDE, Software DVD-Player PowerDVD). Dazu auf jeder PC-Action-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Jetzt noch günstiger!

Laufwerk-Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über
ALTERNATE™
Hardware | Software | Entertainment

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

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 Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

X JA, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD.

(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! 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 DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 39,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

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 (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PR 01



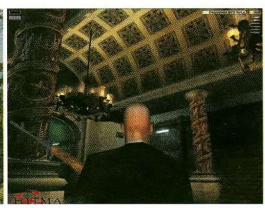
WIR STELLEN AUS!
Halle 3 Stand D20

G|C
GAMES CONVENTION
29. August bis 01. September 2002

HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN

AB SEPTEMBER IM HANDEL






Io-Interactive

PC CD

XBOX

PlayStation.2

SAMSUNG
BEST VIEWED WITH...

AMD
BEST PLAYED WITH...

EAX ADVANCED HD

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

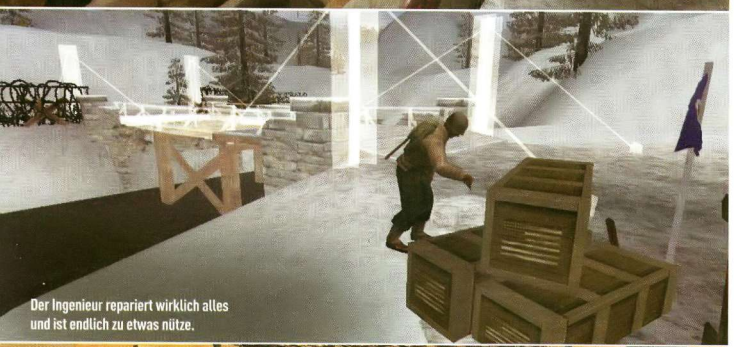
Hitman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2002. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

TOP NEWS

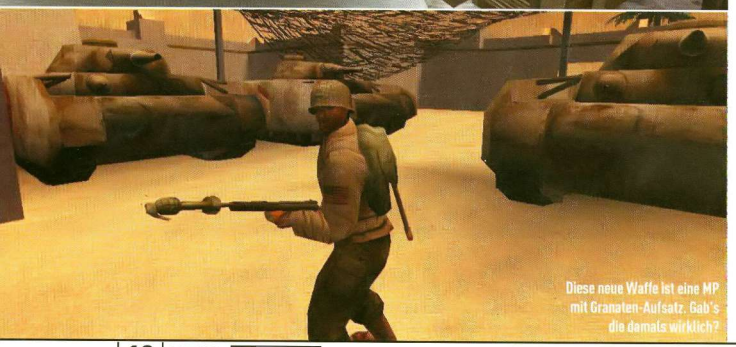
Party-Time in der Burg



Wenn Kollege Fränkel auf seiner Freundin liegt, sieht das auch aus wie ein Soldat auf'm Panzer.



Der Ingenieur repariert wirklich alles und ist endlich zu etwas nütze.



Diese neue Waffe ist eine MP mit Granaten-Aufsatz. Gab's die damals wirklich?

Bei RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2 haben Sie nicht nur solo Spaß. Genießen Sie Team-Spielchen und einen echt harten BJ!

Ego-Shooter | Ja, so ein BJ ist schon was Feines! Vor allem wenn es sich dabei um BJ Blazkowicz handelt, den härtesten Nazi-Jäger der US-Streitkräfte! Die harte Sau befindet sich mal wieder im Feindgebiet und muss sich gegen Soldaten des Deutschen Reichs behaupten. Daher auch der Titel: *RtCW: Enemy Territory*. Übrigens war dieses Spiel zuerst als Add-on geplant, doch mittlerweile hat das Ganze so gigantische Ausmaße angenommen, dass es als Stand-alone veröffentlicht wird. Es gibt neue Kämpfer-Klassen, neue Mehrspieler-Karten, ein vergrößertes Waffenarsenal (jetzt sogar Landminen!), eine komplette Einzelspieler-Kampagne und die Einbindung von Bots. In der Einzelspieler-Kampagne müssen Sie die Deutschen übrigens nicht mehr im Alleingang plätten. Diesmal werden Sie von einem computergesteuerten Team unterstützt. Das Spielprinzip ist eher teamorientiert und Sie haben die Befehlsgewalt über eine erfahrene Kämpfer-Truppe. Damit Sie Ihre Schergen ganz bequem herumscheuchen können, gibt es die Kommando-Karte. Per Knopfdruck erscheint ein detaillierter Plan der Umgebung, auf dem die Positionen der Truppenmitglieder verzeichnet sind.

SPIONE WIE WIR

Cool ist auch die neue Charakter-Klasse namens Covert Ops. Hierbei handelt es sich quasi um den Team-Spion, der Ihnen nützliche Informationen beschafft oder unauffällig gegnerische Uniformen klaut. Die Ingenieurs-Klasse ist zwar nicht neu, wurde aber stark überarbeitet. Diese pfiffigen Burschen können jetzt Brücken reparieren oder Gebäude, wie etwa Wachtürme, errichten. Laut Activision wird das Teil auch in Deutschland erscheinen, lediglich verfassungswidrige Namen und Symbole fliegen raus. Das Beste zum Schluss: Columbia Pictures arbeitet offiziell an einem Film zur beliebten Spiele-Serie. Es geht um geheime Nazi-Experimente im Zweiten Weltkrieg. Wer hätte das gedacht? AHMET ISCITÜRK

Info: www.activision.com

Eichen pflastern seinen Weg

In der düsteren Welt von NECROMANIA wollen zwischen toten Bäumen unter anderem Zombies und Skelette umgehauen werden.



Kleingärtner schauen echt immer bescheuerter aus.

Action-Rollenspiel | Blackstar bedient erneut Genre-Cocktail-Fans: Nach der textschwangeren Abenteuer-Serie *Siege of Avalon* steht nun eine Kombination aus Action-, Strategie- und Rollenspiel auf dem Plan. In *Necromania* dürfen Sie einen von sieben Protagonisten mit besonderen Fähigkeiten steuern. Als Steingolem schlagen Sie beispielsweise Ihre Kontrahenten mit Felsbrocken in die Flucht. Sie können aber auch Ihre Gegner traditionell mit Zaubersprüchen, Fallen und Waffengewalt aufs Korn nehmen. Der Mehrspielermodus lässt bis zu sieben Spieler am Geschehen teilnehmen. TANJA BUNKE

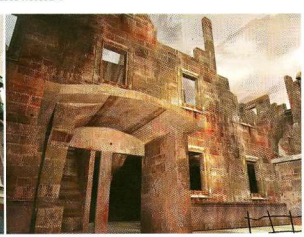
Info: www.black-star.de

Russische Landschaftspflege

Braunes Unkraut sucht Ihre virtuelle Stadt heim? Verjagen Sie es! Mit dem Scharfschützengewehr in STALINGRAD.



Zu spät: Als Hans auf den Balkon trat, dachte er noch, dass mal wieder eine Diät fällig wäre.



Als der Vermieter von einem kleinen Dachschaden sprach, dachten wir eigentlich nicht, dass er uns damit meinte.

Ego-Shooter | Herbst 1942: Die Wehrmacht steht in Stalingrad. Vor diesem historischen Hintergrund ziehen Sie als junger, russischer Rekrut in den virtuellen Krieg und werden bald zu einem gefürchteten Scharfschützen. Wie in einem Rollenspiel gewinnt Ihr Charakter in Stalingrad an Erfahrung und verbessert seine Fähigkeiten. Die Missionen sind hauptsächlich für den kooperativen Mehrspielermodus ausgelegt. Keine Angst, falls niemand mit Ihnen spielen will: Alternativ ersetzen computergesteuerte Bots weitere Mitspieler. Es wird aber noch ein Jahr dauern, bis Sie die Krauts aus Ihrer Stadt vertreiben dürfen. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.4xtechnologies.com

LIES MICH!

WINKE, WINKE, RENEGADE 2!



Frohes Fest: Weihnachten 2016 feiern glühende Christbäume den Durchbruch.

Action | Schlechte Nachrichten für alle Fans der *Command & Conquer*-Serie. Wie Entwickler Westwood bekannt gab, wird der Action-Shooter *Renegade 2* nicht mehr erscheinen. Die Entwicklungsabteilung wurde aufgelöst. Nähere Gründe zum Aus des im Alarmstufe Rot-Universum angesiedelten Spiels waren der amerikanischen Softwareschmiede nicht zu entlocken. (CS)

Info: www.westwood.com

WIR GEBEN'S DIR!

Action | Wie bereits vergangenen Monat hauen wir auch diesmal wieder 15 Exemplare der „Limited Edition" von *Operation Flashpoint: Resistance* sowie 15 dazugehörige T-Shirts raus. Wer gewinnen will, verrät uns einfach den Namen des Herstellers und schickt die Lösung (Betreff: „Resistance 2") per E-Mail an gewinnspiele@pcaction.de oder per Postkarte an die Verlagsanschrift. Einsendeschluss ist der 4. September. (CS)

Info: www.codemasters.de

TRIBES AB!

Action | Scheinbar war der Abschied von acht Mitarbeitern zu viel für die Softwareschmiede Dynamix (*Starsiege Tribes, Tribes 2*). Denn kurze Zeit später wurden die Arbeiten an *Tribes Fast Attack* eingestellt. Die acht Abtrünnigen haben währenddessen eine eigene Firma namens Ozo Interactive gegründet und mit *Metal Drift* ihr erstes Spiel angekündigt. Bei dem Mehrspieler-Shooter soll sich alles um mächtige Fahrzeuge und gewaltige Waffen drehen. (CS)

Info: www.dynamix.com

DAS WIRD ABER AUCH ZEIT!



Fire on Ice: Willy Bogners Winterkollektion 2002/2003 schlug ein wie eine Bombe.

Action | Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass Biowares Rollenspiel *Icewind Dale 2* endlich fertig gestellt werden konnte. Das Rollenspiel mit der schicken Infinity-Grafik-Engine soll Ende des Monats in den Läden stehen. Einen ausführlichen Testbericht lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (CS)

Info: www.bioware.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	WARCRAFT 3	Vivendi
2	▲	3	NEVERWINTER NIGHTS	Infogrames
3	▼	1	GTA 3	Take 2
4	▲	NEU	DIVINE DIVINITY	CDV
5	▲	6	PORT ROYALE	Big Ben
6	▲	NEU	ZOO TYCOON	Microsoft
7	–	7	GRAND PRIX 4	Infogrames
8	▲	NEU	TRAIN SIMULATOR	Microsoft
9	▼	2	SUDDEN STRIKE 2	CDV
10	▲	NEU	DIE SIMS - URLAUB TOTAL	Elect. Arts

Quelle: SATURN

Hart und mit Gummi!

NHL 2003 kommt. Ab September dürfen Sie wieder Ihre Gegner hart rannehmen und eine Gummischeibe ins Tor prügeln.

Sportspiel | Am besten Sie schütteln schon mal die Arthritis aus den Fingern: *NHL 2003* bietet als Neuerung acht Dribbel-Tricks, mit denen Ihr Spieler die Gegner auf einem Bierfilzchen austanzen können soll. Selbst Kombis sind beim Umgang mit dem Schläger möglich („Dynamic Deke System"). Wer häufig Täuschungsmanöver ausführt, sammelt zudem „Game Breaker"-Energie. Hat er genug, darf er per Knopfdruck eine Art „Bullet Time"-Modus auslösen. Das Spiel schaltet kurzzeitig in Zeitlupe, wobei aber der Gegner noch langsamer wird, so dass Sie einen spielerischen Vorteil haben. All diese Späßchen funktionierten bei unserer frühen spielbaren Version noch nicht so recht – aber es klingt nett. Was wir im Vergleich zum Vorgänger vermissen: eine Taste für Abfälschertore. Wir hoffen, das kommt noch rein! Mehr Wert legen soll der Jahrgang 2003 auf die Online-Szene und die Torhüter-KI. Und: Erstmals babbeln bei der deutschen Version die Ami-Kommentatoren. HARALD FRÄNKEL

Info: www.ea.com



Das tut weh!

NHL 2003 wird geil. Auf eins müssen Sie aber leider wieder verzichten: Realismus. Denn Sie tragen beim Zocken keine Wunden davon, die sexy machen.



PFERDEKUSS
So ein Oberschenkel-Bluterguss ist super. Die Strapse, die Sie im Krankenhaus kostenlos kriegen, machen echt sexy! Erkennen können Sie das auf dem Bild bei Tony Marshall. Der sieht doch total erotisch aus, finden Sie nicht?



SCHLITTSCHUHTRITT
Wer Strähnchen will und blöd ist (Frau Bunke), geht zum Friseur und gibt Geld aus. Beim Eishockey gibt's das umsonst und es geht schneller. Außerdem wird Mann nicht von Manta-Fahrer-Freundinnen zugetextet, die winzige Fuchsschwänze lieben.



STOCKSCHLAG
Prima für Dieter-Bohlen-Fans oder andere Masochisten! Spaß im praktischen Doppelpack! Es tut bereits weh, wenn der Schläger ins Fressbrett kracht. Richtig rollig werden Sie aber beim Zahnarzt, wenn's dieser Ihrem Nervenstrang hart mit seinem Bohrer besorgt.

Fotos: action press

Den will jeder!

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING | PC ACTION | BLIZZARD ENTERTAINMENT

Sie suchen nach einem ungewöhnlichen Kleiderständer? Beteiligen Sie sich an unserem Gewinnspiel zu WARCRAFT 3!

Der Titel des besten Strategiespiels 2002 ist *Warcraft 3* kaum noch zu nehmen. Zu perfekt wurde der Kampf zwischen Menschen, Orks, Nachtelfen und Untoten von Blizzard in Szene gesetzt. Seit der Veröffentlichung des Spiels arbeitet auch das Battle.net auf Hochtouren. Für Fans des Strategie-Epos kommt's jetzt noch besser: PC ACTION, Vivendi Universal und Blizzard Entertainment verlosen einen Riesen-Ork aus Fiberglas (1,85 m groß, Wert 1.000 Euro) und zehn hochwertige Fanpakete.

Sie wollen den Riesen-Ork oder eines der zehn Fanpakete gewinnen? Dann beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

WIE HEISST DER DÄMONENJÄGER DER NACHTELFEN MIT VOLLEM NAMEN?

Die richtige Antwort senden Sie bitte per E-Mail unter dem Stichwort „Riesen-Ork" an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an:

Computec Media AG
PC ACTION • Kennwort: Riesen-Ork
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

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

Zehn *Warcraft 3*-Fanpakete lassen das Herz eines jeden Zockers höher schlagen. Ein Paket umfasst die Collector's Edition des Spiels, drei Actionfiguren, ein T-Shirt und ein Mauspad. Wert pro Paket: 140 Euro.



Der Riesen-Ork misst 1,85 Meter und bringt 40 Kilogramm auf die Waage. Er besteht aus Fiberglas, wurde besonders detailliert verarbeitet und hat einen Wert von 1.000 Euro.

AUF DVD

So geht das!
VIDEO: The Making of Warcraft 3 mit Entwickler-Interviews exklusiv bei PC ACTION

Hund, willst du ewig leben?

Als Mitglied der russischen Elite-Einheit SPECNAZ sind Sie nicht nur Soldat. Sie dürfen auch einen Köter „befehligen".



Foto: action press



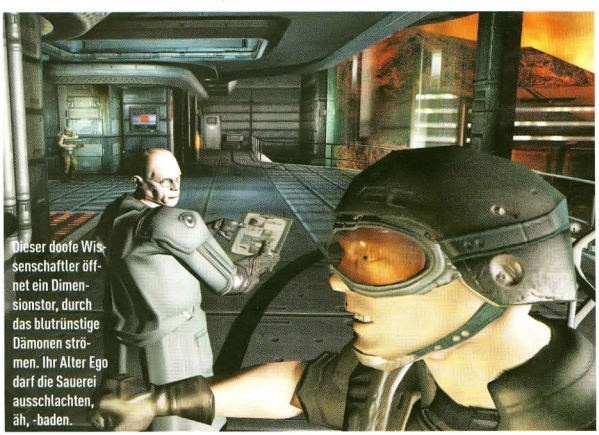
Der WWF hat in Russland mehrere Stationen zur Beobachtung von vom Aussterben bedrohten Tierarten eingerichtet.

Ego-Shooter | Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion suchten die Befehlshaber geheimer, russischer Militärstützpunkte nach neuen Geldgebern: Atomwaffen für jedermann? Ein Fall für die Specnaz! Unter dem Codenamen „Wolf 1" treten Sie in Afghanistan, Usbekistan, im Iran oder Yemen in Terroristenärsche. Dabei unterstützt Sie neben weiteren Specnaz-Teams und der Delta Force mit Wolf 2 auch ein Hund! Specnaz hält den Termin für den ersten Einsatz noch geheim. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.byte.sk

Freak, schau ...

... was es bei der QuakeCon 2002 in Texas zu sehen gab: den Ego-Shooter-Schocker DOOM 3 für die breite Öffentlichkeit.



Dieser doofe Wissenschaftler öffnet ein Dimensionstor, durch das blutrünstige Dämonen strömen. Ihr Alter Ego darf die Sauerei ausschlachten, äh, -baden.

Ego-Shooter | Während der QuakeCon 2002 (www.quakecon.org) präsentierte id Software den Ego-Shooter *Doom 3* in Mesquite, Texas, für jedermann. Zumindest allen, die sich für die berühmtberüchtigte LAN-Party angemeldet hatten. Die Firma schaffte extra den Stand von der Spielemesse E3 aus Los Angeles nach Mesquite. Vorab veröffentlichte die Softwareschmiede neue Screenshots in hoher Auflösung, die zeigen die ganze Grafikpracht des Ego-Shooters. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.idsoftware.com

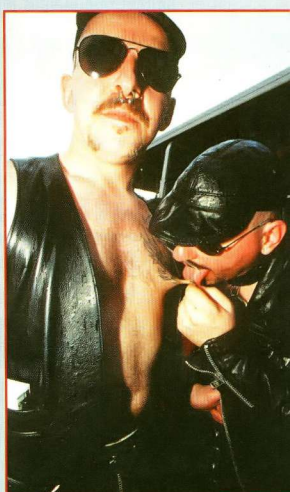


GERÜCHTE KÜCHE

***Unreal Tournament 2003* soll Ende September in den Läden stehen. Das sagt die Pressestelle von Infogrames. Mark Rein hingegen, Vizepräsident des Entwicklerteams Epic, sagt was völlig anderes. Ja was denn jetzt?**

Die potenzielle Fangemeinde des Ego-Shooter-Spektakels *UT 2003* ist in Aufruhr. Erst bringen die Jungs und Mädels von Infogrames durch den angekündigten Veröffentlichungstermin das Blut jedes Action-Zockers in Wallung. Dann taucht Mark Rein in einem Forum auf und stellt die kalte Dusche an. O-Ton: „Es kommt, wenn es fertig ist. Wir werkeln derzeit noch an der Demo-Version. Wenn die voll funktionsfähig ist, benötigen wir von den Testern Feedback und Bug-Reporte. Dann merzen wir anhand des Feedbacks Fehler aus und schmeißen vielleicht noch eine aktuellere Demo ins Netz. Und erst danach denken wir an eine Verkaufsversion." Und was heißt das jetzt für uns? Steht die Jahreszahl in *Unreal Tournament 2003* jetzt für den Erscheinungstermin? Oder ist das alles nur ein genialer Marketing-Zug, um die Spieler noch heißer zu machen? Bei uns hat das jedenfalls funktioniert. Aber wir geben nicht so schnell auf. Schnell die Telefonnummer von Infogrames' Pressesprecher Michael Wetzel gewählt und nachgehakt. „Wir gehen immer noch von dem genannten Termin aus", kommentiert dieser den Forumseintrag. Hm, kann man eigentlich bei den englischen Buchmachern irgendwie auf Veröffentlichungstermine für Spiele wetten? TANJA BUNKE

Info: www.ina-community.com/forums

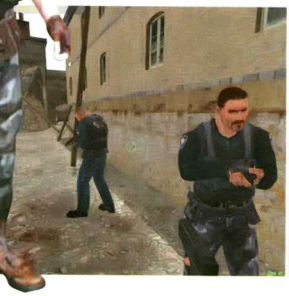


Rück endlich UT 2003 raus: Mit allen Mitteln wird am angekündigten Termin festgehalten.



Bist du Single?

Taktik-Shooter à la Counter-Strike setzen auf die Mehrspieleroption. In NEW WORLD ORDER dürfen auch Solisten ans Werk.





Taktik-Shooter | Mitte Oktober sind Ihre taktischen und strategischen Fähigkeiten bei einer neuen Terroristen-gegen-Anti-Terroristen-Hatz gefragt. Doch diesmal müssen Sie nicht extra eine Internetanbindung haben. Die Spieleschmiede Project 3 Interactive hat *New World Order* auch eine Einzelspieler-Kampagne spendiert, die genauso viel Spannung wie das Netzspektakel bieten soll. Zur Wahl stehen zwei Parteien – das Global Assault Team und das Syndikat; mit jeweils fünf Klassen wie Scharfschütze, Sprengstoffspezialist oder Nahkämpfer. Damit Sie nicht nur blöde durch die Pampa rasen und Ihre Kontrahenten abballern, gibt es zwei Varianten von Missionen: Ähnlich wie beim Assault-Modus eines indizierten Epic-Titels hocken Sie sich wahlweise in Ihre Basis und wehren Feindangriffe ab oder stürmen mit Ihren Mannen in das gegnerische Lager. Der Mehrspielermodus verfügt zudem über eine Kooperativ-Option und das altbewährte Teamspiel. TANJA BUNKE

Info: www.p3int.com

Nur Wasser im Kopf?

Gedächtnisverlust ist doof. Vor allem, wenn einem ein Mord wie in XIII angehängt wird.

Ego-Shooter | Was haben Boxer Axel Schulz und die Hauptperson in *XIII* (13) gemein? Beide haben ein Vakuum in ihrer Birne. Mit dem Unterschied, dass unser Spielcharakter im Laufe der Zeit immer wissender wird und schließlich einer großen Verschwörung auf die Schliche kommt. Das klingt spannend und sieht richtig krass aus. Damit auch Online-Zocker nicht zu kurz kommen, hat sich Ubi Soft einen neuen Mehrspielermodus namens „Cover Me" einfallen lassen. Als Scharfschütze gilt es, den Teamleiter zu beschützen. Der wiederum muss die Feind-Basis in die Luft jagen. Termin: Frühjahr 2003. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.ubisoft.de



Dieser Knilch sieht mit seinem roten Barett nicht nur so aus wie ein Feuermelder, sondern heult auch genauso, wenn man draufhaut.



Bei dieser Grafik mit der aktuellen Unreal-Engine müssen Sie vor Freude schiffen!



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER 80ER-IKONEN



Als Kind hat Christian Bigge immer seinem Idol David Hasselhoff nachgeeifert.

Davilex Hasselnut

Der holländische Publisher Davilex hat es voll drauf. Nach der wundervollen *Autobahn Raser*-Reihe haben die Käsebuben nun den nächsten Knüller in der Pipeline. Es handelt sich um die Achtziger-Jahre-Serie schlechthin: *Knight Rider*! So ein Zufall, dass auf RTL gerade wieder alle Folgen wiederholt werden. Die brisante Mixtur aus sprechendem Auto und besser-das-Maul-halten-sollendem Hauptdarsteller ist geradezu prädestiniert für eine PC-Spielumsetzung. Doch was ist mit all den anderen Top-Serien der Eighties? Ich könnte mir beispielsweise *Falcon Crest*, *Denver Clan* oder *Agentin mit Herz* gut als Ego-Shooter vorstellen. Oder wie wäre es mit *Manni, der Libero*? Das wäre doch perfekt für ein Fußballspiel, oder nicht? Für mich wäre es aber in jedem Fall sehr wichtig, dass sämtliche Eighties-Ikonen am Ende des jeweiligen Spiels sterben. Schon als Kind habe ich zum Beispiel Linda Evans aus dem *Denver Clan* gehasst. Am schlimmsten waren aber definitiv die Musikanten aus dieser Zeit. Jetzt kommen wir aber zu meinem Spielkonzept. Es handelt sich dabei um ein Prügelspiel mit 80er-Berühmtheiten. Der Titel: *Brauner Bär: The Game*! Der Name hat zwar null mit dem Spiel zu tun, aber das gleichnamige Eis schmeckt total super! In meinem Spiel könnten Sie als Mr. T den ekelhaften Rick Springfield auf die Fresse hauen oder Baltimora mit einer Liane erwürgen. Es würde auch Team-Battles geben. Bananarama gegen die Bangles beispielsweise. Bevor ich es aber vergesse: Ich habe zufälligerweise ein Jugend-Bild von Bigge gefunden. Dieses möchte ich Ihnen nicht vorenthalten, liebe Leser. Aber vergessen Sie nie, dass man über beschränkte Personen nicht lachen darf!


Wenn's mal
heiß wird...
innovatek
www.innovatek.de

LIES MICH !

BEDIEN' DICH!

Strategie | Ein großzügiges Kennenlernangebot offeriert Sierra Fans des Strategiekrachers *Empire Earth*. Auf der offiziellen Homepage steht die 278 MB große Beta des neuesten Add-ons *Zeitalter der Eroberung* zum kostenlosen Download bereit. Das Beste daran: Das Erweiterungs-Pack läuft sogar ohne das Hauptspiel! (CS)
Info: www.sierra-empireearth.de

DRÜCK AUF DIE TUBE!



Fies: Hamburger Polizei macht mit Pick-up Jagd auf Bordsteinschwalben.

Rennspiel | Aus England braust Konkurrenz für *GTA 3* heran. Die britischen Entwickler von Reflection bestätigten, momentan am dritten Teil der *Driver*-Serie zu arbeiten. Geplanter Erscheinungstermin ist im Frühjahr 2003. (CS)
Info: www.infogrames.de

VOLL PHENOMEDIAL!

Vermischtes | Gute Nachrichten für die Phenomedia AG, die zuletzt durch drohende Konkurs-Meldungen von sich reden machte. Am 1. August konnte das Insolvenzverfahren gegen das Bochumer Unternehmen eröffnet werden, mit dem „ein Schlussstrich unter die unrühmlichen Kapitel der Vergangenheit gezogen werden soll", so Vorstandsmitglied Holger Müller. Durch den Verkauf lukrativer Beteiligungen und die Schließung unrentabler Geschäftsfelder kam genug Geld in die Kasse. Prominentes Opfer der Beinahe-Pleite ist Funatics (*Cultures, Zanzarah*). (CS)
Info: www.phenomedia.de

ENDE IM GELÄNDE?

Action | Mit seinen gigantischen Welten und der spannenden Storyline eroberte Infogrames' Action-Adventure *Outcast* die Herzen der Fans im Sturm – bis heute tummelt sich in den Weiten des WWW eine riesige Community. Dort kursierte das Gerücht, dass Entwickler Appeal in finanziellen Nöten stecke und die Fertigstellung von *Outcast 2* äußerst fraglich sei. Infogrames wollte sich bis Redaktionsschluss dazu nicht äußern. (CS)
Info: www.adelpha.de

The Axt Effect!

Auf STRONGHOLD 2 sollen alle fliegen! Deshalb setzen die Entwickler des Burgenschlacht-Vorgängers in puncto Herausforderung einen drauf.

Aufbau-Strategie | Um Ihre Intelligenz zu testen, gleich was Verwirrendes: *Stronghold Crusader* ist die Fortsetzung der mittelalterlichen Festungs-Fehde *Stronghold*. Aber es ist nicht wirklich *Stronghold 2*. Hey, das ist nicht unsere Idee, sondern die der Entwickler! Das „richtige" *Stronghold 2* ist erst für 2004 geplant und soll ein völlig neues Spielkonzept bieten. Traurig sein müssen Sie aber nicht, schließlich bietet das bereits im September in den Regalen eintrudelnde *Crusader* alles, was ein Aufbau-Strategen-Herz höher schlagen lässt: Vier Kampagnen, in denen Sie beispielsweise Richard Löwenherz auf dessen Kreuzzügen begleiten, stehen neben einer Skirmish-Option mit 50 Missionen auf dem Programm. Des Weiteren erwarten Sie drei Mehrspieler-Varianten für bis zu acht Spieler. Kreative Köpfe freut der Karten- und Szenario-Editor. TANJA BUNKE
Info: www.take2.de



Das Spiel sieht hübsch aus, aber solche hässlichen Typen wie der links würden es bei uns nie aufs Cover schaffen!

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Mike Grasso



Lucky Luke für Kassenpatienten: Nach der Rodler-Karriere verdingt sich Schorsch Hackl als Plastik-Pistolero.

WAS MACHT EIN BEKANNTER US-POLIZIST, WENN ER NICHT AUF EINEM PFERD DURCH DIE PRÄRIE REITET, SEINEN SPORTWAGEN AUSFÄHRT ODER MIT HOLLYWOOD-STARS VOR DER KAMERA STEHT? JÄGERSCHNITZEL ESSEN!

Mike Grasso ist ein Multi-Talent. Als Officer im Police Department von L.A. war er Chef eines Sondereinsatzkommandos. Zwar trägt er heute auch stets eine Pistole bei sich. Doch bei Einsätzen macht sich Mike die Finger nicht mehr schmutzig. Stattdessen bildet er die besten Polizisten der USA für die Einsätze in SWAT-Teams aus und verdient sich nebenbei als Berater bei Ubi Softs *Rainbow Six*-Reihe ein Taschengeld. Das kann er für seine Hobbys gut gebrauchen. Neben seiner Frau und den fußballspielenden Gören (9 und 13 Jahre) geht die Kohle für Pferde, seinen Fuhrpark mit Audi S6 und VW Beetle und seine Waffensammlung drauf. Wie bei den Autos steht er auf deutsche Qualitätsware. Sein liebstes Schießeisen ist das H&K MP5 – weil „sie so sexy ausschaut". Bei seinem Besuch in Deutschland wurde er Zigarrenfan und ernannte „Zigarren Schmitz" zum besten Tabakgeschäft Europas. Schade, dass der Laden außerhalb des Düsseldorfer Bahnhofsviertels nicht bekannt ist. Mike Grasso hat noch einen anderen Nebenjob: Zeitweise ist er Hollywood-Teilzeit-Star: Er spielt in Kinoknüllern wie *Eraser*, *Last Action Hero* oder *Heat* mit. Leider waren seine Auftritte bisher kurz – er wurde als Bösewicht erschossen. Immerhin arbeitete er mit Stars wie Sean Connery, Al Pacino, Nicolas Cage oder Arnold Schwarzenegger zusammen. Ehrlich, welcher deutsche Oberwachtmeister kann das von sich behaupten? CHRISTIAN SAUERTEIG

AUF DVD

Sondereinsatzkommando

VIDEO: Gehen Sie mit uns auf Verbrecherjagd.

Aber Vorsicht: Es wird scharf geschossen!

EILER & RIEMEL

Microsoft

NENN MICH NICHT SÜSSE!

Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Weggefährten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. **www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege**



DUNGEON SIEGE

GAS powered GAMES

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



Die doofen Schaulustigen kann man übrigens nicht überfahren.

Da fährst du voll drauf ab!

Wo kriegen Sie für 40 Euro 30 Autos mit Stern? Bei MERCEDES BENZ WORLD RACING.

Rennspiel | Ihnen fehlt das Kleingeld für einen echten Mercedes oder Sie wollten schon immer mal gefahrenlos eine A-Klasse im Grenzbereich bewegen? Dann freuen Sie sich auf *Mercedes Benz World Racing*, das im Frühjahr für den PC erscheint. Ein riesiger Fuhrpark erwartet Sie – vom ersten Silberpfeil über den legendären „Flügeltürer" 300 SL bis zur S-Klasse. Jeder der 30 simulierten Typen besitzt ein individuelles Fahrmodell, das in enger Zusammenarbeit mit Mercedes Benz entstand und ein überaus realistisches Fahrerlebnis garantieren soll. Optisch macht der Renner aus dem Hause Synetic ordentlich was her. Für die nötige Langzeitmotivation sorgt übrigens das missionsbasierte Gameplay. Wenn Sie Ihre Aufgaben meistern, winken bessere Fahrzeuge. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.mbwr.de

Die würdest du viel lieber fahren!

Pfff, einen Mercedes sieht man doch an jeder Ecke! Wenn Sie richtig Eindruck bei Ihren Nachbarn schinden wollen, muss schon was Exotisches her.


TRIMINI Josef Stalin in seinem selbst erfundenen Minenräumfahrzeug. Besonders eindrucksvoll: Statt Hinterrädern wurde Luft angebracht, die nicht zerstört werden kann.


PAPAMOBIL Das Eindrucksvolle an diesem Einzelstück ist nicht die Karosserie, sondern der alte Sack darin. Genau wie bei Herrn Bigges Unterhosen.


STORCH-TRABBI Dieser Trabbi beeindruckt vor allem durch die Fränkel-Frisur. Doch nicht nur im Osten finden sie alle zum Scheißen komisch.

Fotos: action press

Hallo Halo? Hätten wir's bald?

Gearbox löst Bungie ab und macht HALO für den PC fertig.

Action | *Halo* kommt doch für den PC! Das hat Microsoft jetzt offiziell bestätigt und obendrein einen neuen Entwickler für den Ringwelt-Shooter benannt. Die Rede ist von Gearbox, das derzeit fieberhaft an der Fertigstellung des sehnlichst erwarteten *Counter-Strike: Condition Zero* arbeitet. Voraussichtlich im Sommer 2003 soll *Halo* fit für den PC sein. Angesichts dieser langen Zeitspanne erscheint eine simple 1:1-Umsetzung von der Xbox auf den PC eher unwahrscheinlich. Vielmehr ist davon auszugehen, dass Gearbox jede Menge Feintuning vor allem in puncto Leveldesign betreibt. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.microsoft.de


Hoffentlich war das nicht der Weihnachtsmann mit seinem Schlitten.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE IN INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

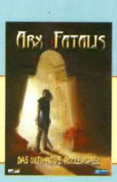
9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool oder?

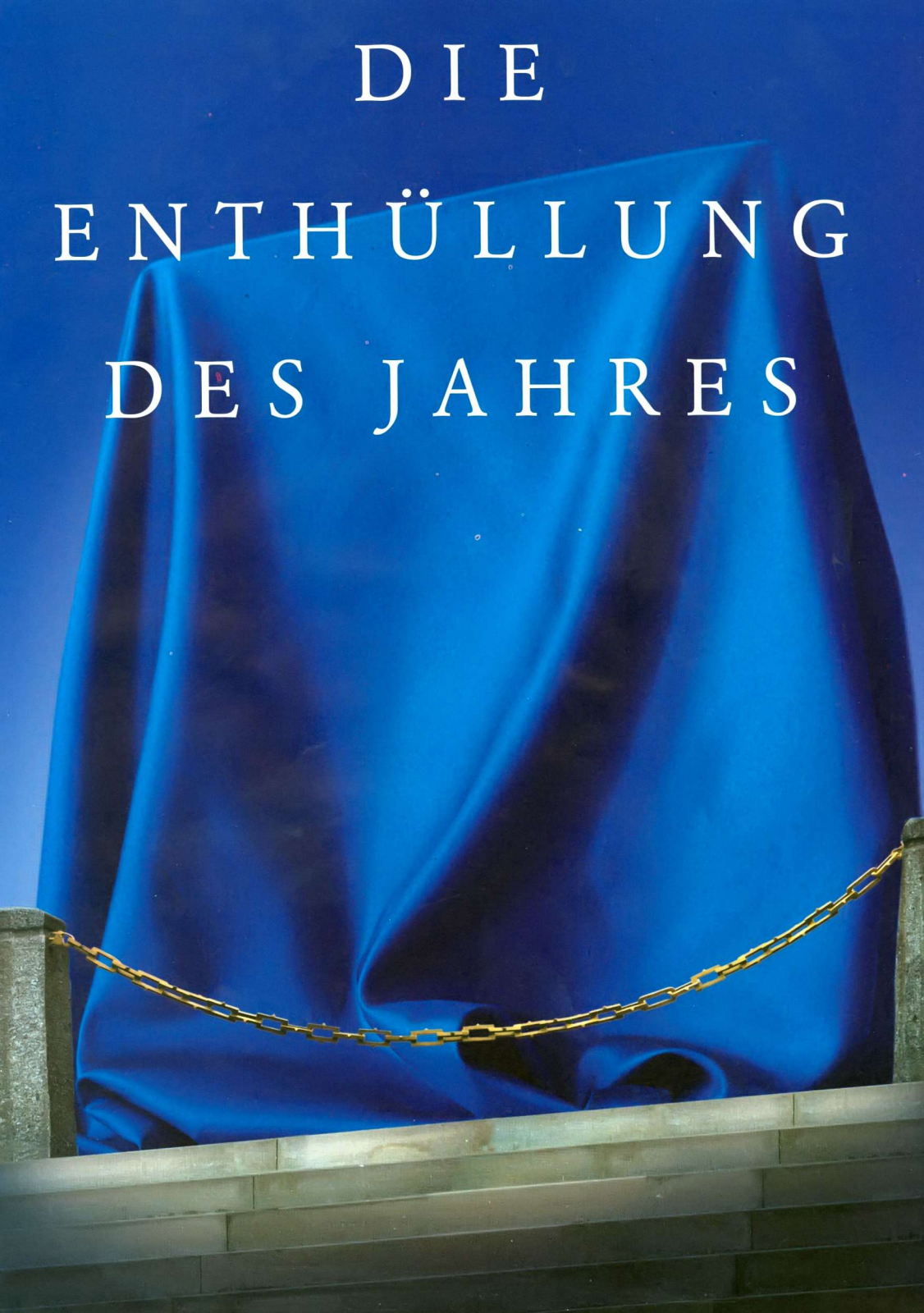
Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

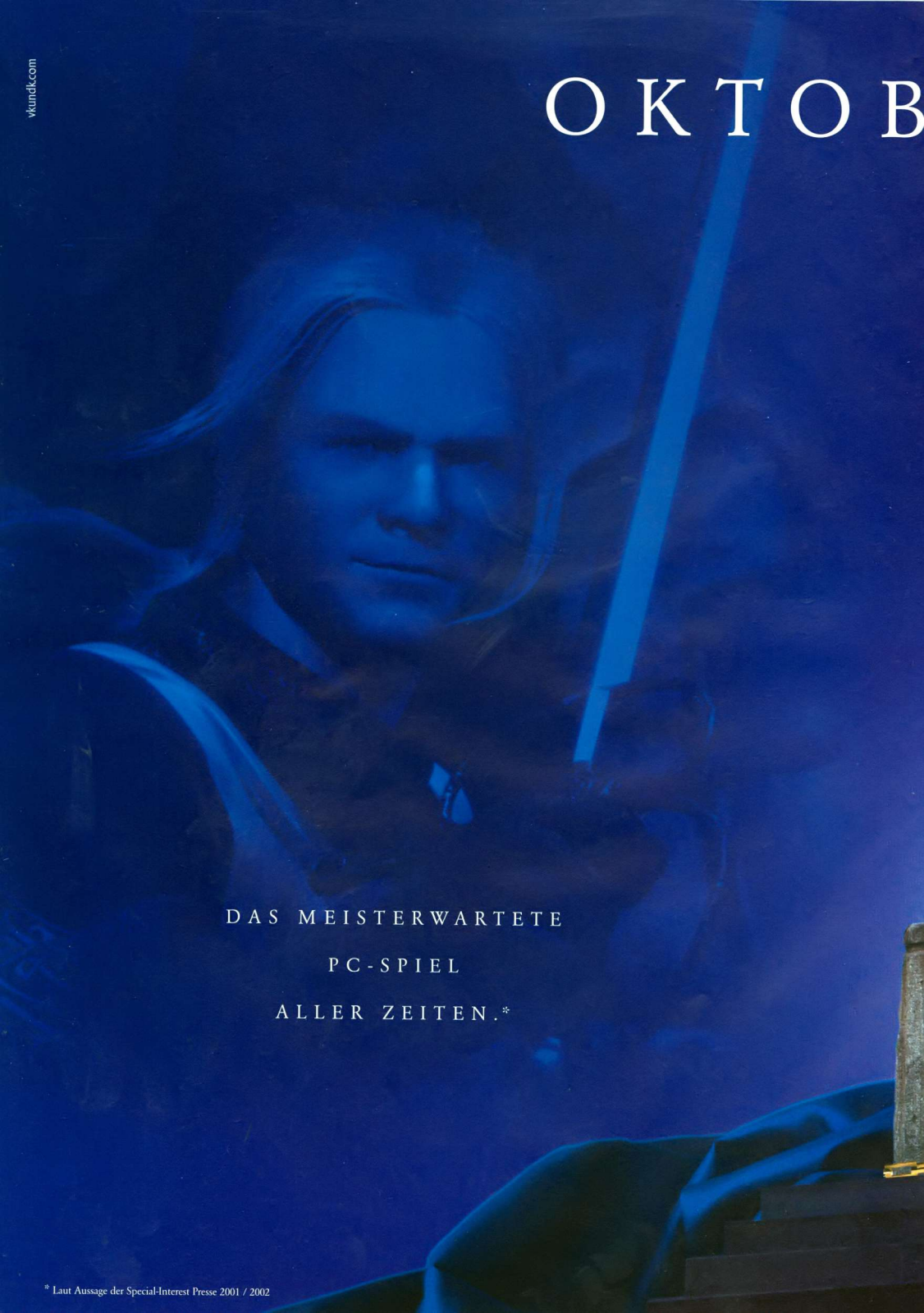


R. KLUTH
aus Leverkusen darf sich auf das Spiel *Arx Fatalis* freuen.

DIE ENTHÜLLUNG DES JAHRES



vkundk.com



* Laut Aussage der Special-Interest Presse 2001 / 2002

E R 2 0 0 2



ANNO 1503 © 2001, 2002 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights reserved.

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel



Felix Lohmeier
Aka Parcefix
19 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

> „LAN-Partys nur für Mädchen? Emanzipation schön und gut, aber ich persönlich bin gegen gleichgeschlechtliche Netzwerk-Partys."

AUF DVD

LAN-Party-Fotos

Bilder von der Semper FI, LANwa[h]n und Downunder4LAN II

semperfi.exe
lanwahn.exe
downunder4lan.exe

Zum Glück hat Jenny Elvers (oben) eine Ausbildung als Physiotherapeutin und kann prima Halswirbel einrenken.

Mädels steigen in den Ring

Kratzen, beißen, Haare reißen? Im September steigt die erste LAN-Party nur für Frauen.

Foto: Action Press

LAN-Party | Pfff! Als ob bei bisherigen LAN-Partys „Wir müssen leider draußen bleiben"-Schilder den Mädels den Zutritt verwehrt hätten! Jedenfalls plant das „Projekt Schulen ans Netz e. V." Exklusiv-Events für das schöne Geschlecht. Um die Begegnung mit dem Phänomen LAN-Party für die offenbar unterdrückten Frolleins authentisch zu gestalten, steuert Vater Staat kostenlose Pizza und alkoholfreie Getränke bei. Damit die zarten Gemüter nicht überstrapaziert werden, sind keine herkömmlichen Spiele im Angebot. Politisch korrekt üben sich die Teilnehmerinnen im pädagogisch unbedenklichen *Zanzarah*. Eine Art *Pokémon*-Ballerspiel, bei der die Spielerinnen mit kleinen, bunten Feen aufeinander eindreschen. Im Juli wurden bereits Schülerinnen im Rahmen eines Schulfestes auf die Eroberung der Szene vorbereitet. Am 21. September startet nun „zanzarah all night long" an mindestens vier Standorten in Deutschland. FELIX LOHMEIER

Info: http://lizzynet.de

Voll der LANWa[h]nsinn!

Die LANWA[H]N könnte wieder zur besten Netzwerk-Party Österreichs gewählt werden.



In modernen Bordellen stehen mittlerweile sogar PCs mit Internetzugang, falls den Besuchern langweilig ist.

LAN-Party | 300 Spieler fanden sich vom 4. bis 7. Juli im Kulturzentrum Eisenstadt ein. Der InternetClub Burgenland veranstaltete zum dritten Mal die LANWa[h]n. Sie geriet wie in den Jahren 2000 und 2001 zu einem Erfolg. Die PlanetLAN-Community wählte die Veranstaltung zweimal hintereinander zur besten LAN-Party Österreichs. Auch 2002 hat sie gute Chancen auf einen Spitzenplatz. Außer einem lagfreien Netzwerk und ausreichend Strom bot die LANWa[h]n den Besuchern zahlreiche spezielle Angebote. Dazu zählten Vorträge zu technischen Themen, Licht- und Nebeleffekte in der Halle und das LAN-Party-Managementsystem KITTY mit Videovotingsystem. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanwahn.at

All-ter Schwede!

Mit JUMPGATE: EPISODE 2 dürfen Sie demnächst sogar fette Raumstationen bauen. Und noch viel mehr.



Doofer Biodiesel. Jetzt überholt uns sogar 'ne fette Raumstation.

Online-Spiel | Ab Ende September wird im *Jumpgate*-Universum gebaut, was das Zeug hält. Mit dem ersten Add-on *Attack of the Conflux* ist es dann möglich, eine eigene Raumstation aus dem All zu stampfen und mit ihr Handel zu betreiben. Das ist aber noch lange nicht alles, was Sie in *Episode 2* erwartet. Neben einer neuen Galaxie kommt die kostenlose Erweiterung mit einem neuen Kriegssystem für Staffeln, weiteren Schiffen sowie einer geheimen Piratentechnologie daher. Vom verbesserten Chat-System ganz zu schweigen: Das eröffnet der virtuellen Kommunikation ungeahnte Möglichkeiten. BENJAMIN BEZOLD

Info: http://jumpgate.mightygames.de/episode2

Richtig so!



Foto: Action Press

Wir haben gelogen und schämen uns! SO sehen Steffi Graf und Andre Agassi wirklich aus!

Wir sind scheiße! Jawohl! Ein Missverständnis gab es wegen eines Fotos, das wir in Ausgabe 8/2002 (Seite 22, NET NEWS, Artikel „Heiße Spiele") abdruckten. Es ging dabei um die LAN-Party Slaughterhouse #9. Das Bild zeigte eine sommerlich gekleidete Spielerin und einen Zocker mit freiem Oberkörper und sollte deutlich machen, dass Temperaturen wie in einer finnischen Sauna herrschten. Deshalb wählten wir das Foto als Schmuckbild-Illustration, obwohl es nicht von der Slaughterhouse #9, sondern von der LANarena 2001 in Wolfenbüttel stammte. Böser Fauxpas! Wir fühlen uns von dem abgebildeten Duo, das sich deshalb beschwerte, gerügt. Der Vorfall tut uns echt Leid und deshalb veröffentlichen wir diese Berichtigung. Weil die zwei zudem wegen der Bildunterschrift „Steffi Graf und Andre Agassi stehen auch an heißen Sommertagen auf gemeinsame Fernsehabende" von fiesen Menschen mehrfach „spöttisch angesprochen" wurden, stellen wir zudem klar: Nein, auf dem Foto sind nicht wirklich Steffi Graf und Andre Agassi. Fernsehen tun die übrigens auch nicht. Also: Falls Sie den Herrn und die Dame von dem Foto noch mal treffen, lassen Sie sie gefälligst in Ruhe! Die sind nämlich nett! Kapiert? HARALD FRÄNKEL

DA MÜSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 LANdrenalin	23.08.2002	33415 Verl-Kaunitz	500	✔	www.landrenalin.de
2 CS_Doctors 6	23.08.2002	48739 Legden	512	✔	www.csdoctors-lan.de
3 Planet Insomnia	23.08.2002	21218 Seevetal	405	✘	www.planet-insomnia.de
4 XSLAN-10	30.08.2002	58644 Iserlohn	350	✔	www.xslan.de
5 LANarena 3	06.09.2002	38228 Salzgitter	812	✔	www.lanarena.de
6 LAN-Area Part IV	06.09.2002	52249 Eschweiler	518	✔	www.lan-area.de
7 LANtropolis III	06.09.2002	89340 Leipheim	460	✔	www.lantropolis.de
8 CI-MAX IV	06.09.2002	77656 Offenburg	800	✔	www.circus-infernus.de
9 Inzzide 5	13.09.2002	13599 Berlin	286	✘	www.inzzide.de
10 Oberpfalz-LAN 3	13.09.2002	92421 Schwandorf	350	✔	www.oberpfalz-lan.de
11 LANwirtschaft II	20.09.2002	06237 Spergau	440	✔	www.lanwirtschaft.de
12 Xtrema LAN	27.09.2002	49124 Georgsmarienhütte	320	✔	www.xtrema.de
ÖSTERREICH					
Dagor.net	23.08.2002	3100 Sankt Pölten	700	✘	www.dagor.net
LANcity.at	30.08.2002	9300 St. Veit	300	✔	www.lancity.at
LooslAN 2	20.09.2002	3382 Loosdorf	200	✔	http://bitbrothers.org/looslan2/
SCHWEIZ					
Prophecy 2	06.09.2002	9000 St. Gallen	400	✘	www.prophecy.ch
LANforce IV	20.09.2002	4900 Langenthal	500	✘	www.lanforce.ch

Nur nicht hudeln!

Oder besser doch: Das Team der LAN-Party Hude belebt nach drei Jahren die SEMPER-FI-Serie wieder.

LAN-Party | Nach drei Jahren Abstinenz hat die LAN-Party Hude eine erfolgreiche Serie wieder aufleben lassen. Da durfte ein bisschen Nostalgie nicht fehlen: In die Schulsporthalle stellten die Veranstalter vom 12. bis 14. Juli auch C64-Computer. Doch scheinbar waren die 1999er-LAN-Partys schon aus dem Gedächtnis der Zocker verschwunden. Denn es waren nur 250 der 500 Plätze belegt. Die anwesenden Teilnehmer erwartete aber ein perfektes Stromnetz und Netzwerk. Die PCA-WWCL-Turniere liefen reibungslos – bis auf einen Datenbank-Defekt bei *Counter-Strike*, der jedoch mit Stift und Papier beseitigt wurde. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanparty-hude.de



Man kann sich bei LAN-Partys heutzutage nie sicher sein: Sind das echte Bierkästen oder umgebaute Case-Modder-PCs?

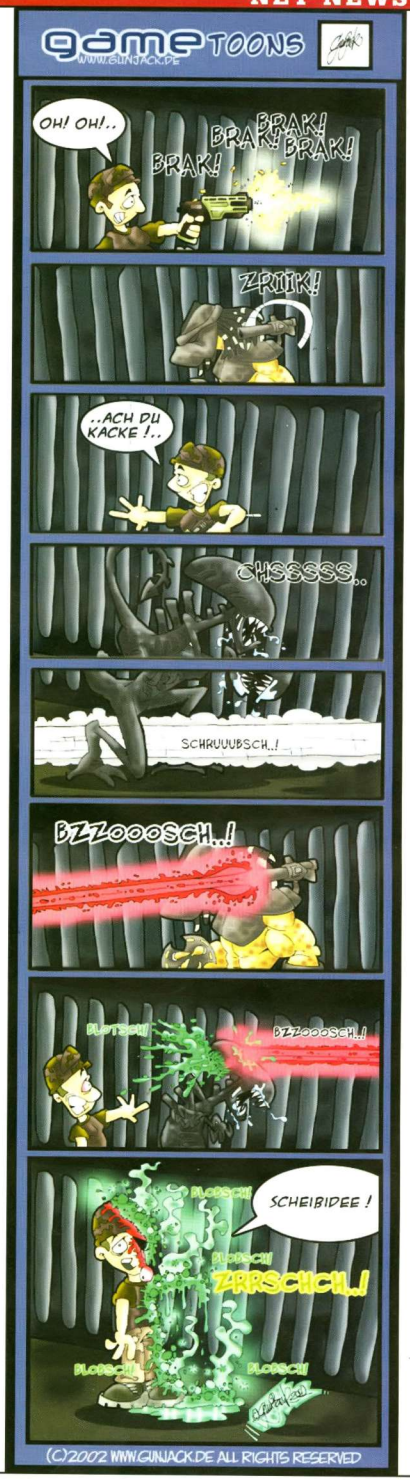
Cool: Die ostfriesische Nationalflagge als Monitor-Desktop-Bild: weißer Adler auf weißem Grund.

Rauchen ist doof!

Selbst wenn's nur ein Monitor ist, der qualmt. Die erste BYTEPHOBIA war trotz derartiger Probleme gelungen.

LAN-Party | Gemeinsam sind wir stark. So oder ähnlich haben die 400 LAN-Party-Teilnehmer in Lemgo vom 26. bis 28. Juli ihre Bytes-Phobie bekämpft. Bis es dazu kam, mussten die Zocker allerdings noch etwas warten: Der Einlass startete verspätet um 20 Uhr. Dann traten von Teilnehmern verursachte Stromausfälle auf, die einmal einen großen Teil des Netzes lahm legten und ein anderes Mal einen Monitor zum Rauchen brachten. Auch beim Netzwerk hatten die Veranstalter Pech. Denn die Dual-Netzwerkkarte eines Teilnehmers produzierte Loops, die das gesamte Netzwerk störten. Die teilweise etwas hilflosen Organisatoren erhielten jedoch Hilfe von Teilnehmern, so dass die Probleme schnell gelöst werden konnten. Die PCA-WWCL-Turniere begannen erst am Samstagvormittag, wurden dafür jedoch ohne Probleme durchgezogen. Insgesamt eine gelungene erste Party für das neue Team. FELIX LOHMEIER

Info: www.bytephobia.de




NASCAR
TOP GUN
Official Licensed Product
Ferrari
U.S. AIR FORCE
Das Thrustmaster und Hercules
Universum
GC
GAMES CONVENTION
Leipzig 29.08. - 01.09.2002
Halle 3 - Stand C20
XBOX
THRUSTMASTER
Hercules
www.hercules.de
www.thrustmaster.de


Hurra! Ötzi ist doch nicht tot!

Foto: Action Press

Schlaf nicht, Sack!

Die LAN-Party-Serie PLANET INSOMNIA war bereits totgesagt. Doch sie kommt zurück.

Die 13. Auflage der Planet Insomnia wurde wegen der Insolvenz des Veranstalters TLC AG abgesagt. Eintrittsgelder von rund 300 Zockern wanderten ins Nirwana. Die LAN-Party Serie war also bereits totgesagt. Auf der Internet-Seite fand sich nur noch eine Abschiedsmeldung. Mit diesem Ende wollten sich die Organisatoren jedoch nicht abfinden. Mit einem neuen Sponsor lebt die Planet Insomnia vom 23. bis 25. August wieder auf. Unter dem Titel „Planet Insomnia: Resurrection" stehen in der gewohnten Burg Seevetal bei Hamburg 405 Plätze bereit. Alle Spieler, die ihre Eintrittsgelder wegen der Insolvenz verloren haben, bekommen sie bei dieser Party verrechnet. FELIX LOHMEIER

Info: www.planet-insomnia.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

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

Name: Nora
Beruf: Schülerin
Alter: 16 Jahre
Nickname: Sonicgirl
E-Mail: Antz2000@gmx.net
Homepage:
www.shotgun-symphony.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Counter-Strike, Indiana Jones
Seit wann ich spiele:
Hmm ... keine Ahnung
Statement: Mein größter Traum: Internet kostenlos! Und sonst so: Zocken, Badminton, Zocken, Reiten, Tanzen, Zocken, Party, Freunde treffen und Zocken.



Anm. d. Red.: Mensch, Nora, du bist gerade mal 16 und kannst dich nicht mehr erinnern, wann du mit dem Zocken angefangen hast? Komisch. Also „Altheimer" kanns ja wohl nicht sein. (Anm. ans Lektorat: Ja, da soll ALTheimer stehen, zwecks flachen Gags! „Alt" statt „Alz"! Muhahahaha! Kapiert? Vielen Dank.)

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 zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

Merke: Entdecken Sie in Berlin diese Kelle, lassen Sie schnell den Laptop unterm Arm verschwinden.



Polizei Berlin

Der Polizeipräsident in Berlin

HÖR AUF DAMIT!

Vermischtes | Schlechte Zeiten für Berliner Online-Zocker. Die Hauptstadtpolizei hat die Jagd auf Internet-Cafés eröffnet. Ein derart „böses" Etablissement in der Machnower Straße wurde bereits von einem 30-köpfigen Einsatzkommando geschlossen. Weitere Überprüfungen laufen. Begründung: Bei Online-Cafés, in denen hauptsächlich gezockt wird, sei von einem Spielhallenbetrieb mit kommerzieller Nutzung auszugehen. An solchen Orten ist Jugendlichen unter 18 Jahren der Aufenthalt untersagt. Die Berliner Ordnungsbehörden legen die Bestimmungen zum Schutze der Jugend sehr weit aus. Mal sehen, ob das Beispiel Schule macht ... (CB)

Info: www.berlin.de/polizei

DAS IKEA-LAND ROCKTE

E-Sport | 100.000 Dollar Preisgeld gab's bei den CPL Summerchampionships in Dallas, USA. Allein 25.000 Tacken sackte der schwedische Turniersieger Schroet Kommando.sca ein, der sich im Finale gegen seine Landsleute von mTw.gol durchsetzte. Dritter wurde Esports-United, ebenfalls aus Schweden. Über fünf Tage lang kämpften Teams aus aller Welt um den Sieg bei *Counter-Strike*. (FL)

Info: www.thecpl.com

DA IS' DER TURM DRIN!

LAN-Party | Die jüngste Inzzide-LAN war tief im Berliner Bunker. Nun will der Veranstalter hoch hinaus. Neuer Veranstaltungsort ist der Berliner WebTower, der zugleich die Besonderheit dieser Party darstellt. Eine 100-MBit-Internet-Anbindung soll, zusätzlich zum normalen Netzwerk, das lagfreie Spielen im Netz erlauben. Per Aufzug pendeln Teilnehmer zwischen Coverage-Area im Erdgeschoss und den beiden Spiele-Bereichen im dritten und vierten Stock. Am 13. September öffnen sich die Türen für 286 Zocker. (FL)

Info: www.inzzide.de

HAU' DEN GERHARD ...

Flash-Spiel | ... oder den Edmund ... oder den Guido! Einen dieser Kanzlerkandidaten übernehmen Sie im Onlinespiel Kanzlerkampf. Für die fünfrundigen Boxeinlagen legen Sie vor dem Kampf Angriffs- und Verteidigungsaktionen fest. Ihren Herausforderer finden Sie per E-Mail-Einladung. Oder Sie fitzeln einen Schergen aus der umfangreichen Community-Liste heraus. Den Kampf können Sie sich in Form eines Filmchens zu Gemüte führen. Ganz witzig, wenn's im Büro mal langweilig werden sollte. (CB)



Info: www.kanzlerkampf.de

...einfach cool bleiben!

Offizieller Distributor für Zalman, Arctic Silver, Sibak, Alpha, und viele andere

innovatek





Ruhe im Kasten!

Schrauben Sie Ihre Ansprüche höher, wenn Sie an Ihrem PC schrauben. Als Distributions-Partner für den Fachhandel sind wir Spezialisten für innovative Hardware, Kühler und außergewöhnliche Tuning-Lösungen. Spezialkühlsysteme für Ihre CPU, extra lange Kabel, Vibrations-Dämmatten, Festplattendämpfer - wir vertreiben exklusiv Produkte vieler namhafter Hersteller.

In unserer eigenen Entwicklungsabteilung entstehen Speziallösungen, die nicht nur Ihr Rechner-Herz höher schlagen lassen:

Die innovaControl Lüftersteuerung regelt 4 Fans stufenlos und voneinander unabhängig · Anzeige des Betriebszustands über eine blaue LED · jeder Kanal bis zu 12W belastbar · Molex Anschlüsse an der Rückseite zum Direktanschluss von Fans und Stromversorgung.

Das innoVibe Festplatten-Entkoppelungs-Set reduziert das Laufgeräusch der Festplatte deutlich, ohne die Zugriffszeiten zu beeinflussen · die Platte wird vollständig vom PC-Gehäuse entkoppelt und gedämpft gelagert · äußerst wirkungsvoll durch die Verwendung von Speziallagern zur akustischen Entkoppelung.

Wasser Marsch!

Komplette Wasserkühl-Sets mit bekannten innovatek-HighEnd-Komponenten und Markenprodukten. In den Komplett-Sets ist alles enthalten, was der professionelle Anwender benötigt: CPU-Wasserkühler, Pumpe, Halterungen, Ausgleichs- und Befüllbehälter, Schläuche, Anschlüsse, Zubehör, ausführliche Anleitung.
Die vollwertige Alternative zur Luftkühlung: ausgezeichnete Kühlleistung bei minimaler Geräuschbelastung.

Fragen Sie nach unseren Produkten im gut sortierten Fachhandel!

innovatek OS GmbH • Stadtweg 9 • D-85134 Stammham-Westerhofen • Tel. +49 (0) 84 05-9 25 90 • Fax +49 (0) 84 05-92 59-21 • info@innovatek.de

www.innovatek.de

www.rohstock.de

LESERBRIEFE

Spiel des Lebens

Ein Mathematiker sagt, das Universum sei nur ein Computerprogramm. Also wird's wohl stimmen.

Ich kann Mathe nicht ausstehen. Und ich kann Mathe nicht – sagt mein Abizeugnis. Ich mag nicht mal Mathematiker. Liegt wohl an traumatischen Erlebnissen mit Lehrern, die einem ständig weismachen wollten, dass man Buchstaben zusammenrechnen kann. Zum Beispiel (a + b)2 = a2 + 2ab + b2 oder so. Einen Mathematiker liebe ich neuerdings aber so dolle, ich würde ihn heiraten (wenn er kochen könnte und einen Busen hätte): Stephen Wolfram aus den USA. Der behauptet, das Universum sei nichts anderes als ein gigantisches Computerprogramm. Dieses bestimmt, wann jemand zum Hosiannasingen auf 'ne Wolke abberufen (gelöscht) wird. Ob eine Frau sich einer Schönheitsoperation hingibt (Patch). Warum die Gäste bei *Bärbel Schäfer*-Talkshows so viel Intelligenz besitzen wie ein Salatkopf (schlecht programmierte KI). Und es erklärt, warum mir nichts Gescheites einfällt und ich deshalb solche Scheiß-Kolumnen schreibe. Doch hurra, das Leben ist ein Adventure! Diese Tatsache nutze ich sofort aus. Nachher gehe ich in den Wald und zermatsche ein paar Käfer. Die lassen wie in *Diablo 2* Goldmünzen fallen und ich werde reich. In der Disco laber ich die schönste und blondeste Besucherin mit platten Sprüchen an („Komm mit, ich zeig dir die längste Praline der Welt!"). Falls ich hinterher statt eines Abdrucks von einem Lippenstift einen solchen in Form von fünf Fingern auf der rechten Wange habe, weil die Dame eine emanzipierte Medizin-Studentin ist, lade ich den Spielstand neu und versuch's mit der Helfersyndrom-Masche („Ich hab ständig so ein Ziehen in der Leistengegend, was könnte das sein?"). Muss nur rausfinden, wie das mit dem Laden funktioniert. Insofern kann ich unserem Leser Michael Steinkamp aus Münster nicht wirklich helfen, der von mir Lebenstipps für das Programm *Life* wollte.

Einiges indes macht mir an Stephen Wolframs Theorie Sorgen. Zum Beispiel die Vorstellung, dass mich jemand wie bei *Need for Speed* lenkt, wenn ich mit dem Auto auf der A9 (Datenautobahn?) unterwegs bin. Und: Wolfram hat nicht verraten, welches Betriebssystem hinter dem Ganzen steckt. Wenn's Windows ist ... oje. Haben die Weltuntergangs-Propheten doch Recht? Sie wissen schon, von wegen baldigem, totalem Systemcrash und so. Egal. Ich wünsche Ihnen einfach noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



SON DRECK



Die Insassen der Nervenheilanstalt „Maria Hilf" in Fürth bei Nürnberg hatten neulich mal wieder Freigang.

[...] Dreckball Z war geil, das solltet ihr wieder machen! Ich als Nichtversteher von geschlechtsreifen Menschen, die sich diesen Scheiß (das Original) antun (von den jüngeren Menschen halte ich spätestens seit Pokémon sowieso nichts mehr) und täglich in der Schule über die letzte Folge reden ... tsss ... das ist doch JEDES MAL das Gleiche. [...]

BERND B., PER E-MAIL

Ach Berndi! Wenn's jedes Mal das Gleiche ist, warum sollten wir's noch mal machen, du lebender Hirntoter? Das Video für jede Ausgabe neu synchronisieren und die Leser damit per Langweile umbringen? Also im Prinzip wäre uns das ja grundsätzlich wurscht. Aber wir brauchen weiter deren Kohle.

Was soll das mit eurem dämlichen „Dreckball Z", das is' ja zum ... Son Scheiß, wenn euch Dragon Ball Z nicht gefällt, behaltet das für euch. Hätte ich das gewusst, hätte ich mir die PC ACTION überhaupt nicht geholt. Son Shit. :(

ANONYM, PER E-MAIL

Son Shit? Son Scheiß? Eine Frage an den Fachmann: Spielen bei *DBZ* neben Son-Goku (was übersetzt „König der Affen" heißt, wie ich mittlerweile lernen durfte) jetzt auch Vollkasper mit, die Son Scheiß und Son Shit heißen? Die müssen ja kacke aussehen! Ach ja: Du bist wohl als *Dragon Ball Z*-Fan übelst auf unser Werbe-*DBZ*-Logo auf dem Cover reingefallen und hast uns satte 4,99 in den Rachen geworfen. Das tut uns fürchterlich total unheimlich voll Leid. War nicht beabsichtigt, ehrlich!

Ich hab mir gestern das „Dreckball Z"-Video angeguckt. Es ist so geil, ihr müsst eine Fortsetzung machen. Heißt die Frau im

Abspann (glaub, zweite von oben) wirklich so?

SASCHA MÜLLER, PER E-MAIL

Du meinst unsere Cutterin Melanie „Melli" Fickenscher aus der DVD-Abteilung? Logisch heißt die so. Was hast du gegen „Melanie"? Ist doch ein schöner Name! Übrigens: Herzlichen Glühstrumpf, von dir hat's ne zweite Mail ins Heft geschafft. Schau mal unter „Klugscheißer der Monats".

FIT IM SCHRITT



Seitlicher Haarausfall bei Männern nagt besonders stark an deren Ego.

Tach Fränkel, ich schreibe sonst nie Leserbriefe, aber bei dir muss es sein. Also, ich hab dich in meine Liste der coolen Leute aufgenommen, wegen deiner Frisur! Echt, find ich geil so was, erinnert mich dein Schädel doch an einen dezent rasierten Damenschritt (Ist das jetzt jugendfrei ausgedrückt?)! Wirklich, da kann man doch aufm Klo beim Lesen der genialen PC ACTION glatt auf anderweitige Gedanken kommen. […]

MARTIN MÖBIUS, FRÖNDENBERG

Pass gut auf, Martin: Es interessiert kein Schwein, dass du keine Freundin hast und was du mit meinen Fotos auf dem Klo treibst. So.

ANDIS FANS

[…] Habe gerade meine Lieblingsrubrik in der PCA gelesen, die Leserbriefe. Hierbei fiel mir Leser […] Andi auf, der es geschafft hat, euch zehn Mails zu schicken, eine dümmer als die andere. […] Na ja, ich habe mich auf jeden Fall schlapp gelacht.

MARK ANDRAE, PER E-MAIL

Äh nö, Mark! Andi hat keine zehn Mails geschickt. Es waren mindestens 30. Konnte nur nicht alle unterbringen. PS: Warum heißt du eigentlich noch Mark Andrae und nicht Euro Andrae? Muhahaha!

[…] Ich habe mir eure neue Ausgabe gekauft und muss euch ein dickes Lob aussprechen. Die geilsten Seiten waren die Leserbriefe, besonders die Fragen von Andi! Ich hab vor Lachen kaum noch Luft holen können. Habt ihr mehr von solchen Spinnern und hat Andi schon einen Fan-Club? Der Kerl wäre es voll wert! […]

CARSTEN PACK, PER E-MAIL

Ich weiß, Carsten! Ich wurde beispielsweise auch beim PC ACTION WWCL-Finale in Celle (siehe Bericht ab Seite 36) mehrfach auf ihn angesprochen. Deshalb ist sonnenklar: Andi hat bereits im August die Auszeichnung „Leser des Jahres 2002" verdient. Falls ihn jemand kennt: Richtet es ihm aus. Ich hab das ungute Gefühl, er kauft unser Heft nicht mehr.

[…] ANDI, wir lieben dich – schreib bitte noch mehr Mist – wir brauchen dich! Mensch, was hab ich gefeiert, meine Freundin erklärte mich für komplett bescheuert, bis sie es selbst las! Ich an eurer Stelle würde mir überlegen, dem Jungen eine Chance zu geben. Wie wäre es mit einer Kolumne oder ANDI-Comics im Stil von ÄKTSCHN MÄN? […]

MARKUS RÜHLOW, PER E-MAIL



REDAKTEURE AM PRANGER

Hi, würdet ihr bitte Bernd Holtmann ausrichten, dass er weniger von den holländischen Gewürzen naschen soll, wenn er was für die PC ACTION schreibt? Wie kann man bloß Westwood in Zusammenhang mit Warcraft 3 bringen? […]

VICTOR ADAM, PER E-MAIL

Das geht einfach: Man muss nur so blöd sein wie unser Hardware-Schrauberchef **Bernd Holtmann**. In seiner Kolumne „Krass blass" in Heft 8/2002 auf Seite 146 behauptete er, sein derzeitiges Lieblingsspiel *Warcraft 3* sei von Westwood. Es ist aber von Blizzard. Gern wären wir dem telefonischen Strafantrag von Jens Schäfer gefolgt, der als PR-Manager der *Warcraft 3*-Vertriebsfirma Vivendi Universal tätig ist: „Hackt ihm beide Arme ab. Aber ganz langsam. Mit einem Plastiklöffel, damit's richtig weh tut." Aber: Wer soll dann dafür sorgen, dass unsere PCs einwandfrei laufen? Unser Strafvorschlag lautet folglich: Beschimpfen Sie Bernd Holtmann in den nächsten Wochen unter schrauberchef@pcaction.de als Britney-Spears-Fan. Vielen Dank für die Kooperation.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Sauerteig	Gewann zum zweiten Mal in Folge den PCA-Wanderpokal für Mathematik-Legastheniker (schafft er's ein drittes Mal, darf er den Pott behalten). In Heft 8/2002 kreierte unser Adam Riese für Sozialhilfeempfänger bei „Die andere Hitparade: Die schärfsten Bräute" eine Formel, bei der er im Fall der Ork-Frau aus *Warcraft 3* frech durch 0 dividierte. Natürlich unmöglich! Das wäre ja, als würde man z. B. die Zahl 666 durch Sauerteig (die Mathe-Null) teilen – was ja auch nicht geht.	Nils Nothnagel per E-Mail (und 95 andere PISA-Versager, die gerade mal eine Note besser in Mathe abgeschnitten haben als Sauerteig – nämlich mit 5 – und jetzt den dicken Max markieren wollen.)
Carola Giese	Abteilung: „Wenn Layouter was versuchen, was sie nicht können – denken nämlich". Wir hatten in der Hardware-Rubrik „Was ist denn da bloß drin?" in Heft 8/2002 auf Seite 147 eine Saitek-Maus zerlegt, um den Materialwert zu bestimmen und mit dem Verkaufspreis zu vergleichen. Doch Layout-Maus Giese machte uns einen Strich durch die Rechnung, indem sie manche Eurocent-Angaben eigenmächtig in Euro umwandelte („Ich DACHTE, das mit den Cent sei ein Fehler"). Blöd, dass der Materialwert somit bei 281,50 Euro lag. Soso, der Hersteller verkauft das Ding für 20 Euro deutlich unter Wert? Ne, so sozial sind nicht mal die von Saitek.	Thomas Pessel per E-Mail (und 73 andere Klugscheißer, die Recht hatten, uns aber trotzdem unsympathisch sind. Besonders der Frau Giese, deren Schäm-Gesicht kurzzeitig die Farbe einer Tomate annahm.)
Gisela Müller	Abteilung: „Wenn Layouter gar nicht denken." Wer sich nach unserer LAN-Party-Veranstaltungslandkarte in Heft 8/2002 auf Seite 23 richten würde, dürfte die Irrfahrten des Odysseus nacherleben. Unter anderem war Schwerin irgendwo zwischen Hessen und Rheinland-Pfalz eingezeichnet, Celle an der Nordsee und Gelsenkirchen in Baden-Württemberg. Müller, die verpennt hatte, die richtige, aktuelle Karte einzubauen, versuchte sich mit den Worten „Ich hab momentan anderes im Kopf" rauszureden. Lächerlich! Erstens ist eine Schwangerschaft keine Krankheit und zweitens findet die im Bauch statt.	Martin Stelzner per E-Mail (und 41 weitere nölende Erdkunde-Oberlehrer, die in ihrem Berichtigungswahn nicht daran dachten, das vielleicht einfach die Karte der Vorausgabe ins Heft geraten sein könnte.)



Der Herr der Zwiebelringe

VIDEO: Ein ganzes Fantasy-Epos in nur fünf Minuten. Gaststar: Ex-PCA-Redakteur Dirk Gooding als Hobbit Dildo Beutel.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



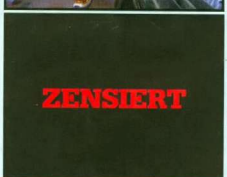
1 (1)
GTA 3
Rockstar Games



3 ▲ (5)
SOLDIER OF FORTUNE 2
Raven Software



5 ▲ (6)
JEDI KNIGHT 2
Raven Software



7 ▲ NEU
INDIZIERTES SPIEL
id Software



9 ▼ (4)
DIABLO 2
Blizzard Entertainment



2 ▲ (8)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



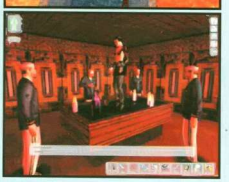
4 ▼ (3)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



6 ▲ NEU
DUNGEON SIEGE
Gas Powered Games



8 ▲ NEU
NEVERWINTER NIGHTS
Bioware Corp.

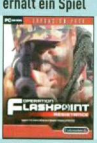


10 ▲ (19)
DEUS EX
Ion Storm

11	▲	(16)	**ALIENS VS. PREDATOR 2** Monolith Productions
12	▲	NEU	**SERIOUS SAM 2** Croteam
13	▼	(7)	**MORROWIND** Bethesda Softworks
14	▼	(2)	**MEDAL OF HONOR** 2015
15	▼	(10)	**INDIZIERTES SPIEL** Gray Matter Studios
16	▼	(9)	**INDIZIERTES SPIEL** Epic Games
17	▲	NEU	**STARCRAFT** Blizzard Entertainment
18	▲	NEU	**AGE OF EMPIRES 2** Ensemble Studios
19	▲	NEU	**BLACK & WHITE** Lionhead
20	▲	NEU	**INDUSTRIEGIGANT 2** JoWood

DU HAST GEWONNEN!

Tanja Tyker, Neu-Ulm
erhält ein Spiel



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
(Test des Monats 8/0000)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

Uns wär's auch recht, wenn Andi jeden Monat schreibt. Leider, lieber Markus, hat er sich nie wieder gemeldet. Wahrscheinlich war der über ihn hereinbrechende Ruhm zu viel für ihn.

ANMACHE?



Foto: action press

Dicke Frauen mit Bart sind auch apart.

*Sehr geehrter Herr Fränkel! *auf dem Kulli rumkau*, *zum Fenster rausguck*, *Cola aus der Dose schlürf*, *verträumt in die PC ACTION starr*... bah ... mir fällt nix ein, ich hab mich eh immer gefragt, wie Leute im nüchternen Zustand Leserbriefe schreiben können.*

NADINE BÜTGENBACH, PER E-MAIL

Na, gar nicht, Frau Bütgenbach! Sonst würd ja nur so'n hilfloses Gestammel rauskommen wie bei Ihnen. Nebenbei: Ich kann Leser-Mails wie die Ihre ja auch nur unter dem Einfluss bewusstseinserweiternder Mittelchen beantworten. Noch was: Falls Ihr Werk eine versteckte Anmache war (schüchternes Stottern und so): Da fall ich nicht drauf rein! Das letzte Mal, als ich mich mit einem Groupie namens Susi treffen sollte, geschah Folgendes: Ich wartete im vereinbarten Restaurant. Plötzlich setzte sich ein 185 Kilogramm schweres, männliches Walross mit entsprechender Oberlippenbehaarung vor mich, so dass ich den Eingangsbereich aus den Augen verlor. Als ich ihn bat, mir aus der Sonne zu gehen, erkannte ich: Verdammt! Das is' ein Damenbart! Oh Gott, DAS ist Susi! Ich wusste bis zu diesem Abend gar nicht, wie schnell ich mit meinen 32 Jahren noch rennen kann.

FRECHHEIT!

Sehr geehrter Herr Fränkel! Wie jeden Monat stöberte ich auch heute vergleichend durch verschiedene PC-Zeitschriften. Wie jeden Monat ärgerte ich mich über Ihre inadäquaten Äußerungen zur Leserpost. [...] Ich finde es absolut unpassend und schlichtweg eine Frechheit, welchen Umgangston Sie auf diesen Seiten zelebrieren und mir ist unverständlich, wie dieser Bereich damit auf mehr als eine Seite wachsen konnte. [...]

JAN LEHMANN, PER E-MAIL

Sehr geehrter Herr Lehmann! Wenn Sie jeden Monat unser Heft kaufen, haben Sie das Recht, mir die Leviten zu lesen. Allerdings: Es ist mir völlig pillepalle. Denn: Mehr als Ihr Geld wollen wir nicht. Falls Sie das Heft nie kaufen, ist es mir übrigens auch völlig pillepalle.

KRASS COOL!

Erstmal krassen Respekt an eure super Zeitschrift. Macht weiter so. Auch kann ich nicht verstehen, dass sich so mancher Zipfelklatscher daran hochzieht, wie du, Harald, auf ironische (und teils makabre Weise, hehe) die Leserbriefe beantwortest. Es ist traurig, wie humorlos manche unserer deutschen Mitbürger sind. Aber das sind dann diejenigen, die ihre Blumenbeete im Vorgarten mit der Wasserwaage anlegen und ihre Gartenhecken mit 'ner Nagelschere und 'ner Schablone schneiden. Gott sei Dank gehöre ich nicht zu diesen Schwachmaten und kann über deine Antworten lachen. […]

KAI RICHARD, PER E-MAIL

Zipfelklatscher? Humorlos? Schwachmaten? Hey, damit beleidigst du unseren Leser und Vorgarten-Zwerg-Pfleger-sowie-Hecke-mit-der-Nagelschere-Schneider Jan Lehmann! Das macht man nicht! Pfui! Aus, Richard!

GRÜSS DICH!

[…] Ich soll euch von meiner Schwester grüßen, die Britney-Spears-Fan ist, den ganzen Tag Anime guckt und einen Österreicher als Freund hat!

SERGEJ MOLLECKER, PER E-MAIL

… und dann noch so einen Arschloch-Bruder, der sie wegen ihres abgrundtief schlechten Geschmacks öffentlich blamiert. Sergej, du bist ein herzloses Schwein.



Dank Britneys neuem Freund besteht wieder Hoffnung: Vielleicht erdrückt er sie und es ist endlich Ruh'!

Foto: action press



HANDBETRIEB

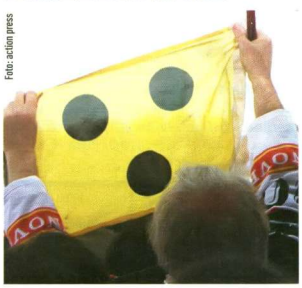
[…] Betreff: Her damit! Ich möchte […] den Unterarmtrainer haben! Das ist auch ganz leicht zu begründen. Meine Freundin wird mich sonst verlassen, denn sie steht unheimlich auf dich und hat gesagt: „Wenn du nicht bald so geile Unterarme hast wie der Fränkel, dann geh ich!" Was soll ich machen? […]

MAX EGGELING, LÜNEBURG

Schick mir deine Ex-Freundin (Luftlöcher im Paket nicht vergessen). Meine hat mich grad mal wieder abgesägt! Den Unterarmtrainer überließ ich Ulli Kunz, weil mich dessen Begründung im Zuge des Gewinnspiels „Sperrmüllabfuhr" (Seite 35) mehr überzeugt hat: „Ich bin Single … ich hoffe, das genügt. Oder soll ich weiter von einer einseitigen ‚Tennis'-Arm-Belastung schreiben?"

DUSSEL-DEUTSCHE

Foto: action press



Enthüllt: Mit solchen Fahnen feuern Fans der österreichischen Nationalmannschaft ihr Team an.

[…] Die österreichische Nationalmannschaft als Blindgänger zu bezeichnen, empfinde ich als gnadenlose Frechheit. Ich bin eben ein österreichischer Fußball-Patriot. […] Ihr Deutschen habt mehr Glück als Verstand. Euer Glück ist Kahn. Euch hätten sonst die Amis schon aus der WM geworfen […]

SIMON SCHEURIGER, MÜNZKIRCHEN (ÖSTERREICH)

Simon? Weißt du, was mich derartige Stänkerversuche jucken, wenn sie mir ausgerechnet jemand unter die Nase reibt, der bei der WM 2002 nicht mal einen Schiedsrichter aus seinem Heimatland anfeuern durfte? Höhö. Was es mich kratzt, wenn das jemand schreibt, der Fan einer Mannschaft ist, die aus rund 25 Fuß- und Fingerlahmen (Torhüter) besteht, deren Kicker derart blind sind, dass sie die Weltmeisterschaft nicht mal am Fernseher ansehen konnten? Hähä. Ich denke: Jetzt weißt du's.

ENTDECKT!

[…] Ich dacht, mich tritt ein Pferd, als ich dich mit Mr. Hesse und Mr. Geltenpoth in der Disco „Rockfabrik" in Nürnberg erblickte. Leider wagte ich es nicht, eure Erhabenheit anzusprechen (ich bin unwürdig). Ich finde euer Magazin einfach vom Feinsten, bei den Leserbriefen und den regelmäßigen Gag-Videos auf DVD lach ich mir sowieso andauernd 'nen Ast. […] Für 'n Satz Autogramme (von der Bunke natürlich mit Lippenstift) würd ich sogar zum Abonnenten.

STEFAN STADELMANN, PER E-MAIL



Trotz Verkleidung in der Nürnberger Discothek „Rockfabrik" entdeckt: Rudolph the Red-Nosed Reindeer.

Hättest uns ruhig ansprechen können. Wir waren bereits so sturzbetrunken, wir hätten's eh nicht bemerkt, und hätte Hesse, das Pferd, wirklich zugetreten, wäre er umgefallen. Allerdings: Autogramme zu schreiben wäre auch nicht mehr möglich gewesen. Ach ja, liebe Kinder: Nicht zu Hause nachmachen, Alkohol ist böse!

KOMMA RÜBER!

Lieber Leserbriefonkel, ja, was für ein altertümlicher Begriff, Harald, auch ein sehr altertümlicher Begriff, ich möchte nur, dass du weißt, dass ich gerade meinen Internetanschluss überprüfe, welchen ich seit heute besitze und nun ausgiebig nutzen werde, unter anderem auch dazu, um euch, oder dir, Mails wie diese hier zu bescheren, damit du mal wieder etwas Material zum Arbeiten bekommst, das ja, zumindest bei eurer Zeitung, nicht so rar, Achtung Litotes, gesät ist, um deinen Job auszuführen, den du übrigens, wie alle von euch in der Redaktion, bewusst kein Abkürzungspunkt gewählt, sehr gut machst, somit war's das erst einmal von mir und ich wünsche noch weiterhin gutes Gelingen bei eurem Mag.

KLAUS HAENSSGEN, PER E-MAIL

Reife Leistung, nur einen einzigen Punkt in einem derart langen, aber aussagelosen Text zu setzen und lass mich raten,



Foto: action press

Unser Textchef Michael Ploog hat Nerven so stark wie ein Bär. Manche Artikel überlebt er trotzdem nur durch anschließende Erste-Hilfe-Maßnahmen.

Klaus, dein Deutschlehrer hat sich umgebracht, ich komme zu diesem Schluss, weil ich gerade unseren Textchef nach dem Lesen deiner Zuschrift per Mund-zu-Mund-Beatmung wiederbeleben musste, was ziemlich ekelhaft war, da er einerseits keine dralle Blondine ist und andererseits kurz vor seinem Kollaps einen Döner mit viel Zwiebeln und extra Knoblauch verzehrt und ein Stückchen Lammfleisch zwischen den Zähnen hatte, was mich nunmehr dazu veranlasst, Klaus, dir mitteilen zu müssen, dass du ein ziemlicher Arsch bist.

SPAMINATOR

[…] Kann man irgendwie solche lästigen Spam-Mails loswerden? Es nervt, jeden Tag rund 100 Mails löschen zu müssen. […]

DAVID BLIEFERNICHT, PER E-MAIL

Na toll, frag MICH mal, David! Als Leserbriefonkel krieg ich noch viel mehr überflüssige Mails. So wie deine.

ICH WILL KOMMEN!

Ich habe mal 'ne Frage: Wie kommt man ins Heft?

MATHIAS OBERLE, PER E-MAIL

Versuch's mal mit 'nem aufgeschlagenen Playboy. Könnte klappen.

KAUF MICH!

Ich lese die PC ACTION nur, wenn ich bei einem Freund bin. […] Ich fand allerdings Ihre letzte Ausgabe ... na ja, ich fand sie ... ich will nicht übertreiben: sehr gut. Das lag eventuell daran, dass ich zum ersten Mal Ihre Leserbriefe genau gelesen habe. […] Ich zog dann los … fuhr von meinem Freund nach Hause und da war sie … die Stimme … die sagte immer und immer wieder: „Diese Zeitschrift ist es, kauf mich!" Und damit diese E-Mail ein Ende hat … ich kauf sie mir jetzt immer … ich schwör's …

ANDREAS DÖRING, DORSTEN

Willkommen bei unserer schrecklich verrückten PCA-Familie, Andreas! Dass du Stimmen hörst, liegt wahrscheinlich daran, dass du schizophren bist. Das ist tragisch, juckt uns aber nicht. Auch deine Zwangserkrankung, ständig „…" tippen zu müssen, ist schlimm, uns aber ebenfalls schnuppe. Hör einfach auf die Stimmen, das passt schon.

ECHT ECHT?

[…] Nachdem ich das erste Mal seit fast vier Jahren – so lange hole ich mir schon die PC ACTION – eure Leserbriefe aufmerksam gelesen habe, […] stellt sich mir eine Frage: Sind die echt??? […] Da sind ja einige dabei, die mich beinahe vom Hocker gerissen hätten vor Lachen. SUPER! […]

JOACHIM REITER, VOERDE

Klar sind die echt! Aber ich leite dein Lob weiter – an unsere verdeckt arbeitende Redakteurin, die sich die bekloppten Zuschriften jeden Monat ausdenkt und aus Telefonbüchern lustige Namen raussucht, die sie drunterschreiben kann.

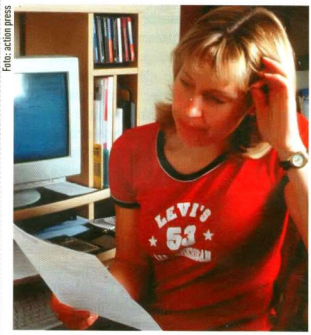


Foto: action press

Knochenjob: PCA-Redakteurin Rosa Schlüpfer denkt sich jeden Monat bescheuerte Leserbriefe aus.

ABSCHIEDSBRIEF

Du hörst wirklich bei der PCA auf? Warum? Ohne dich ist dieses Blatt eigentlich witzlos und langweilig. Du könntest danach ein Buch rausbringen. „Hinter den Kulissen der PCA" oder so was. Was machst du jetzt dann eigentlich? Servus denn.

PHILIPP HOLZINGER, PER E-MAIL

Servus Philipp „The Brain" Holzinger! Ich hab beschlossen, nach Südamerika auszuwandern, um dort endlich den Job meiner Träume anzunehmen: Besamungstechniker für Kurzhaar-Faultiere. Aber ich darf dich beglückwünschen. Du bist entweder wirklich einer von zwei Lesern, die so doof waren, meine Kolumne in der vergangenen Ausgabe nicht zu kapieren (dann bitte noch mal lesen). Oder du verarschst mich jetzt, was eine ebenso außergewöhnliche Leistung ist. Deshalb ernenne ich dich hiermit zum „Leser des Monats".



KLUGSCHEISSER
DES MONATS

Drei Fehler in der Readme zum Minispiel „Ricardo": 1. „… steuern Sie einen hüpfenden Clown …"? Man steuert einen Zwerg und keinen Clown! 2. „… und sammeln innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits so viele Bonus Gegenstände wie möglich."? Bonusgegenstände wird zusammmengeschrieben! 3. […] „Je nachdem, ob Sie Hufeisen …"? Das sind keine Hufeisen, das sind Magnete! Es soll nicht der Eindruck entstehen, dass ich 'nen Klugscheißer markieren will!

SASCHA MÜLLER, PER E-MAIL

Keine Sorge, es entsteht keineswegs der Eindruck, Sie wollten einen Klugscheißer markieren. Denn: Du BIST einer. Hufeisen oder Magnete? Clown oder Zwerg? Wen interessiert's? Sag mal, Sascha: Du spaltest in deiner Freizeit sicher keine Haare, sondern Atome, oder?

Junx, ihr wisst wohl nicht, was in der Welt abgeht? Da steht auf Seite 108 im Vorwort zum Budget-Titel „Giants" doch glatt „Majorca"! Zur Erinnerung: Das heisst Mallorca. […]

MARCUS WEINGART, PER E-MAIL

Folgendes: Es existiert eine reale Welt. Da gibt es eine Insel, die heißt Mallorca. Und dann existieren noch virtuelle Welten, zum Beispiel die von *Giants*. Und das spielt auf Majorca. Das wirkliche Mallorca hat nix mit dem Pixel-Majorca zu tun, weil's bei letzterem Ort keinen einzigen Liegestuhl gibt und man sich mit den dortigen Ballermännern richtig abschießen kann – und nicht nur profan mit Sangria.

ICH WILL PFERDE!

[…] Könnte ich von euch eine Demo von einem Spiel bekommen, in dem es, sagen wir mal, um Pferde geht, die man als Cowgirl beschützen muss?

SONJA FISCHER, GAIMERSHEIM

Sonja, ich geh mal davon aus, du wolltest eigentlich an die Pferde-Fan-Fuzzis von *Wendy* (www.wendy.de) schreiben und hast die E-Mail-Adresse verwech-



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168-169 mit Hersteller-Hotlines.



SPERRMÜLL ABFUHR

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 T-Shirt „No One Lives Forever"
(Samt Cate Archer! Leider nur als Bild auf der Rückseite.)

1 Soundtrack-CD Age of Wonders 2
(Hülle hat 'nen Sprung. Dafür mit spielbarer Demo.)

1 Wasserball „Mobilfunkanbieter Quam"
(Aufblasbar! Natürlich ist der Ball gemeint.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
John Schulz, Kröpelin (Papp-Aufsteller GTA 3), **Janusch Carl, Bonn** (T-Shirt Team Factor), **Ulli Kunz, Berlin** (Unterarm-Trainer „Ubi Soft")



Foto: action press

Die WiSim „Pferdemetzger Tycoon" von Jowood wartet mit fotorealistischen Grafiken auf.

selt? Wir sind die PC ACTION und, sagen wir mal, voll böse Menschen. Uns liegt nur 'ne Demo einer Wirtschaftssimulation vor, bei dem man eine Metzgerei leitet und durch die grafisch detailliert dargestellte Herstellung von Pferde-Salami und Fohlen-Steak reich werden kann. Ich weiß nicht, aber ich glaub, das würde dir nicht so arg gefallen.

SOZIALKRITIK PUR

[...] Leserbriefsektion der PC ACTION katastrophal. Völlig uninformativ, trivial, überflüssig [...] beschissen [...] dummes Arschloch [...] Dreckksschwein [...] Arsch [...] Idioten. [...]

JASON, PER E-MAIL

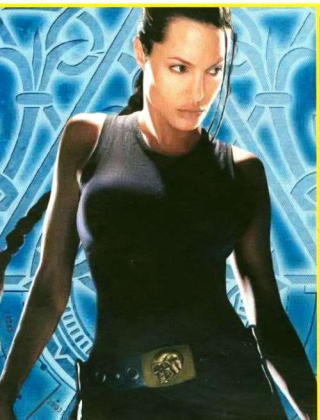
Ich geb's zu, Jason, ich hab deinen enorm sozialkritischen Brief ein bisschen gekürzt. Aber nicht böse sein: Die wichtigsten Aussagen hab ich schließlich drin gelassen.

ERPRESSERBRIEF

Hi, ich will nur schnell beim Gewinnspiel mitmachen. Warum ich gewinnen sollte: Wenn ich gezogen werde, bleib ich eurer Zeitschrift treu. [...]

DAVID KNOLL, HASSLOCH

Sehr lustiger Erpresungsseinfall, David! Wär irgendwie cool gewesen, wenn du noch erwähnt hättest, an welchem Gewinnspiel du teilnehmen willtst. Na, dann halt nicht. Pech gehabt.



GEWINNSPIEL:

Tomb Raider

Nachdem Angelina Jolie die Scheidung von Skandal-Gatte Billy Bob Thornton eingereicht hat, kann sich die Actrice voll und ganz auf die Dreharbeiten zum zweiten Tomb Raider-Film konzentrieren. Schon der erste Teil war mit zweieinhalb Millionen Zuschauern allein in Deutschland einer der erfolgreichsten Action-Filme 2001. Auch auf DVD ist der Film ein Hit, was nicht zuletzt am reichhaltigen Bonus-Material liegt. In Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment verlosen wir wertvolle Lara-Croft-Sammlerstücke, die zum Teil nicht im Handel erhältlich sind.

DIE PREISFRAGE:

Eidos wird im November das sechste Spiel mit Lara Croft in der Hauptrolle auf den Markt bringen. Wie lautet der korrekte Titel?

DIE PREISE:
1 x Tomb-Raider-Riesenbanner
2 x Tomb Raider: Der Film (DVD)
2 x Tomb Raider: Der Film (VHS)
5 x Tomb-Raider-Filmplakat



Teilnahmeschluss: 10. September 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Concorde Home Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

UND SO MACHEN SIE MIT:
Schicken Sie uns die Lösung inklusive Name und Anschrift ...
per Post: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION,
Kennwort: Lara, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
per E-Mail: gewinnspiel@pcaction.de, Kennwort: Lara

BLICKPUNKT

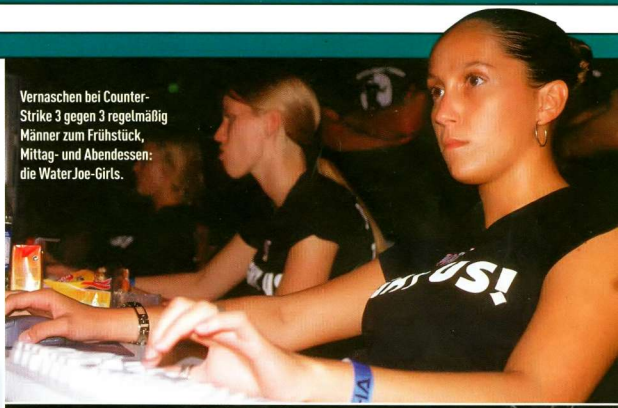


Action, Männer!

Beim 2. PC-ACTION-WWCL-FINALE in Celle wetteiferten 272 LAN-Zocker um Preise im Wert von rund 65.000 Euro. Die vier Grenzdebilen auf dem Bild waren für Sie vor Ort.



Die Chefredaktion der PCA wollte sich immer schon mal an der Seite zweier Super-Helden ablichten lassen. Leider reichte das Budget nur für zwei Super-Kasper.



Vernaschen bei Counter-Strike 3 gegen 3 regelmäßig Männer zum Frühstück, Mittag- und Abendessen: die WaterJoe-Girls.



Mit so einem Rohr konnte er die Wahl zum Mister 03 einfach nicht verlieren: Jan „HOSchT_ERROR" Zechmeister.

Samstag, 3. August, Celle bei Hannover: In der Congress-Union-Halle treiben sich seltsame Gestalten herum. Nein, wir sprechen nicht von den über 800 LAN-Party-Fans. Denn die sind sehr normal (auch wenn es einige Politiker momentan gern anders sehen). Die Rede ist von den zwei bescheuertsten, mopsigsten und liebenswürdigsten Superhelden der Welt. Äktschn Män und Äktschn Junior! Sie werfen Traubenzucker, Schoko-Bonbons und Aufkleber unters zockende Volk. Herzlich willkommen beim 2. Finale der PC ACTION WWCL! Hier ging's natürlich nicht nur um Süßigkeiten. Hier ging's um die Wurst! Die besten 272 Spieler in *Counter-Strike, O3, UT, Starcraft: Brood War, Serious Sam 2* und *RtCW* hatten sich vorher bei rund 200 Netzwerk-Partys für die Endrunde qualifiziert. Wer dort was gewonnen hat, sehen Sie im Kasten „Wiener waren keine Würstchen". Ach ja: Weitere 600 Zocker daddelten ferner im Rahmen der ALPHA-LAN aus reinem Vergnügen.

ALPEN-VULKANE

WWCL, das klingt ein bisschen nach Wrestling-Vereinigung oder Tierschutz-Organisation. Es bedeutet aber World Wide Championship of LAN-Gaming. Dies wiederum heißt, dass an der vorbildlichen Netzwerk-Liga der Firma PlanetLAN GmbH (www.planetlan.de) Computerspieler der weltweit wichtigsten Länder teilnehmen. Äh ... nun, also genau genommen die aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Wir von der PC ACTION fanden die Liga immer schon so spitze, dass wir diesmal gern als Sponsor und Mitveranstalter auftraten. Die Redakteure verzichteten freiwillig auf 33.000 Euro ihres Gehalts, damit die drei besten *Counter-Strike*-Teams 15 superschnelle PCs einsacken konnten. Dass zehn



Ein groooßer Bierkrug und ein Multifunktionskücheng erät – das ist alles, was der moderne Hausmann braucht.

Was für ein Gerät!

Schrauber-König Rainer Wingender aus Siegburg schockte bei der 1. Deutschen Casemod-Meisterschaft mit seinem riesigen „AMD Big Block" die Konkurrenz.

Rainer Wingender (39) hat während der PC ACTION WWCL mit seinem Rechner eine Menge Leute beeindruckt. Experten wie Jurymitglied Alex Gliserin von www.casemodder.de zum Beispiel: „Ich habe schon manches gesehen. Aber das übertrifft alles." Oder scherzende Laien: „Äh ... ich dachte erst, das sei ein Automotor ...". Wäre TV-Bastel-Papst Jean Pütz anwesend gewesen – er hätte beim Anblick des Geräts wegen des Gefühls völliger Unfähigkeit die Congress-Union verlassen, um sich auf die viel befahrene Hauptstraße vor der Halle zu werfen. An und in Rainers „AMD Big Block", der ihn zum Deutschen Meister machte, stecken unter anderem 200 Stunden Arbeit, 500 Euro Materialkosten, ein wassergekühlter und ein passiv gekühlter PC, der Kühlerventilator eines uralten Bundeswehrfahrzeugs (DKW Munga), Armaturen eines Lotus Europe (Baujahr 1969), Ansaugtrichter eines Motorrads – und vor allem eine Menge handwerkliches Geschick.

PFUNDSDING

„So eine Art V8-Motorblock zu bauen, dazu haben mich die dicken Ami-Schlitten inspiriert, die Dinger mit 6,9 Liter Hubraum", erzählt Rainer, der aus Siegburg/Niederbayern kommt und dem Namen seiner Heimatstadt alle Ehre machte. Sein rund 60 Pfund schwerer Doppel-PC sieht aber nicht nur aus wie ein Kunstwerk. Er ist auch alltagstauglich. Nur, dass eben noch ein bisschen lustiger Schnickschnack drumrum ist. Die äußere Munga-Kühlerschraube ist sozusagen „locker": Sie dreht auf Wunsch. Die Armaturen des Lotus dienen als Messinstrumente. Während die Tankanzeige Hinweise auf die Drehgeschwindigkeit des Case-Lüfters gibt, dienen Temperatur- und Ölstandsmesser als Spannungskontrolle für die beiden Netzteile.

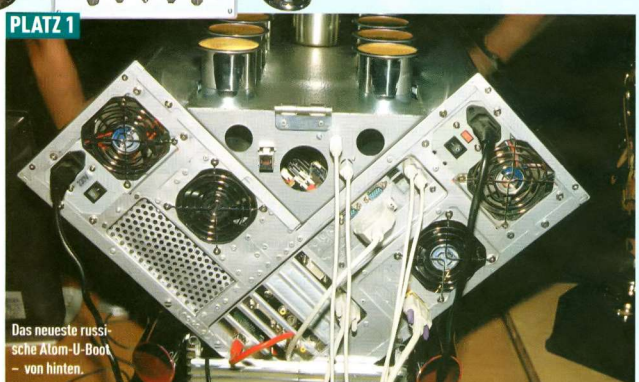
BRUMM, BRUMM

Logisch, dass der gelernte Feinmechaniker und jetzige Chef einer Softwarefirma als Startsound das satte Brummen eines Motors integrierte. „Den habe ich von meinem VW Golf aufgenommen, mit 'ner offenen Auspuffanlage", sagt der 39-Jährige und grinst. Ach ja: Eigentlich hängt Rainer jetzt, nachdem er Deutscher Meister geworden ist, nicht mehr wirklich an seinem Meisterwerk. Er würde es glatt verkaufen. Haben Sie 6.000 Euro über? Diesen läppischen Betrag will er nämlich.

FETTE POKALE

Rainer gewann nach Angaben der Jury (Verantwortliche von www.easy-mod.de, www.case-styling.de und www.casemodder.de) mit relativ großem Abstand. Dahinter ging's enger zu, als bei PCA-Redakteur Ahmet Iscitürk in einem T-Shirt der Größe „S". Den zweiten Platz eroberte Oliver Bassler (33) aus Stockach am Bodensee. Dessen mächtiger, oben hübsch verglaster und leuchtender Würfel-Rechner würde wohl auch als Designer-Tischchen durchgehen und trägt den Namen „The Cube". Ebenfalls aufs Treppchen schaffte es Christian Goriup (21) aus Marburg. „Klein, aber fein", lautete das Motto für seinen „Home Theatre Personal Computer". Damit steuert er zu Hause sämtliche Hi-Fi-Geräte: Videorekorder, CD-, MP3-, DVD-Player und so weiter und so fort. Wie Rainer und Oliver muss er sich jetzt wohl eine Vitrine für den fetten Pokal zulegen. Damit das gute Gefühl dauerhaft bleibt, 15 ebenfalls begnadete Schrauber hinter sich gelassen zu haben.

PLATZ 1



Das neueste russische Atom-U-Boot – von hinten.

PLATZ 2



Bei der Weltmeisterschaft im Fotokopierer-Verbiegen erreichte der Schweizer Uri Geller einen achtbaren zweiten Platz.

PLATZ 3



Carlo Thränhardt war in jungen Jahren vor seiner unglaublichen Profi-Hochsprungkarriere – ein begeisterter C64-Fan.

Rechner überraschend an österreichische Clans gingen (]I[nfernum und seeN^), war zwar nicht geplant, aber okay. „Soll noch einer sagen, wir hätten was gegen Österreicher", frotzelte PCA-Chefredakteur Christian Bigge als Redner bei der Siegerehrung. Er spielte damit auf die kleinen Neckereien gegen unsere geliebten Nachbarn innerhalb unseres Magazins an. Genau! Was hätten wir tun sollen? Die saustarken Zocker aus dem Alpenländle disqualifizieren, nur weil sie ihre Einreise-Visa vergessen hatten? Für alle Spaßbremsen: Nein, auch das war jetzt nicht ernst gemeint.

ERFURT EIN THEMA

Marc Möhrlin, Netzreporter bei *GIGA Games*, führte als Moderator durch die Veranstaltung. Er griff während der Eröffnungsfeier noch einmal den Vorfall von Erfurt und die anschließende Hexenjagd auf. Die Medien hätten einen Sündenbock gebraucht. Deshalb fielen damals in Presse, Funk und Fernsehen unter anderem Begriffe wie „Killer-Trainingsprogramm". Möhrlin: „Eine sensationelle Community hat sich gegen diese Vorwürfe gewehrt." Ferner sei die PC ACTION WWCL den haltlosen Anschuldigungen entgegengetreten, indem sie mit Rami Allouni und Sven Spilker zwei Spielefans als Repräsentanten für die digitale Jugendkultur auswählte. Diese hätten „gegen den Rest der Welt" und mit einer starken Szene im Rücken bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien eine Indizierung von *Counter-Strike* verhindert. Dank gelte auch der Industrie und den Sponsoren, die die Community nach wie vor unterstützen. Bestes Beispiel bei der Finalrunde: Take 2 ließ sich nicht lumpen und stellte für den Sieger des *Serious Sam 2*-Wettbewerbs einen Smart im Wert von 9.000 Euro.

WAFFEN DER FRAU

Während die Finalisten in schallisolierten Räumen weitere Preise der Hauptsponsoren Hauppauge, Vapochill, Shirts4-Clans und QDI vor dem geistigen Auge hatten und die



Gott hilf! Die Fischer-Chöre machen selbst vor LAN-Partys nicht Halt.



Mister Counter-Strike Markus „[sk.Gladiator]" Höffe grinst. Und seine Freundin wurde auch noch Vize-Miss „CS".



Auch bei der Weihnachtsfeier des Gymnasiums in 07338 Blaues Glück ist die Cocktail-Bar ein beliebter Treffpunkt.



GIGA-Mann Marc Möhrlin (links) und PCA-Chefredakteur Christian Bigge kamen sich bei der Siegerehrung näher.



Die vier von der Tankstelle wachten am Eingang, Der Bodyguard rechts überlegt wohl grad, den PCA-Fotografen zu töten.



Moderator Marc Möhrlin und die Promo-Girls Caren (links) und Sabrina stellen grad fest: Selbstauslöserfotos sind scheiße.



„Der hat doch einen an der Klatsche", dachte Miss Counter-Strike beim Interview mit PCA-Redakteur Harald Fränkel. Sie hat Recht.

Hart, aber herzig

Daniela Bork (20) wurde Miss COUNTER-STRIKE. Und verflucht, sie hat einen Freund. Wir machten uns trotzdem an die Leverkusenerin ran. Natürlich nur wegen eines Interviews.

PC ACTION: Du bist jetzt Miss Counter-Strike. Freust du dich oder bereust du's schon, weil du dich nun mit solchen Deppen wie uns rumschlagen musst und befragt wirst?
Daniela: (grinst) Nein, ich freue mich. Weil es hauptsächlich für den Frauen-Clan [IrOn] war. Für die Mädels habe ich das gemacht. Die letzte Aufregung hat mich zwar fast gedrängt, die Handbremse zu ziehen und schnell wegzurennen. Aber es war schon schön.

PC ACTION: Du freust dich also. Gut, das können wir ändern. Stellen wir eben ein paar andere Fragen. Du bist Miss Counter-Strike. Spielst du das überhaupt?
Daniela: Natürlich!

PC ACTION: Gut?
Daniela: (lacht) Ich denke, ja.

PC ACTION: Wie gut?
Daniela: (lacht) Sehr gut!

PC ACTION: Eine wichtige Sache, die unsere Leser sicher interessiert: Hast du einen Freund?
Daniela: Ja, hab ich.

PC ACTION: Dir ist schon klar, dass jetzt ungefähr 100.000 PC-ACTION-Leser vor dem Heft sitzen und weinen?
Daniela: Muss leider sein, ja.

PC ACTION: Du bist also echt hartherzig?
Daniela: (lacht) Natürlich!

PC ACTION: Wer hat dich denn dazu gedrängt, an dieser Wahl teilzunehmen?
Daniela: Gedrängt haben mich die Mädels. Wir hatten eine interne Besprechung, als [IrOn]Lea sagte: Oh, Danny, du musst das machen. Und dann haben sie mich überrumpelt, zu sechst. Also hab ich's gemacht.

PC ACTION: Und dein Freund? Ist der jetzt stolz?
Daniela: Ja, ich denke schon. Er hat mich grad schon geknuddelt.



Das ist DIE Sensation: Stefanie Hertel singt den Soundtrack zu Counter-Strike: Condition Zero ein!!!

Partien der „Profis" auf eine Videoleinwand übertragen wurden, gab's natürlich ein Rahmenprogramm. Zum Beispiel die 1. Deutsche Casemod-Meisterschaft (siehe Kasten: „Was für ein Gerät!") und die WaterJoe-Challenge, bei der Simone „Perdita" Reusch, Doro „Teufelchen" Adams und Nadine „Lea" Spindler die Männer das Fürchten lehrten. Kein Herren-Team konnte das Trio Infernale an diesem Tag bei *Counter-Strike 3 gegen 3* schlagen. Was [WaterJoe] Teufelchen am Abend zu einer provokanten Aktion trieb: Sie erklomm mit Mikro die Bühne und forderte die zwei bekanntesten Clans der Szene zum „Duell der Geschlechter": Mortal Teamwork und Schroet Kommando. Wir machen's kurz – mTw unterlag 4:6, SK trat nicht an. „Aus zeitlichen Gründen", erklärte uns Teufelchen auf Nachfrage und fügte mit einem Augenzwinkern hinzu: „Du kannst aber auch schreiben, dass sie gekniffen haben."

CS-SCHNEEWITTCHEN

Charisma, spielerisches Können und Sex-Appeal war bei denen gefragt, die bei den Miss- und Mister-Wahlen gewinnen wollten. Die Community hatte bereits auf den Seiten www.incounterstrike.de, www.planetquake.de und www.warcraft.de abgestimmt. Wegen chronischen Frauenmangels gab's bei der Siegerehrung nur einen Mister Warcraft (Markus „B!oN!X" Ulrich) und einen Mister Q3 (Jan „HOScht_ERROR" Zechmeister) zu bestaunen. Beim Schönheitswettbewerb zu *Counter-Strike* siegten Markus „[sk.Gladiator]" Höffe und Daniela „[IrOn] Dany" Bork (lesen Sie hierzu auch das Interview „Hart, aber herzig").

KNAPPE KLEIDCHEN

Großer Beliebtheit erfreute sich am Samstagabend die Cocktail-Bar. Die PC-ACTION-Redakteure überzeugten sich selbst und selbstlos vom dortigen Angebot. Was es sonst so gab? Das, was LANs ausmacht: Zu bestimmten Zeiten musste man aufpassen, keine schlafenden Zocker auf den Gängen zu zertreten. Die fla-

WIENER WAREN KEINE WÜRSTCHEN



Zwei österreichische Clans räumten bei COUNTER-STRIKE zehn PCA-PCs ab. Peter Büermann aus Hirschberg fuhr als SERIOUS SAM 2-Sieger im neuen Smart nach Hause.



So viel zum Gerücht, in Österreich gäb's noch nicht mal PCs oder so: Die Jungs vom Clan][nfernum siegten bei CS.



Peter Büermann strahlte: Er durfte sich mit zwei Mädels fotografieren lassen. Ach ja, einen Smart gewann er auch noch!

Counter-Strike
5 gegen 5

1.][nfernum
(Franz „gore" Burghardt, Wien; Anthony „anfy" Nagy, Wien; Thomas „impi" Svetits, Graz; Markus „wise" Reithoffer, Wien; Michael „pope" Schmidt, Wien)

2. seeN^
(Stefan „nighty" Ebner, Salzburg; Michael „aC1d0r" Kratochwill, Linz; Andreas „mdy" Abendung, Natters; Lauri „archon" Kurki, Enzesfeld; Andi „SaT!" Allesch, Salzburg)

3. MouseSports
(Niels „Nils" Karowski, Berlin; David „David W." Wittich, Berlin; Roman „Legioner" Benkhardt, Berlin; Bruno „roßkie" Eberhardt, Berlin; Sebastian „Sebastian S." Schwätzer, Leutkirch)

Starcraft Brood War
2 gegen 2

1. Xtreme Insidious Corporation
(Benjamin „Melkor" Görges, Hamburg; Carsten „Bluescreen" Hotimann, Seevetal)

2. eSports United
(Stefan „Ares" Wiegand, Schalksmühle; Daniel „Dan" Nathem, Trier)

3. wh]¥[Clan
(Stefan „Sheridan" Zimmermann, Leipzig; Jan „Fragman" Goldbeck, Hamburg)

UT
1 gegen 1

1. **Christian „shuuk^GitzZz" Höck,** Hagenau
2. **Klaus „shuuk'frag^m" Wiedemann,** Amberg
3. **Markus „Falcon" Holzer,** Wien

Q3
1 gegen 1

1. **Olek „eoe.d1ablo" Kogut,** Leipzig
2. **Matthias „doPe.3d0" Riske,** Stralsund
3. **Markus „nEph^Stony" Steinmetzger,** Zäbing

Serious Sam The Second Encounter
1 gegen 1

1. **Peter „mTw.aTn|Virus Büermann,** Hirschberg
2. **Florian „ocr^CptMeat" Lödermann,** Öddinghausen
3. **Christian „dwArvEn" Schäfer,** Ladenburg

RtCW
6 gegen 6

1. n!Kollektiv
(Marco „Jepsy" Krupp, Glees; Felix „g1bonn" Folksdorf, Bonn; David „Guard" Zerjathhe, Fredeubeck; Thomas „Caesber" Gaaber, Burgbrohl; Florian „NEOlogic" Zyweck, Stade; Falko „Zimmermann" Zimmermann, Wilhelmshaven)

2. Ocrana
(Stefan „Rep" Renner, Essen; Dinu „Deep" Niessner, Bielefeld; Tim „Blindfisch" Franz, Steinhagen; Johannes „Kasbah" Kinder, München; Anton „Loveboat" Matheis, München; Axel „Vader" Stumpp, Hilben.

3. Legacy of 3 Forces
(Marc „Bender" Demuth, Oberhammelwarden; Bernd „Skywalker" Heidemann, Oldenburg; Christian „D3$!" Ahrens, Berne; Matthias „maCyo" Wichert, Nordenham; Benjamin „Boerni" Paap, Lübeck; Torsten „Bronko" Olbrich, Hannover)

ckernden Monitore erzeugten in den unbeleuchteten Räumlichkeiten ein gespenstisches Halblicht. Und wir geben's zu: Wir sind werbende Säue: Überall hingen Plakate mit dem Logo unseres Magazins. Die beiden hübschen Promo-Girls Sabrina Gollers und Caren Kappuhne traten unterdessen mit dem PC-ACTION-WWCL-Emblem auf der Brust auf. Weil aber die Kostüme von Äktschn Män (Wir lüften die Geheimidentität: Tobias Hadem) und Äktschn Junior (Philipp Leistner) so schweineteuer waren, konnten PlanetLAN und unsereins für die Kleider der Mädels leider nicht mehr so viel Stoff kaufen. Das tut uns sehr Leid. HARALD FRÄNKEL



Besucher des Europasaals im Glück: Auf Leinwand liefen die Finalspiele, nicht das sterbenslangweilige Men in Black 2.

PC ACTION PRÄSENTIERT

Äktschn Män vs DR. HCX

TEXT(C) BY SUPERTEXT.NETZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER GESCHAH: EVIL ATOMBENDER, DER DER BÖSE BINKY DER MIESE MÜRCH, LADY DIE, ZACK NORIS ... DIE LISTE DERJENIGEN, DIE DEN STRAHLENDSTEN HELDEN DES MULTIVERSUMS SCHON AUSLÖSCHEN WOLLTEN, IST FAST HALB SO LANG WIE DIE DER FRAUEN, DENEN ÄKTSCHN MÄN DIE SACHE MIT DEN BIENEN UND DEN BLUMEN SEHR, SEHR ANSCHAULICH NÄHER BRACHTE. ABER JETZT SCHLÄGT DAS LETZTE STÜNDLEIN DES SUPERSTEN UNTER DEN SUPERHELFEN. DENN! DER EBENSO GENIALE WIE DÄMONISCHE DR. HC X HAT DEN PLAN DER PLÄNE ERARBEITET, UM ENDLICH DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN. DAS MÖRDERISCHE X-VIRUS WIRD ÄKTSCHN MÄN ENDLICH AUS DEM WEG RÄUMEN. ABER WIE DEN VIRUS IN ÄKTSCHN MÄN REINTUN? DER NEUEN PC-ACTION UND PC-ACTION-POCKET BEILEGEN? DIE PC-ACTION-DVD VERSEUCHEN? DIE PC-ACTION-POCKET-CD MANIPULIEREN. LIEBER ANDERS, NÄMLICH SO: PER E-MAIL SCHICKT ER DEN TÖDLICHEN VIRUS AN BUNKE UND MANIPULIERT SIE GLEICH NOCH SAUBER, DAMIT SIE ENDLICH UNSEREM SUPERHELDEN EIN WENIG MEHR ZUGETAN IST UND IHM PER ZARTEM ZUNGENKUSS DAS VIRUS EINWANDFREI ÜBERTRÄGT. ABER SEHEN SIE SELBST:





DER TÖDLICHE X-VIRUS WIRKT SCHON NACH WENIGEN AUGENBLICKEN. ÄM SIECHT DAHIN UND BUNKE VERWANDELT SICH IN DEN BUNKESCHRAUBER.



IM NEBENRAUM BEKOMMT ÄKTSCHN TSCHUNJER DAS PROBLEM MIT. DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND: MIT DER NAN-O-LETTE WIRD ER RATZEATZ MINIKLEIN, KANN IN ÄKTSCHN MÄN EINDRINGEN UND DEN FEIND VOR ORT BEKÄMPFEN.





BUNKESCHRAUBER LANDET WIE BEFOHLEN IM TEUTOBURGER WALD. FIESE VASALLEN SCHLEPPEN ÄKTSCHN MÄN UND BUNKE IN DIE ZENTRALE VON DR. HC X.





KRASS!

UNTERDESSEN IN ÄKTSCHN MÄN: DIE TÖDLICHEN X-VIREN SIND EINE NETTE ÜBUNG FÜR UNSEREN JUNIOR-SUPERHELDEN.





KONKRET!!

KRASS! DER KLOKRIEGER WILL ÄKTSCHN MÄN DIE LICHTER AUSBLASEN.

BOOM

FRISS BLEI, SCHEISSEFRESSER.

BEVOR DIE WIRKUNG DER SCHRUMPF-TABLETTE AUFHÖRT, MUSS TSCHUNJER RAUS. BEI DIESEN AUSSICHTEN FÄLLT IHM DIE WAHL LEICHT.

MUND ARSCH

BOOM

HEALTH 100

AMMO 15

DVD

RECHTS IST SCHON IMMER FÜR 'N ARSCH.

KRASS. DIE WELLE IST IN IHM.

DER REST IST SCHNELL ERZÄHLT: DR. HC X WIRD VON DER KOTZWELLE ÜBERMANNT. TSCHUNJER BEFREIT SWEET BUNKE UND ÄKTSCHN MÄN. UND SCHON GEHT'S AB NACH HAUSE, WO X ZUM NEUEN HAUSARZT UMGEBAUT WIRD.

KORREKT. DIE WELLE WAR IN MIR.

KONKRET. DIE WELLE IST ÜBER MIR.

BRONZ!

ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-REDAKTION (NÄCHSTES MAL: LACHSFARBEN) SCHENKT DEM ÄKTSCHN-DUO DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR Y,99 UND: PC-ACTION-POCKET – DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UNTER DER SCHULBANK, AUF 'M KLO ...) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.





NEUES DESIGN.

KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.

PLUS DVD NUR Y,99!

POCKET-FORMAT + 1 CD NUR 2,99!

WECHSELT DR. X ABLÖSEFREI ZUR BKK? WIE GEHT ES EIGENTLICH MONTGOMERY SCHMERZ IN DER GESCHLOSSENEN? UND MIT WEM MUSS ÄKTSCHN MÄN NÄCHSTES MAL KÖRPERSÄFTE AUSTAUSCHEN? DREI GUTE GRÜNDE, UM DIE NÄCHSTE FOLGE VON ÄKTSCHN MÄN AUF ÜBERHAUPT GAR KEINEN FALL NIE UND NIMMER ZU VERPASSEN. UND JETZT: DIE WERBUNG.

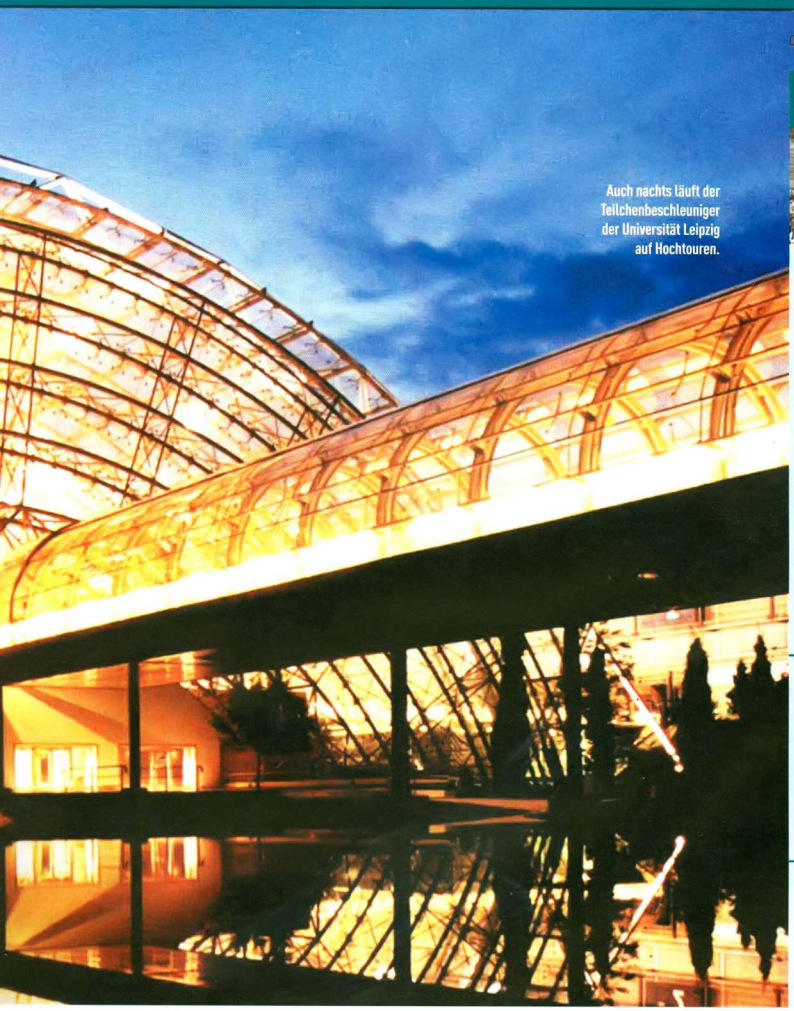
Wir seh'n uns!



Parallelen zur E3: Als EA anfing, Freibier auszugeben, füllte sich langsam der Stand.

Wenn Sie vom 29. August bis zum 1. September bereits etwas vorhaben: Sagen Sie es ab! Die Zeit brauchen Sie für die GAMES CONVENTION.

Schon auf der weltgrößten Spielemesse E3 im Mai zählte folgender Satz zum guten Ton: „Bist du auch im August auf der Dschie-Sie?" Jetzt ist es an der Zeit zu antworten: Aber klar sind wir das! Und nicht nur wir: Rund 150 Aussteller präsentieren auf der GC (ausgeschrieben: Games Convention) ihr neuestes Pipapo rund um das Thema Computer- und Videospiele. Doch jetzt kommt das Beste: Sie dürfen dabei sein! Die GC öffnet ihre Pforten nicht ausschließlich für Fachpublikum. Jeder Spiele-Interessierte darf in Leipzig Messeluft schnuppern. Endlich können Sie all das machen, was für PC-ACTION-Redakteure zum Alltag gehört: Beta-Versionen anspielen, Edith Jarsetz, dem offiziellen Double von Lara Croft, auf den Busen starren oder Bruce Shelley für sein kommendes Meisterwerk *Age of Mythology* die Stinkfüße küssen.



Auch nachts läuft der Teilchenbeschleuniger der Universität Leipzig auf Hochtouren.

KONKURRENZLOS?

Es ist erstaunlich, dass es das Team der Games Convention fertig bringt, in Deutschland eine Spielemesse quasi aus dem Nichts aus dem Boden zu stampfen. Von Electronic Arts über Infogrames bis zu Microsoft hat fast die gesamte Prominenz aus Europa ihre Teilnahme zugesagt. Neben vielen Entwicklern und Firmenvertretern befinden sich selbstverständlich auch die neuesten Spiele vor Ort. Darunter viele noch unveröffentlichte Titel wie *Anstoß 4*, *Need for Speed: Hot Pursuit 2* oder *Freelancer*. Dass es so viele Branchenvertreter nach Sachsen zieht, ist umso bewundernswerter, da zeitgleich in London die alteingesessene ECTS (www.ects.co.uk) tagt. Zur Electronic Consumer Trade Show sind übrigens in diesem Jahr erstmalig „normalsterbliche Zocker" als Gäste zugelassen. Falls Sie jetzt schwanken, ob Sie nicht statt zur GC doch einen Trip zur ECTS wagen wollen: Lassen Sie es bleiben! London ist ein teures Pflaster, die ECTS längst nicht mehr das Steckenpferd der europäischen Spiele-Industrie und die Games Convention bietet jede Menge Sehenswertes.

SPIEL MIT MIR!

„Die GC ist keine normale Messe, sondern eine Erlebnismesse", wirbt Projektleiterin Angela Schierholz für Leipzig. Was sie damit meint: Die Hersteller werden Ihnen nicht bloß trockene Produktmappen in die Hände drücken und Bilder zeigen. Daddeln ist angesagt. Allein am üppigen, 512 Quadratmeter großen Stand von Eidos warten 90 Gamepads für PC, Xbox, PlayStation 2 und GameCube darauf, dass Sie zugreifen. Und wer lässt es sich schon gerne entgehen, einen Action-Höhepunkt wie *Hitman 2: Silent Assassin* (Vorschau ab Seite 62) bereits Wochen vor der Veröffentlichung Probe zu spielen? Oder *Deus Ex 2: Invisible War*, bei dem sich sogar Entwicklungs-

MATRATZEN-HORCHDIENST



Jugendliche dürfen in Leipzig auf größten Komfort wie bewachte Schlafzimmer hoffen.

Wer in Leipzig übernachten möchte, sollte sich schnellstmöglich um eine Übernachtungsmöglichkeit kümmern. Das kann in Arbeit ausarten. Zum Glück haben Sie uns. Wir haben mit dem Team der Games Convention einige preiswerte Unterkünfte und Anlaufzentralen zusammengestellt.

JUGENDHERBERGE LEIPZIG CENTRUM

ADRESSE:
Volksgartenstr. 24, 04347 Leipzig
ENTFERNUNG ZUR GAMES CONVENTION:
9 km
PREISE:
Junior Ü/F €10,50 bis €18,- ; B €3,-
TELEFON/INTERNET:
03 41 - 2 45 70 11
www.jugendherberge.de

HOSTEL SLEEPY LION

ADRESSE:
Käthe-Kollwitz-Straße 3, 04109 Leipzig
ENTFERNUNG ZUR GAMES CONVENTION:
10 km
PREISE:
Ü €14,- bis €24,-; F €3,-; B €2,-
TELEFON/INTERNET:
03 41 - 9 93 94 80
www.hostel-leipzig.de

CENTRAL GLOBETROTTER HOSTEL LEIPZIG

ADRESSE:
Kurt-Schumacher-Straße 41, 04105 Leipzig
ENTFERNUNG ZUR GAMES CONVENTION:
9 km
PREISE:
Ü €13,- bis €24,-; F €4,-; B €2,-
TELEFON/INTERNET:
03 41 - 1 49 89 60
www.globetrotter-leipzig.de

ETAP HOTEL LEIPZIG NORDOST

ADRESSE:
Flöppelstraße 7, 04347 Leipzig
ENTFERNUNG ZUR GAMES CONVENTION:
8 km
PREISE:
Ü/B €28,-; F €4,55
TELEFON/INTERNET:
03 41 - 2 45 84 01
www.etaphotel.com

LEIPZIG TOURIST SERVICE E.V. (ZIMMERVERMITTLUNG)

ADRESSE:
Richard-Wagner-Str. 1, 04109 Leipzig gegenüber Hauptbahnhof
TELEFON/INTERNET:
03 41 - 7 10 42 60
www.leipzig.de

Ü = Übernachtung, F = Frühstück, B = Bettwäsche



Wärmegewitter bei der Mech-Roboter-Ballerei Gun Metal am Stand von Rage.



Hitman 2, Eidos: PC-ACTION-Leser Erik „Firewalker2k" Wiss scheiterte auf der GC an der Unterhosenkontrolle.



Sim City 4, EA: Manchmal geht auch Klaus Wowereit der Hut hoch. Und das ist gut so.

leiter Warren Spector höchstpersönlich in der Nähe herumtreiben soll? Sie lassen's sich hoffentlich nicht entgehen. Und wer weiß, vielleicht laufen Sie ja sogar Familienministerin Dr. Christine Bergmann über den Weg. Die SPD-Politikerin plant ebenfalls einen Besuch in Leipzig und ist Ihnen für konstruktive Hinweise zur geplanten Verschärfung des Jugendschutzgesetzes bestimmt dankbar. Oder Sie treffen Schwiegermutter-Fernsehschwarm Kai Pflaume, der ein Leipzig-Quiz moderiert (www.stadtschleicher.com). Für bekannte Gesichter scheint gesorgt.

ES WIRD LAUT

Doch nicht nur Spiele und Prominente gibt es zu sehen. Auch abgreifen dürfen Sie einiges. Neben zahllosen Werbe-CDs verteilen Hersteller kleine Geschenke und Promotion-T-Shirts unter dem willigen Volk. Zum Beispiel schickt Infogrames (Halle 3, Stand A01/A08) wieder gut aussehende Damen in knappen Kleidungsstücken los, um für Atari Werbung zu machen. Halten Sie also die Augen offen! Dass es sich manchmal lohnt, auch was mitzubringen, beweist der Stand von CDV (Halle 3, Stand A10). Dort verschönert Airbrush-Künstler René Borst mitgebrachte Gegenstände. Nehmen Sie also ruhig Ihre olle Schwiegermutter mit oder so. Wer sich den Stress sparen will und auch vom Probespielen zeitweise die Nase voll hat, hockt sich in einen Vortrag oder schlendert durch die Ausstellungen. In Halle 2, Stand C02, wird zum Beispiel die Geschichte des Computerspielens vorgestellt. Zum Thema liest Mathias Mertens am Freitag ab 16 Uhr eine Stunde aus seinem Buch *History of Games* vor. Oder wollten Sie schon immer mal wissen, wie die GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen) Raubkopierern auf die Schliche kommt? Dann werfen Sie einen Blick auf die Ausstellung „Moderne Piraten" in Halle 2, Stand A10. Wer selbst gerne Spiele entwickeln möchte, kann sich einige Reden der Berliner Games Academy (www.games-academy.de) anhören. Zum Beispiel berichten am Samstagmorgen um 10:30 Uhr im Games Competence Center (Halle 2, Stand E10) Absolventen über ihre ersten Schritte in der Branche. Wem das doch zu lasch erscheint, der verpasst sich an der Kartbahn im hinteren Teil der Halle 3 einen Adrenalinstoß, versucht einen Ball mit einem Baseball-Schläger zu treffen (Halle 2, Stand E02) oder spielt Inline-Hockey (Halle 2, Stand E18). Ausgerüstet werden Sie jeweils vor Ort. Aber Sie müssen nicht unbedingt mitmachen: Zugucken reicht. Zum Beispiel bei halsbrecherischen Rollerblade-Kunststücken, die Athleten auf der Acclaim-Halfpipe an Stand B11, Halle 2 vorführen. Auch die Ohren sollten Sie besser nicht auf Durchzug stellen, sonst verpassen Sie Live-Auftritte einiger DJs und Bands wie etwa der Bomfunk MCs am Samstagabend auf der Multimedia-Night-Bühne von Messehalle 2. Das kostet allerdings zusätzlich Eintritt. Apropos Eintritt …

TRETEN SIE EIN!

Geöffnet ist das Messegelände täglich von 10 bis 18 Uhr.

Am Samstag, den 31. August, sogar bis 21 Uhr. Rein darf jeder, der sich für Spiele interessiert. Der Eintritt für einen Tag kostet zehn Euro. Allerdings gibt es eine Reihe Möglichkeiten, um Geld zu sparen. Wer sich gleich an allen vier Messetagen austoben will, besorgt sich eine Dauerkarte für 20 Euro. Spätaufsteher können sich eine Abendkarte für € 4,50 zulegen. Die gilt allerdings auch erst ab 15:30 Uhr. Und als ob Sie das nicht ohnehin wüssten: Am besten haben es Schüler, Studenten, Auszubildende, Arbeitslose, Sozialhilfeempfänger, Wehrdienstleistende, Zivis und sonstige Schwerstbeschädigte (Ausweise nicht vergessen). Die haben nicht nur die Zeit, um auf der GC rumzuhängen, sondern bekommen auch noch Nachlass: 6 Euro verlangen die Veranstalter für eine Tageskarte. Wer Kinder (sechs bis zwölf Jahre) mitbringt, zahlt zusätzlich € 4,50 pro Tag. Es gibt zwar keine Altersbeschränkung am Eingang, einige Aussteller errichten jedoch so genannte „Restricted Areas". Das sind abgetrennte Bereiche, in die man erst ab 16 Jahren eingelassen wird. Codemasters beispielsweise führt in einer solchen Zone *Operation Flashpoint: Resistance*, *I.G.I. 2: Covert Strike* und *Conflict Desert Storm* vor.

PENNER ERWÜNSCHT

Wer sich jetzt dafür entschieden hat, für mehrere Tage nach Leipzig zu reisen, kümmert sich am besten im Vorfeld um Übernachtungsmöglichkeiten. Wir haben für Sie im Kasten „Matratzenhorchdienst" einige Anlaufstellen aufgelistet. Jugendliche ab 14 Jahren dürfen auch alleine nächtigen, sollten aber nicht vergessen, ein Schreiben ihrer Eltern mitzunehmen, in dem steht, dass die Erzeuger mit dem Ausflug einverstanden sind. Haben Sie alle Anlaufhindernisse überwunden, erwartet Sie voraussichtlich ein Messe-Erlebnis, das Sie so schnell nicht vergessen werden. Und wer weiß: Vielleicht etabliert sich die GC in diesem Jahr zur festen Größe und findet ab sofort regelmäßig statt. JOACHIM HESSE

Info: www.gc-germany.de



Mola Adebisi (zweiter von links) verlor beim Lara-Lookalike-Wettbewerb erst kurz vor Schluss. Die zweite von rechts finden Sie auf der GC am Eidos-Stand.



Grusel-Adventure Shadow of Memories am Konami-Stand: Superman wurde beim Naschen ertappt.



Faszinierend: Durch das Weltall treibt der Austauschmotor eines VW Käfer. Zu bewundern bei Freelancer am Microsoft-Stand.

Für die GC-Übersichtskarten bitte umblättern

Hilfe, ich habe mich verlaufen!

Verlaufen? Nicht mit uns. Damit Sie Ihren Amoklauf bis ins Detail planen können, liefern wir Ihnen zum Messegelände der Games Convention die passenden Wegpläne.

ANFAHRT

AUTOBAHN: Die Autobahn A14 (von Halle nach Dresden) verfügt über eine eigene Abfahrt „Leipzig-Messegelände" in unmittelbarer Nähe zum Autobahnkreuz Schkeuditz (A14 Halle-Dresden und A9 Berlin-München).

BUNDESSTRASSE: Von der Bundesstraße B2 führt die Abfahrt „Leipzig-Messegelände" direkt zur Games Convention.

S-BAHN: Der S-Bahn-Haltepunkt Messebahnhof-Wiederitzsch befindet sich direkt gegenüber vom Haupteingang des Messegeländes.

STRASSENBAHN: Wer gerne Straßenbahn fährt, nimmt die Linie 16 Lößnig – Wiederitzsch – Neue Messe über Leipzig-Hauptbahnhof. Die Endhaltestelle liegt unmittelbar vor der Glashalle, dem Haupteingang des Messegeländes. Die Fahrtzeit vom Hauptbahnhof beträgt knapp 20 Minuten.

BUS: Direkt vor den Messehallen stoppt ein Bus aus Richtung Flughafen. Steigen Sie in den Flughafenzubringer Leipzig/Hauptbahnhof Ostseite – Neues Messegelände – Flughafen Leipzig/Halle, Terminal B. Die Fahrtzeit ab Hauptbahnhof bis zum Messegelände beträgt rund 15 Minuten, vom Hauptbahnhof bis zum Flughafen dauert es eine halbe Stunde. Ihren Flug suchen Sie aber bitte selbst heraus.

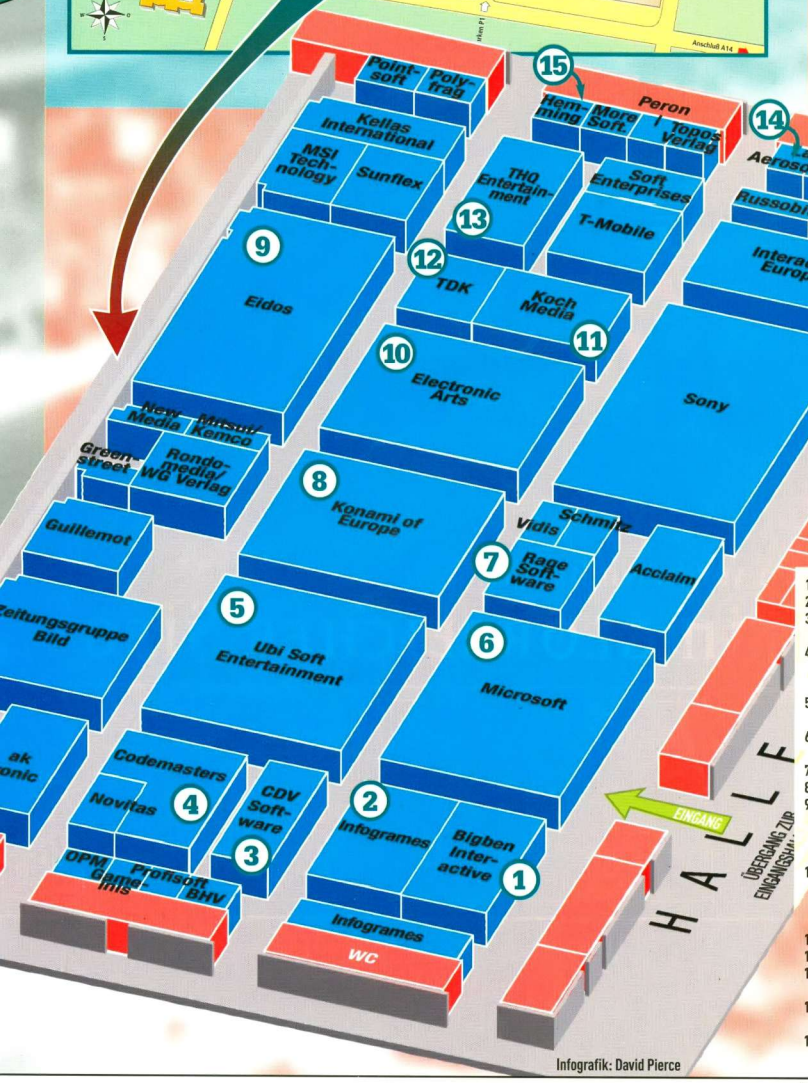


GELÄNDE



HALLE 3

In Halle 3 steppt der Bär. Deshalb präsentieren wir Ihnen das Schmuckstück im Detail und listen die wichtigsten Aussteller samt deren zu erwartender PC-Spiele-Höhepunkte auf. Aber werfen Sie ruhig mal einen Blick über den Tellerrand: Es gibt auch viele Spiele für Xbox, PlayStation 2 und GameCube, die angetestet werden wollen.



1. **BIGBEN/ASCARON:** Anstoss 4
2. **INFOGRAMES:** Terminator, Unreal Tournament 2003
3. **CDV:** Neocron, Project Nomads, Breed, American Conquest, Grom, Blitzkrieg
4. **CODEMASTERS:** DTM Race Driver, I.G.I. 2: Covert Strike, Operation Flashpoint: Resistance, Dragon Empires, Conflict Desert Storm
5. **UBI SOFT:** Largo Winch, Platoon, Ravenshield, Rayman 3: Hoodlum Havoc, XIII, Splinter Cell
6. **MICROSOFT:** Age of Mythology, Freelancer, MechWarrior 4, Rise of Nations, Star Wars: Knights of the old Republic
7. **RAGE:** Lamborghini, Gun Metal
8. **KONAMI:** Shadow of Memories, Metal Gear Solid 2: Substance
9. **EIDOS:** Beachlife: Virtual Resort, Deus Ex 2: Invisible War, Frontline Attack: War over Europe, Hitman 2: Silent Assassin, Praetorians, Republic, Tomb Raider: The Angel of Darkness
10. **ELECTRONIC ARTS:** Anno 1503, Command & Conquer: Generals, FIFA 2003, Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Sim City 4, James Bond: Nightfire
11. **KOCH MEDIA:** Voodoo Islands, Carcassonne
12. **TDK:** Mercedes Benz World Racing
13. **THQ:** FILA World Tour Tennis, RTL Skispringen 2003, WWE Raw, Yager
14. **AEROSOFT:** Add-ons für MS Flightsimulator und MS Train Simulator
15. **HEMMING:** Taxi Challenge London

Infografik: David Pierce

MEDIEVAL TOTAL WAR™

10.000 Mann warten auf Ihren Befehl.

Es wird ein glorreicher Sieg ...







PC CD ROM

The Creative Assembly™

ACTIVISION®

activision.de

Total War, Medieval: Total War-Software © The Creative Assembly™ Limited. Alle Rechte vorbehalten. Total War, Medieval: Total War und das Total-War-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von The Creative Assembly™ Limited in Europa, den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



... VORAUSGESETZT, SIE BESITZEN MUT UND

DIE RICHTIGE STRATEGIE!

VON DEN MACHERN DES PREISGEKRÖNTEN STRATEGIEHITS **SHOGUN: TOTAL WAR®**

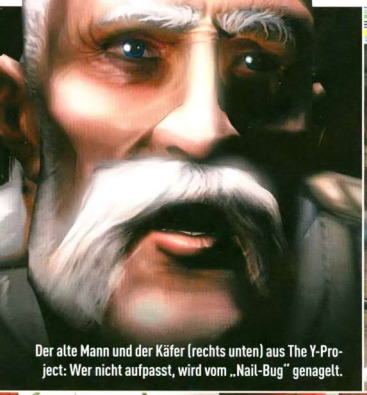
SCHREIBEN SIE MIT **MEDIEVAL: TOTAL WAR™** VIER JAHRHUNDERTE GESCHICHTE NEU – IN EINER MISCHUNG AUS EPISCHEN ECHTZEITSCHLACHTEN IN 3D UND DEM RUNDENBASIERTEN AUFBAU IHRES IMPERIUMS. BEWEISEN SIE UMSICHT BEI DER AUSWAHL IHRER VERBÜNDETEN UND EROBERN SIE DIE KÖNIGREICHE IHRER FEINDE! DIES IST DIE ZEIT FÜR HELDEN – DIES IST: **TOTAL WAR™!**



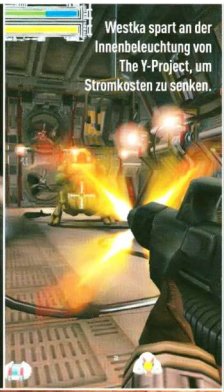
TOTAL WAR™

totalwar.com

VORSCHAU



Der alte Mann und der Käfer (rechts unten) aus The Y-Project: Wer nicht aufpasst, wird vom „Nail-Bug" genagelt.



Westka spart an der Innenbeleuchtung von The Y-Project, um Stromkosten zu senken.



Gleiches Beuteschema: Boris Beckers neue Freundin ist wieder eine dunkelhäutige Schönheit.

Bist du schon tot?

Fertig wird THE Y-PROJECT frühestens in einem Jahr. Pleite sind die Entwickler schon jetzt.

Vermischtes | Das darf doch wohl nicht wahr sein: Am 31. Juli reichte Westka Interactive beim Amtsgericht Köln einen Antrag auf Eröffnung eines Insolvenzverfahrens ein! Grund: Die potenziellen Geldgeber zögern mit der Finanzspritze. „Uns liegt zwar ein so genannter ‚Letter of Interest'* eines großen, internationalen Publishers vor", so PR-Chef Ingo Horn, „Geld ist bisher allerdings noch nicht geflossen." Und genau das wird jetzt knapp. Dabei ist der Ego-Shooter *The Y-Project* (www.y-pro.net) erst zur Hälfte fertig. Ein weiteres, noch unbekanntes Spiel erst zu einem Drittel. Falls Sie zufällig über „mehrere Millionen Euro" verfügen oder einen guten Draht zu Dagobert Duck haben, melden Sie sich! Andernfalls hilft nur Daumendrücken. Drei Monate hat Westka noch Zeit, die Spiele samt den 58 Mitarbeitern zu retten. JOACHIM HESSE

Info: www.westka.de

* Eine Art Vorvertrag. Der Herausgeber möchte das Spiel veröffentlichen, aber man verhandelt noch über die Konditionen.

BESSERWISSER

CHRISTIAN BIGGE ÜBER MÄNNERLEIDEN



Konami wählt Christian B. zum Anorak-Träger des Jahres.

Alles wird gut!

Einen Sieg errang ich in Konamis Medien-Cup mit *Pro Evolution Soccer* auf der PlayStation 2. Jetzt können Sie zwei Fragen stellen: 1. Warum zur Hölle gewinnt da ein PC-Heiner? Antwort: Keine Ahnung, fragen Sie die Kollegen der Konsolen-Zunft. 2. Warum zockt Bigge einen Konsolen-Kicker? Antwort: Weil *PES* leider die momentan beste Fußballsimulation ist. Leider? Ja, leider. Denn lange sah es so aus, als müssten wir PC-Fraggles noch zwei weitere Jahrhunderte auf eine PC-Version des Edel-Zocks warten. Doch plötzlich ist alles anders und aus Frust kann schnell Lust werden. Konami hat kurz vor Redaktionsschluss angekündigt, ab 2003 auch PC-Spiele entwickeln zu wollen. Okay, eine Ankündigung für *PES* gibt's leider noch nicht. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Momentan bastelt man in Japan allerdings mit Hochdruck an *PES 2* – für die PS2. *grummel* Dennoch stehen PC-Tretern offensichtlich rosige Zeiten ins Haus. Denn bei EA Sports, dem ungekrönten PC-Kicker-König, haben sich angesichts des weltweiten Siegeszugs von *PES* Sorgenfalten auf Manager-Stirnen entwickelt. Das ist gut so, denn aus den Sorgenfalten sind Spielkonzepte geworden. Schon für *FIFA 2003* werkelt man in Vancouver an einer neuen Ballphysik und -kontrolle, einer andersartigen Kicker-KI und an realistischen Team-Taktiken. Mittlerweile haben wir *FIFA 2003* Probe gezockt und können sagen, dass sich der Aufwand wirklich gelohnt hat. Das neue *FIFA* kommt „richtigem" Fußball schon sehr nahe. Also Beeilung Programmierer, ich will mehr Pokale!

Heul doch!

In WHITE FEAR bekommen Sie es mit Wölfen und anderem Gesocks zu tun.



Das kommt davon, wenn der Wolf den Backstein fallen lässt.

Action-Adventure | Im hohen Norden friert nicht nur der Urin zu Eiswürfeln, sondern dem jungen Schamanen Iru womöglich auch bald das Blut in den Adern. Eine böse Hexe namens Sukko hat es auf ihn abgesehen. Für Sie sprechen eine Harpune und vier befreundete Geister, die Ihnen zur Seite stehen. Ende des Jahres soll Iru in dem 3D-Abenteuer-Spiel *White Fear* von Wide Screen Games um sein Leben kämpfen. Die Entwickler aus Lyon arbeiten übrigens gleichzeitig an *Frank Herbert's Dune*, einer neuen Interpretation des Bestsellerromans. JOACHIM HESSE

Info: www.wsg.fr

Touchdown!

MADDEN NFL 2003 zeigt Ihnen, warum nicht nur Frauen Schulterpolster tragen.



Seit sich Delvin Brown, Nr. 25 bei der Frankfurt Galaxy, seine Achselhaare epiliert, zwickt die Uniform ein wenig unter den Armen.

Sportspiel | Sie wissen, was ein First Down ist? Auch die Begriffe Tackle oder Fumble sind Ihnen nicht fremd? Dann herzlichen Glückwunsch! Sie gehören zum erlauchten Kreis der Fans von American Football. Während in Deutschland meist über Abseits oder Elfmeter diskutiert werden, führt Football eher ein Schattendasein. Zu Unrecht. Diese These vertritt auch Electronic Arts, das seit 13 Jahren regelmäßig neue Teile seiner *Madden*-Serie auf den Markt bringt. Ende September soll *Madden NFL 2003* kommen. Die spielbare Beta-Version, die uns vorliegt, hinterließ bereits einen sehr guten Eindruck. JOACHIM HESSE

Info: www.electronicarts.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ▲ (9)
GOTHIC 2
Piranha Bytes, Oktober 2002



2 ▲ (5)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic Games, Oktober 2002



3 ▼ (1)
DOOM 3
id Software, 4. Quartal 2003



4 ▼ (3)
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Illusion Softworks, Ende August 2002



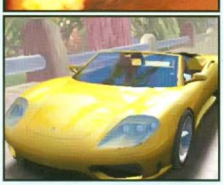
5 ▲ (8)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 4. Quartal 2003



6 ▲ (14)
ANNO 1503
Sunflowers, Oktober 2002



7 ▼ (2)
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment, 4. Quartal 2002



8 ▼ (4)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment, 2003



9 ▲ (12)
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
EA Sports, Ende Oktober 2002



10 ▲ (17)
ANSTOSS 4
Ascaron Software, November 2002



12	▲	(18)	**COMMANDOS 3** Pyro Studios, Anfang 2003
12	▲	(NEU)	**NO ONE LIVES FOREVER 2** Monolith Productions, Oktober 2002
13	▼	(6)	**AGE OF MYTHOLOGY** Ensemble Studios, Oktober 2002
14	▼	(7)	**FIFA 2003** EA Sports, November 2002
15	▼	(11)	**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO** Valve, 3. Quartal 2002
16	▲	(19)	**HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** IO Interactive, September 2002
17	▲	(NEU)	**COMMAND & CONQUER: GENERALS** Westwood Studios, Dezember 2002
18	▲	(NEU)	**THE THING** Computer Artworks, 3. Quartal 2002
19	▲	(NEU)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, 1. Quartal 2004
20	▲	(NEU)	**HALF-LIFE 2** Valve, unbekannt

DU HAST GEWONNEN!

Phillip Lücking, Minden
erhält ein Spiel



DER ANSCHLAG

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.

- Aufbau- und Echtzeitstrategie in einem Spiel
- 345 Gebäude, 139 können selbst errichtet werden
- Kampagne mit 12 Missionen, ca. 10 Einzelszenarios
- Mehrspielermodi für bis zu acht Strategen (10 Karten)
- Karten siebenmal größer als beim Vorgänger
- Handel mit acht Kulturen durch Tauschgeschäfte

Um alle Steine für das riesige Legoland zusammenzubekommen, hat man bei Sunflowers vier Jahre lang gesucht.





Dir steig ich aufs Dach!

Die Wuselmännchen proben den Aufstand und wollen in ANNO 1503 Brad Pitt an den Kragen. Egal? Nein, denn Brad sind Sie, wenn Sie Anno spielen. Also der Held. Oder so.

Das haben Sie nicht kapiert? Ist nicht schlimm, dann erklären wir's Ihnen, denn das Intro zum meisterwarteten Aufbaustrategiespiel aus dem Hause Sunflowers bringt Licht ins Dunkel. Im Einstiegsvideo lauscht ein kleiner, blonder Knirps den Abenteuern eines alten Seebären. Kaum den Kinderschuhen entwachsen, rüstet sich der Knabe selbst zur Entdeckertour – und schaut inzwischen genauso aus der Wäsche wie Brad Pitt. In der Rolle von Brad schippern Sie also mit Ihrem Kahn bis zu einer geeigneten Insel und starten die Besiedlung. Das Ziel: unermesslicher Reichtum und Ruhm. Klingt genauso wie die Spielbeschreibung zu *Anno 1602*, denken Sie? Stimmt – und das ist auch gut so. Weil der Nachfolger des Mega-Hits dessen Erfolgsrezept kopiert, darüber hinaus aber noch wesentlich mehr bietet, dürfen Sie sich auf Spielspaß für Wochen freuen. Wir können diese Prognose wagen, denn:

DA GEHT WAS!

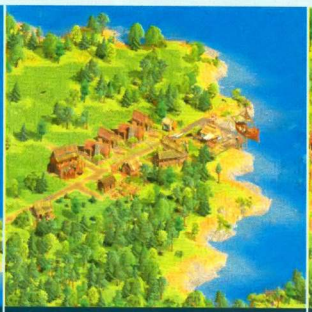
Zum ersten Mal verließ eine spielbare Version von *Anno 1503* das Sunflowers-Hauptquartier und ist genau in der PC-ACTION-Redaktion aufgeschlagen. Software-Status: Die Kampagne ist noch nicht ganz fertig, einige Szenarios fehlen noch, die Version lief aber bis auf wenige Abstürze recht stabil und eine erste Version des Tutorials konnte bereits gestartet werden. Besonders wichtig! Denn selbst wenn Sie ein *1602*-Veteran sein sollten, müssen Sie sich zunächst mit der veränderten Benutzerführung vertraut machen. Sämtliche Menüs des Spiels werden über Schaltflächen am rechten Bildrand gesteuert. Allein im Baumenü werden Sie Icons für 139 Gebäude finden, die Sie im Spielverlauf errichten können. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über ein Icon, wird wenig später per Erklärungstext dessen Bedeutung eingeblendet. Zu Beginn des Spiels sind natürlich die meisten Schaltflächen noch ausgegraut, also nicht anwählbar, was den Einstieg erleichtert. Doch auch wenn Sie zunächst von der Masse der Icons förmlich erschlagen werden:

WAS GUCKST DU?

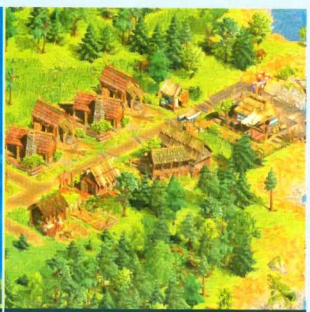
Anno dazumal hatte Sunflowers geplant, das stufenlose Zoomen in die Spielwelt zuzulassen. Das ging nicht, weil man dafür etliche Grafikdetails hätte ausklammern müssen und damit den Charme des Spiels beschnitten hätte. Macht aber nix, denn die drei vorhandenen Zoomstufen reichen völlig aus. Die Vogelperspektive nutzen Sie lediglich, um sich einen schnellen Überblick über Ihr Inselreich zu verschaffen. In der zweiten Zoomstufe planen und basteln Sie an Ihrer Stadt. Wenn Sie sich einmal zurücklehnen und die liebevollen Animationen der Siedler genießen wollen, schalten Sie in die Nahansicht um. Hier lassen sich auch am besten Fehler in der Detailplanung ausmerzen.



Cool, im Mittelalter flogen also doch schon Helis!



Gemein: In New York will noch keine Sau wohnen.



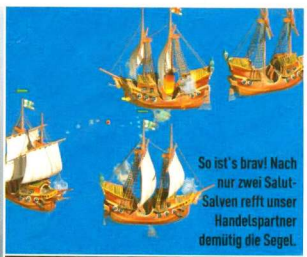
Onkel Toms Hütte gab's letzte Woche im Ausverkauf.



Foto: Actionpress

Starlet Jennifer Aniston lastet Ehemann Brad Pitt nicht voll aus. Nebenbei hat der noch Zeit, eine neue Welt zu besiedeln. Ehekrise?

Ach so, der echte Brad (rechts) hat nur einen Doppelgänger.



So ist's brav! Nach nur zwei Salut-Salven refft unser Handelspartner demütig die Segel.



Äh, okay! Einigen wir uns auf ein Unentschieden.

Schon nach kurzer Zeit geht Ihnen zum Glück die Menüführung in Fleisch und Blut über.

FASS OHNE BODEN

Sind Sie auf Ihrer Trauminsel angekommen, geht alles zunächst seinen gewohnten Gang. Mit den vorrätigen Steinen, Hölzern und Werkzeugen zimmern Sie ein paar Bretterverschläge zusammen. Die ersten Siedler ziehen sofort dort ein und stellen Arbeitskräfte, die Sie wiederum benötigen, um die Gebäude für den Jäger und den Holzfäller zu bemannen. Herrlich animiert transportieren willige Fuhrleute Ihre ersten Produkte automatisch ins Kontor. Doch schnell wird das Startkapital knapp. Warum? Weil Ihre Siedler keine

INTERVIEW

„WIR SIND IN DER ENDPHASE!"



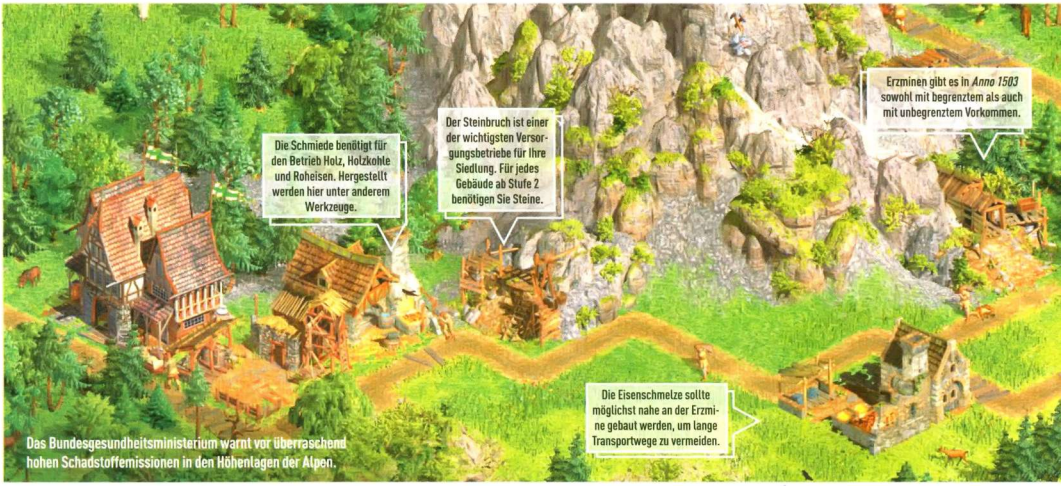
Hat durch die langjährige Arbeit an Anno zwar nicht seine gute Laune, aber vielleicht ein paar Haare verloren: Sunflowers-Producer Marc Huppke.

PC ACTION: Ursprünglich war ja geplant, bei *Anno 1503* einen Nebel des Krieges einzusetzen. Der war in unserer Spielversion nicht enthalten. Ist der Nebel komplett weggefallen oder wurde er modifiziert?

Marc Huppke: Ein Fog of War, wie er aus einschlägigen Strategiespielen bekannt ist, war für *Anno 1503* nicht umsetzbar, da es den Charakter des Spieles grundlegend verändert hätte. Wir haben uns deshalb entschlossen, die Umsetzung abzuwandeln. Der Spieler kann von Anfang an alle Inseln und die darauf vorhandene Vegetation erkennen. Was er noch nicht sehen kann, sind Eingeborene, andere Spieler und die Ressourcen der Inseln. Diese müssen mittels Scout aufgeklärt werden. Zudem werden die gegnerischen Schiffe nicht auf der Übersichtskarte dargestellt.

PC ACTION: Wie wir nun wissen, dürfen wir uns auf einen Mehrspielermodus für vier bis acht Spieler und zehn eigene Levelkarten freuen. Kannst du uns noch Einzelheiten zu den Spielmodi verraten?

Marc Huppke: Es gibt sowohl den kooperativen Modus, in dem die Spieler zusammen ein Ziel erreichen müssen (z. B. einen übermächtigen Computerspieler niederringen), als auch den Skirmish-Modus. Im Letzteren treten die Spieler gegeneinander an. Das Ziel kann sein, eine bestimmte Insel zu besiedeln, einen Mitspieler militärisch



Steuern mehr zahlen müssen. Sunflowers hat die Haupteinnahmequelle des Vorgängers stillgelegt. Dringend benötigte Einnahmen generieren Sie jetzt ausschließlich durch den Verkauf von Waren. Damit die Schacherei in die Gänge kommt, bauen Sie Marktstände. Faustregel: Je aufwendiger die produzierten Waren sind, desto mehr Kohle können Sie scheffeln, die Sie dann in neue Bauvorhaben investieren. Ihr Anliegen sollte sein, Ihre Pioniere zunächst so schnell wie möglich zu Siedlern und dann immer weiter aufsteigen zu lassen. Dazu müssen Sie wie gewohnt bestimmte Bedingungen erfüllen. Siedler benötigen für ihren Seelenfrieden etwa Alkohol (Klar!) und eine kleine Kapelle in der Nähe. Bürger wollen zusätzlich Salz, Stoffe und eine Schule, Händler fordern noch Gewürze, Tabak, Papier und eine Kathedrale. Spätestens Kaufleute und Aristokraten entpuppen sich als nörgelnde Nimmersatte. Nur ein Beispiel: Während es Kaufleuten langt, sich in teure Seidenfummel zu schmeißen, müssen die edlen Gewänder des Hochadels zusätzlich gefärbt und mit Schmuck behängt werden. Wenn Ihnen die Versorgung gelingt, werden Sie dafür durch ein farbenfrohes und extrem detailliert animiertes Stadtbild belohnt.

WAS DARF'S DENN SEIN?

Zum Glück führen bei *Anno 1503* diverse Wege zum Ziel. Alkohol gewinnen Sie etwa durch eine Kartoffelfarm, eine Zuckerrohrplantage oder das Anbauen von Weinreben bzw. Hopfen. Es versteht sich von selbst, dass Sie je nach eingeschlagenem Weg Produktionsgebäude wie eine Rumbrennerei oder Brauerei benötigen. Um Ihren Laden in Schwung zu halten und auf Dauer mit den Computergegnern mitzuhalten, müssen Sie also Ihre Produktionsketten (Es gibt insgesamt 40!) sorgfältig planen. Zum Glück helfen Ihnen automatisch patrouillierende Händler oder das patente Handels-Völkchen der Venezianer schon mal über Versorgungsengpässe hinweg. Dennoch werden Sie über kurz oder lang gezwungen sein, weitere Inseln zu erschließen. Niemals können Sie alle benötigten Güter auf nur einer Insel produzieren, das funktioniert allein aus Platzmangel und aufgrund der eingebauten Klimazonen nicht. Oder haben Sie schon einmal von Baumwollplantagen auf Grönland gehört? Was wir Ihnen bereits jetzt versprechen können: Selbst wenn Sie eine Woche lang ununterbrochen Ihrer Siedel-Lust frönen würden, hätten Sie danach wohl noch nicht einmal die Hälfte der Spielmöglichkeiten ausgeschöpft. Woher soll man auch von Anfang an wissen, dass etwa ein einmal platzierter Brunnen das Pflanzenwachstum aller Ihrer Farmen um beinahe zehn Prozent erhöht? Oder dass es durchaus wichtig ist, als Startinsel ein möglichst ebenes Eiland auszuwählen, weil große Gebäude aufgrund der Höhenstufen nicht in hügeligem Gelände gebaut werden können? Oder

zu besiegen oder auch nur etwa ein Monopol auf eine bestimmte Ware zu erlangen.

PC ACTION Thema Diplomatie: Auf welche Art und Weise kann man mit Computergegnern in Kontakt treten? Welche Arten von Verträgen wird es geben? Besteht nach wie vor die Möglichkeit, eine Botschaft zu errichten?

Marc Huppke: Da alle Handels-, Friedens- und Militärbündnisse aus dem Menü heraus anwählbar sein müssen, haben wir auf die Botschaft verzichtet. Mit dem Computer kann man über vorgegebene Mitteilungen in Verbindung treten. Zusätzlich kann man von ihm auch einen Warentribut oder Geld verlangen. Mit menschlichen Mitspielern kann man natürlich in gewohnter Weise via Chat in Verbindung treten.

PC ACTION Die Kampagne wird aus zwölf Einzelszenarien bestehen. In welcher Art und Weise sind die Missionen untereinander verknüpft? Wie treibt ihr die Hintergrundgeschichte voran?

Marc Huppke: Die Kampagne wird durch eine durchgehende Story zusammengehalten und fortgeführt. Die Hintergrundgeschichte wird durch die Briefing-Screens, die Missions-Updates und durch Text- und Sprachmitteilungen im Spiel selbst fortgeführt.

PC ACTION *Anno 1503* soll endgültig im Oktober erscheinen. Die von uns gespielte Version wies zwar noch einige Bugs auf, ihr seid aber augenscheinlich schon sehr weit. Wie viele Leute arbeiten derzeit an *Anno* und womit genau beschäftigt ihr euch momentan noch?

Marc Huppke: Im Moment arbeiten ca. 45 Personen (inkl. Testern) an *Anno 1503*. Wir befinden uns jetzt in der Endphase. Das heißt, wir arbeiten an der Spielbalance – insbesondere bei der Kampagne und den Szenarien, am Feinschliff der Benutzeroberfläche und am endgültigen Tutorial. Außerdem findet schon seit längerer Zeit ein permanentes Bug-Testing statt.

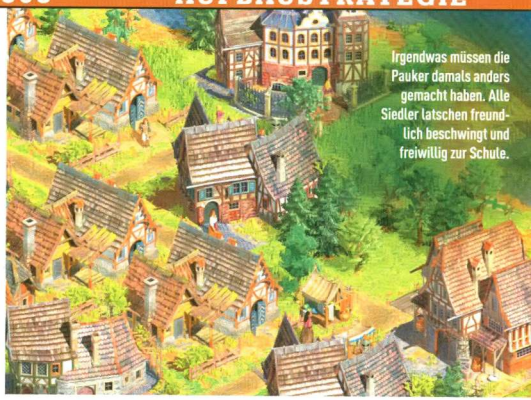
Eine ganz heiße Nummer



Kaum an zwei Händen abzuzählen: Schon 1987 hätte Margarethe Schreinemakers das Grobkonzept von Anno 1503 beinahe erkannt: Im Spiel gibt's viele Bäume! Opern und Trinksprüche sind leider unter den Tisch gefallen.

Eine Blitzumfrage in der PCA-Redaktion ergab: Nur zwei Redakteure haben Mathe in der Schule nicht gehasst. Dass Zahlenspielchen aber nicht immer nur langweilig, sondern mitunter sehr aufschlussreich sein können, beweist die nachstehende Tabelle:

	ANNO 1602	ANNO 1503
Veröffentlichung:	April 1998	Oktober 2002
Benötigte Hardware:	P 100, 16 MB	P3 500, 128 MB
Medium:	1 CD	2 CDs
Grafikauflösungen:	640x480 bis 1.024x768	800x600 bis 1.280x1.024
Farben:	256	16,7 Millionen
3D-Terrain:	Nein	Ja, 32 Höhenstufen
Zwischensequenzen:	Ca. 30	Wahrscheinlich wenige, aber opulentes Intro und Outro
Spielkarte drehbar?	Ja, 4 Schritte	Ja, 4 Schritte
Minikarte drehbar?	Nein	Ja
Zoomstufen:	3	3
Grafiksets:	1	6
Stadtbevölkerung:	15 Figurentypen	Etwa 100 Figurentypen
Animationsstufen:	8	16, bei Schiffen 32
Spielgeschwindigkeiten:	3	3
Klimazonen:	Nein	6 (ewiges Eis, Tundra, gemäßigt, subtropisch, tropisch, Wüste)
Spieleranzahl:	1-4	1-8
Kampagne:	Nein	Ja, 12 Missionen
Szenarien:	20	Mindestens 10
Kartengröße:	Max. 256x256 Felder	Max. 1.024x1.024 Felder
Bevölkerungsaufstieg:	5-stufig	5-stufig
Computergegner:	Immer gleich	8 Charakterklassen
Schwierigkeitsstufen:	4	3
Schiffstypen:	4	8
Forschung:	Nein	Ja, 38 Upgrades
Militäreinheiten:	4	12, plus drei Kriegsschiffe
Erfahrungspunkte für Soldaten:	Nein	Ja, dreistufig
Eroberungen möglich:	Nein	Ja, Kontore und Städte
Gebäude insgesamt:	92	345, 139 vom Spieler zu errichten
Produkte:	34	46
Tierarten:	12	57
Pflanzenarten:	Ca. 20	Über 100
Kulturen:	1	9



Irgendwas müssen die Pauker damals anders gemacht haben. Alle Siedler latschen freundlich beschwingt und freiwillig zur Schule.

dass neuerdings die Schmiede und der Rüstungsbauer Holzkohle benötigen, die Sie von einer Köhlerei beziehen müssen? Und haben wir Ihnen schon von den 38 möglichen Upgrades (dazu zählt der Brunnen) erzählt, die Sie in der Schule und später in der Universität erforschen können?

JETZT GIBT'S HAUE

Gerade wenn Sie glauben, Ihre Siedlungen einigermaßen im Griff zu haben, werden Sie wahrscheinlich das Opfer von Neidattacken Ihrer Nachbarn. Ach, Sie haben Stadtmauern errichtet? Schön, leider nützen die wenig gegen ein ganzes Regiment von gegnerischen Kanonen- und Mörsertrupps. Also müssen Sie in Windeseile auch ein paar Angriffseinheiten, etwa Kavallerie, Musketen- oder Bogenschützen, ausbilden. Kommt es zum Kampf, zeigt *Anno 1503* sein zweites Gesicht: Einheiten bekommen Erfahrungspunkte, Kontore oder sogar ganze Städte können übernommen werden und der Feind rückt mit Belagerungstürmen an. Kurzum: Ein erstaunlich komplettes Echtzeitstrategiespiel ist im Lieferumfang enthalten. Wir freuen uns schon auf packende Mehrspielerpartien für bis zu acht Spieler, in denen Sie entweder gemeinsam Aufträge erledigen oder allesamt aufeinander losgehen dürfen. Um alle Aspekte dieses Wahnsinns-Epos vor Ihnen ausbreiten zu können, müsste PC ACTION ab sofort wöchentlich erscheinen. Das wäre uns aber etwas zu stressig. Da spielen wir doch lieber *Anno 1503* – und das sollten Sie ab Oktober auch tun, wenn Sie nur ein Fünkchen Interesse an Strategiespielen haben. CHRISTIAN BIGGE

ANNO 1503

GENRE:	Aufbaustrategie
ENTWICKLER:	Max Design/Sunflowers
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Oktober 2002
VERGLEICHBAR:	Anno 1602
INTERNET:	www.anno1503.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE



„Spiel mal los", ermunterte mich Marc Huppke beim Eintreffen in der Redaktion und ich war erst einmal baff. Jetzt war sie also wirklich da, die *Anno*-Version, auf die die halbe Zockerwelt so lange gewartet hatte. Der Einstieg ins Spiel war nicht leicht – und zwar aus zwei Gründen: 1. Uns standen lediglich Missionen des höchsten Schwierigkeitsgrades zur Verfügung, weil die Entwickler anhand der gewonnen Spielbalance-Erkenntnisse die Anforderungen für leichtere Karten erst später herunterregeln werden. 2. Sunflowers hat derart viele Elemente in *Anno 1503* gepackt, dass man anfangs fast davon erschlagen wird. Doch die Gewöhnungsphase dauert höchstens eine halbe Stunde. Dann fühlt sich jeder, der schon mal ein Aufbaustrategiespiel gezockt hat, ganz wie bei Muttern. Nach einiger Zeit – und die verrinnt beim Zocken verdammt fix – entfaltet *Anno 1503* nach und nach sein ganzes Potenzial, wird immer spannender, aber auch verdammt komplex. Dachten Sie bislang, hier würde eine WiSim mit Aufbauschwerpunkt auf Sie zukommen? Vergessen Sie's! *Anno 1503* ist eine Simulation mittelalterlichen Lebens und Sie spielen hier den König und ziehen die Fäden. Mehr Zutaten zu einem Hit braucht's wirklich nicht.











Reality pump

iN images

SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH...

AMD
BEST PLAYED WITH...

PC CD

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Frontline Attack: War over Europe™ © EIDOS Interactive Plc 2002. Published by Eidos Interactive. Developed by In Images, Earth-3-Engine by Reality Pump Studios, Produced by ZUXXEZ Entertainment AG. Frontline Attack: War over Europe is a Trademark of EIDOS Interactive Plc 2002 – Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.



Maschendrahtzaun-Muster machen schlanke Linie und sind dieses Jahr stark in Mode.

Spuren verwischen: Damit Ihnen dieser Kerl nicht den Teppich versaut, schleppen Sie ihn kurzerhand aus dem Raum.

Mit der neuen kugelsicheren Weste der Marke „lebendes Schutzschild" müssen Sie sich nicht vor Verletzungen fürchten.

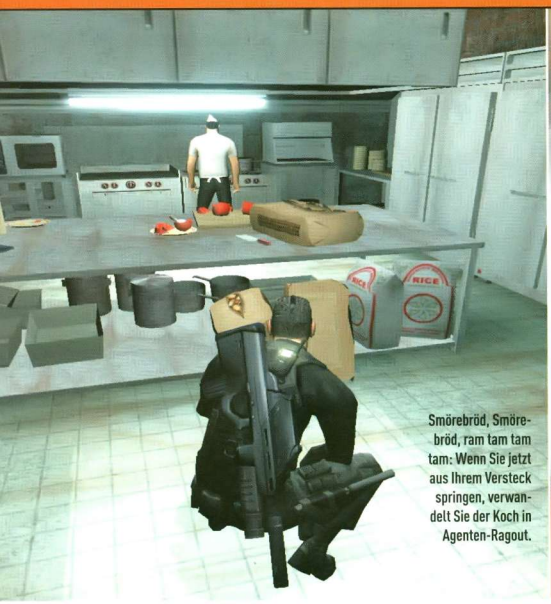
Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Die USA soll mal wieder derbe auf die Glocke kriegen. Gott sei dank nur im Action-Titel SPLINTER CELL. Verhindern müssen Sie es trotzdem.

Der Name Tom Clancy steht für spannende Unterhaltung auf hohem Niveau. Dafür sprechen Romane oder Filme wie *Jagd auf Roter Oktober* und *Die Stunde der Patrioten*. Doch auch Spiel-Umsetzungen wie *Ghost Recon* können sich sehen lassen. Mit dem Action-Titel *Splinter Cell* entführen Sie Tom Clancy und die Softwareschmiede Ubi Soft in ein neues, gefährliches Abenteuer, in dem sich alles um Terrorismus und Spionage dreht. Als zwei CIA-Agenten unter mysteriösen Umständen in Aserbeidschan verschwinden, schickt die NSA-Unterorganisation „Third Echelon" ihren besten Mann, um den Vorfall genau unter die Lupe zu nehmen. Schnell kristallisiert sich eine erschreckende Tatsache heraus: Eine kriminelle Verbindung in einem Landstrich der ehemaligen Sowjetunion plant einen massiven Anschlag gegen die Vereinigten Staaten von Amerika. Es bleibt nicht mehr viel Zeit, um das Vorhaben zu vereiteln. Die Uhr tickt.

GANZ RUHIG!

Sie schlüpfen in die Rolle von Sam Fisher und erleben in 14 packenden Levels ein aufregendes Agenten-Dasein. Ähnlich der schnuckligen Cate Archer in *No One Lives Forever* agieren Sie auch in



Smörebröd, Smörebröd, ram tam tam tam: Wenn Sie jetzt aus Ihrem Versteck springen, verwandelt Sie der Koch in Agenten-Ragout.



„Rauchen gefährdet die Gesundheit", warnt der EG-Bundesminister. Wie Recht der Gute doch hat.

Splinter Cell. Kurz: Sie springen nicht einfach lässig in eine Horde von Gegnern und schicken diese in Rambo-Manier in die ewigen Jagdgründe, sondern führen Ihre Aktionen still und heimlich aus. Dazu stehen Ihnen zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten und Taktiken zur Verfügung. Sie können schleichen, um Ecken sehen, meterhohe Zäune emporklettern und an Leisten entlanghangeln. Ertappt Sie doch mal ein Kontrahent frühzeitig, weil Sie beispielsweise mit einem unvorsichtigen Schritt auf zerbrochenes Glas getreten sind, strecken Sie das neugierige Bürschchen mit einer Ihrer 13 modernen Waffen nieder. Welche Kaliber Ihr Wummen-Arsenal genau umfasst, ist bislang nicht bekannt. Ein scharfes Schätzchen konnten wir jedoch bereits ausmachen: die FN2000, ein multifunktionelles Scharfschützengewehr mit Laserzielvorrichtung, das es zudem erlaubt, zwischen automatischem und manuellem Schussfeuer zu wechseln. Des Weiteren zieren diverse Hightech-Apparaturen à la Thermovisions- und Nachtsichtgeräte sowie lasergesteuerte Richtmikrofone Ihr Gepäck.

SCHLICHTWEG ANSPRECHEND

„Tom Clancy's *Splinter Cell* ist ein ambitionierter Titel, der gleichermaßen optische Qualität sowie innovatives, actionreiches Gameplay erreicht – durch die aktuellste *Unreal*-Engine", sagt Laurent Detoc, Präsident von Ubi Soft Entertainment. Bereits die auf der E3 gezeigte Mission überzeugte durch ungewöhnliche Handlungsfreiheit und verwöhnte das Auge mit ansprechendem Level-Design und feinsten Lichteffekten. Ganz zu schweigen von der komplett interaktiven Umgebung, bei der selbst Netzhautscanner und so genannte Fingerabdruck-Key-Pads eine wichtige Rolle spielen. Fazit: Hält *Splinter Cell* in der fertigen Version, was es schon jetzt verspricht, könnte es die bisher beste Tom-Clancy-Adaption werden. Wir sind auf jeden Fall schon sehr gespannt. TANJA BUNKE

SPLINTER CELL

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubi Soft
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Ende 2002
VERGLEICHBAR: Deus Ex, Nolf
INTERNET: www.ubisoft.de

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Splinter Cell sieht beeindruckend aus, bietet zahlreiche Möglichkeiten und fordert den Spieler auf, sich taktische Vorgehensweisen zu überlegen: So lob ich mir ein Agenten-Adventure. Und wenn es so viel Spannung bringt wie die Filme und Romane von Tom Clancy, habe ich keinen Zweifel, dass *Splinter Cell* eines der Highlights des Jahres wird.

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

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

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

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND

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

Age of Wonders 2	DV	42,90	Comanche 4	DA	22,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Hitman 2 *	EV	42,90
Aliens vs. Predator 2	EV	39,90	Cossacks Europ. Wars	DV	19,90	DTM Race Driver DVD*	DV	42,90	Mafia *	DV	43,41
- Primal Hunt *	DV	19,90	Counter-Strike	US	12,50	Dungeon Siege	DV	45,90	Mafia *	EV	39,90
- Primal Hunt *	EV	19,90	- Condition Zero *	EV	35,90	Eurofighter Typh.Gold	DV	24,50	Mafia *	US	66,90
- Primal Hunt *	US	29,90	- Condition Zero *	US	45,90	Everquest Gold Pack	DA	37,50	- Special Edition *	DV	59,90
Anno 1503 *	DV	44,90	Cycling Manager 2 *	DV	39,90	F1 2002	DV	42,90	Mech Collection 1.0	DV	39,90
Anstoss 4 *	DV	i.V.	Dark Age of Camelot	DV	27,90	Fifa 2003 *	DV	43,90	Mechwarrior 4 - Clan	US	24,90
Arx Fatalis	DV	39,90	Delta Force: Task F. D.	DA	27,90	FIFA WM 2002	DV	19,90	Mechwarrior 4 - Clan *	DV	16,90
Baldurs Gate Saga	DV	23,47	Delta Force: Task F. D.	EV	29,90	Gore	DA	26,50	- Inner Sphere	US	24,90
Baldurs Gate 2: Epos	DV	23,50	Delta Force: Task F. D.	US	43,90	Gore	US	41,50	- Inner Sphere *	DV	16,90
Battlefield 1942 *	DV	43,90	Der Anschlag	DV	30,90	Gothic	DV	15,90	MoH. Allied Assault	DV	29,99
Battlefield 1942 *	EV	i.V.	Der Industriegigant 2	DV	39,50	Gothic 2 *	DV	i.V.	Monkey Island 4	DV	14,90
Breed *	DV	45,90	Die Gilde	DV	38,90	Grand Prix 4	DV	45,90	Morrowind	DA	42,90
C+C 3: Renegade	DV	41,50	Die Sims - Hot Date	DV	22,96	Grand Theft Auto 3	DV	44,90	Morrowind	EV	39,90
C+C: Generals *	DV	i.V.	Die Sims - Urlaub total	DV	22,50	Grand Theft Auto 3	EV	42,39	Morrowind *	DV	42,90
Civilization 3	DV	44,90	Disciples 2	DV	36,90	GTA 3 - Vice City *	DV	i.V.	Moto GP	DV	33,50
Colin McRae Rally 3 *	DV	i.V.	Divine Divinity	DV	43,90	Hidden & Dang. Del.	DV	13,50	Need for Speed 6 *	DV	43,90
Neverwinter Nights	AS	49,90	Siege of Avalon Coll.	DV	26,90						
Neverwinter Nights	DV	45,90	Soldier of Fortune 2	DV	37,90						
Neverwinter Nights	EV	46,90	Soldier of Fortune 2	EV	40,90						
Neverwinter Nights	US	74,90	Spiderman: The Movie	DV	37,90						
NHL 2003 *	DV	43,90	Star Trek Away Team	DV	9,90						
NHL 2003 *	US	i.V.	Star Wars: Gal.Battleg.	DV	22,90						
No One Lives Forever	DV	20,90	Star Wars: Galaxies *		i.V.						
Op. Flashp. Resistance	DV	27,90	Star Wars: Jedi Kn.2	DV	43,50						
Op. Flashp. Resistance	EV	29,90	Stronghold Deluxe	DV	30,90						
Play the Games Vol. 4	DV	19,50	Sudden Strike 2	DV	45,90						
Port Royale	DV	39,90	Syberia	DV	39,50						
Project IGI 2 *	EV	i.V.	Syberia	US	38,90						
Quake 4 *	EV	i.V.	Tiger Woods PGA 2002	US	56,50						
Rainbow Six Raven S. *	EV	i.V.	Train Sim. Pro Train 2	DV	29,90						
Resident Evil Survivor*	DA	19,90	Trainz	DV	31,50						
Serious Sam: Sec. Enc.	DA	12,50	Unreal 2 *	EV	i.V.						
Shadowbane Inm. Ed.*	DV	37,90	Unreal 2 *	US	i.V.						

Unreal TOURNAMENT 2003

Unreal Tournament 2 *	EV	45,90
Unreal Tournament 2 *	ML	45,90
Unreal Tournament 2 *	US	62,90
Warcraft 3	DV	47,90
Warcraft 3	EV	46,90
Warcraft 3	US	56,90
- Collectors Edition	US	116,90
- Actionfiguren	je	16,90
X-Gold	DV	11,90
Zoo Tycoon AddOn	DV	25,90

X bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind liegen wir jeder Lieferung Informationen zur UNCUT Konfiguration bei!

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.

5.8.02

www.OKAYSOFT.de

- 21 Levels
- Wahlweise Ich- oder Verfolger-Perspektive
- Enorme Handlungsfreiheit
- Musik vom Budapester Symphonie Orchester

Der Hitman sieht aus wie unser Kollege Iscitürk. Dies macht den Titel auch für weibliche Spieler interessant.

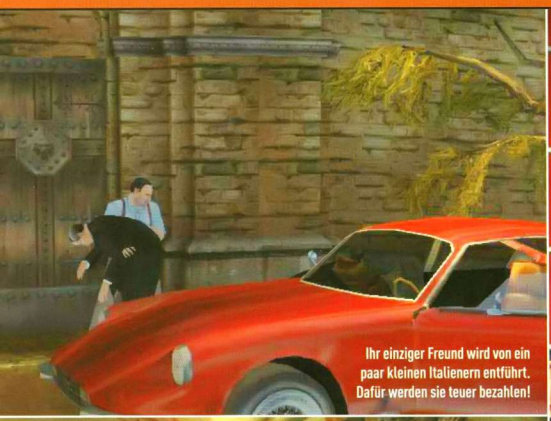
Sizilien. 30 Grad. Die Frisur hält.



Ein Ninja, der während der Arbeitszeit pennt, hat definitiv einen Hieb mit dem Katanaschwert verdient.

Der Mann mit der pflegeleichten Allzweck-Frisur ist wieder da! Wir haben HITMAN 2 schon mal ausführlich Probe gespielt.

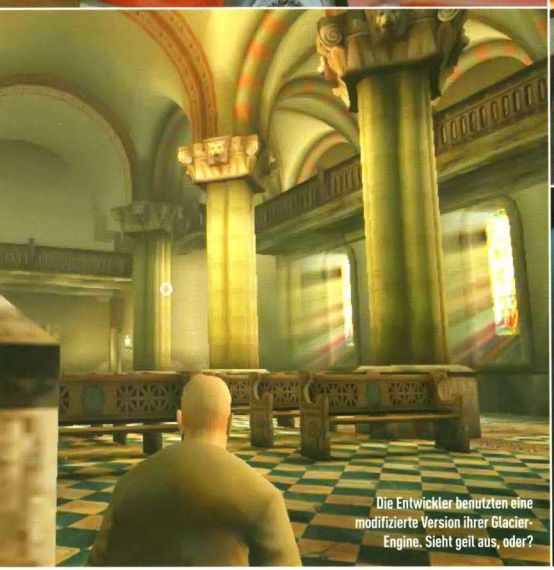
Eidos sei Dank: Der Hitman (alias Nr. 47) ist wieder da. Nach fast zwei Jahren ist der Glatzkopf wieder im Geschäft – dies aber eher unfreiwillig. Mittlerweile hat er seine Knarren und damit den Job als Auftragsmörder nämlich an den Nagel gehängt und lebt friedlich in einer sizilianischen Kirche zur Untermiete. Als Hobby-Gärtner kümmert er sich um die Botanik, wird zum besten Freund des Pfarrers (Nein, nicht was Sie wieder denken!) und führt ein eher unscheinbares Leben. Nicht gerade der Stoff, aus dem die Actionspiele sind. Aber es gibt da ja noch dieses ungeschriebene Gesetz, dass Ruheständler mit zweifelhaftem Ruf immer von der Vergangenheit eingeholt werden. Eines Tages wird nämlich der Pfarrer des beschaulichen Gotteshauses von ein paar fiesen Pennern gekidnappt. Die Entführer verlangen einen Haufen Kohle für dessen Freilassung. Zu blöd, dass unser Glatzen-Toni seine gesamte Kohle der Kirche gespendet hat und der Zahlungsaufforderung nicht nachkommen kann. Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als wieder ins Berufsleben zurückzukehren.



Ihr einziger Freund wird von ein paar kleinen Italienern entführt. Dafür werden sie teuer bezahlen!



Sie haben ihn Kojak genannt und werden gerade dafür bestraft.



Die Entwickler benutzten eine modifizierte Version ihrer Glacier-Engine. Sieht geil aus, oder?



Ein Blumenbote muss dran glauben. Sie brauchen seine Klamotten, um sich an den Wachen vorbeizuschleichen.

JEDER KOPF HAT SEINEN PREIS

Um an Informationen und Geld zu kommen, wendet sich der Yul-Brynner-Verschnitt an seine alten Brötchengeber. Die sind wegen der guten Auftragslage über die Rückkehr ihres besten Killers höchst erfreut. Ab hier beginnt das eigentliche Spiel. Über Ihren vernetzten Laptop ziehen Sie neue Aufträge an Land und bringen die notwendigen Details in Erfahrung. So wissen Sie etwa, wie stark Ihr Einsatzgebiet bewacht wird und um wen es sich bei der „Zielperson" eigentlich handelt. Im weiteren Spielverlauf bereisen Sie so ziemlich jeden Kontinent, denn böse Menschen gibt es schließlich überall. Übrigens sind es durch die Bank irgendwelche Fieslinge, denen Sie das Licht ausknipsen. Politisch korrekt ist es deswegen vielleicht trotzdem nicht, aber das ist eine andere Sache. Ihren „Helden" steuern Sie wahlweise aus der Verfolger-Ansicht oder der Ego-Perspektive. Letztere empfiehlt sich, wenn Sie die nähere Umgebung unter die Lupe nehmen wollen. Per Tastatur bewegen Sie den Hitman und mit der Maus bestimmen Sie dessen Blickrichtung.

SAITE FÜR SEITE EIN GENUSS!

Der virtuelle Killer von Welt meuchelt elegant und greift auch auf unorthodoxe Mittel zurück. So umfasst das verfügbare Waffenarsenal zwar so ziemlich jeden gängigen Ballermann. Doch oftmals verlangt die Situation nach subtileren Methoden. Demgemäß schleichen Sie sich etwa hinter eine unachtsame Pixel-Wache und strangulieren diese mit einer Klaviersaite. Damit andere Posten nichts mitkriegen, können Sie den Körper dorthin schleppen, wo er vor den Augen der Öffentlichkeit geschützt ist. Verdeckt zu operieren ist bei *Hitman 2* immer die sicherste Methode. Daher sollten Sie immer ein Auge auf Ihre Bildschirmanzeigen haben. Denn diese verraten Ihnen, ob Gefahr lauert oder nicht. Das Ganze ist wirklich wohl durchdacht. Ein Beispiel: Sie spazieren über einen alten Holzboden und dieser knarrt und ächzt bei jedem Schritt. Am Bildschirmrand erscheint ein Warnhinweis. Wenn Sie jetzt nicht in den Schleichmodus wechseln, wird garantiert eine aufgeschreckte Wache nach dem Rechten sehen. Das wollen Sie doch nicht, oder? Glauben Sie uns: Wenn Sie Ihre Spielfigur am „Leben" halten möchten, halten Sie den Ball immer schön flach.

AUSZIEH'N! AUSZIEH'N!

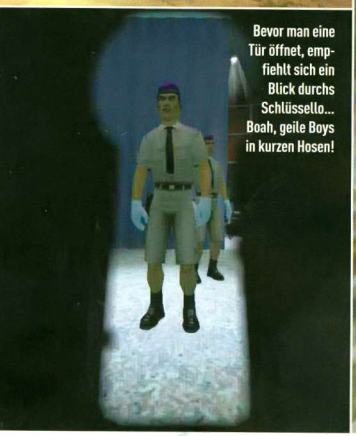
Manchmal brauchen Sie einen Schlüssel, etwas Munition oder eine Waffe. Dann ist es schon mal in Ordnung, absichtlich einen Wachmann anzulocken. Ein paar auf die Rü-



Scheiße, die Turban-Buben haben Verdacht geschöpft! Gleich rufen sie den Jihad aus.



Ist ja klar, dass in der deutschen Botschaft irgendwelche krummen Dinger laufen.



Bevor man eine Tür öffnet, empfiehlt sich ein Blick durchs Schlüsselloch... Boah, geile Boys in kurzen Hosen!



„Nein, geh weg von mir! Ich hab dich mit Christian rumknutschen sehen, du Schuft! Es ist aus zwischen uns."

HITMAN 2

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	IO Interactive
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	Ende September
VERGLEICHBAR:	Metal Gear Solid
INTERNET:	www.hitman2.com

be geben, Taschen ausräumen und schon kann es weitergehen. Sie können die arme Sau aber auch bis auf die Unterbuxen ausziehen, um sich dann mit seinen Klamotten zu tarnen. Allerdings sollte man sich nicht zu sehr auf diese Maskierung verlassen. Denn ganz so blöd sind die Gegner auch nicht. Widersacher in der Nähe entlarven den Schwindel relativ schnell. Aber weiter entfernte Personen lassen sich so auf jeden Fall täuschen. Was ist aber, wenn Sie sich verkleiden, um an einem Wachposten vorbeizugehen? Mit Sicherheit werden Sie gefilzt. Wenn man Ihre Waffe entdeckt, ist Schicht im Schacht. Also müssen Sie eine Möglichkeit finden, Ihre Knarre irgendwie an der Wache vorbeizuschmuggeln. Vielleicht können Sie die Bleispritze ja jemand anderem unterjubeln? Oder Sie spazieren ohne Waffe rein und klauen sich irgendwo eine. Man kann aber auch auf alles pfeifen, die Wachposten ausschalten und in typischer Rambomanier aufräumen. Sie sehen, bei *Hitman 2* führen viele Wege zum Ziel.

NEW AND IMPROVED

Am Vorgänger wurde des Öfteren rumgemosert. Dass man nur zwischen den einzelnen Levels abspeichern durfte sorgte bei vielen Spielern besonders für Frust. Zudem agierten die Gegner in Teil 1 nicht immer besonders intelligent. Bei *Hitman 2* dürfen Sie endlich auch während der Missionen speichern, wobei die Zahl der erlaubten Spielstände vom Schwierigkeitsgrad abhängt. Eine gute Lösung, wie wir meinen! Was die KI betrifft, hapert es immer noch ein bisschen. Allerdings ist dies kein generelles Problem wie beim Vorgänger und tritt nur selten auf. *Hitman 2* spielt sich nicht nur gut, sondern sieht auch noch spitzenmäßig aus. Vor allem die feinen grafischen Oberflächenstrukturen (Texturen) sorgen für einen lebendigen Look. Bleibt nur noch zu erwähnen, dass der Soundtrack vom Budapester Symphonie Orchester eingespielt wurde und richtig geil klingt. Selbst Kollege Sauerteig (erklärter Ballermann-Hits-Fan) war ob der musikalischen Pracht total von den Socken. AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



Eigentlich kann ich den Begriff „Totale Handlungsfreiheit" ja nicht mehr hören. Doch in diesem Fall wurde dieses Feature sinnvoll eingesetzt. Wie man seinen Auftrag am besten erfolgreich erfüllt, wird meist nach kurzem Abchecken klar – und ebenso, was man tunlichst vermeiden sollte. So schafft man sich quasi seinen eigenen Schwierigkeitsgrad. Daher macht jede Mission auch nach mehreren Durchgängen Spaß. Besonderes Lob verdient die musikalische Untermalung. Zum ersten Mal in meinem Leben habe ich mir vorgenommen, den Soundtrack zu einem Computerspiel zu kaufen. Kurz gesagt: *Hitman 2* ist ein Gesamtkunstwerk!

PC CD-ROM

DIE REVOLUTION GEHT WEITER!



€19,95*

RED FACTION™

volition

THQ

Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. * unverbindliche Preisempfehlung

- PC-Version mit 12 Levels
- 1st-Person-Shooter, wenige Rätsel
- Q stattet Bond (sieht aus wie Brosnan) mit Gimmicks aus
- Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler
- Entwickelt von Gearbox Software (*CS: Condition Zero*, *Halo PC*)

Dein Gesicht erinnert mich an irgendeinen Schauspieler, James.

Ich steh auf Machos!



Bitte nicht abdrücken, Jungs, sonst kann ich gar nichts mehr sehen.



Eigentlich wollte Mr. Bond nur seine Stoppuhr aktivieren.

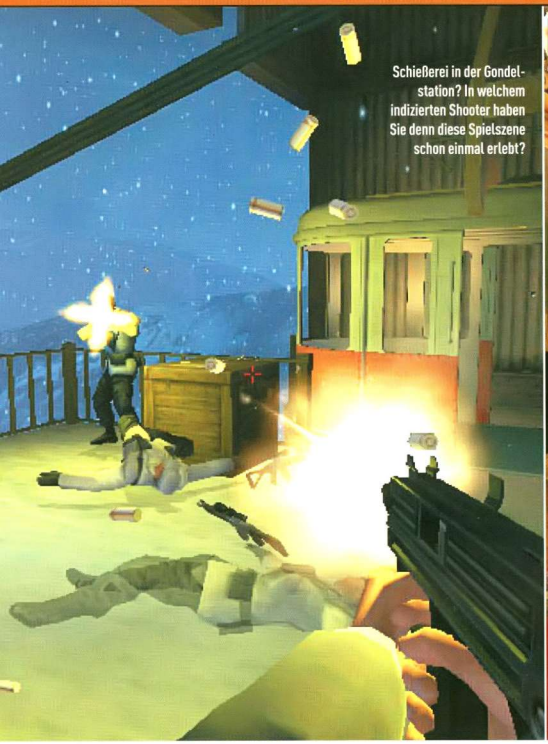
In NIGHTFIRE kriegt James Bond endlich auch auf dem PC die schnellsten Autos, die neuesten Technik-Gimmicks, die besten Waffen, die schärfsten Frauen und am Ende den Ober-Miesling.

Sie sind ein Ober-Schlaumeier und wollen darauf hinweisen, dass uns die Jungs von Domark (Gott hab sie selig) Ende der 80er-Jahre schon mal mit einem PC-Bond beglückt haben? Vergessen Sie's! Der neue Bond schaut aus wie Pierce Brosnan und wird dank der Künstler von Gearbox Software (siehe Fakten-Kasten) Cate Archer ganz schön einheizen. Wir haben Jimmy in London mal unter die schweißnassen Achseln gelangt. Hier unsere Eindrücke:

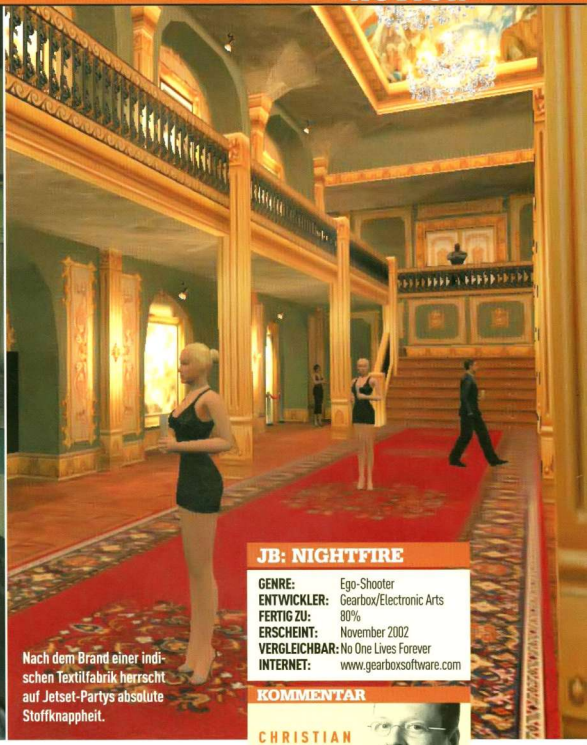
Nightfire hat alles, was ein guter Bond-Film braucht, aber rein gar nichts zu tun mit dem 20. Kinoabenteuer *Stirb an einem anderen Tag*, das am 22. November anläuft. Stattdessen haben die EA-Strategen mit freundlicher Genehmigung von MGM typische Storyelemente aus 40 Jahren Bond-Tradition zu einer eigenen Geschichte zusammengepuzzelt. Der Ober-Fiesling heißt hier Rafael Drake, verfügt über Atomwaffen und will – wie könnte es anders sein – die Weltherrschaft an sich reißen. Um das zu verhindern, müssen Sie in der Rolle des smarten Martini-Schlürfers die halbe Welt bereisen. Also schnüffeln Sie in Österreich herum, segeln schwerelos durch eine Raumstation (bekannt aus *Moonraker*), paddeln durch eine Unterwasser-Basis, erforschen Fort Knox (bekannt aus *Goldfinger*) und erklimmen einen Wolkenkratzer in Tokio. Insgesamt warten zwölf exotische Schauplätze, zwei mehr als in den zeitgleich erscheinenden Konsolenversionen von *Nightfire*. Zusätzlich gibt's fünf spezielle Mehrspielerkarten für bis zu 32 Netzwerk- oder Internetspieler.

SCHLEICH DICH!

Mr. Bond ermittelt, wie es sich für einen Geheimagenten gehört, bevorzugt verdeckt. Das heißt für Sie, dass Sie sich auf eine beträchtliche Anzahl an Schleichmissionen einstellen können. Das geht schon im ersten Level los. Dort springen Sie in den Alpen mit dem Fallschirm ab und müssen auf eine dekadente Schloss-Party. Dummerweise ist Bond nicht wirklich eingeladen und das Gemäuer schwer bewacht. Also stehlen Sie sich unter einer Brücke hindurch und springen von dort auf das Dach eines LKWs, der Sie freundlicherweise direkt zum Haupteingang chauffiert. Sie können aber auch durch den Wald zum Hintereingang huschen, wo Sie prompt ein offenes Fenster entdecken werden. Tatsächlich lassen sich die meisten Aufgaben auf mindestens zwei unterschiedliche Arten lösen. Wer keinen Bock auf Geheimniskrämerei hat, bedient sich ausschließlich des zwölf Wummen umfassenden Shooter-Arsenals, wird dann aber mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad konfrontiert. Clevere Zocker



Schießerei in der Gondelstation? In welchem indizierten Shooter haben Sie denn diese Spielszene schon einmal erlebt?



Nach dem Brand einer indischen Textilfabrik herrscht auf Jetset-Partys absolute Stoffknappheit.

JB: NIGHTFIRE

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever
INTERNET:	www.gearboxsoftware.com

nutzen also zumindest die technischen Gimmicks aus dem Bastellabor von Q. Zur Auswahl stehen etwa ein zielsuchender Raketenkoffer, die Laserarmbanduhr, der PDA zum Knacken von Codes oder die Universalbrille mit Röntgen- und Infrarot-Optik. Schön!

ZEIG MIR ALLES!

Schön auch, dass Gearbox sämtliche Levels mit viel Liebe zum Detail umgesetzt hat. Auch wenn Jimmys PC-Auftritt nicht ganz an die Pixelpracht von Max Schmärz und Co. herankommt, darf sich das Zockerauge an jeder Menge Rauch- und Lichteffekten erfreuen. Zudem gefallen die lebensechten Animationen der Charaktere sowie die stimmigen Leveltexturen. Einschränkungen müssen dafür bei der Sichtweite in Kauf genommen werden. Für Atmosphäre sorgen zahlreiche Zwischensequenzen, die mithilfe der Spiel-Engine in Szene gesetzt werden. *Nightfire* wird das Action-Genre nicht revolutionieren, lockt aber mit einem unschlagbaren Argument: Wer wollte nicht schon immer mal in die Haut des britischen Superagenten schlüpfen? Freuen Sie sich besonders auf scharenweise Digi-Babes. Lecker! CHRISTIAN BIGGE

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE

Wer sich einen James-Bond-Film im Kino oder auf DVD reinzieht, weiß genau, was ihn erwartet. Ist das schlimm? Nö, denn sonst würden die Geschichten rund um den britischen Geheimagenten nicht seit 40 Jahren die Massen begeistern. *Nightfire* schaufelt alle gängigen (und ersehnten) Bond-Klischees auf den Heim-PC – und kommt sowohl technisch als auch spielerisch mehr als solide daher. Was soll da also schief gehen?

INTERVIEW

„JAMES BOND IST EINFACH DER BESTE SPION DER WELT!"



Sie ahnen, wen Michael Condrey mit seiner Zwei-Finger-Beretta erschießen will, oder?

Michael Condrey, EAs Producer von Nightfire, erklärte uns, warum Cate Archer einpacken kann.

PC Action: *Nightfire* soll zeitgleich zum neuen Bond-Kinofilm *Die Another Day* im November erscheinen, hat aber eine eigene Story. Warum?

Michael Condrey: Mit der Entwicklung des Spiels hatten wir bereits begonnen, als das Drehbuch zu *Die Another Day* noch gar nicht fertig war. Außerdem sind es zwei Paar Schuhe, einen Film zu machen oder ein interaktives Abenteuer zu entwickeln. Ein Beispiel: Im Film benutzt Bond alle Technikgimmicks oder Waffen meist nur einmal. Das reicht, um dem Zuschauer zu zeigen, was für irre Möglichkeiten 007 hat. In *Nightfire* verfügt der Spieler immer über ein entsprechendes Arsenal, muss aber überlegen, wie er dieses sinnvoll einsetzt. Er kann und soll seine Fähigkeiten verbessern. Das erfordert ein anderes Design.

PC Action: Wie unterscheidet sich die PC-Version von *Nightfire* von den Konsolenversionen?

Michael Condrey: Auf den Konsolen wird es Rennspiel-Sequenzen geben. Auf dem PC haben wir uns dagegen entschieden und stattdessen weitere klassische Shooter-Levels gebastelt – und natürlich spezielle Mehrspieler-Karten.

PC Action: Warum wird *Nightfire* deiner Meinung nach besser als *No One Lives Forever 2*?

Michael Condrey: Ich denke, James Bond ist einfach der beste Spion der Welt. Das hat er in zwanzig Filmen in den letzten 40 Jahren bewiesen. Cate Archer ist eine von den Spioninnen, die kommen und wieder gehen. James Bond wird es dann immer noch geben und ihr werdet es lieben, das Original selbst spielen zu können.

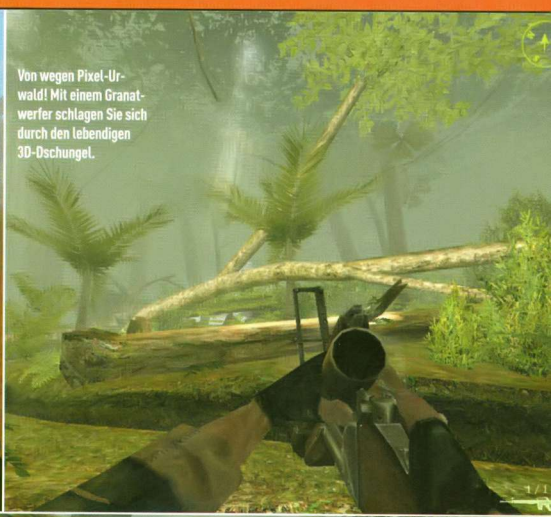
PC Action: Dürfen wir uns auf weitere James-Bond-Abenteuer auf dem PC freuen?

Michael Condrey: Ja. Unsere Zusammenarbeit mit MGM ist großartig und langfristig ausgelegt. Hoffentlich gibt es bald eine große Online-Community für unsere Bond-Spiele.

- 33 Karten
- Trainingsmodus mit Bots
- 21 Schießeisen
- UT-Engine
- 11 Skins



Dieser feindliche Stützpunkt muss in einer der 20 Einzelspielermissionen ausgeräuchert werden.



Von wegen Pixel-Urwald! Mit einem Granatwerfer schlagen Sie sich durch den lebendigen 3D-Dschungel.



MegaMan auf Selbstfindungstrip: Axel Schulz hat sich der Fremdenlegion angeschlossen.

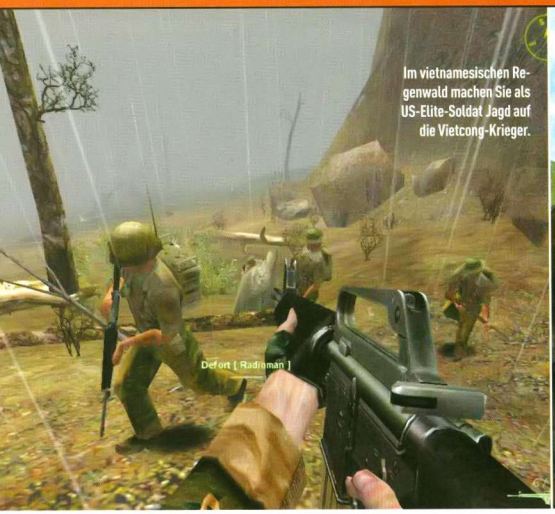
Such 'nen Busch, Mann!

Himmelfahrtskommando: Als bestens ausgebildeter Elite-Soldat müssen Sie sich bei G.O.D.s authentischem Taktik-Shooter VIETCONG durch die vietnamesische Wildnis schlagen.

Während in Deutschland keine zehn Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg das Wirtschaftswunderland besungen wurde, sind die Auswirkungen des Vietnamkriegs noch heute spürbar. In einer unglaublichen Materialschlacht ließen Hunderttausende von Soldaten und Millionen von unschuldigen Zivilisten ihr Leben oder wurden durch den Einsatz chemischer Waffen zu Krüppeln auf Lebenszeit. In dieses nicht ganz unproblematische Szenario bettet Gathering of Developers mit *Vietcong* einen anspruchsvollen Taktik-Shooter. Schauplatz ist logischerweise Vietnam im Jahr 1967, der Endphase der kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen dem Vietcong und den USA.

DSCHUNGEL-SEK

Im Einzelspielermodus schlüpfen Sie in die Rolle des US-Soldaten Steve R. Hawkins, der als Anführer einer sechsköpfigen Spezialeinheit mitten im vietnamesischen Dschungel stationiert ist. In 20 abwechslungsreichen und miteinander verknüpften Missionen gilt es, die verschiedensten Aufträge auszuführen. So verteidigen Sie Ihren eigenen Stützpunkt gegen Angriffe, schalten feindliche Basen aus, starten Sabotageaktionen oder ziehen gemeinsam mit anderen Korps in die Schlacht. Jeder Einsatz muss zunächst in bekannter *Rainbow Six*-Manier taktisch geplant werden. In der Einsatzbesprechung statten Sie Ihre fünf Kameraden mit den nöti-



Im vietnamesischen Regenwald machen Sie als US-Elite-Soldat Jagd auf die Vietcong-Krieger.


Nach Hause telefonieren: Ihr Funker hält Kontakt zum Hubschrauber und zum Hauptquartier.

gen Waffen und Ausrüstungsgegenständen der damaligen Zeit aus und legen gegebenenfalls auf der taktischen Karte Wegpunkte fest, um möglichst effizient vorrücken zu können.

WIE BEIM A-TEAM

Dabei ist es wichtig, die einzelnen Fähigkeiten Ihrer fünf Teammitglieder zu berücksichtigen. So sollte der MG-Schütze nicht unbedingt das Schlusslicht bilden und der Funker stets in greifbarer Nähe sein, um rasch Verstärkung anfordern zu können und die neuesten Meldungen vom Hauptquartier an Sie weiterzugeben. Außerdem mit am Start: ein Sanitäter, ein Mechaniker und ein Aufklärer.

Ein Großteil der Einsätze startet und endet in einem Helikopter. Bereits auf dem Hinflug erkunden Sie die Landschaft aus der Luft oder nehmen Bodenstellungen unter Beschuss. Während der Missionen ist der Hubschrauber stets in der Nähe und kann im Fall der Fälle als Luftunterstützung oder zur Evakuierung Ihrer verletzten Kameraden angefordert werden. Doch natürlich steht Ihnen noch anderes Original-Kriegsgerät zur Verfügung, das Sie genau wie bei *Battlefield 1942* auch selbst steuern können. Vom Jeep mit Stand-MG über den Truppen-Transporter bis hin zum Landungsboot oder Tigerpanzer reicht hierbei die Auswahl.

MEHR ACTION GEFALLIG?

Weniger taktisch, sondern sehr viel actionreicher geht es im Mehrspielermodus zu. Hier kämpfen Sie aufseiten der Amerikaner oder Vietnamesen mit bis zu 32 Spielern auf speziellen Karten gegeneinander. Die Planungsphase entfällt, in klassischen Spielmodi wie Capture the Flag oder Team Deathmatch kann gegen menschliche Kontrahenten und Bots nach Herzenslust gefraggt werden.

Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Soldaten soll möglichst wirklichkeitsnah arbeiten und neben der Grafik einer der Höhepunkte von *Vietcong* sein. Die spitzenmäßige Optik legt die Messlatte dafür in jedem Fall recht hoch. Der Dschungel wirkt wie die Animationen der Soldaten recht realistisch und auch die Rauch- und Explosionseffekte zählen mit zum Besseren, was dieses Genre zu bieten hat. Wer eine EAX-fähige Soundkarte in seinem Rechner hat, bekommt obendrein ein erstklassiges 3D-Klangerlebnis spendiert, das den Missionen zusätzlich Dramaturgie einhauchen soll. Klingt gut, wir warten gespannt. CHRISTIAN SAUERTEIG

VIETCONG

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	G.O.D.
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	Rainbow Six
INTERNET:	www.take2.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN SAUERTEIG

Welch Karriere: vor wenigen Jahren noch von der Bundeswehr ausgemustert, kämpfe ich mich nun virtuell als bestens ausgebildeter Elite-Soldat durch die vietnamesiche Pampa. Wobei Letzteres fast eine Beleidigung ist – derart detailliert und realistisch wurde das spannende Dschungel-Szenario von den Entwicklern in Szene gesetzt. Der strategische Einzelspielermodus dürfte vor allem Fans der *Rainbow Six*-Serie liegen, wohingegen *Counter-Strike*-erprobte Spieler in den actionlastigeren Mehrspielerpartien auf ihre Kosten kommen.

Anzeige

SHIRT-SCHOCK!

Holen Sie sich jetzt PC Action für ein Jahr im Abo. Kostenloses Dankeschön: Das offizielle PC-Action/WWCL-T-Shirt.



Luder! Schlampe! Zicke! Alles geile und beliebte T-Shirt-Sprüche ... Aber ja wohl nichts für LAN-Gamer und Action-Freaks! Da musste PC Action Abhilfe schaffen: Der Frontaufdruck des offiziellen PC-Action/WWCL-Shirts ist ein echter Antispruch für Insider: „TEAMKILLER". Und auf dem Rücken outen Sie sich als wahrer LAN-Fan. Die robusten Baumwoll-T-Shirts wurden in einer limitierten Auflage gedruckt und sind jetzt als kostenloses Dankeschön beim Abschluss eines PC-Action-Abos zu haben.

Dieses und auch alle anderen PC-Action-Abo-Angebote finden Sie unter

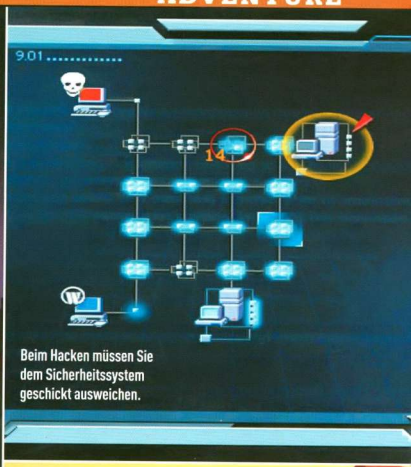
www.pcaction.de

PC ACTION

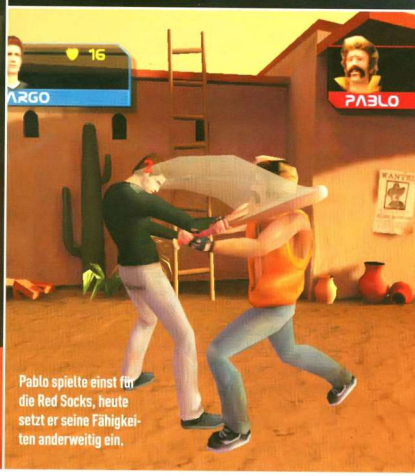


Verspannungen? Gegen Kopf- und Unterleibsschmerzen hilft bekanntlich eine Massage.

Brünftige Bienen, blaue Bohnen, böse Buben ...



Beim Hacken müssen Sie dem Sicherheitssystem geschickt ausweichen.



Pablo spielte einst für die Red Socks, heute setzt er seine Fähigkeiten anderweitig ein.

In LARGO WINCH verführen Sie reihenweise Frauen, knacken knifflige Rätsel, verführen Frauen, bringen Gangster um die Ecke und verführen Frauen. Was will man(n) mehr?

Largo Winch ist sportlich gebaut, Erbe eines Milliardenunternehmens und sieht Luke Perry aus *Beverly Hills 90210* verblüffend ähnlich. Kurz: der Traum jeder Frau. Ein perfektes Leben führt der Sunnyboy trotzdem nicht, läuft doch in seiner Firma so einiges schief. Erst schubsen zwielichtige Typen zwei seiner Angestellten über den Jordan und entwenden wichtige Informationen aus dem Computersystem. Dann verschwindet der Chefwissenschaftler plötzlich spurlos. Als Geschäftsmann mit Courage und Ambitionen zum Superschnüffler versucht Largo Winch, die Vorfälle aufzuklären, und stürzt sich in ein gefährliches Abenteuer.

ABENTEUER FÜR ERWACHSENE

„Ich bin kurz duschen. Fühl dich doch wie zu Hause und mach es dir bequem." Mit diesem Satz verlässt eine kurvenreiche Blondine den Raum und taucht wenig später in Reizwäsche auf. Die Szene stammt nicht etwa aus dem RTL-II-Nachtprogramm, sondern spiegelt den erotischen Aspekt des Action-Adventures wider. Neben dem Gekuschel mit attraktiven Damen geht's aber auch anderweitig zur Sache: Sie reisen quer über den Globus, quetschen Hinz und Kunz aus und verstricken sich in zahlreiche Kämpfe. Die Prügelszenen laufen rundenbasiert ab. In puncto Rätseleinlagen erinnert *Largo Winch* an Adventure-Klassiker wie *Indiana Jones 4 – The Fate of Atlantis*. Kurz: Sie stecken allerlei Zeugs in Ihre Taschen, kombinieren Gegenstand A mit Gegenstand B und benutzen das fertige Objekt an einer bestimmten Stelle. Damit Sie nicht ziellos in der Gegend rumlatschen, versorgt Sie Ihr Notizbuch mit Hilfestellungen à la „Ich sollte mit Simon über den Einbruch sprechen". Sozusagen ein Dr. Watson im Pocket-Format.

TANJA BUNKE

LARGO WINCH

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Dupuis/Ubi Soft
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	5. September 2002
VERGLEICHBAR:	Cold Blood
INTERNET:	www.ubisoft.de

KOMMENTAR

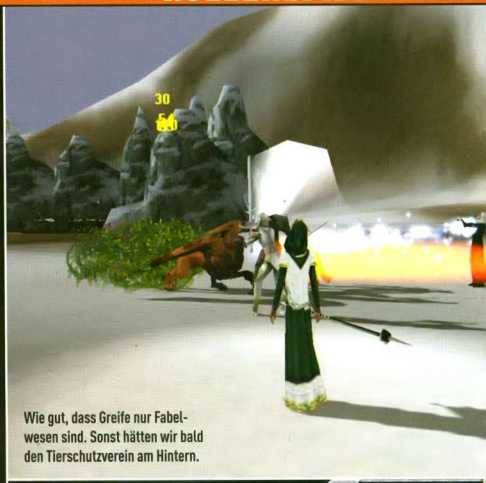


TANJA BUNKE

Auch wenn mir Adventures der Marke *Monkey Island 4* und *Day of the Tentacle* durch ihre Abgedrehtheit eher liegen als Agentengeschichten, sorgt die PC-Umsetzung der französischen Kult-Comics von Jean van Hamme und Phillipe Francq für unterhaltsame Stunden. Der Schwierigkeitsgrad der Denksportaufgaben steigt kontinuierlich und die Minispiele sind eine willkommene Abwechslung.



Karriere in der Spielebranche: Gestern hatte Wolf noch eine popelige Nebenrolle in Black & White. Heute ist er eines der Highlights in Shadowbane.



Wie gut, dass Greife nur Fabelwesen sind. Sonst hätten wir bald den Tierschutzverein am Hintern.



Die Bodentexturen wirken in der Beta noch etwas verschwommen, die Gebäude können sich jedoch sehen lassen.

Die mit dem Wolf tanzt

Umfangreiche Charaktergestaltung, spannende Zocker-gegen-Zocker-Duelle und Häuserbau: SHADOWBANE soll alle drei Rollenspielerwünsche auf einmal erfüllen.

Da die abschließende Beta-Phase zum Online-Spektakel *Shadowbane* derzeit über die Server läuft, wollten wir für Sie noch einmal einen kleinen Blick riskieren. Fataler Fehler! Wieso? Nun, kaum waren die ersten Stunden im Spiel vergangen, griff schon die Sucht mit gierigen Pranken zu. Aus dem „Ich mache heute früh Feierabend" wurde jeden Abend ein „Och Mist, schon wieder 3 Uhr morgens". Das Augenringepaar wuchs. Die Lust, erneut in die Welt des Spiels zu tauchen, auch. Schwups, war es geschehen – den Abgabetermin für den Artikel verpennt. Dumm für die Redakteurin. Gut für Sie. Schließlich erfahren Sie nun brühwarm, wieso *Shadowbane* wie ein drohender Schatten über der Konkurrenz schwebt.

RIESIGE AUSWAHL

Anhand von zehn Rassen und vier Klassen (Heiler, Magier, Kämpfer, Dieb) hauchen Sie Ihrem Protagonisten Leben ein. Mit dem zehnten Level entscheiden Sie sich für einen von bis zu sieben klassenspezifischen Berufen, wie Prälat oder Druide. Zehn Levels später begeben Sie sich auf die Suche nach Disziplin-Runen. Maximal drei Disziplinen sind erlaubt, die Ihnen neue Fähigkeiten bescheren. So avancieren Sie mit der Rune „Reisender" zum teleportierenden „Taxi" auf zwei Beinen und befördern Mitspieler auf andere Server. Aber nicht nur Ihre Spielfigur, sondern auch das Benutzermenü und die Welt selbst lassen sich individuell gestalten. Beispielsweise können Sie mit Ihrer Gilde eine eigene Stadt bauen oder durch die Vernichtung einer bösen Sippe von Fiesewichtern das Zonen-Design beeinflussen. Kurz: In *Shadowbane* ist alles möglich. Sogar, dass plötzlich eine verfeindete Zocker-Gemeinde mit Feuerball-Katapulten an Ihre Tore klopft.

TANJA BUNKE

SHADOWBANE

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Wolfpack/Swing
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	Oktober 2002
VERGLEICHBAR:	Ultima Online
INTERNET:	www.shadowbane.de

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Shadowbane wird meiner Meinung nach das Nonplusultra der Online-Rollenspiele. Die Grafik und die Kampfanimationen sind traumhaft, die Charakterentwicklung einmalig, das Spieler-gegen-Spieler-System bis ins Kleinste ausgeklügelt. Ganz zu schweigen von der genialen Musik der einzelnen Zonen und der Möglichkeit, eigene Festungen und Städte zu bauen. Kurz: Ich liebe es!



Ein bisschen Frieden ...

... wünschen wir uns alle. Nun, eigentlich ganz viel davon. Zum Glück ist FRONTLINE ATTACK nur ein Spiel. Und es geht einmal mehr um den Zweiten Weltkrieg.

Aaaaaatackeeee! Unser Jagdverband bombardiert eine feindliche Panzerdivision in den Ardennen.

Nanu? Das sieht ja aus wie *Earth 2150*, *Earth 2140*, *Lost Souls* oder *World War 3*! Die einfache Erklärung: Hinter *Frontline Attack* stecken mit In Images und Reality Pump dieselben Entwickler. Deren neuester Echtzeitstrategie-Streich dreht sich allerdings nicht um irgendein düsteres Zukunfts-Szenario, sondern entführt den Spieler in die entscheidende Phase des Zweiten Weltkriegs. Als Kommandeur der Roten Armee, der Alliierten oder der deutschen Truppen spielen Sie die bedeutendsten Schlachten zwischen 1941 und 1944 nach. Dabei haben die Entwickler sehr viel Wert auf eine möglichst detaillierte und realistische Wiedergabe der historischen Kriegsereignisse gelegt. Neben einer authentischen Nachbildung des jeweiligen Geländes sollen auch die Truppenstärken und Ausgangspositionen den Schlachten von vor knapp 60 Jahren in nichts nachstehen.

ALTBEWÄHRTE OPTIK

Der Einzelspielermodus bietet zwei Kampagnen à zwölf Missionen. Hier stehen taktische Operationen mit Infanterie, diversen Panzerverbänden und Langstreckenwaffen auf dem Programm. Wohingegen den Spieler im Mehrspieler- und Skirmish-Modus mehr Ressourcenmanagement und Gebäudeaufbau erwartet. Siegreiche Einheiten gewinnen Erfahrung und erhalten einen höheren Rang, was gleichbedeutend mit einem Stärkebonus bei kommenden Kämpfen ist. Zudem stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, die Einsteiger und Profis gleichermaßen zufrieden stellen sollen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto aggressiver und intelligenter gehen die Feinde zu Werke.

Grafisch setzt *Frontline Attack* auf die *Earth 3*-Engine. Diese kann sich bei Auflösungen von bis zu 2.084x1.800 Bildpunkten sowie Tag- und Nachtzyklen mit wechselnden Wettereffekten zwar nach wie vor sehen lassen, doch revolutionär ist das im Herbst 2002 nicht mehr. CHRISTIAN SAUERTEIG

FRONTLINE ATTACK

GENRE:	Strategie
ENTWICKLER:	Reality Pump/Eidos
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	September 2002
VERGLEICHBAR:	Earth 2150, Sudden Strike 2
INTERNET:	www.eidos.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Okay, die Grafik ist nicht gerade spektakulär. Doch darüber könnte das ausgefeilte Missionsdesign hinwegtrösten. Bereits bei *Earth* und Co. bewiesen die Entwickler ein Näschen für herausfordernde Kampagnen. Sollten sie dies auch auf *Frontline Attack* übertragen haben, dürfen sich alle Echtzeitstrategie-Fans auf einen interessanten Titel freuen.



Nachts sind alle Häuser grau: Unsere Fallschirmspringer bereiten die Invasion an der Atlantikküste vor.



Nicht nur optisch, sondern auch von der Bedienung her erinnert Frontline Attack an Earth und Co.

Da ist doch was im Busch!

Und genau dort müssen Sie in PLATOON hin. Weil: Es geht um den Vietnamkrieg. Und das Ganze spielt sich wie eine Mischung aus Commandos und Sudden Strike.



Die Cluburlauber im Hüttendorf werden sich gleich über den Krach beschweren.

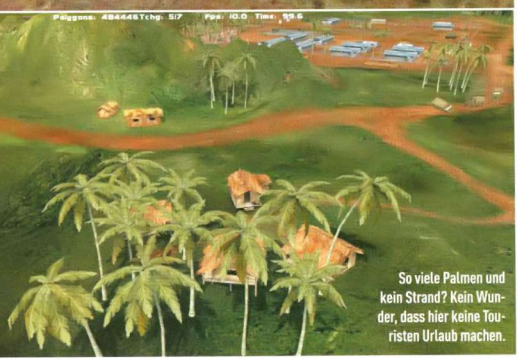
AUF DVD

Ab in die grüne Hölle

VIDEO: Erste Spielszenen aus Platoon



Private Depp hat die Arschkarte gezogen und muss Wache schieben, während die Kameraden im Zelt Bier saufen.



So viele Palmen und kein Strand? Kein Wunder, dass hier keine Touristen Urlaub machen.

Mit nur einem kleinen Trupp GIs schlagen Sie sich bei *Platoon* virtuell durch die ersten drei Jahre des Vietnamkriegs. Jeder Ihrer Männer verfügt, ähnlich wie in *Commandos 2*, über spezielle Fähigkeiten und einen eigenen Charakter. Feuergefechte sind jedoch häufiger und Ihre Mannschaft größer, so dass die Spielweise eher in Richtung *Sudden Strike 2* geht. Eben kein Knobelspiel, sondern Taktik pur. 15 Missionen müssen Sie in der grünen Hölle bestehen: Gebiete erkunden, patrouillieren, eine Stellung verteidigen, Vietcong in Dörfern aufspüren oder nach dem Absturz Ihres Helikopters die eigenen Linien erreichen.

VERKRIECH DICH IM DSCHUNGEL

Der Vietcong reagiert auf Geräusche und Sicht. Terrain, Flora und Wetter beeinflussen die Bewegung und Sichtweite. *Platoon* bietet Fahrzeuge wie den Truppentransporter M113, den Panzer M48 Patton sowie die aus zahlreichen Filmen bekannten Helikopter. Größtenteils durchkämmen Sie aber zu Fuß den unwegsamen Dschungel. Digital Reality – bekannt durch das Weltraumstrategiespiel *Imperium Galactica* – legte großen Wert auf eine realistische Darstellung des historischen Themas: Die Stimmung des Vietnamkriegs soll ähnlich wie im gleichnamigen Film von 1986 eingefangen werden. ALEXANDER GELTENPOTH

PLATOON

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Digital Reality
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	Commandos 2, Sudden Strike 2
INTERNET:	www.montecristogames.com

KOMMENTAR

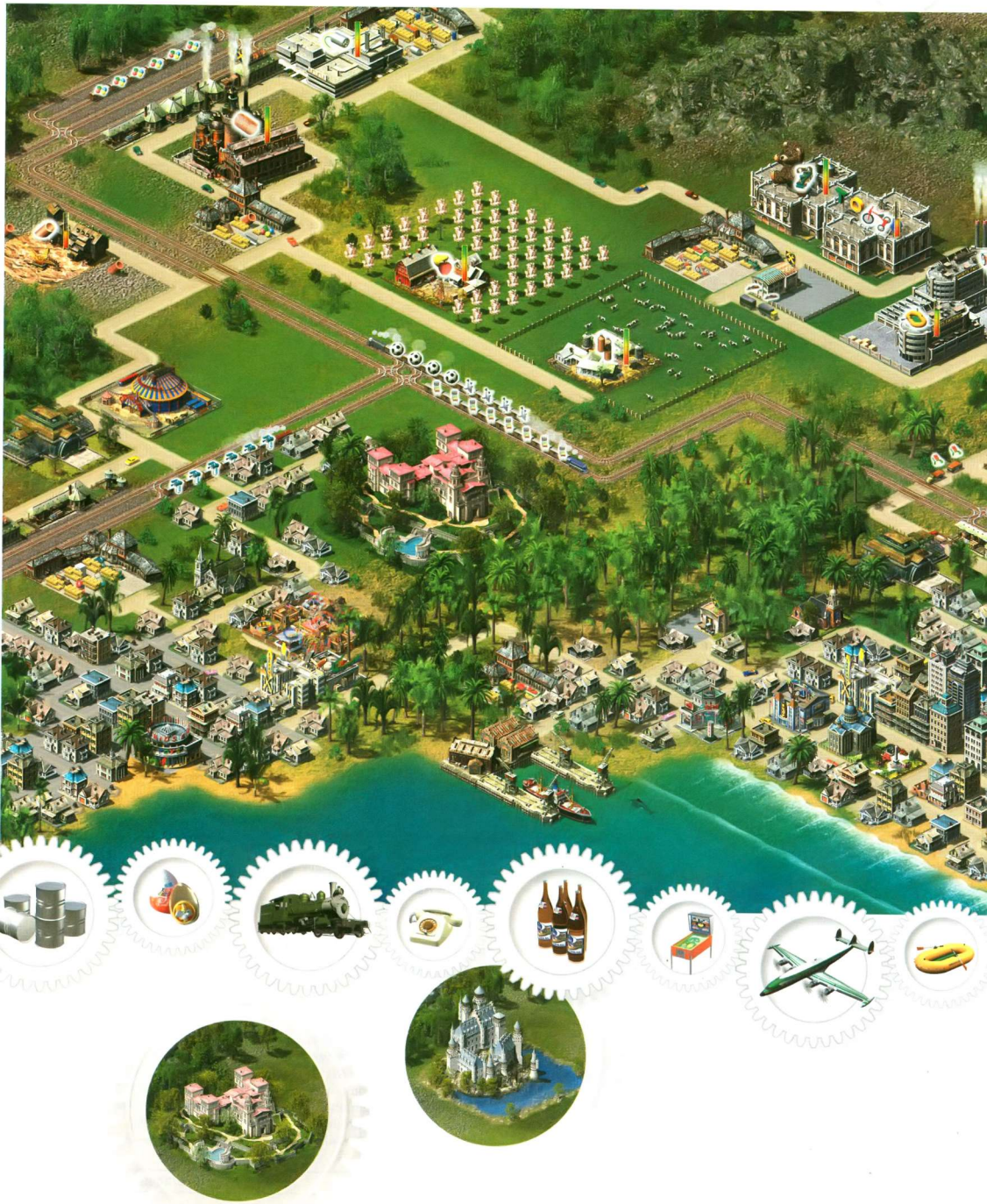


ALEXANDER GELTENPOTH

Wenn es Digital Reality gelingt, eine persönliche Bindung des Spielers zu jedem Soldaten unter seinem Kommando aufzubauen, und die historisch angehauchte Story hält, was sie verspricht, wird *Platoon* ein packendes und spannendes Echtzeitstrategiespiel mit dichter Atmosphäre. Für den nötigen Realismus und strategischen Tiefgang ist in jedem Fall gesorgt.

Erschaffe Deinen Traum...

...vom Tellerwäscher zum Millionär



DER INDUSTRIE GIGANT II

JETZT KAUFEN!
IM HANDEL





„Der IndustrieGigant II ist derzeit das Beste, was das Genre auf dem PC zu bieten hat."

Online Magazin Computer-Nachrichten 05.07.02

JoWooD Productions

www.industriegigant2.com

TEST

Voll abgeblitzt!

Bei Blizzard haben Bugs keine Chance: Ein Update merzt die wenigen Fehler in WARCRAFT 3 aus.



Echtzeitstrategie | Trotz ausgedehnter Betaphase tauchten in *Warcraft 3* Fehler auf, die Blizzard schnellstmöglich behob: Das Update auf v1.01b verhindert, dass im Battle.Net zu Unrecht ein Match als verloren gewertet wird, nur weil zu Beginn der Schlacht Ihre Internetverbindung streikt. Ein weiterer Bug beendete Mehrspielergefechte, wenn bereits besiegte Gegner erst zuschauten und dann das Spiel verließen. Der Patch beseitigt noch weitere Fehler, die nur sporadisch auftraten. Blizzard nutzte die Möglichkeit, um das Balancing der Einheiten zu überarbeiten: Belagerungsmaschinen aller vier Rassen können ab v1.01 nicht mehr so viel Schaden wegstecken. Einige Zaubersprüche der Untoten lassen sich schneller nacheinander ausführen. Die auffälligsten und umfangreichsten Änderungen betreffen die Nachtelfen: Zaubersprüche, Schaden einiger Einheiten, Trainingskosten und Ausbildungszeiten wurden modifiziert. Battle.Net-Nutzer erhalten das jeweils neueste Update automatisch.

Info: www.blizzard.de

ALEXANDER GELTENPOTH

AUF DVD

Warcraft 3 v1.01 (int)

Einige Kleinigkeiten ausgebessert.

Dateiname: war3patch101.exe



Da brennt die Hütte!

Logikfehler, Abstürze, Grafikbugs – für DIE GILDE sind die Hammerjäger im Großeinsatz. Jetzt endlich mit Erfolg.

Wirtschaftssimulation | Auf Drängen der Kunden stückelte JoWood den Patch auf v1.03 in zwei Hälften: Fassung v1.03a behebt bereits einen Großteil der bekannten Bugs. *Die Gilde* läuft stabiler, etliche Logikbugs und Dutzende kleinere Fehler sind behoben. 4 Head Studios verbesserten auch gleich noch das Balancing und überarbeiteten die künstliche Intelligenz der Meister und Gegner. Sogar der Mehrspielermodus stürzt nicht mehr so oft ab, obwohl sich eigentlich erst Version 1.03b besonders um Netzwerk und Verbindungssicherheit kümmern soll. Details zum Bugfix finden Sie in der umfangreichen Readme-Datei, die dem Update beiliegt. Bis v1.03b erscheint, können Sie sich im Forum (http://forum.jowood.de) über den aktuellen Stand der Dinge. Dort erfahren Sie auch einige Tipps, wie sich so mancher Bug vermeiden lässt.

Info: www.jowood.de

ALEXANDER GELTENPOTH

AUF DVD

Update v1.03a (d)

Endlich ohne Ärger spielbar.

Dateiname: die_gilde_patch_v_1_03a_de.exe



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER SERGIO



Sergio sucht seine Brille, die er beim Unfall verloren hat. Hilfsbereit unterstützen wir ihn dabei.

Wir sind Redis, wir sind doof

Ich hasse Sergio. Nein, nicht aus Rio, sondern aus Lost Heaven, *Mafia*. Ein echter Bastard. Glück hat er auch noch. Zuerst explodiert eine wohl platzierte Bombe in seinem Auto. Drin war seine Frau. Woher sollen wir wissen, dass die mit seinem Auto fahren durfte! Ein Italiener, der seine Frau den Sportwagen fahren lässt? Gibt's doch gar nicht! Sergio und sein Dusel. Schluss mit den sanften Spielchen. Entschlossen liefern Pistolero Jo und ich dem Glückspilz eine Verfolgungsjagd durch Lost Heaven. Jo versucht, ihm in die Reifen zu schießen, während ich den Wagen lenke. Immer wieder ohne Erfolg. Kein Wunder, bei unserer lahmen Gurke und Sergios Boliden. Doch schließlich verlässt Sergio das schier unmenschliche Glück: Sein Wagen rammt einen Laternenmast. Mit unserer Klapperkiste keilen wir ihn ein. Der Chauffeur stirbt im Kugelhagel. Wir ziehen Sergio aus dem Wagen, erschießen und überfahren ihn. Der ganze Frust aus zehn vergeblichen Anläufen wird ausgelebt. Und der Typ stirbt einfach nicht. Sieht das Spiel leider nicht vor. Wir hätten ihn nur verfolgen sollen. Ich hasse Sergio, diesen glücklichen Bastard.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
MAFIA							
Don Bigge ist nur noch Spaghetti.	Ich lieb Torten, Mafia-Torten und Mafia.	Rasen und Ballern für La Famiia!	Brilliant! Für mich ein Pflichtkauf!	Für mich das bisher beste Spiel 2002!	Spannend und genial in Szene gesetzt.	An diesem Spiel kommt keiner vorbei.	Ich will mit den Entwicklern schlafen.
AMERICA'S ARMY OPERATIONS							
Wann kommt der Shooter von Schröder?	Wenn's umsonst ist, nehm ich alles!	So viel Spaß für gar kein Geld!	Propaganda, aber sehr angenehme.	Scharfe Boys in Uniform für lau.	Kriegsspiele sind mir ein Greuel.	Mein Lieblingstitel diesen Monat.	USA, USA, USA!
AVP2–PRIMAL HUNT							
Ripley wäre damit in 20 Min. fertig	Bin ich schon durch? Das war ja einfach.	Da kuck ich mir lieber die Filme an.	Solche Add-ons hängen mir zum Hals raus.	Mich hat schon AvP 2 gelangweilt.	Zu kurz und ohne den richtigen Pepp.	Das haben die Aliens nicht verdient.	In der Kürze liegt die Würze.
CRAZY TAXI							
Hübscher als auf dem Dreamcast	Verrückte Raserei! Passt zu mir!	Nettes Spiel für die Mittagspause.	Alt, aber geil. Warum erst so spät?	Für Zwischendurch ganz nett.	Lustiges Spielchen gegen Langeweile.	Witziges Rennspiel. Aber wo ist die Hupe?	Geiles Ding für zwischendurch.
DIVINE DIVINITY							
Mir gefällt der Mix, weniger die Optik.	Ganz nett. Na ja, halt nett. Mehr ned.	Derzeit konkurrenzloser Pausenfüller.	Gelungene Hausmannskost	Gähnial – ich hasse Rollenspiele.	Nicht ansprechend genug für mich.	Für ein Rollenspiel viel zu öde.	Liegt mir irgendwie nicht.
TACTICAL OPS							
Nix Taktik, Fränkel! Für Weichspüler.	Iiih, da steht ja schon Taktik im Titel.	Ami's Army ist besser und billiger.	Warum muss jeder ein CS entwickeln?	Dann doch lieber Battlefield 1942.	Gott, verschone mich vor CS-Kopien.	Global Operations ist viel besser.	Ist durchaus zu empfehlen.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 -100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Drakan	Psygnosis	10/1999
MDK 2	Bioware	06/2000
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Bladerunner	Westwood	01/1998
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Startopia	Mucky Foot	07/2001
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Empire Earth	Stainless Studios	01/2002
Warcraft	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
Aliens vs. Predator 2	Monolith	05/1999
No One Lives Forever	Monolith	01/2001
Return to Castle W. (dt.)	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATIONEN		
B17 Flying Fortress	Wayward Design	01/2001
Comanche 4	Novalogic	01/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Vivendi Universal	02/2001
Indiziertes Spiel	id Software	01/2000
Indiziertes Spiel	Epic	01/2000
RENNSIMULATION		
Grand Prix 3	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Rally Championship 02	Ubi Soft	12/2001
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic	Piranha Bytes	04/2001
Morrowind	Ubi Soft	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simul.	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoß 3	Ascaron	03/2000
Fußball Manager 2002	EA Sports	11/2001
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2002	EA Sports	05/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2002	EA Sports	11/2001
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



Wer am Drive-in-Schalter einen McBlei bestellt, wird prompt beliefert.



Kontaktbörse: Der Wachtmeister in der feschen Uniform steckt Ihnen seine Telefonnummer zu.

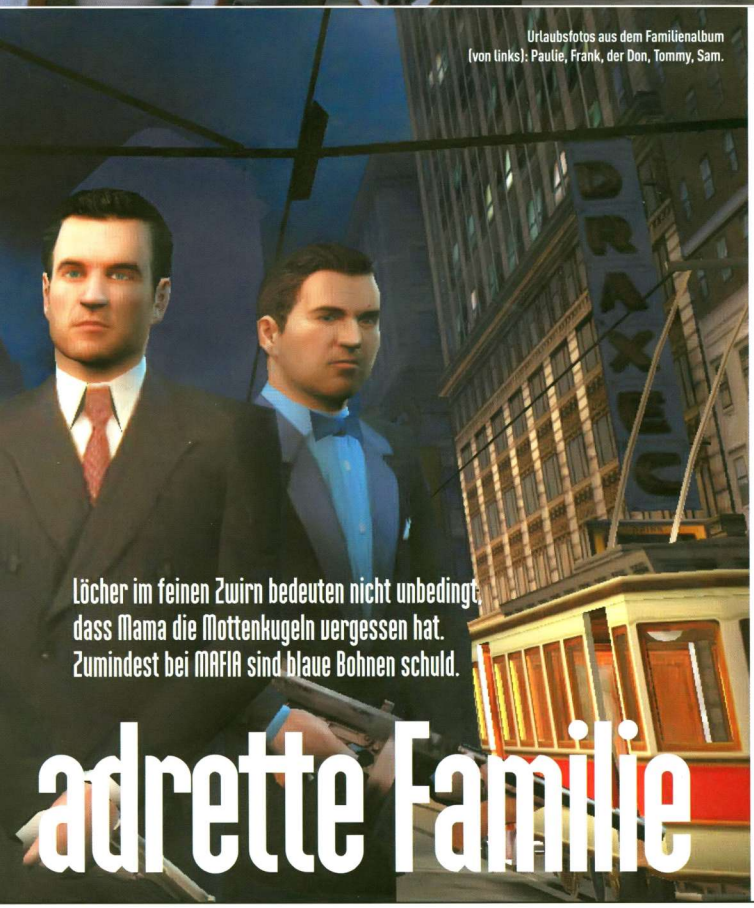
- 20 Hauptmissionen
- 113 Untermissionen
- Weitere Missionen freispielbar
- Trainingsmission
- 63 Wagen
- 15 Waffen
- 1 riesige Stadt mit mehreren Stadtteilen
- Filmartige Handlung
- Unterstützt Force Feedback, Dolby 5.1, EAX
- Kein Mehrspielermodus

PC ACTION GOLD

Eine schrecklich



Tumult vor der Dorfkneipe: Die Jungs vom örtlichen Schützenverein randalieren.



Urlaubsfotos aus dem Familienalbum (von links): Paulie, Frank, der Don, Tommy, Sam.

Löcher im feinen Zwirn bedeuten nicht unbedingt, dass Mama die Mottenkugeln vergessen hat. Zumindest bei MAFIA sind blaue Bohnen schuld.

adrette Familie

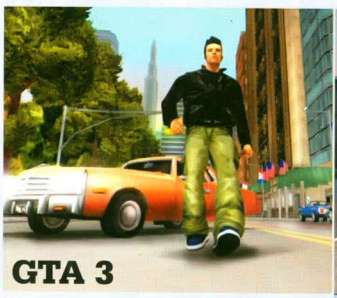
Mit quietschenden Reifen halten mehrere Limousinen. Männer in Anzügen und mit Maschinengewehren springen heraus. „In Deckung" rufen Sie noch, bevor der Kugelhagel auf Ihre Geschäftspartner niedergeht. „Verdammt, wer sind die?", ruft Ihnen Ihr Kumpel Paulie zu. Sam ist schon eine Stufe weiter und zieht seine Waffe: „Feuer! Tötet die Schweine!" Tja, Skrupel dürfen Sie in *Mafia* nicht haben, denn Sie sind als Gangster Tommy mittendrin im Sumpf des Verbrechens. Sie juckeln mit Autos durch eine amerikanische Großstadt oder tappen zu Fuß in der Verfolgerperspektive durch die Straßen. Eine Schusswaffe immer griffbereit. Und das alles im Flair der 30er-Jahre.

DER AUSSTEIGER

Sommer 1938. Die Atlantik-Metropole Lost Heaven liegt wie ein Riese aus Stein in der Sonne. Autos funkeln, geschäftige Menschen eilen durch die Straßen, ein Raddampfer transportiert Touristen an den Ufern entlang. Kaum zu glauben, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugehen soll. An der Hochbahn-Station Giuliano Street verlässt ein Mann im dunklen Nadelstreifenanzug sein Abteil und schreitet zielstrebig auf ein Restaurant zu. Er betritt den Laden und geht zum Ecktisch. Dort sitzt ein

Zwei wie Pech und Schwefel

Mafia und *GTA 3* werden immer im gleichen Atemzug genannt. Ist ja auch logisch, wenn der Herausgeber und das Spielprinzip identisch sind. Wir decken die wichtigsten Unterschiede der beiden Spiele auf!





HAUPTDARSTELLER:

GTA 3	MAFIA
Egal wie lange Sie *GTA 3* zocken: Ihre Spielfigur ist stummer als Herr Fränkel, wenn Frauen anwesend sind.	Unser Held ist wortgewandt und benutzt sein Sprachgeschick, so oft er kann.

SZENARIO:

GTA 3	MAFIA
Spielt in der Gegenwart. Sie treiben in Liberty City Ihr Unwesen. Eine Stadt, die aus drei Inseln besteht, die nach und nach freigeschaltet werden müssen.	Spielt in den 30er-Jahren. Hier geht es in der Stadt Lost Heaven zur Sache. Auch diese besteht aus drei Hauptgebieten, die aber von Beginn an begehbar sind.

BALLERMÄNNER:

GTA 3	MAFIA
Das Waffenarsenal besteht aus elf der gängigsten Waffen unserer Zeit.	Hier stehen 15 Wummen älteren Semesters zur Auswahl. Zeitlos: der Totschläger.

RADAR:

GTA 3	MAFIA
Zeigt lediglich missionsbedingte Ziele an.	Hier sind zusätzlich sogar sämtliche Autos zu sehen.

SPIELABLAUF:

GTA 3	MAFIA
Große Handlungsfreiheit. Sie können sich selbst aussuchen, welche Mission Sie als Nächstes annehmen wollen. Rund 80 Prozent wird im Auto erledigt. Fast alles läuft im Freien ab.	Viel linearer als *GTA 3*. Die Story steht stärker im Vordergrund. Zudem passiert hier einiges innerhalb von Gebäuden. Demzufolge gibt es viel mehr Ballereien, denn hier ist man sehr oft zu Fuß unterwegs.

FAHRBARER UNTERSATZ:

GTA 3	MAFIA
Sie düsen mit 60 größtenteils aktuellen Schlitten durch die Gegend. Simple Fahrphysik und ein Schadensmodell, das durchaus in Ordnung geht.	Hier sind es sogar ein paar mehr. Schadensmodell und Fahrphysik sind weitaus besser als beim Konkurrenten von Rockstar Games.

OPTIK:

GTA 3	MAFIA
Gute Grafik und Sichtweite. Lediglich die Figuren sind oft ein bisschen eckig geraten.	Ausgezeichnete Optik, aber geringere Sichtweite. Schönere Charaktere und generell eine Ecke hübscher anzusehen.

ZWISCHENSEQUENZEN:

GTA 3	MAFIA
Kurze, in Spielgrafik gehaltene Szenen, die dank der genialen Sprecher einfach nur cool wirken.	Längere Sequenzen, die das Flair der 30er perfekt einfangen. Kinofeeling pur.

SOUND:

GTA 3	MAFIA
Genialer Soundtrack, der sogar frei wählbare Radiosender beinhaltet. Da ist dank mehrerer Musikrichtungen für jeden was dabei. Realistische Soundeffekte.	Fester Soundtrack, der sich nicht auswählen lässt. Jeder Stadtteil hat seine charakteristische Musik. Wer nicht auf die typische Musik der 30er steht, hat Pech gehabt. Realistische Soundeffekte.

GESAMTWERTUNG:

GTA 3	MAFIA
89%	92%

FAZIT:

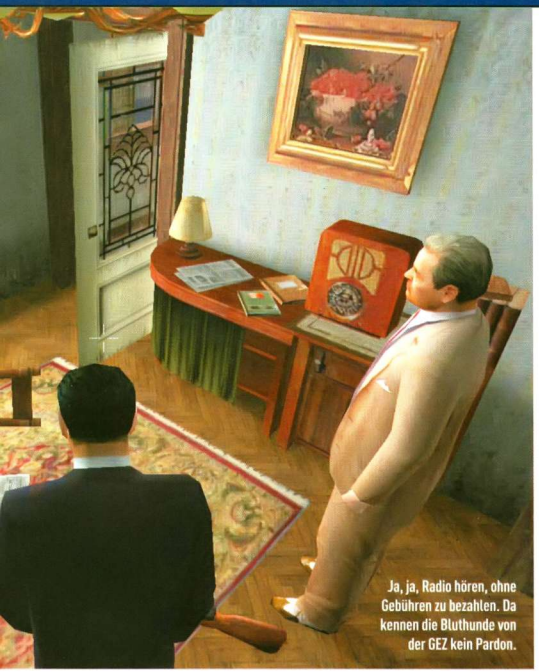
Keine Frage: Sowohl GTA 3 als auch Mafia sind herausragende Spiele, die zu Recht ein PC-ACTION-Gold verdienen. Während GTA 3 generell mehr wie ein Comic wirkt, setzt Illusion Softworks auf Realitätsnähe. Letztendlich hat uns die sehr dichte Handlung von Mafia überzeugt, noch ein paar Prozentpunkte draufzulegen.

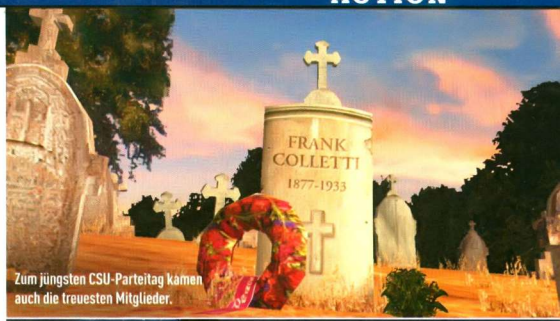


Herr mit grauen Schläfen, trinkt Kaffee und starrt auf einen leeren Notizblock. „Detective Norman?", spricht der Fremde den Gast an. „Darf ich mich setzen?" Der Detective deutet wortlos auf den Sitz gegenüber. Der Neuankömmling hängt seinen braunen Hut an einen Kleiderhaken und nimmt Platz. „Ich bin spät dran, aber ich wollte nicht gesehen werden. Sie wissen, was ich meine." Detective Norman weiß das in der Tat. Sie hingegen tappen vermutlich im Dunkeln. Um etwas Licht in die Angelegenheit zu bringen: Der gut aussehende Italiener, der sich am Tisch des Detectives breit macht, heißt Thomas Angelo, genannt Tommy. Ein Mann, mit dem man besser keinen Ärger bekommt. Denn er ist ein Führungsmitglied der Mafia von Lost Heaven. Oder besser: Er war ein Führungsmitglied. Sein ehemaliger Boss, Don Salieri, hat unlängst befohlen, ihn umzulegen.

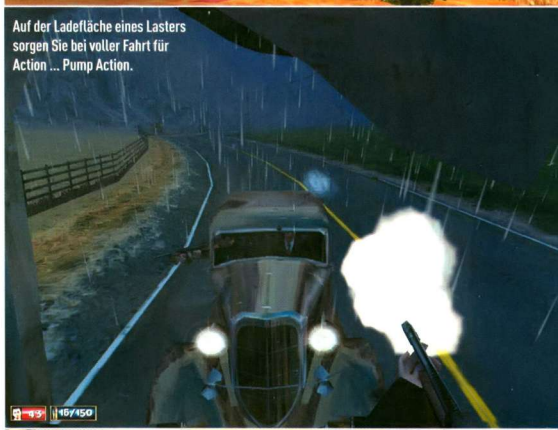
GROSSE WORTE

„Wir aber, die wir stark sind, sollen der Schwachen Unvermögen tragen und nicht uns selber zu Gefallen leben." Mit diesem Bibel-Zitat beginnt *Mafia*. Was die Entwickler mit

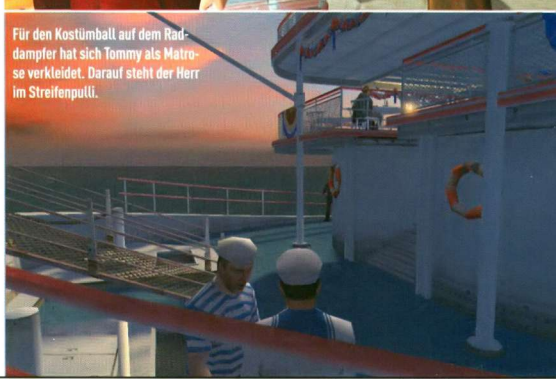

Ja, ja, Radio hören, ohne Gebühren zu bezahlen. Da kennen die Bluthunde von der GEZ kein Pardon.



Zum jüngsten CSU-Parteitag kamen auch die treuesten Mitglieder.


Auf der Ladefläche eines Lasters sorgen Sie bei voller Fahrt für Action ... Pump Action.


Am Flughafen warten Spätaussiedler auf ihr Einreisevisum.

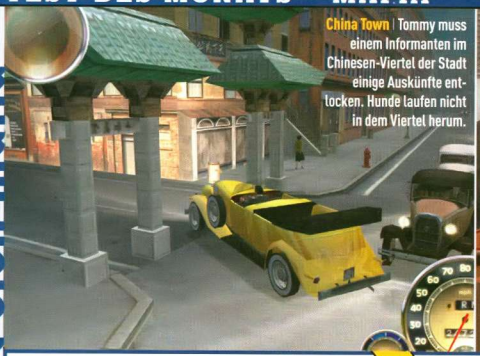

Für den Kostümball auf dem Raddampfer hat sich Tommy als Matrose verkleidet. Darauf steht der Herr im Streifenpulli.

den Worten aus dem Römerbrief vermitteln möchten, lässt sich nur erahnen. Vielleicht so etwas wie „Verbrechen lohnt sich nicht" oder „Sei nicht so egoistisch"? Wahrscheinlicher ist, dass die Tschechen einfach nur mit einem coolen Zitat am Anfang ihres Spiels protzen wollen. Das dürfen sie aber auch, denn mit *Mafia* gelingt Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*) der große Wurf. Auch wer sich nur ein Actionspiel pro Jahr leistet, sollte *Mafia* in Betracht ziehen.

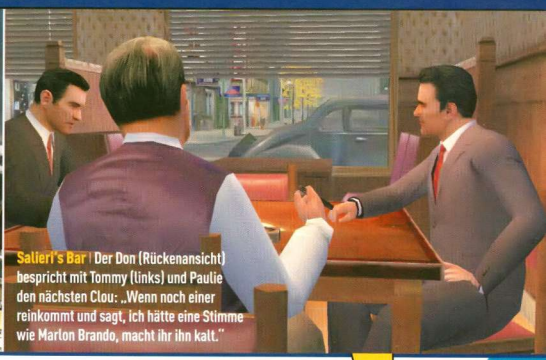
IHR EINSATZ, BITTE!

Zum ersten Mal in die Tasten greifen müssen Sie, wenn Tommy erzählt, wie er zur Salieri-Sippe gestoßen ist. Er war nämlich ein stinknormaler Taxifahrer. Einer unter Tausenden in Lost Heaven. Das war im Herbst 1930. Im Spiel also acht Jahre zuvor. „Eines Tages hatte ich Pause und ruhte mich aus", berichtet Tommy dem Detective. „Da hörte ich einen Knall." Schüsse fielen. Etwas stimmte nicht. Zwei Herren, die Tommy später als Paulie und Sam vorgestellt werden sollten, bogen eilig um die Ecke. Ab dem Moment war nichts mehr so, wie zuvor. „Mir war klar, dass sich diese Typen aus dem Staub machen mussten, also verhielt ich mich kooperativ", erklärt Tommy die Situation. „Schon, um nicht angeschossen zu werden." Jetzt kommt Ihr Einsatz: Sie kutschieren Ihre zwielichtigen Gäste mit Tommys Taxi zu Salieri's Bar. Allerdings verfolgt Sie ein zweiter Wagen mit extrem schießwütigen Insassen. Wenn es Ihnen gelingt, die Jäger abzuhängen, finden Sie heraus, warum die Spieldesigner als Inspirationsquelle Filme wie *Goodfellas* oder *Der Pate* angeben. Kurze Zeit, nachdem Ihre Gäste im Haus verschwunden sind, und während Sie im Wagen warten, kommt in einer Zwischensequenz ein Kerl aus der Tür. Die Kameraperspektive wechselt schnell zwischen Ihnen und der unbekannten Person hin und her. In Zeitlupe greift er mit seiner rechten Hand unters Jackett und kommt näher. Sie hören Ihr Herz wummern. Er kommt näher und zieht ... ein Bündel Geldscheine aus der Innentasche: „Mister Salieri möchte sich bei dir bedanken." Puh, noch mal Glück gehabt. Oder doch nicht?

So spielt sich Mafia

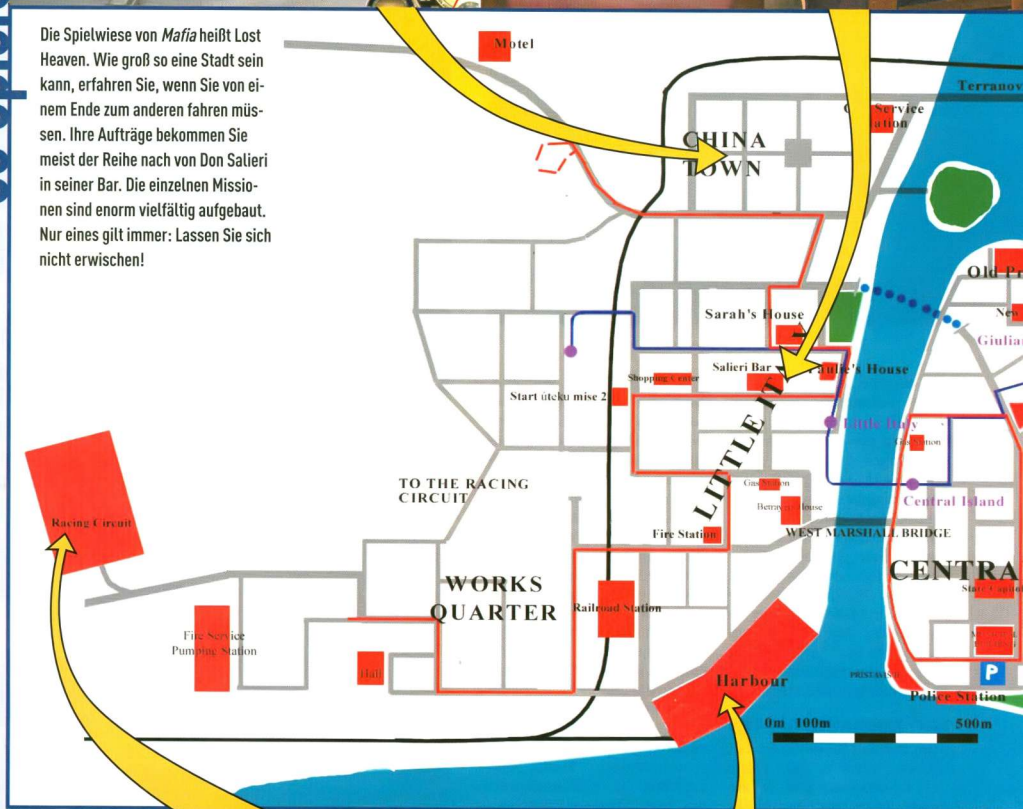


China Town | Tommy muss einem Informanten im Chinesen-Viertel der Stadt einige Auskünfte entlocken. Hunde laufen nicht in dem Viertel herum.



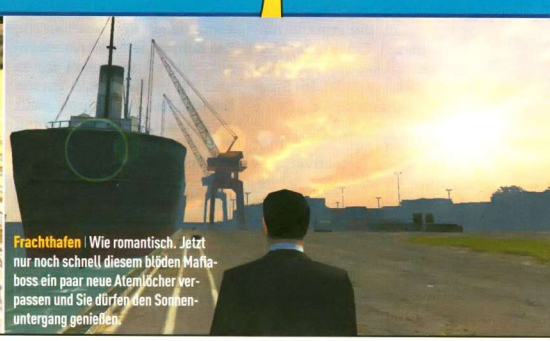
Salieri's Bar | Der Don (Rückenansicht) bespricht mit Tommy (links) und Paulie den nächsten Clou: „Wenn noch einer reinkommt und sagt, ich hätte eine Stimme wie Marlon Brando, macht ihr ihn kalt."

Die Spielwiese von *Mafia* heißt Lost Heaven. Wie groß so eine Stadt sein kann, erfahren Sie, wenn Sie von einem Ende zum anderen fahren müssen. Ihre Aufträge bekommen Sie meist der Reihe nach von Don Salieri in seiner Bar. Die einzelnen Missionen sind enorm vielfältig aufgebaut. Nur eines gilt immer: Lassen Sie sich nicht erwischen!





Rennbahn | Der Don hat auf Tommys Wagen und Sieg gewettet. Und verliert der Don seine Wette, verliert Tommy seinen Kopf. So sollte Mercedes mal seine Formel-1-Fahrer motivieren.



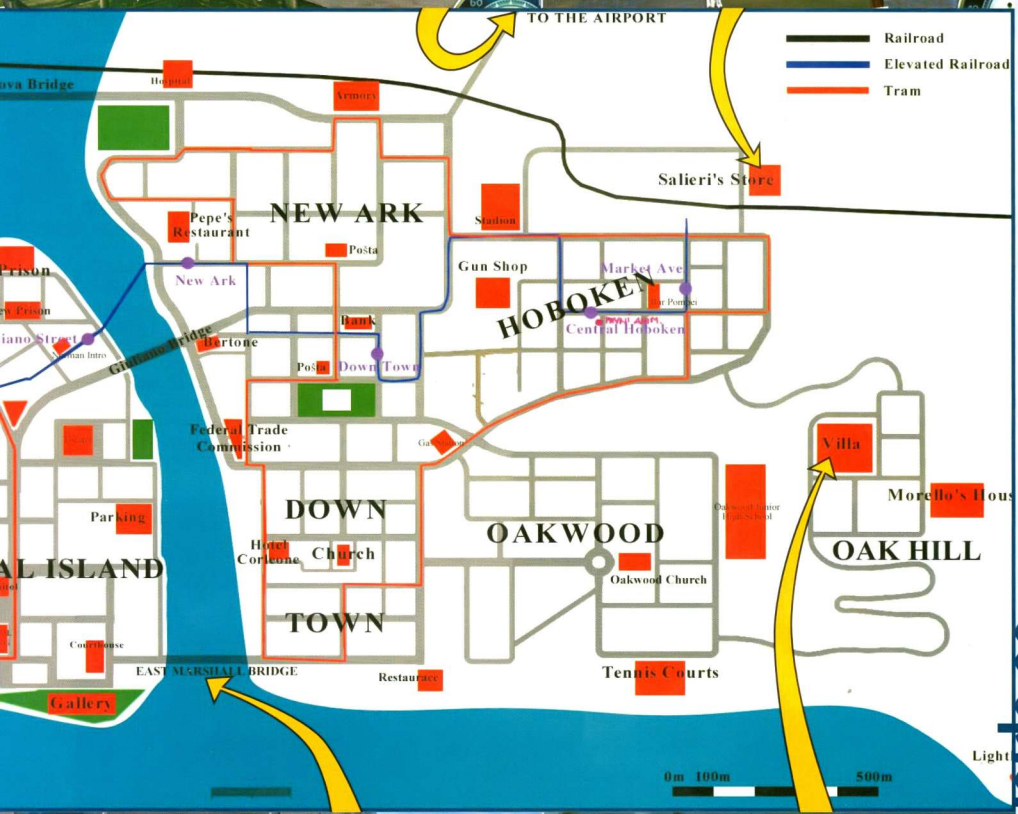
Frachthafen | Wie romantisch. Jetzt nur noch schnell diesem blöden Mafiaboss ein paar neue Atemlöcher verpassen und Sie dürfen den Sonnenuntergang genießen.



Flughafen | Während sich ein Flughafenbediensteter von seinem devoten Lover die Stiefel lecken lässt, sucht Tommy nach einem abtrünnigen Buchhalter.



Schnapslager | Um ihn mit den amerikanischen Gebräuchen bekannt zu machen, liefern Sie per Lkw eine Tagesration Kentucky Whiskey für Boris Jelzin an.





Zugbrücke | So ein Pech! Frachtschiffe im Burggraben haben Vorfahrt. Da hilft nur: Motor abstellen und warten, bis sich das Problem von alleine erledigt.



Villa des Staatsanwalts | Safeknacker Salvatore hat ein seltsames Hobby. Nachts spannt er mit Tommy 84-jährigen Zimmermädchen hinterher.

So spielt sich Mafia

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Unsterblich sein

Zumindest in der deutschen Version können Sie unbeteiligte Passanten tagelang anschießen, verprügeln und überfahren. Am Ende stehen sie trotzdem wieder auf und spazieren weiter.



In echt kann das nur Gott. Karel Gott wurde sein Leben lang geprügelt und lächerlich gemacht. Trotzdem steht er immer wieder auf und trällert seine Schnulzen weiter.

Fotos: Action Press

Fehler rückgängig machen

Bei *Mafia* können Sie einfach den letzten Spielstand laden, wenn Sie Scheiße gebaut haben. So können Sie begangene Fehler wieder ausmerzen. Sehr praktisch, das Ganze!



Im echten Leben können begangene Fehler nicht mehr rückgängig gemacht werden. Prominentes Beispiel: Dieter Bohlen. Seine Eltern hätten auch gern eine Reload-Taste.

Mafioso werden

Bei diesem Spiel scheint es keinen Italiener zu geben, der nicht Pizza-Bäcker oder Mafioso ist. Werden hier Vorurteile geschürt oder entspricht dies der Realität, liebe Leser?



Die Wirklichkeit ist viel brutaler. Mafiosi kommen mittlerweile alle aus Russland und unsere geliebten Käse-Teig-Fladen werden von Indern und Pakistani hergestellt. Ein Jammer!

JUNG UND REICH STERBEN

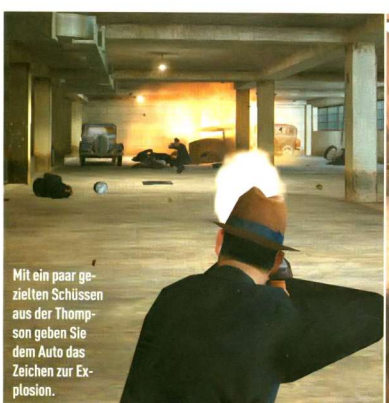
Alles Weitere ergibt sich wie von selbst. Am nächsten Tag erwischen Sie die Kerle, die Sie in der Nacht zuvor abgehängt hatten. „Haben wir dich, du Ratte. Du hast Mister Morello sehr verärgert." Ruck, zuck zertrümmern die Schläger Ihre Taxe. Danach geht es Ihnen an den Kragen. „Ehrliche Bürger sollten keinen Gangstern helfen, vor allem nicht in unserem Revier! Wir werden dir eine kleine Lektion erteilen, damit du es nicht wieder vergisst." Falls Sie keine Lust auf diese Lektion verspüren, sollten Sie laufen. Und zwar so schnell es geht. Salieri's Bar befindet sich nämlich ganz in Ihrer Nähe. Jetzt nur nicht verirren, sonst holen die Brutalos Sie ein. Grüne Pfeile weisen Ihnen den Weg. Schaffen Sie die Flucht durch die Hinterhöfe von Little Italy, kümmern sich Salieris Männer um Ihre Peiniger. Das Problem sind Sie los, aber Ihr Taxi ist hinüber. Deshalb nehmen Sie das Angebot von Salieri an und arbeiten für ihn. Geld stinkt nicht, sagt man doch, oder? Der Italiener ist natürlich kein harmloser Bar-Betreiber, sondern Don Salieri, der Pate, Anführer einer der einflussreichsten Verbrecherorganisationen von Lost Heaven. Sie haben also nicht einfach den Beruf gewechselt, sondern den Grundstein für eine lange Karriere in der Mafia gelegt.

MACH MIR DEN CHAUFFEUR

Trotzdem spielt sich *Mafia* zunächst wie eine Taxi-Simulation. „Fahr zu einem Restaurant auf Central Island", „Und jetzt nach Hoboken in die Pompeji Bar", „Fahr hierhin, fahr dorthin": Tommy bekommt viele kleine Jobs, bei denen er von Punkt A nach B zuckeln muss. Das ändert sich auch im späteren Spielverlauf kaum. Durch die Stadt tuckern müssen Sie weiterhin. Nur die Auftragsziele gestalten sich von Mal zu Mal härter. Verarbeiten Sie am Anfang bloß Wagen des anderen Mafia-Clans mit einem Baseballschläger (oder wie Mafiosi zu sagen pflegen: „klassisch schlichten Sportgerät") zu Altmetall, reichen spätere Missionen von Autodiebstahl über Alkoholschmuggel und Einbruch bis hin zu Mord. Schießereien, Autobomben, Bandenkrieg ... bald stecken Sie bis zum Hals im organisierten Verbrechen. Was jedoch immer gleich bleibt, ist die Stadt selbst, in der Tommy seinen dubiosen Geschäften nachgeht. Lost Heaven macht einen Großteil des Spielreizes aus.

ICH BIN VERLIEBT

Wie schon in der *GTA*-Serie „lebt" die Stadt auch ohne Ihr Dazutun. Die tschechischen Entwickler haben einen kompletten virtuellen Ort aus den 30er-Jahren mit funktionierender Infrastruktur aus dem Boden gestampft. Inklusive Ampelsystemen mit grüner Welle, Zugbrücken und Stoßverkehr. Das funktioniert auch alles sehr gut, wenn man davon absieht, dass der Spieler



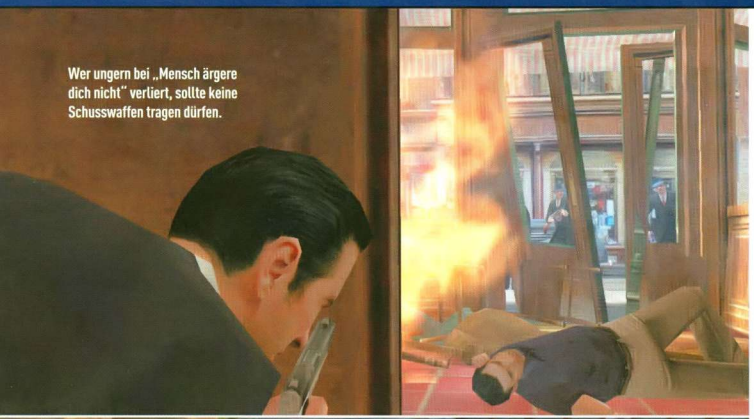
Mit ein paar gezielten Schüssen aus der Thompson geben Sie dem Auto das Zeichen zur Explosion.



Tommy verabreicht rezeptfreie Schlafmittel an eine Frau mit Gurkenscheiben auf den Augen.



Kurzsichtig: Selbst mit maximaler Sichtweite entpuppt sich Tommy als häuserblind. Das legt sich aber, je näher Sie kommen.



Wer ungern bei „Mensch ärgere dich nicht" verliert, sollte keine Schusswaffen tragen dürfen.



Zwischensequenz: Paulie demonstriert gegen hohe Telefongebühren.

Gönn dir mal was!

Gleich zwei deutsche Ausgaben von *Mafia* buhlen um Ihren Geldbeutel. Neben der normalen Version für rund 50 Euro veröffentlicht Take 2 eine Special Edition. Die kostet 20 Euro mehr und bietet neben einem anderen Cover auf der Packung das offizielle Lösungsbuch, einen *Mafia*-Kugelschreiber, einen *Mafia*-Schreibblock, eine Postkarte und mehrere Aufkleber. Zudem ist sie auf 5.000 Stück limitiert und nummeriert.



Storck hat das Verpackungsdesign von „Nimm 2" verändert.

ein komplettes Viertel lahm legen kann, wenn er ein Auto auf der Kreuzung einer Hauptverkehrsader parkt. Mehr als Hupen oder Bimmeln fällt den motorisierten Mitbürgern und Straßenbahnführern nicht ein. Nicht sehr realitätsnah. Trotzdem ist es schon alleine eine Freude zuzusehen, wie Fußgänger über das Trottoir schlendern, Autofahrer ihre Vehikel parken oder Frachtschiffe und Ausflugsdampfer vorbeirauschen. Es ist beeindruckend, dass die Spieldesigner sogar an qualmende Auspuffrohre oder an Wasser gedacht haben, das aus einem Hydranten spritzt, wenn man ihn umfährt. So viel Liebe zum Detail findet man selten. Deshalb macht *Mafia* Spaß. Selbst wenn man keinen bestimmten Auftrag im Kopf hat. Die enorm unterschiedlich gestalteten Stadtteile samt Villenviertel, Flughafen, Industriegebiet, China Town oder Frachthafen tun ein Übriges.

DAS AUGE DES GESETZES

Wichtiger für das Spielgeschehen an sich sind aber die Polizeistreifen. Die verrichten per pedes auf dem Gehsteig oder im Streifenwagen ihren Dienst. Sehen Sie einen der Herren in blauer Uniform, sollten Sie besser ein paar Gänge zurückschalten und Ihre illegalen Triebe kurzfristig im Zaum halten. Die Burschen heißen nicht umsonst Gesetzeshüter. Überfahren Sie (natürlich unabsichtlich) eine rote Ampel oder einen Fußgänger und ein Cop beobachtet Sie dabei, bläst er wie ein WM-Schiri in seine Trillerpfeife und will Ihnen einen Strafzettel verpassen. Sie könnten jetzt unauffällig Ihre Waffe wegstecken und artig die Geldbuße kassieren. Wer jedoch auf Predigten der Marke „Ich hoffe, dass das nicht wieder vorkommt" keine Lust hat, tritt stattdessen das Gaspedal durch und versucht, zu entkommen. Bei Polizisten, die zu Fuß unterwegs sind, kein Problem. Bei motorisierten Patrouillen schon eher. Gelingt Ihnen die Flucht nicht, ist es Essig mit einem harmlosen Strafzettel. Stattdessen will man Sie verhaften. Oder noch schlimmer: Durch blaue Bohnen aus dem Verkehr ziehen. Jetzt hilft nur noch verstecken und warten, bis der Gesucht-Balken auf null sinkt.

KASTRIERE DEINEN WAGEN

Oft ist es lustig, unter Sirenengeheul einen Tross Polizei-Oldtimer hinter sich durch die Stadt zu schleifen. Auch Feuergefechte aus den fahrenden Autos machen Laune, obwohl sie nicht leicht sind. Haben Sie jedoch gerade einen wichtigen Auftrag erledigt und sind vorher durch die halbe Stadt gefahren (das dauert), ärgert es ungemein, alles mit einer Festnahme auf den letzten Metern wegen 15 Meilen zu viel auf dem Tacho zu versieben. Deshalb empfiehlt es sich, öfters auf den eingebauten Tempomaten zurückzugreifen: Auf Knopfdruck fährt selbst eine 250-PS-Schleuder nicht schneller als 40 Meilen beziehungsweise 60 Stundenkilometer.

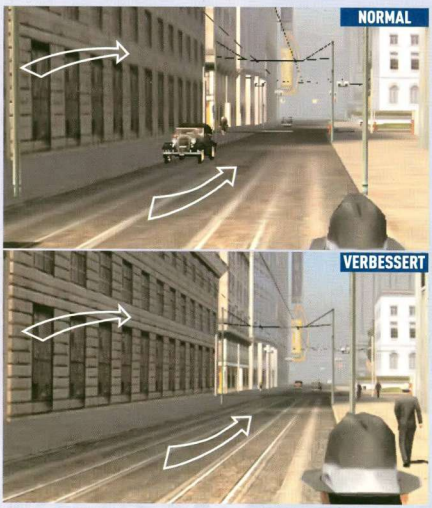
SAVE ME!

Falls Sie jetzt insgeheim schon dachten: „Was schreibt die PC ACTION für einen Unfug von wegen freiwillig bremsen. Ich bin schlau und speichere einfach ab, bevor ich Gas gebe." Nein, Leute, so einfach geht das nicht. Schnellspeicher-Junkies verbrennen sich bei *Mafia* nur die Griffel. Denn gespeichert wird automatisch und nur nach je-

MAFIA

SO VERBESSERN SIE DIE BILDQUALITÄT

Für Besitzer von schnellen Grafikkarten ab Geforce3 bietet es sich an, sowohl Kantenglättung (Einstellung = „Quincunx") als auch den anisotropen Filter einzuschalten (Einstellung = „8x"). Als Hilfe eignet sich das Programm RivaTuner (www.guru3d.com), mit dem Sie diese Werte aktivieren können.



Damit Sie sich die Wirkung besser vorstellen können, haben wir zwei Screenshots für Sie angefertigt: Das obere Bild zeigt die Grafik ohne jegliche Verschönerungsmaßnahmen (verwaschene und flimmernde Texturen in der Ferne). Im unteren Bild sind die Texturen auf der Häuserwand und dem Straßenbelag gestochen scharf, die Oberleitungen der Straßenbahn flimmern nicht mehr.

128 MB RAM	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



LEISTUNGSMERKMALE

Mit Voodoo-Karten lief *Mafia* bei uns nicht. Unseren Benchmarks zufolge macht es in 1.024x768 und 32 Bit Farbtiefe keinen Unterschied, ob Sie eine Geforce4 Ti-4200 oder eine Geforce2 Ti verwenden. Für einen reibungslosen Spielablauf wird ein schneller Prozessor benötigt. Die Bildwiederholrate liegt auf einem Athlon mit 1.333 MHz bei 22 Bildern pro Sekunde, auf einem Pentium4 mit 2,2 GHz bei 28 fps. Um die Framerate zu erhöhen, verringern Sie die ohnehin geringe Sichtweite – oder kaufen eine schnellere CPU.

PRO & CONTRA

- \+ Filmreife Story
- \+ Glaubwürdige Charaktere
- \+ Sehr unterschiedliche Missionen
- \+ Spitzengrafik im 30er-Jahre-Stil
- \+ Enorm viele Original-Autos
- \+ Sehr großes Spielareal
- \+ Viel Liebe zum Detail
- \+ Perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel
- \- Hohe Hardware-Anforderungen
- \- Autofahrer sind zu passiv
- \- Kein Mehrspielermodus
- \- Meist geringe Sichtweite
- \- Deutsche Version stark entschärft

der vollendeten Untermission. Das erhöht ausnahmsweise einmal wirklich die Atmosphäre und man lässt sich stärker auf die Stadt und seine Spielfigur ein. Wer eine Mission gerade so mit dem letzten Rest Lebensenergie schafft, weiß endlich, was die Worte „Spannung" und „Befriedigung" bedeuten. Zudem sind die Speicherpunkte in der Regel fair gewählt. Es gibt nur wenige Stellen, an denen man übermäßig viel wiederholen muss, falls man doch einmal das Zeitliche segnet. Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge legt allerdings gegen Ende ordentlich zu.

HER MIT DEN SPIELZEUGEN

Um mit den wachsenden Anforderungen an Tommy Schritt halten zu können, stellen Sie selbstverständlich auch höhere Anforderungen an Ihre Ausrüstung. Auf die Frage „Was hast du für mich?" rückt Waffenspezialist Vincenzo vor den meisten Missionen das passende Schieß- und Prügel-Equipment heraus. Vom Schlagring bis zum Thompson-1928-Maschinengewehr, der Mann hat alles auf Lager. Sie dürfen aber auch anderen Figuren aus dem Spiel ihre Spielzeuge wegnehmen. S-S-Stotter-Ralphi zeigt Ihnen auf dem Hof hinter Salieri's Bar, wie man jeweils die neusten Schlitten knackt. Das ist extrem wichtig. Denn Sie sind nur in der Lage, solche Autos zu stehlen, von denen Sie wissen, wie man die Tür aufbekommt. Ab und zu können Sie in der Werkstatt von Automechaniker Lucas Bertone kleine Bonusaufträge bekommen, für die ebenfalls neue Wagen herausspringen.

DIE ZIEGE IM TANK

Auf die Wagen legen die Entwickler besonderen Wert. 63 Fahrzeugtypen rollen durch Lost Heaven. Jeder versehen mit authentischem Äußeren und originalgetreuen Leistungswerten. Mit einer uralten Vorkriegsrostlaube müssen Sie in Kauf nehmen, dass Ihnen am Berg die Luft ausgeht. Zum Glück tummeln sich später auch Flitzer wie ein Lassiter V16, Trautenberg oder Caesar in Ihrer Garage. Ein weiterer Pluspunkt: das

Schadensmodell. So viel demolieren wie hier können Sie in keinem Rennspiel. Sogar Reifen lösen sich bei groben Unfällen vom Gestänge. Wer mit einer Pistole auf den Tank ballert, kann die Kisten sogar zur Explosion bringen. Bereits vor einem Jahr ließ Chefdesigner Daniel Vavra uns gegenüber durchblicken, dass sich Illusion Softworks durchaus ein reines Rennspiel mit der vorhandenen Fahrphysik und der LS3D-Engine vorstellen könne. *Mafia* liefert bereits mehr als einen guten Vorgeschmack. Mit den Worten „Du musst das Rennen fahren!" bekommt Tommy am Telefon mitgeteilt, dass er in den Genuss kommt, eine Rennzigarre auf der Rennstrecke von Lost Heaven Gassi zu führen. Obwohl *Mafia* in erster Linie ein Actionspiel ist, hängt der hervorragend gestaltete Rundkurs sogar einige professionelle Raser-Spiele ab. Respekt!



Wenn es dunkel wird, treffen sich allein stehende Autos oft auf ein Bierchen – unbemerkt von ihren Besitzern.

WO BIN ICH?

Um die Programmierer nicht über den grünen Klee zu loben: Es gibt auch Kritikpunkte. Die Sichtweite ist nicht gerade das Gelbe von Ei. Da entferntere Häuser erst relativ spät am Monitor aufpoppen, können Sie sich nicht an Kirchtürmen oder Wolkenkratzern orientieren. Für Überblick sorgt daher ein eingebauter Stadtplan (Tab-Taste), auf dem Ihre Position eingeblendet wird. Ansonsten präsentiert sich die Grafik allerdings mit großen Spielfiguren und tollen Texturen von ihrer besten Seite. Die Gegner agieren nicht überaus schlau, sondern handeln stets nach ihren programmierten Verhaltensmustern. Trotzdem entstehen einige kniffflige Situationen. Leicht ist *Mafia* mit Sicherheit nicht. Oft müssen Sie zudem erst einen Kniff finden, um bestimmte Sachlagen zu meistern. Zum Beispiel zu warten, bis die Leibwächter von einem Zielobjekt weglaufen, oder bei Verfolgungsjagden eine Abkürzung durch ein Hoftor einzuschlagen. Eine Portion Glück gehört ebenfalls dazu. Selbst wenn Sie einen Abschnitt mehrmals spielen, entwickelt er sich nur selten genau wie der vorherige.

LANGE BLUTSPENDENACHT

Die deutsche Version unterscheidet sich von der anderer Länder. Passanten können nicht verletzt werden und es fließt kein Blut. Das stört ein wenig das ansonsten auf realitätsnah getrimmte Spielgefühl. Auch ist es schwieriger, Treffer beim Gegner frühzeitig zu erkennen. Auf der anderen Seite hat Take 2 nicht mit professionellen Sprechern geknausert: Für Don Salieri verpflichtete man Helmut Krauss (die deutsche Stimme von Marlon Brando), für Tommy begab sich Stephan Schwarz (unter anderem für Andy Garcia zuständig) und für Paulie Mogens von Gadow (Joe Pesci) ins Tonstudio. Es kommt also auch in Deutschland echte Mafia-Atmosphäre auf. Die dichte Story motiviert selbst für Himmelfahrtskommandos. Hauptsache, Sie erfahren, wie es weitergeht und wie die Geschichte wohl enden mag. Haben Sie das Spiel nach ein paar Tagen gemeistert, schalten Sie den „Extreme Freeride"-Modus frei, in dem noch einige Zusatz-Missionen auf Ihren Antihelden warten. *Mafia* zu kaufen, lohnt sich daher unbedingt. Capisci? JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE



Mille grazie für dieses Spiel! Nichts hat mir in den vergangenen Monaten so viel Spaß bereitet. Da verzeihe ich sogar den Tschechen, dass sie die angekündigten sieben Mehrspielermodi über Bord geworfen haben. In Teil 2 müssen die drin sein! Es ist einfach kein Ersatz, sich dauernd mit irgendwelchen Redakteuren vor einen Rechner zu quetschen, damit der eine die Reifen anderer Autos platt schießen kann, während der andere lenkt. Jetzt noch eine wichtige Werbebotschaft, für die mir Take 2 den nächsten Urlaub finanziert: Leser der PC ACTION, kauft unbedingt dieses Spiel! Vielen Dank.

FAZIT

AHMET ISZITÜRK



Wenn ich selbst ein Spiel entwickeln sollte, würde es genau wie *Mafia* sein, nur dass dann mehr weibliche Brüste und türkische Supermenschen vorkommen würden. Trotzdem: Sämtliche Komponenten verschmelzen zu einem absolut stimmigen Gesamtbild. Die Dialoge, die Dudel-Mucke, die Ausstattung – einfach alles passt perfekt zusammen. Mir gefällt *Mafia* auch sehr viel besser als *GTA 3*. Denn durch das linearere Missionsdesign entstehen keine künstlichen Längen. Die Story ist wirklich filmreif und die Zwischensequenzen habe ich verschlungen wie einen guten Kinostreifen. Ich möchte vor Glück weinen ...

MAFIA

MINDESTENS: P 500, 96 MB RAM, 1,85 GB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Illusion Softworks
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: P 2,5 GHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.mafia-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	30. August

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Lange angekündigt, fiel am Ende der Mehrspielermodus der Schere zum Opfer.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

92%

HERAUSRAGEND – Genialer Mix aus Autorennen und Schießereien: ein echtes „Familienspiel".

- Erster vom US-Militär veröffentlichter Ego-Shooter
- Hoher Grad an Realismus
- Online-Zocken nur per Gamespy-Arcade
- Basiert auf aktuellster Unreal-Engine
- Konzept wird kontinuierlich ausgebaut



„Wenn Sie mich weiterhin so warm angaffen, benutze ich diese Waffe an Ort und Stelle, kapiert?!"

Uncle Sam macht's gut und billig!

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Die US-Regierung stellt sich nicht die Frage, ob man Ego-Shooter verbieten sollte. Sie stellt sich eher die Frage, wie man damit am besten Werbung für die eigenen Streitkräfte macht.

Es schneit und Ihnen ist kalt. Sie müssen eine Brücke überqueren, doch der Feind lauert überall. Vorsichtig kriechen Sie unter ein Lkw-Wrack und suchen die Umgebung nach Feinden ab. Etwas weiter vorne bewegt sich etwas! Gerade als Sie den Abzug betätigen wollen, bemerken Sie, dass es sich um einen Ihrer Kameraden handelt. Mit einer gut platzierten Granate erledigt er zwei Feinde. Gefahr gebannt! Weniger spektakulär ausgedrückt: Zwei Parteien bekriegen sich in einem Taktik-Shooter, für den Sie keinen Cent bezahlen müssen. Es handelt sich um ein reines Mehrspieler-Vergnügen, das online oder im Netzwerk gespielt werden kann. Lediglich im Training dürfen Sie manchmal alleine ran. Interessierte Spieler können sich seit dem 4. Juli – dem amerikanischen Unabhängigkeitstag – die rund 200 MB große Datei aus dem Internet saugen. Laut Hersteller wurde das Spiel bereits mehrere hunderttausend Mal heruntergeladen. Viele User beschweren sich jedoch, dass die Übertragungsgeschwindigkeit im einstelligen Kilobyte-Bereich herumdümpelt. Tja, wer schlau ist, holt sich die PC ACTION und installiert bequem von DVD.

AUF DVD

Die volle Packung

Bei uns gibt es die komplette Vollversion und ein schmuckes Video gratis!

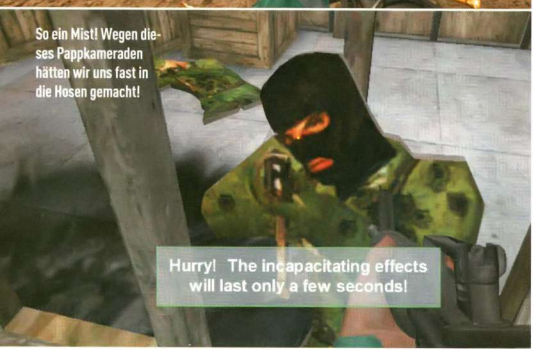
armyopsrecon111.exe

ALLER ANFANG IST SCHWER

Bevor Sie in die virtuelle Schlacht ziehen dürfen, müssen Sie etwas Geduld aufbringen. Nach der Installation registrieren Sie sich online, wobei dies erstaunlich unspektakulär und vor allem schnell vonstatten geht. Wenn Sie sich angemeldet haben, sollte Ihnen vor allem eines klar sein: Jede Verfehlung wirkt sich direkt auf Ihre Karriere aus. Wer sich etwa ständig grobe Schnitzer wie Team-Kills leistet, sieht auf Dauer kein Land und kann gesperrt werden. Zudem gibt es ein Bewertungssystem. Wenn ein Soldat ein extrem mieses Rating vorweist, will man mit diesem nichts zu tun haben – fast so wie bei Online-Auktionshäusern. Zum Training: Sie besuchen die Shooting-Range und testen Ihr Waffenarsenal, joggen über einen Hindernisparcours und schalten in Übungsmissionen Papp-







kameraden aus. Waren Sie auf dem Schießstand besonders gut, wartet das Scharfschützen-Training auf Sie. Erst wenn Sie eine bestimmte Zahl von Aufgaben erfüllt haben, dürfen Sie sich mit anderen Spielern messen. Einloggen und schon geht's ab ins virtuelle Krisengebiet. Übrigens ist bei diesem Titel Gamespy-Arcade Pflicht. Eine andere Möglichkeit für Online-Partien gibt es nicht.

SIE SIND RAUS!

Eine Sache, die uns beim Daddeln sofort aufgefallen ist: Während sich bei anderen Genrevertretern eine Menge Störenfriede auf den Servern tummeln, geht es bei *AA* sehr diszipliniert zu. Einzelgänger sind eher selten. Die Team-Komponente steht klar im Vordergrund. Was die Missionen betrifft, hat man das Rad natürlich nicht neu erfunden. Sie sollen etwa eine Brücke heil überqueren, Geiseln befreien, Computer hacken und all das tun, was man sonst aus taktischen Mehrspieler-Shootern kennt – nur Deathmatches gibt es nicht. Hier wollte die Army ein klares Zeichen setzen. Uncle Sam will keine Rambos. Uncle Sam will saubere und disziplinierte Amerikaner! In Sachen

So spielt sich America's Army: Operations

TRAINIEREN



FEIGE SEIN



STERBEN



GENAU ZIELEN



AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

VERGLEICH

OFP: RESISTANCE



GHOST RECON



AMERICA'S ARMY: OPERATIONS



PREIS/LEISTUNG

77% Ist mit 30 Euro nicht gerade das günstigste Add-on. Bietet aber eine hohe Langzeitmotivation.

76% Na ja, es handelt sich zwar um ein Vollpreisspiel, aber nach rund zehn Stunden ist Schluss.

95% Gibt's gratis im Internet oder für schlappe € 4,99 auf unserer PC-ACTION-DVD!

GRAFIK

78% Langsam wird es wirklich Zeit für eine neue Grafik-Engine!



85% Grafisch macht der Tom-Clancy-Shooter echt einiges her. *AA* ist aber noch schöner.



86% Dank der aktuellsten *Unreal*-Engine ist *AA* ein echter Hingucker.



KAMPFTAKTIK

90% Wenn man ein Dutzend Soldaten anführt, geht es gar nicht ohne eine gehörige Portion Taktik.

81% Auch hier wird Wert auf Taktik gelegt. Oft mangelt es aber an der KI der Kollegen.

80% Ohne die richtige Taktik geht nix. Im Internet brauchen Sie aber fähige Mitspieler.

SPIELSPASS

88% *Resistance* ist sauschwer. Vielleicht macht es gerade deshalb so viel Spaß!

82% Schaut gut aus, spielt sich angenehm und ist leider viel zu schnell durchgezockt.

87% Tolle Optik, spannendes Gameplay und das Ganze auch noch für lau.

70%	10%	20%

75%	5%	20%

80%	20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Wirtschaft; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ob *America's Army: Operations* für Sie geeignet ist, Sie erst das Handbuch auswendig lernen müssen, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulieren oder ständig nur zwei Tasten drücken dürfen: Unsere Skala zeigt's Ihnen!



128 MB RAM

	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

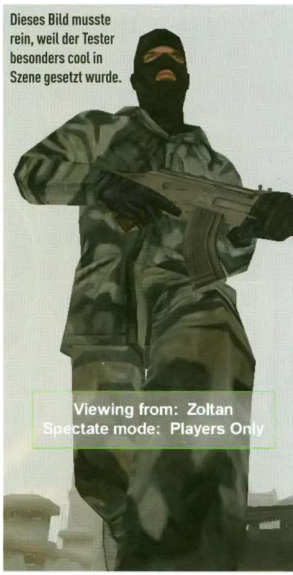
	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Sie sollten mit mindestens einer Geforce3 und einer CPU jenseits der Gigahertz-Marke an den Start gehen. Falls Sie Probleme mit der Performance haben, deaktivieren Sie die Verwendung von EAX oder EAX 3.0. Außerdem müssen Sie die aktuellen Treiber auf Ihrem Rechner installiert haben, damit Sie es richtig krachen lassen können. Für die Grafik gibt es viele Einstellmöglichkeiten. Besonders sinnvoll ist die Reduzierung der Texturdetails.

PRO & CONTRA

- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Sehr gute Grafik
- \+ Gratis!
- \+ Kaum Teamkiller
- \+ Realistischer Sound
- \+ Hohe Langzeitmotivation
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Durchdachtes Gameplay
- – Unzureichende Serverstruktur
- – Training etwas öde
- – Werbung fürs US-Militär
- – Keine Bots
- – Kein echter Solospieler-Modus
- – Kleines Waffenarsenal



Dieses Bild musste rein, weil der Tester besonders cool in Szene gesetzt wurde.

Steuerung ist alles, wie man es von diesem Genre gewöhnt ist. Die Tastatur-Belegung lässt sich frei konfigurieren. Schönes Detail: Wenn Sie die Vorwärts-Taste zweimal kurz hintereinander drücken, legen Sie einen schnellen Sprint hin. Das wünschen wir uns fürs nächste *Operation Flashpoint!*

MITTENDRIN

Im Kampfgeschehen sticht Ihnen das Radar am oberen

WANN KOMMT SOLDIERS?

America's Army besteht eigentlich aus zwei Teilen. *AA: Soldiers* und *AA: Operations*. Während es sich bei *Operations* um einen Taktik-Shooter handelt, soll *Soldiers* eine Art Soldaten-Rollenspiel werden, das inklusive Real-Videosequenzen daherkommt. An der Entwicklung ist unter anderem ein ehemaliger Entwickler von Maxis (*Sim City*) beteiligt. Die Army will *Soldiers* nur auf CD veröffentlichen, da es mit rund 600 MB zu groß ist, um im Internet zum Download angeboten zu werden. Auf der CD befindet sich auch *AA: Operations* und der Silberling kostet keinen Cent. Der genaue Termin steht zwar noch nicht fest, aber wir rechnen mit einer Veröffentlichung im Herbst.



Die Grafik ist wirklich erste Sahne. Mal sehen, was andere Entwickler aus der neuesten Unreal-Engine machen werden.

Bildschirmrand ins Auge. Auf diesem wird gezeigt, wo sich Ihre Kameraden befinden. Eine Sache, die anfangs etwas verwirrt, ist die relativ geringe Geschwindigkeit der Soldaten. Während man bei der Konkurrenz selbst mit einem Dutzend Ballermännern im Gepäck noch lustig durch die Gegend hüpft, merkt man hier förmlich, dass so ein MG plus Magazinen und Granaten ganz schön ins Kreuz geht. Ebenso realistisch ist das Feuern der Waffen umgesetzt. Wenn Sie per Zoom einen Gegner aufs Korn nehmen, hören und sehen Sie, wie sich die Atmung auf das Zielen auswirkt. Der Lauf Ihrer Waffe hebt und senkt sich und so erfordert gezieltes Schießen eine gewisse Übung. Sollten Sie im Einsatz verletzt werden, wirkt sich das auch auf die Mobilität und die Steuerung Ihres Soldaten aus. Sie sehen also, der Grad an Realismus ist beachtlich. Jedoch geht dies nie auf Kosten der Spieldynamik. Die Levels wirken sehr gut durchdacht und sind nie auf nur eine Vorgehensweise ausgelegt. Jedes Szenario erweist sich sowohl für Defensiv- als auch für Offensiv-Kämpfer als interessant. Technisch ist dank der schmucken, aktuellsten *Unreal*-Engine auch alles in Butter. Vor allem die Umgebung wurde sehr schön in Szene gesetzt.

LETZTE WORTE

Wie kann man US-Boys für eine Militärlaufbahn begeistern? Was fasziniert den jungen Ami von heute? Auf jeden Fall dürften unter den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen Computerspiele und das Internet sein. Wenn man noch bedenkt, dass sich sehr oft Kriegsspiele an der Spitze der Charts tummeln, ist *America's Army: Operations* eigentlich ein logischer Schritt für das amerikanische Militär. Laut Army machen die Entwicklungskosten übrigens gerade mal ein halbes Prozent des Gesamt-Budgets aus, das dem Ministerium für die Rekrutierung von Soldaten zur Verfügung steht. Dass sich dank dieses Spiels jetzt Tausende von Freiwilligen für den Militärdienst melden, halten wir dennoch für Humbug. *AA* ist einfach ein verdammt guter Taktik-Shooter. Nicht mehr und nicht weniger. Übrigens kommen schon Ende August das Ranger- und das Airborne-Pack, wodurch die Missionsvielfalt weiter wächst. Andere Updates folgen in regelmäßigen Abständen. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Obwohl ich eigentlich für den amerikanischen Patriotismus nicht viel übrig habe, hat mich *AA* dennoch sofort in seinen Bann gezogen. Warum? Zum einen stehe ich auf militärische Titel, zum anderen ist *AA* so ziemlich der einzige Ego-Shooter, der zu Recht von sich behaupten kann, wirklich realistisch zu sein. Denn hier steckt die US-Army dahinter und nicht irgendwelche Hobby-Schützen. Und was den Spielspaß anbelangt, braucht sich *AA* nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken. Vor allem die tolle Atmosphäre sowie die genialen Soundeffekte machen *AA* zu einem der besten Shooter dieses Sommers.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ja, es ist ein Werbespiel für das US-Militär. Per PC-Spiel das eigene Image aufzupolieren, finde ich übrigens auch nicht verwerflicher, als die Wehrpflicht einzuführen. Genau genommen ist *AA* eine Sensation. Man muss bedenken, dass es sich um ein Gratis-Produkt handelt, das es in vielerlei Hinsicht locker mit Vollpreis-Titeln aufnehmen kann. Meiner Meinung nach hat man genau die richtige Mischung zwischen Realismus und Spielspaß erreicht. Spätestens wenn es die ersten Ligen und Clans gibt, dürfte dieses Spiel nicht mehr aus der Mehrspieler-Gemeinde wegzudenken sein. Deshalb möchte ich gern Homer Simpson zitieren: „USA, USA, USA!"

AMERICA´S ARMY

MINDESTENS: P 766, 128 RAM, 300 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 1.400, 256 MB RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Gratis
ENTWICKLER: US-Army
VERTRIEB: US-Army
INTERNET: www.americasarmy.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zahlreiche Mehrspieler-Missionen

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
EINZELSPIELER	51%

MEHRSPIELER **87%**

SEHR GUT – Taktischer Shooter-Spaß für lau. Was will man mehr?

- Add-on zu AvP 2
- 3 Charaktere
- 3 x 3 Levels
- 2 neue Gegnertypen
- 3 neue Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 4 neue Mehrspieler-Levels



Bei hartnäckigen Belägen muss der Zahnarzt mit dem Laser ran.

Schluck das!

AUF DVD

Knallen, kauen, kratzen

VIDEO: So spielt sich Primal Hunt.

Wer ALIENS VERSUS PREDATOR 2 zum Fressen gern hatte, kriegt jetzt endlich ein Add-on serviert. Das kleine Häppchen mundet aber nur bedingt.

Es fängt vielversprechend an. Mit einer Dame namens Dunya, die unter der Brause steht. Zum Glück ist ihre Figur, die der einer bulgarischen Gewichtheberin ähnelt, dank geschickt platzierter Streben an der Dusch-Verglasung nur erahnbar. Jedenfalls dürfen Sie den weiblichen Wonnepropppen-Major in der Menschen-Kampagne von *Primal Hunt* verkörpern und ein geheimnisvolles Artefakt suchen. Das bedeutet: In der Ich-Perspektive durch Höhlen, über Berg und Tal und durch eine Raumstation tigern und alles wegblasen, was nicht bei drei auf seinem Heimatplaneten ist. Mit dem üblichen Arsenal an Friedensstiftern und neuerdings mit zwei Pistolen gleichzeitig. Außerdem klemmen Sie sich am Schluss hinter eine stationäre Kanone, um kreischende Aliens in *Moorhuhn*-Manier fachfrauisch zu perforieren. Neu ist dummerweise auch: Es mögen kaum Gruselgefühle aufkommen. Die dramatisch anschwellende Musik in bestimmten Situationen wirkt seltsamerweise nicht spannungsfördernd. Nein, sie verrät lediglich: Überraschung! Überraschung! Jetzt kommt gleich wieder eine Horde von Nervensägen. Irgendwie hat's der Entwickler – diesmal nicht Monolith, sondern Third Law Interactive (*K.I.S.S. Psycho Circus*) – nicht gebacken gekriegt, das Flair des Originalspiels rüberzuretten.

ROBBENDER PHALLUS

Weitere Missionen bestreiten Sie als Predator. Nach zähem Beginn macht das Abenteuer als mächtiger Meister der Tarnung und hinterlistiger, angeberisch brüllender Kopfjäger mächtig Spaß. Sie freuen sich über eine neue Wumme namens „Energy Flechette", ein paar Schalterrätsel und das eine oder andere Extra-Monster. Unter anderem über einen ochsenartigen Mutanten, der offenbar das Ergebnis einer heißen Nacht zwischen einem Nashorn, einem Hirsch und einem Krokodil war. Genießen Sie das! Denn wie bei Dunya-



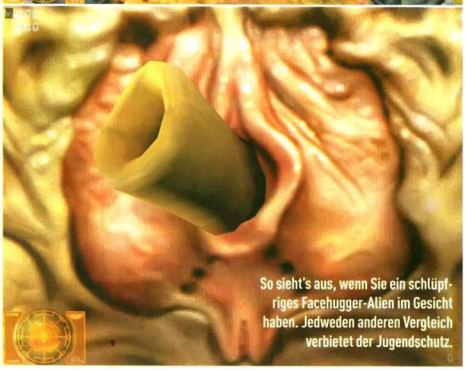
Alfred Biolek, der bekannteste Gesichts-Predator im deutschen Fernsehen, hatte mal wieder Bock auf Ochsenschwanzsuppe.



In der roten Ecke (links): Der äthiopische Fliegengewichtsweltmeister und Herausforderer Hassu N. Kamel.



Wir trauern den Zeiten nach, als Frösche noch klein und süß waren und sich auf der Bundesstraße platt fahren ließen.



So sieht's aus, wenn Sie ein schlüpfriges Facehugger-Alien im Gesicht haben. Jedweden anderen Vergleich verbietet der Jugendschutz.

Baby ist nach drei Levels und maximal zwei Stunden wieder Ende Gelände. Bleibt die Kampagne als Alien. Die starten Sie als Facehugger, der Wände rauf- und runterkrabbeln kann und sich zunächst an einem Predator festsaugen muss, um kurze Zeit später als wurmartiges Mini-Alien aus dem Bauch seines Wirtes zu hüpfen. Das ist nicht einfach, weil die Muskelmannen fast nie allein unterwegs sind und Ihre Kampfqualle immer wieder rüde vom Gesicht eines befallenen Kumpels kloppen.

GEBURTSHELFER

Es gilt also, einen allein stehenden Predator zu finden und ihm mit dem Schwabbelgesäß ins Gesicht zu springen. Haben Sie das geschafft, fressen Sie sich per Mausklicks höchst appetitlich durch dessen Bauch. Fertig ist der robbende Phallus, der mittels Nahrungsaufnahme zur Drohne heranwachsen soll. Weil Schleimwürmer keine Hände haben und keine Türen öffnen können, glitschen Sie eben in der Froschperspektive durch diverse Lüftungsschächte. Doch finden vor Lachen! Sie können als Weltraumtourist ja nicht die behelmten Passanten nach dem Weg fragen, weil Ihnen die unfreundlichen Einheimischen immer gleich eins überbraten. Die Sucherei kann auf Dauer nervenzehrend werden. Wie bei den anderen Kampagnen versuchen die Macher offenbar, die Spielzeit durch bescheuerte Passagen zu verlängern.

IKEA-FRAU

Neben den drei völlig unterschiedlich zu spielenden Charakteren ist dann aber doch eine weitere Sache außergewöhnlich cool an *Primal Hunt*: Die Kampagnen sind inhaltlich interessant miteinander verwoben. Was Fräulein Dunya anfangs erlebt, sehen Sie beispielsweise später aus anderer Sicht – wenn Sie der Dame mit den IKEA-Schrank-Schultern als Predator gegenüberstehen. Die mittels Zwischensequenzen erzählten drei Teile der Hintergrundgeschichte weisen also deutliche Parallelen auf – solche Déjà-vu-Erlebnisse kommen sehr gut. Hätten letztendlich nur Duschszenen mit einem Alien und einem nackten Predator gefehlt. Brrr, ach ne, lieber doch nicht.

HARALD FRÄNKEL

IM VERGLEICH

Aliens vs. Predator 2 (abgewertet)	83 %
Gunman: Chronicals (abgewertet)	80 %
AvP 2: Primal Hunt	68 %

Primal Hunt lässt die Gänsehaut-Atmosphäre des Hauptprogramms *AvP 2* vermissen. Außerirdische beziehungsweise Soldaten über den Jordan schubsen und den richtigen Weg finden – das war's. Jenes kriegen Sie auch bei *Gunman: Chronicals* für mittlerweile schlappe 15 Euro. Stilvoller und mit längerer Spielzeit.

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Primal Hunt ist wie der samstägliche Einkauf eines Singles bei ALDI. Der Alleinstehende muss nur schnell von Punkt A (Eingang) zu Punkt B (Ausgang), wird aber ständig aufgehalten – von Gestalten (Aliens, Rentner etc.), die im Weg stehen. In den Gängen oder in Rudeln am Level-Ende (Kasse). Spannendes Spiel-Design sieht anders aus. *AvP 2*-Fans kriegen lediglich ein nettes Häppchen, doch nicht zwingend ein Schnäppchen: 20 Euro sind fair. Aber bei fünf Stunden Spielzeit kein Sonderangebot.

AVP 2: PRIMAL HUNT

MINDESTENS: P 450, 128 MB, 750 MB HD, AvP 2, Win98
SINNVOLL: P 800, 256 MB

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Third Law Interactive
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	avp2.sierra.com/expansion
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team) Deathmatch, Hunt, Survivor, Overrun, Evac; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70 %
STEUERUNG	78 %
GRAFIK	70 %
SOUND	80 %
MEHRSPIELER	81 %

EINZELSPIELER

68 %

Befriedigend – Aber die Atmosphäre des Hauptprogramms hat sich in Luft aufgelöst.



Guck mal, es regnet Lava!

Das gibt ein Riesen-Feuerwerk. Während uns der Rücken freigehalten wird, platzieren wir die Bombe.

Mach Platz, Alter!

Mit UT-Grafik und tollem Leveldesign will TACTICAL OPS den Klassiker Counter-Strike ins Seniorenheim schicken. Ein schwieriges Unterfangen.



So kann's gehen, wenn man mit Terroristen Walzer tanzt.

Klonen verboten? Ganz im Gegenteil! Sonst säßen die Macher von *Tactical Ops: Assault on Terror* schon längst bei Wasser und Brot im Kittchen. Vielmehr stellen die Kamehan Studios mit der Verkaufsversion ihrer *Counter-Strike*-Kopie diesen Monat die eingeschworene CS-Gemeinde auf eine besonders harte Bewährungsprobe. Dabei könnte man den Fans einen Seitensprung eigentlich kaum verdenken. Schließlich sieht der Online-Dauerbrenner mittlerweile beinahe so alt aus wie Pop-Diva Cher ohne OP und Make-up. Was man vom Herausforderer *Tactical Ops* nicht gerade behaupten kann. Der ist zwar auch nicht mehr der jüngste. Die verwendete *UT*-Engine ist dennoch der ergrauten *Half-Life*-Technik haushoch überlegen. Mal abgesehen von den mäßigen Animationen. Und die inneren Werte? Die ähneln sich fast wie ein Ei dem anderen.

MASSIG KARTEN

Gähn, wird das nicht langsam langweilig? Immer nur Geiseln befreien, Bomben legen und Dokumente klauen? Nicht, wenn die Levels ansprechend gestaltet sind. Und genau das ist eine der großen Stärken von *Tactical Ops*. Rekordverdächtige 33 Karten haben es in die kommerzielle Fassung geschafft. Wer hier an Masse statt Klasse denkt, wird schnell eines Besseren belehrt. Mal kämp-

Äh ... geht das auch im echten Leben?



foto: actionpress

AUS DEM FENSTER SPRINGEN:

In *Tactical Ops* übersteht Ihr Charakter selbst Sprünge aus dem dritten Stock unbeschadet. Wird's noch höher, verlieren Sie nur wenige Lebenspunkte.

Selbst wenn Sie Schuhe mit einer luftgepolsterten Sohle tragen, brechen Sie sich bei solch einem Sprung in der Realität wahrscheinlich sämtliche Knochen. Es sei denn, Sie üben sich im Bungee-Jumping. Dann überstehen Sie auch Stürze aus hundert Metern unbeschadet. Vorausgesetzt, das Seil hält.



SCHIESSEN BEIM RENNEN:

Null Problemo. Sie können rennen, hüpfen, schwimmen – und schießen selbst mit einem M60-Maschinengewehr den Gegner fast immer ins Herz.

In echt geht das nicht. Wissen Sie eigentlich, wie schwer ein M60 ist? 8,51 Kilogramm, ohne Munition! Selbst wenn Sie ruhig stehen, ist es fast unmöglich, zu treffen. Es sei denn, Sie heißen Arnold Schwarzenegger. Normalsterbliche haben nur im Liegen und mit ausgeklapptem Standbein eine Chance, ihr Ziel zu erwischen.



foto: actionpress

VERMUMMT GELD VERDIENEN:

Skimasken sind in *Tactical Ops* der letzte Schrei. Sowohl als Terrorist als auch als Polizist dürfen Sie die feschen Teile bei der Arbeit tragen.

Sondereinsatzkräfte der Polizei, Soldaten sowie Ärzte vermummen sich regelmäßig. Lehrkräften an staatlichen Schulen hingegen ist das Unterrichten mit Kopfbedeckungen untersagt. Das beschloss im Juli dieses Jahres das Bundesverwaltungsgericht in Berlin mit dem so genannten „Kopftuch-Urteil". Übrigens sollten Sie niemals mit einer Skimaske oder einem Motorradhelm zum Bankschalter gehen. Das könnte fatale Folgen haben.

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

VERGLEICH

TACTICAL OPS



COUNTER-STRIKE



GLOBAL OPERATIONS



PREIS/LEISTUNG

TACTICAL OPS	COUNTER-STRIKE	GLOBAL OPERATIONS
77%	**84%**	**76%**
Für einen Mod ziemlich teuer. Dafür hat man auch lange Spaß mit ihm.	Kostet die Hälfte von *TO*. Und eine riesige Fangemeinde gibt's gratis dazu.	Mit knapp 50 Euro der teuerste, dafür auch zugleich der beste Kandidat.

GRAFIK

TACTICAL OPS	COUNTER-STRIKE	GLOBAL OPERATIONS
71%	**66%**	**75%**
Nicht mehr ganz aktuell und etwas steril wirkend, dafür schnell.	Der Grafik-Engine sieht man ihr hohes Alter von über vier Jahren deutlich an.	Die modifizierte Lithtech-Engine 2.5 ist okay, die Animationen weniger.

LEVELDESIGN

TACTICAL OPS	COUNTER-STRIKE	GLOBAL OPERATIONS
90%	**90%**	**90%**
Nahezu perfekt mit unzähligen Lösungswegen. Leider zu wenig kleine Karten.	Steht dem von *TO* in nichts nach und lässt keine Wünsche offen.	Nur 13 Karten. Die sind dafür hervorragend umgesetzt und abwechslungsreich.

EINZELSPIELERMODUS

TACTICAL OPS	COUNTER-STRIKE	GLOBAL OPERATIONS
41%		**50%**
Nur zum Trainieren geeignet. Ordentliche Teamarbeit ist mit den Bots unmöglich.	Alleine wird nicht gezockt. Da müssen Sie schon auf *CS: Condition Zero* warten.	Geringfügig besser als *TO*. Zum Kennenlernen der Karten reicht's.

SPIELSPASS

TACTICAL OPS	COUNTER-STRIKE	GLOBAL OPERATIONS
77%	**81%**	**84%**
Flotter Taktik-Shooter ohne Innovationen. Dafür sehr einsteigerfreundlich.	Noch immer der beliebteste Online-Shooter. Wenn auch von Cheatern geplagt.	Bis auf den Netzcode gibt es an diesem innovativen Titel nix zu meckern.
80% / 20%	70% / 30%	70% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM

	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

200 MHz, 16 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 750 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Tactical Ops läuft nahezu auf jedem Rechner über 600 MHz, solange Sie nicht Besitzer einer Voodoo-Grafikkarte sind. Diese können viel Ärger bei der grafischen Darstellung bereiten. Hilfe finden Sie in der Readme-Datei. Möchten Sie die Performance erhöhen, ist es sinnvoll, mit einer geringeren Auflösung zu spielen und die Soundqualität zu vermindern. Außerdem sollten Sie die Qualität der Texturen und Oberflächen heruntersetzen.

PRO & CONTRA

+	Viele Karten
+	Gutes Balancing
+	Weitgehend ruckelfrei
+	Übersichtliches Waffenkaufmenü
+	Stimmiger Soundtrack
+	Einzelspielerpart mit Bots
+	Lange Spielzeit
+	Einsteigerfreundlich
+	Weniger Cheater als in CS
–	Nicht ganz zeitgemäße Grafik
–	Keine Innovationen
–	Mangelnde Spielatmosphäre
–	Durchschnittliche Soundeffekte
–	Verfälschte Waffennamen
–	Zu schnelles Gameplay
–	Langweiliger Einzelspielerpart

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Tactical Ops ist Geschmackssache. Mir persönlich ist das Gameplay für einen Taktik-Shooter einen Tick zu schnell. Ich spiele lieber *Global Operations*, das ist realistischer. Außerdem kann ich da die Waffen so schön aufrüsten und muss nicht tatenlos zusehen, wenn ich doch mal den virtuellen Heldentod sterbe. Wer keinen Bock auf *Counter-Strike* hat, darf zu *Tactical Ops* greifen. Das ist fast genauso gut und sieht um einiges schicker aus. Allerdings dürfen Sie dort – warum auch immer – nur maximal eine Granate mitführen.

fen Sie im CIA-Hauptquartier. Dann verschlägt es Sie in ein Örtchen mit China-Flair und wieder ein anderes Mal machen Sie eine Kathedrale unsicher. Beinahe alle Schauplätze sind perfekt ausbalanciert und verschaffen keiner der beiden Konfliktparteien einen strategischen Vorteil. Bevor Sie sich in ein Online-Match stürzen, sollten Sie und Ihr Team die gespielte Karte in- und auswendig kennen. Denn es gibt stets mehr als einen Lösungsweg. So kann es passieren, dass Sie Gegner nur aus einer Richtung erwarten, Ihnen die Typen aber plötzlich durch ein „Hintertürchen" in den Rücken fallen. Selbst wenn Sie bestens mit einem Level vertraut sind, ist es nicht immer möglich, alle Abschnitte zu kontrollieren. Vor allem, wenn Sie in einer kleinen Runde spielen. Der Löwenanteil der Karten ist nämlich extrem groß und für die maximale Spieleranzahl, also 16 Zocker, ausgelegt. Erst zu acht beginnt *Tactical Ops* richtig Spaß zu machen.

KENN ICH DICH?

Der eigentliche Spielverlauf unterscheidet sich nicht vom großen Vorbild. Zunächst entscheiden Sie sich für eine Partei, also Terroristen oder Sondereinsatzkommandos (zum Beispiel Polizei, SWAT). Anschließend heißt es einkaufen. 21 Schusswaffen, vier Granaten (von denen Sie kurioserweise maximal eine einzige erwerben können), Messer und diverse Ausrüs-

So spielt sich Tactical Ops



Bevor Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen, müssen Waffen, Munition und Ausrüstungsgegenstände gekauft werden.



Für jeden Abschuss wird Ihrem virtuellen Konto Geld gutgeschrieben, das Sie später in bessere Bleispritzen investieren.



Tactical Ops ist in Spielrunden aufgeteilt. Sollte Ihr Charakter einmal sterben, dürfen Sie bis zur nächsten Runde nur zugucken.



Die Missionsziele variieren je nach Karte. Hier müssen wir einen geheimen Helikopter aus der feindlichen Basis entwenden.

FAZIT



TANJA BUNKE

Zugegeben, ich bin kein großer Freund von Taktik-Shootern à la *Counter-Strike*. Trotzdem habe ich mir ein Herz gefasst und *Tactical Ops* auf die Platte geschmissen. Dass von den Einzelspielermissionen nicht viel zu erwarten ist, dürfte klar sein. Ein paar Trainingsminuten reichen hier, um sich mit der Steuerung anzufreunden. Im Internet oder Netzwerk geht dann erfreulich schnell die Post ab. Das freut den Laien und der Profi wundert sich. Warum? Weil *Tactical Ops* einfach ist und man eine vernünftige Team-Taktik nicht wirklich braucht. Mir als klassischem Shooter-Fan gefällt so was. Sogar als Kriech-Laie begreife ich hier, wie ich meinen Mannen klar machen kann, wo sie in welches Gebüsch springen müssen.





tungsgegenstände umfasst das Arsenal. Bevor Sie in den „Genuss" der fetten Wummen, etwa des M60-Maschinengewehrs, kommen, ist Geldverdienen angesagt. Das heißt, Gegner ausschalten und Ihre Missionsziele erfüllen. Sollten Sie ins Pixelgras beißen, sind Sie für den Rest der Runde zum Zuschauen verdammt. Erst danach dürfen Sie wieder aktiv ins Geschehen eingreifen. Nicht wundern sollten Sie sich über die teilweise verwirrenden Waffenbezeichnungen. Aus rechtlichen Gründen tragen nämlich nicht alle den Originalnamen. Die Desert Eagle .50 heißt beispielsweise Black Hawk, das MSG-90 SR 90 und die Beretta 92F fälschlicherweise 9F2 Glorietta.

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Wie auch Genreprimus *Global Operations* kommt *Tactical Ops: Assault on Terror* mit einem Einzelspielerpart daher. Der eignet sich aber höchstens zum Kennenlernen der Karten. Denn für die Bots ist der Begriff „Teamwork" ein Fremdwort. Alles, was sie können, ist rennen und vortrefflich schießen. Was angesichts des simplen Ballistikmodells auch keine große Kunst ist. Unter dem Strich kommt *Tactical Ops Counter-Strike* und *Global Operations* zwar bedrohlich nahe, für eine Wachablöse reicht es aber nicht. Warum? *Tactical Ops* spielt sich beinahe so rasant und simpel wie ein stinknormaler Ego-Shooter vom Format eines *Serious Sam 2* oder *Soldier of Fortune 2*. Anfänger und Genreneueinsteiger werden diesen Umstand begrüßen. Profi-Zocker hingegen fühlen sich um das, worauf es bei einem Team-Shooter ankommt, betrogen: die taktische Tiefe. BENJAMIN BEZOLD

TACTICAL OPS

MINDESTENS: P 200, 64 RAM, 120 MB HD, Win95	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Kamehan Studios
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL: P 450, 128 MB RAM, 650 MB HD	**INTERNET:**	www.infogrames.de
	SPRACHE:	Englisch mit deutschen Menüs
	USK-FREIGABE:	Nicht unter 18 Jahren
	TERMIN:	29. August

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 2 Teams spielen gegeneinander. Die Aufgaben variieren dabei. 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	71%
SOUND	71%
EINZELSPIELER	41%
MEHRSPIELER	77%

GUT – Gelungener Counter-Strike-Klon mit ausgezeichneten Karten.

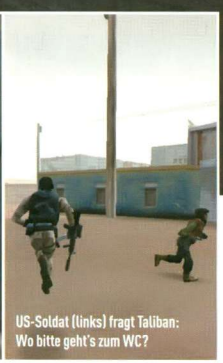
Geistige Tiefflieger

Was tragen Pixel-Taliban in DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER unterm Turban? Wir wissen's nicht. Aber sicher ist's keine künstliche Intelligenz.





Der arabische Hochsprung-Meister scheiterte im dritten Versuch.



US-Soldat (links) fragt Taliban: Wo bitte geht's zum WC?



Neckermann-Billigflug: Statt von zwei Piloten wird der Hubschrauber von einer 70er-Jahre-Foto-Tapete (rechts) gesteuert.

Bin Ladens Schergen haben beim allein lauffähigen *Delta Force 3*-Add-on *Task Force Dagger* den IQ von in Afghanistan zur Opium-Gewinnung angebauten Mohnblumen. Will heißen: Die Aufgabe der gegnerischen virtuellen Taliban besteht darin, dumm herumzustehen. Oft scheinen sie sich für ihre Blödheit zu schämen und richten ihre Augen in Richtung irgendwelcher Wände.

HEUTE BLAU UND MORGEN BLAU ...

Okay, manchmal schießen die Bösewichter auch. Allerdings mit der Präzision eines stockbesoffenen Stammtisch-Fußballers. Echte Terroristenjäger würde das freuen. Dem erfahrenen Spieler ist's ein Graus. Er beseitigt die Pappkameraden meist problemlos, während er in der Ich- oder Verfolgerperspektive vorsichtig durch den Wüstensand, diverse Bunker und authentische Schauplätze (Kabul, Kandahar, Tora Bora etc.) robbt und rennt. „Wegpunkte abklappern", lautet die Devise. Unterirdische Anlagen gleichen wie einem Ü-Ei dem anderen. Nur dass keine Überraschungen drinstecken. Als Mitglied einer Spezialeinheit (zehn wählbare Charaktere) suchen Sie Dokumente oder Gefangene und schalten Dutzende von Wachen aus. An der frischen Luft zerstört Ihr Recke unter anderem Radaranlagen, Raketenstellungen und Flugzeuge oder ordnet Luftschläge an. Immer dasselbe! Nur die 17 neuen Waffen und einige der 25 Aufträge sorgen etwas für Abwechslung – wenn Sie beispielsweise vom fliegenden Helikopter aus Scharfschützen aufs Korn nehmen. *Task Force Dagger* sieht aus wie der Vorgänger *Landwarrior*. Was damals – Anfang 2001 – okay war, lockt heute höchstens Kurzsichtige hinterm Ofen vor. Die Landschaft ist detailarm und Ihre Figur hüpft derart verkrampft, als müsse sie auf die Toilette. Lediglich die grandiose Sichtweite ist ein Fest für Scharfschützen. Wem das Spaß macht, wer Genre-Einsteiger ist oder wer den guten Mehrspielermodus mag (zehn neue Karten), der gibt dem preisgünstigen Taktik-Shooter eine Chance. HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Getroffene Gegner sinken mit einem „Ah" darnieder, das klingt, als hätten die Hirnis gerade eine Matheaufgabe kapiert. Feinde segnen sogar das Zeitliche, wenn man ihnen in den Fuß schießt. Der zwei Meter daneben stehende Kollege schnallt das nicht mal. Und sollte ein Talimann ausnahmsweise mal rennen, bleibt er nach einem Fehlschuss stehen, um besser getroffen werden zu können. Zu Zeiten eines *Operation Flashpoint* ist das nur eins: unfreiwillig komisch. Dr. Fränkel meint: Warten Sie auf Oktober. Dann kommt der „echte" vierte Teil der Serie, *Delta Force: Black Hawk Down*.

DF: TASK FORCE DAGGER

MINDESTENS: P300, 64 MB RAM, 200 MB HD, 3D-Karte, Win95	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Novalogic
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: P400, 128 MB RAM, 575 MB HD	**INTERNET:**	www.novalogic.com
	SPRACHE:	Englisch/Arabisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: [Team] DM, [Team] King of the H., CTF, Search & Destroy, Attack & Defend, Flagball; 1 Sp./CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	52%
SOUND	46%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER **59%**

AUSREICHEND – Nur fanatische Fans der Serie schütteln dafür Scheine aus dem Geldbeutel.

Women like soft skin...



...especially touching them.



- Dreamcast-Umsetzung
- 2 Stadtteile
- 4 Fahrzeuge und Fahrer
- 16 Minispiele
- Verstecktes Bonusfahrzeug
- 6 Musikstücke

Wohl verrückt geworden?

Es gibt Menschen, die tun für Geld einfach alles. Genau so einen braucht man in CRAZY TAXI. Werden Sie Taxifahrer!

Die Lautsprecher voll aufdrehen und los: „Hey, hey, hey! It's time to make some crazy money", begrüßt Sie eine Männerstimme und fährt sogleich fort mit „Are you ready? Here we go!". Worte, die Sie ab heute nie wieder vergessen können. Worte, eingebrannt in die Hirnwindungen jedes *Crazy Taxi*-Zockers, eingebrannt wie mit einem Brenneisen. Kein Wunder, denn so beginnt jedes Match mit dem lustigen Rennabenteuer. Und *Crazy Taxi* ist kein Spiel, das man nach einem Match beiseite legt. Drei Jahre dauerte es, bis auch PC-Wagenlenker ihr „verrücktes Geld" mit Taxifahren verdienen durften. Doch jetzt ist es so weit. Geändert hat sich nichts. Zumindest fast. Das ist ausnahmsweise mal kein großes Problem. Denn in der Spielhalle und besonders auf der Sega-Konsole Dreamcast zählt *Crazy Taxi* zu den Klassikern. Mit Recht.

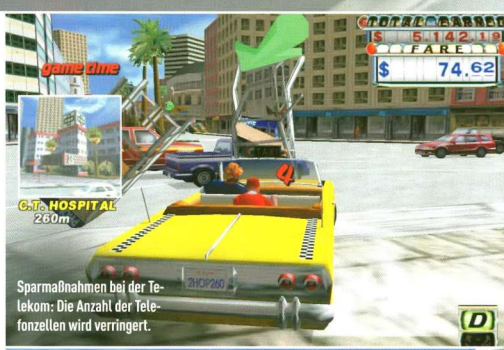
POTENZIELLE STRAFTÄTER

Wer einmal auf der Rückbank eines Taxis saß, kann vermutlich ein zum Teil nicht ganz mit der Straßenverkehrsordnung konformes Verhalten der Chauffeure bestätigen. Doch selbst wenn die Fahrer bisweilen Tempolimits, rote Ampeln oder Einbahnstraßen ignorieren: Das sind Peanuts im Vergleich zu den halsbrecherischen Aktionen bei diesem Spiel. Obwohl „Du bist so schnell" in einigen Lebenslagen nicht gerade ein Kompliment ist – in *Crazy Taxi* ist es das. Warum? Weil Sie Taxifahrer sind und nach Geschwindigkeit bezahlt werden. Je mehr Fahr-

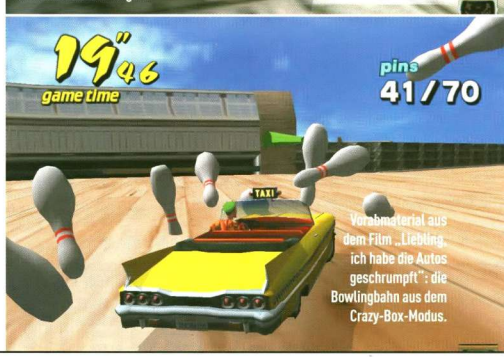
AUF DVD

Nicht nur für Irre

VIDEO: Lehrfilm der Genossen schaft „Taxifahrer sind keine Vegetarier". Ansehen ist Pflicht!



Sparmaßnahmen bei der Telekom: Die Anzahl der Telefonzellen wird verringert.



Vorabmaterial aus dem Film „Liebling, ich habe die Autos geschrumpft": die Bowlingbahn aus dem Crazy-Box-Modus.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Danke, danke, danke für diese späte, aber gelungene Umsetzung! Der Rennspiel-Opa macht auch am PC zwischendurch immer wieder Spaß. Nur – warum haben die Programmierer nicht wenigstens noch irgendeine Kleinigkeit zusätzlich eingebaut? So als kleinen Bonus für die lange Wartezeit, bis das Spiel seinen Weg auf den PC gefunden hat. Ein neues Minispiel zum Beispiel, andere Wagen, einen Mehrspielermodus. Alles Fehlanzeige. Im Gegenteil: Sogar die Hupe aus dem Vorbild wurde wegrationalisiert. Nicht dass sie spielentscheidend wäre, aber vermisst habe ich sie doch. Wer einen der mittlerweile drei Teile auf einer Konsole besitzt, braucht *Crazy Taxi* nicht auch noch am PC. Der Rest sollte aber ab sofort Highscores knacken. Auch ohne Hupe.

Fotos: Actionpress

Äh ... geht das auch im echten Leben?



IMMER UNTERWEGS

In *Crazy Taxi* bekommt der Taxifahrer keine Verschnaufpause und kutschiert einen Kunden nach dem anderen durch die Gegend.

Im echten Leben haben Taxifahrer im Durchschnitt zwei bis drei Kunden pro Schicht. Die restliche Zeit hocken sie meist nasebohrend am Taxistand eines Bahnhofs auf ihren Hämorrhoiden und testen ihre Standheizung.



SCHNELLES GELD

Im Spiel kassieren die Taxifahrer mehr Geld, wenn sie ihre Kunden möglichst fix und spektakulär durch die Stadt kutschieren.

Im echten Leben funktioniert das nicht. Merken Sie sich als Taxifahrer deshalb statt Abkürzungen die besten Umwege und täuschen Sie vor, das Ziel nicht zu finden. Denn je länger der Kunde im Wagen sitzt, desto länger läuft das Taxameter.



NAHEZU UNVERWUNDBAR

Verursachen Sie im Spiel einen Unfall oder rammen die Leitplanke, passiert Ihrem Wagen nichts. Die Fahrt geht sofort weiter.

Das funktioniert auch im echten Leben. Allerdings benötigen Sie dazu das Taximodell der Bundeswehr, das derzeit für Abenteuer-Touristen in Afghanistan zum Einsatz kommt. Nachteil: Zivildienstleistende erhalten keinen Führerschein dafür.

gäste Sie abfertigen, desto mehr Knete gibt es. Bares rücken Ihre Fahrgäste nur heraus, wenn Sie rechtzeitig am gewünschten Ziel ankommen. Praktisch, dass es in der Stadt zwar eine Polizeistation, aber keine Polizei gibt. Das hinterlässt natürlich Spuren bei Ihrem Fahrstil. Das Gaspedal durchzutreten wird nicht nur toleriert, es ist Pflicht. Zumindest, wenn Sie das knappe Zeitlimit nicht überschreiten wollen. Verwandeln Sie sich also ruhigen Gewissens in eine Wildsau auf vier Rädern und prügeln Sie Ihre Kiste kreuz und quer durch Einkaufspassagen, den Stadtpark oder über den Badestrand.

JE VERRÜCKTER, DESTO BESSER!

Gelingen Ihnen unterwegs spektakuläre Einlagen wie Überholmanöver oder Sprünge, honorieren Ihre Kunden das mit vergnügten Lachern und lassen Trinkgeld springen. Rammen Sie andere Verkehrsteilnehmer, beschimpft Sie Ihr Gast mit Sätzen wie „Vorsicht, du Idiot" oder „Pass besser auf!". Das Ganze selbstredend auf Englisch, schließlich kutschieren Sie durch San Francisco. Okay, die Stadt entspricht nicht wirklich 1:1 dem Original. Aber einige Charakteristika wie steile Straßen mit Bimmelbahn kommen vor. Spielen dürfen Sie eine festgelegte Zeitspanne oder nach Arcade-Regeln. Letzteres heißt, Sie starten mit einem kleinen Zeitpolster und bekommen für jeden Fahrgast ein paar Sekunden hinzu. Vier Fahrer und zwei verschiedene Startplätze stehen für Ihre Motor-Droschke zur Verfügung. Damit Sie im Spiel öfters mal ein „Du bist ein großartiger Fahrer!" hören, sollten Sie die ausgetüftelten Lenk- und Bremsmanöver mit den Mini-Spielen im Modus Crazy Box trainieren.



Die erste Runde beim Taxi-Twister geht an die Dame in weiß.

WIESO VERBESSERT?

Extras gegenüber der Dreamcast-Version gibt es nicht. Unterschiede schon. Punkt 1: die Musikstücke. Statt Offspring und Bad Religion sorgen jetzt die Crossover-Gruppen Pivit, Too Rude und Total Chaos für Hochgeschwindigkeits-Mucke. Punkt 2: Auflösungen bis 1.280 x 960 Bildpunkte lassen sich einstellen. Und wenn Sie schon beim Einstellen sind, belegen Sie am besten umgehend das Gamepad neu. Als Standard definiert ist nämlich, dass Sie mit dem Steuerkreuz Gas geben (vor) und bremsen (zurück). Das klingt zwar zunächst gar nicht so übel, versaut Ihnen aber das Spiel, da diverse Bremsmanöver so nur bedingt funktionieren. Legen Sie die beiden Funktionen besser auf getrennte Tasten. Oder nehmen Sie gleich ein hübsches Force-Feedback-Lenkrad. JOACHIM HESSE

IM VERGLEICH

GTA 3	89%
Crazy Taxi	80%
Midtown Madness 2 (abgewertet)	75%

An *GTA 3* kommt einfach nichts ran. Dafür ist das Gangsterspiel einfach zu vielseitig. Doch seinen Rennspiel-Klon *Midtown Madness 2* hängt *Crazy Taxi* ab. Der Taxiraser wirkt trotz seines Alters wesentlich frischer und liebevoller gestaltet.

CRAZY TAXI

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 153 MB HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Strangelite
	VERTRIEB:	Empire
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.empireinteractive.com
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wenn Sie möchten, dürfen Sie abwechselnd spielen ... kleiner Scherz.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

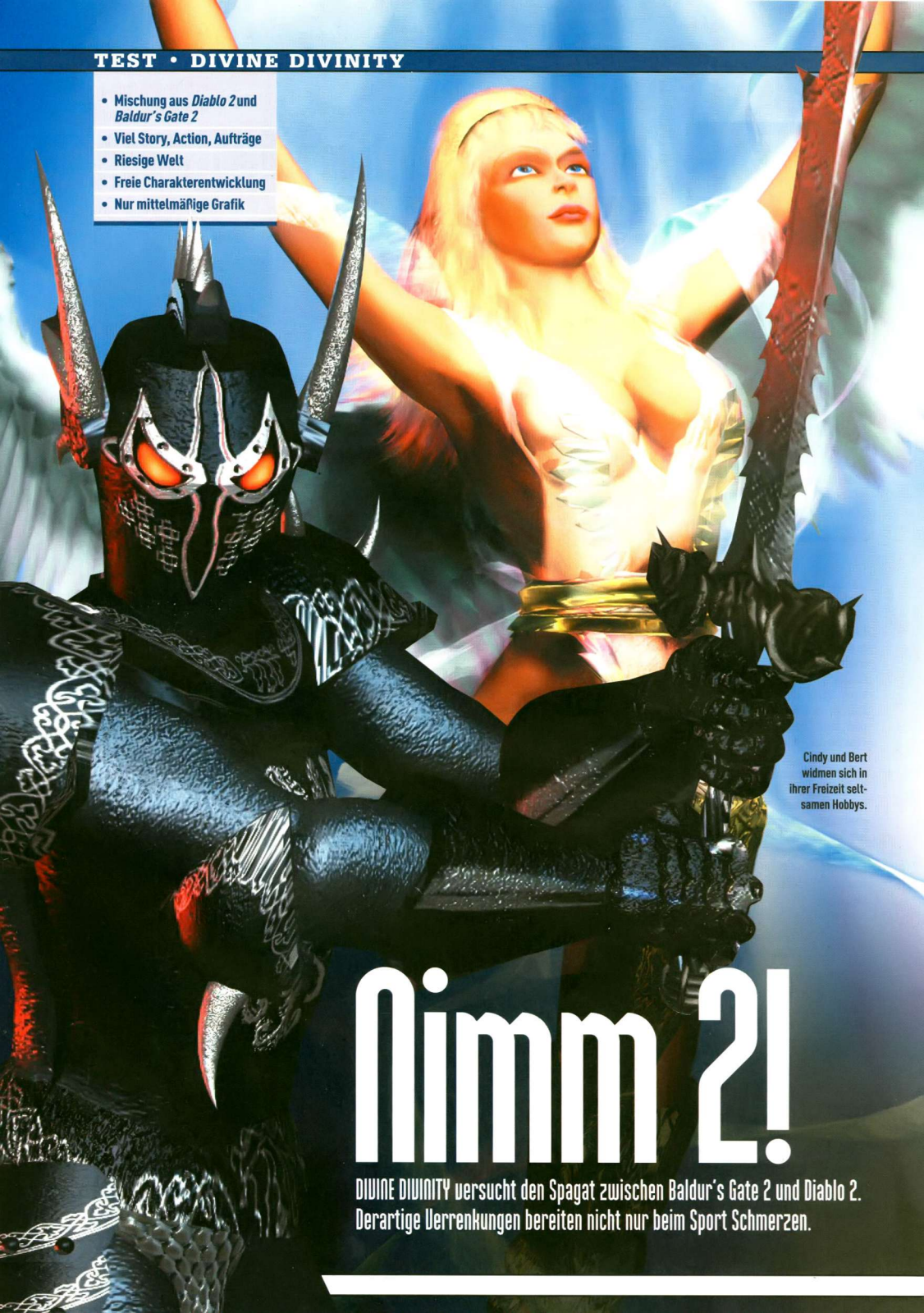
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	76%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **80%**

GUT – Der Klassiker jetzt auch für den PC: Wer kann da schon widerstehen?

- Mischung aus *Diablo 2* und *Baldur's Gate 2*
- Viel Story, Action, Aufträge
- Riesige Welt
- Freie Charakterentwicklung
- Nur mittelmäßige Grafik



Cindy und Bert widmen sich in ihrer Freizeit seltsamen Hobbys.

Nimm 2!

DIVINE DIVINITY versucht den Spagat zwischen Baldur's Gate 2 und Diablo 2. Derartige Verrenkungen bereiten nicht nur beim Sport Schmerzen.

Das Fantasy-Reich Rivellon steht vor dem Abgrund. Nur ein auserwählter Recke kann es noch vor der Vernichtung retten. Natürlich fällt Ihrem Charakter diese Rolle zu. Nun, zu Beginn von *Divine Divinity* wissen Sie das noch nicht. Aber wie in jedem Rollenspiel drängt sich der Verdacht natürlich auf. Wer sonst wäre auch so verrückt, sich im Alleingang mit riesigen Horden Untoter, Schwarzmagiern, Dämonen und anderen Monstern anzulegen? Sehen Sie es positiv: Viel Feind, viel Ehr! Außerdem sammelt Ihr Charakter in den Gefechten einen Großteil der Erfahrung, steigt in Stufen auf und entwickelt sich nach Ihren Vorgaben weiter. Der schwächliche Krieger, geistlose Magierlehrling oder einfache Abenteurer wandelt sich so schnell zu einem respektablen Helden. Welchen Beruf Sie am Anfang ergreifen, spielt nur eine untergeordnete Rolle. Erreicht der Charakter eine neue Erfahrungsstufe, verbessern Sie die vier Haupteigenschaften Stärke, Gewandtheit, Intelligenz und Konstitution um fünf Punkte und investieren ein bis zwei Punkte in die 88 Fertigkeiten und Zaubersprüche. Beschränkungen der einzelnen Klassen bestehen nicht, so dass Sie Ihren Charakter ganz nach eigenen Wünschen heranzüchten können.

AUF DVD

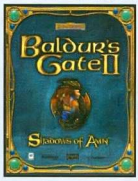
Für Prügler und Denker

VIDEO: Kloppen und Labern Sie sich durch Divine Divinity.

DA LACHT DER SCHLACHTER

Mit der Ausbildung Ihres Helden ändert sich auch die Spielweise: Magier und Bogenschützen bleiben auf Distanz, während sich Nahkämpfer direkt ins Getümmel stürzen. Trotzdem erhöht sich die Wiederspielbarkeit kaum, denn es bleibt herzlich egal, ob Sie Ihre Gegner mit Feuerbällen oder Schwerthieben ins Jenseits befördern. Das freie Fertigkeitensystem birgt jedoch eine große Gefahr: Wenn Sie nicht gezielt Fähigkeiten wählen, die die Kampfkraft des Recken steigern, geraten Sie zunehmend in die Bredouille. Ein schlecht entwickelter Charakter lässt sich nicht mehr reparieren, der Neustart des Spiels wird nötig. Kleiner Tipp: Sie sparen sich viel Stress und Mühe, wenn Sie Ihren Helden vorrangig zum schwer gepanzerten Nah-

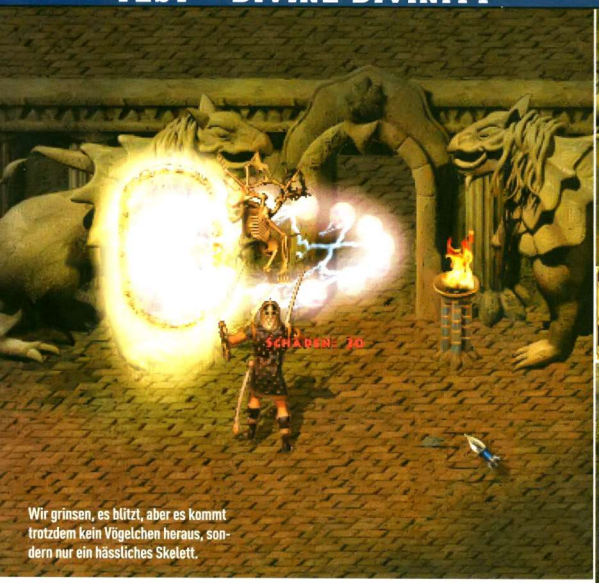
VERGLEICH

	DIVINE DIVINITY	BALDUR'S GATE 2	DIABLO 2
			
STORY	71% Unterhaltung und Spannung durch kleine Gags und überraschende Wendungen. Teilweise banal.	87% Bis ins Detail durchdachte Story mit enormem Tiefgang und grandios inszenierten Charakteren.	67% Story? Unwichtig! Damit kommen auch Analphabeten klar. Trotzdem gute Atmosphäre.
STEUERUNG	62% In den Action-Kämpfen hakelig und nicht sonderlich präzise. Sehr simpel, aber auch monoton.	75% Party agiert bei den Kämpfen auf Wunsch automatisch. Zwangsläufig ziemlich komplex.	86% Trotz packender Action und einer Fülle abwechslungsreicher Taktiken sehr einfach zu steuern.
GRAFIK	63% Ärmlich animierte Charaktere und unspektakuläre Zaubersprüche. Wirkt altbacken.	70% Stimmungsvolle und abwechslungsreiche Grafik. Ganz nette Zauberspruch-Effekte.	81% Sehr hübsche Effekte und realistische Animationen. Erst mit Add-on akzeptable Auflösung.
SPIELSPASS	70% Lange Spielzeit, aber viele eintönige Passagen. Weder Fisch noch Fleisch, weder ganz Action noch RPG.	84% Beste Rätsel und Atmosphäre. Sehr anspruchsvoll. Für echte Rollenspieler absolut perfekt.	85% Packende Action, aber wenig Tiefgang. Eher ein Actionspiel als ein Rollenspiel.
	50% 30% 20%	60% 40%	90% 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Rätsel; BLAU= Strategie







Wir grinsen, es blitzt, aber es kommt trotzdem kein Vögelchen heraus, sondern nur ein hässliches Skelett.



Waffen vergiften ist böse. Ein strahlender Held macht so was natürlich nicht, nein, nein!



Problemzone tote Winkel: Das Skelett wird transparent, die Mauer bleibt undurchsichtig?

kämpfer ausbilden. Die riesigen Monstermassen lassen sich so am einfachsten beseitigen. Zaubern können Sie auch später noch lernen. Richtig Spannung kommt in den meist banalen Kämpfen leider nicht auf. Dafür ist das Gemetzel zu eintönig. Action im Stil von *Diablo 2* bleibt aus, denn in *Divine Divinity* können Sie jederzeit das Spiel anhalten und in Ruhe Ihr weiteres Vorgehen überdenken, einen Heiltrank schlürfen oder Zauberspruch murmeln. Aktionen heben die Pause automatisch auf. Völlig unsinnig, denn Sie können das Spiel sofort wieder stoppen.

FAZIT

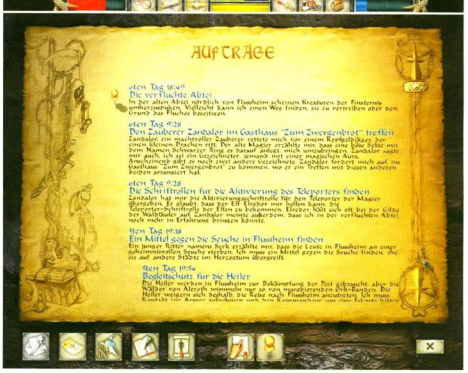


ALEXANDER GELTENPOTH

Eine Mischung aus *Baldur's Gate 2* und *Diablo 2*? Eine gute Idee! *Divine Divinity* kränkelt an anderen Mankos: Veraltete Grafik und hakelige Steuerung trüben den Spielspaß. Im Vergleich zu den beiden Genrereferenzen wirkt der Spielverlauf fade. Der abgedroschenen Story fehlen klare Höhepunkte. Das Spiel bleibt monoton und plätschert so vor sich hin. Nach dem tausendsten erlegten Gegner und zehnten „Bring mir dies"-Auftrag schwindet die Lust. Selbst die Sammelleidenschaft magischer Gegenstände im Stil von *Diablo 2* kann höchstens hartnäckige Genrefans langfristig begeistern.

AUFTRAGSWELLE

Zum Glück bietet *Divine Divinity* deutlich mehr als nur eine triviale Schlachtorgie. Sie werden förmlich mit Aufträgen überschüttet. Schon nach wenigen Minuten quillt Ihr Tagebuch mit Einträgen über. So bleibt immer etwas zu erledigen. Die Aufträge reichen von simplen Botengängen bis zu mehrteiligen Aufgaben, in denen Recherchearbeit und Kombinationsvermögen gefragt sind. Dutzende Charaktere in den kleinen Städten, Burgen und Dörfern unterhalten sich mit Ihnen im Multiple-Choice-Verfahren. So vielschichtig und umfangreich wie in *Baldur's Gate 2* gestalten sich die Aufträge trotzdem nicht. Kein Wunder, denn während Sie sich in Biowares Meisterwerk zwischen Gut und Böse entscheiden und etliche Aufträge auf mehrere Arten lösen konnten, drängt Sie *Divine Divinity* oftmals in die Rolle des strahlenden Wohltäters, der das gesamte Land Rivellon von der Dämonenplage befreit. Theoretisch müssen Sie keinen einzigen Auftrag ausführen, sondern dürfen nach Lust und Laune auf eigene Faust das Land unsicher machen. Wenn Sie sich jedoch zu weit von den nichtlinearen Handlungssträngen entfernen, verpassen Sie zwangsläufig auch die meisten unterhaltsamen Passagen des Spiels. ALEXANDER GELTENPOTH



Der sich den Wolf liest: Jeder Hinz und Kunz drückt uns banale Aufträge aufs Auge.

DIVINE DIVINITY

MINDESTENS: P450, 128 MB RAM, 2.500 MB HD, Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Larian
	VERTRIEB:	CDV
SINNVOLL: P600, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.divinedivinity.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht! Da müssen Sie schon *Neverwinter Nights* oder *Diablo 2* zocken.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	63%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Unspektakuläre Mischung aus Diablo 2 und Baldur's Gate 2

Die Legende lebt...
Deutschland
MERIDIAN 59
RESURRECTION



Der Klassiker der Onlinespiele ist wieder da
Einfache und einsteigerfreundliche Steuerung
Spannende Quests und PvP-Kämpfe u.v.m.

Kostenlose Schnupperaccounts und Infos unter:
www.meridian59-deutschland.de
MDO Games - Uwe Oster Oberbüngstr. 5 -56566 Neuwied



ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.





Emanzipation mit Folgen: Wen die dicke Bertha knallt, der ist platt.

- Zwei historisch angehauchte Kampagnen
- Rundenweiser Stellungskrieg
- Nachfolger von Rim Battle Planets
- Hauptmanko: die KI

FAZIT



Eine strategische Herausforderung finden Sie in *1914* schon. Aber nur, weil der Computer eine zahlenmäßig weit überlegene Armee ins Feld führt. Wer sich verschanzt, den stur anstürmenden Truppen des Feindes eine blutige Nase verpasst und erst dann zum Gegenangriff übergeht, schafft die meisten Missionen mit Leichtigkeit. Es fehlt auch eine passende Atmosphäre, in der die Stimmung der damaligen Zeit wiedergegeben wäre. Gucken Sie sich lieber noch mal den Klassiker *Im Westen nichts Neues* an. Der ist deutlich spannender.

Stellungswechsel

Auf die richtige Bewegung kommt es an: 1914 – THE GREAT WAR zeigt den Ersten Weltkrieg bewusst nicht als reinen Grabenkampf.

Aus gutem Grund diente der Erste Weltkrieg bislang kaum als Rahmen für ein Computerspiel: Stellungskriege taugen nicht als Spielvorlage, denn wie wollen Sie taktisch agieren, wenn Sie Ihre Truppen nicht bewegen dürfen? Schwer vorzustellen, dass ausgerechnet ein rundenbasiertes Strategiespiel vor dieser Kulisse Spannung bietet. Gefahr erkannt, Gefahr gebannt? *1914* weicht von der historischen Vorlage ab. So starr und festgefahren wie in der Geschichte bleibt die Front keinesfalls. Infanteristen stürmen erfolgreich feindliche Stellungen, heben MG-Nester aus und trotzen sogar – wenn auch nur kurz – schwerem Artilleriefeuer. Gewiefte Strategen erreichen so, was im Ersten Weltkrieg keinem General gelang: Wer die deutsche oder alliierte Kampagne gut spielt, dessen Truppen rücken bis nach Paris oder Köln vor.

KRIEG IST SCHEISSE

Im Gegensatz zum Vorgänger *Rim* ziehen und feuern die beiden Kriegsparteien nicht gleichzeitig, sondern nacheinander. Beschädigte Einheiten verlieren bei bestimmten Schwellenwerten Teile ihrer Feuerkraft oder Mobilität. Innerhalb der Kampagne dürfen Sie Ihre erfahrenen Veteranen als Kerntruppe in die nächste Mission übernehmen. 3D-Terrain, natürliche Hindernisse wie Flüsse und eine für den Hintergrund erstaunlich große Einheitenvielfalt – Infanterie, Flammenwerfer, Sturmtruppen, Artillerie, Mörser und Panzer – ermöglichen den Einsatz komplizierter Strategien. Schade nur, dass die hirnlose und berechenbare Gegner-KI fast immer identisch vorgeht und sich deswegen ein Großteil der Missionen fast identisch spielt. ALEXANDER GELTENPOTH


Leben auf der Farm: Die Bewässerungsgräben sind gezogen, der Acker wird umgepflügt.

1914 – THE GREAT WAR

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, Win95	**GENRE:**	Rundenstrategie
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Trinode
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.1914-online.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	9.8.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch oder Team-Deathmatch auf 15 Karten

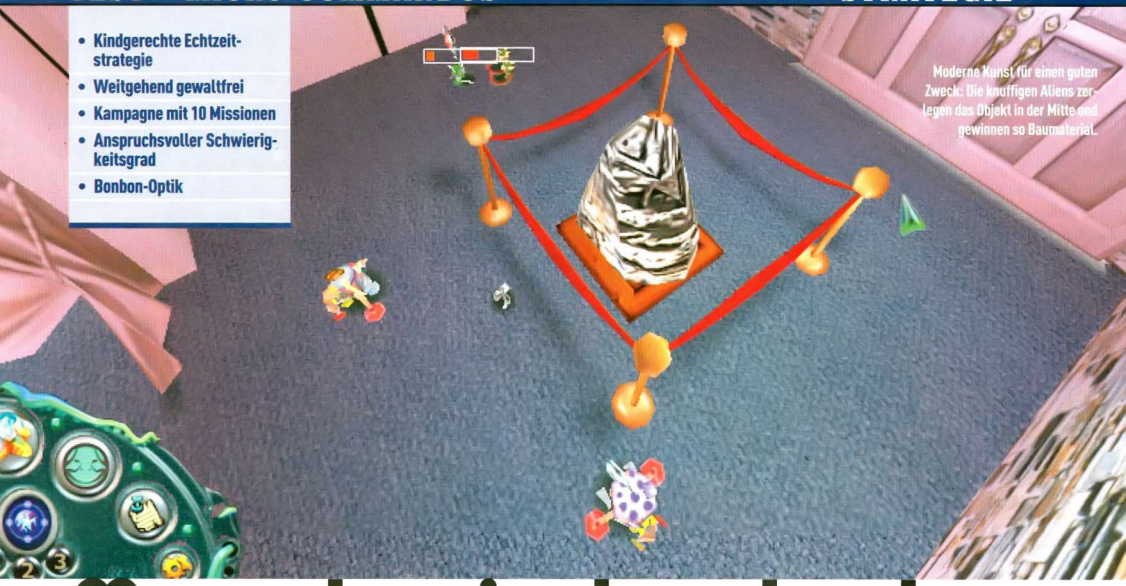
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	52%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	66%
EINZELSPIELER	67%

BEFRIEDIGEND – Dumme Gegner-KI, eintöniger Grabenkampf

- Kindgerechte Echtzeitstrategie
- Weitgehend gewaltfrei
- Kampagne mit 10 Missionen
- Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
- Bonbon-Optik



Moderne Kunst für einen guten Zweck: Die knuffigen Aliens zerlegen das Objekt in der Mitte und gewinnen so Baumaterial.

Massaker im Legoland

Verzeihung wegen der reißerischen Überschrift. Aber wir wollen wie immer nur Aufmerksamkeit erregen! Bei MICRO COMMANDOS geht's in Wahrheit kindgerecht zu.

Für die knapp 15 Zentimeter großen Außerirdischen stellt ein Staubsauger eine enorme Gefahr dar. Kein Wunder, dass sie sich den unter den Nagel reißen wollen. Und mit Ihnen als Kommandant der Alien-Invasion könnte es klappen. Falls Sie die zehn schweren Missionen in der Kampagne bestehen. Die schnuckeligen Wuselgesellen hausen in kleinen Löchern, recyceln Abfall und zapfen Steckdosen an. Ohne Rohstoffe geht gar nichts: Sie benötigen Material, um die Basis zu erweitern sowie Fahrzeuge und Geräte zu bauen. Die kleinen Aliens fressen wie Scheunendrescher – Sie müssen also ausreichend Nahrung ranschaffen –, Gebäude und Fahrzeuge verbrauchen Energie.

FRIEDLICHE INVASION

In *Micro Commandos* sind Sie hauptsächlich mit der Ressourcenbeschaffung und Verwaltung beschäftigt. Kämpfe treten in den Hintergrund. Auch wenn der Titel des Spiels anderes vermuten lässt, mit *Commandos* von Pyro hat das kunterbunte Kinderspiel nichts gemein. Hier schulen Sie den Großteil der Einheiten zu Sammlern und Technikern um. Bewaffnete Krieger sind nur nötig, wenn Ihnen Ungeziefer wie Ratten oder feindliche Aliens auf den Pelz rücken. Ihre Basis ist unangreifbar. Ihre Truppen werden höchstens verletzt, aber nie getötet. Optisch und inhaltlich ist *Micro Commandos* ein kindgerechtes Spiel. Allerdings sollte Ihr Sprössling schon clever sein, sonst überfordert ihn der teils happige Schwierigkeitsgrad.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Echtzeitstrategie kann auch ohne Gefechte unterhaltsam sein. Richtig Spannung kommt aber nicht auf. In *Micro Commandos* stört außerdem die mangelhafte KI: Gegner verfolgen ein schnelles Fahrzeug für Stunden, während unsere Sammler gleich daneben ungestört ihre Arbeit fortsetzen. Die teilweise selbstständig agierenden Einheiten treiben Sie mit blödsinnigen Aktionen in den Wahnsinn. Für Kinder ist das Spiel etwas zu schwer, für Jugendliche und Erwachsene zu langweilig.



Küche auf Rädern, Schlafwagen und Transporter gewährleisten eine effiziente Arbeit der beiden Sammler.

MICRO COMMANDOS

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 715MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Monte Cristo
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.montecristogames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das perfekte Spiel für die Kindergarten-LAN – wenn's 'nen Mehrspielermodus gäbe!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	68%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

54%

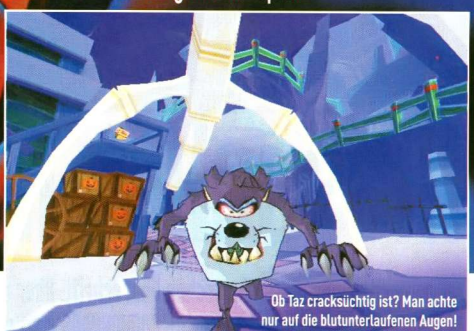
AUSREICHEND – Gewaltarme Echtzeitstrategie für clevere Kinder



Wir finden Fränkels Frisur Scheisse. Taz hat Sie aber echt zum Fressen gern

Wanted: Fett or Alive

Sie wollten sich schon immer mal wie ein übergewichtiger Raubbeutler fühlen? Dann ist TAZ WANTED genau Ihr Spiel!



Ob Taz cracksüchtig ist? Man achte nur auf die blutunterlaufenen Augen!



Auch Snowboard-Unfälle sorgen für ein schnelles Aussterben dieser Spezies.

Dass der Tasmanische Teufel beinahe ausgestorben ist, wundert uns kaum. Schließlich lebt der fiese Raubbeutler sehr gefährlich. So auch in Infogrames' neuestem Hüpf-Abenteuer. Da bricht der kleine Satansbraten nämlich aus dem Zoo aus und lässt so richtig schön die Schwarte krachen. Yosemite Sam stellt daraufhin eine Menge Fahndungsschilder auf, die Taz als gesuchten Verbrecher präsentieren. In über zwölf großen Levels müssen Sie in erster Linie diese Schilder finden und zerstören. Per Knopfdruck darf der pelzige Geselle löblicherweise in die Ego-Perspektive wechseln, damit er die Teile besser erspähen kann. Die Entwickler spendierten dem zur Fettleibigkeit neigenden Helden eine Menge weiterer Aktionsmöglichkeiten, die ihm – und somit auch dem Spieler – das Leben erleichtern. Taz springt, beißt, verschluckt und spuckt Gegenstände, schleicht und rotiert wie ein kleiner Wirbelsturm durch die Gegend. In Telefonzellen kann sich der garstige Sack sogar verkleiden, was sein Aktionsrepertoire noch mal vergrößert. Am besten steuert sich das Ganze per Gamepad. Doch Tastatur-Fetischisten kommen nach einiger Zeit auch prima zurecht. Die Grafik ist im momentan angesagten Cel-Shading-Look gehalten. Dies bedeutet, dass sämtliche Polygon-Objekte mit schwarzen Rändern versehen sind, die durch spezielle Schattierungen einen coolen Zeichentrick-Effekt ergeben. Sieht wirklich nett aus und passt wie der „Fellstreifen" auf Fränkels Rübe!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Es müssen nicht immer Ego-Shooter, Rollenspiele und Echtzeit-Strategicals sein. Ein gutes Jump & Run sollte man auch nicht von der Festplatte schubsen. *Taz Wanted* machte mir einen Heidenspaß und ist so abgedreht, dass man auch als Erwachsener auf seine Kosten kommt. Leider wird's manchmal wegen Kamera-Problemchen etwas unübersichtlich und zuweilen sind die Bodentexturen etwas grob aufgelöst. Für Genre-Fans trotzdem gut!

TAZ WANTED

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 820 MB HD, Win95	**GENRE:**	Jump & Run
	PREIS:	Ca. € 33,-
	ENTWICKLER:	Blitz Games
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.infogrames.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Altersbeschränkung
	TERMIN:	29. August
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit macht's richtig Laune!	**PC:** 2 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER

71%

GUT – Wer Jump & Runs mag, kommt voll auf seine Kosten.



Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.



Gute Seiten, schlechte Seiten

Syberia ist wie eine Seifenoper. Die Darsteller sehen alle super-toll aus, aber sobald sie den Mund aufmachen, ist Feierabend.

„Sie werden beschuldigt, langweilig daherzuschwafeln und zu wenig nackte Haut zu zeigen!"

Kate Walker ist eine erfolgreiche Ami-Anwältin und sieht klasse aus. Deshalb schickt sie ihr Boss nach Europa, um den Verkauf einer Automaten-Fabrik unter Dach und Fach zu bringen. Eigentlich handelt es sich bei den Automaten um Roboter in den verschiedensten Formen, doch Franzosen müssen ja immer alles anders nennen! Da die Fabrik-Chefin plötzlich gestorben ist, soll sich Kate die Unterschrift des verschollenen Industriellen-Bruders schnappen, der irgendwo am Arsch der Welt residiert. Kommen wir zum Spielprinzip: Um *Syberia* zu daddeln, brauchen Sie nur die Maus und sonst gar nix. Mit der linken Maustaste führen Sie Aktionen aus und die rechte öffnet das Inventory. Mit dem Mauszeiger sucht der Spieler die Umgebung nach wichtigen Hinweisen ab. Sobald man mit einem Objekt interagieren kann, ändert sich die Optik des Cursors. So latscht unsere Heldin also durch diverse, vorgerenderte Örtlichkeiten, um dem Geheimnis von Syberia auf die Spur zu kommen. Die Rätsel sind nicht sonderlich schwer und deren Lösung hat meist nichts mit Nachdenken, sondern eher mit Herumprobieren zu tun. Ebenso uncool: Sobald Sie das erste Mal mit Computer-Charakteren ins Gespräch kommen, dürfte es ihnen vor Grauen die Socken ausziehen. Dermaßen „abgelesen" und gelangweilt klingen sonst nur die Weihnachtsfeier-Ansprachen unseres Chefredakteurs. Lobend erwähnen muss man die teilweise schöne Optik und die minimalen Ladezeiten. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Wer unbedingt ein neues Adventure braucht, kann sich *Syberia* ja mal ansehen. Ich hab das Spiel trotz der Mängel durchgespielt und alleine schon wegen Momo schau ich immer wieder mal rein. Momo ist nämlich die Spielfigur mit der definitiv schlimmsten Synchron-Stimme aller Zeiten. Doch auch die anderen Sprecher verdienen ein paar saftige Watschen. Egal welcher Charakter den Mund aufmacht – nach dem ersten Satz ist die an sich gute Atmosphäre sofort dahin.



Wegen dieser mächtigen Riesen-Vögel kann Kate die Leiter nicht besteigen. Was für eine Logik!

SYBERIA

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 400 MB HD, Win95	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Benoit Sokal/Microids
	VERTRIEB:	Microids
SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.microids.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier fummeln Sie ganz ohne Partner!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	76%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Selbst Hardcore-Adventure-Fans sollten erst mal Probe spielen.

Antz Extreme Racing

Antz ... da war doch mal was, oder? Genau – und zwar so ein computeranimierter Trickfilm, der 1998 eine ganze Kindergarten-Generation in seinen Bann zog. Mit klitzekleiner Verspätung von vier Jahren erscheint nun das grafisch eher öde PC-Spiel zum Film, das außer den Hauptcharakteren rein gar nichts mit dem damaligen Kassenschlager zu tun hat. So können Sie mit Ameisenprinzessin Bala, Insekten-Heroe Z und vier weiteren Krabbeltierchen aus dem Film in schwer lenkbaren Seifenkisten, die obendrein von Bienchen und Libellen gezogen werden, über 21 Strecken heizen. Mit den eingesammelten Power-ups zünden Sie den Blümchen-Turbo oder schießen Ihre Gegner mit Moskitos von der Bahn. Wenn die Konkurrenz nicht gerade an irgendeiner Streckenrandbegrenzung „kleben" bleibt ... das macht sie nämlich besonders gerne. Alternativ hopsen Sie mit einem Grashüpfer über Stock und Stein, um am schnellsten ins Ziel zu gelangen. Und wer dann immer noch nicht genug hat, kann sich im Mehrspielermodus mit bis zu vier Freunden „vergnügen". CHRISTIAN SAUERTEIG



Tierquälerei: Ohne Rücksicht auf Verluste rammt die Raupe den Grashüpfer einfach von der Strecke!

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Ich hatte schon immer eine Abneigung gegen all das eklige Kleinvieh, das in meinem Keller, in meinem Garten und in meinem Swimming-Pool vor sich hin vegetiert. Und dieses langweilig-einfache Käfer-Gehopse hat daran auch nichts geändert. Dann doch lieber 15 Dosen Insektenspray für das Geld.

ANTZ EXTREME RACING

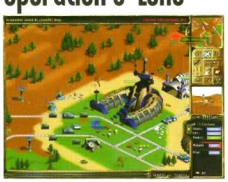
MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 280 MB HD, Win95	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Supersonic Software
	VERTRIEB:	Empire
SINNVOLL: P500, 128 MB RAM	**INTERNET:**	empire.co.uk
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: 4 Spieler hoppeln an einem PC um die Wette.	**PC:** 4 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	53%
GRAFIK	51%
SOUND	54%
MEHRSPIELER	52%
EINZELSPIELER	47%

MANGELHAFT – Reif für die Mottenkiste? Nicht ganz, aber viel fehlt nicht.

Operation C-Lone

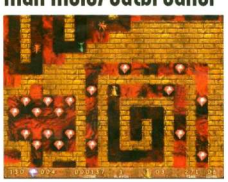


Das einst so stolze Imperium von Satjaba wird von ausländischen Heerscharen überfallen und Sie müssen in der Rolle des Kriegsherren verlorene Städte zurückerobern. So weit, so spannend. Ärgerlich nur, dass dieses rundenbasierte Strategiespiel technisch auf einem Stand von vor mindestens fünf Jahren ist und die 20 Missionen wenig abwechslungsreich sind. Für den äußerst fairen Preis von 10 Euro können interessierte PC-Strategen aber einen Blick riskieren. CS

MINDESTENS: P 133, 16 MB RAM, 90 MB HD, Win95
HERSTELLER: BWM Software
GENRE: Strategie **PREIS:** ca. € 11,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	39%
SOUND	24%
MEHRSPIELER	–%
EINZELSPIELER	53%

Max Mole/Outbreaker



Wollen Sie wissen, wie es ist, Geld aus dem Fenster zu werfen? Um das herauszufinden, könnten Sie einen Zehn-Euro-Schein in Brand setzen. Oder noch besser: Sie kaufen für 10,99 Euro die „Kult-Compilation" *Max Mole* und *Outbreaker* von Modern Games. Blöder können Sie Ihre Kohle kaum verschwenden. Gleich zwei Spiele ringen um Ihre Verachtung: einer der schlechtesten Klone von *Break Out*, die je programmiert wurden, und ein zumindest spielbarer *Boulder Dash*-Ableger. Kurz: Not gegen Elend. JO

MINDESTENS: P 166, 32 MB RAM, 25 MB HD, Win98
HERSTELLER: BWM Software/Modern Games
GENRE: Geschicklichkeit **PREIS:** ca. € 11,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	50%
GRAFIK	22%
SOUND	18%
MEHRSPIELER	–%
EINZELSPIELER	14%

Kopfball



Was das Kultige an *Kopfball – Das Kult-Quiz zur WM 2002* sein soll, ist uns schleierhaft. Sind es die endlos langen Fußball-Raterunden zum Quiz-Weltmeister mit Vorrunde, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale? Oder die Disziplin „Theken-König", bei der Sie gegen den PC oder bis zu drei Freunde Fragen unter Zeitdruck beantworten müssen? Oder einfach nur die Tatsache, dass der ganze Spaß maximal für drei Mittagspausen taugt? Keine Ahnung – da helfen selbst die drei Joker nicht weiter ... CS

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, 50 MB HD, Win95
HERSTELLER: Games Gang/Infogrames
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	42%
SOUND	46%
MEHRSPIELER	59%
EINZELSPIELER	49%

Fly to Hong Kong



Eine Herausforderung für jeden Piloten ist der berühmt-berüchtigte Checkerboard-Anflug auf den Flughafen Kai Tak in Hongkong. Auch auf dem PC ein äußerst schwieriges Unterfangen, das Sie ab sofort mit *Fly to Hong Kong* in Angriff nehmen können. Dieses gelungene Add-on zum *Flight Simulator 2002* besticht durch die realistische Nachbildung der asiatischen Metropole. Einziges Manko: Die Hochhäuser am Rande der Szenerie sind lächerliche 2D-Wände. BB

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: FlightSoft/Ubi Soft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 35,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	74%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–%
EINZELSPIELER	66%

Project Stars

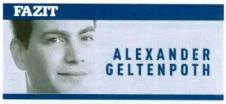
Mit dem Weltraumstrategiespiel *Starmageddon* (siehe auch Test in PC ACTION 5/2002) handelte sich Softwarevertrieb Acclaim einen Haufen Ärger ein: Nicht Mängel im Spiel selbst, sondern der mit einem Rennspiel fast identische Name verhinderte die geplante Veröffentlichung im Juni. *Starmageddon* heißt jetzt *Project Stars*. Und geändert hat sich auch noch was! Hersteller Lemon verpasste dem *Homeworld*-Klon die von uns geforderte Speicherfunktion. So müssen Sie zumindest nicht mehr jede der zehn Missionen pro Kampagne komplett neu beginnen, falls Ihnen ein Fehler unterläuft. Eine kleine Verbesserung der Menüführung verhindert zudem, dass Sie unfreiwillig auf dem Desktop landen. Ansonsten blieb alles wie gehabt: Ihre Sammler schürfen Asteroiden ab und bringen die Rohstoffe zum Mutterschiff. Mit den daraus produzierten Kriegsschiffen dürfen Sie die Aliens aus dem Sonnensystem jagen. Da kommt richtig Spaß auf, zumindest, wenn Sie sich mit der komplexen Kameraführung anfreunden und Ihnen die kühle Atmosphäre zwischen den Sternen nicht aufs Gemüt schlägt.

ALEXANDER GELTENPOTH



Laut intergalaktischem Wetterbericht sollen sich die Nebelschwaden im Laufe des Tages auflösen.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Besser spät als gar nicht! Sehen Sie die Verzögerung positiv: Die noch nachträglich integrierte Speicherfunktion erspart viel Frust. Das Problem mit der gewöhnungsbedürftigen Kameraführung lässt sich im „Weltraum" kaum besser lösen.

PROJECT STARS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
P 500, 128 MB RAM, 180 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 36,-
	ENTWICKLER:	Lemon
	VERTRIEB:	Acclaim
SINNVOLL:	**INTERNET:**	acclaim.de
P 1.000, 256 MB RAM, GeForce3 Ti	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Ende August

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team Deathmatch, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	73%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER **71%**

GUT – 3D-Weltraumstrategie, ein typischer Homeworld-Klon

Lilo & Stitch



Wer immer schon mal ein quiekendes Kleinkind und einen pelzigen Aushilfs-Alien als Helden verkörpern wollte, hat hier mordsmäßig Spaß. Äh, ja, Sie haben's erfasst: Das dürften nicht allzu viele Menschen sein. Ein bisschen durch die Gegend hoppeln – das war's. Andere Disney-Titel wie *Tarzan* oder *Ein Königreich für ein Lama* sind wesentlich witziger und abwechslungsreicher. Fazit: Die 30 Euro besser in die Familie und den gleichnamigen Kinofilm investieren! HFR

MINDESTENS: P 266, 32 MB RAM, 80 MB HD, Win95
HERSTELLER: Disney Interactive
GENRE: Jump & Run **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	51%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

Operation Icebreaker



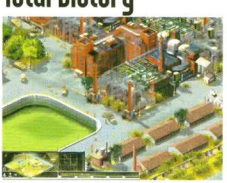
Über ein Jahr ist es her, dass Sie in DIDs Action-Flugsimulator *Eurofighter Typhoon* eine russische Invasion auf Island vereitelten. Jetzt schicken die Briten mit ihrem Add-on den Eurofighter erneut in die Luft und drehen den Spieß um. Diesmal sind Sie es, die die Insel erobern sollen. Die Missionen der dynamischen Kampagne sind zwar spannend, auf Dauer aber nerven der mangelnde Realismus, die drögen Soundeffekte sowie die veraltete Grafik. Und Zwischensequenzen fehlen diesmal auch. BB

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, 718 MB HD, Win95
HERSTELLER: Rage/Alltainment
GENRE: Action/Simulation **PREIS:** ca. € 28,-

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	63%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER **64%**

Total Victory



Das ging flott! Zwei Monate nach Veröffentlichung des Echtzeitstrategiespiels *Sudden Strike 2* steht bereits das erste Add-on im Laden. Die 30 enthaltenen Einzelspielermissionen sind, abgesehen von ein paar ärgerlichen Bugs, größtenteils gelungen. Die Spannung jedoch lässt zu wünschen übrig. Hätte Intex die Einsätze storymäßig in einer Kampagne verbunden, wäre *Total Victory* durchaus empfehlenswert. So aber hissen Sie schnell die weiße Fahne – vor lauter Langeweile. BB

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 120 MB HD, Win95
HERSTELLER: Intex/Big Ben
GENRE: Echtzeitstrategie **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	65%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER **59%**

Vietnam Air War



Dieses gelungene Add-on zum *Combat Flight Simulator 2* versetzt Sie in die (virtuellen) Wirren des Vietnam-Kriegs. In drei Kampagnen heizen Sie dem Feind gehörig ein – sowohl als Pilot der US-Navy als auch als Mitglied der US-Army oder des Vietcong. Die Missionen sind abwechslungsreich, die simulierten Flugzeuge lassen kaum Wünsche offen. Abgesehen von ein paar Bugs und der alten Grafik des Hauptprogramms zählt *Vietnam Air War* zu den besten Erweiterungen für den *CFS 2*. BB

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 250 MB HD, Win95
HERSTELLER: Alpha Sim./Just Flight/THQ
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	71%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **76%**

Anzeige

ABO-ANGEBOT



CRAFT-PAKET

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel Warcraft 3.



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

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

PC ACTION

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 Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

JA, ich möchte das 2-Jahres-PC-Action-Abo mit DVD.
(€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre 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 DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Warcraft 3 (Art.-Nr. 002072)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

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 (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA 24 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

SCHROTT DES MONATS



Nein, das ist kein Rasenschach, das ist der KlassiKicker in seiner ganzen „Grafikpracht"!



Vergewaltigung eines Klassikers: Subbuteo taugt einfach nicht als PC-Umsetzung.

Dumm kickt gut!

„Man sollte nicht immer alles so hochsterilisieren," lies einst Bruno Labbadia verlauten. Aber: Der KLASSIKICKER ist so doof wie mancher Fußballer-Spruch.

Giovanni Trappatoni sagte einst: „Fußball ist Ding, Dang, Dong". Ob er dabei noch seine letzte Partie *Klassi-Kicker* im Kopf hatte? Das ist nämlich auch Ding, Dang, Dong. Einerseits, weil's so bescheuert ist. Andererseits, weil Sie bei dieser mittels Macro-Media (!) programmierten PC-Umsetzung des Tischfußballspiels *Subbuteo* eine Eisenkugel übers Feld, von Spieler zu Spieler und letztlich ins Tor katapultieren sollen. Getreu dem kultigen Vorbild aus den 70er-Jahren sind zweimal zehn Feldspieler und je ein Torwart auf dem Platz verteilt. Jeder Kicker ist mit einer Gummikugel in der Mitte einer Mulde befestigt. Durch das Zurückziehen des Spielers mit der Maus kann der Ball dann mehr oder weniger präzise in Richtung Tor oder Mitspieler geschossen werden. Klingt langweilig. Ist es auch. In welcher Mulde der Ball letztlich liegen bleibt, ist meist purer Zufall. Lustig.

DIESER TEUFELSKERL!

Noch schwieriger ist es allerdings, ein Tor zu erzielen. Die Torhüter sind nämlich in herausragender Form und wehren gigantische 99,87 Prozent aller Torschüsse ab. Das macht Spaß. Wem das Ganze nach spätestens zehn Minuten zu langweilig wird, der kann sich im Mehrspielermodus mit einem Freund die Eisenkugel um die Ohren zimmern oder im noch mieseren Bonusspiel „Torwandschiessen" sein Glück versuchen. Abschließend passend zum Spiel noch ein schlechter Witz: Warum lächelt Icke Häßler immer beim Fußballspielen? Weil ihn das Gras am Sack kitzelt. Hahaha! CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Ich hatte schon vom Feeling her kein gutes Gefühl (um mal Andi Möller zu zitieren), als sich der (Kl)Assi-Kicker etwa binnen 30 Sekunden auf meinem Rechner installierte – und ich sollte Recht behalten. Das lustlose Gebolze ist genauso spannend, wie einen ganzen Fußballplatz mit der Nagelschere zu mähen. Kleiner Tipp am Rande, falls Sie dieses Spielchen wegen seines unbestritten hohen Trash-Faktors tatsächlich kaufen sollten: Legen Sie Ringelnattersalbe neben die Maus – spätestens nach drei Partien kündigt sich dank der großartigen Schwungsteuerung eine Sehnenscheidenentzündung an.

KLASSIKICKER

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 20 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Procontis
VERTRIEB:	Hemming AG
INTERNET:	www.hemming.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit gegeneinander kicken? Ist ebenfalls öde.

PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	23%
GRAFIK	19%
SOUND	3%
MEHRSPIELER	16%

EINZELSPIELER

10%

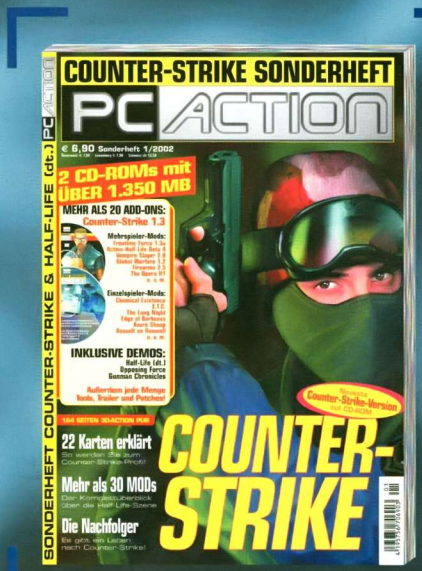
UNGENÜGEND – Waldmeistertich: noch schlechter als Trappatonis Deutschkenntnisse!

ABO-ANGEBOT

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life*- und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.





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 Abo-Angebote 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

PC ACTION

JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

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 (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/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:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

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 ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA MI 01

BUDGET



Warlords Battlecry 2 ist der jüngste Titel der Compilation.

Denk mal!

PC ACTION PREISTIPP

Actionspieler müssen sich diesen Herbst nach anderen Schnäppchen umsehen. Denn GOLD GAMES 6 kommt ohne Ego-Shooter daher. Dafür aber mit anderen Knallern.

Im Oktober schickt Ubi Soft die sechste Auflage seiner beliebten *Gold Games*-Serie in die Läden. Das heißt im Klartext: 15 bekannte Spiele zum unschlagbaren Preis von 35 Euro. Aber Vorsicht: Bevor Sie jetzt in Jubelstürme ausbrechen und Ihr Geldbeutel quasi eigenmächtig aus der Tasche hüpft, sollten Sie sich dieses Angebot gut durch den Kopf gehen lassen. Denn stehen Sie auf Ego-Shooter und Actionspiele, werden Sie bitter enttäuscht. Glänzte *Gold Games 5* im Vorjahr noch mit *Star Trek Voyager: Elite Force* und *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear*, müssen Sie sich heuer in erster Linie mit Strategie- und Rollenspielen zufrieden geben. Lediglich die angestaubte Weltraumsimulation *Starlancer* und das spannende Jump & Run *Evil Twin* vertreten das Action-Genre einigermaßen würdig. Hobbystrategen hingegen freuen sich über *Die Siedler 4*, *Battle Realms*, *Conflict Zone* und *Warlords Battlecry 2*. Vier gelungene und zugleich relativ aktuelle Titel. Ähnliches gilt für die drei Rollenspiele *Gothic*, *Grandia 2* sowie *Pool of Radiance*. Richtig zur Sache geht es beim vortrefflichen Rennspiel *Rally Championship 2002*, das wir in Ausgabe 12/2001 mit Gold auszeichneten. Auf Tauchstation gehen Sie in *Silent Hunter 2*. Technisch ist die U-Boot-Simulation zwar nicht gerade berauschend, dafür unglaublich spannend. *Gold Games 6* beinhaltet aber auch eine Reihe von Platzfüllern: Nämlich die Wirtschaftssimulation *Schiene & Straße*, *Rayman M*, *Der Weg nach Eldorado* sowie Microsofts über zwei Jahre altes *Motocross Madness 2*. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Warum Ubi Soft keinen Ego-Shooter eingepackt hat, bleibt mir ein Rätsel. *Ghost Recon* wäre ein idealer Kandidat für die Sammlung gewesen. So fehlt es dem an Strategie- und Rollenspielen überladenen *Gold Games 6* an Action. Trotzdem: Es gibt keine bessere Compilation, schon gar nicht für nur 35 Flocken.

Die Einzelbewertungen der 15 Titel finden Sie in der Tabelle auf Seite 118.

GOLD GAMES 6

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 1 GB HD, Win95
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM
GENRE: Compilation
PREIS: Ca. € 35,-
ENTWICKLER: Diverse
VERTRIEB: Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a.: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	–%
GRAFIK	–%
SOUND	–%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER **85%**

SEHR GUT – Günstige Spielesammlung. Vor allem für Rollenspieler und Hobbystrategen.

BMX – Edition 2002

Waren Sie auch schön lieb zu Ihrem Hausdrachen? Wir hoffen es. Denn diesen Monat müssen unsere Frauen viel ertragen. Zunächst wäre da mal die neue Bundesliga-Saison, bei der wir stets mit gut gekühltem Bier versorgt werden wollen. Und dann kommt auch noch die *Edition 2002* des *Bundesliga Manager X* in die Läden. Da bleibt wenig Zeit für die Damenwelt. Denn die Neuauflage des beliebten Fußballmanagers von Software 2000 kann sich mit ihren Gameplay-Verbesserungen und dem Preis von 20 Euro mehr als sehen lassen. So gibt es erstmals einen Karrieremodus für Ihren Charakter. Das heißt, Sie sitzen ab sofort wie im richtigen Managerleben auf einem Schleudersitz. Werden Sie den hohen Anforderungen nicht gerecht, steht einem Rausschmiss nichts mehr im Weg. Ebenfalls neu hinzugekommen ist der überfällige, alternative Textmodus während einer Spielpartie. In der ursprünglichen Verkaufsversion hatten Sie nämlich nur die Möglichkeit, anhand von 3D-Spielsequenzen das Geschehen auf dem Platz zu verfolgen, was auf Dauer überaus eintönig war. BENJAMIN BEZOLD



Jetzt wird geschwitzt: Mit knapp 50 Übungseinheiten quälen Sie Ihre Kicker nach Herzenslust.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Für die erste Liga hat's nicht ganz gereicht. Vor allem die fehlende Lizenz sowie die grafische Präsentation lassen zu wünschen übrig. Wer damit leben kann, erwirbt für faire 20 Euro einen sehr soliden Fußballmanager mit Suchtpotenzial.

BUNDESLIGA MANAGER X

MINDESTENS: P350, 64 MB RAM, 815 MB HD, Win95	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Software 2000
	VERTRIEB:	Blackstar Interactive
SINNVOLL: P500, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.black-star.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	August
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jeder Spieler managt ein Team. Der Ablauf ist rundenbasiert.	**PC:** 8 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	71%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER **77%**

GUT – Ideal zum Verkürzen der Wartezeit auf EAs FM 2003

Die Sims: Deluxe

Unsere holländischen Nachbarn würde es wahrscheinlich gar nicht stören. Die verstehen ja eh nix von Automobilen und fahren können sie schon zweimal nicht. Wenn Sie jedoch ein Auto in der teuren Luxus-Version kaufen und dann ein Vehikel ohne Klimaanlage und Ledersitze vorgesetzt bekommen, fühlen Sie sich garantiert hinters Licht geführt. Ähnliches gilt für EAs Sonderedition *Die Sims: Deluxe*. Der Name und ganz besonders der stolze Preis von 50 Euro lassen anfangs auf eine prall gefüllte Box schließen. Spätestens nach dem Öffnen aber folgt die bittere Enttäuschung. Neben dem Hauptprogramm *Die Sims* enthält die *Deluxe*-Edition ledig-lich das erste der vier Add-ons, *Das volle Leben*. Wer also in den Genuss der drei restlichen Erweiterungen *Hot Date*, *Party ohne Ende* und *Urlaub total* kommen will, muss nochmals tief in die Tasche greifen. Da tröstet auch das in der *Deluxe*-Edition mitgelieferte Tool Sims Creator kaum über den happigen Preis hinweg. Zwar können Sie damit endlich kinderleicht eigene Kleidungsstücke und Gesichter erstellen. Einen Kauf rechtfertigt dieses Programm aber nicht. Ebenso wenig wie die 25 exklusiven Objekten und 50 neuen Kleidungsstücke. Da gibt es im Internet ähnlich Gutes für lau. Nur wer *Die Sims* noch nicht sein Eigen nennt, darf zugreifen. BENJAMIN BEZOLD


Ach du Schreck! Unser Junggeselle hat beim Kochen den Herd in Brand gesteckt.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Tja, da wurde wohl was verwechselt. De Luxe kommt aus dem französischen und bedeutet „aufs Beste ausgestattet, mit allem Luxus" und nicht „wenig für besonders viel Kohle". Das ist nicht schön. Unsere Meinung: 20 Euro weniger wären fair gewesen.

DIE SIMS: DELUXE

MINDESTENS: P233, 32 MB RAM, 1.400 MB HD, Win98	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Maxis
	VERTRIEB:	EA
SINNVOLL: P350, 128 MB RAM	**INTERNET:**	http://thesims.ea.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	4. Oktober
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es nicht. Warten auf *Sims Online* ist angesagt!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	69%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **81%**

SEHR GUT – Überteuerte Sonderauflage der Real-Life-Soap für den PC

Hell-Copter

PC ACTION PREISTIPP

Bei diesem höllischen Angebot könnte sogar Hollywood-Schauspieler Roy Scheider neidisch werden. Denn für sagenhaft günstige sieben Euro erwerben Sie gleich drei „Fliegende Augen" auf einmal, also drei futuristische Kampfhubschrauber. Nackte Mädels beim Aerobic wie im Kinofilm *Das Fliegende Auge* gibt es bei den 20 kniffligen Missionen zwar nicht zu bestaunen. Dafür lassen sich Ihre Flugmaschinen nach einigen erfolgreichen Einsätzen zu wahren Schlachtschiffen ausbauen. Je nach Aufgabenstellung ist es überlegenswert, Panzerung und Seitenkanonen zu verstärken, die Triebwerke zu verbessern sowie den Helikopter mit Abschussvorrichtungen für Stinger-Raketen oder Multimissiles auszustatten. Im Gegensatz zu *Heli-Heroes* ist *Hell-Copter* einen Tick taktischer ausgefallen. Zwar geht es ebenfalls darum, möglichst viel in Schutt und Asche zu legen. Nebenbei müssen aber auch diverse Sonderaufgaben erledigt werden. Zum Beispiel bei Nacht die Limousine des Verteidigungsministers abfangen, vermisste Flugzeugopfer suchen, Nuklearwaffen sicherstellen oder einen Arzneimitteltransport eskortieren. Der Grafik sieht man das hohe Alter von nunmehr drei Jahren zwar deutlich an. Dennoch erweist sich *Hell-Copter* als spaßiger Zeitvertreib für ein Wochenende. BENJAMIN BEZOLD



Ungeladene Gäste: Mit dem Dragonfly wehren wir einen Angriff ab.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Viel Action für wenig Geld verspricht der neueste Titel der Green-Pepper-Reihe. Technisch ist *Hell-Copter* zwar längst ein alter Hut. Wer aber auf klassische Ballerspiele steht, hat auf jeden Fall seine Freude. Vor allem im Mehrspielermodus.

HELL-COPTER

MINDESTENS: P166, 16 MB RAM, 1 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 7,-
	ENTWICKLER:	Drago
	VERTRIEB:	Novitas
SINNVOLL: P233, 24 MB RAM, 50 MB HD	**INTERNET:**	www.greenpepper.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch oder kooperatives Spiel; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	58%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	64%

EINZELSPIELER

63%

BEFRIEDIGEND – Actiongeladenes Ballerspiel zu einem unschlagbaren Preis

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



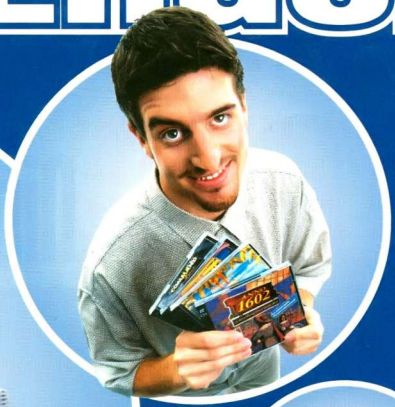
Art of Magic | Bundesliga Manager X | Das Hexagon-Kartell | Demonworld 2 | Die Sims: Deluxe | Der Patrizier | Elisabeth I. | Hanse | Hell-Copter | Original War | Mini Golf | Serious Sam 2 | Starfleet Command 2 | Vermeer | Gold Games 6

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Art of Magic	Rollenspiel	Virgin	65%	€ 11,-
Bundesliga Manager X	WiSim	Blackstar	77%	€ 20,-
Das Hexagon Kartell	Simulation	Pointsoft	62%	€ 5,-
Demonworld 2	Strategie	Novitas	67%	€ 7,-
Die Sims: Deluxe	Simulation	EA	81%	€ 50,-
Der Patrizier	WiSim	Pointsoft	60%	€ 10,-
Elisabeth 1	WiSim	Pointsoft	40%	€ 10,-
Hanse	WiSim	Pointsoft	51%	€ 8,-
Hell-Copter	Action	Novitas	63%	€ 7,-
Original War	Strategie	Virgin	70%	€ 11,-
Mini Golf	Sport	Novitas	46%	€ 7,-
Serious Sam 2	Action	Take 2	80%	€ 15,-
Starfleet Command 2	Strategie	Virgin	61%	€ 11,-
Vermeer	WiSim	Pointsoft	57%	€ 8,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Gold Games 6	Compilation	Ubi Soft	85%	€ 35,-
Battle Realms	*Strategie*		*88%*	
Conflict Zone	*Strategie*		*80%*	
Der Weg nach El Dorado	*Adventure*		*50%*	
Die Siedler 4	*Strategie*		*72%*	
Evil Twin	*Action*		*76%*	
Gothic	*Rollenspiel*		*88%*	
Grandia 2	*Rollenspiel*		*73%*	
Motocross Madness 2	*Rennspiel*		*71%*	
Pool of Radiance	*Rollenspiel*		*73%*	
Rally Championship 2002	*Rennspiel*		*85%*	
Rayman M	*Action*		*48%*	
Schiene und Straße	*WiSim*		*59%*	
Silent Hunter 2	*Simulation*		*69%*	
Starlancer	*Action*		*76%*	
Warlords Battlecry 2	*Strategie*		*76%*	

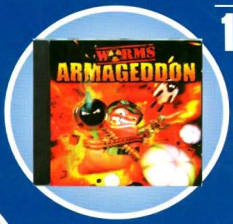
Ohne Ende!







Gothic
10,- €*



Worms Armageddon
10,- €*



Commanche Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

WIR STELLEN AUS!
Halle 3 Stand A20
GC
GAMES CONVENTION
23. August bis 01. September 2002

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by aktronic SOFTWARE & SERVICES

Copyright 2002 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

SPIELER FORUM



In den 80ern wäre man mit diesem Outfit sicher total hip gewesen.



Leider gibt es noch weniger Public-Server als Harald-Fränkel-Fans. Für ein schönes Netzwerk-Duell ist The Opera aber perfekt.

Nimm das, Pavarotti!

Glück gehabt! Dieser HALF-LIFE-Mod hat doch nichts mit den drei Tenören zu tun.

PC ACTION SUPER-MOD

HALF-LIFE

The Opera war ja bereits auf dem Silberling unseres schmucken *Counter-Strike*-Sonderhefts vertreten. Wegen der großen Nachfrage geben wir Ihnen noch mal die volle Dröhnung. Aber haben PC ACTION-Leser nicht etwas mehr verdient? Eben! Daher gibt's zusätzlich ein Interview mit einem der Opera-Macher als Bonus.

PC ACTION Wir und unsere hochverehrten Leser sind begeistert von The Opera. Erzähl uns doch mal ein Bisschen über die Hintergründe!

Starfury Ich bin Jon „Starfury" Verrall und mime unter anderem den Public-Relations-Mann bei RedeemedSoft. Die Idee und das Konzept für The Opera wurden vor über drei Jahren von Dave „Paladin" Huang entwickelt. Damals begannen wir auch, die komplette Crew für das Projekt zusammenzustellen. Obwohl Dave und einige andere irgendwann ausstiegen, konnten wir unser „Baby" fertig stellen.

PC ACTION Wie viele Personen sind für so ein Projekt nötig?

Starfury Es waren rund 30 Leute, die an The Opera mitgearbeitet haben. Mit der Zeit haben einige das Team verlassen. Momentan sind noch zwölf Personen „direkt" beteiligt.

PC ACTION Was ist euer nächstes Ziel? Was liegt für die Zukunft an?

Starfury The Opera bleibt weiterhin unser Lieblingskind und ist somit immer noch unser aktuelles Projekt. Wir wollen das Ganze noch mal komplett neu aufbauen und programmieren, damit The Opera genau so wird, wie wir uns den Mod eigentlich von Anfang an vorgestellt haben. Ein genaues Datum für eine Veröffentlichung gibt es noch nicht.

PC ACTION Gibt es noch etwas, das du unseren Leser mitteilen möchtest?

Starfury Unsere Foren, die Sie unter der Adresse http://forums.redeemedsoft.com/ erreichen, sollten Sie unbedingt besuchen. Es ist eine tolle Möglichkeit, um andere Spieler unseres Mods kennen zu lernen und vor allem findet man dort sehr schnell Mitspieler. Unser IRC-Channel #operamod ist cool, um mit anderen Zockern zu chatten. Unser Team hängt dort auch regelmäßig ab, um sich mit den Spielern auszutauschen. Also sollten Sie dort unbedingt vorbeischauen. Vielleicht sieht man sich ja.

Info: www.opera.redeemedsoft.com

AUF DVD

Mod: The Opera

Autor: RedeemedSoft

Filename: Opera_v120

Voraussetzungen: Half-Life

Pro + Contra:

- + Shoot-outs mit Stil
- + Keine große Spieleranzahl nötig
- + Gute Maps
- − Ziemlich wenig Server

Fazit: „Wer auf Ballereien im Hongkong-Cinema-Stil steht, installiert bitte jetzt!"

Donner des Todes

Nein, wir sprechen nicht von Kollege Sauerteigs Blähungen, sondern von einem brandneuen HALF-LIFE-Mod!

HALF-LIFE | Endlich mal wieder ein Mod aus deutschen Landen. Operation: Black Thunder spielt im Jahre 2031 und versetzt den PC-Besitzer in die Rolle von Roger McAllen. Er ist Mitglied eines Sondereinsatzkommandos, das auf Sabotageakte in Krisengebieten spezialisiert ist. Die NASF (National Antiterrorist Strike Force) räumt dort auf, wo andere Mittel bereits versagt haben. Schön, dass es viele spannende Einzelspieler-Missionen gibt. Leider haben es die Macher nicht geschafft, Operation: Black Thunder rechtzeitig zu diese Ausgabe fertig zu stellen. Deshalb gibt es das File voraussichtlich nächstes Mal. Bis dahin dürfen Sie mal auf der OBT-Website vorbeischauen!
www.operation-bt.de.vu



Voraussichtlich auf der nächsten Heft-DVD gibt's den schmucken Mod für lau!

Vorsichtig schlich er sich an die Mauer, um die Nachbarin beim Duschen zu beobachten.

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

Zur Seite, Schumi!

F1 2002 geht Ihnen langsam aber sicher auf den Sack? Dann probieren Sie doch mal diesen Mod aus!

F1 2001/2002 | Natürlich hat die Formel 1 unzählige Anhänger und genau deswegen verkauft sich Electronic Arts Umsetzung der beliebten Rennsportart so gut. Doch irgendwann kommt der Moment, wo man sich fragt: „Was tue ich, wenn ich dieses Spiel zum 1.000. Mal durchgezockt habe?" Da hätten wir doch einen feinen Tipp für Sie, liebe Leser! Holen Sie sich den Le-Mans-Mod für *F1 2001/2002*. Und schon verwandeln sich die ausgelutschten F1-Schlitten in schicke GT-Boliden. Coole Sache, oder?
http://sportscarsm.racesimcentral.com/



Die Fahrphysik unterscheidet sich übrigens auch vom Original.



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER DIE HALO-LÜGE

Verarscht uns nicht!

Wagen Sie es nicht, weiterzublättern! Sie sollten sich was schämen! Ich habe Sie nämlich beim Lügen ertappt. Geben Sie doch zu, dass Sie heute schon mal gelogen haben. Sind wir doch mal ehrlich: Wir sind alle Lügner! Auch ich bin so ein Schweinchen. Dabei möchte ich aber bemerken, dass ich eher ein Notlügner bin. Gerade im Berufsleben werde ich dazu gezwungen, unehrlich zu sein: „Ja, Herr Sauerteig! Ihr Drehbuch für das neue PC ACTION-Video ist echt super!" oder „Nein, Herr Bezold, ich finde Ihre neue Frisur wirklich gelungen." oder „Herr Fränkel, ich habe mich köstlich amüsiert, als ich die Leserbriefe gelesen habe." oder „Natürlich Schätzchen, als Model könnte ich dich ganz groß rausbringen!" oder „Nein, Herr Hesse. Ich würde Ihnen niemals auf den Popo schielen!" Ist es moralisch verwerflich, wenn ich lüge, um das gute Betriebsklima aufrechtzuerhalten? Ich sage nur: Wer ohne Schuld ist, werfe den ersten Stein. Aber es gibt auch gemeine, schmerzhafte Lügen. So etwas wie die *Halo*-Lüge. Der Xbox-Referenz-Ego-Shooter kommt ja jetzt angeblich doch für den PC. Dies schürt in mir erneut das Feuer der Hoffnung, dessen Flamme schon mehrmals vom Wasser der Ernüchterung gelöscht wurde. Also habe ich mir dann doch irgendwann die Xbox gekauft, um in den Genuss dieser Perle zu kommen. Wenn ich mir vorstelle, was talentierte Modder aus einer PC-Version von *Halo* rausholen könnten, wird mir ganz warm ums Herz. Daher meine Warnung: Sollte sich die Meldung erneut als Lüge herausstellen, werde ich mir das Leben nehmen! Mein Geist wird dann Bill Gates in Redmond heimsuchen, um ihm die Brezel zu verbiegen. Wollen Sie, dass es so weit kommt?



Kommt es wirklich für den PC, oder will man uns nur verarschen?


Map: de_pandemonium



Map: cs_rage v2.0


Map: 00_jumppark

Der Paket-Dienst ist da!

Unsere COUNTER-STRIKE-Karten-Sammlung sorgte weltweit für Furore. Deshalb gibt's fetten Nachschlag.

Half-Life | Der Clan der Doppelnullen hat wieder zugeschlagen und für unsere Leser ein Paket aus drei hervorragenden *CS*-Karten geschnürt. Hotman, GenossePivo, Telly, Madness, Maad, MajorFlex und Gemüsegärtner leisteten ganze Arbeit. Da merkt man halt, dass erfahrene Experten am Werk waren. Damit Sie nicht lange nach Servern suchen müssen, auf denen die Doppelnullen-Maps gespielt werden, haben wir die passende IP-Adresse parat: 213.83.24.201:10020. Wer nicht genug kriegen kann, findet unter www.clan00.de noch ungefähr 67 Millionen weiterer *CS*-Karten. Unsere Leser sollen nämlich leben wie die Made im Speck!

Map: de_pandemonium
Mapper: Radoz
Eine Map, die so geil ist, dass man es kaum glauben mag. Optisch hervorragend in Szene gesetzt und vom Level-Design eine der gelungensten Defuse-Karten überhaupt. Alles läuft in den Gassen einer Stadt ab. Selbst ein kleines Industriegebiet wurde eingebaut. Es gibt zwei Bomben-Markierungen (Bombspots). Ein Fabrik-Gebäude und ein Lkw sind die Ziele der Terroristen. Besonders cool: die Sounds, die zum größten Teil hausgemacht sind.

Map: cs_rage v2.0
Mapper: DrLambda
Hier haben wir es mit einer klassischen Map zu tun. Das Spielgeschehen findet auf einem verlassenen Industrie-Komplex statt. Was sofort auffällt, ist die Ausgewogenheit. Hier kommt jeder Spielertyp klar. Ober-Camper Fränkel fand sofort ein schönes Versteck und Banzai-Rambo Bezold fühlte sich wie eine Sau – genauso wohl nämlich. Was die Grafik betrifft, gibt es keinen Grund zum Meckern. Vorbildlich, DrLambda!

Map: 00_jumppark
Mapper: [00] Madness
Die perfekte Fun-Map für alle Schwindelfreien! Auf der Karte gibt es Sprungfelder. Wenn man sich auf einem solchen befindet und hüpft, geht die Luftpost ab. Sprünge von 50 Metern Höhe sind durchaus drin. Wer mal keinen Bock auf taktische Duelle hat, sollte sich eine Runde im Jump-Park gönnen. Es lohnt sich!
Info: www.clan00.de

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen:
pcapack_09_2002.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
- Sehr abwechslungsreicher Pack
- Grafisch cool
- Da gibt es nix auszusetzen!

Fazit: „Zum zweiten Mal beweisen die Doppelnullen, dass sie unserer würdig sind!"



An den altbekannten Heilungsstationen kann man jetzt auch Waffen und Ausrüstung kaufen.

Gordon aufgemodst

Beim Half-Life-Mod COUNTER-LIFE ist alles ein kleines bisschen anders.

Half-Life | Herr Atomizer hatte einen Traum. Er wollte *Counter-Strike* mit *Half-Life* kombinieren. Nach monatelangem Gefummel verwirklichte er sein Ziel endlich. Das Ergebnis seiner Bemühungen nennt sich *Counter-Life* und kann sich wirklich sehen lassen. Wer immer schon mal *Half-Life* mit Waffen und dem Shop-System aus *Counter-Strike* spielen wollte, hat seine helle Freude an diesem Mod. Dank der coolen Neuerungen macht das Durchspielen eines an sich alten Titels richtig Laune!
Info: http://cl.cscentral.com



Hier sehen Sie einen Screenshot aus dem Editor. Charaktere wie Österreicher, Kühe und Ochsen sind schon mit an Bord.



Der riesige Bursche, der vom Textfeld überdeckt ist, soll Joachim Hesse darstellen!

Wir sind Götter!

Sein Sie nicht neidisch, liebe Leser! Aber raten Sie mal, wer die Stars eines neuen NEVERWINTER NIGHTS-Mods sein werden ...

Neverwinter Nights | Das Dragon-Productions-Team hat sich einer Aufgabe angenommen, die in puncto Wichtigkeit mit der Erschließung des Weltraums gleichzusetzen ist. Man will einen *Neverwinter Nights*-Mod programmieren. Das klingt ja noch nicht sonderlich spektakulär, doch der Hammer kommt noch. Die Hauptrolle in diesem Mod übernimmt die PC-ACTION-Redaktion! Deshalb lautet der Arbeitstitel *PCA-Adventures*. Bis zur Fertigstellung dürfte es noch dauern. Doch die Demo zeigt schon jetzt, dass die Entwickler Großes vorhaben! Auf den ersten Blick fällt auf, dass die Redakteure fotorealistisch in Szene gesetzt wurden!
Info: www.dragon-productions.de.vu

Zeig mir deine Genki Dama!

Mit DRAGONMOD 2 erleben wir den wohl abgedrehtesten Half-Life-Mod aller Zeiten!

Half-Life | Wer kennt sie nicht, die japanische Zeichentrickserie *Dragon Ball Z*. Gehören Comics, Bettwäsche, Kaffeetassen und Malbücher noch zum guten Merchandising-Ton, sorgt ein *Half-Life*-Mod mit der Kulleraugen-Bande doch für leichte Verwunderung. So bescheuert das Ganze auch klingen mag, der Mod ist wirklich aufwendig produziert. So dürfen Sie sich mit Ihren Lieblings-Charakteren aus dem *Dragon Ball*-Universum die Energiebälle um die Ohren hauen und sogar computergesteuerte Bots sind mit an Bord. Zudem haben die Macher einen Story-Modus inklusive Zwischensequenzen eingebaut und sämtliche bekannten Spezial-Manöver der TV-Helden mehr oder weniger authentisch in Szene gesetzt. Zu gern hätten wir diesen Mod auf die DVD gepackt, doch dank des guten alten Copyright-Gesetzes mussten wir davon absehen. Andererseits wäre es sicher lustig, wenn uns von Toei Animations der Popo weggeklagt werden würde!
Info: http://dmz.flagrun.net/ index.php



Mal sehen, ob du meinem Makankosappo-Irgendwas gewachsen bist, Son Dingsbums!"



Mal sehen, ob du meinem Makankosappo-Irgendwas gewachsen bist, Son Dingsbums!"

Der Speicherer von Fürth

Unser Chefredakteur hat ungefähr 467.000 WARCRAFT 3-Spielstände erstellt. Eine tolle Leistung!

Warcraft 3 | Es ist wirklich peinlich: Unser Chef Herr Bigge benutzt alle fünf Sekunden die Quick-Save-Taste. Da *Warcraft 3* zudem sein momentanes Lieblingsspiel ist, sitzen wir nun auf einem Haufen Spielstände. Es ist unsere heilige Pflicht, diesen Schatz mit unseren Lesern zu teilen. Wer also Bock drauf hat, kopiert die Daten in den Save-Ordner der *WC 3*-Installation. Schon stehen Ihnen alle Levels zur Verfügung!
Info: www.blizzard.de

AUF DVD

Mod: Warcraft 3
Autor: Christian Bigge
Filenamen: WC3.exe
Voraussetzungen: Warcraft 3
Pro + Contra:
- ✚ Kein mühsames Durchspielen mehr!
- ✚ Spart kostbare Freizeit!
- ➖ Schadet eventuell der Langzeitmotivation

Fazit: „Wozu WC 3 selbst durchspielen, wenn Grandmaster B die coolen Savegames parat hat?"



Besonders die beiden Figuren unten rechts im Bild haben es uns angetan.

Mach dich schick! (Teil 2)

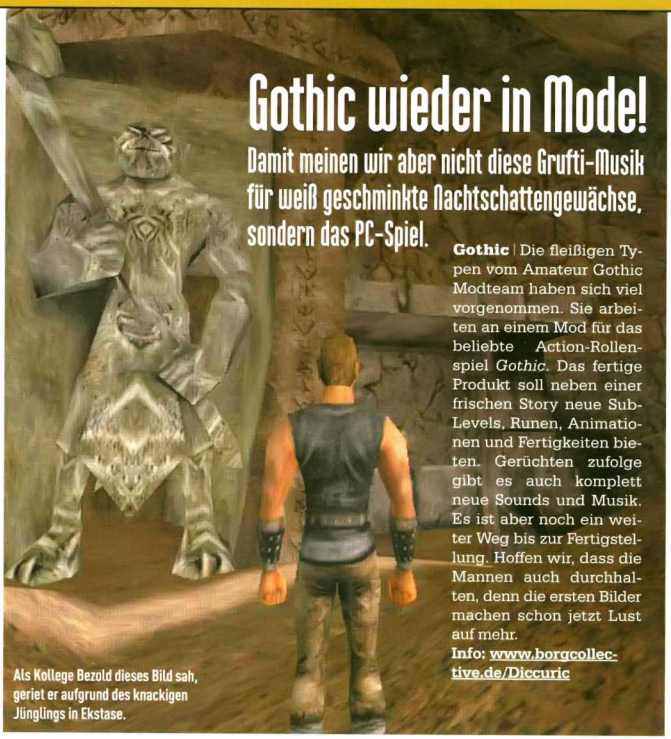
Sie wollten schon immer mal als geile Blondine Terroristen jagen?

Half-Life | In der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen gezeigt, wie Sie Ihrem Liebling einen neuen Anstrich verpassen. Mit Armory V.29 ist nun ein Update verfügbar, das noch mehr coole Spieler- und Waffen-Modelle zu bieten hat. Um die Datei zu installieren, sollten Sie bereits V.20 installiert haben. Diese befindet sich aber ebenfalls auf unserem Datenträger. Wie bei solchen Mods üblich, ist es ratsam, die Sound-, GFX-, Sprites-, Models- und Classes-Verzeichnisse zu sichern, bevor man den Skin-Pack installiert. So können Sie jederzeit den Originalzustand wiederherstellen.

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen: armoryv29.exe, armoryv2.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
- ✪ Ausgeflippte Spielermodelle
- ✪ Neue Waffen
- ⛔ V2.0 muss bereits installiert sein

Fazit: „Des Fraggers neue Kleider! So macht CS noch mehr Spaß."



Gothic wieder in Mode!

Damit meinen wir aber nicht diese Grufti-Musik für weiß geschminkte Nachtschattengewächse, sondern das PC-Spiel.

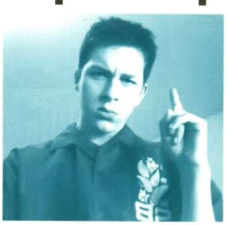
Gothic | Die fleißigen Typen vom Amateur Gothic Modteam haben sich viel vorgenommen. Sie arbeiten an einem Mod für das beliebte Action-Rollenspiel *Gothic*. Das fertige Produkt soll neben einer frischen Story neue Sub-Levels, Runen, Animationen und Fertigkeiten bieten. Gerüchten zufolge gibt es auch komplett neue Sounds und Musik. Es ist aber noch ein weiter Weg bis zur Fertigstellung. Hoffen wir, dass die Mannen auch durchhalten, denn die ersten Bilder machen schon jetzt Lust auf mehr.

Info: www.borgcollective.de/Diccuric

Als Kollege Bezold dieses Bild sah, geriet er aufgrund des knackigen Jünglings in Ekstase.

Hop ist hip!

Wie immer sind wir der Konkurrenz voraus. Wir haben nämlich eine Radioshow auf unserer DVD!



GTA 3 | In Zusammenarbeit mit dem Unruhe-Network (www.unruheherd.de.vu) wollen wir unsere Leser künftig monatlich mit allerfeinstem Material versorgen. Diesen Monat präsentieren wir Ihnen einige besonders coole Sachen für den Mann (oder die Frau) von Welt. Kommen wir zum ersten Schmankerl: Es handelt sich um *Paper Jam*, eine Radiosendung im MP3-Format. Sie können sich das Ganze bequem beim *GTA 3*-Zocken anhören. Geboten wird feinster Underground-Hip-Hop. Unruheherd persönlich moderiert die Show. Damit Sie wissen, was gerade läuft, drucken wir hier die Playlist ab.

AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Unruheherd + Friends
Filenamen: PAPER JAM 1
Voraussetzungen: Lautsprecher am PC
Pro + Contra:
- ✪ Geiler Sound
- ✪ Alles für lau
- ⛔ Für Hip-Hop-Hasser nicht zu empfehlen

Fazit: „Endlich müssen Sie nicht mehr auf zwielichtige MP3-Tauschbörsen, um Gratis-Mucke abzustauben!"

1.	**DCM Beats**	Headwind (TalkOver)
2.	**Dakin One**	Diebe
3.	**DCM Beats**	Lovable Insane (TalkOver)
4.	**Dakin One feat. Feminize**	Heimatlos
5.	**Dakin One**	Viel zu viele Pädophile
6.	**DCM Beats**	My Deep Depression (TalkOver)
7.	**DCM Beats**	Classic Power (Hagen's Rap)
8.	**DCM Beats**	Headwind (TalkOver)
9.	**OTI**	Der Gedanke bleibt
10.	**DCM Beats**	My Deep Depression (TalkOver)
11.	**Okula**	Von innendrin oder außen
12.	**Mafer-1**	Car Hifi Entertainment
13.	**Dakin One feat. Ela**	Ooh Nana

Vampire saugen!

Fiese Blutsauger und zähe Vampir-Jäger veranstalten einen Gangbang, der sich gewaschen hat!

Half-Life | Mein lieber Herr Gesangsverein! Beim *HL*-Mod Vampire Slayer geht es zünftig zur Sache. Der Spieler schließt sich entweder den Blut-Junkies oder den Vampir-Jägern an und stürzt sich sofort in die Schlacht. Vampir zu sein hat da einige Vorteile. So besitzt man als solcher keine Waffen. Dafür können Sie schneller laufen, weiter springen und gefallene Gegner aussaugen, um Lebensenergie aufzuladen. Die gegnerische Seite greift auf ein reichhaltiges Waffenarsenal zurück. Besonders effektiv ist die Armbrust, mit der sich Holzpflöcke abfeuern lassen. Vampire, die nach ihrem Ableben nicht sachgemäß gepfählt wurden, erwachen nach kurzer Zeit wieder. Wir hoffen, dass wir Ihnen diesen Mod in der nächsten Ausgabe auf DVD präsentieren können. Wer es nicht abwarten kann, darf sich die Datei von der offiziellen Webseite der Entwickler ziehen.
Info: www.planethalf-life.com/vampire/index.shtml



Apropos Blutsauger, ich muss noch meine Einkommenssteuererklärung für 2001 abgeben!



Dieser Depp meint wirklich, er könnte mir was anhaben. Niemand kann dem King etwas anhaben!



„Hallo, schöne Frau! Wir sind beide im Vampyr-Team. Wollen sie mal einen echt scharfen Pflock sehen?

Fühl dich wohl in einer Haut!

Auch außerirdische Killermaschinen sind modebewusst! Deshalb gibt es wieder neue ALIENS VS. PREDATOR 2-Skins.

AvP 2 | Kaum ein anderes Spiel wird mit dermaßen vielen qualitativ hochwertigen Skins beehrt wie *AvP 2*. Ein paar richtig geniale gibt es auf Planet AvP zu bestaunen. Dort dürfen Sie die hübschen Spielermodelle herunterladen. Vor allem die Rubrik „Skin of the Week" sollten Sie nicht vergessen. Wenn Sie schon dabei sind, sehen Sie sich die „Map of the Week" an. Ach, am besten klicken Sie sich mal durch die ganze Seite. Es lohnt sich vor allem dann, wenn man länger nicht vorbeigeschaut hat.
Info: www.planetavp.com/features/sotw



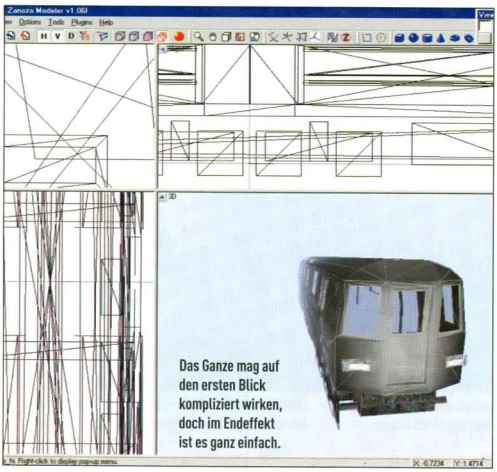
Die Gabelstapler machen in der Zukunft einige gravierende Veränderungen durch.



Sollten Sie diesem Typen des Nachts auf der Straße begegnen, händigen Sie ihm freiwillig Ihre Wirbelsäule aus.

Erst bauen, dann klauen!

Autos in GTA 3 klauen wird ja auch irgendwann öde. Autos bauen, um sie danach zu mopsen, ist hingegen saucool!



GTA 3 | Als virtueller Gangster hat man es nicht leicht. Irgendwann wird das aufregendste Abenteuer zur langweiligen Routine. Der Zmodeler sorgt für Abwechslung. Mit diesem Tool lassen sich Objekte modifizieren und komplett verändern. So können Sie nach kürzester Zeit Autos und andere Polygon-Objekte umbauen und Ihren optischen Vorlieben anpassen. Wer sich länger mit dem Programm beschäftigt, erzielt erstaunliche Ergebnisse. So ist es interessant, dass Sie (mit etwas Ahnung) auch Modelle aus anderen Spielen integrieren können. Ein echt cooles Programm, das unserer Meinung nach unbezahlbar ist! Deshalb kostet es auch nichts und ist auf unserer DVD. Viele nützliche Tipps zum Editor finden Sie auf den unten genannten Webseiten. Grund genug, einen Wettbewerb zu veranstalten! Wer uns das schönste *GTA 3*-Objekt bastelt und zusendet, darf sein Fabrikat als Bildchen im Heft und als File auf DVD bewundern lassen!

Info: www.weltstadtmafia.de.vu und www.zmodeler.com

AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Oleg M.
Filenamen: Zmodeler.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
- ✚ Nahezu unendliche Möglichkeiten
- ✚ Eigene Autos und Objekte basteln
- ➖ Anfangs etwas unübersichtlich

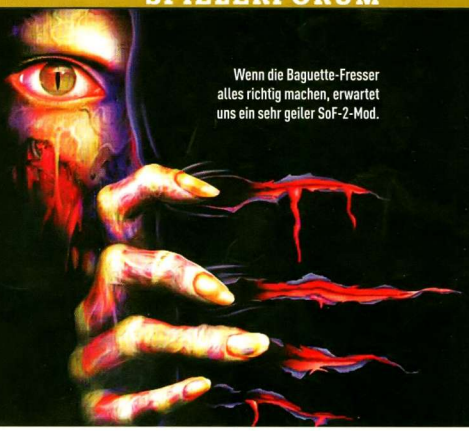
Fazit: „Egal welches Fahrzeug Sie auch basteln möchten: Der Zmodeler macht's möglich!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.counterstrike.de	Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de	Eine der größten deutschen *OFP*-Fan-Seiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads.
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fan-Seite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten Mods und Skins sowie nette Filmchen.
Aliens vs. Predator 2	www.avpcenter.com	Unserer Meinung nach die momentan beste *AvP*-Seite. Egal welches File Sie auch suchen, hier finden Sie es garantiert!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
MoH: Allied Assault	www.mohmatch.com	Übersichtliche Fan-Seite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspielertaktiken? Hier finden Sie alles.
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com	Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH: AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchstoffizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fan-Seite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps.
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler. Hier gibt's Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates – auch zum Editor.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fan-Seite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fan-Seite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.ATN. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092	Deutschlands kranke Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe und hin und wieder interessante News.
Szene-Seite	www.planetcs.de	Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Zombie aus Frankreich!

Keine Angst! Jaques Chirac kommt nicht nach Deutschland. Es geht nur um einen neuen SOF-2-Mod.



Wenn die Baguette-Fresser alles richtig machen, erwartet uns ein sehr geiler SoF-2-Mod.

Soldier of Fortune 2 | Die Videospiel-Serie *Resident Evil* ist seit Jahren extrem erfolgreich. Ein paar findige Franzosen basteln nun an einem *Resident Evil*-Mod für *Soldier of Fortune 2*. Der Spieler muss sich gegen eine Überzahl hungriger Zombies behaupten und kann die modernden Buben natürlich fachgerecht zerlegen. Aussagekräftiges Bildmaterial gibt es leider noch nicht. Dies könnte sich aber bis zur nächsten Ausgabe ändern!
Info: http://membres.lycos.fr/residentevilmod



Wrestling-Superstar Steve Austin hat gegen unsere Knarren absolute keine Chance!

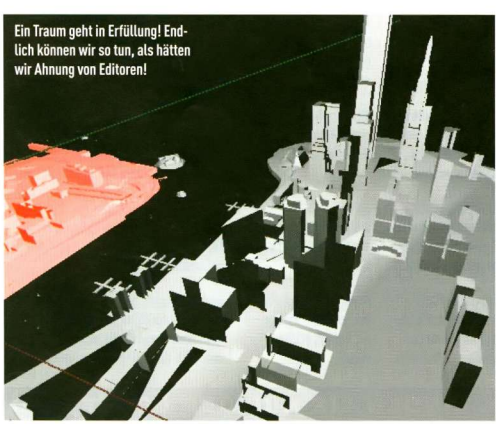
Weg mit dem Popelfänger!

SOLDIER OF FORTUNE 2 macht auch im Mehrspielermodus Spaß. Vor allem ohne Schnurrbart!

Soldiers of Fortune 2 | Es gibt wohl niemanden auf der Welt, der John Mullins Aussehen (Sichwort: Schnauzer) geil findet. Daher ist es für ernsthafte Mehrspieler-Duelle sehr wichtig, neue Spieler-Modelle zu installieren. Bei Sof2files.com gibt es Skins bis zum Abwinken und da dürfen Prominente nicht fehlen! Mega-Stars wie Han Solo, Britney Spears und Chewbacca sind nur die Spitze des Eisbergs!
Info: http://www.sof2files.com/sort.files?game=SoF&cat=37&ref=32

Das Beste zum Schluss!

Unglaublich, aber wahr! In letzter Sekunde flatterten noch zwei spitzenmäßige Files für GTA 3 rein.



Ein Traum geht in Erfüllung! Endlich können wir so tun, als hätten wir Ahnung von Editoren!

GTA 3 | Die Modding-Szene kriegt sich in Sachen *GTA* momentan ja gar nicht mehr ein. Kurz vor Redaktionsschluss konnten wir uns zwei extrem nützliche und zudem glücklich machende Dateien schnappen.

1.Der *GTA 3*-Mapper ermöglicht es, Objekte in den Levels zu platzieren. Kurz gesagt: Mit diesem feinen Werkzeug lassen sich komplette *GTA 3*-Städte zusammenbasteln. Ist das nicht wundervoll?

2. Dank JB-GPS-Radar sieht das Radar am unteren linken Bildschirmrand nicht nur schöner aus, sondern wirkt um einiges übersichtlicher. Missionsbedingte und somit wichtige Örtlichkeiten sind jetzt markiert und leichter zu finden. Die Installation ist zwar etwas umständlich, aber was soll's. Unbedingt ansehen!
Info: www.chronetal.co.uk/gta3 und www.unruhe.de.vu



Sogar Stevie Wonder findet dank des Radars jedes Ziel in kürzester Zeit!

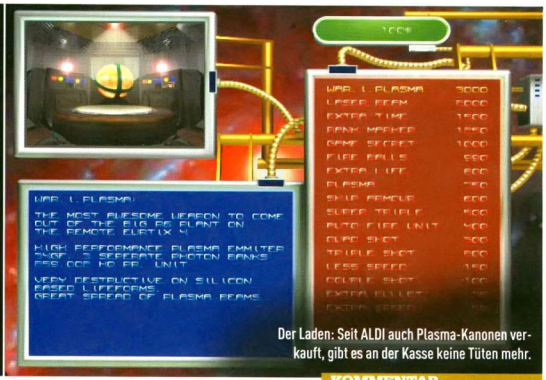
AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Oleg M., Jey Bee
Filenamen: Zmodeler.exe, JB-GPS-Radar1.1.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
- Besseres Radar
- Endlich selber Städte basteln
- Wer hat hier rumgemosert?

Fazit: „Diese Dateien werden die Welt von GTA 3 revolutionieren!"



Viele Weltraum-Fliegen auf dem Schirm. Dabei ist Warblade alles andere als scheiße.



Der Laden: Seit ALDI auch Plasma-Kanonen verkauft, gibt es an der Kasse keine Tüten mehr.

Warblade

Rechtzeitig für diese Ausgabe vollendete Programmierer Edgar Vigdal die jüngste Beta-Version seines Ballerspiels *Warblade*. Und halleluja, welch eine Schießerei! 25 Levels packt der Norweger in seinen *Galaga*-Klon. Ein Endgegner sowie Bonusrunden mit Memory-Zwischenspielchen und Meteoritenstürmen inklusive. Alles, was Sie tun müssen, ist, ein Raumschiff am unteren Bildrand entlangzusteuern, Angreifer abzuballern und Bonusgegenstände aufzusammeln. Ihr Fluggefährt lässt sich so ordentlich aufrüsten. Damit Sie sich nicht alleine fragen müssen, warum das Uralt-Spielprinzip noch immer Spaß macht, dürfen Sie sogar gleichzeitig mit Freund/Freundin auf Punktejagd gehen. JOACHIM HESSE

Info: www.warblade.as

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Zunächst dachte ich, ich sei in einer Zeitschleife gefangen und die Vergangenheit auf meinem Monitor wieder lebendig geworden. Den Eindruck habe ich zwar immer noch, aber was soll's? *Warblade* rockt auf alle Fälle für ein paar Stunden die Hütte.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	**ALIEN COMBAT** Prügelspiel	Sie sind blau. Ihr Gegner rot. Gesteuert wird mit Nummernblock und Pfeiltasten. Und jetzt kloppen Sie endlich dem Muskelprotz am rechten Bildrand die Energieleiste aus dem Hirn!	Ein kastriertes *Virtua Fighter*, bei dem Sie mit Ninja-Sternen werfen dürfen.	www.curridori.it Prügelspiele existieren nur wenige am PC. Also ignorieren Sie bitte die kleinen Unzulänglichkeiten.
	**A YOPULUS II: THE NEXT MOON** 3D-Action	Bei *A Yopulus II* nehmen Sie in einem bewaffneten Raumschiff Platz, fliegen über 3D-Landschaften im Weltraum und ballern sich von Level zu Level. Sicherheitsgurte anlegen und los!	Der *MS Flugsimulator*, nur dass endlich mal was los ist auf dem Schirm.	www.curridori.it Angenehm sinnlos mit guter Grafik. Und da behaupte noch mal einer, Italiener könnten nur Nudeln kochen.
	**EAGLE HEART** Action	Sie verteidigen mit einem Panzer Ihre Basis gegen andere Blecheimer. Die Mauern, die in den Levels stehen, lassen sich zum Teil zerstören, um Schießscharten zu bauen.	Ein tiefer Griff in die Mottenkiste: Wer kennt noch *Phantompanzer* vom Atari 2600?	www.scanix.de Neben 75 Levels bietet der gut 16 Megabyte große Brocken einen Sack voll Extrawaffen und gute Unterhaltung.
	**KILT INVADERS** 3D-Action	Wer schon immer mal einem Schotten unter den Rock gucken wollte, bekommt auch in *Kilt Invaders* dazu keine Chance. Zumindest dürfen Sie in die Rolle eines Clankriegers schlüpfen.	Ein Moorhuhn-Klon, bei dem man dem Jäger die Füße am Boden festgenagelt hat.	www.highlandwarriors.com Data Becker liefert für Zocker jede Menge Levels und für Sadisten jede Menge Schreie.
	**OXYGEN** Geschicklichkeit	Sie steuern den Taucher Clyde und versuchen, alle Diamanten in den Unterwasserlevels einzusammeln, ohne von bissigen Fischen oder herabfallendem Geröll getroffen zu werden.	*Boulder Dash* nach einem kleinen Tiefenraiisch.	www.pragma.hu/kichy Das klassische Spielprinzip hat kaum von seinem Charme eingebüßt. 20 Levels Spaß mit einem knackigen Zeitlimit
	**RESCUE FROM ZYLON** Action	Sie steuern einen Zeppelin durch enge Gebirgszüge und sammeln die überall verstreuten Menschen auf, bevor sie das steigende Wasser verschluckt. Stoßen Sie nicht gegen die Wände!	*Zylon* – falls Sie dieses uralte Spiel für den Commodore 16 kennen sollten.	www.pragma.hu/kichy Blöde Grafik, spannendes Spiel. Für Tüftler genau das Richtige, um sich selbst ins Schwitzen zu bringen.
	**UNDER-GROUND** Jump & Run	Hüpfspiel mit acht Levels, das an die Mario-Spiele der Nintendo-Konsolen erinnert. Sie laufen nach rechts, springen über Abgründe und suchen den Ausgang des jeweiligen Abschnitts.	*Super Mario* undercover. Denn der Klempner hat am PC Spielverbot.	www.fatdragon.de Kurz und zum Glück völlig schmerzlos. Wen altbackene Grafik nicht abschreckt, der sollte Probe spielen!



WEITERE 12 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Der Beginn einer neuen Ära ...

Perry Rhodan

die neue Comic-Serie



Es sollte ein Routineflug sein. Doch dann strandet Perry Rhodan auf dem Mond eines unbekannten Sonnensystems – und erlebt seine ganz eigene Begegnung der dritten Art ...

Die größte Science Fiction-Serie der Welt jetzt auch als Comic!

Zeichnungen: Karl Altstaetter
Autor: Uwe Anton

Redaktion: Frank Borsch
Lettering: Dirk Schulz

Ab 5. September
alle zwei Monate, 36 Seiten

nur € 3,–

www.Perry-Rhodan.net

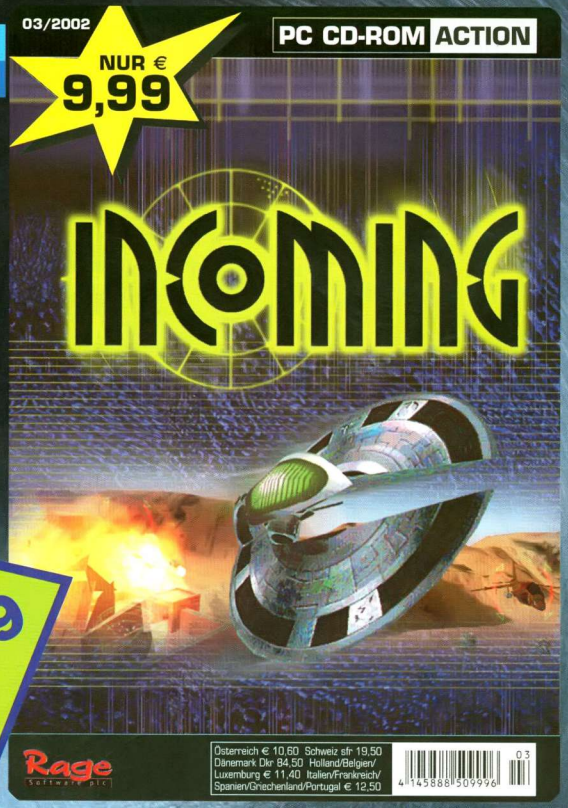
Games Classics

DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG

PC-CD-ROM
VOLLVERSION

bekannt aus der Werbung

PC Games
PC ACTION



Nur € 9,99

DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS

AUS DER REIHE Games Classics

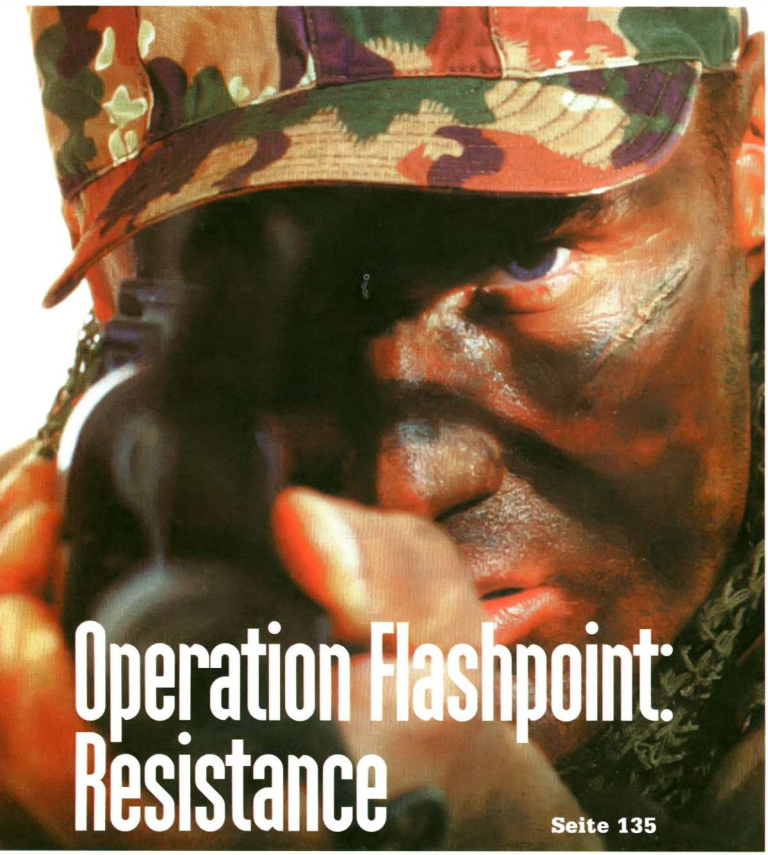
DAS ORIGINAL-SPIEL

PC-CD-ROM VOLLVERSION

Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.

SPIELE TIPPS



Operation Flashpoint: Resistance

Seite 135

EINSENDE-HINWEISE

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 sowie 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!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro 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. Cheat-Programme 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

KURZTIPPS

Age of Wonders 2	132
Driver	133
F1 2002	134
Gore	134
GTA 3	133/134
Kohan: Ahrimans's Gift	132
Mobile Forces	134
Morrowind	133
Neverwinter Nights	134
Operation Flashpoint: Resistance	134
Port Royale	134
Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)	134
Warcraft 3	132/134

SPIELETIPPS

Operation Flashpoint: Resistance	135
Komplettlösung	
Der erbitterte Kampf um Nogova – wir führen Sie zum Sieg.	
America's Army	143
Allgemeine Tipps	
Bridge-Level und Insurgent Camp – wir zeigen die besten Taktiken.	
Tactical Ops	149
Allgemeine Tipps	
Mehr Spielpower durch richtiges Speech- und Keybinding	
Warcraft 3: Reign of Chaos	151
Allgemeine Tipps	
Technologiebäume für alle vier Rassen im Spiel	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflig en Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

WARCAFT 3 – REIGN OF CHAOS

Hier die Komplettliste aller Cheats für den Strategie-Knaller. Drücken Sie [Enter] und geben Sie einen der folgenden Cheats ein.

Cheat	Wirkung
WHOSYOURDADDY	Unverwundbar; Gegner sterben mit einem Treffer
KEYSERSOZE x	x Einheiten Gold (fehlt x, dann 500)
LEAFITTOME x	x Einheiten Holz (fehlt x, dann 500)
GREEDISGOOD x	x Einheiten Gold und Holz (fehlt x, dann 500)
POINTBREAK x	x Einheiten Nahrung (fehlt x, dann 500)
THEREISNOSPOON	Unbegrenzt Mana
IOCAINEPOWDER	Schneller Tod
THEDUDEABIDES	Zaubersprüche erneuern sich schneller
WARPTEN	Schnelles Bauen
WHOISJOHNGALT	Schnelles Forschen
SHARPANDSHINY	Alle Upgrades
SYNERGY	Tech-Baum aufgedeckt (alles baubar)
RISEANDSHINE	Zeit auf morgens setzen
LIGHTSOUT	Zeit auf abends setzen
DAYLIGHTSAVINGS x	Stunde auf x setzen
DAYLIGHTSAVINGS	Tageslichtwechsel ein/aus
ISEEDEADPEOPLE	Ganze Karte aufdecken, kein Nebel des Krieges
STRENGTHANDHONOR	Nach Kampagnen-Niederlage weiterspielen
ITVEXESME	Sieg-Bedingung ausschalten (kein Sieg mehr möglich)
ALLYOURBASEAREBELONGTOUS	Level gewinnen
MOTHERLAND x y	Springt mit Rasse x zu Level y

(„motherland human 4" versetzt Sie z. B. in den dritten Level der Menschen) Achtung: „motherland human 12" versetzt Sie in den neunten Menschen-Level, da drei Zwischensequenzen dazwischenliegen; Rasse kann sein: NightElf/Human/Undead/Orc

REDAKTION



Ist dies ein Orc oder handelt es sich um ein Mitglied der Iscitürk-Familie?

AGE OF WONDERS 2: DER ZIRKEL DER ZAUBERER



Hat Ihnen der knackige Schwierigkeitsgrad von *AoW 2* bereits zahlreiche Nervenzusammenbrüche beschert? Dank unserer Cheat-Sammlung ist damit Schluss! Drücken Sie gleichzeitig die Strg- und die Umschalt-Taste und C. Zur Bestätigung hören Sie ein akustisches Signal. Es erscheint keine Konsole und auch eine Eingabezeile ist nicht vorhanden. Geben Sie die Cheat-Codes unmittelbar nach dem Signal ein und aktivieren Sie die Cheats jeweils mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
GOLD	1.000 Goldstücke
MANA	1.000 Mana-Kristalle
SPELLS	Alle Sprüche
RESEARCH	Alle Sprüche-Forschungen
UPGRADEHERO	Held aufwerten
EMERGEHERO	Spruch für Held erschaffen
INSTANTPROD	Sofort bauen
INSTANTRES	Sofort erforschen
AI	Künstliche Intelligenz der eigenen Seite ein/aus
EXPLORE	Erkundungsmodus ein/aus
FREEMOVE	Freies Bewegen
FOG	Nebel des Krieges ein/aus
TOWNS	Alle „freien" Städte freilegen
CITYSPY	Alle gegnerischen Städte freilegen
WIN	Mission gewinnen
LOSE	Mission verlieren

REDAKTION

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Drücken Sie die Eingabetaste im laufenden Spiel und geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie jeden eingegebenen Code mit der Eingabetaste.

wooden rabbit	Schnellere Gebäudeproduktion
rentakohan	Zufälliges Kohan-Amulett erhalten
im gonna rush	Erhöht die Zahl der max. Kompanien
scene 24	Karte aufdecken
demons	Level gewinnen
goons	Erschafft Dragoner
ebs	Erschafft Elite-Bogenschützen
egs	Erschafft Elite-Garde-Einheiten
goats	Erschafft Windreiter
shades	Erschafft Schattenwesen
sks	Erschafft Schattenritter
voids	Erschafft Monster der Leere
cavs	Erschafft Ritter

REDAKTION

GTA 3



Wenn Sie unsere Flug-Tipps befolgen, werden Sie mit einer herrlichen Aussicht über Liberty City belohnt. Die Rundflüge machen riesigen Spaß!

Dodo-Flugschule

Dodo hat bekanntlich keine vollständigen Flügel und kann demnach nicht wie ein normales Flugzeug geflogen werden. Wenn Sie unsere kleine Anleitung befolgen, können Sie dennoch einen herrlichen Ausblick über Liberty City genießen.

Allgemeine Tipps:

- Am besten speichern Sie das Spiel in Shoreside Vale ab. Von hier ist es nicht weit zum Flugplatz. Ganz Mutige verkürzen den Weg noch weiter, indem sie mit einem schnellen Wagen den schmalen Fluss unterhalb des Verstecks an der Holzrampe überspringen.
- Der Dodo braucht zum effektiven Abheben eine Art Rampe; am Flughafen kann man vorerst eigentlich nur die Starts üben.
- Die Flugeigenschaften des Dodo entsprechen eher denen eines Segelflugzeugs. Deshalb müssen Sie den kleinen Flieger mit viel Gefühl steuern: Prinzipiell gleitet er von alleine und zieht von selbst nach oben. Dadurch wird die Geschwindigkeit verringert und Dodo fällt wie ein Stein. Der Trick ist, seine Nase durch den behutsamen Einsatz der „Dodo abwärts"-Taste (Num-Block 6) wieder in eine waagerechte bis leicht fallende Position zu bringen. Der gesamte Flug ist also eine Art Wellenbewegung!
- Plötzlich auftretende Hindernisse wie Hochhäuser oder Brücken kann man durch kurzzeitigen Einsatz der „Dodo aufwärts"-Taste (Num-Block 9) überfliegen.

Starts üben:

- Beschleunigen Sie Dodo auf der Rollbahn von Francis International Airport mit „W" und halten Sie ständig die Taste „Num_Block 6" gedrückt (Dodo abwärts). So erreicht der Flieger seine maximale Geschwindigkeit, ohne vorher kurzzeitig abzuheben.
- Hat Dodo seine maximale Geschwindigkeit erreicht, bemerken Sie dies am Funkenflug, wenn die Nase am Boden schleift. Nun muss man die „Num-Block 6"-Taste loslassen und der Gleiter wird in die Luft katapultiert. Den zu steilen Steigwinkel sofort wieder mit der „Num-Block 6"-Taste abfangen und Dodo möglichst waagerecht halten.

Startfreigabe:

- Überführen Sie das Fluggerät vorsichtig zum Versteck auf Staunton Island. In dessen Nähe befindet sich der beste Startplatz für angehende Liberty-City-Piloten.
- Die Doppelgarage kann Dodo locker aufnehmen [siehe Bild 1].
- Bewegen Sie das Flugzeug vom Versteck aus nach rechts am Park entlang. Am Ende des Parks biegen Sie nach links ab und erreichen schon kurz darauf den besten Startplatz für längere Flüge: den Mittelstreifen der Callahan Bridge [siehe Bild 2].

MARCEL EBNER





KURZ & KNACKIG

MORROWIND

Um problemlos Gegenstände stehlen zu können, benutzen Sie folgenden Trick: Öffnen Sie zum Beispiel einen Schrank, in dem sich der Gegenstand befindet, den Sie besitzen wollen. Schieben Sie den Gegenstand in Ihr Inventar, schließen Sie das Inventar jedoch nicht. Drücken Sie stattdessen die Escape-Taste und speichern Sie das Spiel ab. Wenn Sie es wieder laden, haben alle Personen im Raum vergessen, dass Sie etwas gestohlen haben. So lassen sich auch Gegenstände, die mehrere tausend Goldstücke wert sind, problemlos vor den Augen der Händler stibitzen.

REDAKTION

GTA 3: „ABKÜRZUNG" NACH SHORESIDE VALE

Wer es einfach nicht mehr erwarten kann, nach Shoreside Vale zu kommen, wendet folgenden Trick an:
Schnappen Sie sich in Staunton Island einen Sportwagen und flitzen Sie zur U-Bahn-Haltestelle in Torrington. Dort angekommen, fahren Sie auf kürzestem Weg zu den Gleisen hinunter und dann nach rechts in Fahrtrichtung des Zuges. Bleiben Sie auf der rechten Seite und fahren Sie bis Shoreside Vale. Nun fährt man an der Haltestelle vorbei und hält direkt an deren Ende auf der rechten Seite an. Jetzt können Sie mithilfe des Wagens relativ leicht auf den Sims gelangen, der an der Wand entlangführt. Diesen gilt es hinabzusprinten. Bereits nach wenigen Metern fliegen Sie automatisch nach unten aus dem Bild. Nach einem kurzen Sturz werden Sie auf die Oberfläche von Shoreside Vale zurückgesetzt.

REDAKTION

DRIVER

Mithilfe eines kleinen Tricks lässt sich die Trainingsmission einfach überspringen: Öffnen Sie die Datei \DRIVER\DATA\MLADDER.DML mit einem Texteditor. Entfernen Sie die beiden Zeilen mit den Einträgen INTERVIEW und QUITONFAIL, speichern Sie ab und starten Sie das Spiel. Jetzt beginnen Sie gleich mit der Mission „Der Bankraub".
Mit einem anderen Trick setzen Sie zudem den Countdown hoch: Öffnen Sie die Missionsdatei aus dem Ordner \Driver\Scripts\Missions mit einem Texteditor. Suchen Sie dort den Parameter Countdown und tragen Sie den von Ihnen gewünschten Wert ein.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

GTA 3 – DRIVE-BY-SHOOTING

Um Gegner bequem vom Auto aus zu eliminieren, müssen Sie nur die Tasten für „links schauen" beziehungsweise „rechts schauen" benutzen (in der Tastatureinstellung die letzten beiden Einträge). Drive-by-Shootings können ausschließlich mit der Uzi ausgeführt werden. Wenn Sie die Waffe besitzen, benutzt Ihr Charakter sie im Wagen automatisch. Ganz ohne Übung geht's nicht – Sie sehen schließlich nicht mehr, wohin Sie fahren. Keine Bange, mit etwas Training klappt's hervorragend.

REDAKTION

PORT ROYALE

Speichern Sie beim Glücksspiel immer vor dem Würfeln ab. Wenn Sie das Spiel verlieren sollten, laden Sie den letzten Spielstand. Auf diese Weise kann man sich gleich zu Beginn der Karriere ein finanzielles Polster zulegen.

REDAKTION

F1 2002

In Hockenheim kann man auf sehr einfache Weise viele Plätze gutmachen. Sausen Sie in der MOBIL-1-Kurve (Anfang Motodrom) mit Vollgas geradeaus in die Mauer. Direkt danach fährt man in der Südkurve (!) weiter.

REDAKTION

WARCRAFT 3 – GEHEIMES OGER-LAGER

Kapitel 2 – Blackrock'n'Roll

Wenn man im Nordwesten der Karte das Murloc-Lager ausgehoben hat, findet sich am Nordufer des Wasserlaufes eine Rampe, die von einem Baum versperrt wird. Wenn Sie mehrere Arbeiter zum Baumfällen heranschaffen, stoßen Sie nach 15 bis 20 weiteren Bäumen und einer zweiten Rampe auf ein verborgenes Ogerlager mit drei Ogern. Zur Belohnung für die Mühe gibt es die Oger-Kraft-Handschuhe +3!

KOSTJA KLEYE

NEVERWINTER NIGHTS

Gehen Sie im zweiten Kapitel in der Quest „Geist der Wälder" zum Becken unter dem Wasserfall und ritzen Sie mit dem Dolch die Initialen in den Altar.
Danach erscheint ein Schreckensbär, der dem Helden 460 Erfahrungspunkte bringt und immer wieder auftaucht, wenn man wieder seine Initialen in dem Altar verewigt. Auf diese Art und Weise kann man seine Charakter beliebig oft trainieren.

FLORIAN ANDERS

WARCRAFT 3 – EXPLOSIVE SCHAFE

Wenn Sie lange genug ein Schaf anklicken, explodiert es.

REDAKTION



SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX (DT.)

Wenn Sie die Streuung der Waffen im Spiel nervt, können Sie einen einfachen Trick benutzen:

1. Öffnen Sie zuerst die Datei „myconfig.cfg" im Verzeichnis\base im *SoF 2*-Installationsverzeichnis mit einem Text-Editor (zum Beispiel mit dem Windows-Notepad).
2. Ändern Sie dort die Ziffer 1 bei „seta wpn_inaccuracy 1" in „0".
3. Speichern Sie die Datei ab. Ab jetzt treffen Sie mit jeder Waffe mit jedem Schuss garantiert ins Schwarze.

REDAKTION

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die Shift- und die Minustaste gleichzeitig drücken. Geben Sie nun folgende Codes ein. Wundern Sie sich nicht, dass keine Konsole oder Eingabezeile erscheint – es gibt keine!

savegame Spiel – Speichern
endmission Level – Gewinnen
campaign – Im Hauptmenü eingegeben, werden alle Missionen freigeschaltet.

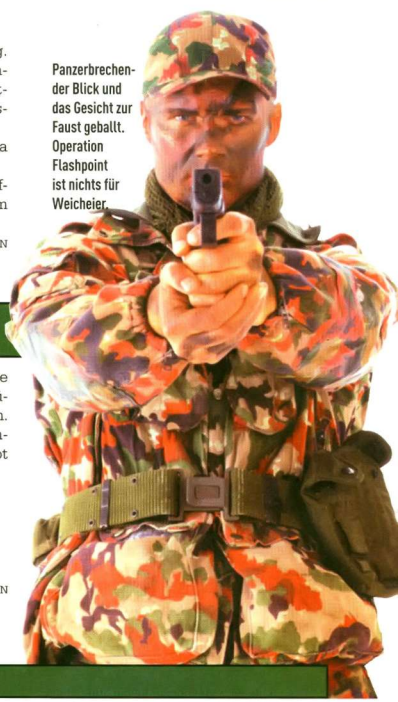
REDAKTION

MOBILE FORCES

Öffnen Sie mit der TAB-Taste die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Horsey	Aktiviert den Cheat-Modus
god	Unverwundbar, Gott-Modus
teamgod	Alle Team-Mitglieder unverwundbar etc.
Amphibious	Unter Wasser atmen
ghost	Wände sind kein Hindernis mehr
loaded	Alle Waffen verfügbar
setteam x	Nach Team x wechseln
invisible x	Unsichtbar (x = 1 schaltet ein, 0 aus)
killpawns	Alle Computergegner werden besiegt
killenemy	Alle Feinde werden besiegt
killcars	Alle Wagen im Level explodieren
viewn	Kamera wechselt zum nächsten verfügbaren Spieler
viewme	Kamera wechselt wieder zurück in die Normalansicht
setjumpz x	x = Maximale Sprunghöhe
setspeed x	x = Maximale Laufgeschwindigkeit

REDAKTION



Panzerbrechender Blick und das Gesicht zur Faust geballt. Operation Flashpoint ist nichts für Weicheier.

GORE

Drücken Sie im Spiel zunächst die Esc-Taste. Im Hauptmenü wählen Sie System Options/Console aus. Dort weisen Sie mit dem Befehl bind [Taste]:[console] der Konsole eine Taste zu, mit der Sie den Konsolenmodus auch wieder verlassen können. Sie ermöglichen die Cheats, indem Sie LOGIN developer eingeben. Bestätigen Sie mit Enter.

REDAKTION

Cheat	Wirkung
god x	Gott-Modus (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
give_all	Alle Waffen werden verfügbar
uammo x	Unbegrenzte Munition (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
fly x	Fliegen (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
noclip x	Wände sind kein Hindernis mehr (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)

Operation Flashpoint: Resistance

Das soll wohl ein Witz sein? Unbedarfte Zivis gegen die Rote Armee, wie soll das gehen? Die Antwort finden Sie auf acht Seiten.

VOM BAUERN ZUM GUERILLAKÄMPFER

1. Zu Beginn von *Resistance* verfügen Sie gerade einmal über eine alte Schrotflinte und eine Hand voll verängstigter Inselbewohner. Ihre Hauptaufgabe in den ersten Missionen besteht darin, ordentliches Kriegsgerät zu beschaffen. Plündern Sie daher konsequent jeden besiegten Gegner aus und erobern Sie Panzerfahrzeuge, Lkws und Ähnliches, wann und wo immer es Ihnen möglich ist.

2. Nehmen Sie sich auch später in jeder Mission Zeit, Ihren Vorrat weiter aufzustocken. Weisen Sie auch immer wieder Ihre Untergebenen mithilfe des Aktionsbefehls an, Gegenstände einzusammeln. Oftmals finden Sie dabei Ausrüstung, die Ihnen selber gar nicht aufgefallen ist. Sie können Waffen und Munition jederzeit in die eigenen Fahrzeuge legen. Das Material steht Ihnen dann in den Folgemissionen zur Verfügung.

3. Neu bei *Resistance* ist das Erfahrungssystem Ihrer Kameraden. Jeder Widerstandskämpfer, der eine Mission überlebt, steigt langsam vom Anfänger zum Profi auf. Ihre Mitstreiter treffen dann besser und reagieren schneller. Das ist auch bitter nötig, denn zu Beginn treffen die Rebellen viel schlechter, als Sie es aus *Cold War Crisis* oder *Red Hammer* gewohnt sind. Nehmen Sie möglichst keine Verluste hin, denn diese werden entweder durch Neulinge oder – schlimmer noch – gar nicht mehr ersetzt.

4. Wenn Ihre Fahrzeuge in einer Mission beschädigt werden, sind sie auch in den Folgemissionen angeschlagen. Halten Sie also während einer laufenden Operation nach Reparaturmöglichkeiten Ausschau. Einen Totalschaden sollten Sie nicht in Kauf nehmen. Laden Sie in so einem Fall lieber Ihren letzten Spielstand und versuchen Sie, es besser zu machen. In den späteren Missionen werden Sie dankbar dafür sein, genügend intakte Panzer zu haben.

SPEICHERSTRATEGIE

1. Bislang war es bei *OFP* kein Problem, bei einem unbefriedigenden Missionsausgang die Option „Zurückkehren" zu wählen. Wenn Sie davon bei *Resistance* Gebrauch machen, werden Sie böse überrascht, da durch das Zurücksetzen alle erbeuteten Waffen und Fahrzeuge verschwinden.

2. Nutzen Sie deshalb lieber die Möglichkeit, nach Belieben in einer Mission zu speichern. Drücken Sie dazu die linke Umschalt-Taste und gleichzeitig die Minus-Taste auf dem Num-Pad. Danach geben Sie mit der Tastatur savegame ein. *Operation Flashpoint* zeigt dann in der oberen linken Bildschirmecke eine Bestätigung des Spielstandes an. Denken Sie aber daran, dass immer nur ein Spielstand angelegt wird, dementsprechend wird der vorige überschrieben.

TEAMPLAY ODER RAMBO-ALLÜREN?

1. Zweifellos ist *Resistance* der bislang taktischste Ableger der Serie. Ihre Kameraden können äußerst effektiv sein, wenn Sie in der Lage sind, sie richtig zu führen. Versetzen Sie sich am besten richtig in Ihre Rolle hinein: Sie sind eine technisch unterlegene Rebellengruppe, die im Verborgenen operiert. Sie müssen die taktischen Möglichkeiten Ihres jeweiligen Einsatzortes konsequent nutzen und Ihre Leute gezielt feuern lassen. Die goldene Regel heißt daher: Erst mal Finger weg vom Abzug, Leute in Deckung gehen lassen und die Lage mit dem Fernglas abchecken.

2. Etliche Missionen erledigen Sie besser im Alleingang. Gerade zu Beginn, wenn die Widerstandskämpfer noch unerfahren sind, sollten Sie sich auf Ihr eigenes Können verlassen. Halten Sie sich auch nicht immer stur ans Briefing. In manchen Situationen ist es besser und vor allem einfacher, eigene taktische Ideen umzusetzen.

3. Denken Sie immer daran, vor jedem Einsatz die Ausrüstung Ihrer Gruppe zu überprüfen. Ihre Kollegen nehmen nicht immer die am besten geeigneten Waffen für den jeweiligen Einsatz mit. Etwa ab der zweiten Kampagnenhälfte sollten nach Möglichkeit alle Widerstandskämpfer eine Panzerabwehrwaffe mitführen. Viele Einsätze gestalten sich dann wesentlich einfacher.

MISSION 1: INVASION

Soll ich etwa ins Büro laufen?

Warten Sie an der Bushaltestelle auf den nächsten Bus. Er fährt Sie zum



Zockeln Sie mit dem Laster quer duch die grüne Pampa, um das versteckte Rebellenlager zu finden.

Mission 3



Mission 4



Büro. Wenn Sie später die Stadt verlassen, dürfen Sie nicht zu lange zögern, sonst werden Sie schnell ein Opfer für die Invasionstruppen. Gehen Sie den Patrouillen aus dem Weg.

MISSION 2: KREUZUNG

Eine Frage der Ehre

Sie müssen sich jetzt entscheiden, auf welcher Seite Sie spielen wollen. Halten Sie sich beide Optionen offen und speichern Sie ab. Wenn Sie keine Lust auf die Widerstandsbewegung haben, verraten Sie die Partisanen. Anderenfalls laufen Sie schnell hinter das Haus und holen sich Ihre Knarre. Wenn Ihre Freunde am Leben bleiben sollen, müssen Sie die drei Sowjets schnell ausschalten. Schnappen Sie sich nach dem Gefecht die AKs der Russen und fahren Sie mit dem Lkw die Hügel rauf, geradewegs aufs Ziel zu. Die Rebellen befinden sich jedoch nicht direkt an der Zielmarkierung, sondern am westlichen Waldrand im Quadrat Db26.

Mission 4



MISSION 3: KEIN ZURÜCK

Wie wehre ich den Panzerangriff ab?

Greifen Sie sich die RPG aus einer der Kisten und laden Sie gleich durch. Ihre Jungs bringen Sie bei den Sandsäcken und dem schweren MG in Stellung. Kümmern Sie sich selbst um die beiden Panzer: Den BMP sollten Sie zerstören, während die Gegner aussteigen, das spart viel Arbeit.

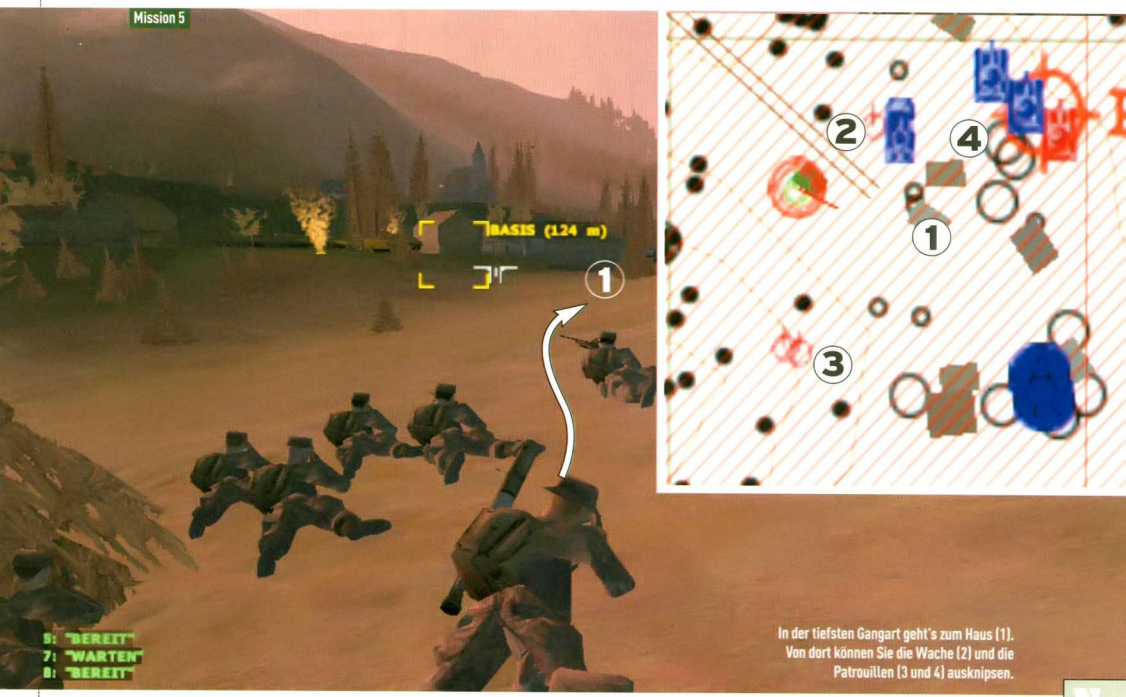
Die Panzer sind zerstört, was jetzt?

Ziehen Sie sich mit Ihrer Truppe zum Lkw (falls noch intakt) bei den Zelten zurück und kümmern Sie sich um die anrückenden Sowjets. Sobald Sie etwas Luft haben, fahren Sie mit dem Lkw durch den Wald zum Treffpunkt.

MISSION 4: WENIG MUNITION

Den Hinterhalt vorbereiten

Nehmen Sie sich unbedingt eine RPG nebst Munition aus einer der



In der tiefsten Gangart geht's zum Haus (1). Von dort können Sie die Wache (2) und die Patrouillen (3 und 4) ausknipsen.

Kisten und besteigen Sie mit Ihrer Gruppe den Lkw. Fahren Sie zum markierten Punkt „Tal" (Fa26) und stellen Sie dort den Lkw quer. Führen Sie Ihre Gruppe schnell zu den südlich der Straße gelegenen Felsen hoch (Fa27) und gehen Sie in den Büschen in Stellung. Beobachten Sie die Straße nach Westen. Sobald die Fahrzeuge in Schussweite sind, geben Sie den Befehl zum Feuern. Sie selbst kümmern sich um die beiden anrückenden Panzerfahrzeuge.

Wie wehre ich die Verstärkung ab?

Holen Sie sich aus dem Munitionslaster die Verzögerungsminen und platzieren Sie die Pakete in einiger Entfernung in Richtung Westen direkt auf der Straße. Ihre Gruppe lassen Sie oben bei den Felsen in Deckung liegen. Gehen Sie ebenfalls dort in Stellung und beobachten Sie die Straße. Sobald der T72 eine Mine überfährt, zünden Sie die Bomben. Sollte noch Arbeit übrig bleiben, geben Sie den Panzern mit der RPG den Rest. Mission beendet.

MISSION 5: STREIT

Panzerbeschaffung

1. Gehen Sie am besten mit der Gruppe in das Wäldchen im Quadrat Gb26 und lassen Sie Ihre Jungs am nordöstlichen Waldrand in Stellung gehen. Geben Sie unbedingt vorher schon den Befehl Feuerpause, um nicht verfrüht für Alarm zu sorgen. Schleichen Sie sich dann selbst zum Haus bei dem BMP mit der Wache davor. Jetzt kommt es auf das Timing an:

2. Fordern Sie per Funk die Verstärkung an, während Sie sich um die Wachen bei den Fahrzeugen kümmern. Von der rechten Hausecke aus können Sie die Wache und die beiden Zweier-Patrouillen aus dem Weg räumen. Reißen Sie sich dann blitzschnell den T80 unter den Nagel und befehlen Sie Ihren Leuten, die anderen Fahrzeuge zu besetzen.

3. Wechseln Sie im T80 zum Sitz des Schützen und fangen Sie die von der Burg heranstürmenden Sowjets mit dem Bord-MG ab. Ihre Gruppe sollte in der Zwischenzeit alle Fahrzeuge gekapert haben und kann Sie nun im Kampf gegen die anrückende Verstärkung (Fallschirmtruppen und einige Panzer) unterstützen.

MISSION 6: FELDÜBUNG

Einnahme des Außenpostens

Sie können ohne Probleme ganz alleine mit dem Außenposten aufräumen, wenn Sie ihn vorsichtig von den nordöstlichen Hügeln aus anfahren. Die Bäume geben Ihnen genügend Deckung.

Einnahme der Stadt Modrava

Fahren Sie mit Ihrer Gruppe auf die Hügelspitze im Quadrat Cb/Cc22. Beobachten Sie die Straße südlich von Bludov sowie die Straße von Bludov nach Modrava. Verstecken Sie sich mit Ihren Panzern in den Wäldchen und warten Sie auf die T72-Patrouillen. Zwei Panzer sollten von Süden her kommen, der dritte aus Modrava. Wenn Sie diese Bedrohung beseitigt haben, stürmen Sie zusammen mit den Partisanen die Stadt. Achten Sie auf die sowjetischen Panzerabwehrsoldaten.

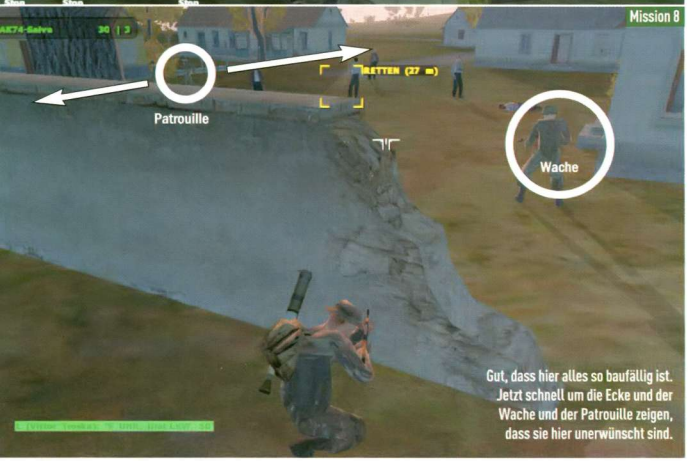
MISSION 7: ERSTSCHLAG

Die Ruhe vor dem Sturm

1. Sie haben bei dieser Mission genügend Zeit, sich vorzubereiten. Nutzen Sie die Zeit, um den Sowjets eine Überraschung aus Minen und Verzögerungsbomben zu bereiten. Holen Sie sich dafür die Minen aus der Kiste am Start und fahren Sie mit dem BMP zur Gabelung im Quadrat Cb31. Platzieren Sie







dort die Minen und ziehen Sie sich wieder zurück. Holen Sie sich die Verzögerungsminen und pflastern Sie damit die Kuppe (Bh29/ Bi29). Ihre Panzer lassen Sie inzwischen in Richtung Kuppe blicken.

2. Wenn Sie selber aktiv in der Abwehr mitmischen möchten, befehlen Sie am besten einem Ihrer Teamkollegen, aus einem T80 auszusteigen. Sie können natürlich auch den freien T55 benutzen, aber warum den Polo nehmen, wenn Sie einen Mercedes im Fuhrpark haben.

3. Die Minen sollten schon einige Tanks zu Blech verarbeiten. Sobald ein Gegner die Nase über die Kuppe streckt, nehmen Sie den feindlichen Panzer unter Beschuss.

4. Sollten es die Sowjets trotzdem schaffen, mit einigen Einheiten durchzukommen, fahren Sie nach Modrava zurück und schalten dort die restlichen Gegner aus.

MISSION 8: GEISELN

Wie vermeide ich den Alarm?

Befehlen Sie Ihren Kameraden, am Boden liegend am Startpunkt zu bleiben und schlagen Sie einen großen Bogen nach Westen. Schleichen Sie sich zur Kirche hin. Bei den Gefangenen befindet sich eine Wache und in der Nähe halten sich zwei Zweier-Patrouillen auf. Sie müssen alle fünf Gegner innerhalb weniger Sekunden ausschalten, sonst wird ein Missionsziel als nicht erfüllt angesehen. Sobald die Gefangenen den Fluchtpunkt erreichen, wird ein BMP losgeschickt, den Sie am besten auf der Straße nach Südwesten abfangen.

Angriff auf Blata

Nähern Sie sich dem Ort Blata am besten von Süden her. Das Buschland bietet hervorragende Deckung. Spähen Sie die Gegend mit dem Feldstecher aus: Es gibt eine größere Sowjetpatrouille und einen BMP. Kümmern Sie sich selbst um das Panzerfahrzeug. Wenn die Gegner in Blata alarmiert sind, bleiben Sie ruhig in den Büschen liegen und lassen die Gegner herauskommen. So können Sie schon im Vorfeld fast alle Gegner aus dem Weg räumen, bevor Sie den Ort stürmen.

MISSION 9: INFORMATION

Wie schleiche ich mich zum Gehöft?

Eine Mission zum Verschnaufen. Schleichen Sie direkt auf das Bau-

ernhaus zu. Achten Sie auf die Patrouille an der Mauer. Wenn die Luft rein ist, kriechen Sie durch die Mauerlücke in das Gehöft und lauschen in der Ecke dem Gespräch. Beim Verlassen müssen Sie wieder auf die Zweier-Patrouille achten. Begeben Sie sich geradewegs zum Treffpunkt mit den Zivilisten.

MISSION 10: BESETZUNG

Die Basis bei Mirov

Befehlen Sie Ihrer Gruppe zunächst Feuerpause und arbeiten Sie sich nach Cj42 vor. Gehen Sie dort in Stellung und schleichen Sie alleine nach Mirov hinunter. Aus der Ruine kommt eine Zweier-Patrouille herunterspaziert. Erregen Sie deren Aufmerksamkeit und ziehen Sie sich zu Ihren Leuten zurück. Vom Hang aus können Sie viele Sowjets ausschalten. Den BMP nehmen Sie am besten selbst unter Beschuss. Nach dem Gefecht dürften nicht mehr viele Sowjets in der Basis am Leben sein. Stürmen Sie den Hügel und schnappen Sie sich ein Scharfschützengewehr von den Gegnern.

Wie nehme ich die zweite Basis ein?

Marschieren Sie nach Osten durch den Wald, achten Sie dabei auf weitere Sowjets und gehen Sie im Quadrat Ea45/46 am Waldrand in Stellung, Blick auf die Basis. Von dort können Sie die gesamte Lagerbesatzung aufreiben, ohne selbst Verluste hinnehmen zu müssen. Sparen Sie sich die Unterstützung durch die Panzer auf, in der nächsten Mission ist es wichtig, dass sie völlig intakt sind. Zerstören Sie nicht den BMP2, sondern kapern Sie das gute Stück für Ihren eigenen Fuhrpark.

MISSION 11: GEGENSCHLAG

Wie bereite ich mich auf den Gegenschlag vor?

1. Rüsten Sie im Vorfeld möglichst viele Ihrer Kollegen zusätzlich mit Panzerabwehrwaffen aus. Mittlerweile dürften die Widerständler genügend Erfahrung gesammelt haben (Status „Profi"), um damit umgehen zu können.

2. Den Infanterie-Angriff wehren Sie einfach mithilfe der reichlich vorhandenen MG-Stellungen ab. Bemannen Sie dann alle Panzerfahrzeuge und bringen Sie alle eigenen Truppen im Quadrat Ed/Ee/47 in der Senke am Waldrand in Gefechtsstellung.







3. Schnappen Sie sich Minen und Verzögerungsminen aus den Kisten und pflastern Sie damit die Zufahrtswege zur Basis. Die Zeit reicht aus, um alle Minen und Sprengladungen anzubringen. Ziehen Sie sich dann ebenfalls zu Ihren Kollegen zurück und beobachten Sie die Basis.

4. Die feindlichen Kräfte sollten durch die Sprengsätze genügend dezimiert werden. Wenn nur noch wenige Infanteristen am Leben sind, beordern Sie Ihre Truppen schon zu Quadrat Dg38.

5. Erst wenn die Einheiten dort angekommen sind, kümmern Sie sich selbst um die verbleibenden Infanteristen. Nachdem der Einsatzplan aktualisiert worden ist, rücken schnell zwei Helikopter heran – zu Fuß haben Sie die besten Chancen, ihnen zu entkommen. Da Ihre Kameraden schon in Sicherheit sind, haben Sie es nun leichter, auch dieses Missionsziel zu erfüllen.

MISSION 12: SCHMUGGELWARE

Was muss ich bei dieser Mission beachten?

Fahren Sie einfach zum Treffpunkt, schießen Sie die rote Leuchtrakete ab und steigen sofort wieder in den Lkw ein. Sofort nach der Beladungsaktion fahren Sie schon mal in Richtung Treffpunkt los. So bekommen Sie etwas Vorsprung, bevor der feindliche Helikopter eintrifft. Lassen Sie sich auf keinen



Beim Betriebsausflug zum Flughafen verläuft alles nach Plan: Erst mal machen Sie Schießübungen mit den Wachsoldaten bei den Hangars und den umherstreifenden Patrouillen (Phase A). Wenn keine Gegner mehr in Sicht sind, geht's im sportlichen Dauerlauf weiter zum Flughafen – immer schön auf die Deckung der Sandhügel achten – (Phase B). Zum Schluss machen Sie den Alleinunterhalter und zerstören mit den RPGs die Helikopter (Phase C). Ein Helikopter steht in einem Hangar (1).





Kampf ein, sondern folgen Sie schnell der gepunkteten Linie auf der Karte. Im Schutz der Bäume erreichen Sie unbehelligt Ihr Lager.

MISSION 13: ABRECHNUNG

Wie greife ich den Flughafen am besten an?

1. Rüsten Sie Ihre Truppe mit einigen Luftabwehrraketen und Panzerabwehrwaffen aus. Arbeiten Sie sich auf die Spitze des Hügels im Quadrat Bh62 vor. Auf dem Weg dorthin müssen Sie mehrere BMPs ausschalten.

2. Nähern Sie sich mit Ihrer Gruppe vorsichtig von Ostsüdost. Achtung, es gibt etliche Patrouillen in der Umgebung des Flughafens. Die Hangars und Helikopter sind im Westteil des Flughafens. Lassen Sie nicht zu, dass ein Helikopter startet. Mit dem RPG können Sie aus großer Entfernung zuschlagen. Ihre Gruppe sollte hauptsächlich Deckung geben. Machen Sie keinen Versuch, einen Hubschrauber zu kapern, da Sie sonst sofort von Shilkas aus zirka 1.000 m Entfernung beschossen werden.

MISSION 14: FEUERWERK

Die Verstärkungstruppen ausschalten

Begeben Sie sich zuerst nach Neveklov und schalten Sie die dortigen Truppen aus (auf BMP achten). Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr Waffen- und Munitionsarsenal aufzustocken. Schnappen Sie sich den mit Munition gefüllten Ural-Lkw im Dorf und fahren Sie damit nach Fh64. Gehen Sie dort in Position und weisen Sie die Scharfschützen an, zu feuern. Wenn Sie wollen, können Sie auch jetzt die Panzerunterstützung rufen.

Wie gehe ich bei der Brücke vor?

Unterstützen Sie die Scharfschützen und räumen Sie mit den Sowjets in Davle auf. Schnappen Sie sich drei Sprengladungen und bringen Sie sie an einem der Pfeiler an (geht auch oben auf der Brücke, ist aber nicht stilvoll).

MISSION 15: DER PASS

Grundgedanke

Diese Mission hört sich zunächst einfach an. Das Problem ist jedoch, dass vor und hinter dem Konvoi Panzer und BMPs fahren. Ihre Aufgabe ist bereits erfüllt, wenn die Lkws zerstört sind. Die gepanzerten Fahrzeuge sind nicht missionsrelevant. Zerstören Sie diese, dreht der Konvoi und die Mission ist gescheitert.

Der Trick

Befehlen Sie Ihren Truppen, am Startpunkt zu bleiben und das Feuer einzustellen. Sie schnappen sich aus der Munitionskiste nun vier Verzögerungsminen und begeben sich in Richtung Straße. Warten Sie, bis das UAZ vorbeigefahren ist. Begeben Sie sich nun direkt auf den Wegpunkt „Konvoi" und legen Sie die erste Bombe. Laufen Sie nun Richtung Osten und legen Sie in 50-Meter-Abständen die Bomben. Die Entfernung können Sie ganz leicht an der Wegpunktmarke messen. Wenn Sie fertig sind, liegt am Wegpunkt eine Bombe und je eine weitere in 50, 100 und in 150 Meter Entfernung. Nun kraxeln Sie die Anhöhe wieder hoch und gehen in Deckung. Achten Sie darauf, dass Sie noch in Reichweite der Bomben sind und den Wegpunkt gut einsehen können.

Klappe zu, Affe tot

Lassen Sie die Panzer vorbeifahren. Sobald der erste Lkw über den Wegpunkt und somit über die erste Bombe fährt, zünden Sie die Verzögerungsminen. Ein großer Knall, einige verwirrte Panzer und fünf Lkws weniger. Jetzt sollten Sie sich unbemerkt aus dem Staub machen – nehmen Sie den T72 und den BMP vom Startpunkt auf jeden Fall für Ihren Fuhrpark mit.

MISSION 16: DIE JAGD

Wie nehme ich die Stadt ein?

1. Bemannen Sie alle Panzerfahrzeuge und fahren Sie auf die kleine Anhöhe (Ib72), bis Sie zur Befestigung blicken können. Ihre Kameraden postieren Sie etwas dahinter (Ib71) bei der Baumgruppe, mit Blick zur Straße, die von der Befestigung aus nach Norden führt. Eröffnen Sie das Feuer und ziehen Sie sich etwas zurück. Die ausrückenden T72 und BMPs sind nun leichte Beute für Ihr Team.

2. Wenn die Panzerfahrzeuge erledigt sind, kümmern Sie sich vorrangig um die Panzerabwehrsoldaten der Russen. Danach rufen Sie die unterstützende Panzergruppe hinzu und räumen weiter mit den sowjetischen Truppen auf. Wenn das erste Missionsziel abgehakt ist, können Sie die Special Forces zur Unterstützung anfunken.

MISSION 17: FALLE

Wie halte ich die Panzerpatrouille auf?

Gehen Sie bei den Munitionskisten mit Blick nach Osten zur Straße hin in Stellung. Den BMP und T72 nehmen Sie mit Ihren RPGs in Empfang. Danach bemannen Sie die Panzerfahrzeuge in Ea63 und rücken nach Westen vor.

Der Angriff auf die Stadt

1. Postieren Sie sich auf der Hügelspitze in Dg62 und schicken Sie die Patrouille vor. Wenn die Patrouille in die Stadt reinfährt, rücken Sie auf den Hügel bei De/Df62 vor und ziehen die Tigergruppe aus dem Süden hinzu.

2. Sobald Ihre „Trojaner" mit dem Feuern beginnen, starten Sie Ihren eigenen Angriff. Achten Sie auf die RPG-Soldaten und marschieren Sie in die Stadt ein. Vorsicht, nach einigen Minuten kommen aus nördlicher Richtung noch zwei T80 und zwei BMPs. Mit vereinter Feuerkraft Ihrer Kameraden werden Sie aber auch damit fertig. Nutzen Sie die Deckung der großen Plattenbauten aus, damit die T80 Sie nicht schon aus großer Entfernung zerlegen. Wenn die Mission partout nicht enden will, sind mit Sicherheit noch irgendwo Sowjets in der Stadt am Leben. Suchen Sie mit dem Panzer alles ab.



MISSION 18:FEUERGEFECHT

Wie zerstöre ich die drei Bomber?

Rüsten Sie Victor mit einem RPG, drei Geschossen und einem Scharfschützengewehr aus, bevor Sie die Mission beginnen. Gleich zu Beginn kommen vier Speznaz über den Hügel, die Sie schnellstens ausschalten müssen. Fahren Sie dann mit dem UAZ zum Flughafen (links an der großen Felsformation vorbei) und parken Sie in der Senke (Bc60) direkt an der Landebahn. Mit dem RPG können Sie flink alle drei Bomber zerstören – vorausgesetzt, jeder Schuss ist ein Treffer. Halten Sie nach dem ersten Schuss auf einen Bomber unbedingt nach weiteren Patrouillen Ausschau und schalten Sie diese am besten aus.

STEFAN WEISS

America's Army – Recon V1.1.1

Stillgestanden! Wenn Sie eine leicht devote und obendrein patriotische Ader haben, kommen Sie hier voll auf Ihre Kosten. Man schreit Sie an und Sie dürfen mit Glanz und Gloria für die USA in den Krieg ziehen.

SOLDAT ANLEGEN

Neuer Soldat

Um überhaupt spielen zu können, müssen Sie im Internet einen Soldaten anlegen. Name und Passwort sollten nicht länger als acht Zeichen sein – längere Namen haben zu Anfang des Spiels oft zu Problemen mit der Registrierung geführt. Sie erhalten eine E-Mail, mit der Sie Ihren Spieler freischalten können.

Warum ein Online-Soldat?

Prinzipiell müssen Sie bei *AA: Operations* zwischen offiziellen und inoffiziellen Servern unterscheiden. Auf inoffiziellen und nicht autorisierten Servern kann jeder spielen. Bei offiziellen Servern muss für jede Karte eine gewisse Voraussetzung erfüllt sein. Daher werden Ihre Daten online gespeichert und verifiziert.

TRAINING

Muss ich das Training absolvieren?

Ja! Am Training führt kein Weg vorbei. Zunächst müssen Sie die vier Einzelspieler-Trainings erfolgreich beenden (Rifle Marksmanship, Obstacle Course, US Weapons, MOUT-Training).

Verhaltensregeln

Halten Sie sich genau an die Anweisungen und schießen Sie nur, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Dieses Spiel nimmt alles etwas ernster – wer also in der Gegend rumballert, im Camp wirr umherläuft oder nicht das tut, was man ihm sagt, fliegt sofort aus dem Training und muss es noch einmal probieren.

Online-Registrierung

Um Ihren Trainingserfolg zu dokumentieren, müssen Sie im Internet sein. Sie können jedoch nur zur Registrierung selber online gehen. Sobald das Fenster mit Ihrem Benutzernamen und dem codierten Passwort erscheint, wechseln Sie mit ALT-TAB auf den Desktop und wählen sich ins Netz ein. Sobald die Verbindung steht, wechseln Sie zurück ins Spiel und lassen Ihre Trainingsleistung registrieren.

RIFLE MARKMANSHIP

Waffe, Munition und Schießstand

Gehen Sie zur Waffenausgabe und dann direkt in den Feuerstand 9. Bevor die eigentliche Qualifikation beginnt, dürfen Sie vier Magazine à 20 Schuss zur Eingewöhnung verschießen

Die Qualifikation

Sie müssen von 40 Zielen wenigstens 23 treffen, um zu bestehen. Sie haben exakt 40 Schuss – das erste Magazin wird aus dem Schießstand im Stehen gefeuert, das zweite im Liegen neben dem Stand. Sie bekommen nur 40 Ziele – wenn Sie auf eines überhaupt nicht schießen, gilt das Ziel als verfehlt. Da Sie aber auch nur 40 Schuss haben, macht es keinen Sinn, mehr als eine Kugel pro Ziel abzufeuern.

Die Bewertung

Wenn Sie 23 Ziele schaffen, haben Sie das Training bestanden. Bei 30 oder mehr Treffern erhalten Sie die Qualifikation „Sharpshooter" (Scharfschütze). Um am begehrten Training der Sniper School teilnehmen zu dürfen, müssen Sie die höchste Stufe Expert Marksman erreichen. Hierfür sind 36 oder mehr Treffer nötig.



Kimme und Korn

Schießen Sie ausschließlich über Kimme und Korn – das normale Zielkreuz ist zu ungenau. Sobald die Übung anfängt, laden Sie ein Magazin und gehen in den Zoom-Modus. Halten Sie nun die Waffe so, dass Sie im oberen Bereich des Bildschirms den ganzen Schusssektor sehen können – der Lauf zeigt also nach unten.

Tief durchatmen

Im Zoom-Modus hören Sie die Atemgeräusche Ihres Soldaten. Die Luft wird eingeatmet, angehalten, ausgeatmet und wieder angehalten. Am genauesten schießen Sie in der Pause nach dem Ausatmen.

Ziel verdecken

Besonders bei den weit entfernten Zielen ist es wichtig, auf den richti-


Schauen Sie im Zoom-Modus über die Waffe – so können Sie alle acht Ziele sehen und ersparen sich das Zoomen vor jedem Schuss.


Ausatmen, Luft anhalten, Klappe zu und zielen. Das Korn überdeckt das Ziel – so klappt's auch mit der Qualifikation.

gen Punkt zu schießen. Ihr Korn muss das Ziel so verdecken, dass nur noch oben der Kopf und zu den Seiten der Rumpf sichtbar ist.

OBSTACLE COURSE

Vorbereitung/Qualifikation

Ihr Drill-Sergeant sagt Ihnen vor jedem Hindernis genau, was von Ihnen verlangt wird. Auch im eigentlichen Qualifikations-Durchgang ist diese Trainingseinheit sehr einfach. Sollten Sie dennoch nicht bestehen, liegt es wohl daran, dass Sie nicht in der weißen Spur geblieben sind.

US WEAPONS

Qualifikation

Jetzt darf geballert werden. Diese Übung soll Sie nur mit den einzelnen Waffensystemen vertraut machen. Solange Sie grob in die richtige Richtung schießen, ist alles in Ordnung. Auch wenn das Training simpler nicht sein könnte, sollten Sie sich mit den Waffen anfreunden und an den zahlreichen Zielen üben.

MOUT TRAINING

Qualifikation

Um hier zu bestehen, müssen Sie lediglich einige Pappkameraden über den Haufen ballern, eine Tür knacken und zum Ende kommen. Nutzen Sie aber die Gelegenheit und absolvieren Sie das Training so, wie Ihr Drill-Sergeant es verlangt:

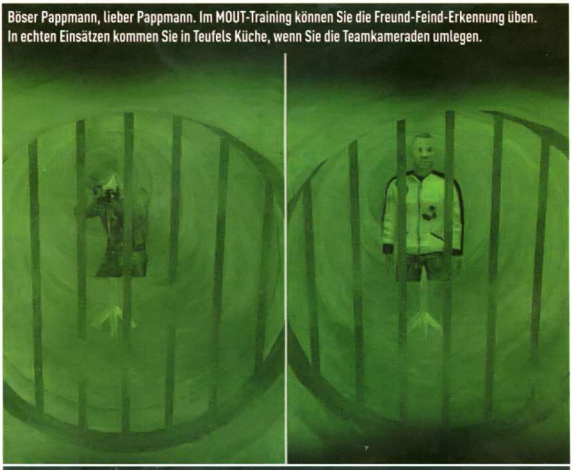
1. Flashbang:
Werfen Sie die Granate entweder rechts neben der Tür in den Raum, über die Wand hinüber oder durch die geöffnete Tür. Sollten Sie den Türrahmen erwischen und Ihnen geht das Ding vor den Füßen los, wissen Sie gleich, wie sich das später anfühlt. Auch wichtig: Blendgranaten nicht „abkochen" – sie haben eine weitaus kürzere Zündzeit als normale Granaten.

2. Der Kompass:
Schauen Sie auf die Kompassleiste. Ihr nächstes Ziel wird angezeigt. Neben dem Buchstaben ist ein Pfeil nach unten. Das heißt: Ihr Ziel liegt auf einer niedrigeren Ebene. Eine Raute zeigt ein Ziel auf gleicher, ein Pfeil nach oben auf höherer Ebene an.

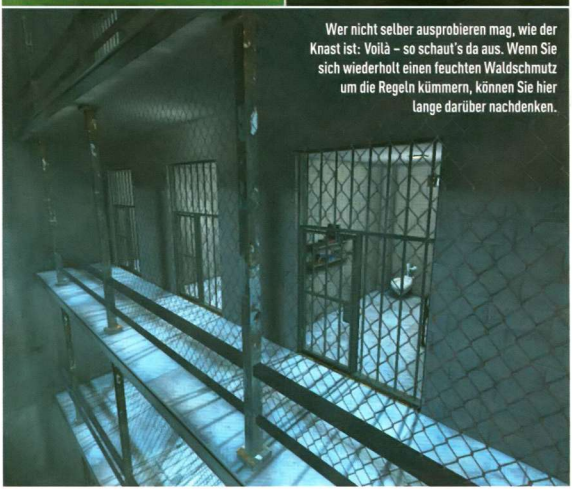
3. Nachsichtgerät:
Es werde Licht! Selbst in tiefster Dunkelheit können Sie dank Nachtsichtgerät gut sehen. Nachteile: Ihre Periphersicht ist sehr eingeschränkt. Gewöhnen Sie sich an diesen Anblick – viele Kampfmissionen finden im Dunkeln statt.

4. Freund-Feind:
Alle Pappkameraden mit Waffe sind Feinde, alle anderen nicht. Sie werden selber merken, dass es oft schwer ist, Freund und Feind auseinander zu halten. Das wird sich später kaum ändern. Es ist extrem wichtig, dass Sie vor jedem Schuss sichergehen, dass Sie wirklich auf einen Feind ballern. Glauben Sie nicht? Kein Problem: Schießen Sie nur mal so zum Spaß vier neutrale Zielscheiben um.

5. Schlösser öffnen:
Mit gedrückter Aktionstaste lassen sich Schlösser öffnen, Computer hacken und Flaggen erobern. In diesem Beispiel ist es nur eine Tür.



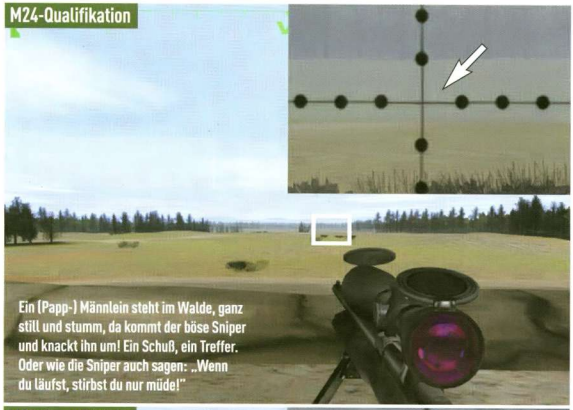
Böser Pappmann, lieber Pappmann. Im MOUT-Training können Sie die Freund-Feind-Erkennung üben. In echten Einsätzen kommen Sie in Teufels Küche, wenn Sie die Teamkameraden umlegen.

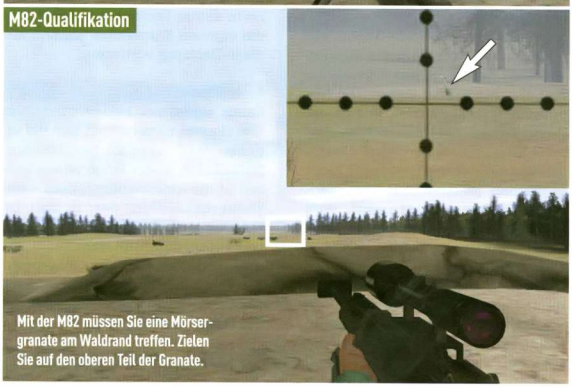


Wer nicht selber ausprobieren mag, wie der Knast ist: Voilà – so schaut's da aus. Wenn Sie sich wiederholt einen feuchten Waldschmutz um die Regeln kümmern, können Sie hier lange darüber nachdenken.

Volle Granate, Renate!

Üben Sie im Trainingslevel „US Weapons", Granaten „abzukochen" (cook off), das heißt: die Granate vor dem Wurf scharf zu machen, damit sie sofort beim Aufprall explodiert. Alle Granaten funktionieren gleich: Mit der primären Feuerfunktion wird der Sicherungsstift aus der Granate gezogen und Ihr Charakter geht in die Wurfstellung. Wenn Sie nun die Taste loslassen, wird die Granate geworfen und explodiert erst nach rund fünf bis sieben Sekunden. Drücken Sie zunächst die sekundäre Feuerfunktion, wird die Granate beim „Abdrücken" gerollt und nicht geworfen. Um die Granate aber schon vor dem Wurf zu entsichern (Sicherungshebel loslassen, also „abkochen"), müssen Sie bei gedrückter Feuertaste die sekundäre Feuertaste betätigen. Sie hören, wie der Hebel sich löst, und unten links im HUD steht LIVE GRENADE. Vorsicht: Wenn Sie die Granate nicht werfen, enden Sie als Hackfleisch. Üben Sie das richtige Timing – in späteren Kampfeinsätzen nehmen Sie so dem Gegner die Möglichkeit zur Flucht! Sie sollten übrigens nur Frag-Grenades „abkochen" – Flashbangs und Rauchgranaten haben weitaus kürzere Zündzeiten.





SNIPER SCHOOL

Qualifikation M24/M82
Rein nach dem Motto der Scharfschützen „One Shot – one Kill" besteht die eigentliche Qualifikation in beiden Lehrgängen der Sniper-School aus nur einem einzigen Schuss. Sie müssen das jeweilige Ziel mit dem ersten Schuss treffen – nutzen Sie also vorher die Möglichkeit, zu üben.

Ich will nicht üben!
Kein Problem – wenn Sie sofort den Test machen wollen, müssen Sie lediglich den Schießstand verlassen und sich einen schnippischen Kommentar Ihres Ausbilders anhören – dann geht sofort die Qualifikation los.

Ich sehe keine Ziele!
Das liegt daran, dass sie extrem weit weg sind. Suchen Sie den Horizont entlang der Hügellinie ab. Die Ziele sind nur sehr schwer zu erkennen.

Gut gezielt ist halb getroffen
Stellen Sie für die Qualifikation auf jeden Fall das Zweibein auf (Supported Fire). Wie beim M16 gilt auch hier: Schießen Sie in der Atempause nach dem Ausatmen. Bei der Qualifikation mit der M82 müssen Sie auf den oberen Teil der Granate zielen.

FRAGEN & ANTWORTEN

Was bedeutet der ROE-Wert im Multiplay-Modus?
ROE steht für Rules Of Engagement. Eigentlich müsste der Wert ROE-Violation heißen. Für jeden Verstoß gegen die Regeln gibt es hier Strafpunkte. Je nach Server-Einstellung fliegt man ab einem gewissen Wert vom Server (normal: 400). Wer also – absichtlich oder nicht – auf seine Team-Kollegen schießt oder unbedacht mit Granaten um sich wirft, wird bestraft.

Ich sitze im Gefängnis!
Herzlich willkommen in Fort Leavenworth. Das Gefängnis bekommt jeder zu Gesicht, der sich partout nicht an die Regeln halten kann. Sie kommen da nicht mehr raus – wie im echten Leben.

FIX JAM! Was ist das?
Ihre Waffe kann hin und wieder – vorzugsweise im ungünstigsten Moment – Ladehemmung haben. Sie müssen dann die Waffe freimachen, indem Sie die Taste für „Fix Jam" drücken. Gehen Sie lieber in Deckung, der Prozess dauert ein wenig.

Supported Fire
Die M249 SAW (Squad Automatic Weapon) ist mit einem Bi-Pod (Zweibein) ausgestattet. Wenn Sie liegen, können Sie diese Beine mit der Taste für „Supported Fire" aufstellen. Die SAW schießt in diesem Modus wesentlich genauer. Leider hat das auch Nachteile: Sie können sich nicht mehr bewegen und Ihr Schussfeld ist begrenzt.

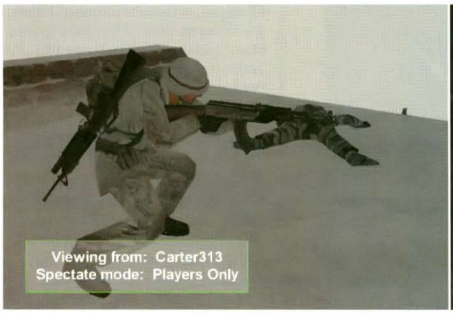
Meine M203-Granaten explodieren nicht
Die Granate aus dem M203 hat eine eingebaute Sicherheitsfunktion. Erst wenn die Granate eine gewisse Distanz geflogen ist, wird sie scharf. Wenn Ihre Granate also einfach zu Boden fällt, haben Sie zu kurz geschossen.

Seitwärts rollen
Eine Bewegung wird Ihnen im Training nicht beigebracht: das seitliche Rollen. Wenn Sie auf dem Boden liegen und die Taste für Strafe Left/Strafe Right (Seitschritt Links/Rechts) zweimal schnell hintereinander drücken, macht Ihre Spielfigur eine schnelle Rolle nach links beziehungsweise rechts. Dies funktioniert nur im „schnellen Modus". So können Sie bei Gefahr schnell hinter eine Deckung rollen – das geht weitaus schneller, als aufzustehen.

Kommunikationsmenü
In den meisten anderen Spielen des Genres haben Sie unterschiedliche Tasten für die verschiedenen Kommunikationsmenüs. Bei *America's Army* ist das anders. Im Menü „More Controls" gibt es einen Eintrag „Commo Cycle". Mit dieser Taste schalten Sie zwischen den Kommunikationsmöglichkeiten durch.

Warum sehe ich nicht, wer vom feindlichen Team noch lebt?
Wer nicht genau anhand der Statusmeldungen mitzählt, weiß nicht, mit wie vielen Gegnern er es noch zu tun hat. Das ist durchaus beabsichtigt, um dem Spiel mehr Realismus zu verleihen.

Wenn ich eine Waffe aufnehme, kann ich keine Granaten mehr werfen
Sie können zwei Waffen tragen. Die jeweils unbenutzte wird dabei auf den Rücken geschnallt. Wer zwei Waffen hat, kann keine Granaten mehr werfen – schließlich ist keine Hand mehr frei.



Wer sich eine zweite Knifte schnappt, kann keine Granaten mehr werfen. Es macht ehrlich gesagt auch kaum Sinn, mit zwei Gewehren rumzurennen.



Die erste Zahl in den eckigen Klammern zeigt, wie viele Spieler sich für diese Waffe gemeldet haben, die zweite, wie viele Waffen des Typs zur Verfügung stehen.

Wieso habe ich so wenig Munition im Magazin?

Jedes Magazin wird – realitätsgetreu – einzeln verwaltet. Wenn Sie aus allen Ihren Magazinen je einen Schuss abfeuern, haben Sie zwar noch alle Magazine, aber jeweils mit einem Schuss weniger. So kommt es bei häufigem taktischen Nachladen (nachladen, obwohl noch Munition im Magazin ist) dazu, dass Sie irgendwann nur noch angebrochene Magazine haben.

Wie funktioniert der Kompass?

Neben Ihren Einsatzzielen sehen Sie auch Ihren Kommandanten auf der Kompasszeile. Sind Sie selbst Sergeant, sehen Sie alle Ihre Privates auf dem Kompass. Diese Funktion hilft dem Teamführer bei seiner Koordinationsarbeit.

Wie suche ich mir die Waffe aus?

Wenn Sie im Spiel F2 drücken, können Sie sich für eine Waffe vormerken. Pro Team gibt es eine festgelegte Anzahl der einzelnen Waffentypen. So gibt es in einem achtköpfigen Team zwei Automatic Riflemen (M249), zwei Grenadiere (M16 + M203) und nur einen Scharfschützen. Wenn Sie als Einziger im Team eine bestimmte Waffe wählen, bekommen Sie diese auch. Wollen mehr Spieler, als für das Team vorgesehen ist, eine Waffe haben, wird die Verteilung vom Server zufällig ermittelt. Im Waffenbildschirm sehen Sie, wie viele Waffen des Typs vorhanden sind und wie viele Teammitglieder diese haben wollen.

Wie werde ich Teamführer?

Ganz unten im Waffenbildschirm (F2) können Sie das Kästchen „Prefer Team Leader" ankreuzen. Als Teamleader können Sie jedoch keine Spezialwaffen tragen. Dafür haben Sie aber einen neuen Eintrag im Kommunikationsmenü, der es Ihnen erlaubt, Befehle an das Team zu geben.

TAKTIKEN

Das Missionsziel

Sie können haufenweise Gegner eliminieren und trotzdem die Mission verlieren, wenn Sie das eigentliche Ziel aus den Augen lassen. Die Absprache innerhalb des Teams ist daher äußerst wichtig. Bestes Beispiel hier: „Insurgent Camp". Wenn die Verteidiger die Computer nicht bewachen, ist die Runde trotz niedriger Verluste schnell passé, weil ein Feind durchgekommen ist.

Abstand halten

Versuchen Sie, in Sichtweite von Ihren Kollegen zu bleiben. Halten Sie aber so viel Abstand, dass ein feindlicher Schütze nicht beide Ziele sofort erfassen kann. Durch einen gebührenden Sicherheitsabstand vermeiden Sie auch, dass mehrere Soldaten von einer einzigen Granate erwischt werden.

Gezieltes Feuer

Wenn Sie einen Gegner sehen, ist es oft sinnvoller, einen Moment auf eine gute Schussgelegenheit zu warten, als sofort die eigene Position durch wildes Geballere zu verraten. Wenn die Situation es erlaubt, sollten Sie immer in der Hocke oder im Liegen und mit Zoom schießen.

Deckungsfeuer

Es ist militärische Praxis, vorrückenden Kollegen Deckungsfeuer zu geben. Schießen Sie dabei mit möglichst vielen Kollegen auf einmal in die Laufrichtung des Pixel-Kameraden – natürlich ohne diesen dabei zu durchlöchern.

Sperrfeuer

Dieser Job richtet sich hauptsächlich an die SAW-Schützen (M249). Das Ziel von Sperrfeuer ist es, mögliche Feindpositionen zu unterdrücken. Wenn Sie beispielsweise einen Gegner hinter einer Deckung vermuten, feuern Sie rund um die Deckung. Das Ergebnis: Der Feind ist in seiner Position gefangen und die eigenen Kameraden können auf diese Deckung vorrücken.

Rauchgranaten

Rauch eignet sich hervorragend, um den Gegner zu verwirren und die eigenen Stellungen zu verschleiern. Natürlich wird der Feind wie besessen in die Rauchwolke feuern – die Wahrscheinlichkeit, dass er trifft, ist jedoch gering. Der Einsatz von Rauch sollte unbedingt mit dem Team abgesprochen werden. Für einen großen Angriff reicht eine Rauchgranate nicht aus – bei mehreren Granaten ist der Effekt weitaus größer.

Positionswechsel nach Schussabgabe

Wenn Sie Ihre Deckung verlassen, um zu schießen, sollten Sie dies nicht immer an der gleichen Stelle tun. Wenn Ihr Feind Sie beim ersten Mal beobachtet hat, wartet er nur darauf, dass Sie Ihren Schädel wieder aus der Deckung strecken. So hat man schnell ein Loch im Kopf.

Wissen, wo der Freund steht

Es passiert immer wieder: Die Kameraden werden Opfer von eigenen Granaten oder Sperrfeuer. Wenn Sie sich in ein Gebiet wagen, das normalerweise als feindlich gilt, sagen Sie Ihrem Team auf jeden Fall Bescheid. Um Friendly-Fire-Verluste zu vermeiden, ist eine reibungslose Kommunikation unerlässlich.

Meldung machen

Wenn Sie einen Feind sehen, der sich den eigenen Reihen nähert, ohne dass Sie direkt etwas dagegen tun können, informieren Sie die Kollegen. Beispiel: Sie sehen vom Wachturm in Insurgent Camp, dass ein Gegner auf der anderen Hausseite vorrückt. Sie können von Ihrer Position nicht effektiv feuern, sollten aber auch Ihren Posten nicht verlassen.

BRIDGE CROSSING (BRIDGE.AAO)

Ich komme nicht auf den Sims!

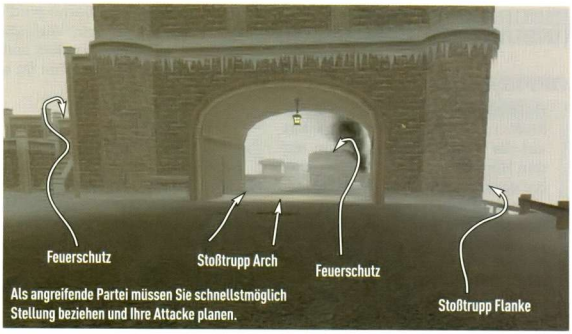
Sie gelangen nur über Schneewehen auf die Brüstung und somit auch auf den Sims. Seien Sie hier sehr vorsichtig: Allzu schnell schießen Sie über das Ziel hinaus und stürzen in Ihren Tod. Die sicherste Art, auf den Sims zu gelangen, ist, sich auf die Mauer zu stellen und schräg hinabzuspringen.

Der Geheimgang

An beiden Brückenenden befindet sich im Durchgang eine Tür. In diesem Raum befindet sich ein Geheimgang, der in den ersten Stock führt. Das Ganze funktioniert auch andersherum: Durch die Falltür im ersten Stock gelangen Sie ungesehen in den unteren Raum. Die Gänge eignen sich hervorragend, um den Gegner im Turm zu überraschen.

Der mittlere Torbogen

In der Mitte der Brücke liegt der Torbogen (Arch). Hier kommt es meist zum ersten Feindkontakt. Das Dach des Bogens ist ein idealer Ort, um gegnerische Schützen im Gebäude am Ende der Brücke unter Beschuss zu nehmen. Nachteil: Sie sind beim Auf- und Abstieg ungeschützt und sehr anfällig für Granaten. Dennoch hat die Partei, die den Bogen unter Kontrolle hat, einen immensen Vorteil.



Als angreifende Partei müssen Sie schnellstmöglich Stellung beziehen und Ihre Attacke planen.

VERTEIDIGER

Ziel

Ihr Team muss verhindern, dass der Gegner zu den LKWs am Ende der Straße gelangt und somit mit den geheimen Daten fliehen kann. Sie gewinnen die Runde, wenn alle Feinde eliminiert sind oder die Zeit abgelaufen ist.

Startposition

Als Verteidiger sind Sie um einiges näher an der Brückenmitte als der Feind. Es ist vor dem ersten Kontakt möglich, den mittleren Torbogen einzunehmen. Da diese Verteidigungsposition aber auch Nachteile hat (siehe oben), sollten Sie die zusätzliche Zeit lieber nutzen, um das Team in Stellung zu bringen.

Defensiv-Positionen

Besetzen Sie in jedem Fall die Fenster im Gebäude am Ende der Brücke. Scharfschützen oder SAW-Gunner können sich auf die Kisten legen und genießen so eine prächtige Aussicht auf die Straße. Stellen Sie sicher, dass beide Simse überwacht werden. Als defensive Partei ist es wichtig, nicht voreilig zu handeln. Warten Sie in aller Ruhe auf die Angreifer und schießen Sie erst dann, wenn der Treffer sicher ist.

Hintere Verteidigung

Sie sollten stets ein oder zwei Teammitglieder hinter der Brücke postieren. Von dort lassen sich die Simse gut einsehen. Auf diese Art und Weise verhindern Sie einen Durchbruch der Angreifer und einen anschließenden Sprint zum Levelausgang. Eine sehr gute Position ist links vom Gebäude neben der Treppe und rechts hinter dem Turm unter der Tanne.

ANGREIFER

Ziel

Sobald ein Teammitglied bis zum Ende der Straße durchkommt, sind die geheimen Daten in Sicherheit und die Mission gewonnen.

Startposition

Sie starten am Ende der Straße und haben einen weiteren Weg als Ihre Widersacher. Schon ab dem LKW-Wrack müssen Sie mit Feindkontakt rechnen. Sichern Sie mit Granaten den Bereich um den Torbogen und versuchen Sie ihn mit zwei bis drei Mann zu kontrollieren. Während des Angriffes ist es ratsam, den SAW-Schützen auf dem LKW oder auf den Kisten im Turm zu platzieren und den Kameraden Feuerschutz zu geben.

Vernebeln

Nach dem Torbogen ist es nahezu unmöglich, weiterzustürmen, ohne dabei im Kugelhagel der Verteidiger im Turm umzukommen. Kommunizieren Sie mit Ihren Sturmspitzen und werfen Sie gleichzeitig eine bis drei Rauchgranaten auf die Brücke zum feindlichen Turm. Nutzen Sie den Rauch aus, um sich auf einen Sims oder hinter ein Auto-Wrack zu retten.

Der linke Durchbruch

Wenn Sie auf dem linken Sims durchgekommen sind, können Sie nur hoffen, dass im Dickicht zu ihrer Linken kein Schütze liegt und Sie aufs Korn nimmt. Hier hilft nur ein mutiger Sprint ins Unterholz. Jetzt können Sie entweder den Verteidigern in den Rücken fallen oder versuchen, sich zum erlösenden Tunnel zu begeben.

Der rechte Duchbruch

Der Durchbruch auf dem rechten Sims erweist sich als diffiziler. Springen Sie am Ende des Simses über die Brüstung und sichern Sie sich nach hinten ab. Es ist ratsam, vorher die eigenen Männer in Kenntnis zu setzen, um nicht von hektischen Team-Kollegen erledigt zu werden. Damit Sie nicht den feindlichen Schützen hinter der Brücke zum Opfer fallen, lohnt es sich, durch den Geheimgang (s. o.) zu gehen, die Gegner im Turm auszuschalten und die restlichen Gegner von der Treppe aus zu überraschen.



Aus sicherer Deckung heraus haben sie in dieser Position die gesamte linke Flanke unter Kontrolle.



Unter der dichten Tanne sind Sie für die gegnerischen Sturmtruppen kaum zu erkennen.

INSURGENT CAMP (INSURGENT_CAMP.AAO)

OFFENSIVE

Feuerstellungen

SAWs und Sniper sollten sich sofort auf die markierten Positionen auf den Hügeln begeben. So lässt sich die gesamte Hausfront kontrollieren. Achten Sie auf Schützen an Fenstern, auf dem Dach und besonders auf dem Wachturm. Dank der Felsen und Büsche ist Ihre Position etwas besser als die der Verteidiger.

Südliche Flanke – Tunnel

Im Schutz der Dünen kommen Sie schnell zum Tunneleingang. Von der Deckung bis zum Eingang sind es nur wenige Meter. Wenn Sie hier mit Rauch, Sperrfeuer oder Flashbangs arbeiten, kommen Sie bis zum Eingang.

Südliche Flanke – Rückseite

Sie können auch weiter am südlichen Rand entlanglaufen und so dem Gegner in den Rücken fallen. Oft ist die Verteidigung dermaßen mit den Schützen auf den Hügeln beschäftigt, dass die Hausrückseite schlecht oder gar nicht verteidigt ist.

Nördliche Flanke

Auch über die nördliche Route ist es möglich, fast ungesehen bis zum Haus vorzurücken. Gerne wird die nördliche Flanke vom Verteidiger genutzt, um den Angreifer hinterrücks zu überraschen. Hier ist also Vorsicht geboten.

DEFENSIVE

Aufteilung

Ihre Hauptaufgabe ist es, die PCs zu beschützen. Es nützt Ihnen überhaupt nichts, wenn Sie etliche Gegner umpusten, während einer unbemerkt den PC hackt. Daher ist es sehr wichtig, die PCs direkt zu beschützen. Wenn Sie eine Stellung eingenommen haben, lassen Sie Ihre Mitstreiter wissen, wo Sie sind.

Das Dach meiden

Der Gegner ist schneller auf den Hügeln, als Sie auf dem Dach. Jeder, der dort oben herumrennt, gibt ein saftiges Ziel für feindliches Scharfschützen- und MG-Feuer ab. Sollten Sie bereits auf dem Dach starten, können Sie sich ganz nach oben auf den südlichen Teil begeben. Die Zinnen bieten etwas Deckung.

Schnell den Wachturm besetzen

Ein Soldat sollte sich schleunigst auf den Turm begeben. Das grelle Licht des Scheinwerfers macht es dem Gegner sehr schwer, Sie dort eindeutig zu erkennen. Oft schafft man es von hier, drei oder mehr Gegner auf der Straße und der südlichen Flanke zu eliminieren. Gute Schützen schaffen es sogar, die Hügelpositionen im Westen und Norden erfolgreich zu unterdrücken.

Posten im Keller beziehen

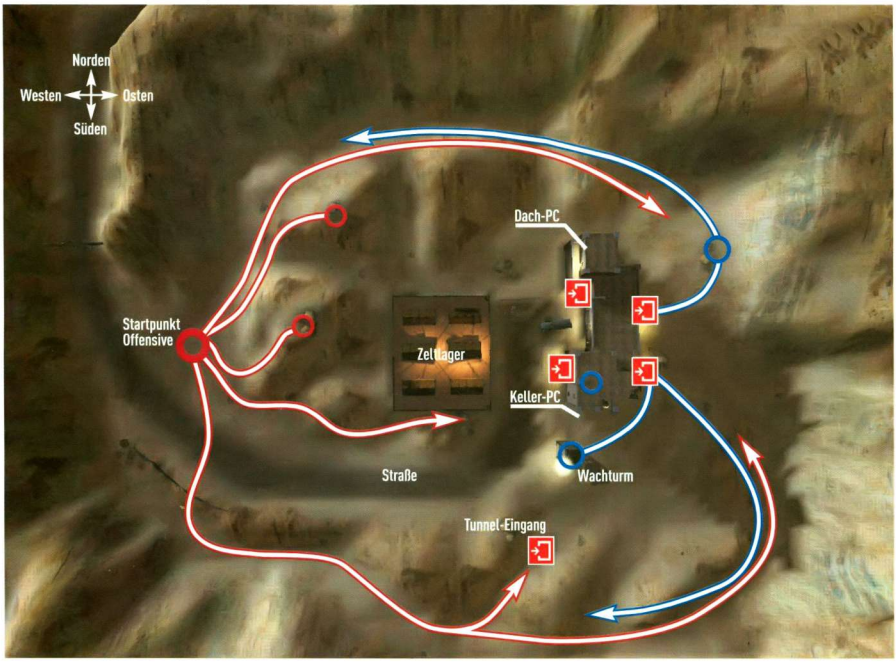
Den Keller sollten wenigstens zwei Soldaten bewachen. Einer nimmt sich den Raum selber vor und passt auf, dass kein Gegner durch die Tür kommt. Der andere sollte sich im Tunnel verschanzen. Im Tunnel gibt es zwei Ausbuchtungen, in denen Sie dem Gegner auflauern können.

Dach-PC

Der PC im Obergeschoss ist schwer zu bewachen. Der Gegner kann von unten und über das Dach kommen. Das Dach ist jedoch – wie oben beschrieben – sehr gefährliches Pflaster. Hier ist es sinnvoll, die Zugänge im Erdgeschoss zu bewachen.

Nördliche Flanke

Die nördliche Flanke wird oft vom Gegner vernachlässigt. Wenn Sie es schaffen, über diese Route unbemerkt nach Westen vorzustoßen, können Sie den Spieß umdrehen und den Angreifern in den Rücken fallen. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER



Tactical Ops: Assault on Terror

Lieber handfeste Fakten im Kopf statt einer virtuellen Kugel – unsere Tipps verraten Ihnen, was Sie bei Tactical Ops beachten müssen.

ANSICHTSSACHE

Freund oder Feind?

Wer allzu flink den Abzug betätigt, hat schnell die eigenen Teamkollegen aus dem Verkehr gezogen. Kein Wunder, laufen doch auch die Jungs vom SWAT schon mal mit dunklen Gesichtsmasken herum und sehen damit schon fast wie Terroristen aus. Prägen Sie sich daher am besten alle verfügbaren Skins ein (s. Kasten auf Seite 150).

GRANATENHAGEL

Heilige Granate

Vorsicht ist angesagt, wenn Sie Granaten einsetzen – zumindest in der aktuellen Version. Die Dinger haben eine zeitliche Verzögerung von etwa drei Sekunden. Üben Sie daher im Trainingsmodus – nichts ist peinlicher, als die eigene Truppe im Mehrspielermodus mit falsch getimten Granaten zu bepflastern.

SPRACHSCHULE

Fingerknoten müssen nicht sein

Tastenbefehle sind ja schön und gut – in den heißen Gefechten bleibt aber kaum Zeit, umständliche Menüs aufzurufen, um Kurzbefehle zu erteilen, die den Mitspielern per Soundausgabe mitgeteilt werden. Die schlaue Alternative heißt: „Speechbinding". Das bedeutet nichts anderes, als einer Tastenkombination eine zuvor klar definierte Taste zuzuweisen. Dazu ist allerdings etwas Handarbeit nötig.

Schritt 1

Öffnen Sie Ihr Spielverzeichnis mit dem Windows-Explorer und dort den Ordner \System. Darin finden Sie die Datei User.ini. Machen Sie sich eine Sicherheitskopie davon.

Schritt 2

Öffnen Sie die Datei User.ini mit einem beliebigen Text-Editor. Unter dem Eintrag [Engine.Input] finden Sie jede Menge Zeilen, die mit Aliases beginnen. Zeilen, in denen (Command="",Alias=NONE) steht, können Sie problemlos nutzen, um dort Tastenkombinationen mit Hotkeys zu belegen.

Schritt 3

Picken Sie sich eine freie Aliases-Zeile heraus und geben Sie zwischen den Anführungszeichen speech ein, gefolgt vom entsprechenden Code des gesprochenen Befehls. Achten Sie darauf, dass die Leerzeichen an den richtigen Stellen sitzen. Bestimmen Sie dann noch einen Alias für den Befehl.

Schritt 4

Ordnen Sie den neu gebildeten Alias einer Taste zu, zum Beispiel Q=roger. Scrollen Sie dafür die User.ini-Datei so weit runter, bis die Tasten aufgelistet werden (unterhalb der Aliases-Zeilen). Suchen Sie sich die gewünschte Taste aus und schreiben Sie hinter das = den gewünschten Alias-Namen.

Ein fertiger Alias-Befehl sollte beispielsweise so aussehen:

```
Aliases[27]=(Command="speech 0 1 0",Alias=roger)
Q=roger
```

Schritt 5

Speichern Sie die User.ini-Datei ab und starten Sie *Tactical Ops*. Die Tastenzuweisung sollte jetzt im laufenden Spiel funktionieren.

Alternative

Wenn Ihnen die Zuweisung per Alias zu umständlich ist, können Sie auch direkt bei den aufgelisteten Tasten in der User.ini-Datei den gewünschten Speech-Befehl eingeben. Ein Beispiel: Q=speech 3 0 0
Wenn Sie nun im Spiel die Taste Q drücken, erscheint die gesprochene Meldung „Enemy down".

Multifunktionale Tasten, geht das?

Sie können auch mehrere Befehle auf eine Taste legen. Wenn Sie beispielsweise gerade Ihre Waffe nachladen, können Sie Ihrem Team das per Text mitteilen und um Feuerschutz bitten. Dazu editieren Sie wieder die User.ini-Datei. Schreiben Sie zum Beispiel bei der Taste R hinter das =s_kReload | TeamSay Ich muss nachladen! Benötige Feuerschutz!
Mithilfe des senkrechten Striches werden Befehle voneinander getrennt. Dadurch können Sie mehre-

BALLERMÄNNER

Bei der Terroristenhatz sind bleihaltige Argumente am wichtigsten. Die Daten beziehen sich auf unsere Testversion 3.19. Wundern Sie sich nicht über die Namen, die sind in der deutschen Version abgeändert.

SONDEREINHEITEN

Waffen	Kosten	Reichweite	Schuss pro Magazin	Preis pro Magazin
Pistolen				
9F2 Glorietta	400	33	15	15
Black Hawk	700	45	7	25
Raging Cobra	800	45	6	25
MPs und Schrotflinten				
AP II	950	33	30	50
BW SPS 12	1.300	33	8	32
MP5SD	1.500	45	30	50
Gewehre				
M4A1	3.300	135	30	50
M16	3.850	337	30	50
SR90	4.350	337	5	15
RK3 Rifle	4.500	225	30	40
Parker Hale 85	8.500	393	10	15
M4A1 m203	10.000	168	30	50/500 pro Granate

TERRORISTEN

Waffen	Kosten	Reichweite	Schuss pro Magazin	Preis pro Magazin
Pistolen				
GL 23	400	33	13	15
Black Hawk	700	45	7	25
MPs und Schrotflinten				
Uzi	1.000	33	32	50
Berg 509	1.200	28	8	32
MP5 Navy	1.500	45	30	50
AS 12	2.800	33	7	28
Gewehre				
AK47	3.200	112	30	40
M16	3.850	337	30	50
SR 90	4.350	337	5	15
SW Commando	4.700	225	30	50
M60	6.500	168	100	250

Beide Teams können auch mit diversen Granaten um sich werfen und wetterfeste Arbeitskleidung kaufen.

Granaten	Kosten
Splittergranate	300
Blendgranate	400
Rauchgranate	450
Sprenggranate	500

Kleidung und Zubehör	Kosten
Helm	250
Schutzweste	350
Beinschützer	300
Nachtsichtgerät	800

Der letzte Schrei

In diesem Jahr sind vor allem Grün- und Blautöne schwer im Kommen, aber sehen Sie selbst:





re Funktionen an eine Taste binden und damit viel Zeit im Spiel sparen.

Waffenkauf ohne großen Zeitverlust

1. Tasten mit Befehlen zu kombinieren, haben Sie jetzt gelernt. Genauso können Sie auch Ihre Waffeneinkäufe zu Beginn einer Mission erheblich beschleunigen, wenn Sie komplette Kaufprozesse mit Tasten belegen. Erraten – dafür muss wieder die Datei User.ini herhalten. Die Kommandos tragen Sie in die freien Aliases-Zeilen ein.

2. Geben Sie die gewünschten Kommandos ein (siehe Tabelle). Benennen Sie das Kommando mit einem beliebigen Alias und weisen Sie entsprechend eine Taste zu. Achtung, es sind maximal 40 Aliases möglich.

3. Sie ahnen es sicher schon – natürlich können Sie auch mehrere Kaufbefehle auf eine Taste legen. Dazu müssen Sie die verschiedenen Befehle wieder mit dem | (Alt Gr und < drücken) trennen. Wie das aussehen kann, zeigt Ihnen das Beispiel:

```
Aliases[30]=(Command="s_kAmmoAuto 110 | s_kAmmoAuto 999 | s_kAmmoAuto 304",Alias=kauf/m16/mun/fullarmor)
```

Diesem Befehl weisen wir die Taste F9 zu (F9=kauf/m16/mun/fullarmor). Im Spiel können Sie dann, ohne extra das Kaufmenü öffnen zu müssen, ein M16-Gewehr, die passende Munition und die komplette Schutzausrüstung kaufen, indem Sie die Taste F9 drücken – und natürlich das benötigte Kleingeld in der Tasche haben.

KAUFTABELLE

Code	Waffe/Munition Ausrüstung
s_kAmmoAuto 101	GL 23
s_kAmmoAuto 102	Black Hawk
s_kAmmoAuto 103	Uzi
s_kAmmoAuto 104	MP5 Navy
s_kAmmoAuto 105	Berg 509
s_kAmmoAuto 106	BW SPS 12
s_kAmmoAuto 107	AK-47
s_kAmmoAuto 108	SW Commando
s_kAmmoAuto 109	M4A1
s_kAmmoAuto 110	M16
s_kAmmoAuto 111	RK3 Rifle
s_kAmmoAuto 112	SR 90
s_kAmmoAuto 116	Parker-Hale 85
s_kAmmoAuto 117	AS 12
s_kAmmoAuto 118	MP5 SD
s_kAmmoAuto 119	9F2 Glorietta
s_kAmmoAuto 121	M4A1 m203
s_kAmmoAuto 999	Munition für die aktuelle Waffe
s_kAmmoAuto 114	Blendgranate
s_kAmmoAuto 115	Splittergranate
s_kAmmoAuto 113	Sprenggranate
s_kAmmoAuto 120	Rauchgranate
s_kAmmoAuto 301	Schutzweste
s_kAmmoAuto 302	Helm
s_kAmmoAuto 303	Beinschützer
s_kAmmoAuto 304	Komplette Schutzausrüstung
s_kAmmoAuto 333	Benötigte Rüstung
s_kAmmoAuto 401	Nachtsichtgerät

STEFAN WEISS

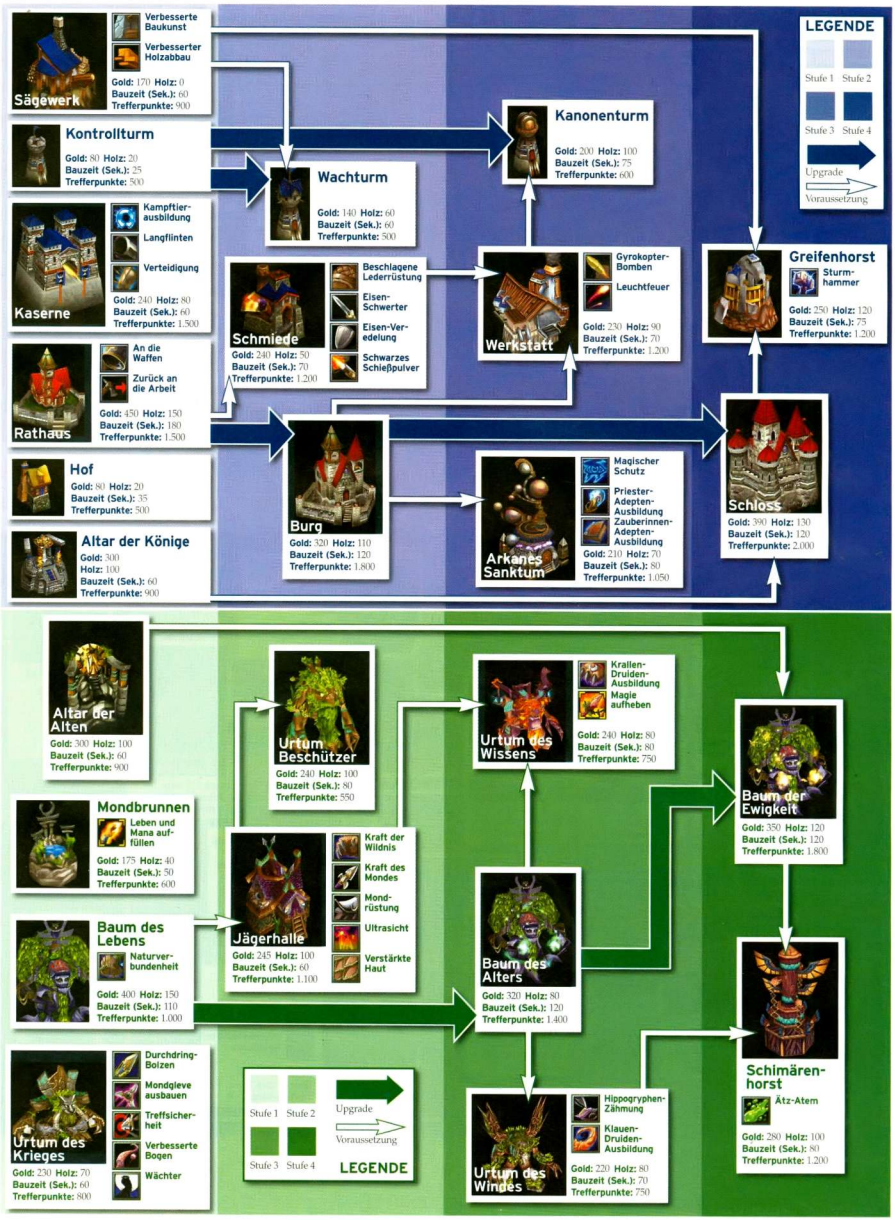
VOLL CODIERT

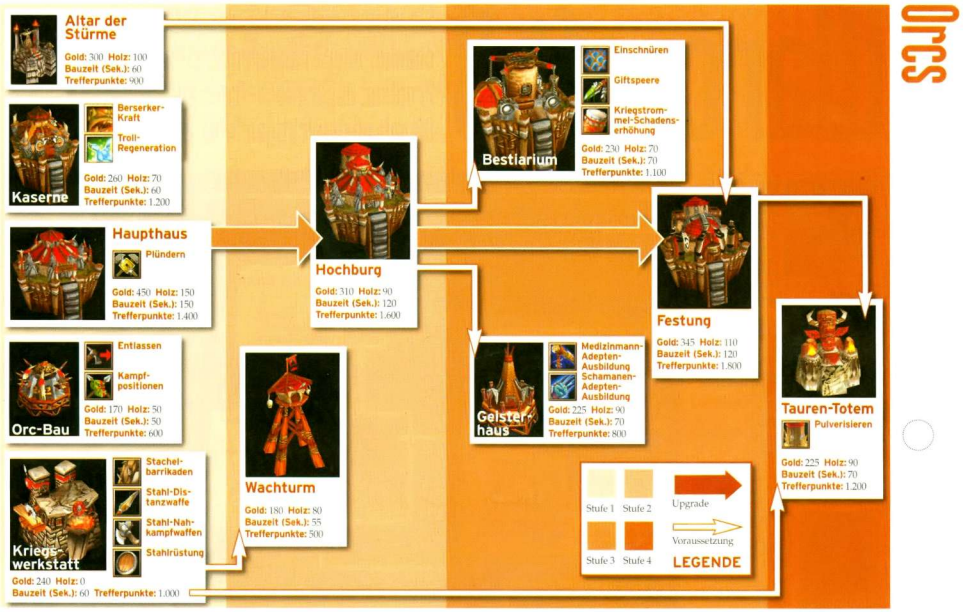
Ihnen stehen jede Menge gesprochene „Voice-Befehle" zur Verfügung, wie Sie der Tabelle entnehmen können

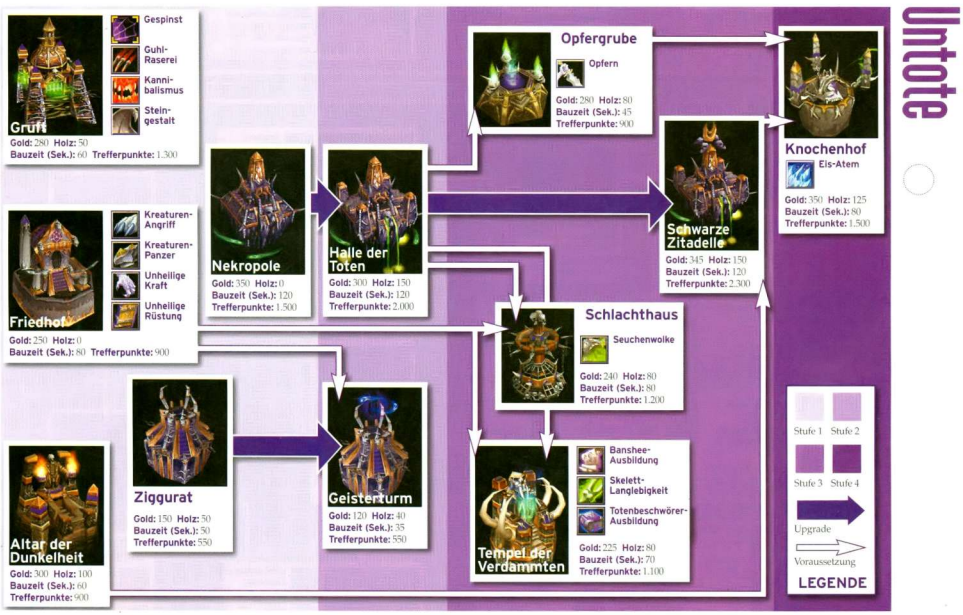
Code	Befehl im Spiel
0 0 0	I copy
0 1 0	Roger that
0 2 0	You got it
0 3 0	Negative
1 0 0	Hey! Friendly Fire!
1 1 0	Watch who you shoot!
2 0 -1	Return to base
2 1 -1	Hold this position
2 2 -1	Let's clean this place out
2 3 -1	Cover me
2 4 -1	Attack main target
3 0 0	Enemy down
4 0 0	Hostage rescued
4 1 0	Bomb has been planted
4 2 0	Fire in the hole!
4 3 0	I got your back
4 4 0	I'm hit!
4 5 0	Emergency! Man down!
4 6 0	I'm under heavy attack
4 7 0	You got it
4 9 0	I'm in position
4 11	Cover your eyes
4 12	Throwing blind grenade
5 0 0	Five seconds before assault!
5 1 0	Get in position
5 2 0	Keep moving!
5 3 0	Meet at rendezvous-point
5 4 0	Split into pairs
5 5 0	Stay together team
6 0 0	Area cleared
6 1 0	Enemy down
6 2 0	Enemy spotted
6 3 0	I'll keep them busy
6 4 0	I'm going in
6 5 0	I'm in position
6 6 0	I've got your back
6 7 0	Objective accomplished
6 8 0	Target in sight
7 0 0	Emergency!
7 1 0	Falling back
7 2 0	I'm hit!
7 3 0	I'm under heavy attack
7 4 0	I need some backup, fast!
7 5 0	Watch for cover!

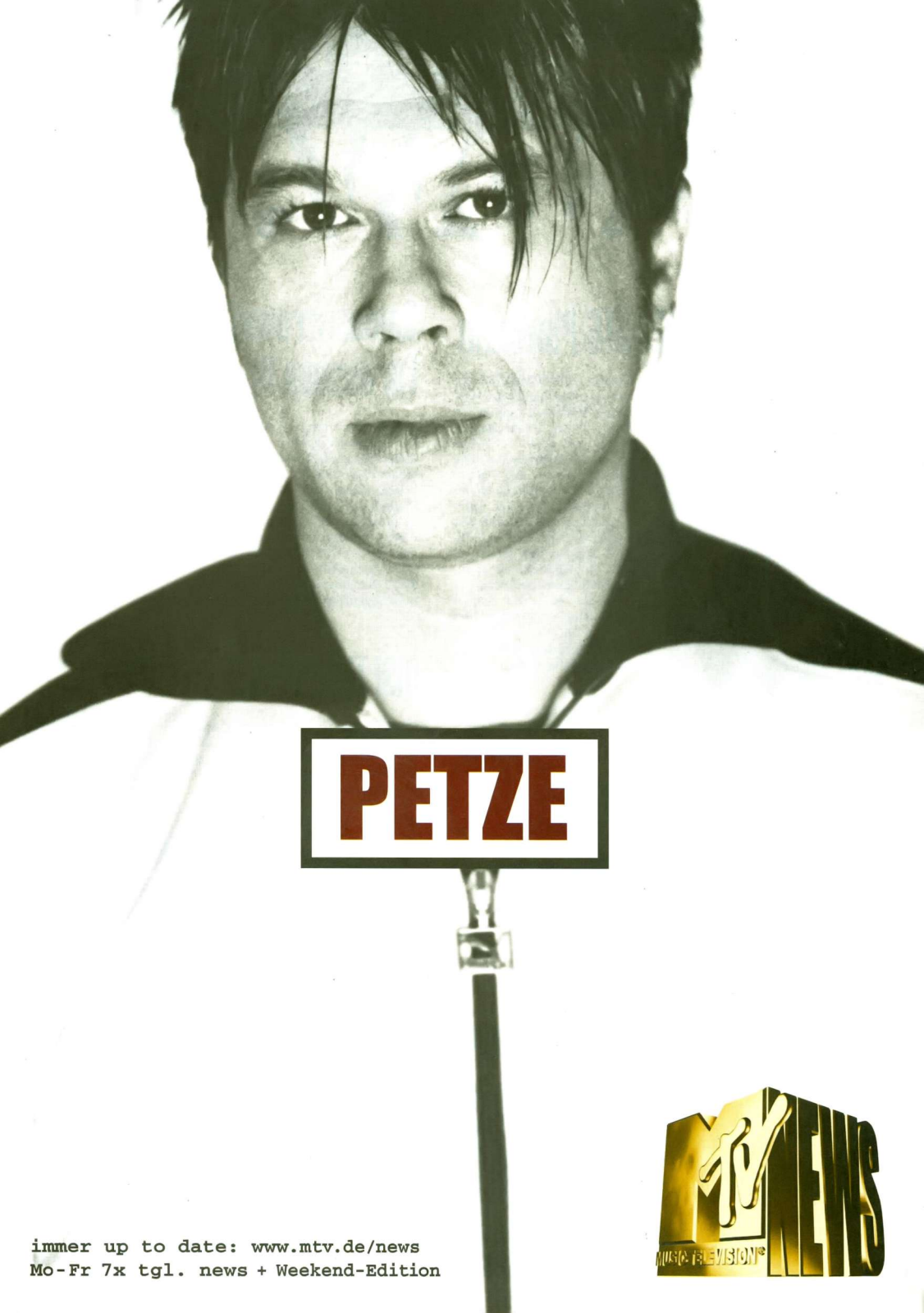
Warcraft 3

Sie wissen nicht mehr, was nötig ist, um einen Knochenhof oder Schimärenhorst zu errichten? Kein Problem, unsere Tech-Trees zu Warcraft 3 knallen Sie mit allen wichtigen Infos zu.




Orcs
Altar der Stürme
Gold: 300 Holz: 100
Bauzeit (Sek.): 60
Trefferpunkte: 900
Kaserne
Berserker-Kraft
Troll-Regeneration
Gold: 260 Holz: 70
Bauzeit (Sek.): 60
Trefferpunkte: 1.200
Haupthaus
Plündern
Gold: 450 Holz: 150
Bauzeit (Sek.): 150
Trefferpunkte: 1.400
Orc-Bau
Entlassen
Kampf-positionen
Gold: 170 Holz: 50
Bauzeit (Sek.): 50
Trefferpunkte: 600
Kriegs-werkstatt
Stachel-barrikaden
Stahl-Distanzwaffe
Stahl-Nahkampfwaffen
Stahlrüstung
Gold: 240 Holz: 0
Bauzeit (Sek.): 60 Trefferpunkte: 1.000
Hochburg
Gold: 310 Holz: 90
Bauzeit (Sek.): 120
Trefferpunkte: 1.600
Wachturm
Gold: 180 Holz: 80
Bauzeit (Sek.): 55
Trefferpunkte: 500
Bestiarium
Einschnüren
Giftspeere
Kriegstrommel-Schadenserhöhung
Gold: 230 Holz: 70
Bauzeit (Sek.): 70
Trefferpunkte: 1.100
Geisterhaus
Medizinmann-Adepten-Ausbildung
Schamanen-Adepten-Ausbildung
Gold: 225 Holz: 90
Bauzeit (Sek.): 70
Trefferpunkte: 800
Festung
Gold: 345 Holz: 110
Bauzeit (Sek.): 120
Trefferpunkte: 1.800
Tauren-Totem
Pulverisieren
Gold: 225 Holz: 90
Bauzeit (Sek.): 70
Trefferpunkte: 1.200
Stufe 1 Stufe 2
Stufe 3 Stufe 4
Upgrade
Voraussetzung
LEGENDE


Untote
Gruft
Gespinst
Guhl-Raserei
Kannibalismus
Steingestalt
Gold: 280 Holz: 50
Bauzeit (Sek.): 60 Trefferpunkte: 1.300
Friedhof
Kreaturen-Angriff
Kreaturen-Panzer
Unheilige Kraft
Unheilige Rüstung
Gold: 250 Holz: 0
Bauzeit (Sek.): 80 Trefferpunkte: 900
Nekropole
Gold: 350 Holz: 0
Bauzeit (Sek.): 120
Trefferpunkte: 1.500
Halle der Toten
Gold: 300 Holz: 150
Bauzeit (Sek.): 120
Trefferpunkte: 2.000
Opfergrube
Opfern
Gold: 280 Holz: 80
Bauzeit (Sek.): 45
Trefferpunkte: 900
Schwarze Zitadelle
Gold: 345 Holz: 150
Bauzeit (Sek.): 120
Trefferpunkte: 2.300
Knochenhof
Eis-Atem
Gold: 350 Holz: 125
Bauzeit (Sek.): 80
Trefferpunkte: 1.500
Schlachthaus
Seuchenwolke
Gold: 240 Holz: 80
Bauzeit (Sek.): 80
Trefferpunkte: 1.200
Ziggurat
Gold: 150 Holz: 50
Bauzeit (Sek.): 50
Trefferpunkte: 550
Geisterturm
Gold: 120 Holz: 40
Bauzeit (Sek.): 35
Trefferpunkte: 550
Altar der Dunkelheit
Gold: 300 Holz: 100
Bauzeit (Sek.): 60
Trefferpunkte: 900
Tempel der Verdammten
Banshee-Ausbildung
Skelett-Langlebigkeit
Totenbeschwörer-Ausbildung
Gold: 225 Holz: 80
Bauzeit (Sek.): 70
Trefferpunkte: 1.100
Stufe 1 Stufe 2
Stufe 3 Stufe 4
Upgrade
Voraussetzung
LEGENDE



immer up to date: www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition

MTV NEWS
MUSIC TELEVISION

HARDWARE

Sparkle SP7200T6 Platinum



Grafik | Die SP7200T6 Platinum von Sparkle ist eine Geforce4 Ti-4600 mit vergoldeten Anschlüssen, einem Diagnosechip und einem massiven Rundum-Kühlkörper mit zwei Lüftern. Seine 128 MByte DDR-Speicher arbeiten mit effektiv 680 MHz. Der Standardtakt beträgt 650 MHz. Die Karte wird mit Kabeln, DVI-VGA-Adapter und einem dicken Spielepaket in einer edlen Metalldose geliefert. Der Preis für eine der derzeit schnellsten 3D-Grafikkarten liegt bei 399 Euro.

Info: Alternate, 06403905010 (www.alternate.de)

Nett: Beim Kauf der geilen Geforce4 gibt's 'nen Müllei-mer umsonst dazu. Für die alte Karte.

Gamesurround Fortissimo III

Endlich grinst von Brandt-Zwieback-Packungen unser aller Liebling Mola Adebisi.



Sound | Die erste 7.1-Soundkarte für PC-Spieler kommt aus dem Hause Hercules. Die PCI-Karte verwendet den CS4624-Chip, unterstützt DirectSound3D, EAX 1.0/2.0, I3DL2, Dolby Digital EX und die Sensaura-üblichen Klang-Effekte wie MacroFX und ZoomFX. Sie besitzt analoge Ausgänge für Front- und Rücklautsprecher, Center/Subwoofer und den siebten und achten Kanal. Aber auch komplett digitale (S/PDIF) Ein- und Ausgänge hat die Fortissimo III 7.1 zu bieten. Ab Ende des Monats geht die Soundkarte für 79 Euro über die Ladentheke.

Info: Hercules, 09123-96580 (www.hercules.de)

MSI TV4200-UTP

So sieht es aus, wenn ein Borg seine Leber spendet.



Grafik | Zwei Steckplätze benötigt die neue Geforce4 Ti-4200 von MSI. Grund: Die AGP-Karte besitzt einen eingebauten TV-Tuner und einen zusätzlichen VGA-Ausgang auf dem zweiten Blech. Die Grafikkarte mit 64 MByte DDR-SDRAM mit 3,6 ns Latenzzeit wird mit einer Fernbedienung, Treibern und TV-Software ausgeliefert. Dass die Grafikkarte sich in Ihrem PC so breit macht, ist übrigens halb so schlimm. Generell sollten Sie den ersten Steckplatz unter dem AGP-Slot nicht besetzen. Die Karte kostet 250 Euro und ist ab Anfang September lieferbar.

Info: MSI, 069-408930 (www.msi-technology.de)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER ATI UND NVIDIA



Ich bin gespannt auf die nächsten Geforce-Grafikchips. Ob man sich noch dümmere Namen aussucht, als bei den 4er-Serien?

Wer hat den größten?

Marktanteil! Nachdem die Kanadier von Ati den Radeon 9700 vorgestellt haben, rüstet sich Nvidia nämlich für den Gegenschlag im Kampf um die Geschwindigkeitskrone. Mit der Chip-Premiere des NV30 wartet man wohl noch bis Oktober. Ein kluger Schachzug. Denn vorher wird die vom Chip unterstützte Spieleschnittstelle DirectX 9 sowieso nicht veröffentlicht, geschweige denn irgendwelche DirectX-9-Spiele. Nvidia bereitet den Grafikchip-Start vor und stellt NV30-Grafikkarten vermutlich noch vor Weihnachten neben die Radeon-9700-Karten ins Händlerregal. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll der nächste ALDI-PC mit einer NV28-Grafikkarte (Geforce4 Ti) ausgestattet sein. Ob was dran ist? Wir halten die Ohren offen!

Cinergy 600 TV Radio



Der Designer der Packung wurde geviertteilt. Zum Glück ist entscheidend, was drinsteckt.

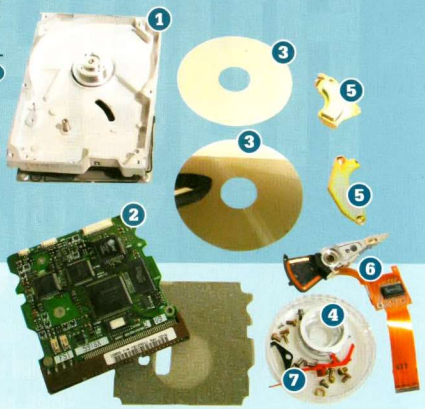
Grafik | Die TV- und Radio-Karte verfügt über einen automatischen TV-Sendersuchlauf mit Multisendervorschau. Im Lieferumfang inbegriffen ist die Vollversion des Videoaufnahmeprogramms Intervideo WinDVR. Mit ihm können Sie TV-Sendungen oder Signale über Video-Eingang in den Formaten für VideoCDs, Super-VideoCDs und DVDs abspeichern. Sender, Lautstärke oder die Aufnahme von Radio- und Fernsehprogrammen sind über die beigelegte Fernbedienung einstellbar. Das Paket ist ab September für rund 100 Euro erhältlich.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

Es passiert selten, dass Festplatten ihren Geist aufgeben. In diesem Monat haben wir ein SCSI-Laufwerk mit 10 Gigabyte Lagerkapazität zerlegt und seinen Materialwert geschätzt. Als erstes mussten wir mit viel Mühe das Gehäuse (1) aufschrauben und die Controller-Platine (2) entfernen. Im Inneren fanden wir die zwei metallenen Datenträger (3), die sich um einen Zylinder (4) drehten. Den starken Magneten (5) sowie den Schreib- und Lesekopf (6) konnten wir leicht losschrauben und dann entfernen. Was übrig blieb, waren noch viele Schrauben und mechanische Kleinteile (7). Fazit: Wenig Mechanik, viel Daten.



MATERIALWERT:

Gehäuse mit Motor: ca. € 3,-
Controller-Platine: ca. € 4,-
Datenträger-Platten: ca. € 8,-
Metallring: ca. € 0,60
Magnet ca. € 1,-
Schreib- und Lesekopf: ca. € 5,-
Schrauben und Kleinteile: ca. € 0,30

Originalwert: € 160,-; Materialwert: € 21,90

Trident XP4

Grafik | Die amerikanische Firma Trident präsentiert eine neue Produktserie an Desktop-Grafikkarten. Das schnellste Mitglied der XP4-Familie heißt XP4 T3, verfügt über 128 MByte DDR-RAM und einen mit 300 MHz getakteten Grafikchip und soll der Geforce4 Ti-4400 Konkurrenz machen. Laut Hersteller ist die XP4-Familie zu DirectX 8.1 kompatibel, besitzt also Vertex Shader und Pixel Shader. Erste Grafikkarten werden frühestens im Oktober erscheinen. In Deutschland werden XP4-Karten vermutlich von Inno3D verkauft. Ein Preis steht noch nicht fest.

Info: www.tridentmicro.com

Creative MuVo

Sound | Der kleine MP3-Player wiegt nur 28 Gramm und verfügt über 64 MByte Speicher, die Sie per USB aufladen können. Auf 64 MB passen eine Stunde MP3-Sound oder zwei Stunden WMA-Sound bei 128 kbps Übertragungsrate. Gespeist wird der Player über eine AAA-Batterie. Ab Ende August wandert er für 149 Euro über den Ladentisch.

Info: Creative, 069-66982900 (www.soundblaster.com)



Wenigstens sehen die Elektroschockgeräte von Nervenheilanstalten heutzutage echt edel aus.

Creative Inspire 5.1 5100

Sound | Mit den neuen Inspire-Boxen stellt Creative ein Lautsprechersystem vor, das aus fünf Satelliten mit einer Leistung von jeweils sechs Watt Effektivleistung besteht. Ihnen zur Seite steht ein Subwoofer, der mit zwölf Watt Sinusleistung für die zusätzliche Darstellung tiefer Töne genutzt wird. Über eine separate Kabelfernbedienung können Sie das System ein- und ausschalten und die Lautstärke regeln. Um Surround-Sound auf dem System auszugeben, muss Ihre Soundkarte allerdings über drei analoge Stereo-Ausgänge verfügen. Das Paket ist für 99 Euro im Fachhandel erhältlich.

Info: : Creative, 069-66982900 (www.soundblaster.com)



Hier die neue Designer-Sitzkombination für Danny DeVito und andere Scheinriesen.

Ich schau dir in die Augen, Kleines!

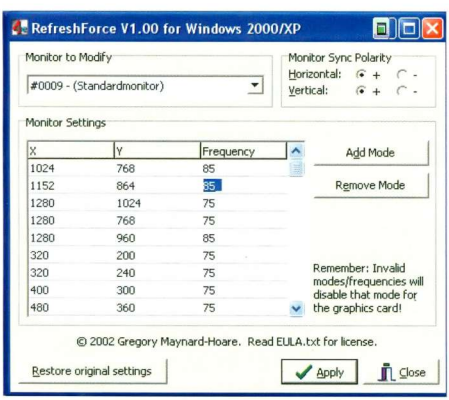


Mehr als 30 Minuten vor dem PC sind nicht drin? Wir zeigen Ihnen, wie Sie spielen, ohne Kopfschmerzen zu kriegen, und gleichzeitig die Bildqualität Ihrer 3D-Spiele steigern.

TIPP 1
DER HERTZ-FEHLER

PC-Spieler haben mit Windows 2000 und Windows XP ein großes Problem. Denn als Standardwiederholfrequenz für 3D-Spiele nutzen die Betriebssysteme nur 60 Hertz.

Besitzer einer Grafikkarte mit Geforce-Chip können zwar auf den bewährten Riva Tuner zurückgreifen. Allerdings legte der bei allen Auflösungen nur 75 Hertz fest. Das ist zwar besser, aber bei teuren Monitoren oft lange nicht das Ende der Fahnenstange. Mit dem Freeware-Programm RefreshForce 1.0 von unserer Heft-DVD stellen Sie die Frequenz auf allen aktuellen Grafikkarten problemlos auf augenfreundlichere Werte über 70 Hertz.



Wer im Zahlenbereich bis 100 noch nicht firm ist, sollte unbedingt seine Finger vom Windows-XP-Tool Refresh Force lassen.

TIPP 2
MONITOR-TREIBER

Wenn Sie nur den Standardtreiber „Plug & Play" für Ihren Monitor installiert haben, sollten Sie schleunigst etwas dagegen tun. Denn nicht nur in Spielen ist die Bildwiederholfrequenz wichtig. Auf unserer DVD finden Sie die Treiber aktueller Monitore vieler Hersteller. Die übergeben dem Betriebssystem Informationen über die Leistungsfähigkeit des Monitors, also zum Beispiel Refresh-Rate und die maximale Darstellungsauflösung. Entpacken Sie die INF-Datei in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Nach einem Rechtsklick auf den Desktop klicken Sie sich über „Eigenschaften" zum Fenster „Eigenschaften von Anzeige" durch. Über den Schalter „Erweitert" gelangen Sie in ein Fenster, in dessen Registerkarte „Monitor" Sie den Treiber aktualisieren. Außerdem sollten Sie anschließend die Hertz-Frequenz auf mindestens 75 Hertz stellen. Ein flimmerfreies Bild erhalten Sie je nach Monitor zwischen 85 und 100 Hertz.

TIPP 3
EIN NEUER TREIBER

Dass Sie für die neuesten 3D-Actionspiele treibertechnisch auf dem neuesten Stand sein müssen, wissen Sie. Der 60-Hertz-Bug von Windows 2000/XP ist mit Tipp 2 nicht für die Ewigkeit gebannt. Es reicht bereits, einen neuen Grafikkartentreiber zu installieren, um die Einstellungen wieder zu ruinieren. Deinstallieren Sie RefreshForce oder den Riva Tuner nicht nach der ersten Anwendung wieder. Sie werden ihn brauchen.

TIPP 4
NUR MIT FILTER, BITTE!

Der anisotrope Texturfilter sorgt bei leistungsfähigen



Grafikkarten mit viel 3D-Muskelreserven für schärfere Texturen, auch wenn diese weiter entfernt sind. Im aktuellen Rollenspiel *Neverwinter Nights* (OpenGL) steigern Sie mit diesem einfachen Trick die Bildqualität (siehe Extrakasten). Bei Nvidia-Grafikkarten ist es möglich, neben dem Treibermenü den Riva Tuner zu verwenden, um den Grad der anisotropen Filterung einzustellen. Besonders bei älteren Spielen kann der anisotropische Filter die Bildqualität stark steigern.

TIPP 5
GEFORCE3/4-TIPPS

Wenn Sie stolzer Besitzer einer Grafikkarte mit einem Geforce3/4 Ti sind, schalten Sie im Riva Tuner unter „Open-GL" und „Anti-Aliasing" den Menüpunkt „Enable Texture Sharpening" ein. Denn wenn Sie die spezielle Quincunx-Kantenglättung aktivieren, sorgt dieser Eintrag für bessere Texturqualität. Dies ist natürlich nur der Fall, wenn die Kantenglättung auch aktiviert ist.

TIPP 6
DIRECTX 8.1B UND XP

Es passiert nicht oft, dass Microsoft eine neue Version seiner Spieleschnittstelle DirectX veröffentlicht. Wir haben uns die neue Version für Sie angeschaut und festgestellt, dass die Installation auf einigen Windows-XP-Rechnern nicht so glatt verläuft. Wenn Sie Probleme haben, starten Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung über „Start" und „Ausführen", geben „cmd" ein und bestätigen mit Enter. Dann öffnen Sie die Datei mit dem Befehl „/dx81ntger.exe /c". Wählen Sie anschließend einen Installationsordner. Mit einem Rechtsklick auf die INF-Dateien installieren Sie das Paket. Eine Deinstallation ist wie bei bisherigen DirectX-Versionen nicht möglich. BERND HOLTMANN

AUF DVD

Treib mich rein!

Treiber für diverse Monitore

Eine scharfe Sache

Außerhalb des Spiels können Sie die Bildqualität leicht anheben. Hier zeigen wir Ihnen, wie.



Bodentexturen werden beispielsweise mit zunehmender Entfernung immer unschärfer. Im Spielmenü selbst lässt sich dieses Problem nicht beheben.



Den anisotropen Filter für die Grafikschnittstelle OpenGL aktivieren Sie zum Beispiel im Grafikkartentreiber – hier bei einer Grafikkarte mit Nvidia-Chip.



So scharf sahen die Texturen vorher nicht aus. Der anisotrope Filter beansprucht allerdings etwas 3D-Performance, ist also nur auf schnellen PCs empfehlenswert.

DIRECTX-LEISTUNGSCHECK



Settings: AMD Athlon XP 2000+, Asus A7V266-E (VIA KT266A), 256 MB, Geforce4 Ti-4400, Sound Blaster Live! 1024, VSync deaktiviert, Detonator 29.42, Via 4in1 4.40

Fazit: Leistungshungrige Anwender haben durch DirectX 8.1b keine Vorteile. Die Performance-Unterschiede zum Vorgänger liegen im Bereich der Messungenauigkeit.



Frisch auf den Tisch

Neue Grafikchips aus Kanada! Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Sie vielleicht, mein Herr? Radeon 9000 Pro! Heiße Sache! Greifen Sie zu!

foto: actionpress

Dlange haben uns die Kanadier von Ati auf ihre neuen Grafikchips warten lassen. Dann wurde PC ACTION nach München eingeladen, wo wir uns ein Bild von der neuen Radeon-Familie machten. Bei der Gelegenheit haben wir uns zwei testfähige Grafikkarten unter den Nagel gerissen und sie durch unseren Benchmark-Parcours gescheucht.

BITTE EINSTEIGEN!

Diesen Monat bringt Ati zunächst zwei Einsteiger-Grafikchips auf den Markt. Die sind zwar keine 3D-Leistungsmeister, dafür aber recht günstig. Der Radeon 9000 und der Radeon 9000 Pro basieren auf dem Radeon-8500-Kern, an dem einige Änderungen vorgenommen wurden. Die neuen Chips sind zwar komplett zu DirectX 8 kompatibel, besitzen also auch Pixel Shader und Vertex Shader. Allerdings verwendet Ati nicht wie bei der 8500 zwei, sondern nur eine Textureinheit pro Pixel-Pipeline. Was bedeutet das? Über eine Schleifenfunktion (Loopback) werden berechnete Daten im Chip behalten und nicht direkt in den Grafikspeicher auf der Platine geschrieben. Der einmal berechnete Pixel jagt also bis zu sechs Mal hintereinander durch die Pixel-Pipeline und erhält durch dieses Verfahren den optischen Feinschliff, bis alle Texturen aufgetragen wurden.

NEW CHIPS ON THE BLOCK

Mit dem Radeon 8500 hat Ati damals eine neue Technik eingeführt, bei der der Grafikchip alte, kantige 3D-Modelle eigenständig durch zusätzliche Polygone aufwerten konnte. Diese Truform-Funktion besitzen die 9000er-Radeons nur eingeschränkt. Offensichtlich haben die Entwickler die Hardwarebeschleunigung entfernt und setzen stattdessen eine Softwarelösung ein, die allerdings viel zu langsam ist. Auch die T&L-Recheneinheit hat sich Ati gespart. Stattdessen hat die Firma allerdings eine vollwertige Hardwarelösung gefunden. Denn T&L-Funktionen werden komplett über die Vertex-Shader-Einheit berechnet. Hier gibt es also keine Performance-Einbußen.

IST HIER NOCH PLATZ?

Den gesparten Platz auf dem Grafikchip verwendet Ati bei den Radeon-9000-Chips für sinnvolle Komponenten wie den TV-Enkoder und einen zusätzlichen Digital-Analog-Wandler für den Anschluss eines zweiten Monitors. Durch die höheren Taktfrequenzen des Grafikchips und des Speichers ist der Radeon 9000 Pro bei aufwendigen 3D-Situationen rund ein Drittel schneller als sein langsamerer Radeon-9000-Bruder. Die zwei Testkandidaten Hercules 3D Prophet Radeon 9000 Pro und

Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro besitzen fast das gleiche Platinendesign. Lediglich bei der Hercules-Platine wird das Auge mit eigenen RAM-Kühlern verwöhnt. Deren Effekt schlägt sich allerdings nicht in der 3D-Performance nieder.

REALITÄTS-CHECK

Nachdem wir die Platinen eingebaut hatten, installierten wir die Treiber und fanden anschließend zwei Grafikkarten-Einträge im Windows-Gerätemanager. Laut Ati ist der zweite Eintrag für den Mehrmonitor-Betrieb sinnvoll. Beide Testplatinen arbeiteten auf unserem Testsystem lediglich mit AGP2x. Das ist sehr verwunderlich, da alte Radeon-Platinen auf dem gleichen PC problemlos AGP4x unterstützten. Wir tippen auf ein fehlerhaftes Grafikchip-BIOS und hoffen, dass dies durch Updates behoben wird. Ein weiteres Manko betrifft die Spieleunterstützung. In diesem Bereich sorgte unser Test-Treiber (9043) im Zusammenspiel mit Warcraft 3 für seltsame Grafikfehler. Hoffen wir, dass dieses Problem durch neue Treiber behoben wird.

WAS VOM TAGE ÜBRIG BLIEB

Die Radeon-9000-Pro-Karten sind eine günstige Alternative zu den technisch unterlegenen Geforce4-MX-Karten. Wie bei anderen Einsteiger-Grafikchips raten wir Ihnen von teuren Karten mit 128 MByte ab. BERND HOLTMANN

FAZIT



BERND HOLTMANN

Der Radeon 9000 Pro besitzt die 3D-Power eines Geforce3 Ti-200 und liegt im gleichen Preisspektrum. Allerdings werden Geforce3-Platinen schon lange nicht mehr hergestellt und sind höchstens noch als Restposten zu bekommen. Was heißt das für Ati? Dass sie jetzt den einzigen Einsteiger-Grafikchip anbieten, der alle DirectX-8-Grafikfeatures (Pixel Shader und Vertex Shader) komplett unterstützt. Wenn Sie also *Morrowind*, *Neverwinter Nights*, *Aquanox* und in Zukunft auch DirectX-8-Spiele wie *Star Wars: Galaxies* bei vollem Detailgrad spielen wollen, ist der Radeon 9000 Pro die günstigste Wahl.



Da hilft nur Firepower. Dem Blechkameraden aus dem Action-Shooter Breed scheint's plötzlich doch etwas zu heiß zu werden.



„Er ist tot, Jim!"

RADEON-9000-PRO-GRAFIKKARTEN

WAS VERBIRGT SICH HINTER DEN NEUEN RADEON-GRAFIKCHIPS GENAU? WIR HABEN ZWEI NEUE RADEON-9000-PRO-PLATINEN AUF HERZ UND NIEREN GETESTET.



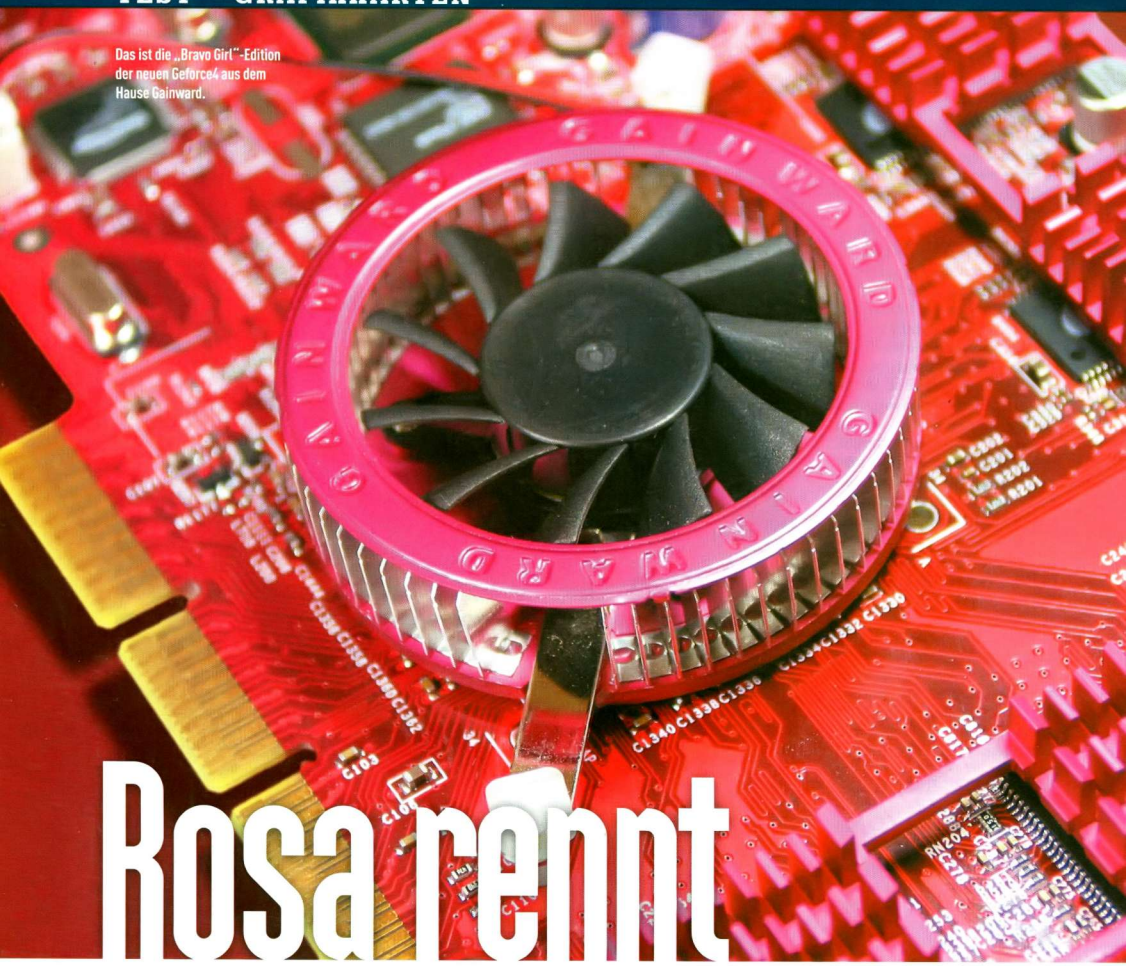
Name:	3D Prophet Radeon 9000 Pro	Atlantis Radeon 9000 Pro
Hersteller:	Hercules/Guillemot	Sapphire
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/ 190,-	-/ 159,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9000 Pro/275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video), DVI-I	TV-Out (S-Video), DVI-I
Optimale Einstellung/CPU:	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	PowerDVD XP, 3Deep, Tuning-Tool	Software-DVD-Player
Sonstige Ausstattung:	S-Video-/Composite-Adapter	U. a. Videokabel, DVI-VGA-Adapter
Übertaktbar:	Chip: 295 MHz/Speicher: 590 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung	*DirectX-8-Karte mit guter Kühlvorrichtung* **88%**	*Günstige Karte von neuem Hersteller* **87%**

Die Radeon-Familie im Technik-Vergleich

Megapixel, Megahertz und Vertex-Shader? Wir haben Sie, die technischen Daten aller Radeon-Chips.

	Radeon 8500	Geforce4 Ti-4600	Parhelia Radeon 9000	Pro Radeon 9700	(R300)
Chiptakt/Speichertakt	275/275	300/330	220/275	275/275	325/325*
Pixel Shader	1.4	1.3	1.3	1.4	2.0
Vertex Shader	1.1	1.1	2.0	1.1	2.0
Pixelfüllrate (Gpix/s)	2,2	2,4	3,52	1,1	2,6*
Transistoren (Mio.)	60	63	80	60	107

*= Finale Werte stehen noch nicht fest.



Das ist die „Bravo Girl"-Edition der neuen Geforce4 aus dem Hause Gainward.

Rosa rennt

Immer abgedrehter werden die Designs neuer Grafikkarten. Wir haben den Primaballerinen der Grafikplatinen unter den Rock geguckt.

Kleiner, schneller, schriller und höher getaktet – nach diesem Motto bringen etablierte Grafikkartenhersteller neue Grafikkarten in den Handel. Bei Hercules schmücken cyanfarbene Passivkühler den Grafikspeicher der Radeon 8500 und bei Gainward erscheinen sogar Kühler und Platine in Rosa. Sind das alles nur optische Blender? Will man vielleicht nur über schlechte 3D-Leistung hinwegtäuschen?

REFERENZ AM START

Den Anfang macht die V8420 Deluxe von Asus. Statt auf das Referenzdesign zu setzen, verwendet man für die Geforce4-Ti-4200-Karte das Platinenlayout der größeren Ti-4400/Ti-4600-Brüder. Die rund 21 Zentimeter breite Platine hat vergoldete Lötstellen und 128 MByte erstklassigen Grafikspeicher mit BGA-Verpackung und 3,3 ns Zugriffszeit. Im Gegensatz zu anderen Ti-4200-Platinen mit dickem 128-MByte-Speicherpolster ist die V8420 bereits ab Werk übertaktet. Statt 250/446 MHz für Grafikchip und Speicher kommt das Speichermonster mit stolzen Werten daher: 260/550 MHz sind der Standardtakt. Keine Blöße gibt sich die Karte bei der Ausstattung. Im Karton befinden sich ein innovatives VGA-DVI-Splitkabel sowie eine pfiffige Videokabelbox. Die 3D-Brille ist allerdings das Kastengestell alter Deluxe-Versionen und wenig tragefreundlich. Unter Einsatz des Riva Tuners blieb der Frequenzregler bei 310/630 MHz stehen – das ist eine Rekordleistung für eine Geforce4 Ti-4200! Unser Platinen-Fazit: 320 Euro sind zwar ein Haufen Geld. Dafür bekommen Sie aber eine Platine, die Sie durch zusätzliche Übertaktung locker zu einer Ti-4400 machen.

ROSAROTER ROSENBALL

Aus dem Hause Gainward konnten wir uns die Ultra/650 TV Golden Sample etwas genauer anschauen. Wie bei der Asus-Platine verwendet der Hersteller 3,3 ns schnellen DDR-Speicher (64 MByte), setzt aber auf das Standard-Design von Nvidia. Der Standardtakt der Karte beträgt laut Grafikkarten-BIOS 250/513 MHz. Wenn Sie die Treiber in der Performance-Version installieren, werden allerdings 270/570 MHz angezeigt. Das sind immerhin rund elf Prozent mehr Leistung. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir die Golden Sample sogar noch weiter übertakten und erhielten schließlich 290/595 MHz

für Grafikchip und Speicher – ein Ergebnis, das nur etwas niedriger liegt als unsere bisherigen Ti-4200-Übertaktungsrekorde. Positiv fielen uns der beigelegte DVI-VGA-Adapter und die vergleichsweise hohe Bildschärfe der Karte auf. Allerdings besitzt sie keinen Videoeingang wie beispielsweise die Ultra/650 XP Golden Sample aus dem gleichen Hause. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten. Bei der Gainward-Karte funktionierte zum Beispiel die Auto-Update-Funktion über das Internet nicht korrekt. Trotzdem ist die Karte für rund 200 Euro eine gute Konkurrenz für die neuen Radeon-9000-Grafikkarten.

HERCULES, DER KRAFTPROTZ

Auch Hercules hat neben der Radeon 9000 Pro (Test auf Seite 158) noch eine neue Platine mit älterem Chipherz im Angebot. Die vollwertige Radeon-8500-Grafikkarte ist wegen ihrer 128 MB DDR-RAM etwas teurer. Der Speicher wird mit 550 MHz betrieben und ist auf beiden Platinenseiten mit edlen passiven Kühlkörpern bedeckt. Neben einem VGA-Anschluss hat Hercules auf der Grafikkarte noch einen DVI- und einen TV-Ausgang verbaut. Die zusätzliche Ausstattung umfasst einen TV-Umstecker und ein vergleichsweise dünnes Software-Paket. Neben Treibern befinden sich auf der beigelegten CD die 3D-Gamma-Software 3Deep und einige Demo-Versionen von Spielen. Der Software-DVD-Player PowerDVD XP von Cyperlink wird auf einer separaten CD mitgeliefert. Im Übertaktungstest konnten wir den Grafikchip zu Höchstleistungen überreden: Während der Chipkern problemlos mit 310 MHz lief, übertakteten wir den Grafikkartenspeicher auf effektiv 600 MHz! Das Ergebnis ist wirklich gut, der Preis der Karte liegt mit 360 Euro allerdings vergleichsweise hoch.

SPARK(ÄRT)LE

Wesentlich günstiger kommen Sie mit der Geforce4 Ti-4200 von Sparkle weg. Die besitzt zwar nur 64 MByte Grafikspeicher und keine Zusatz-Features, dafür kostet sie beim Online-Shop www.alternate.de weniger als die Hälfte der 3D Prophet 8500. Allerdings müssen Sie starke Abstriche in den Bereichen Features und Ausstattung machen. Die Platine besitzt lediglich einen VGA-Ausgang und wird mit einer englischen Anleitung und einer Treiber-CD geliefert. Das war's dann auch schon. Beim Design der Karte selbst hat sich Sparkle an das Referenzdesign von Nvidia gehalten. Die Übertakungstests verliefen sehr zufriedenstellend: Der Grafikchip lief bis 290 MHz (Standard: 250), während der Speicher noch bei 585 MHz fehlerfrei lief (Standard: 500). Unser Fazit: günstige Karte für Spiele-Puristen. Wer mehr Multimedia-Features braucht, investiert sein Geld besser in eine Karte von Asus, MSI und Co. BERND HOLTMANN



Das Trio mit zwei Hörnern – mit unseren Testkandidaten können Sie Warcraft 3 (von Blizzard) auch in hohen Auflösungen flüssig spielen.


Im 3D-Rollenspiel Neverwinter Nights werden die Monster leicht handgreiflich. Ohne gute Grafikhardware endet der Kampf in einer Ruckelpartie.

VIER NEUE GRAFIKKARTEN IM TEST





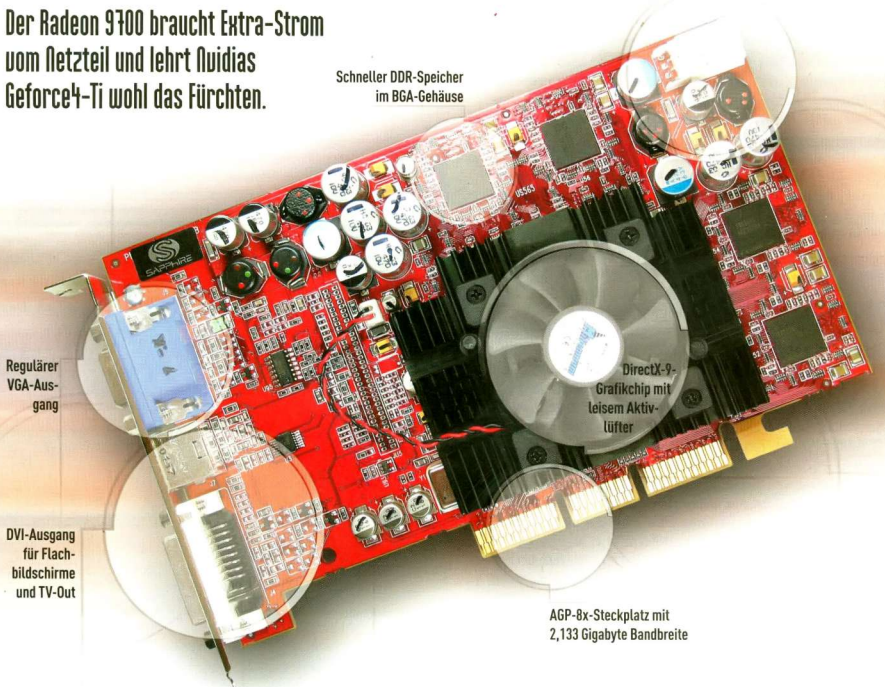

Name:	V8420 Deluxe 128 MB	Ultra/650 TV GS	3D Prophet 8500 128 MB	SP7200T2
Hersteller:	Asus	Gainward	Guillemot/Hercules	Sparkle
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/ 329,-	089-898990/ 199,-	09123-96580/ 360,-	06403-905010/ 179,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200/260 MHz	Geforce4 Ti-4200/270 MHz	Radeon 8500/275 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	570 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Video), DVI	VGA
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	Auto-Update-Programme, Software DVD	3Deep, PowerDVD XP	Treiber
Sonstige Ausstattung:	3D-Brille (altes Design), Videobox, -Kabel	DVI-VGA-Adapter	TV-Umstecker	–
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz/Speicher: 630 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 570 MHz (Turbo)	Chip: 310 MHz/Speicher: 600 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 585 MHz
Fazit:	Nahezu perfekt in Ausstattung, Übertaktbarkeit und 3D-Leistung **88%**	Sicherer Speicher mit garantiert hoher Taktfrequenz **84%**	Radeon 8500 mit gutem Übertaktungspotenzial, aber hohem Preis **84%**	Günstigste Geforce4 Ti, ohne Zusatz-Ausgänge und Zubehör **83%**

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Gib mir deinen Saft!

Der Radeon 9700 braucht Extra-Strom vom Netzteil und lehrt Nvidias Geforce4-Ti wohl das Fürchten.



Die Radeon 9700 (Codename „R300") ist komplett zur Spieleschnittstelle DirectX 9 kompatibel und besitzt vier programmierbare Vertex-Shader-Einheiten. Zu Deutsch: krasse Rechenpower. Bemerkenswert ist die verbesserte interne Berechnung von Shader-Befehlen. Dank 128-Bit-Fließkommagenauigkeit treten weniger Grafikfehler auf. Was heißt das für PC-Spiele? Komplizierte Umgebungs-Spiegelungen wie auf Autos oder Wasseroberflächen und dynamisch eingefärbte Umgebungen werden in Zukunft ohne Darstellungsfehler berechnet.

BEEINDRUCKEND!

Bei einer Technologiedemo zeigte uns die Firma Sapphire in der Redaktion dieses und andere Features ihrer Radeon-9700-Karte. So präsentierten sie einen nahezu perfekt berechneten Sportflitzer, einen sehr realistisch aussehenden, verspielten Dschungel-Affen, einen Bären mit sehr echt anmutendem Fell und eine komplexe, animierte Videosequenz. Bei der Anbindung des Chips an den Grafikspeicher verwendet der Radeon 9700 wie Matrox' Parhelia-512 eine 256-Bit-Datenleitung. Ein Feature von DirectX 9 ist Displacement Mapping, eine Technik, mit der der Grafikchip die Geometrie eines Dreiecks verändern kann. Dazu ist lediglich eine Graustufen-Textur nötig, anhand derer der Radeon-9700-Chip das Dreieck geometrisch verändert. Die DirectX-9-Technik spart Speicherbandbreite und ermöglicht es trotzdem, detailreiche Landschaften zu erzeugen.

3D-LEISTUNG?

Leistungstechnisch hat uns die Radeon-9700-Platine von Sapphire ebenfalls beeindruckt, denn mit aktiviertem 16fachem anisotropem Filter und vierfacher Kantenglättung verlor die Platine kaum an Geschwindigkeit. Aussagen zur finalen Geschwindigkeit sind zwar immer noch Spekulation. Dennoch bleibt anzunehmen, dass die im Laden erhältlichen Platinen nicht langsamer sein werden als das Vorführmodell – und das beschert dem PC-Spieler immerhin eine etwas bessere 3D-Performance als bei der Geforce4 Ti-4600. Die Grafikchips sind laut Ati Ende August lieferbar, die Radeon 9700 von Guillemot mit 128 MByte Grafikspeicher soll schon Anfang September im Handel erhältlich sein. Der Preis der Karte liegt zwischen 430 und 500 Euro. Sapphire hält den Oktober als Verkaufsdatum der neuen 3D-Elite aber für wahrscheinlicher.

BERND HOLTMANN


Für die Doom-3-Präsentation auf der E3-Spielemesse hat John Carmack den Radeon 9700 gewählt, „weil er wesentlich schneller ist als ein Geforce4-Chip".


Na, heute wieder nicht rasiert? Kein Problem, denn der Radeon 9700 kann auch komplexe Fellstrukturen darstellen.


WATCH
THIS
PIECE
OF
SHIT.
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV
jackass

Ich kleb dir eine!



Und zwar 'ne CPU-Brücke beim Athlon XP. Damit der PC ganz schnell schnell wird. Das nennt sich Übertakten. Wir sagen Ihnen, wie's geht.

Jeder Prozessor hat einen genau definierten Frequenzbereich, mit einer Ober- und Untergrenze. Alles was sich nicht in diesem Leistungs-Fenster befindet, ist im Grenzbereich oder jenseits der zulässigen Spezifikation. Da in einem Computer sehr viele Komponenten miteinander arbeiten, kann es kurzfristig zu Schwankungen in besagten Bereichen kommen. Um Abstürzen oder Beschädigungen vorzubeugen, gibt es einen Sicherheitsbereich. Damit ein Prozessor übertaktet werden kann, müssen diese Reserven genutzt werden. PC Action zeigt Ihnen, wie!

TIPP NR. 1 GRUNDLAGEN: FRONT-SIDE-BUS

Es gibt neben der Bauart zwei Faktoren, die eine Unterscheidung des Prozessors erlauben – den Multiplikator und den Front-Side-Bus (FSB). Dieser ist für den Datentransfer zwischen dem Prozessor, dem Chipsatz und den übrigen Komponenten des Mainboards zuständig. Die aktuellen CPUs von AMD mit Palomino- oder Thoroughbred-Kern sind mit einem 133 MHz schnellen FSB an die Northbridge gebunden. Die Technik ermöglich es in diesem Fall, mit jedem Taktzyklus zwei Datenpakete zu erfassen. Dieser neue Standard wird als DDR (Double Data Rate)-Technik bezeichnet. Ein Großteil der Hersteller gibt aus diesem Grund auch den FSB mit 266 MHz (2x 133 MHz) an. Der FSB lässt sich mit zwei Methoden ändern: Viele Mainboards erlauben es, in Ein-MHz-Schritten den FSB anzuheben. Alternativ lässt sich der FSB durch eine Software (Soft-FSB) regeln. Allerdings funktioniert das nur auf Mainboards mit KT266- oder KT333-Chipsätzen.

TIPP NR. 2 GRUNDLAGEN: MULTIPLIKATOR

Der Multiplikator ist im Prozessor fest verankert. Er multipliziert den Front-Side-Bus. Daraus ergibt sich die Geschwindigkeit der CPU. Damit Sie den Multiplikator Ihrer CPU herausfinden können, brauchen Sie lediglich die Taktgeschwindigkeit (als Beispiel 1.600 MHz) durch den FSB zu teilen (1.600 MHz CPU-Takt / 133 MHz FSB = Multiplikator 12). Eigentlich ließe sich der Multiplikator im Mainboard-BIOS einstellen. Aber die Hersteller der CPUs verhindern solche Aktionen mit einem festen Multiplikator.

TIPP NR. 3 PALOMINO FREISCHALTEN

Sie müssen über handwerkliches Geschick verfügen, um die Multiplikator-Sperre eines Athlon XP mit Palomino-Kern umgehen zu können. Dazu müssen nämlich die L1-Brücken auf dem Prozessor miteinander verbunden werden. Problematisch dabei ist, dass sich zwischen den Kontaktpunkten kleine Gräben (Pits) befinden, die überwunden werden müssen. Sehr gut dafür geeignet ist ein herkömmlicher Sekundenkleber, der einfach in die Gräben gefüllt wird. Damit dabei aber nicht die Kontaktpunkte überklebt werden, sollten Sie die anderen Brücken mit Klebeband oder Tesafilm schützen. Die überschüssige Klebemasse kann später mit einer Rasierklinge entfernt werden. Ist der Kleber getrocknet, können Sie damit beginnen, die Brücken mit dem Silberleitlack zu verbinden. Schützen Sie auch hier die anderen Pins mit Tesafilm. Vermeiden Sie unsaubere Verbindungen. Sind alle Brücken verbunden und sieht alles tadellos aus, ist der handwerkliche Teil des Übertaktens vorbei. Eine ausführliche Anleitung finden Sie im Internet unter www.planet3dnow.de/vbulletin/showthread.php3?s=&threadid=42273. Dort warten auch nützliche Informationen, wie sich das aufwendige Schließen der Pits mit „Leitgummis" umgehen lässt.

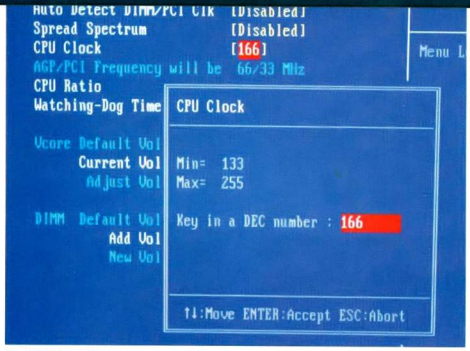
TIPP NR. 4 THOROUGHBRED FREISCHALTEN

Einen XP-Prozessor mit Thoroughbred-Kern freizuschalten, ist im Vergleich zum Palomino einfacher. Statt des Silberleitlacks kann hier ein Kontakt-Stift (erhältlich bei www.conrad.de) benutzt werden. Möchten Sie trotzdem mit dem Silberleitlack arbeiten, müssen im L3-Bereich bis auf die fünfte Brücke alle Kontakte abgeklebt werden. Lassen Sie dabei einen schmalen Bereich neben dieser Brücke frei. Die Lackschicht, die direkt über den „Graben" läuft, ist eigentlich nicht notwendig. Da es aber fast unmöglich ist, mit Tesafilm den Bereich direkt zwischen beiden Kontaktpunkten abzukleben, haben wir darauf verzichtet – der Prozessor ist trotzdem entriegelt („ungelockt") und lässt sich frei takten. Die eigentliche Verbindung sieht aus wie ein „U". Mit einem Kontaktstift ist das Abkleben überflüssig. Wenn Sie über eine ruhige Hand verfügen, können Sie den „U"-Strich frei zeichnen.

TIPP NR. 5 SICHERHEITS-HINWEISE

Eines muss bei solchen Arbeiten klar sein: Das Risiko, die CPU permanent zu beschädigen, ist enorm hoch. Sind Sie sich bei einigen Details unsicher, sollten Sie auf keinen Fall

experimentieren. Wenn Sie gar nicht mehr weiter wissen, können Sie uns eine E-Mail zu dem Thema schreiben (schrauberchef@pcaction.de). Wir bemühen uns dann um rasche Hilfe. Beachten Sie außerdem, dass mit der Erhöhung der Taktfrequenz auch eine erhöhte Temperatur einhergeht. Ihr Computer sollte daher über einen vernünftig dimensionierten Kühler verfügen. Neben der Kühlung ist eine gute Wärmeleitpaste nötig, um einen höchstmöglichen Wärmetransport zwischen dem Prozessor und dem Kühler zu gewährleisten. Beim Ein- und Ausbau der CPU ist es wichtig, den Kühler nicht zu verkanten, damit kleine Risse oder Brüche am hochempfindlichen CPU-Kern vermieden werden. Auch wenn die CPU trotz eines kleinen Bruchs noch läuft, kann der Prozessor instabil oder der interne Cache-Speicher auf dem Prozessor beschädigt sein. Solange Sie nicht wissen, welche Bedeutung die anderen CPU-Brücken auf den Prozessoren haben, sollten Sie keine Experimentiere starten – einige Brücken bestimmen die CPU-Spannung: Ein falscher Strich und die CPU hat ihr ganz persönliches Barbecue. Einen guten Eindruck von der Komplexität aller L-Brücken auf den aktuellen AMD-Prozessoren bekommen Sie auf der Webseite von Overclocked Inside(www.ocinside.de) unter dem Punkt „Malanleitung". Unter der Adresse www.hartware.net sind sehr nützliche Informationen zur Wahl von Kühlern und der richtigen Wärmeleitpaste zu finden.



Das BIOS des 8K3A+ von Epox ist exemplarisch, damit lässt sich der FSB stufenlos einstellen und Sie bekommen den resultierenden AGP- und PCI-Takt angezeigt.

TIPP NR. 6 DAS ÜBERTAKTEN (MULTIPLIKATOR)

Egal, welche CPU Sie entriegelt haben – das eigentliche Übertakten ist bei beiden Prozessoren gleich. Finden Sie die grundsätzliche Übertaktbarkeit des Prozessors heraus, indem Sie den FSB unberührt lassen und nur mit dem Multiplikator arbeiten. Dabei heben Sie diesen in 0,5-Schritten vom ausgehenden Wert im Mainboard-BIOS an. Danach ist es immens wichtig, das Betriebssystem vollständig zu laden und zur Sicherheit einige Benchmarks (3DMark) laufen zu lassen. Läuft alles stabil, können Sie den Multiplikator weiter erhöhen. Die Grenzen der Übertaktbarkeit sind erreicht, wenn der Rechner nicht mehr bootet (schwarzes Bild), Ausnahmefehler in Windows erscheinen oder schon während des Startens Fehlermeldungen auftauchen. Bleibt der Bildschirm schwarz, stellt das BIOS entweder automatisch auf einen sicheren Multiplikator zurück, oder es ist ein BIOS-Reset nötig. Für diesen Zweck befindet sich auf jedem Mainboard eine „CMOS-RESET" Jumper-Brücke. In der Regel wird diese Brücke im ausgeschalteten Zustand kurzzeitig miteinander verbunden, damit das BIOS auf die Standardwerte zurückgesetzt werden kann. Fährt der Rechner zwar hoch, arbeitet jedoch nicht stabil, hilft eine Erhöhung der CPU-Spannung („VCore" im Bios). Mehr als 20 Prozent der regulären Spannung sollten der CPU aber nicht zugemutet werden.

TIPP NR. 7 DAS ÜBERTAKTEN (FSB)

Problematisch beim Übertakten des FSB ist die Mainboard-Peripherie (PCI- und AGP-Bus, USB-Controller, IDE-Ports). Denn die obere Taktgrenze des Prozessors ist nicht zwangsläufig der limitierende Stabilitäts-Faktor – die Komponenten, deren Taktgeschwindigkeit vom FSB abgeleitet wird, können durchaus schon vorher nicht mehr richtig funktionieren. Daher sollten Sie alle angeschlossenen Geräte nach der FSB-Anhebung einer kurzen Funktionsprüfung unterziehen. Viele BIOS-Versionen ermöglichen die Steigerung in kleinen Ein-Megahertz-Schritten, begeben Sie sich mit Fünfer-Sprüngen an die obere CPU-Taktung heran und finden Sie den maximalen Takt mit Einer-Schritten. Kompensieren Sie eventuell auftretende Instabilitäten durch eine Erhöhung des VCores. SASCHA-A. PILLING

XP-Rating

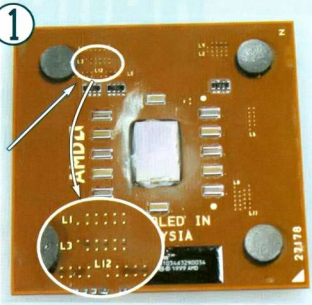
In dieser Tabelle sehen Sie alle realen XP-Takte und Multiplikatoren.

Prozessor	VCore	Multiplikator	Realer Takt
Athlon XP 1600+	1,75	10,5	1.400 MHz
Athlon XP 1700+	1,75	11	1.467 MHz
Athlon XP 1800+	1,75	11,5	1.533 MHz
Athlon XP 1900+	1,75	12	1.600 MHz
Athlon XP 2000+	1,75	12,5	1.667 MHz
Athlon XP 2100+	1,75	13	1.733 MHz
Athlon XP 2200+	1,65	13,5	1.800 MHz
Athlon XP 2300+*	–	14	1.866 MHz
Athlon XP 2400+*	–	14,5	1.933 MHz
Athlon XP 2500+*	–	15	2.000 MHz
Athlon XP 2600+*	–	15,5	2.100 MHz

Die mit „*" gekennzeichneten Einträge können nur durch Übertakten der CPU erreicht werden, eine Standard-Voltspannung steht noch nicht fest.

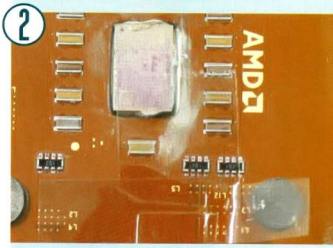
T-Bred-Unlock

1



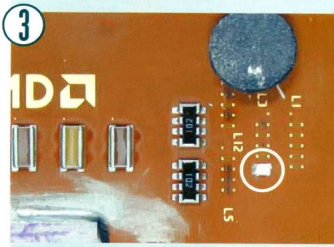
Ein Großteil des XP-Prozessors (T-Bred) ist mit Leitungsbrücken bedeckt. Für uns ist jedoch nur der fünfte Kontakt der L3-Brücken interessant, mit diesem wird der Prozessor freigeschaltet.

2



Damit Sie nicht unnötig den Prozessor beschädigen, sollten Sie den nicht benötigten Teil der CPU mit Klebeband großzügig abkleben.

3



Wenn Sie sauber gearbeitet haben, sollte der fünfte Kontakt der L3-Brücken so wie auf dem Bild aussehen.

4



Es ist sehr wichtig, dass Sie auf dem Prozessor eine Schicht Wärmeleitpaste auftragen. Auf dem Bild können Sie gut erkennen, wie dick diese aufgetragen wird.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 329,-	88%
MSI	G4Ti4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Hercules	3D Proph. Radeon 8500 DV	04/01	09123-96580	€ 500,-	87%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	86%
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	€ 307,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 199,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	09123-96580	€ 360,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 230,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	88%
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	09123-96580	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	€ 66,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09123-96580	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	€ 46,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09123-96580	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09123-96580	€ 35,-	76%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09123-96580	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet

PC Action Gold

PC Action Preistipp

PC ACTION HOTLINES * Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

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)

Ideenhaus muc



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE



NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 9/2002

❑ DVD ❑ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision Deutschland GmbH 50/51
Ak Tronic Software & Services 119
Blackstar Interactive GmbH 3
Computec Media AG 9, 42/43, 69, 109, 113, 115, 130, 167
Concorde Home Entertainment 35
Deutsche Telekom AG 27
Eidos Interactive GmbH 10/11, 59
Jowood Productions Deutschland 74/75
Microsoft GmbH 19
MTV Networks GmbH 29, 163
Okay Soft 61
Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH 21, 22/23
Take 2 Interactive Deutschland GmbH 172
THQ Entertainment/Softgold Computerspiele GmbH ..17, 65
VPM KG 129
WCom 169

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16:00-18:00 (nicht an Feiertagen)
		01 90-5 00 55 (Spieletipps)	
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00-13:00, 14:00-18:00
		01 90-51 00 51 (Spieletipps)	
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30-17:30
		00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30-17:30
		01 90-78 79 06 (Spieletipps)	24 Stunden täglich
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
HARMON SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 81 68	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 80 68 (techn. Fragen)	
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
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 08-9 92 41 14	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 INT.	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 ENT.	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 (Spieletipps)	Mo-Fr 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 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.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
		01 90 -51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

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.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
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, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

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

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

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

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Take 2 Interactive
Gestaltung: Gisela Müller

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonhardor Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg,
ein Unternehmen der
schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

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. **Inhaltsgase:** Bei Inhaltsgasper 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 2. Quartal 2002: 100.849 Exemplare

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

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Games PLAYZONE N-ZONE Hardware MCV Video Zone

DIE PC ACTION 10/2002 ERSCHEINT AM 18.09.2002

Handy-Power!



Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z. B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom1,86 /min

Logo's



Blink-SMS

Liebes SMS :
90103 Hab Dich **lieb** !
90127 Ich habe total **Sehnsucht nach dir**!
90100 Ich habe mich **unsterblich in dich verliebt** !
90105 Du bist **sooo süsss** !
90108 Du bist mein **Stern** !
90124 Du bist **das Beste** was mir je passieren konnte !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu **Voegeln** ?
90004 **Warnung** ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 **zu spaet** !
90003 Dieses Handy wird **abgehört** !
90009 Wat wer bist **du** denn ?
90007 Du hast die Suppe der Weisheit wohl mit der **Gabel** gegessen !
90002 Oh Herr, laß **Hirn** herab regnen !
90011 Achtung **Virus** im Handy !

Noch mehr Sprüche :
90205 Du warst letzte Nacht **Scheisse** !
90210 Alter das war ja echt **Krass** !
90203 Gebt mir ein Handy ich bin **wichtig** !
90209 Je mehr Frauen ich kennenlerne je mehr liebe ich die **Tiere** !
90202 Frauen sind wie Luft und ohne Luft kann ich nicht **leben** !
90206 Als Gott dich erschuf **übte** er nur !

Bildmitteilungen



Bestell - Hotline: 01908 662685

Katalog per Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline : 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - Hotline : 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15505 Brothers keeping/Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/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 Chrisina Aguilera/UfKm,Mya,Pink
15556 Allen Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15029 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 Wyclff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/ Angel
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Uniting Park/In the End
15562 Jamelia/How it's gotta be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ Ötzi/One Finger/Hausefucker
15513 Kool Savas/Hasu&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Preziosa/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15568 Westlife/When you're looking like that
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/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
15264 Scooter/Posse
15085 Sofagirl/Let Liebficken
15566 Oli P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15089 Verna /Ich liebe Deutschland
15093 Westlife/Uptownglrl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Craig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15125 Blank and Jones/DJs
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15520 Roger Sanchez/Another change
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mama Mia
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 Plnk Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Logo: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000. Logo: Siemens C54,S45,ME45. Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110, und der Serie. Bildmitteilung Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,8210,8310,8850,8890,Bildmitteilung: Ericsson T20,T29,T39,T65. T68i,R520,T10m,Siemens S45,M45,Logo,SXKingelton: Nokia 5510,6210,6250,6310,6510,7110,8210,8850, 8890,7XKingelton: Nokia 3310,3330,5210,8310,5XKingelton:Sagem930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959,Klingelton:Motorolla: Alle T226,T260,V66,V51,V100, Klingeltöne für Handys mit Toneditor*. Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung ihres Handys.

DIE ANDERE HITPARADE

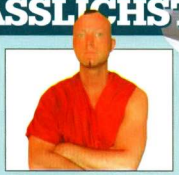
DIE HÄSSLICHSTEN TYPEN



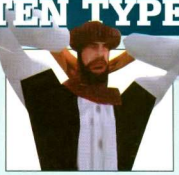
PLATZ 1
Fettsack
aus Doom 3



PLATZ 2
Dunya
aus AvP 2 – Primal Hunt



PLATZ 3
Harald F.
aus Nürnberg



PLATZ 4
T. Aliban aus Delta Force:
Task Force Dagger



PLATZ 5
John Mullins
aus Soldier of Fortune 2 (dt.)

„MANN, SEH ICH SCHEISSE AUS!"-FAKTOR

98
Der arme Kerl sieht aus wie der eine Heini von den Wildecker Herzbuben und hat eine größere Oberweite als Lolo Ferrari (†) – auch ein Kunststück.

87
Shemales sind nicht nur im WWW schwer im Kommen. Diese Kreuzung aus Prinz Eisenherz, Angela Merkel und Mireille Matthieu ist aber einfach scheiße.

43
Himmel hilf – wer hat ihm nur dieses Outfit besorgt? Und dann noch dieser unvorteilhafte Umhang! Von der eigenartigen Frisur ganz zu schweigen ...

81
Sieht ein bisschen aus wie Dieter Bürgy nach einer Schrot-Fastenkur. Der Turban ist genauso mies wie der Vollbart und sein Karl-Dall-Gedächtnisblick hilft auch wenig.

67
Haben Sie schon mal so einen bescheuerten Bart und einen derart schwulen Fischerhut in Kombination gesehen? Wir nicht. Und das ist gut so.

DAS MACHT IHN SEXY – DENKT ER ...

6.0
Seine vernarbte Plauze ist genauso geil wie sein Doppelkinn. Flirtmäßig geht auch nicht viel: „Schau mir in die Augen, Baby!" ist blöd – in welche Augen?

8.0
Die Frisur ist mindestens genauso geil wie die von Angela Merkel und der Oberkörper hat die Ausmaße eines ostdeutschen Scheunentors. Wenn das nicht geil ist, was dann?

4.0
Die Bremsspur auf dem Kopf ist lustig. In einigen südamerikanischen Indianerreservaten könnte er damit die schärfsten Squaws abschleppen.

5.0
Er wird wissen, dass man mit Zahnstocher-Ärmchen, Klopapier-Hütchen und einer billigen Oberkellner-Weste keine Frauen klarmacht.

3.0
Seinen Schnauzer findet der gute John so richtig geil. Und weil er so zarte Hände hat, rennt er den ganzen Tag mit Gartenhandschuhen durch die Gegend.

NOTIGE SCHONHEITS-OPS UND DEREN KOSTEN

20 bis 25 Liter Fett müssten abgesaugt werden. Die überhängenden Hautlappen stören dann ebenfalls und müssen genauso weg. Das alles gibt's für knapp 25.000 Euro.

Eine Geschlechtsumwandlung vom Mann zur Frau ist billiger (schnipp & schnapp) als von einer Frau zum Mann. Außerdem ratsam: ein Friseurbesuch. Kosten: 15,000 Euro.

Für die schnelle Schadensregulierung empfiehlt sich eine (Eigen-) Haartransplantation und ein Gang zum nächstbesten Herrenausstatter. Kostenpunkt: 2.000 Ocken.

Nun ja. Etwas Krafttraining und ein kurzer Abstecher zum Wühltisch des nächsten C&A-Kaufhauses – da sollten 300 Euro eigentlich locker genügen.

Dieser unglaublich hässliche Bart muss ab. Die nötigen Utensilien zur Rasur gibt's in jedem Supermarkt und kosten 6,79 Euro.

„BOAAH, DU BIST SO HÄSSLICH!"-INDIKATOR

0,02352	**0,0464**	**0,086**	**1,35**	**29,6**

Formel: „Mann, seh ich scheiße aus!"-Faktor x „Das macht ihn sexy – denkt er ...": „Nötige Schönheits-OPs und deren Kosten" = „Boaah, du bist so hässlich!"-Indikator (je niedriger der Wert, desto hässlicher)



... hatte Benjamin Bezold, als er in seinem Postfach ein Päckchen, adressiert an eine gewisse Berta (!) Bezold, fand. Der Inhalt ebenso brisant wie interessant: ein kostenloses Probe-Set der neuesten OB-Tampons mit geschwungenen Rillen, für eine noch sicherere Aufnahme der Flüssigkeit und einen erhöhten Tragekomfort. Wozu sich der gute Benjamin die Probe-Tampons bestellt hat, entzieht sich glücklicherweise unserer Kenntnis.

FUNDSACHE!

AU-W-EIER



Von unserem Leser webmaster@unitedfreaknation.de (der leider vergaß, uns seinen echten Namen mitzuteilen) stammt die Fundsache des Monats August. Der entdeckte bei *FIFA WM 2002* diesen superängstlichen Kicker, der scheinbar während des ganzen Spiels die Hände schützend über seine Familienjuwelen hielt. Entgegen anders lautenden Gerüchten handelt es sich bei diesem Ober-Weichei allerdings nicht um einen Spieler der französischen Nationalmannschaft ...

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr.



Der Sommer ist vorbei – macht aber nichts! Denn der diesjährige Spielewinter wird gleich von einem alten Bekannten namens Tobias Rieper eingeläutet, besser bekannt als skrupelloser Auftragskiller. Wie er sich in *Hitman 2* schlägt, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.

Außerdem haben wir für Sie die Welt von *Icewind Dale 2* durchstreift und verraten, ob die Rollenspielhoffnung den hohen Vorschusslorbeeren gerecht wird.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Mafia*, *Hitman 2* u. v. m.!



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. SEPTEMBER 2002



RACING HAS EVOLVED

WE'VE BEEN WAITING FOR TECHNOLOGY TO CATCH UP

THQ

XBOX

PC CD-ROM

MotoGP™ and © 2002 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

LOST HEAVEN TIMES ist das offizielle Organ der typischen amerikanischen Großstadt in den 30er Jahren. Einer Stadt, in der die Mafia herrscht. Zwei rivalisierende Banden des organisierten Verbrechens bestimmen das Tagesgeschehen. Reichtum und Erfolg, Korruption und Gewalt diktieren die Regeln einer düsteren Halbwelt.

Lost Heaven Times

The News of Today — Friday • February 15th 1929

MASSAKER AM VALENTINSTAG

Dreizehn Mafiosi getötet



Lost Heaven, 15. Februar

Am gestrigen Valentinstag kam es zum bisherigen Höhepunkt im Bandenkrieg zwischen den rivalisierenden Clans der Salieris und Morellis.

Dabei kamen dreizehn Männer ums Leben, zwei Zeugen liegen schwer verletzt im Lost Heaven Central Hospital. Die Polizei vermutet hinter dem Massaker einen Racheakt der Salieris an der Morelli-Familie. Die beiden Familien konkurrieren seit Monaten um die Vorherrschaft im illegalen Alkohol-Schmuggel. Nachdem mehr und mehr Clubs ihren Schnaps bei den Morellis bestellten, ging der Einfluss der Salieris immer weiter zurück. In einer Garage in der 13th Street schnappte die Falle gestern Vormittag zu. Führende Mitglieder des Morelli-Clans kamen gegen 11 Uhr in zwei Wagen zu einem angeblichen Treffen mit Polizisten aus dem dritten Revier. Nach Aussagen eines der schwer verletzten Zeugen wollten die Morellis mit der Polizei vereinbaren, wie man den illegalen Alkoholmarkt in der Stadt aufteilen könnte. Was die Morellis nicht wussten, war, dass gar keine Polizisten in der Garage warteten. Es handelte sich bei den Unformierten vielmehr um verkleidete Angehörige der Salieris, die sofort das Feuer auf die Morellis eröffneten. Im Schusswechsel starben vier Morellis und drei Salieris. Die Überlebenden flüchteten innerhalb weniger Augenblicke. Bürgermeister Billingsworth kündigte am gestrigen Nachmittag an, dass die Stadt weitere Gewaltakte dieser Art nicht mehr tolerieren werde.



LOST HEAVEN GEFÄHRLICHSTE STADT AMERIKAS

Capitol City, 15. Februar

Das Innenministerium hat gestern die jährliche Kriminalstatistik veröffentlicht.

Wie in den vergangenen acht Jahren belegt Lost Heaven wieder den ersten Platz und ist damit weiterhin die gefährlichste Stadt Amerikas. Im letzten Jahr wurden in Lost Heaven durchschnittlich jeden Tag 18 Kapitalverbrechen begangen. Die andauernden Familienfehden der zwei großen Mafia-Clans und die Korruption der Polizei seien die Hauptgründe für das Abschneiden unserer Stadt, so Bürgermeister Billingsworth.

LKOHOLLAGER ENTDECKT



t Heaven, 15. Februar

einem Lagerhaus außerhalb der Stadt deckte vorgestern der Rentner than L. zufällig das größte illegale kohollager seit Inkrafttreten der rohibitions-Gesetze. Aufmerksam urde der Rentner durch den starken Schnapsgeruch, der noch weit von dem agerhaus entfernt auszumachen war. Die Polizei räumte das Gebäude leer und störte alle gefundenen Alkoholika. than L., der die Polizei auf das rslager brachte, ist seit gestern nicht mehr aufzufinden.

Filmtipp
Der Mafia Abend
in der
13TH STREET
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL
Sa., 5. Okt. ab 20:15 Uhr
Sehen Sie:
SCARFACE – Toni, das Narbengesicht mit Al Pacino
DER DON IST TOT mit Anthony Quinn
EIN MANN RÄUMT AUF mit Charles Bronson
auf Premiere und Primacom
www.13thstreet.de

illusion softworks
A TAKE-TWO COMPANY
PC CD ROM
Lösungsbuch von
Ab 30. August im Handel!
MAFIA
www.mafia-game.de