PC ACTION DVD

02/2003
€4,99
Österreich € 5,40, Schweiz sfr 9,90, Dänemark dkr. 59,-, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
Italien, Spanien, Finnland € 6,70,



4.700 MB DATEN!

TOP-DEMOS: SPLINTER CELL, I.G.I. 2, MECHWARRIOR 4 & VIETCONG

ANGETESTET VIETCONG
KRIEG ANGST: DA IST WAS IM BUSCH!

ERSTER TEST SPLINTER CELL

GOTT, HILF FISHER: SPIELBARE DEMO, 24 SEITEN MEGA-TEST + KOMPLETTLÖSUNG MIT ALLEN TRICKS!

ANGETESTET WOLFENSTEIN 2
SCHOCK: LASSEN FANS DIE FORTSETZUNG RECHTS LIEGEN?

STAR WARS GALAXIES

NICHT NUR BOBBA IST FETT: FÜHR DEN KRIEG DER STERNE!

COOLER LAN-PARTY-AUFKLEBER IM HEFT!



02
4 195002 704998 02

AUF DVD:



12 DEMOS



VIETCONG • SPLINTER CELL • I.G.I. 2 • MECHWARRIOR 4: MERCENARIES • IMPOSSIBLE CREATURES • U. V. M.

19 VIDEOS



C&C GENERALS • RAVEN SHIELD • BREED • ENCLAVE • GTA 3 VICE CITY • BLITZKRIEG • FAR CRY • U. V. M.

SPIELERFORUM

- GTA 3
- UT 2003
- MORROWIND
- MAFIA
- COUNTER-STRIKE
- STARFLEET COMMAND
- NEVERWINTER NIGHTS

340 MB TOOLS! MODS! MAPS!

+ 12 GRATISSPIELE + ALLE AKTUELLEN UPDATES UND HARDWARE-TREIBER + TIPPS & TRICKS + WALLPAPER FÜR IHREN DESKTOP

GYROTWISTER®
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.

JETZT mit Licht!



Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.

Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung

NEU!
jetzt per SMS für nur EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50 Versandkosten bestellen:

Einfach das Stichwort "abhängig" per SMS an 72864 senden.

abhängig
per SMS an 72864

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22

Wir sind drin!

Was lange währt, wird endlich gut. Oder so ähnlich. Jedenfalls ist sie jetzt tatsächlich online, die geilste Seite des WWW! Hat zwar etwas länger gedauert als geplant *hüstel*, aber das ist ja jetzt auch egal ... oder?



Christian Sauerteig: Hallo, Kollegen! Ich hab großartige Neuigkeiten. Als Supervisoren und Masterminds unseres fast schon vergessenen Homepage-Projekts können Herr Bezold und ich Vollzug melden. Es ist so weit, wir sind tatsächlich drin!

Ahmet Iscitürk: Wo drin? Ihr seid ja Ferkel! Ich hatte ja schon länger befürchtet, dass ihr zwei Hübschen eure Hemden mit der flachen Hand bügelt ...

Benjamin Bezold: Sehr witzig, Türke! Herr Sauerteig spricht doch von unserer Homepage!

Christian Bigge: Von unserer was? Nein! Das gibt's ja nicht. Hat es unsere Online-Abteilung tatsächlich geschafft? Das ist ja phänomenal!

Tanja Bunke: Super! Dann kann ich ja endlich meine neue Webcam anschließen. Juhu!

Harald Fränkel: Mist! Ich hatte mit Hesse schon gewettet, dass *Duke Nukem Forever* früher fertig wird als unser Internetauftritt.

Joachim Hesse: Hehehe, wirklich schade, Fränkel! Aber sehr schön, dass Sie mir jetzt in den nächsten 14 Tagen das Schreiben meiner Online-News und -Artikel abnehmen dürfen.

Alex Geltenpoth: Der Arme! Dabei muss er doch noch „Fränkels Eckla" hegen und pflegen, Themenchats moderieren, das Redaktions-Tagebuch mitschreiben, frische Downloads organisieren, im Forum omnipräsent sein, vor seiner Webcam rumhampeln und, und, und!

Christian Bigge: Richtig so! Als Entschädigung für die etwas längere Wartezeit müssen wir unseren treuen Lesern ja auch mehr als die Konkurrenz bieten! ALSO AN DIE ARBEIT, LEUTE! Es gibt mehr als genug zu tun!

Neugierig geworden? Unter www.pcaction.de finden Sie seit wenigen Tagen den Online-Auftritt Ihres Lieblingsspielemagazins. Viel Spaß damit!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... fiebert dem Start von pcaction.de im Skiurlaub entgegen und weiß nicht recht, ob er wegen *Freelancer* lachen oder weinen soll.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... fordert bereits vor der Veröffentlichung von *Freelancer* einen Joystick-Patch: „Weltraum-Schlachten mit der Maus? Das ist wie Sex ohne Frau!"



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... leckt nach der erwarteten Niederlage gegen Großmeister Knaak seine Wunden und sucht sich fortan auf Schach.de nur noch gleich starke Gegner.



JOACHIM HESSE
ACTION-, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... hat das erste Exemplar seines Gratisspiele-Sonderhefts bekommen und rasselt sich durch *Samba de Amigo* auf dem Dreamcast. Caramba!



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... würde sich auch gerne wie Herr Bigge in irgendwelchen Remmidemmi-Skihaserl-Hütten vergnügen, lässt sich aber noch lieber per Webcam bespannen. Geil!



TANJA BUNKE
ACTION-, ROLLENSPIELE UND ADVENTURES
... bibbert sich vor Kälte die Nippel ab und versucht sich mit einer Partie *Ragnarok Online* aufzuwärmen.



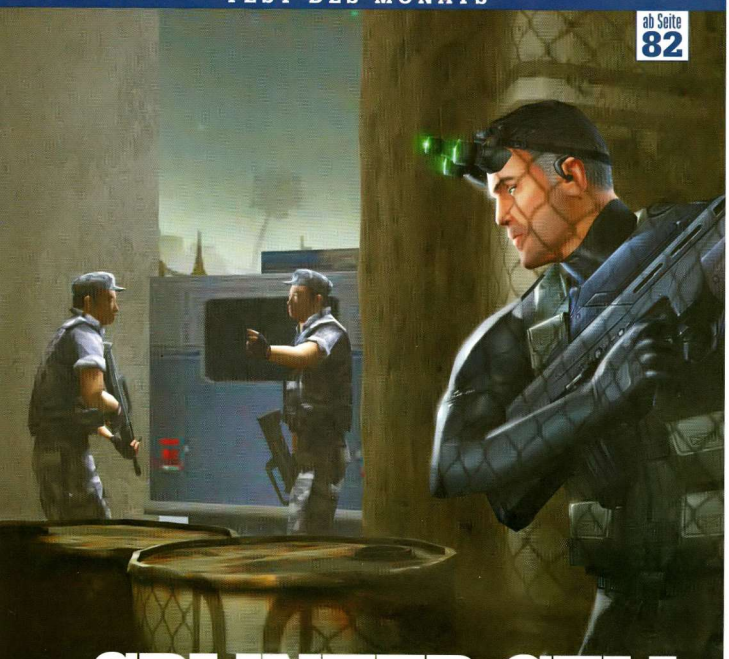
BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... wünscht allen Lesern viel Spaß auf www.pcaction.de und hat jetzt endlich mal etwas Zeit zum *Gothic 2*-Zocken.



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... wünscht sich Rosenpfand statt Dosenpfand. Auch die Inder soll es erwischen!

TEST DES MONATS

ab Seite 82

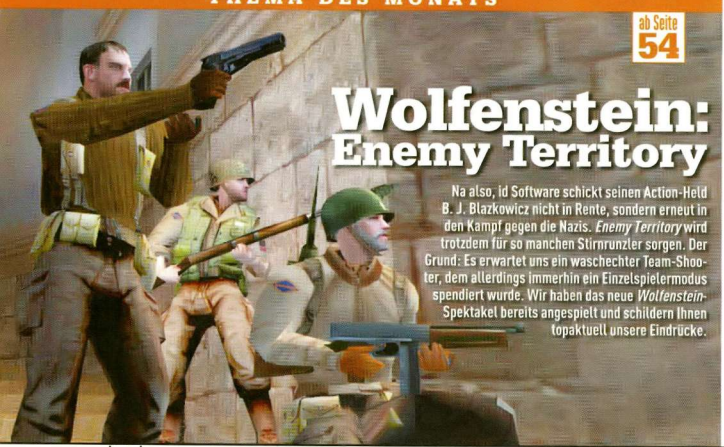


SPLINTER CELL

Exakt am 2. Januar um 10:15 Uhr erhielten wir per Kurier unsere Testversion von *Splinter Cell*, Ubi Softs Agenten-Shooter der Superlative. Hinter Ahmets Monitor bildeten sich kurz danach Menschentrauben, nach wenigen Spielminuten war klar: Grafik und Spieldesign treffen voll ins Schwarze. Kurz vor Redaktionsschluss verlegte Ubi Soft den offiziellen Erscheinungstermin des Hits auf den 27. Februar. Für uns unverständlich, denn *Splinter Cell* lief problemlos, Abstürze kamen ganz selten mal vor. Ist aber auch egal. Warum Sam Fisher abrockt, erfahren Sie in unserem Mega-Test.

THEMA DES MONATS

ab Seite 54



Wolfenstein: Enemy Territory

Na also, id Software schickt seinen Action-Held B. J. Blazkowicz nicht in Rente, sondern erneut in den Kampf gegen die Nazis. *Enemy Territory* wird trotzdem für so manchen Stirnrunzler sorgen. Der Grund: Es erwartet uns ein waschechter Team-Shooter, dem allerdings immerhin ein Einzelspielermodus spendiert wurde. Wir haben das neue *Wolfenstein*-Spektakel bereits angespielt und schildern Ihnen topaktuell unsere Eindrücke.

PC ACTION 2/2003

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	176
Darauf wartest du	53
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	30
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	26
Redaktionsspiegel	80
Sperrmüllabfuhr	32
Spielereferenzen	81
Stimmzettel	18
Testphilosophie	81

AKTUELL

Anno 1503	80
Anstoss 4	80
Bloodline	52
Chrome	13
Devastation	14
Duke Nukem 4ever	15
Fire Department	53
Freelancer	12
Greyhawk	13
Halo	16
Heinzelmännchen	16
Legend of Zord	18
March! – Offworld Recon	53
Master of Orion 3	14
Medieval 2	15
No One Lives Forever 3	13
Playboy-Game	13
Shade	18

BLICKPUNKT

Ins Netz gegangen 38
Keine Spielefirma ohne eigene Homepage – sehr gut! Doch bei der Qualität gibt's zum Teil große Unterschiede. Wir verraten klipp und klar, wem Sie bedenkenlos ins Netz gehen können.

Spielidee2003 40
Klar, neue Spiele gibt's genug. Doch oft fehlt Neuerscheinungen die zündende Idee, vielfach stehen Klone bekannter Titel im Händlerregal. Die Redaktion präsentiert deshalb Spiele, die die Welt dringend braucht. Sofort!

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Wolfenstein: Enemy Territory 54
Was für eine Überraschung: id Software macht aus *Wolfenstein 2* kurzerhand einen Taktik-Shooter. Kann B. J. Blazkowicz dennoch zum zweiten Mal Ihr Herz erobern?

Blitzkrieg	78
Defender of the Crown 2	66
Deus Ex 2	74
Enclave	72
Far Cry	70
Final Fantasy 11	67
Impossible Creatures	73
Raven Shield	62
Star Wars Galaxies	76
Vietcong	68

TEST

TEST DES MONATS:
Splinter Cell 82
Miese Zeiten für James Bond und Cate Archer: Top-Agent Sam Fisher schleicht der etablierten Konkurrenz auf und davon. Lesen Sie, warum Sie *Splinter Cell* unbedingt auf Ihre Festplatte bannen müssen.

3D Missile Madness 114
Asheron's Call 2 104
Biathlon 2003 116
Daimyo 117
Dark Age of Camelot: Shrouded Isle 108
Dark Planet 114
Der Schatzplanet 103
Drome Racers 113
Elixir 94
Fritz 8 117
Grom 100
Hot Wheels Velocity X 112
Hugo im Weltraum 117
Moorhuhn Kart XXL 114
Paradise Cracked 102
Revolution 92
Scrabble Junior 117
Sharp Shooter 114
Silent Hill 2 110
Spirit – Der wilde Mustang 117
Sven 2 114
The Gladiators 96

SPIELERFORUM

Counter-Strike 122
Gratisspiele 130
GTA 3 124
Half-Life 125
Mafia 129
Morrowind 127
Neverwinter Nights 127
NHL 2003 129
Starfleet Command 3 129
Ultima Online 124
UT 2003 123/128
Warcraft 3 124

SPIELETIPPS

Anno 1503 157
FM 2003 151
Kurztipps 134
Sim City 4 155
Splinter Cell 137

HARDWARE

Aktuelles 160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: ATi Radeon 9500 Pro 168
Die erste Karte mit dem Preisbrecher-Chip ist da. Taugt die was?

THEMA TECHNIK:
Athlon-XP-Prozessoren übertakten 174

VERGLEICHSTEST:
Nforce-2-Mainboards 162
Teuer, aber schnell: Lohnt sich der Umstieg für Zocker?

VORSCHAU: Geforce5-Grafikkarten 166
Nvidia sagt Ati den Kampf an. Wir prüfen die Siegeschancen.

BLICKPUNKT



Ins Netz gegangen

ab Seite 38

Ohne Internet läuft heute gar nichts mehr. Neueste Spieleinfos, Treiber und Patches aus dem Netz gehören zu einer professionellen Kundenbetreuung einfach dazu. Wie gut es um den Online-Service bei den Spielefirmen wirklich bestellt ist, erfahren Sie in unserem großen Homepage-Test.

SPIELETIPPS



Splinter Cell

ab Seite 137

Die 14-Seiten-Mega-Lösung: Klar, Sie können bei *Splinter Cell* natürlich auch einfach drauflosballern. Wie Sie alle Levels aber mit Finesse im Sam-Fisher-Style lösen, verraten wir Ihnen hier.

AUSSERDEM: Taktiken, Tipps & Tricks zu SIM CITY 4, ANNO 1503 und dem FUSSBALLMANAGER 2003.

HARDWARE



Was taugt Geforce5?

ab Seite 160

Atis Radeon-Serie hat Nvidia ein wenig den Rang abgelaufen. Jetzt rüstet man mit der neuen Geforce5-Generation zum Gegenschlag. Wir haben dem Herausforderer auf den Zahn gefühlt.

PCA-GOLD **AUF DVD** **AUF CD**



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten 12 Spiele-Demos, darunter: Vietcong (Mehrspieler-Demo), Splinter Cell, I.G.I. 2: Covert Strike, Impossible Creatures, RTL Skispringen 2003, Mechwarrior 4: Mercenaries, Praetorians 19 Spiele-Videos, darunter: C&C Generals, Asheron's Call 2, Breed, GTA 3: Vice City, X2 – Die Bedrohung, Far Cry, Enclave, Blitzkrieg, Raven Shield, PC-ACTION-Knight-Rider 12 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten 6 Spiele-Demos: Splinter Cell, RTL Skispringen 2003, Big Scale Racing, Die 4te Offenbarung, Toy Factory, Crossroads 3 Spiele-Videos: Anarchy Online, PC-ACTION-Knight-Rider, Gyrotwister 10 Gratisspiele, Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

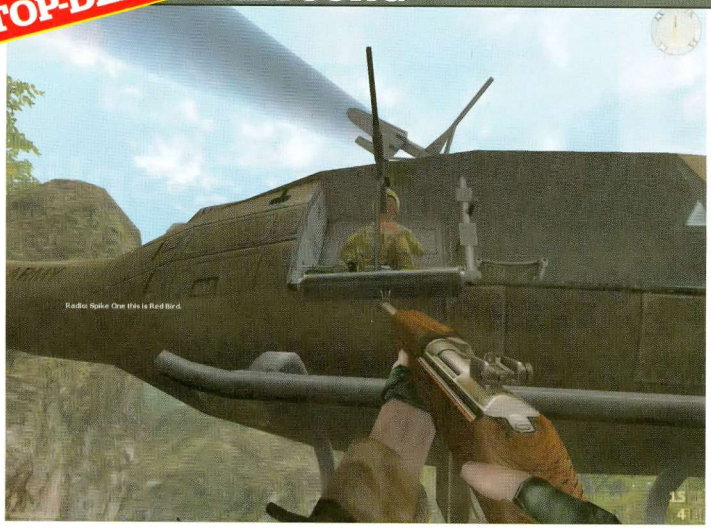
AB SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO

VIETCONG MEHRSPIELER-DEMO

NUR AUF DVD



Da ist doch was im Busch! Das werden Sie beim Zocken unserer *Vietcong*-Demo unweigerlich feststellen. Vorausgesetzt, Sie verfügen über eine Internet-Verbindung. Denn allein gezockt wird mit dieser Version nicht. Folgende Spielmodi dürfen Sie mit bis zu 32 Gleichgesinnten bestreiten: Death Match, Capture the Flag und Protect the Pilot. Und nicht vergessen: Nutzen Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil. Bewegen Sie sich im Busch sehr vorsichtig. Kriechen Sie wie ein Ratte. Und halten Sie den Kopf unten!

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	100 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.vietcong-game.com
PUBLISHER:	www.take2.de

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

NUR AUF DVD

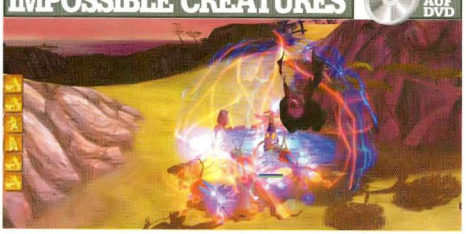


James Bond lässt schön grüßen! In unserer spielbaren Demoversion zum Ego-Shooter *I.G.I. 2: Covert Strike* schlüpfen Sie in die Rolle des Geheimagenten David Jones. Ihre Aufgabe: Infiltrieren Sie ein feindliches Fabrikgelände. Passen Sie unbedingt auf, dass Sie keinen Alarm auslösen, sonst bekommen Sie es mit jeder Menge Soldaten zu tun. Nach etwa zehn Minuten haben geübte Spieler den Probe-Level durchgezockt, bis dahin ist aber jede Menge Spielspaß angesagt. Wegtreten!

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 600, 128 MB
HD-SPEICHER:	232 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	15. Februar
WEBLINKS	
SPIEL:	www.codemasters.com/igi2/germany/front.htm
PUBLISHER:	www.codemasters.de

IMPOSSIBLE CREATURES

NUR AUF DVD



Die *Homeworld*-Macher Relic Entertainment entführen Sie in *Impossible Creatures* in das vielleicht bizarrste Szenario, in dem je ein Echtzeitstrategiespiel angesiedelt war. Auf Basis von genetischen Proben der verschiedensten Viechereien klonen Sie sich eine eigene Armee zusammen. Diese führen Sie dann in die Schlacht und optimieren sie ständig. Die umfangreiche Demo enthält drei Missionen der Kampagne und einen abgespeckten Mehrspielermodus.

GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 1.000, 128 MB
HD-SPEICHER:	280 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Februar 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.microsoft.com/games/impossiblecreatures
PUBLISHER:	www.microsoft.de

TOP-DEMO

SPLINTER CELL



Tom-Clancy-untypisch kämpft man ganz ohne Team, dafür aber mit coolen Geheimdienst-Gimmicks und einem unglaublich durchtrainierten Helden gegen intrigante Terroristen. In der spielbaren Demo dürfen Sie den ersten Level antesten und einen Vorgeschmack auf die packende Atmosphäre gewinnen. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, prägt sich aber schnell ein. Bei unserer Demo handelt es sich um die korrigierte Version ohne nennenswerte Bugs.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	100 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende Januar 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.splintercell.de
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:

Anarchy Online
Big Scale Racing (dt.)
Crossroads
I.G.I. 2: Covert Strike
Impossible Creatures
Mechwarrior 4: Mercenaries
Post Mortem (dt.)
Praetorians
RTL Skispringen 2003
Splinter Cell
Toy Factory
Vietcong Multiplayer

VIDEOS:

Vorschau:
Blitzkrieg
C&C Generals
Far Cry
Impossible Creatures
Rainbow Six: Raven Shield
Shadow of Memories
Angespielt:
Asheron's Call 2
Paradise Cracked
Revolution
The Gladiators
Extra:
PC-ACTION-Knight-Rider
Gyrotwister
Trailer:
Anarchy Online
Breed
Enclave
GTA 3: Vice City
X2 – Die Bedrohung

NEUE PATCHES:

Age of Mythology v1.01 (US)
America's Army v1.5 von v1.4 (e)
Anno 1503 v1.02 (d)
Anstoss 4 v1.01 (d)
Anstoss 4 v1.02 (d)
Anstoss 4 v1.03 (d)
Das Ding v1.2 (d)
Delta Force Land Warrior v1.00.42
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
Empire Earth 2 Add-on v1.4 (d)
Gothic 2 v1.29 (d)
Grand Prix 4 v9.6 (int)
Haegemonia v1.04 (d)
Icewind Dale 2 v2.01 (d)
Neverwinter Nights Updater v1.11
Neverwinter Nights v1.27 (d)
New World Order v1.3 (eu)
Platoon v1.1 (d)
Soldiers of Anarchy v1.1.2.178 (d)
Vietcong Multiplayer-Demo-Patch v0.97
UT 2003 v2166 (int)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 – WinMe
Ati Catalyst-Treiber v7.72 – Win98
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
WinXP_2000:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 – WinXP
Ati Radeon 9700 DX9
Creative Muvo Plugin für Playcenter
Logitech Mouseware 9.75
Matrox Parhelia 1.01.02.090
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Sound Blaster Audigy DriverPack Webup-W2-L5 Win2k_XP

TOOLS UND EXTRAS:

10 GRATISPIELE
Acrobat Reader
Detonator Unlock
DirectX 8.1 Win2k, XP
DirectX 8.1 Win9x_Me
Fraps 1.9
Gamers IRC
Gamespy
Rivatuner 2.0 RC 12
SPIELERFORUM
TIPPS & TRICKS
WALLPAPERS
WinDVD (Trial)
WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:

Big Scale Racing (dt.)
Crossroads
Die 4te Offenbarung
RTL Skispringen 2003
Splinter Cell
Toy Factory

VIDEOS:

PC-ACTION-Knight-Rider
Gyrotwister
Anarchy Online

PATCHES:

America's Army v1.5 von v1.4 (e)
Anno 1503 v1.02 (d)
Anstoss 4 v1.03 (d)
Das Ding v1.2 (d)
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
Empire Earth 2 Add-on v1.4 (d)
Gothic 2 v1.29 (d)
Grand Prix 4 v9.6 (int)
Haegemonia v1.04 (d)
Icewind Dale 2 v2.01 (d)
Neverwinter Nights Updater v1.11
New World Order v1.3 (eu)
Platoon v1.1 (d)
Soldiers of Anarchy v1.1.2.178 (d)
UT 2003 v2166 (int)

HARDWARE:

Win9x_Me:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 – WinMe
Ati Catalyst-Treiber v7.72 – Win98
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
WinXP_2000:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 – WinXP
Matrox Parhelia 1.01.02.090
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09

TOOLS & EXTRAS:

10 GRATISSPIELE
DirectX 8.1
SPIELERFORUM
GamersIRC
Winzip

VIDEOS

VORSCHAU



C&C GENERALS

NUR AUF DVD

Wow, sieht das gut aus! Nach dem durchwachsenen *Tiberian Sun* besinnt sich Westwood mit *C&C Generals* auf alte Stärken: Abwechslungsreiche Kriegsparteien, ein sehr ausgewogenes Balacing und – endlich – State-of-the-Art-Optik. Überzeugen Sie sich einfach selbst, wie beeindruckend sich der neueste Sprössling der *Command & Conquer*-Serie präsentiert. Das Beste: Einen Test des Echtzeitstrategie-Spektakels gibt's schon in der nächsten Ausgabe.



FAR CRY

NUR AUF DVD

Das wird ja langsam was! Bei *Far Cry* schleichen Sie als Guerilla-Kämpfer über eine Tropeninsel, wo der mysteriöse Dr. Krieger sein Unwesen treibt. In bester Ego-Shooter-Manier sollen Sie dem Akademiker und seinen gar nicht zimperlichen Schergen das Handwerk legen. Was zunächst nach Durchschnittskost klingt, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Action-Krimi erster Güte. Werfen Sie mit uns einen Blick auf Qualität aus deutschen Landen.

ANGESPIELT



ASHERON'S CALL 2

NUR AUF DVD

Online-Rollenspiele sind langatmig, ultra-kompliziert und hässlich? *Asheron's Call 2* will mit diesen Vorurteilen aufräumen. Wir haben uns für Sie etliche Stunden lang in Monsterkämpfe verwickeln lassen und uns in Höhlensysteme eingeschleust, um Microsofts ambitioniertem Projekt auf den Zahn zu fühlen. Wie unser Fazit ausfällt, erfahren Sie im ausführlichen Test ab Seite 104. Einen ersten Eindruck gewinnen Sie bereits anhand unseres Videos.

EXTRA



PC-ACTION-KNIGHT-RIDER

Was ist Kult, obwohl der Hauptdarsteller nicht wirklich schauspielern kann? Richtig, die TV-Serie *Knight Rider* mit David Hasselhoff – erst kürzlich von Davilex als PC-Spiel umgesetzt. Wir haben uns eine kleine Unachtsamkeit der Programmierer zunutze gemacht und kurzerhand eine eigene PC-ACTION-Folge der Serie produziert. Erfahren Sie, mit welchen perfiden Tricks das Wunderauto Kitt Ober-Bösewicht Hessehoff das Handwerk legt.

Weitere 13 Videos finden Sie auf der DVD!

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

NUR AUF DVD



In *Mechwarrior 4: Mercenaries* haben Sie die Aufgabe, mit Ihrem Kampfroboter in drei umfangreichen Missionen zahlreiche Gegner zu bekämpfen. Ihnen stehen dazu fünf verschiedene Roboter zur Verfügung, die sich in puncto Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung drastisch voneinander unterscheiden. Es bleibt also Ihnen überlassen, ob Sie einen kleinen, flinken Mech mit magerer Panzerung bevorzugen oder sich für ein richtig fettes Stahlteil entscheiden. Zur Steuerung empfehlen wir einen 3-Achsen-Joystick.

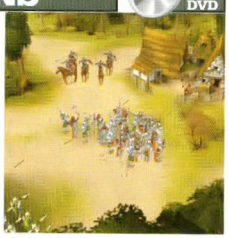
GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 700, 128 MB
HD-SPEICHER:	160 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Januar 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.microsoft.com/games/mw4mercs
PUBLISHER:	www.microsoft.de

PRAETORIANS

NUR AUF DVD



In dieser Mission des Taktikspiels dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Anführer einer römischen Legion demonstrieren. Im Kampf gegen die Gallier sollen Sie eine Brücke überqueren und einen Verbündeten treffen. Doch zuvor muss erst einmal ein Dorf erobert werden. Dazu müssen Sie zunächst den Wachturm zerstören und mit Ihrer Infanterie einen neuen errichten (Rechtsklick auf das Dorf; wenn Sie keine leichte Infanterie mehr haben, selektieren Sie eine andere Truppe und wählen Sie „demote", um sie zu degradieren). Sobald Ihr Centurio im Lager ist, kann er Rekruten ausbilden.

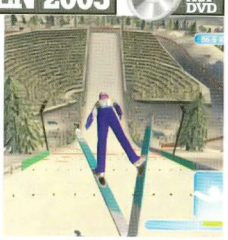
GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 800, 128 MB
HD-SPEICHER:	120 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Februar 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.praetoriansgame.com
PUBLISHER:	www.eidos.de

RTL SKISPRINGEN 2003

NUR AUF DVD



Skispringen ist langweilig? Nö! Davon können Sie sich anhand der Demo zu *RTL Skispringen 2003* überzeugen. Zwei Schanzen, Garmisch und Bischofshofen, haben es in unsere Probierfassung geschafft. An die komplexe, aber tadellose Maussteuerung gewöhnen Sie sich nach ein paar Versuchen. Dann steht einem Weltklasse-Sprung nichts mehr im Wege. Zeigen Sie Sven Hannawald und Janne Ahonen, wer der wahre König der Vierschanzentournee ist. Es stört übrigens nicht wirklich, dass nicht alle Athleten mit ihren Originalnamen unterwegs sind.

GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 400, 64 MB
HD-SPEICHER:	55 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.skispringen2003.de
PUBLISHER:	www.vcc.de



CHOSEN BY GAMES – LOVED BY GAMERS

Paris-Dakar™ Rally
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness™
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars®: Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD
Unreal II®-The Awakening
ab Februar im Handel
Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD









Erlebe das Creative Klanggefühl beim Zocken mit der neuen Sound Blaster Audigy 2! Du hörst den Feind, bevor er Dich bemerkt – dank EAX ADVANCED HD auf 6.1-Kanälen! Mit der Audioqualität in 24 Bit entdeckst Du jedes noch so kleine Detail – ein garantierter Vorteil, wenn das Spiel mal wieder auf Messers Schneide steht! Ach ja: Ganz nebenbei ist die Sound Blaster Audigy 2 übrigens die einzige Soundkarte mit THX-Zertifikat! Noch Fragen?

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2003. Creative Technology Ltd. EAX und Sound Blaster sind eingetragene Warenzeichen und EAX Advanced HD und Audigy sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. THX ist eingetragenes Warenzeichen von THX Ltd.. Alle anderen Marken und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Bei allen genannten Spezifikationen sind Änderungen vorbehalten. Das Erscheinungsbild der aktuellen Produkte kann unter Umständen von den hier gezeigten leicht abweichen.

Gute Spiele?

Neu

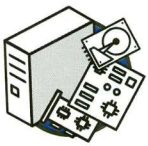
28 TAGE Rückgaberecht

Wir bieten Ihnen auf alle Artikel 28 Tage Rückgaberecht. Die Ware muss originalverpackt, vollständig und ungebraucht sein. Dienst- und Serviceleistungen sind von der Rücknahme ausgeschlossen. Bei zwischenzeitlichen Preissenkungen erfolgt die Gutschrift zum Tagespreis.

...sofort verfügbar:



Symbolfoto



Wunsch-PCs

Konfigurieren Sie Ihren PC ganz nach Ihren Anforderungen und bestellen Sie ganz einfach Online in unserem Konfigurator. Wenn Sie möchten, bauen wir Ihnen Ihren Wunsch-PC für nur 20 Euro auch zusammen.

RABATT BEI VERSAND-ZUSTELLUNG! 3%

Clever Online

Sie erhalten 3% Rabatt, wenn Sie in unserem Online-Shop per Versand bestellen.

■ Midi-Tower ATX, 300W ■ **Leadtek K7NCR18D Pro Mainboard nForce2 Chipsatz** ■ **AMD Athlon XP Prozessor 2400+** ■ Arctic Cooling Super-SilentPro Lüfter ■ 3.5" Floppy-Laufw. 1.44 MB ■ 256MB DDR-RAM DIMM PC2700/333 MHz ■ IBM Festplatte IC35L080 80 GB, 7200 ■ **Leadtek WinFast A280TD myVIVO, nVidia Geforce4 Ti 4800SE, 128 MB, 8x AGP** ■ Toshiba DVD-Laufwerk 16/48x ■ Cyberdrive CW088D (48/16/48x) CD-Brenner

www.atelco

■ **22 ATELCO-Filialen bundesweit** ■ **Online-Shop** ■ **Preisliste als Online-Flyer per e-Mail** ■ **Anmeldung**

Fon 0800 11 44444

Info Hotline Beratung Angebote

* Hinweis: Bitte beachten Sie, dass der genannte Preis ausschließlich bei Versandzustellung und zzgl. Versandkosten gilt

Guter Rechner!

ATELCO 4gamez!
AMD Athlon XP 2400+

- 3x Firewire
- 4x USB 2.0
- DVI-Out + TV-In/-Out
- SPDIF Ausgang
- 6 Kanal Sound on Board
- 10/100 Mbit LAN on Board
- 8x AGP

Rechnerpreis:

€ 999,-

Art.: SEPA24

Versandpreis: 969,03 EUR*



Garantie
Wir bieten Ihnen 5 Jahre Garantie bei Kauf eines neuen PCs.

„Für die ganz Eiligen!"
Bei uns erhalten Sie Komplett-PCs bereits zusammengebaut ab 399,- Euro, oder Notebooks schon ab 1199,- Euro – sofort zum Mitnehmen !



Geschickt...
Wir liefern Ihnen Ihre Bestellung schon ab 5 Euro Versandkosten. 90% aller Lieferungen werden bereits innerhalb eines Werktages zugestellt !



„Service für Alle"
Auch wenn Sie Ihren PC nicht bei uns gekauft haben, bieten wir Ihnen unseren fairen Service: wir rechnen zeitanteilig nach angefallenem Aufwand ab, maximal jedoch 1 Stunde !

.de

und weitere Infos unter www.atelco.de

ATELCO Computer

Seit über 10 Jahren!

Verfügbarkeit
Vorbestellservice
Versand

Fax 0800 11 44445

TOP NEWS

Da siehst du Sterne!

Und das wurde auch langsam Zeit! Kurz vor Redaktionsschluss kam die Beta von FREELANCER bei uns rein. Am 18. April soll das Spiel im Laden stehen.



Versäumnis des Straßenbauamtes: Die Milchstraße wurde nicht geteert! Ja, wir wissen, dass dieser Gag flacher war als ein Reh auf der Autobahn.

Rauchen gefährdet die Gesundheit. Deshalb ist es auf Flugzeug-Toiletten verboten.

Action | Hurra! Endlich können Fans von Weltraum-Simulationen ihren Force-Feedback-Joystick entstauben! Äh ... um ihn der Lebensabschnittsgefährtin zu schenken oder so. Denn *Freelancer* unterstützt für die Steuerung ausschließlich eine Kombination aus Maus und Tastatur. Im Mehrspielermodus absolvieren Sie mit Kumpels einzelne Missionen. Alleinstehende verkörpern einen Piloten namens Edison Trent, der sich im 28. Jahrhundert als Gelegenheitsarbeiter durchschlägt. Anfangs besitzt er so eine Art Aldi-Waschmaschine mit Tragflächen, kann den Flieger aber mit Waffen und anderen Bauteilen aufmotzen. Sobald die erste Kohle geflossen ist! Der Recke steigt zudem wie bei einem Rollenspiel in Stufen auf. Das macht es ihm später auch möglich, andere Schiffe zu kaufen (es gibt 30 Modelle). Zwischen den Missionen sprechen Sie auf diversen Planeten mit Nichtspielercharakteren, lauschen Gerüchten und angeln sich Jobs. Einige Missionen treiben mittels Zwischensequenzen die Story voran. Andere sind zufallsgeneriert. Das beschert Ihnen Handlungsfreiheit: Wollen Sie als Ordnungshüter für die Polizei tätig werden? Raubzüge für die Piraten starten? Als Händler viel Geld machen? In *Freelancer* existieren rund 50 Gruppierungen, die ein komplexes politisches Geflecht bilden. Je nachdem wie Sie sich verhalten, sind Ihnen bestimmte Parteien freundlich oder feindlich gesinnt. Letztendlich stecken Sie in einem Netz aus Intrigen und Verschwörungen – und auch Außerirdische spielen eine Rolle ... HARALD FRÄNKEL

Info: www.microsoft.com/games/freelancer

PC ACTION MEINT



Nach den ersten Stunden mit der spielbaren Beta steht für mich fest: Action, Handel, fette Story, hübsche Grafik, tralala – *Freelancer* ist ein prima Spiel! Aber soll ich mir beim Ballern in die Hose fassen oder was? Ehrlich, mir fehlt der Steuerknüppel. Selbst wenn das mit der innovativen und intuitiven Maussteuerung noch so gut klappt (sobald man sich an das schwammige Wackelpudding-Gefühl gewöhnt hat): Irgendwie mag es nicht recht zu einer actionlastigen Weltraum-Oper passen.

Kopf oder zahl!

Ab in die Galaxis: Bei CHROME jagen Sie als Kopfgeldjäger fiese Burschen durchs All und schicken diese anschließend zum Mond.



Miami Vice wird weitergedreht. Allerdings ist Don Johnson nun so alt und hässlich, dass er einen Ganzkörperanzug tragen muss.



Mitarbeiter-Motivation wie bei der PCA: „Pass auf, Gärtner: Wenn du das Unkraut nicht jätest, beißt du ins Gras!"

Ego-Shooter | Die polnische Spieleschmiede Techland will Sie mit dem Taktik-Shooter *Chrome* in eine ferne Zukunft schicken. Als Kopfgeldjäger Logan reisen Sie zu fünf Planeten im fiktiven Sternensystem Valkyria. In 14 Missionen jagen Sie wahlweise in der Ego- oder Verfolgerperspektive kriminelle Kolonisten und behelfen sich mit einem umfangreichen Waffenarsenal. Ob Maschinengewehr, Raketenwerfer oder Pistole: Alles ist in futuristischer Aufmachung greifbar. Die Szenarien bieten unter anderem Dschungel-, Berg-, Wüsten- und Waldlandschaften. Ist der Weg zu weit, lassen sich hochmoderne Vehikel einsetzen. Zudem ist ein Mehrspielermodus mit zwei Varianten für bis zu 32 Zocker enthalten: Deathmatch und Team Deathmatch. Wann *Chrome* erscheint und wer den Titel vertreiben wird, steht bis dato in den Sternen. TANJA BUNKE

Info: http://chrome.techland.com.pl

Werde zur größten Wildsau der Welt!

Nein, Sie sollen sich nicht in Ahmet Iscitürk verwandeln, sondern ein Sex-Imperium aufbauen!



Foto: action press

Skandal! Die alte Sau Hugh Hefner zeigt seinen Kleinen jetzt schon in der Öffentlichkeit!

Simulation | Doch, indirekt hat dieses Spiel schon mit unserem Redaktions-Osmanen zu tun. Dessen größter Wunsch geht nämlich zumindest virtuell in Erfüllung. Playboy Enterprises hat soeben einen Lizenz-Deal mit Groove Games und Arush Entertainment abgeschlossen. Im Jahr 2004 sollen die prallen Früchte dieser Zusammenarbeit auf allen wichtigen Plattformen geerntet werden. Die geplante Wirtschaftssimulation erlaubt es dem Spieler, die Geschicke des weltberühmten Sex-Imperiums zu leiten. Laut den Entwicklern wird es allerdings keine komplett nackten Weiber zu sehen geben. Mehr als „oben ohne" ist nicht drin. Wenigstens etwas! AHMET ISCITÜRK

Info: www.groovegames.com

Die Sünden der PCA

Jeder hält Playboy-Chef Hugh Hefner für ein Ferkel. Doch wie heißt es so schön? Wer ohne Pfunde ist, werfe das erste Schwein! PCA-Redakteure beichten ihre perversesten Erlebnisse!

AHMET ISCITÜRKS TAUFE

„Meine Taufe war wirklich außergewöhnlich, wie dieses Bild beweist. Nach der Zeremonie habe ich der Priesterin die Spaghetti von der Kutte gelutscht. Eine ungewöhnliche Erfahrung."



FRÄNKELS ERSTER DISCOBESUCH

„Mit 16 Jahren habe ich mir damals mein erstes Leder-Outfit gekauft. Ich war die schärfste Braut des Abends und wurde zur Disco-Queen ernannt. Die Stiefel trage ich noch heute!"



SAUERTEIGS ERSTE KAVIAR-ORGIE

„So ein Mist! Ich hatte mich auf eine feuchtfröhliche Kaviar-Orgie eingestellt. Dann stellte sich heraus, dass wir dort nur russische Fischeier zum Spielen kriegen! So eine Frechheit!"



Fotos: action press

LIES MICH!

BOCK AUF'N DREIER?



Action | Die schnuckelige Cate Archer spaziert wohl ein weiteres Mal über Ihren Monitor. Und zwar in *No One Lives Forever 3*! Zwar gibt es noch keine offizielle Bestätigung, dass die Fortsetzung erscheint. Die entsprechende Internet-Domain haben sich die Jungs und Mädels der Spieleschmiede Fox Interactive aber schon gesichert, wie die Seite Nolfcenter berichtet. (TABU)

Info: www.nolfcenter.net

RETTE DEIN SPARSCHWEIN!



Vermischtes | In Ihrem Sparschwein herrscht mal wieder völlige Leere? Sie wollen aber trotzdem coole Spiele zocken? Vielleicht ist dann das neue *PC Games*-Sonderheft etwas für Sie. Thema: Gratis-Spiele und -Tools. Für 7,99 erhalten Sie neben umfangreichen Infos eine prall gefüllte DVD mit 547 Programmen. (TABU)

Info: www.pcgames.de

SO KRIEGST DU DEN DREH RAUS!



Vermischtes | Wissen, wie's gemacht wird: Mit dem aktuellen *PC Games Hardware*-Sonderheft zum Thema „Video am PC: Aufnehmen, optimieren und brennen" steht Ihrer Karriere als Film-Magnat eigentlich nichts mehr im Wege. Für € 6,50 lernen Sie Schritt für Schritt alle Feinheiten und sacken noch eine DVD ein – mit zahlreichen Demos, Programmen und Treibern. (TABU)

Info: www.pcgameshardware.de

GEH AUF DEN HÜGEL, RIESE!

Rollenspiel | Mit *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil* will die Spieleschmiede Infogrames im zweiten Quartal 2003 ein Rollenspiel aus der *Dungeons & Dragons*-Welt präsentieren. Auf Ihrer Reise kämpfen Sie sich rundenbasiert durch die Welt von Oerth und treffen dabei auf altbekannte Kreaturen des Fantasy-Epos, beispielsweise Echsenmenschen und Hügelriesen. (TABU)

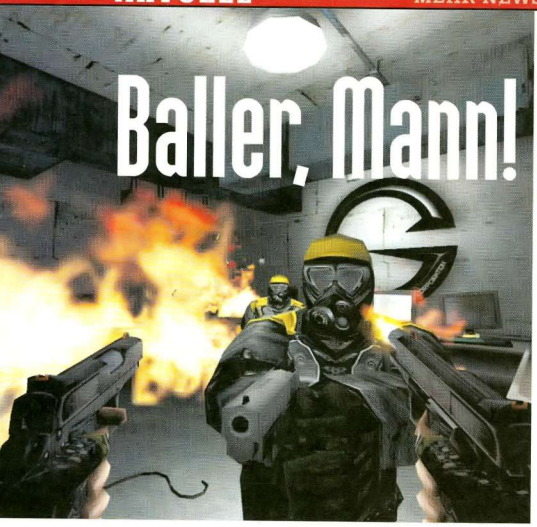
Info: www.infogrames.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	4	ANNO 1503	Electronic Arts
2	▼	1	GOTHIC 2	Koch Media
3	▲	8	DIE SIMS DELUXE EDITION	EA
4	▼	3	FUSSBALLMANAGER 2003	EA
5	▲	7	AGE OF MYTHOLOGY	Microsoft
6	▲	NEU	RTL SKISPRINGEN 2003	VCC Int.
7	▼	2	HARRY POTTER U. D. K. D. SCHRECKENS	EA
8	▲	NEU	EMPIRE EARTH UNIVERSE	Sierra
9	▼	7	FIFA FOOTBALL 2003	EA
10	▼	9	MOHAA SPEARHEAD	EA

Quelle: SATURN

Baller, Mann!





Die Frisör-Innung berichtet über immer mehr sehr, sehr, sehr unzufriedene Kunden

Wer hier zu langsam schießt, hat selber Schuld: Bei DEVASTATION wird nicht lange gefackelt, sondern schnell abgedrückt. Also los!

Ego-Shooter | Mann, was haben Spieleentwickler eigentlich gegen unsere Erde? Auch bei diesem Spiel ist der blaue Planet in naher Zukunft wieder mal im Eimer. Korrupte Firmen haben die Kontrolle übernommen und bestimmen die Regeln. Für deren Einhaltung sorgt eine bis an die Zähne bewaffnete Polizeitruppe. Doch – natürlich – gibt's ein paar aufmuckende Rebellen. Und Sie sind der Depp, der den Revoluzzern sagt, wo's langgeht. In 32 Kampagnen-Levels, bei denen das gesamte Interieur zerdeppert werden darf, geht's bei *Devastation* deftig zur Sache. Sie dürfen 40 Waffen einsetzen, sogar mit Schwertern prügeln und Bomben schmeißen. Für eine ordentliche Optik sorgt die *Unreal Warfare*-Engine. HD Interactive verspricht intelligent agierende Gegner, die sich absprechen und von mehreren Seiten angreifen. Lokalisierung und Vertrieb übernimmt in Deutschland die Firma Ascaron.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.devastationgame.com

„Meister der Zwiebeln?"

Mensch, Fränkel. MASTER OF ORION 3 – nicht MASTER OF ONION 3!

Strategie | Hurra! *Master of Orion 3* soll noch vor Ende Februar erscheinen. Wer's glaubt! Seltsamerweise gibt's nach wie vor kaum Fakten zum Spiel. So was macht eigentlich misstrauisch, oder? Die Verzögerung ist im Standortwechsel der Entwicklerfirma Quicksilver begründet, sagt man. Laut Infogrames hat die Spieleschmiede eben ihre neuen Büroräume bezogen und gibt jetzt Gas. Damit der Schlussspurt verkürzt werden kann, wurden noch mehr Tester eingestellt. Man wolle das Spiel erst dann veröffentlichen, wenn auch der letzte Programmfehler eliminiert ist. Unter diesen Umständen akzeptieren wir die Verzögerung natürlich. Weitermachen!

AHMET ISCITÜRK

Info: http://moo3.quicksilver.com



Zahlreiche außerirdische Rassen lassen die aktuelle Asyl-Diskussion wie einen Witz erscheinen.a

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Thomas Creutzenberg?

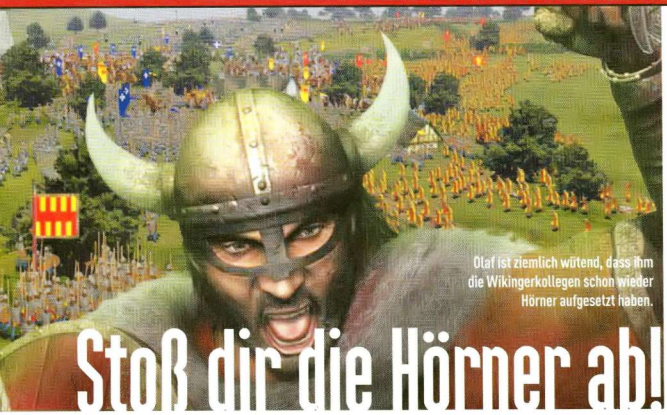


Wer an diesem Finger zieht, bekommt eine tolle Überraschung.

WOLFENSTEIN. DAS KLINGT SCHON SO DEUTSCH. WÄRE DOCH KOMISCH, WENN DA AM JÜNGSTEN TEIL ENEMY TERRITORY NICHT AUCH IRGENDWO EIN DEUTSCHER MITARBEITET.

Und tatsächlich: Ein sympathischer Exil-Freisinger namens Thomas Creutzenberg („mit ‚c' und ‚tz'") arbeitet seit August 2002 als Level-Designer bei Splash Damage in London. Wenn Sie demnächst durch *Wolfenstein: Enemy Territory* tappen und zum Beispiel auf den Axis-Zug in der Karte Trainwreck treffen: Halten Sie doch einen Moment inne und bewundern Sie das Meisterwerk! Es ist eines der vielen Dinge, die Thomas für *Enemy Territory* entworfen hat, neben Karten für die europäischen Mehrspieler-Kampagnen natürlich. Dass er nicht normal ist, dachten sich seine Eltern vermutlich bereits, als er beim Donau-Schwimmen zwei Kilometer durch vier Grad kaltes Wasser schwamm. Dabei hatte der 26-Jährige durchaus gute Karrierechancen mit seiner Ausbildung zum Fotografen. Doch statt leicht geschürzte Traumfrauen abzulichten, zog Thomas den sozialen Abstieg in die Software-Geschäftswelt vor. Zuerst bei Vulpine, jetzt bei Splash Damage. Immerhin hat Thomas etwas daraus gelernt und einen heißen Tipp für Sie parat: „Man kann alles schaffen, solange man es probiert." Ja, wie jetzt? Und warum ist der 3D-Shooter-Fan dann noch nicht Millionär und lebt auf einer Privatinsel in der Südsee? Wenn Sie ihn das selbst fragen, sich als Frau an seiner Seite bewerben oder ihn als DJ für Ihre nächste Breakbeat-Fete engagieren möchten, schreiben Sie bitte eine E-Mail an tom@creutzenberg.de. Thomas hat versprochen, alle Mails der PC-ACTION-Leser anzusehen, bevor er sie löscht.

JOACHIM HESSE



Otaf ist ziemlich wütend, dass ihm die Wikingerkollegen schon wieder Hörner aufgesetzt haben.

Stoß dir die Hörner ab!

Das kultivierte Mittelalter ist was für Weicheier! In MEDIEVAL: VIKING INVASION oder ROME: TOTAL WAR wird dagegen noch beherzt zugelangt.

Strategie | Activision und The Creative Assembly kündigten für das Frühjahr 2003 ein Add-on zu *Mediveal: Total War* an. Im Mittelpunkt stehen die Beutezüge der Wikinger sowie die Rangeleien benachbarter Fraktionen rund um die britischen Inseln und Skandinavien. Gleichzeitig erweitert das Add-on das Hauptprogramm um zusätzliche Einheiten, Gebäude und Völker. Vor jeder Schlacht dürfen Sie die feindlichen Truppen ausspionieren und den Nachschub organisieren. Richtig warm ums Herz wird es den Angreifern bei Belagerungen, wenn die Verteidiger als neue Waffe siedendes Öl einsetzen. Abgesehen vom Titel ist noch wenig über den nächsten Teil der Serie – *Rome: Total War* – bekannt. Aber Entstehung und Fall des römischen Weltreichs bieten ideale Voraussetzungen für diese Art von Spiel. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.totalwar.com



Die Framerate geht selbst hier nicht in die Knie. Benjamin Bezold hingegen tut dies regelmäßig auf dem Bahnhofsklo.

Zu hohe Eberwerte?

Eine Geheimquelle spielte uns neue Infos über DUKE NUKEM FOREVER zu!

Ego-Shooter | Uns wurde Geheimmaterial zu *Duke Nukem Forever* zugeschanzt. Es handelt sich um ein Bild und neue Fakten. Wie man sieht, kann der Titel trotz der langen Entwicklungszeit mit der aktuellen Grafik-Elite mithalten. Kommen wir zum unübersehbaren „Bullet-Swine"-Schriftzug. Sobald der Duke 100 Schweine-Mutanten erledigt hat, wird der Bullet-Swine-Modus aktiviert. Dann verwandeln sich Dukes Patronen in Schweinswürste. Damit lassen sich zum Beispiel die fiesen Islam-Mutanten mit nur einem Treffer eliminieren. Die Kettensäge (Chain-Sau) ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Ihre genaue Bezeichnung: Saudam Hussein. Gerüchten zufolge sollte auch Ex-Bundeskanzler Helmut Kohl auftauchen, doch da man ihm nicht genug Geld bot, erteilte er den Entwicklern eine Absage. Der Kommentar seines Pressesprechers: „Das macht den Kohl auch nicht mehr fett!". *DNF* soll übrigens im Winter 2666 erscheinen. AHMET ISCITÜRK

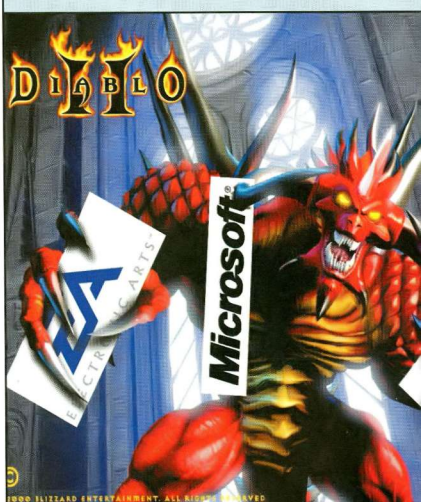
Info: www.3drealms.com



GERÜCHTE KÜCHE

Winterschlussverkauf oder was? Hartnäckig halten sich die Gerüchte, dass Vivendi Blizzard & Co. verscherbeln will ...

Haben Sie etwas Kleingeld in der Geldbörse? Dafür könnten Sie sich etwa ein doppelgehörntes Teufelchen leisten. Diablo ist aber nicht ganz billig. 15 Milliarden US-Dollar soll der Bösewicht kosten. Okay, dafür bekommen Sie als Zugabe auch noch die Firmen Blizzard und Sierra. Würden also zum Herrn und Gebieter von Prinz Arthas und seinen Freunden, diversen virtuellen Kasinos, dürfen Bruce Willis in *Stirb Langsam* den Marsch blasen und Das Dingsbums auf Unschuldige hetzen. Glaubt man der Nachrichtenagentur Reuters, denken mit Microsoft, Sony und Electronic Arts drei Spielegiganten darüber nach, für Vivendi die Portokasse zu öffnen. Fakt ist, dass Vivendi im vergangenen Jahr einen dreistelligen Millionenverlust in Euro melden musste und ein paar zusätzliche Mücken gut gebrauchen könnte. Fakt ist aber auch, dass momentan gar nichts Fakt ist, sondern reine Spekulation. Das bestätigte man uns auch in der deutschen Vivendi-Niederlassung, wo man uns nichts bestätigte. Was heißt das? Wir dürfen uns weiter zum Beispiel auf *World of Warcraft* freuen, und wenn Sie wirklich gerade ein paar Milliardchen übrig hätten ... CHRISTIAN BIGGE



Noch macht das Teufelchen, was es will. Welche Firma wird von Herrn Diablo an die Leine gelegt?

Komm endlich!

Gearbox plant, diesen Sommer HALO: COMBAT ENVOLVED fertig zu stellen.

Actionspiel | Als Konsolenspieler ballern Sie sich bereits seit März über die Oberfläche eines fremden Planeten. Die *James Bond*-Macher Gearbox portieren derzeit den Xbox-Referenztitel auf den PC. Dennoch soll *Halo: Combat Envolved* kein 1:1-Klon werden. „Wir nutzen alle Vorteile, die die PC-Plattform bietet", gibt Gearbox auf der hauseigenen Internetseite zu Protokoll. „Wir schaffen ein Spiel, das ein absolutes Muss für *Halo*- und Action-Fans wird." Zumindest beim erweiterten Mehrspielermodus sollte das dank neuer Karten, Spielmodi und Waffen im Bereich des Möglichen liegen. Und vielleicht erscheint die PC-Variante ja wirklich, bevor *Halo 2* Ende des Jahres auf der Xbox durchstartet. JOACHIM HESSE

Info: www.gearboxsoftware.com



Der neueste Schrei: Quadratische Kontaktlinsen in Grün.



Mit modernem Gerät macht die lästige Gartenarbeit richtig Spaß.

Mach hier nicht auf Wichtel!

Verunziert Ihr Nachbar eventuell sein Grundstück mit Vorgartenzwergen? Dann ist HEINZELJAGD das ideale Spiel für Sie!

Actionspiel | Hier gehen die Träume jedes Landschaftspflegers in Erfüllung: Als Heinzelmännchenjäger dürfen Sie den bärtigen Wichteln eins vor den Latz ballern, ohne dass der Nachbar gleich die Polizei ruft und Sie wegen Sachbeschädigung am Arsch hat. Unterdrücken Sie also Ihre verständlichen Gelüste noch bis April, dann erscheint der *Moorhuhn*-Klon. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.modern-games.de

Die hätten's verdient!

Warum nur auf Heinzelmännchen ballern? Es gibt etliche andere Figuren, die es verdient hätten. Also, in ein offizielles Spiel zu kommen natürlich! Hier unsere Top 3:

3. DIE TELE-TUBBIES
Das Spiel für die ganze Familie! Nach einem Treffer ertönt das verhasste, quiekende „Noch mal!" und erst beim zweiten Schuss ist es vollbracht.



2. DIE SCHLÜMPFE
Das beliebteste Balleropfer wäre natürlich Klugscheißer Schlaubi. Minuspunkte brächte Schlumpfine ein, die scharfe Dorfprostituierte.



1. DIE MAINZELMÄNNCHEN
Wenn Chefchen Bigge noch einen Gastauftritt kriegt, wär's perfekt! Die zusammen in einem Computerspiel? Das sorgt für Motivation!



Fotos: action press/Montage: Roland Gelteneuth



BESSERWISSER

BENJAMIN BEZOLD ÜBER SKURRILE AUKTIONEN



Foto: action press

Billig abzugeben: Herrn Hesses Familie.

Wer will mich haben?

Online-Auktionen sind schon was Feines. Bekommt man doch tatsächlich für seinen alten Kram auch noch Kohle. Das dachte sich wohl auch der arbeitslose Journalist Steve Young und versuchte, auf eBay gleich seine komplette Familie, also Frau und zwei kleine Kinder, zu vertickern. Für sage und schreibe fünf Millionen Dollar sollte der Meistbietende zwar nicht das Eigentumsrecht über die Youngs erhalten, dafür aber gewisse Rechte. So werde man auf Wunsch den Nachnamen des Finanziers annehmen, ihn regelmäßig besuchen oder ihm Familienvideos schicken. Und das Beste: Steve Young wollte in Zukunft seinem neuen „Meister" sämtliche von ihm geschriebenen Zeitungsartikel widmen. So weit kam es jedoch nicht, denn eBay nahm das Angebot vom Server. Eine lange nicht so skurrile Auktion findet derzeit unter http://licenses.black-star.de statt. Dort verhökert der insolvente Hersteller Blackstar die Lizenzen seiner Spiele. Die Preise für die Vertriebsrechte an *Dragonfarm, 1193: Anno Domini, Tennis Manager, Sports TV Boxing* und Co. haben es jedoch in sich. Fünfstellige Beträge sind bei der Auktion keine Seltenheit. Hoffen wir, dass sich zahlungskräftige Käufer finden und Blackstar somit der Rettung vor dem endgültigen Aus einen Schritt näher kommt.



06/02/2003

"Ein Königreich für Unreal 2." *PC Action*

Unreal II

THE AWAKENING







WWW.UNREAL2.COM

EPIC GAMES

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY

Unreal, II - The Awakening ,. 2002 Epic Games Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal, II – The Awakening was created by Legend Entertainment, an Infogrames studio and was published and distributed by Infogrames Europe S. A., under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners.

CREATIVE

EAX ADVANCED HD

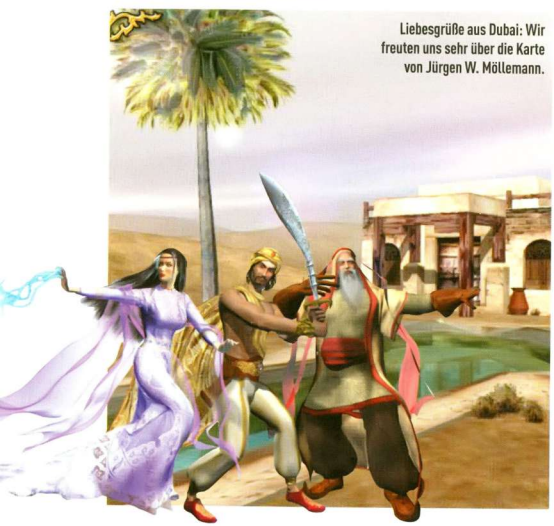
ATARI

Ahmet, lach net!

Denn jetzt geht's zu Ali Baba und seinen 40 Räubern. LEGEND OF ZORD, das erste PC-Spiel aus dem Wüstenstaat Dubai, macht's möglich!

Action | Machen wir's kurz: Vor 5.000 Jahren wurde der König Gilgamesch irgendwo in Arabien zwischen Zord und Askhar ermordet. Sie schlüpfen in die Rolle des rachsüchtigen Prinzen Raymon und schlagen sich im *Tomb Raider*-Stil mit Säbel und fünf weiteren Waffen durch 16 Levels. Außerdem dürfen Sie den zahlreichen Gegnern mit knapp 20 Zaubersprüchen zu Leibe rücken. Geplanter Erscheinungstermin des Action-Adventures ist Ende Februar. Warum auf den Screenshots noch keine Gegner zu sehen sind, wissen wir allerdings auch nicht. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.legendofzord.com



Liebesgrüße aus Dubai: Wir freuten uns sehr über die Karte von Jürgen W. Möllemann.



Der neuste Schrei von Ikea: Heizöfen in Schlangenform.



Der schiere Albtraum: Kollege Iscitürk in vierfacher Ausfertigung.

Eine Leiche zum Frühstück!

Grusel-Filme sind Ihnen zu öde? Dann schnetzeln Sie in SHADE: WRATH OF ANGELS doch selbst ein paar Monster!

Action-Adventure | Was tun Sie, wenn ein Dutzend Zombies auf Sie zuhumpeln und Sie nur acht Patronen im Lauf Ihrer Schrotflinte wissen? Diese Frage können Sie sich noch im Frühling beantworten. Dann soll das Horror-Action-Adventure *Shade: Wrath of Angels* von Black Elemental Software erscheinen. Ihre Schauder-Reise führt Sie zu einer Kleinstadt irgendwo in Europa, wo eine unheimliche Mordserie die Runde macht. In über 50 Levels durchforschen Sie unter anderem die Räumlichkeiten einer mysteriösen Villa, sehen sich in einem verlassenen Militärstützpunkt um und wagen den Blick ins Schattenreich. Beim Kampf gegen die Kreaturen der Hölle ist jedoch nicht nur ein schneller Finger am Abzug gefragt, sondern auch Ihr Grips. Schließlich lauern die Monster nicht einzeln auf Sie. Zudem gibt es zahlreiche Rätsel zu lösen. TANJA BUNKE

Info: www.shade-game.com

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 INS 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 2/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



DANIEL HOLDT aus Stelle darf sich auf das Spiel *Aquanox 2* freuen.

EILER & RIEMEL

Microsoft game studios



Die Legende bebt!

Ein wahrhaft göttliches Vergnügen!

Die Macher von „Age of Empires" entführen dich in das Zeitalter der Mythologie. Als Anführer der Ägypter, Griechen oder Wikinger errichtest du ein Reich mit antiken Städten, mächtigen Festungen und geheimnisvollen Tempeln. In den packenden Gefechten stehen dir Götter und mythologische Kreaturen wie Zyklopen, Minotauren oder Skarabäen zur Seite. „Age of Mythology" ist das ultimative Echtzeit-Strategiespiel – mit göttlicher 3-D-Grafik und grenzenlosem Spielspaß. Seid bereit für diese Herausforderung! *www.microsoft.com/germany/ms/games/*





AGE of MYTHOLOGY

VON DEN MACHERN VON AGE OF EMPIRES & AGE OF KINGS

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

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

Im Dezember hagelte es Preisgeld. Haben Sie schon mal an eine Karriere als E-Sportler gedacht? Gute Berufsaussichten!

Hier winkten scharfe Preise!

Foto: action press; Montage: Carola Giese

Die Marlboro-Männer sind alle an Krebs gestorben. PC ACTION meint: Es muss endlich eine Alternative her!

AUF DVD

LAN-Party-Fotos

Bilder von den Finals der ESL Pro Series, der FusionLAN und der ALPHA tessera.

alpha-tessera.exe, esl-pro-series.exe, fusionlan.exe

Für eine Hand voll Dollar

Die Ergebnisse des CPL® Pentium® 4 Processor Winter 2002 Event in Dallas im Überblick:

WINTER EVENT 2002

COUNTER-STRIKE

1. Platz: Team 3D (USA), 30.000 Dollar
2. Platz: GameOnLine (Skandinavien), 20.000 Dollar
3. Platz: Schroet Kommando (Schweden), 12.500 Dollar
4. Platz: Team 9 (Schweden), 7.500 Dollar
5. Platz: Weekend Warriors (USA), 6.000 Dollar
6. Platz: Team zEx (USA), 4.000 Dollar
7. Platz: Riot-Squad (USA), 3.000 Dollar
8. Platz: eoLithic (Norwegen), 2.000 Dollar

UNREAL TOURNAMENT 2003

1. Platz: Jonathan „Fatality" Wendel (USA), 10.000 Dollar
2. Platz: Caleb „Cpense" Pense (USA), 5.000 Dollar
3. Platz: Andre „Infinite" Anbarchian (USA), 3.000 Dollar
4. Platz: Busby „Esca" Haris (USA), 2.000 Dollar
5. Platz: Michael „solo" Thiele (Deutschland), 1.750 Dollar

TEAM FORTRESS CLASSIC

1. Platz: Vindicate (USA), 5.000 Dollar
2. Platz: Team 404 (USA), 3.000 Dollar
3. Platz: Zero Tolerance (Kanada), 2.000 Dollar

Dummerweise kriegten die europäischen E-Sportler bei der CPL in Dallas gegen die US-amerikanischen Vertreter kräftig was auf die Mütze.

E-Sports | Es ging um richtig viel Kohle für die angereisten Spieler: Beim CPL® Pentium® 4 Processor Winter 2002 Event in Dallas gab es 100.000 Dollar für den *Counter-Strike*-Wettbewerb, 30.000 bei *Unreal Tournament 2003* und 10.000 bei *Team Fortress Classic* zu gewinnen. Vor allem bei *UT 2003* galten im Vorfeld europäische Spieler als Favoriten. Doch die Amerikaner hatten in allen Turnieren die Maus vorn. Als einziges deutsches *CS*-Team landete mTw. alternate auf dem neunten Platz und musste mit vergleichsweise mickrigen 1.750 Dollar Preisgeld nach Hause fahren. Bei *Unreal Tournament 2003* kämpfte sich der deutsche Michael „mTw.Solo" Thiele auf den fünften Rang, direkt gefolgt von Alexander „eSu.MrFrost" Ilic. Die beiden kassierten die immer noch respektablen Summen von 1.750 und 1.500 Dollar. Jonathan „Fatality" Wendel, Medienstar und amerikanischer E-Sports-Nationalheld, siegte überraschend beim *Unreal Tournament 2003*-Turnier, ohne ein einziges Spiel abzugeben. Er stellte damit einmal mehr unter Beweis, dass er alle Ego-Shooter beherrschen kann. FELIX LOHMEIER

Info: www.thecpl.com

Zwei neureiche Halunken

Das Duo vom Team „Orcish Empire" räumte bei den Warcraft-3-Finalspielen der ESL PRO SERIES 15.000 Euro ab. Es gab aber noch mehr glückliche Sieger.



Katholische Landschule: Die Hände immer schön über dem Tisch halten!

E-Sports | Als „Königsklasse" der Electronic Sports League versteht sich die ESL Pro Series. Im Kölner Internet-Café Future Point haben die besten Teams nun vor 200 Zuschauern die Finalspiele der von Intel gesponserten Elite-Liga ausgetragen und dabei eine Menge Kohle kassiert. Diesmal gab's nicht nur dicke Preisgelder für *Counter-Strike* oder andere Shooter. Auch Fans von *Warcraft 3*, *Jedi Knight 2* und *Nascar 2002* konnten erstmals richtig Geld verdienen. Das Orcish Empire (15.000 Euro) belegte beispielsweise den ersten Platz bei *Warcraft 3*, gefolgt von Ocrana (7.500) und mTw.alternate (4.000). Der Start für die nächste Saison wurde noch nicht bekannt gegeben. Geplant ist aber eine Saisonlaufzeit von sechs Monaten. Um an den Pro Series teilzunehmen, müssen Zocker in der ESL in die höchste Liga aufsteigen. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/ger/pro-series

Für eine Hand voll Euro

DIE ERGEBNISSE DER ESL PRO-SERIES FINALS IN KÖLN IM ÜBERBLICK:

COUNTER-STRIKE
1. PLATZ: MOUSESPORTS, 15.000 EURO
2. PLATZ: MORTAL TEAMWORK, 7.500 EURO
3. PLATZ: PING OF DEATH, 4.000 EURO
4. PLATZ: SCHROET KOMMANDO, 1.500 EURO

JEDI KNIGHT 2
1. PLATZ: PRO GAMING, 5.000 EURO
2. PLATZ: TEAM HELIX, 2.500 EURO

NASCAR 2002
1. PLATZ: VIRTUAL RACING E.V., 5.000 EURO
2. PLATZ: MRMA RACING TEAM, 2.500 EURO

WARCRAFT 3
1. PLATZ: ORCISH EMPIRE, 15.000 EURO
2. PLATZ: OCRANA 1, 7.500 EURO
3. PLATZ: MORTAL TEAMWORK, 4.000 EURO
4. PLATZ: OCRANA 2, 1.500 EURO

Du stinkst nach Fisch!

Wels vorerst nicht Austragungsort der größten österreichischen LAN. Jetzt angelt sich die NOVALAN den Rekordversuch.

LAN-Party | Die für 2.003 Zocker geplante Code2k3 im österreichischen Wels ist erst einmal gen Sommer verschoben. Nun scheinen unsere verehrten Nachbarn aber einen ernst zu nehmenden Rekordversuch zu starten. Die NovaLAN will Platz für 1.200 Zocker bieten und findet vom 7. bis 9. Februar in der Wiener Neustadt statt. Für 28 Euro Eintrittspreis soll's alle gängigen Features geben: Eine „einzigartige Location" (die Mehrzweckhalle „Arena Nova"), Highspeed-Netzwerk, Casemod-Contest, PC-ACTION-WWCL-Turniere, separate Schlafräume, Beamer und eine Chill-Out-Area. Das Mindestalter beträgt 16. Ein Zusammenschluss der erfahrenen Teams Generation Fun (DownundeR4LAN.net, MilLANium) und ICB (LANWa[H]n) tritt als Veranstalter auf. FELIX LOHMEIER

Info: www.novalan.net

DA MUSST 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 DmD-LAN	24.01.2003	49808 Lingen	256	✘	www.dmd-lan.de
2 LAN-Team	31.01.2003	59071 Hamm	400	✔	www.lan-team.de
3 MultiMadness 18	31.01.2003	21220 Seevetal	272	✔	www.multimadness.de
4 TL-AbiLAN 2003	07.02.2003	51067 Köln	264	✘	www.thunderlan.de
5 ThunderNight	07.02.2003	36289 Friedewald	250	✔	www.thunder-night.de
6 Dimensions I/2003	07.02.2003	72631 Aichtal-Grötzingen	250	✔	www.dimensions.de
7 XOLON Valentin	14.02.2003	48165 Hiltrup	315	✘	www.xolon.de
8 LANwirtschaft III	14.02.2003	06237 Spergau	450	✘	www.lanwirtschaft.de
9 48h LAN	14.02.2003	04159 Leipzig	210	✔	www.48hlan.de
10 LANarena	21.02.2003	38871 Ilsenburg	688	✔	www.lanarena.de
11 C-Moos	28.02.2003	84174 Weixerau	300	✘	www.c-moos.de
12 Oberpfalz-LAN 3	28.02.2003	92421 Schwandorf	350	✔	www.oberpfalz-lan.de
13 C-MaxX 3	28.02.2003	21244 Buchholz	500	✔	www.circus-maxximus.de
14 IBL Siebtes Zeichen	28.02.2003	75038 Oberderdingen	240	✔	www.ibl-lan.de
ÖSTERREICH					
NovaLAN	07.02.2003	2700 Wien	1200	✔	www.novalan.net
LANCON.vention V1.0	14.02.2003	8700 Leoben	300	✔	www.lancon.at
nur48stunden – Teil 9	21.02.2003	8200 Gleisdorf	250	✔	www.nur48stunden.at
SCHWEIZ					
Bytewarz VI	14.02.2003	5330 Zurzach AG	300	✘	www.bytewarz.ch
NetGame XL 2003	27.03.2003	3600 EXPO Thun	800	✘	www.netgame.ch



Extrem sexy: Thermo-Reizwäsche für Eskimos.

Da war gutes Rad teuer!

Die FUSIONLAN kämpfte mit Netzwerkproblemen. Aber das Duell zwischen echten Rennfahrern und PC-Rasern war 'ne runde Sache.

LAN-Party | Frank Diefenbacher (Formel 3), Tony Schmidt (Formel 3000), Maik Heupel (Porsche Cup) und Robert Schlünssen (Formel Renault) gehören zu den besten deutschen Nachwuchsrennfahrern. Kürzlich stellten sie sich der Herausforderung mit Lenkrad und Pedalen am PC. Austragungsort war die FusionLAN in Hamm mit über 1.000 Teilnehmern. Die Asphalt-Profis kamen bei *Need for Speed: Hot Pursuit 2* überraschend weit, Robert Schlünssen raste sogar bis ins Finale. Letztendlich aber siegten doch die Zocker in ihrem virtuellen Revier und im Rahmen der so genannten „Intel Racing Tour". Während der LAN-Party führten immer wieder Netzwerkprobleme zu Verzögerungen. Deshalb fanden zunächst die Turniere nicht statt. Als Netzwerkausstatter IPronec das Netz in einzelne Segmente teilte, konnten die Wettbewerbe wenigstens in kleinen Blöcken ausgetragen werden. Für die Gewinner gab es Preise im Wert von 17.000 Euro. Trotzdem: Viele Teilnehmer zogen ein negatives Resümee. Das Rahmenprogramm klappte unterdessen: Besucher durften eine Mehrspieler-Beta von *C&C Generals* live auf der Bühne testen und sich online mit dem Entwicklerteam aus den USA messen. Das 2 gegen 2 gewannen die Westwood-Mannen. Beim 1 gegen 1 gelang eine Überraschung und die Entwickler unterlagen. Die Disco, eine Cocktailbar, ein Kino mit Dolby Surround, der Auftritt der WaterJoe-Girls und die Kletterwand trösteten ebenfalls ein wenig. Trotz der Probleme planen die Veranstalter eine Fortsetzung. Die Party war aus ihrer Sicht gut organisiert. FELIX LOHMEIER

Info: www.fusionlan.de

Das Fest der Triebe

Zur Weihnachtszeit werden viele Kinder gezeugt. Und auch sonst kommt fast alles zusammen: Zum Beispiel große LANs wie die NORTHCON und die ALPHA TESSERA.

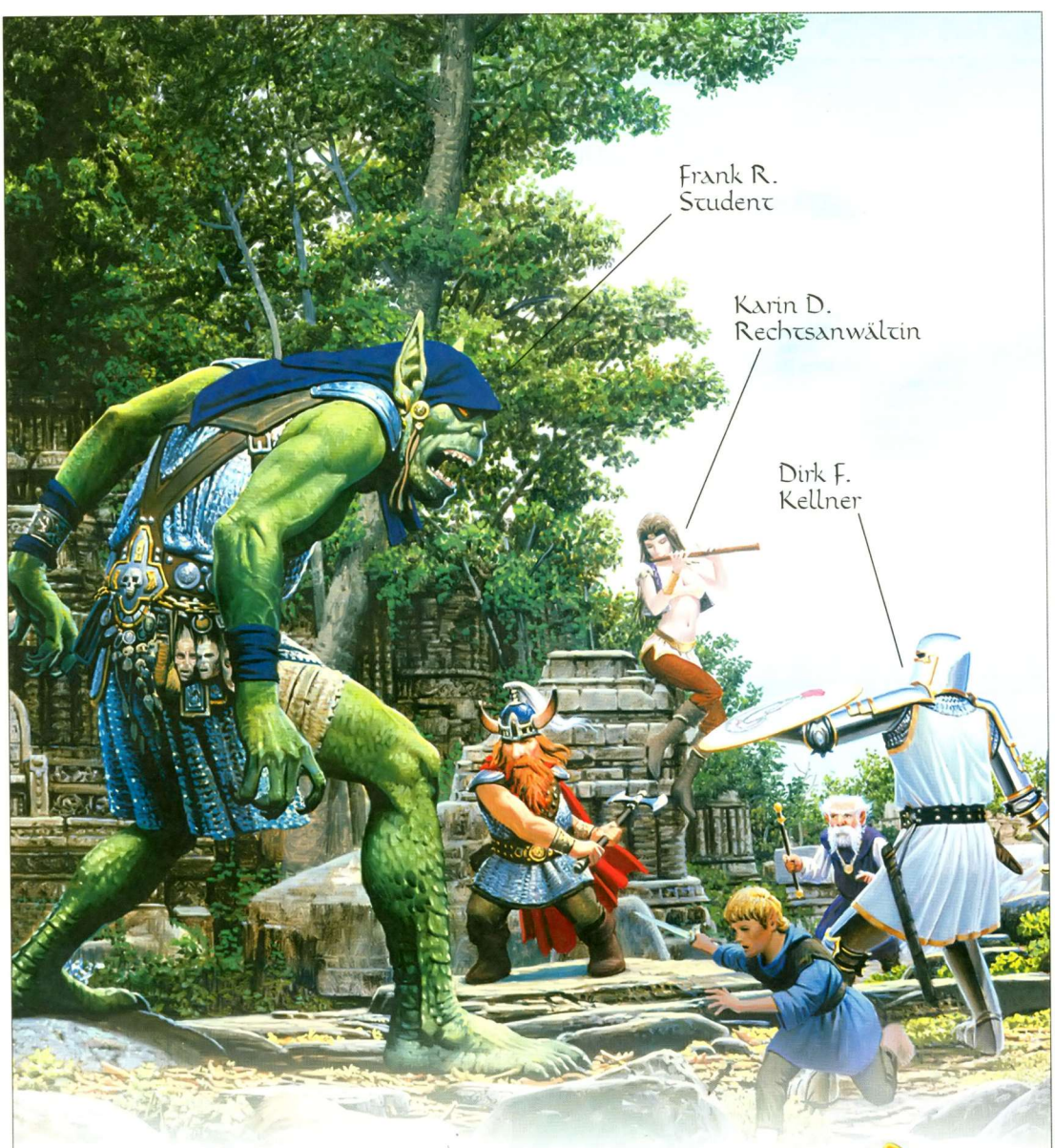


Unter „Rotlichtviertel" hatten wir uns was anderes vorgestellt.

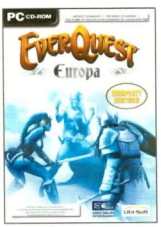
LAN-Partys | Der Dezember war ein Monat, bei dem fast alles zusammenkam: die Finalspiele der ESL Pro Series, die FusionLAN, die CPL in Dallas und die NorthCon. Dazu ein halbes Dutzend weiterer überregionaler LAN-Partys. Die ALPHA tessera in Celle (Bild) lief eine Woche vor der von Netzwerkproblemen geplagten FusionLAN mit dem gleichen Equipment. Hier machte das Netzwerk von IPronec wegen der geringeren Teilnehmerzahl von „nur" 600 etwas weniger Probleme. Trotzdem reichte es für Kritik. Selbst kurzerhand eingeflogene Techniker konnten das Netzwerkproblem nicht lösen, das eine Woche später während der Fusion wieder störte. Bei der Northern LAN Convention in den Holstenhallen in Neumünster (Schleswig-Holstein) verlief wenigstens die dritte große LAN-Party des Monats technisch fast einwandfrei. Die hauseigene Netzwerkausstattung des Veranstalter (innovative LAN Entertainment) verrichtete ohne größere Ausfälle ihren Dienst. Bei 980 Zockern war dies keine Selbstverständlichkeit. Zum Rahmenprogramm trugen die WaterJoe-Girls bei. Beim PC-ACTION-WWCL-Turnier von *Counter-Strike* (5 gegen 5) siegte das Team Gore, vor XX5 und Disease. Gore verteidigte damit den ersten Platz im PCA-WWCL-Ranking und sackte weitere 10.000 Punkte für die Finals ein. FELIX LOHMEIER

Info: www.alpha-lanparty.de; www.northcon.de





Die überraschendsten Treffen ereignen sich in EverQuest



Betritt die deutsche Community von EverQuest und trifft Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.

PC CD-ROM

www.everquest-europe.com

Maximize your experience with pentium 4

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Ubi Soft

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online ntertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2002 Sony Computer ntertainment America Inc. All rights reserved.



Rohr frei!

Beim Online-Rollenspiel PURGE säubern Sie mit dicken Wummen oder mächtigen Zaubersprüchen eine virtuelle Welt vor Ihren Feinden.

Online-Rollenspiel | Das erste Online-Rollenspiel für Fantasy- und Science-Fiction-Fans sowie Putzfrauen soll noch dieses Jahr erscheinen. Es heißt „Bereinigung". Oder, weil's auf Englisch cooler klingt: *Purge*. Bei dem Ego-Shooter, der acht Klassen, 24 Fähigkeiten und 32 Waffen bietet, schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Hightech-Kriegers oder Magiers und sammeln Erfahrungspunkte. Vorwiegend beim Kampf natürlich. Denn in der Welt von *Purge* stehen sich zwei Parteien gegenüber, die sich virtuell die Köppe einschlagen. Eine Gruppierung setzt auf Technologie, Wissenschaft, hoch entwickelte Knarren und unter anderem Cyborgs und Androiden. Die andere auf Zauberkräfte, Religion, magische Klingenwaffen und Charaktere wie Meuchelmörder und Mönche. Könnte interessant werden. Bleibt nur die Frage, welche Firma den Vertrieb für Deutschland übernimmt ... HARALD FRÄNKEL

Info: www.purgeonline.net



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: Sabine Jakobi
Beruf: Industriekauffrau
Alter: 21 Jahre
Nickname: spacybiny
E-Mail: spacybiny@verite-records.com
Homepage: Keine Angabe
Lieblingsgenre: Online-Rollenspiele und Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Ultima Online, Dark Age of Camelot, Counter-Strike, Neocron
Seit wann ich spiele: Seit ich einen Atari und C 64 hatte.
Statement: Wer glaubt, dass Frauen nicht mal wissen, wie man einen PC einschaltet, der täuscht sich arg. Passt lieber auf, wenn ihr uns ingame begegnet!

Anm. d. Red.: Wir fragen uns immer wieder, wie so junge Menschen bereits am C 64 zocken konnten. Liebe Sabine: Warst du schon als Spermium spielsüchtig? Oder hat dich später jemand gewaltig über den Tisch gezogen und dir so 'nen ollen Brotkasten angedreht? Beides fänden wir erschreckend.

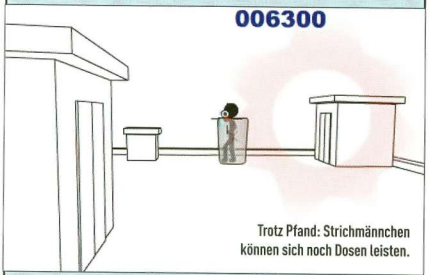
Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse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

LIES MICH !

KNALL DOCH, CHINA-BÖLLER!

Flash-Spiel | Einen witzigen Strichmännchen-Shooter haben die genialen chinesischen Animatoren von Xiao Xiao veröffentlicht. Beim kleinen Flash-Game treten Sie als Einzelkämpfer gegen eine Armee von Bösewichtern an. Schlucken Sie vor dem Spielstart ein paar Tröpfchen Zielwasser. Das hilft! (CB)

Info: www.collectmad.com/vivamad/games/xiaoxiao.htm



Trotz Pfand: Strichmännchen können sich noch Dosen leisten.

MAGST DU'S EXTREM?

LAN-Party | Unter dem Motto „Auf zu neuen Extremen!" startet die vierte LANarena vom 21. bis 23. November mit 688 Teilnehmern durch – in der Harzlandhalle in Ilsenburg. 28 Euro muss der volljährige Zocker für die Party abdrücken. Dafür gibt's PC-ACTION-WWCL-Turniere, breite Tische, bequeme, gepolsterte Stühle, mehrere Schlafräume, viele Duschen und Essen vor Ort. (FL)

Info: www.lanarena.de

DAS HÖRT MAN GERN!

Internet-Radio | Immer mittwochs von 17 bis 18 Uhr informiert Game Radio im Internet über aktuelle PC-Spiele. Die Jungs und Mädels hinter dem Projekt kommen von der TU Chemnitz und stehen besonders auf Action-Games. Reinhören lohnt also. (CB)

Info: www.gameradio.de.vu

SEI EIN GOTT!

Online-Rollenspiel | Zum Beispiel auf der Inselwelt von Val'Heru. Dort dürfen Sie sich eine Kreatur erschaffen und so lange auf die Konkurrenz einprügeln, bis Sie endlich Alleinherrscher sind. Das ehrgeizige Online-Projekt ist eine Studienarbeit von Informationstechnikern der Berufsakademie Mannheim und befindet sich noch in der Alpha-Phase. Mal sehen, was der deutsche Entwicklernachwuchs zustande bringt. (CB)

Info: www.valheru-online.de



Bislang treffen sich auf Val'Heru nur zwei Palmen und ein Portal zum Skat. Das soll anders werden.



Klick dich rein!

Am 16. Januar war es so weit: Die hochschwangere PC ACTION hat ihr Baby auf die Welt gebracht: eine megafette Homepage! Überzeugen Sie sich selbst.

Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt, wir steigern das Bruttosozialprodukt! Getreu diesem Motto haben wir für Sie weder Kosten noch Mühen gescheut und eine Homepage gebastelt, die heiß wie Frittenfett ist und Ihre Internetleitung zum Glühen bringt. Egal, ob Sie auf der Suche nach topaktuellen News sind oder mit Gleichgesinnten über die zweitschönste Nebensache der Welt diskutieren möchten, auf www.pcaction.de werden Sie garantiert fündig.

PEEPSHOW

Welche Bewertung hatte gleich wieder *NOLF 2* abgestaubt? Lohnt sich der Kauf von *Anstoss 4*? Wie fett wird *Doom 3*? Bevor Sie jetzt planlos in Ihrem PC-ACTION-Archiv zu blättern beginnen, surfen Sie doch einfach auf pcaction.de und wenige Mausklicks später haben Sie die Antworten. Unsere riesige Datenbank führt so gut wie alle Artikel seit dem Heft-Neudesign im Sommer und wird natürlich ständig aktualisiert und erweitert. Zum Greifen nahe kommt Ihnen das PC-ACTION-Team in der „Peepshow". Schauen Sie Kollege Ahmet Iscitürk beim Dönerfressen zu oder tauchen Sie mit Tanja Bunke in die faszinierenden Welten der neuesten Rollenspiele ein. Unsere nagelneuen Live-Webcams machen's möglich. Aber das ist noch lange nicht alles, was Sie in unserer „Peepshow" erwartet. Im Redaktionstagebuch beispielsweise lesen Sie, welche Qualen ein PCA-Schreibsklave täglich zu erdulden hat. Natürlich kommen hier die Lachmuskeln ebenso wenig zu kurz wie in „Fränkels Eckla", wo Harald Fränkel bei der Beantwortung von Leserbriefen kein Blatt vor den Mund nimmt.

CHATTER GESUCHT

Haben Sie Bock auf einen spaßigen Chat mit Joachim Hesse oder brauchen Sie neue Maps für *Counter-Strike*? Dann statten Sie doch dem Spielerforum einen Besuch ab! Neben massig Downloads lachen Sie in dieser Rubrik unsere Zuckerweibchen an. Und das Diskussionsforum mit Chat lässt langweilige Abende wie im Flug vergehen. Schlichtweg genial ist der Organizer von pcaction.de. Tragen Sie hier wichtige Termine ein und versenden Sie E-Mails an Ihre neu gewonnenen Freunde in der PCA-Community. Und das ist noch lange nicht alles, was auf pcaction.de geboten wird. Weitere Features sind etwa Online-Umfragen, Tipps & Tricks, Leser-Tests, Leser- und Verkaufs-Charts, Net-News und Blickpunkte. Worauf warten Sie noch? Klicken Sie sich rein! Erleben Sie die Faszination von pcaction.de. Aber seien Sie gewarnt: Unsere Homepage macht süchtig.

BENJAMIN BEZOLD

LESERBRIEFE

Prosit Neujahr!

Meine Kollegen werde ich zwar nach wie vor nicht los. Aber wenigstens auf Einweg-Flaschen gibt's jetzt Pfand. Und auf Dosen. Das ist spitze.

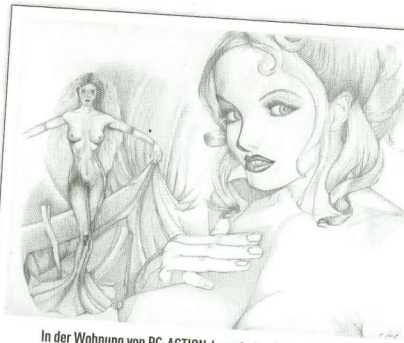
Willkommen im neuen Jahr! Ich möchte zunächst all jene herzlich grüßen, die am 31. Dezember 2002 mit dem Rauchen aufgehört haben. Und just in diesem Moment von mir daran erinnert werden, dass sie bereits wenige Tage nach Silvester peinlichst versagten, weshalb sie mir jetzt am liebsten ihre brennende Kippe in eine Körperöffnung schieben würden. Ferner sage ich den Frauen „Hallo", die sich nach den Feiertagen noch fetter fühlten, als sie es ohnehin grundsätzlich tun, eine Diät starteten und ... na ja, Sie wissen schon. Grüße gehen zudem an meinen Kollegen Joachim Hesse, der feststellen wird, dass die öffentlichen Verkehrsmittel sauteuer geworden sind. Armes Schwein. Also 40 statt bisher 30 Euro fürs Schwarzfahren find ich auch eine Unverschämtheit. Und Glückwunsch an alle Verkäufer/innen! Die verbluten zwar fast täglich, weil sie sich die Lippen fransig reden, wie und warum das mit dem neuen Pfandsystem so ist. Dafür wird aber der Kontakt zum Kunden viel persönlicher! „Kassenbon aufheben ... *bla* ... Dosen mit kohlensäurehaltigen Getränken 25 Cent ... *blubber* ... andere Einwegverpackungen ... *laber* ... über 1,5 Liter 50 Cent ... *rhabarber* ... ja, Bier mit Cola kostet, aber Bier mit Whisky nicht, keinen Schimmer warum ... *schulterzuck* ... nein, für Säfte, Eistee, Sekt, Wein, Liköre und Milch gibt's auch keinen Pfand ... *mitdenhändelfuchtelundrotanlauf* ... gehen Sie mir nicht auf den Sack! Ich hab MIR DEN SCHEISS NICHT AUSGEDACHT ...". Oh ja, es gibt Leute, die gegen das Dosenpfand sind! Von einem habe ich gar in einem Internet-Forum gelesen, er würde lieber mit Plastik-Einwegflaschen dutzendweise Robbenbabys verdreschen als seine Zeit damit zu verschwenden, Kassenbons zu sortieren. So ein Schwachsinn. Also echt, da könnte ich mich aufregen! Wenn ich Robben quälen will, beschall' ich die mit Britney-Spears-Liedern. Ist doch viel wirkungsvoller. Außerdem: Ich find' Dosenpfand super und würde gern einen entsprechenden Spruch-Button an die Jacke pinnen! Nicht von wegen der Umwelt, sondern weil ich bekanntlich gern Menschen ärgere. Also mein Stamm-Tankwart freut sich bestimmt, wenn ich künftig monatlich mit 60 Kassenbons und 120 Red-Bull-Dosen in zwei mächtig großen Säcken aufkreuze. So gegen 17 Uhr. Bei Feierabendverkehr. Das wird sehr schön. Ich hoffe, Sie haben ebenfalls Spaß im neuen Jahr. Ich wünsche Ihnen sicherheitshalber noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

ICH BIN SO FREI!



In der Wohnung von PC-ACTION-Leserin Eva L. ist es offensichtlich sehr kalt.

Da Sie sich so für die holde Weiblichkeit in ihrer vollen Schönheit (also nackt) interessieren und auch künftig nur noch Akt-Zeichnungen von diesen annehmen, möchte ich Ihnen ein Weihnachtsgeschenk machen, an dem Sie sicher Freude haben. Ich hoffe, dass ich ungefähr Ihren Geschmack mit diesem Geschenk getroffen habe. [...] Viel Spaß mit der Zeichnung!

EVA LORENZ, BERNAU BEI BERLIN

Vielen lieben Dank, Frau Lorenz! Wir haben mit 7:1 Stimmen Folgendes beschlossen: Falls dies ein Selbstbildnis ist, dürfen Sie zur Belohnung für Ihre Mühen ein Praktikum in der Redaktion machen. Sollten Sie dagegen nur so toll zeichnen können, weil Sie mangels Männerbekanntschaften zu viel Zeit haben, lautet das Abstimmungsergebnis 1:7.

SCHICK MA'!

[...] Herr Fränkel, ich hätte EINEN WUNSCH AN DIE PCA, UND ZWAR WOLLTE ICH MIR DIE VOLLVERSION VON AMERICA'S ARMY DOWNLOADEN, ABER MEIN SCHEISS-ISDN LÄDT DAFÜR FÜNF STUNDEN, DESHALB WÄRE ES ECHT COOL, WENN DU MIR MAL DIE VOLLVERSION ÜBER E-MAIL ZUSCHICKEN KÖNNTEST. [...]

HENDRIK KUPFER, MÜHLHEIM/THÜRINGEN

Ich soll bitte was, Hendrik? Eine 349 MB große Datei an dein T-Online-Postfach schicken? Klemmen deine Hirnsynapsen genauso wie deine Shift-Taste?

HER DAMIT! 1

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!". 1. Ich bin der Meinung, dass der „Splinter Cell"-Tischaufsteller mir gehören sollte, da mich alle auslachen, weil ich die „Splinter Cell"-Demo trotz lächerlicher vier bis sechs Bilder pro Minute 100 Mal durchgespielt habe und dann endlich was zum Rumprollen hätte. 2. Könnte ich die drei Batterien gut für meine Maus gebrauchen, da die Batterien bald wieder alle sind und ich zu faul bin, um 'n paar neue zu holen. Ja, ja, ich weiß, dass Faulheit nicht auch noch belohnt werden sollte, man könnte ja mal 'ne Ausnahme machen.

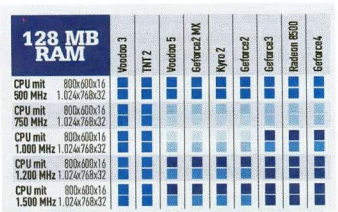
THOMAS KUSMIERCZYK, MENDEN

Pass gut auf, Thomas: Wenn deine Maus quengelt, dass die Batterien für ihr Lieblingsspielzeug von Beate Uhse leer sind, musst du fauler Sack halt mal wieder selbst ran, statt ständig vorm Computer rumzuhängen. Danke.

ROT-GRÜN-BLIND

Betreff: Hardware-Anforderungen. Obwohl ich die PC ACTION zumeist sehr gut finde, will ich ein wenig konstruktive Kritik üben. Eure Zielgruppe soll ja die männliche Bevölkerung sein. Gerade bei dieser gibt es einen immensen Anteil, so wie mich, der ein Problem hat, grün und rot zu unterscheiden. […] Sicherlich ist es kommunikativ, wenn man ständig mit der Zeitschrift zu irgendjemandem laufen muss, um rauszubekommen, ob das vorgestellte Spiel nun auf meinem Rechner läuft oder nicht. Könnt ihr die Hardwaretests nicht umgestalten? Wenn's denn farblich sein muss, könntet ihr vielleicht Blautöne nehmen? […]

ANDREAS KIESSLING, DRESDEN



So wäre ein Prüfstand endlich mal übersichtlich, was?

Machen wir, Andreas! Und für die ganz Blinden legen wir ein Hörbuch bei oder was?

RÜGEN WIE GEDRUCKT

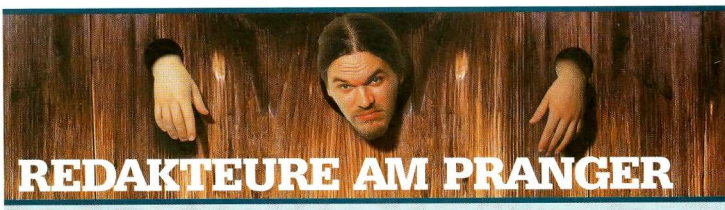
Endlich halte ich mein erstes selbst erworbenes Heft in meinen Händen. Mann, bin ich von euch enttäuscht. Da ich's mir nirgendwo mehr schnorren konnte, hab ich's halt wegen der Prämie abonniert (= 1. Rüge, da Splinter Cell erst im Januar kommt und ich nix für die Feiertage hab!) … na ja, macht nix, mach ich mir halt ein paar schöne Stunden mit der goilen Tucke vorne drauf, = 2. Rüge … wieder nix, wo iss das Chick hin, bin ich denn das einzige sexistische Machoschwein oder habt ihr Ahmet gefeuert? Wenn ich Wert auf kurzweilige, innovative Spieletests gelegt hätte, könnte ich mir auch gleich die Comp....Bi..Spiele kaufen, aber da ich nur den Verstand einer legasthenischen Amöbe (nicht nachschlagen, Herr Fränkel, das ist ein Einzeller [Anm. von mir]) besitze, bin ich halt bei eurem Heft hängen geblieben, das ich jetzt mangels weiblichem Bildmaterials auch noch lesen muss. […]

STEFAN EMMERICH, KREUZWERTHEIM

Quatsch Stefan, du musst die Hefte nicht lesen! Bau dir Vogelkäfige draus, schenk sie dem Nachbarhund oder wirf sie unbesehen weg. Dass du in die Abo-Falle getappt bist und uns jährlich 55,20 Euro in den Rachen wirfst, reicht uns.

ZUM SCHIESSEN!

[…] Ich war ganz schön geschockt, als ich den Kommentar in Heft 12/2002 zu einem Screenshot von Ocean City 2 gelesen habe: „Schlimmer als in Bayern: Wer abends



REDAKTEURE AM PRANGER

Liebe PC ACTION! Damit auch ihr es endlich begreift: Rechts ist da, wo der Daumen links ist! Oder anders, damit auch Herr Fränkel rafft, was Sache ist: Rechts ist die Hand, die 80 Prozent aller Männer zum Onanieren benutzen. Auf Seite 48 gebt ihr die Reihenfolge der abgebildeten Spielfiguren von rechts nach links an. Also entweder hat euer Layout-Fuzzi die Vorlage vor dem Druck verdreht oder der Herr Autor sollte sich mal zum Schülerlotsen ausbilden lassen. Bei mir hat's jedenfalls geholfen. Frag mich nur, wie der Mann sich jeden Tag durch die Verkehrsregelung schummelt.

OLIVER KAUFMANN, PER E-MAIL

„Ich onaniere nie!", versuchte sich der passionierte U-Bahn-Fahrer **Joachim Hesse** aus dem Dilemma zu stammeln. Keine Chance, tausende von Leserbriefschreibern hatten erkannt: Pranger! Erschwerend kam hinzu, dass der Redakteur im Vergleichskasten von *Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead* ein Spiel namens „Dirty Dozen 2" (= Dreckiges Dutzend 2) erwähnte. In Wahrheit heißt es *Deadly Dozen* (= Tödliches Dutzend). Julien Boesen aus Steißlingen kommentierte den Freud'schen Verschreiber folgendermaßen: „Ein dreckiges Dutzend Frauen – das hätte er wohl gern!". Okay, dachten wir, erfüllen wir Hesse seinen Wunsch. Er hatte aber nicht viel Spaß beim Schlammcatchen. Könnte daran liegen, dass wir ihn zur Strafe in die Nürnberger ARENA zu den berühmten California Fat Girls in den Ring geschickt haben. Die reisen für Auftritte bekanntlich einzeln mit zwölf Bergepanzern an.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN
Alexander Geltenpoth	Behauptete auf Seite 50 im Abschnitt über die *Command & Conquer*-Historie, dass *Der Tiberiumskonflikt* 1993 erschien. Richtig wäre 1995 gewesen. Denn Spiele kommen bekanntlich fast immer später als erwartet. Bei Geltenpoth ist es übrigens genau andersrum, wie wir von seiner Ex erfahren durften. Dass wir dieses peinliche Geheimnis hier öffentlich machen, dürfen Sie gern als Bestrafung sehen.
Roland Gerhard (x2), Florian Hannich, Paul Krügel	Neues aus der Serie „Wir haben unsere Layouter vom Hauptbahnhof, deshalb sind es alle Penner!". Wegen der Masse gibt's die schlimmsten Patzer in Kurzform. News *X2*: Unter dem Artikel war die falsche Web-Adresse www.relic.com zu lesen, in Wahrheit finden sich unter www.egosoft.de mehr Infos zum Spiel. Test *Deadly Dozen 2*: Statt der Rubrik „Test" stand über allen Seiten „Rubrik"; im Vergleichskasten statt des Spieletitels nur „Spieletitel 3". Das allerdings hat was! Test *Mirror War Advanced*: Statt des Spieletitels prangte über dem Wertungskasten „Spielename". Auch lustig! Besserwisser-Kommentar, Seite 133: Statt „Ahmet Iscitürk über Weihnachten" erblickte das Auge den Kolumnentitel „Redakteur über Weihnachten". Was haben wir gelacht!

ANTRAGSTELLER
Bernd Breidenbach und etliche weitere Leser, die offenbar im Geschichtsunterricht echte Doppelnullen waren und jetzt wenigstens in einem billigen Spieleheftchen mit der Kenntnis von Jahreszahlen glänzen wollen.
Bernd Lehahn (Managing Director bei Egosoft), Michael Baumgardt, Felix Lachmann, Lukas Ciszewski und weitere PC-ACTION-mit-dem-Rotstift-Leser.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 ▲ (11)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



3 ▲ (7)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



5 ▼ (1)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic



7 ▲ NEU
MEDAL OF HONOR
2015



9 ▲ NEU
AQUANOX 2
Massive Development



2 – (2)
MAFIA
Illusion Softworks



4 ▼ (3)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



6 ▲ (10)
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios



8 ▲ NEU
FIFA 2003
EA Sports



10 ▼ (6)
COUNTER-STRIKE
Gooseman

11	▼	(8)	**MORROWIND** Bethesda Softworks
12	–	(12)	**OPERATION FLASHPOINT** Bohemia Interactive
13	–	(13)	**JEDI KNIGHT 2** Raven Software
14	▲	NEU	**GTA 3** Rockstar Games
15	▲	NEU	**FUSSBALLMANAGER 2002** EA Sports
16	▲	NEU	**RUNAWAY** Pendulo Studios
17	▼	(4)	**NO ONE LIVES FOREVER 2** Monolith Productions
18	–	(18)	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
19	▲	NEU	**INDIZIERTES SPIEL** id Software
20	▲	NEU	**DIE GILDE** 4 Head Studios

DU HAST GEWONNEN!

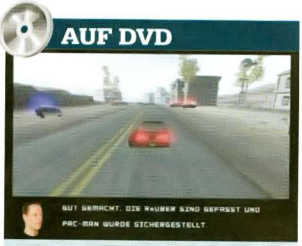
Marcus Fasel, Essen
erhält ein Spiel



SIM CITY 4
(Test des Monats 1/2003)

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.

AUF DVD



PC ACTION Knight Rider
VIDEO: Epilepsiewarnung! Die Gags in diesem Film sind noch flacher als im Heft!

ausgeht, wird von diesen Herren erschossen." Da ich selbst in Bayern wohne, hat mich dieser Kommentar zutiefst verletzt! Und ich muss euch leider sagen: Falls ich im Heft noch einmal derartige Anspielungen auf das wirklich SCHÖNE Leben in Bayern finde, sehe ich mich gezwungen, meine Kumpels vorbeizuschicken ... da is' dann nix mehr mit erschießen und so, nix mehr mit kurz und schmerzlos! HAHAHA ... hehe ... ich wünsche der ganzen Redaktion schon im Voraus viel Spaß!!!

STEFFI G., LANDAU A. D. ISAR



Eine prima bayerische Traditionssportart: Frauenweitwurf. Links unsere Leserin Steffi G. aus Landau.

Hallo Steffi G-Punkt, geschmeidiger Name, falls es kein Pseudonym ist! Ich soll von Joachim Hesse ausrichten, dass er's geschrieben hat. Und: „Die hätte mal meinen Rohentwurf mit Beckstein lesen sollen ;)". Na ja, eigentlich sollte ich's nicht ausrichten, ich hab's einfach getan. Hesse wird mich dafür kreuzigen wollen. Aber das war's wert!

ES IST EIN JUNGE!

Betreff: Unreal-2-Gewinnspiel. Das sexy Girl, das in Unreal 2: The Awaking dabei ist, heißt „MALCOLM"!!

NAME UND ANSCHRIFT SIND DER REDAKTION BEKANNT



Endgegner aus Unreal Tournament 2003: Malcolm.

Leider ganz knapp daneben. Ach ja: Falls Ihre Mutter zufällig Malte, Manfred oder Montgomery heißt, halten wir Sie nicht für selten dämlich.

Die 4te Offenbarung

Vollversion auf Heft CD

D4O

"Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege. Die Zeit der 4. Offenbarung ist gekommen."

Zum Spiel

In diesem epischen Massive Multiplayer Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Bogner, Magier oder Amazone eine Welt voller fantastischer Abenteuer. Die 4. Offenbarung hat von "com!online" eine besondere Empfehlung im Bereich Online-Spiele erhalten. Das Hauptgeschehen konzentriert sich bei diesem Spiel auf den Kampf und der hat es in sich.

Onlinespiel

Treffe Dich mit Hunderten anderer Spieler rund um die Uhr zum spielen, chatten und kämpfen! Der Spieler wird auf Hunderte von Mitstreitern treffen, da teilweise bis zu 400 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Monsterscharen stellen - hier ist Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

Specials

Unter www.d4o.de/pcgames könnt Ihr das Spiel bis Level 7 kostenlos antesten.

Also schaut rein und seid dabei!






VIRCOM

cryonetworks
e-magine your world

All rights reserved

supported by gamigo.de

Das ist Leser Sebastian Bechtel. Und das unsere Botschaft an seine Eltern: Noch nie was von Kondomen gehört?



Verzweifelt gesucht: Die hässlichsten Leser!

Hab drei Bilder von mir gefunden, die euch bei der Suche helfen könnten, denn sie sind ziemlich, na ja, „bizarr".

SEBASTIAN BECHTEL, NEUSTADT/WIED

Es tut uns Leid! Wir schämen uns! Wirklich! Weil wir einmal mehr die Intelligenz unserer Käufer maßlos überschätzt haben. Kommt nie wieder vor, versprochen! Leute, wir haben in der vergangenen Ausgabe unter der Überschrift „Verzweifelt gesucht: Die hässlichsten Leser" eigentlich Doppelgänger von uns gesucht. Das stand so auch im Text. Verstanden hat's aber offenbar keine Sau. Jetzt können wir unsere Poesiealben mit abartigen Leser-Fotos tapezieren. Zugegeben, es handelt sich ausnahmslos um Bilder, die zu Folterzwecken eingesetzt werden könnten und somit gegen die Menschenrechtskonventionen verstoßen. Aber ausschauen wie ein PCA-Redakteur tut keiner von den Gesichtsunfällen. Super. Ganz klasse. Ihr seid echt die Besten.

DÖDEL DES JAHRES

Endlich, nach jahrelangem Zum-Kiosk-Laufen, habe ich mich durchgerungen, die PC ACTION und die PC Games zu abonnieren. Kurz nachdem ich alles per Internet erledigt hatte, fiel mir auf, dass ich mich auch um den hoffentlich noch vakanten Platz des doofsten Abonnenten beworben habe: Ich klick durch, fülle alles aus und warte auf die Stelle, wo ich meine Freundin als Werber eintragen kann. Kam aber nicht. Bei der PC Games war's genauso. Kam nix. Nachdem ich also zwei Abos ohne Prämie abgeschlossen hatte, bemerkte ich, dass ich die falsche Scheiße ausgefüllt habe. Und das mit Abitur und mittlerweile 33 Jahren Lebenserfahrung. Du kannst mir nicht widersprechen, dass so doof noch keiner eurer Abonnenten war. Und wenn doch, wüsste ich gerne den Namen dieses Trottels. Der muss ja saudoof sein. Also denke ich mal, ich habe eine Trostprämie verdient. Oder so 'nen Plunder, wie ihr ihn immer verscherbelt. Oder ein Foto der Redaktion mit allen Unterschriften. Am liebsten wäre mir jedoch die PC-Version von James Bond: Nightfire. […]

THOMAS VIRNICH, ECHERNICH

Passen würd's ja, die künstliche Intelligenz in *James Bond* bewegt sich schließlich auch etwa auf dem IQ-Niveau einer Sylter Kugelrippen-Qualle. Thomas, das wird dir jetzt zwar kein Trost sein, aber: Wir lieben dich! Besonders, weil du so was von unterbelichtet bist, dass du in zwölf Monaten sicher verpennst, dein Abo wieder zu kündigen.

HER DAMIT! 2



Brief-Bombe: Leser versuchen es mit allen Tricks!

Sehr geehrter Herr Fränkel, da ich es versäumt hatte, Ihnen etwas zu Weihnachten zu schicken, hole ich hiermit alles nach. Wohl bekomm's! […] Ach, wo ich gerade dabei bin, Ihnen diesen Brief zu schreiben, ich hätte doch ganz gern den „Splinter Cell"-Tischaufsteller.

MARTIN NITZE, MAINZ

Sehr geehrter Herr Nitze, da eine unabhängige Jury – also ich – die beigelegte Flasche Pflaumenlikör als Bestechung wertete, wurden Sie disqualifiziert. Des Weiteren hat ein Sachverständiger – also wieder ich – die Ware nach Aufnahme eines Beweisfotos sofort fachgerecht entsorgt. Prost!

RATGEBER 1

ICH KANN BEI PREISAUSSCHREIBEN MIT E-MAIL-ADRESSE ÜBERS HANDY NICHT TEILNEHMEN. WAS MUSS ICH BEIM HANDY EINGEBEN?

ANONYM

Sie können die E-Mail-Funktion freischalten, indem Sie eine SMS an Ihre eigene Handynummer schicken. Wichtig ist, am Anfang den Code ">4708E-MAIL<" einzugeben, andernfalls käme die Kurzmitteilung ja bei Ihnen an. Anschließend ein Leerzeichen, dann die Kundennummer bei Ihrem Mobilfunkanbieter, wieder ein Leerzeichen und letztendlich folgenden Text: „Du, [hier eigenen Vor- und Nachnamen einsetzen], willst per SMS E-Mails verschicken? Frag bei deinem Mobilfunkanbieter nach, du Minus-Gehirn!". Binnen Sekunden erhalten Sie eine SMS mit der Info, was genau zu tun ist.

KLUGSCHEISSER DES MONATS



[…] Auf Seite 55 steht in Geltenpoths „Meine Top 3 für 2003"-Kasten „Ion Storm". Das Spiel heißt aber „Iron Storm".

KRZYSZTOF GABRZYCKI, PER E-MAIL

Prima, Krzysztof! Allerdings schrieb Geltenpoth über *Deus Ex 2*, das die FIRMA Ion Storm entwickelt. Wir empfehlen einen Lesekurs in der Volkshochschule! Aber bitte studier' das Programmheft aufmerksamer als unser Magazin. Wir wollen nicht, dass du statt bei „Lesen für Laien" im Kurs „Besen für Lakaien" landest und umgeben von fetten Hausfrauen irgendwelche Handfeger basteln musst.

Erst mal ein Prangerantrag für Bezold. Dieser versucht uns nämlich in Ausgabe 1/2003 auf Seite 129 im „Tony Hawk 3"-Budgettest glauben zu machen, als Mehrspieleroption biete sich unter anderem Capture the Flag an. Ach so! […]

NICO STAMP, NASSAU

Wieder was dazugelernt, was? Kann es sein, dass du ein unglaublich schlechter Skateboardfahrer bist und ständig mit dem Kopf bremst, Nico? Tja, jetzt lernst du gleich noch was: Wir von PC ACTION sind Schweine. Deine zweite Zuschrift, mit der du die erste Klugscheißer-Mail rückgängig machen wolltest („Da hat meiner einer wohl etwas zu früh die Flinte auf den Redaktionsrotschopf gerichtet. Nach dem Zocken fiel mir auf: Das Ding hat ja tatsächlich 'n CTF-Modus!"), ignorierten wir einfach.

RINGE-PIEZ



Suizid für Fortgeschrittene: Luft anhalten.

Ich hab' in Heft 01/2003 (Seite 16) bei „Tanja Bunke über Erfindungen" eine schreckliche Entdeckung gemacht. Auf dem Bild mit Fr. Bunke ist an ihrer rechten Hand ein Ring. Ist das ein Ehering? Wenn ja, werde ich mir die Pulsadern aufschreiben […], mit meinem Blut an die Wand „Warum, Tanja!?" schreiben, und bevor ich zusammenbre-

che, werde ich ein PCA-Heft in die Hand nehmen und mein Leben ausrücheln. Ich finde, sie hat was Besseres verdient, zum Beispiel … mich. ;) […]

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Der Ring ist aus einem Kaugummiautomaten, Stefan. Wir glauben trotzdem nicht, dass Bunke sich für Versager interessiert, die sogar zu dusslig sind, sich selbst umzubringen. Von uns aus kannst du „Pulsadern" aufschreiben, bis dir die Finger bluten!

Foto: action press; Montage: Carola Giese



EMANZ-ERICH

Hallo Leserbriefonkel! Diese stumpfsinnigen Briefe müssen dir doch zusetzen. Deshalb bekommst du von mir einen vernünftigen Beitrag zu den Leserbriefseiten. Wann führt ihr die Rubrik des „Zockermännchens" ein? Ich fordere Gleichberechtigung! In meinen elf Jahren exzessiven Zockens habe ich mehr Erfahrung gesammelt als die so genannten „Zockerweibchen". Die nutzen diese Rubrik doch nur, um in euer wundervolles Magazin zu kommen. […] Gebt der Rubrik des „Zockermännchens" eine Chance! […]

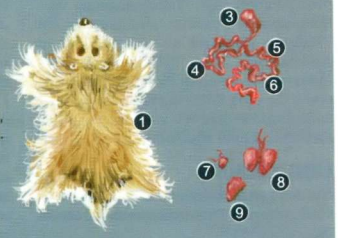
SVEN KRÜGER, PER E-MAIL

Gute Idee, Sven! Du süßer Emanzerich! Du würdest wahrscheinlich auch für schnauzbärtige, muskulöse Polizeibeamte in knappen Ledertangas auf dem Cover plädieren, oder? Was macht es schon, wenn uns schätzungsweise heterosexuelle 95 Prozent der Käufer dafür töten würden?

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun...

Goldhamster sind nur noch für Wenige eine rektale Ersatzbefriedigung. Wir haben das Fellgehäuse (1) einmal vom Innenleben getrennt. Drin steckte ein kleines Knochengehäuse (2), welches wir mit einem feinen Schlitzschraubenzieher von den Innereien trennten. Als erstes fiel uns der Magen (3) auf, unter dem sich Dünndarm (4), Dickdarm (5) und Mastdarm (6) schlängelten. Nach mehrmaligem Umrühren war die ursprüngliche Ordnung leider nicht wiederherzustellen, weshalb über die Lage von Herz (7), Lunge (8) und Leber (9) nur spekuliert weden kann. Das Hirn (10), sowie die Augen (11) haben wir zuletzt demontiert.



MATERIALWERT:

1. Fellgehäuse: ca. € 0.90
2. Knochengehäuse: ca. € 1,-
3. Magen: ca. € 0.30
4 5 6. Därme: ca. € 0.50
7 8 9. Gedöns: ca. € 0.20
10. Hirn: ca. € 0.10
11. Augen: ca. € 0.50



Originalwert: ca. € 7,- ; Materialwert: ca. € 3.50

Unser Leser „Schlunz" (www.schlunz-comics.de), der seinen Realnamen nicht öffentlich nennen will („Das Verbrechen meiner Eltern"), ließ sich von unserer Hardware-Rubrik „Was ist denn da bloß drin?" inspirieren. Leider hat er sie nicht ganz kapiert. Und zerlegte statt Hardware Software: einen weichen, goldigen Hamster nämlich. Finden wir aber klasse!

ANPFIFF

Eure Wertung zum Spiel Anstoss 4 ist ja wohl eher ein schlechter Scherz als ernst gemeint? Denn 58 % „Spielspaßwertung" zu vergeben für ein Spiel, das man ca. 20 Minuten ohne irgendwelche Abstürze und/oder Fehlermeldung spielen kann, ist sehr merkwürdig. Da drängt sich der Verdacht auf, dass Ascaron seine (Geld)-Finger im Heft hat. Ein solch unfertiges Spiel darf höchstens 49 Prozent bekommen (zumindest, wenn man euren Wertungskasten auf Seite 71 anschaut)! Mit solch unglaubwürdigen Test verspielt ihr über kurz oder lang eure Glaubwürdigkeit.

MICHAEL JENET, FRIESOYTHE/MARKHAUSEN



Total sexy: üppige Nasenbehaarung.

Okay, wir geben zu: Die 58%-Superwertung ist erkauft. Wir haben uns über die 58 Millionen Euro sehr gefreut. Etwas sauer sind wir aber, weil ein anderes Magazin offenbar 21 Millionen mehr bekam.

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

http://abo.pcaction.de

PC ACTION


Verbotene Liebe: Manni und Nanni.

RATGEBER 2

Ich wollte wissen, wie ich den Internetzugang von T-Online kündigen kann.

ARTUR METZKER, PER E-MAIL

Ihr Rechner ist versehentlich vom Schreibtisch gestürzt und jetzt stürzt Windows dauernd ab? Sie wollen Ihr Abo für den „Club 69" kündigen? Ihre Mikrowelle verschmutzt jedes Mal stark, wenn Sie eine Katze aufwärmen wollen? Schreiben Sie uns! Wir sind offensichtlich für jeden Scheiß zuständig.

ÜBRIGENS ...

Nur falls es interessiert! Hab 'ne neue E-Mail-Adresse: arne-grossmann@freenet.de.

ARNE GROSSMANN, WALD-MICHELBACH

Ja, interessiert mich, Arne! Nämlich so viel wie Katzenkot, Frauen mit Brustbehaarung oder ein Lied von Britney Spears. Aber ich rufe gerne unsere Leser auf, dir zu schreiben: Leute, tut was Gutes, seine Mail kam kurz vor Silvester, er hat offenbar keine Freunde.

MÄNNERFANTASIE

Ich hatte schon immer eine hohe Meinung von euch, aber was mir da vor kurzem passiert ist – Hut ab! Nachdem ich voller Vorfreude NHL 2003 installiert habe, bin ich in meine erste Saison gestartet, als alter NHL-Profi natürlich im höchsten Schwierigkeitsgrad. Dann das Entsetzliche: Meine NJ Devils wurden verdroschen – gnadenlos, Spiel für Spiel. […] UND DANN DAS WUNDER. In der Nacht […] kam ER. Hoch gewachsen stand ER vor mir: […] JOACHIM HESSE!!! Wahnsinn! Er erklärte mir, er sei gekommen, um mir zu zeigen, wie man bei NHL 2003 gewinnt. […] Gemeinsam machten wir ein paar Partien und er zeigte mir all seine geheimen Tipps und Tricks. […] Nachdem […] wir noch ein paar Biere gezwitschert hatten, verschwand er spurlos. Schweißgebadet erwachte ich – alles nur ein Traum? Am nächsten Tag, gleich nach der Arbeit, Frau und Kind ignorierend, entschloss ich mich, das Gelernte umzusetzen. Was soll ich sagen? LUG! BETRUG! ARGLISTIGE TÄUSCHUNG! Ergebnis wie gehabt – meine Devils wurden abgezogen, vernichtet, in Grund und Boden geschossen. Fazit: Wenn ihr euch schon so rührend um eure Stammleser kümmert (auch wenn sie aus Österreich kommen), DANN SCHICKT BEIM NÄCHSTEN MAL JEMANDEN, DER SICH MIT SPORTSPIELEN AUSKENNT, und nicht mehr so eine Blüte wie den Herrn Hesse! Noch besser wäre allerdings, ihr schickt mir in meinem nächsten Traum Frau Bunke, am besten in dezente schwarze Spitze gekleidet. […]

GERALD JUNGWIRT, PATERNION (ÖSTERREICH)

Über den letzten Satz freut sich deine Frau bestimmt, Gerald. Aber träum weiter! Österreichern schicken wir für ihre seltsamen Fantasien grundsätzlich nur den Hesse oder den Iscitürk. Die sind zwar nicht mehr jung, brauchen das Geld aber trotzdem.

HER DAMIT! 3

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!". [Tischaufsteller] ***„Splinter Cell". Ich will das Ding haben! Weil ich ohne das Ding nicht leben kann!***

KEVIN JESSE, WARNEMÜNDE

Tröste dich, Kevin, wir müssen alle mal sterben. Und noch mal für den Rest der Leser: Wer was von unserem Sperrmüll abräumen will, muss GUTE Argumente haben. Bei Selbstmorddrohungen, ob unterschwellig oder nicht, wollen wir erst Beweise sehen!



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 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



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 Rundum-glücklich-Paket „Splinter Cell"
(T-Shirt, Baseballkappe, Riesenposter)

1 Alien-Autopsie-Spiel von CDV
(inklusive Schere und allerlei Innereien)

1 Urinprobe-Glas „Age of Mythology"
(unbenutzt; inklusive Figur von Göttervater Zeus)



GEWINNER DER VORAUSGABE:

Florian Schütz, Berlin (Pappaufsteller „Stronghold Crusader"), **Jakob Oberhofer, Wien** (Poster „Commandos 2"), **C. Ünlüer, Lüdenscheid** (Tischaufsteller „Splinter Cell")

© HIGHLIGHT COMMUNICATIONS AG - CH-8808 Pfäffikon

Du willst zwei fette Teile?

Scary Movie und Scary Movie 2 jetzt besonders günstig.

SCARY MOVIE

SCARY MOVIE 2







www.highlightvideo.de

highlight video

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren (1)
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away (2)
Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy (3)
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

NETGAMES (4)
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future (5)
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play (6)
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur (7)
Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store (8)
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut (9)
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
036628-83214

Mega Video & Game Store (10)
Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Game World (11)
Buntentorsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Strobel am Markt (12)
Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Else´s Gameshop (13)
Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company (14)
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier (15)
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games (16)
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game (17)
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx (18)
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore (19)
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Otto Carl GmbH (20)
Lange Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

Phoenix (21)
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland (22)
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland (23)
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt (24)
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games (25)
Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore (26)
Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score (27)
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix (28)
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix (29)
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax (30)
Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow (31)
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks (32)
Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint (33)
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

RedZack Hauser GmbH (34)
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

A.S. Superplay (35)
Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore (36)
Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck (37)
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game & Fun (38)
Flughafen 1342
25980 Westerland/Sylt
04651-22503

Players inc. (39)
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken (40)
Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop (41)
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games (42)
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video (43)
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video (44)
Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store (45)
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

BEWO-Computer (46)
Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradsreuth
09292-94154

CSE Schauties GmbH (47)
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level (48)
Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Magic Media (49)
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665



* www.SpieleGrotte.de
WHERE YOU RE GAMES FROM



GÜNSTIG FREUNDLICH
SCHNELL ZUVERLÄSSIG

Persönliche Auslieferung im Raum Neuss / Düsseldorf ☎ 02131 / 40 29 859

Der Ego Shooter des dritten Jahrtausends

Unreal II
THE AWAKENING







Verfügbar ab 6. Februar 03

„Unreal II sieht klasse aus, hört sich klasse an und spielt sich auch genauso." (PC Games 01/2003)

€54,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Anschnallen und durchstarten

FREELANCER

Das größte Weltraum-Abenteuer aller Zeiten: Freelancer vereint alle Kopfgeldjäger, Händler, Piraten und Entdecker des Universums vor dem PC-Monitor.





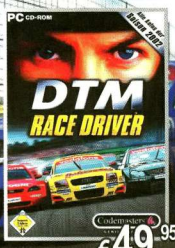


€49,00
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab Februar 03

DTM RACE DRIVER





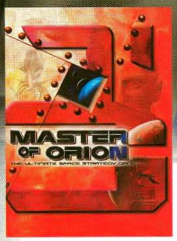
Darauf haben Rennspiel-Fans lange gewartet: DTM Race Driver, eines der am besten bewerteten PS2-Rennspiele des letzten Jahres, kommt für den PC.

„Codemasters hat einen potenziellen Superhit auf der Pfanne. Offizielle DTM-Lizenz, gewürzt mit spannender Story, abgerundet durch erstklassige Grafik und tolle Fahrphysik." GameStar 02/2002

€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab Februar 03

MASTER OF ORION 3



- epische, fesselnde Story
- enorme Spieltiefe
- gigantische Raumschlachten
- Multiplayer-Modus für bis zu 8 Spieler



€52,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Wolf im Schafspelz

Hercules XPS 210

- hochwertiges 2.1 Soundsystem
- 50 Watt Gesamtleistung
- perfekter Raumklang
- 3 Jahre Garantie



€59,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

„Die Klasse des Systems zeigt sich bei rasanten Action-Spielen. Der kräftige Subwoofer und die sauber klingenden Satelliten erzeugen eine sehr gute und realistische Klangkulisse, die auch bei extremen Lautstärken nicht aus den Fugen gerät. Fehlt nur noch ein Blick auf den Preis von 60 Euro und das passende Fazit: Kaufen!"
(PC Games Hardware Note 2,2)

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 **Fax: 0931 / 3598 - 777**

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de



Players inc. 50
Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185870

Pangerl EDV-Zubehör 51
Marktstrasse 18
94107 Untergriesbach
08593-912233

Funmedia 52
Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys 53
Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

Informatik- und Rechenzentrum Guben GmbH 54
Forster Strasse 68
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net 55
Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

ZAPP Games 56
Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game 57
Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

www.game-house.net 58
Lüneburger Strasse 16
29525 Uelzen
0581-31001

Sascha´s Fun Store 59
Meinardustr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

GameX 60
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore 61
Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Computerwelt PentaPro Sahling 62
Erbische Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

Computer Oase 63
Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

Softparadies 64
Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave 65
Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheim 66
Grempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden 67
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000 68
Miesenbacher Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

Importfun 69
www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob 70
Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff 71
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games 72
Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

K+K Computer 73
Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Games Garden 74
Nürnberger Strasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop 75
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Complay 76
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0211-9252166

Heyden´s Game Store 77
Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi´s Little Shop 78
Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Gameland 79
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun 80
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst 81
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-91830

Magic Games Videospiele 82
Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer 83
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
08152-998888

Allkauf Foto Mellendorf 84
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist 85
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann 86
Holtenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore 87
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

A.B. Games 88
Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

monte video 89
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

Primal Games 90
Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

World of Games 91
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf 92
Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

Bender Elektro 93
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware System 94
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys 95
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System 96
Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Freier 97
Freiberger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Computer Park Magdeburg 98
Halberstädter Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-6247422

* GamesProfi **Versand:** SpieleGrotte
☎ 02131 / 40 29 859 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats

90 PRIMAL GAMES®

Tele **0234-9160630**

Bei PrimalGames findet ihr sicherlich alles rund um Videospiele, Anime und DVD's - Ob ihr im Laden Bochum City gegenüber vom HBF vorbeischaut, im Internet unter www.primalgames.de oder per Telefon von zuhause aus bestellt. Hier bekommt ihr, was ihr sucht, schnell und günstig.



Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Cooler Spionage-Thriller

SPLINTER CELL



Der Taktik-Shooter der nächsten Generation: In Splinter Cell seid Ihr als einsamer High-Tech-Spion unterwegs.

Das meist erwartete Spiel der PC-Games-Leser (Ausgabe 01/2003)

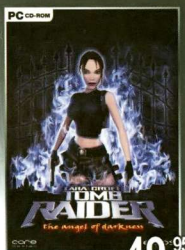


€44,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 30. Januar 03

Das düsterste Tomb Raider aller Zeiten

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness



„Die Tomb Raider-Serie hat ein Lifting durchgemacht, sowohl inhaltlich als auch äußerlich."
(PC Games 9/02)





€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab Februar 03



Schon jetzt bei Ihrem GamesProfi vorbestellen!

BATTLEFIELD 1942
THE ROAD TO ROME



Multiplayer-Action einer neuen Dimension: Die gewaltigen Battlefield-1942-Schlachten verbreiten das Gefühl in einem Hollywood-Film à la Soldat James Ryan mitzuspielen. Im neuen Add On „The Road To Rome" erlebt Ihr den Italien- und Sizilien-Feldzug - mit neuen Karten, Vehikeln und Einheiten.



€14,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 7. Februar 03

COMMAND & CONQUER GENERALS

Mit neuer Storyline und komplett in 3D:
Als einer der mächtigsten Generäle könnt ihr riesige Armeen durch globales Chaos lenken. Bezieht bis zu drei verschiedene Positionen und schöpft aus einem Waffenlager, das zu Land und zu Wasser so stark ist, wie nie zuvor.





„Kein NOD, kein GDI, aber Spielspaß wie im ersten Teil."
(PC Games 10/02)



€54,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 14. Februar 03

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 **Fax: 0931 / 3598 - 777**

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

BLICKPUNKT



Da hat sich Herr Sauerteig aber mal zwei richtig heiße Bienen geangelt.

Ins Netz gegangen



Benjamin Bezold ist eine ehrliche Haut und sieht ein, dass sein Strickpulli „Made by Mutti" kacke aussieht.

Nach unserem Händlertest haben wir es diesen Monat auf die Webseiten der zehn größten Spielehersteller abgesehen. Wie gut ist das Angebot wirklich? Wir verraten, bei wem Sie die besten Downloads, die aktuellsten Infos und am meisten Hilfe bekommen.

Foto: action press

Was macht eine gute Internetseite aus? Sie sollte möglichst aktuell sein, viel Service bieten, übersichtlich sein und obendrein keinen Augenkrebs verursachen. Wer diese Kriterien erfüllt, erhält bei unserem großen Homepage-Test eine dementsprechend gute Gesamtnote (Bewertet wird nach dem Schulnoten-Prinzip). Folgende Punkte spielten bei der Bewertung eine Rolle: Bei der Aktualität interessierte uns zunächst einmal, welche Informationen dem suchenden Spieler geboten werden. Gibt es Vorschauen zu kommenden Produkten, wie sieht es mit Testberichten aus, beschränken sich die Produktinfos lediglich auf eine lieblos zusammengestellte Featureliste? Und wie ist es um das Download-Angebot bestellt? Gibt es Demos, Videos, Patches sowohl zu aktuellen als auch Uralt-Titeln ist das schon mal positiv. Erwarten den User gar Goodies in Form von Bildschirmschonern, Extra-Levels oder Tools, ist das geradezu phänomenal. Da uns die Aktualität einer Homepage besonders am Herzen liegt, floss diese Teilnote doppelt in die Gesamtnote mit ein.

NOTRUF

Auch nicht gerade unwichtig für die Qualität des Internetangebots ist die Benutzerfreundlichkeit. Geringe Ladezeiten waren bis auf eine Ausnahme stets der Fall, nicht aber ein üppiges Support-Angebot. Wenn Sie Probleme mit einem Spiel haben, müsste die Homepage zumindest Ansprechpartner oder Servicenummern preisgeben. Ideal ist natürlich ein Diskussionsforum oder eine Tipps-und-Tricks-Rubrik mit so genannten FAQs (Frequently Asked Questions: Häufig gestellte Fragen) im Internet. Letztere wird zwar oft angeboten, aber nicht alle FAQs sind wirklich hilfreich. Aussagen wie „Installieren Sie die neuesten Grafikkartentreiber" oder „Beenden Sie alle Hintergrundanwendungen" sind nur in den wenigsten Fällen hilfreich. Bei den Tipps – falls vorhanden – haben wir uns also auch die Qualität und die Anzahl der abgedeckten Spiele angeschaut.

AUA, MEINE AUGEN

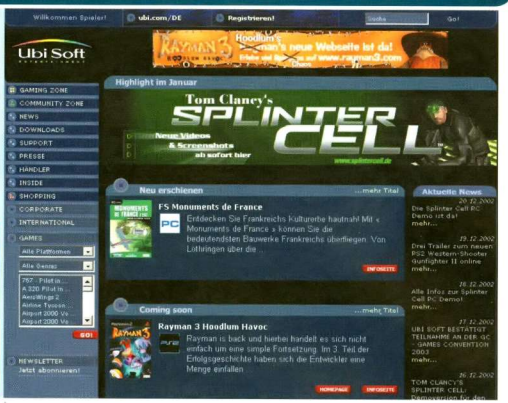
Last but not least haben wir darauf geachtet, dass die Homepage designtechnisch ansprechend ist, ob beim Surfen der plötzliche Pupillenstillstand droht oder gar wichtige Menüpunkte so gut versteckt sind, dass sie selbst Inspector Columbo erst nach minutenlangem Suchen entdeckt. Außerdem wichtig: Gibt es Hilfestellungen wie Suchfunktionen oder eine direkte Produktanwahl? Man sollte davon ausgehen, dass eine Firma, die mit dem Medium Computer groß geworden ist und ihr Geld damit verdient, zumindest beim Design keine groben Schnitzer zulässt.

BENJAMIN BEZOLD,
CHRISTIAN SAUERTEIG

PLATZ 1 UBI SOFT

www.ubisoft.de

Egal, ob Sie auf topaktuelle News, Patches, Demos oder Hilfe aus sind, auf der Webseite des französischen Softwarekonzerns Ubi Soft werden Sie garantiert fündig. Außerdem hat Ubi Soft fast jedem Titel eine zusätzliche Homepage gewidmet. Das Webdesign gehört zu den ansprechendsten unseres Tests. Lediglich bei der Navigation gibt's Grund zum Meckern. Denn die Multiselect-Box, in der alle Spieletitel aufgeführt sind, ist viel zu klein, wodurch die Namen abgeschnitten werden. Hier hilft die schnelle Suchfunktion.



WERTUNG

Adresse: www.ubisoft.de

AKTUALITÄT: SEHR GUT
Fast täglich kommen News hinzu, das Download-Angebot reicht vom Bildschirmschoner bis zum Trailer.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: SEHR GUT
Der riesige FAQ-Bereich lässt kaum Fragen offen. Falls doch Probleme auftauchen, helfen der E-Mail-Support oder das Forum weiter.

AUFMACHUNG: GUT
Das hübsche Layout tröstet über die manchmal nervige Navigation hinweg.

„Super! Ubi Softs Web-Auftritt sieht gut aus und ist unglaublich komplex!"

PLATZ 2 JOWOOD

www.jowood.de

Im typischen JoWood-Blau kommt die Homepage der österreichischen Softwareschmiede daher und lässt kaum Wünsche offen. Zahlreiche News, umfangreiche Seiten zu allen aktuellen und zukünftigen Spielen sowie ein fetter Download-Bereich stehen zur Auswahl. Wer mal nicht weiterweiß oder ein technisches Problem mit einem Spiel hat, bekommt im Support-Bereich rasche Hilfe oder tauscht sich im bestens frequentierten Forum mit anderen Benutzern aus. Einziger Kritikpunkt: Infos zur Budget-Reihe Oranzzsoft findet man so gut wie keine.



WERTUNG

Adresse: www.jowood.de

AKTUALITÄT: NOCH SEHR GUT
Viele News, massig Patches und zu fast allen Spielen prima Infos!

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: SEHR GUT
Beispielhaft! Wem hier nicht geholfen wird, dem ist nicht zu helfen.

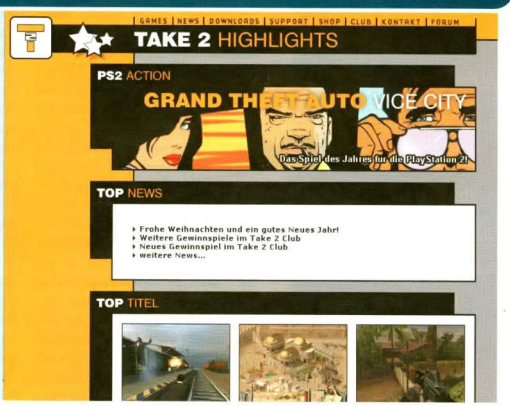
AUFMACHUNG: GUT
Quadratisch, praktisch, gut

„Klasse! Mehr bietet kaum eine andere Homepage."

PLATZ 3 TAKE 2

www.take2.de

Alle Achtung! Die Homepage von Take 2 zählt mit zum Besten, was die Branche zu bieten hat. Neben dem ansprechenden Design (Flash) überzeugt vor allem der Inhalt. Fast täglich gibt es mehrere News und neue Downloads. Neben Patches und Demos – auch zu älteren Spielen – bekommen Fans auch zahlreiche Goodies wie Bildschirmschoner, Mini-Spielchen und Erweiterungen. Wer keine Lust hat, sich Hunderte von Megabytes aus dem Netz zu saugen, kann sich für fünf Euro eine CD mit den Demos, Movies und Extras seiner Wahl zusammenstellen lassen. Ärgerlich: Das Forum ist seit über drei Monaten down.



WERTUNG

Adresse: www.take2.de

AKTUALITÄT: SEHR GUT
Erstklassige Infos zu allen Spielen

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: GUT
Schwachpunkt: Das Forum ist seit drei Monaten „tot".

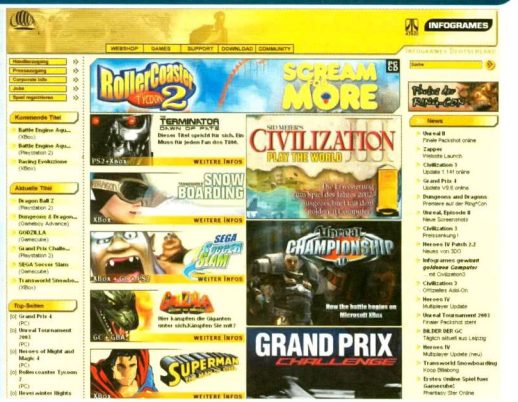
AUFMACHUNG: NOCH SEHR GUT
Ansprechendes Design – so macht Surfen Spaß!

„Bravo, ein rundum gelungener Web-Auftritt!"

PLATZ 4 INFOGRAMES

www.infogrames.de

Uringelb kommt die Homepage von Infogrames daher, die navigationstechnisch gerne einen Tick übersichtlicher sein dürfte. Zwar gibt es News, Infos und tolle Downloads bis zum Abwinken, doch diese sind blöderweise nicht nach System, sondern lediglich alphabetisch geordnet. Der Tipps&Tricks-Bereich fällt etwas dünn aus und der Online-Support besteht nur aus einer Standard-FAQ sowie einem Hinweis auf die Servicenummern. Ein Forum gibt es nicht, dafür immerhin eine Übersicht diverser Fanseiten.



WERTUNG

Adresse: www.infogrames.de

AKTUALITÄT: NOCH GUT
Ordentliche Infos, die News sind verbesserungswürdig.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: NOCH GUT
Schwachpunkt: Etwas dürftiger Support, dafür Tipps & Tricks online downloadbar

AUFMACHUNG: BEFRIEDIGEND
Etwas altbacken, teilweise unübersichtlich

„Alles in allem nur Durchschnitt, die Konkurrenz bietet mehr."

PLATZ 5 THQ

www.thq.de

Pünktlich zum neuen Jahr präsentiert THQ seine Homepage in einem neuen Gewand. Sonderlich hübsch, geschweige denn übersichtlich ist das Layout allerdings nicht. Der Informationsgehalt zu den Spielen hält sich in Grenzen, wer beispielsweise etwas über den kommenden Ego-Shooter *Fire Warrior* erfahren will, ist auf www.thq.de fehl am Platz. Vorbildlich hingegen ist der großzügige Download-Bereich. Dort finden Sie selbst zu Uralt-Titeln alle Demos und Patches. Eine FAQ-Sektion hat sich THQ gespart, stattdessen gibt es ein kleines Forum.



WERTUNG

Adresse: www.thq.de

AKTUALITÄT: GUT
Sehr wenige News, dafür jede Menge Patches und Demos

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: BEFRIEDIGEND
Keine FAQs, dafür ein Forum und E-Mail-Support

AUFMACHUNG: BEFRIEDIGEND
Die Navigation ist recht gewöhnungsbedürftig, die Suchfunktion top.

„Etwas aktuellere Infos und ein besserer Support sollten es schon sein."

PLATZ 6 EIDOS

www.eidos.de

Das Schlechte zuerst: Während unserer Testphase baute sich die Eidos-Homepage durchgängig erschreckend langsam auf – nervig. Geduldige Menschen finden auf der Homepage aber fast alles, was das Spielerherz begehrt. Allerdings ist der Download-Bereich nicht ganz so ausführlich wie die einzelnen Produktinfos, das gibt Abzüge in der B-Note. Dafür kann sich der Support-Bereich sehen lassen. Selbst per E-Mail wird einem geholfen und bestens frequentierte Foren zu allen Spielen gibt's auch. Schön.



WERTUNG

Adresse: www.eidos.de

AKTUALITÄT: NOCH GUT
Die Aktualität der News lässt etwas zu wünschen übrig.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: BEFRIEDIGEND
Supportangebot hui, Ladezeiten pfui!

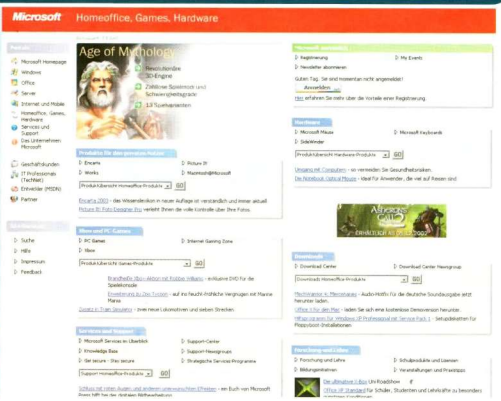
AUFMACHUNG: NOCH GUT
Einfach und zweckmäßig

„Dank" der miserablen Ladezeiten reicht es nur zu einem Platz im Mittelfeld.

PLATZ 7 MICROSOFT

www.microsoft.com/germany/ms/games

Wer der englischen Sprache mächtig ist, findet bei Microsoft alles, was er wissen will. In 90 Prozent aller Fälle verlinkt der Softwaregigant auf die amerikanischen Homepages seiner Produkte. Eine Ausnahme ist beispielsweise *Impossible Creatures*. Das Download-Angebot lässt kaum Wünsche offen, sämtliche Patches sind vorhanden. Goodies wie Bildschirmschoner oder Wallpapers sind allerdings Mangelware. Nicht sonderlich begeistert waren wir vom Support. Die FAQs beziehen sich auf steinalte Produkte, Hilfe per Mail gibt's nur für registrierte Anwender.



WERTUNG

Adresse: www.microsoft.com/germany/ms/games

AKTUALITÄT: BEFRIEDIGEND
Viel zu wenige News, die interessanten Infos sind fast alle auf Englisch.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: BEFRIEDIGEND
Wer sich nicht registrieren will, guckt in die Röhre.

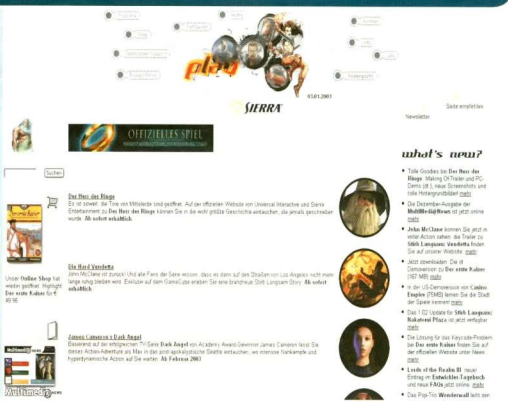
AUFMACHUNG: BEFRIEDIGEND
Übersichtlich, aber sehr steril

Noch immer zu wenig Infos auf Deutsch.

PLATZ 8 VIVENDI UNIVERSAL

www.vivendi-universal-interactive.de

Seit über zwei Jahren hat sich an der hässlichen Homepage von Vivendi Universal Interactive (früher Havas) so gut wie nichts geändert. Dabei wäre ein zeitgemäßes Layout wirklich dringend vonnöten. Produktinformationen zu neuen Spielen finden Sie hauptsächlich auf den offiziellen Webseiten, die erstaunlicherweise sehr ansprechend gelungen sind. Dort sollten Sie auch nach Updates gucken, denn auf der Vivendi-Seite befinden sich lediglich ältere Titel in der Datenbank. Geholfen wird Ihnen per E-Mail, im Hotline-Chat (Freitag, 18-20 Uhr) oder im Forum.



WERTUNG

Adresse: www.vivendi-universal-interactive.de

AKTUALITÄT: BEFRIEDIGEND
Wer suchet, der findet: meistens auf den offiziellen Spiele-Webseiten.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: GUT
Die Ladezeiten sind verdammt schnell, das Service-Angebot ist durchschnittlich.

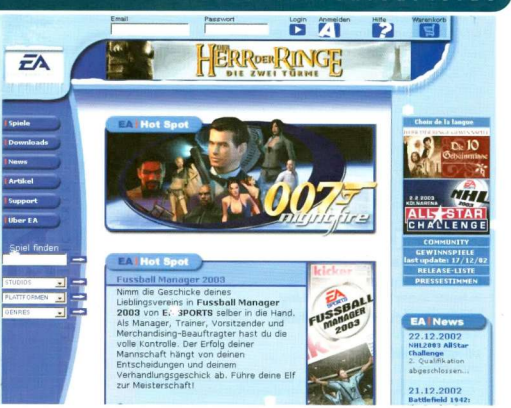
AUFMACHUNG: MANGELHAFT
Die Navigation ist eine einzige Katastrophe, vom Layout ganz zu schweigen.

Der Support rettet Vivendi vor der roten Karte.

PLATZ 8 ELECTRONIC ARTS

www.electronicarts.de

Electronic Arts' weiß-blauer Web-Auftritt sieht in etwa so fesch aus wie Herrn Becksteins Bayern-Fahne im Garten. Wer nicht die Suchfunktion nutzt, klickt sich fast die Finger wund, bis er endlich beim gewünschten Thema angelangt ist. Ein Lob hingegen gibt's für die offiziellen Homepages der einzelnen Titel. Als Flop haben sich die FAQs herauskristallisiert. Sie werden zwar groß angepriesen, finden konnten wir sie aber nicht. Längst überfällig ist ferner ein eigenes Forum. Noch immer linkt EA auf etliche Fanseiten – ein Armutszeugnis.



WERTUNG

Adresse: www.electronicarts.de

AKTUALITÄT: BEFRIEDIGEND
Interessante News sind Mangelware, dafür gibt's Downloads satt.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: NOCH BEFRIEDIGEND
Geholfen wird Ihnen auf EAs Homepage so gut wie nicht. Wenigstens gibt's 'ne Support-E-Mail-Adresse.

AUFMACHUNG: MANGELHAFT
Die Suchfunktion rettet EA vor einem Ungenügend in dieser Rubrik.

Hallo, EA? Wie wär's mal mit 'ner zeitgemäßen Internetpräsenz?

PLATZ 10 ACTIVISION

www.activision.de

News im eigentlichen Sinn bietet Activision nicht, dafür aber Links zu optisch ansprechenden Seiten aller bekannten Spiele. Diese sind allerdings teilweise nur in englischer Sprache – und das ist ziemlich schwach. Trauriger Höhepunkt: Ein Link war sogar defekt. Der Downloadbereich ist Asbach Uralt und obendrein winzig, der Support gibt eine Telefonnummer mit den Gesprächskosten in Mark an und im Tipps&Tricks-Bereich finden wir eine „Moves-Liste" zu *Tony Hawk 3* sowie Links zu externen Seiten. Wort mit X? Das war wohl nix.



WERTUNG

Adresse: www.activision.de

AKTUALITÄT: NOCH AUSREICHEND
Größtenteils englischsprachige Infoseiten, keine regelmäßigen News

BENUTZERFREUNDLICHKEIT: BEFRIEDIGEND
Schwachpunkt: mauer Support, mangels Inhalt schnelle Ladezeiten

AUFMACHUNG: AUSREICHEND
Reichlich angestaubt und ziemlich umständlich

Enttäuschend! Hier muss sich was tun, Activision!

KOMMENTAR



Bei unserem jüngsten Test im Sommer 2000 konnten wir noch acht von zehn Firmen eine gute Note geben. Anfang 2003 sind es nur noch fünf. Das liegt jedoch in erster Linie daran, dass die Spieler in Zeiten des preiswerten und dank DSL und Co. extrem schnellen Surfens einfach anspruchsvoller geworden sind. Firmen wie Ubi Soft und JoWood wissen das. Sie bieten ihrer Kundschaft ein umfangreiches Online-Portal, das kaum Wünsche offen lässt, bestens informiert und mit sehr vielen Downloadoptionen hervorragend unterhält. Selbst unser Schlusslicht Activision kommt wertungstechnisch noch mit einem blauen Auge davon, dennoch ist klar: Hier muss was getan werden. Denn was nützen die besten Spiele, wenn der Service allenfalls ausreichend ist? Und dazu zählt in der heutigen Zeit in jedem Fall eine umfassende, aktuelle Homepage.



ALLE GETESTETEN HOMEPAGES IM ÜBERBLICK

So werten wir: Aktualität und Benutzerfreundlichkeit sind das A und O einer Spielehersteller-Webseite. Deswegen haben wir diese beiden Punkte doppelt gewertet, hinzu kommt die Aufmachung. Daraus ergibt sich die Gesamtnote.

FIRMA	INTERNETADRESSE	Produktinfos	Downloadangebot	Summe Aktualität mal 2	Ladezeiten	Support-Umfang	Summe Benutzerfreundlichkeit mal 2	Navigation	Layout	Summe Aufmachung mal 1	GESAMTNOTE (DURCH 5)
Ubi Soft	www.ubisoft.de	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1,2
JoWood	www.jowood.com	2	1	1,5	1	1	1	2	2	2	1,4
Take 2	www.take2.de	1	1	1	2	3	2,5	2	1	1,5	1,7
Infogrames	www.infogrames.de	3	2	2,5	2	3	2,5	3	3	3	2,6
THQ	www.thq.de	3	1	2	2	4	3	3	3	3	2,6
Eidos	www.eidos.de	2	3	2,5	5	1	3	2	3	2,5	2,7
Microsoft	www.microsoft.com/germany/ms/games	3	2	2,5	2	4	3	3	3	3	2,8
Vivendi Universal	www.vivendi-universal-interactive.de	3	3	3	1	3	2	5	5	5	3
Electronic Arts	www.electronicarts.de	3	1	2	2	5	3,5	4	4	4	3
Activision	www.activision.de	4	5	4,5	2	4	3	4	4	4	3,8



Her damit!

Kaum zu glauben, aber wahr: Die PC-ACTION-Redakteure haben nachgedacht. Und acht hammergeile Konzepte für Spiele ausgearbeitet. Jetzt muss sie nur noch jemand machen!



Das ist voller Einsatz! Christian Sauerteig kämpft verbissen, um eine Spielidee an Land zu ziehen.

Sie kennen das. Drei Jahre freuen Sie sich auf ein neues Spiel, das immer wieder verschoben wird. Ist es endlich da, entpuppt sich der potenzielle Überflieger als spielerischer Offenbarungseid. Fehlt's etwa an Ideen? Kein Problem, liebe Entwickler, wir greifen mit acht Hit-Konzepten unter die schweißnassen Achseln ...

NICHT NUR MECKERN!

Im Winter werden Spiele durchgespielt. Draußen holt man sich schließlich eh nur Frostbeulen. Doch oft stellt sich selbst nach dem Zocken eines Top-Titels nicht vollste Zufriedenheit ein. Es hakt an Kleinigkeiten. Der Oberboss aus Level 15 gefiel nicht, die Höhlensysteme des Vorzeige-Rollenspiels waren zu klein geraten oder die Steuerung war nicht perfekt. Manchmal stören auch Logik-Ungereimtheiten oder eine eingeschränkte Handlungsfreiheit. Was also tun, wenn man nicht nur maulen will? Genau, ein eigenes Spiel muss her.

MACHT DAS MAL!

Die PC-ACTION-Redaktion hat Kurzkonzepte zu Spielen zu Papier gebracht, die sie unbedingt mal zocken will. Zwei Dinge haben sich dabei gezeigt: 1. Spiele, denen wir – logischerweise – Potenzial zuschreiben, müssen nicht zwangsläufig Fortsetzungen sein. 2. Für jedes Genre lassen sich noch massig neue Ansätze und Spielideen finden. Auch wenn das Rad sicher nicht mehr neu erfunden werden kann. Wir wollen die folgenden Titel jedenfalls unbedingt auf unsere Festplatte bannen. Vielleicht lässt sich der eine oder andere Hersteller ja inspirieren?

CHRISTIAN BIGGE



Köpfchen gefragt!

Spukt Ihnen seit langem ebenfalls eine knackige Spielidee im Hirn herum? Sind Sie der Meinung, aus Ihrer Spielidee könnte ein Blockbuster werden? Dann schreiben Sie uns! Wir verlosen unter allen Einsendungen drei aktuelle Spielepakete mit je fünf Top-Titeln. Die besten Kurzkonzepte leiten wir zu interessierten Entwicklern weiter, die sich dann mit Ihnen in Verbindung setzen. Mal sehen, vielleicht entsteht aus Ihrem Konzept ja wirklich ein Top-Titel und Sie landen auf der Gehaltsliste von Electronic Arts, Eidos oder Take 2?

SO GEHT'S:

Senden Sie Ihr Kurzkonzept per Post an die
Computec Media AG
PC ACTION,
Kennwort: Mein Top-Spiel
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de,
Kennwort: Mein Top-Spiel

Einsendeschluss ist der 14. Februar 2003. Mitarbeiter der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden.

Dynasty – Historische Lebenssimulation



WAS GEHT AB?

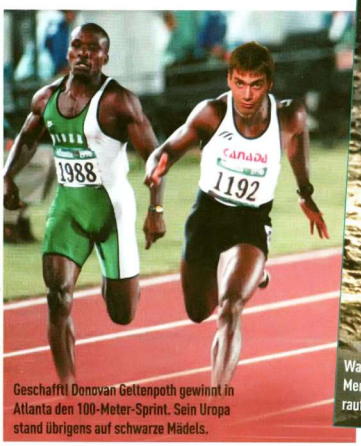
Schreiben Sie doch mal selbst Geschichte. Werden Sie reicher als die Rockefellers oder Ewings und berühmter als Einstein oder Michael Schumacher. Sie starten im Jahr 1500 als Händler, Bauer, Prediger oder Söldner. Zuvor verteilen Sie ein paar mickrige Punkte auf rund 40 Werte Ihres Spielcharakters. Dann haben Sie maximal 60 Spieljahre Zeit (ein Jahr dauert etwa drei bis vier Spielstunden), ehe Sie ins Gras beißen. Überstehen Sie die Pest. Verdienen Sie Kröten. Gewinnen Sie Freunde. Vermehren Sie sich. Wählen Sie aus etlichen Mini-Quests die richtigen aus, um Ihre Erfahrung zu steigern. Nach Ihrem Tod vererben Sie einen Teil Ihres Geldes und der Charakterwerte an Ihre Brut weiter. Der stehen je nach eingeschlagenem Weg vier neue Jobs zur Wahl – und weitere 60 Lebensjahre bevor. Erleben Sie Geschichte hautnah. Drehen Sie an den Rädern der Französischen Revolution, seien Sie der erste Mensch auf dem Mond oder laufen Sie als Sportstar als Erster die 100 Meter unter 10 Sekunden. Alles ist möglich. Sie bestimmen Ihren Tagesablauf und legen den Grundstein für eine Familiendynastie, deren Werdegang Sie bis ins Jahr 2003 aktiv beeinflussen. Das Geschehen erleben Sie vorrangig in der Verfolger-Perspektive.

WER SOLL'S MACHEN?

Deutsche Entwickler scheinen für Dynasty prädestiniert zu sein. Die Jungs der 4Head Studios haben mit *Die Gilde* einen ähnlichen Ansatz verfolgt. Unter anderem Sunflowers zeigte mit der *Anno*-Serie, wie man ein vernünftiges Handelssystem aufsetzt. Noch Fragen zum Gamedesign? Ich helfe gern ...

WARUM WIRD'S GEIL?

Weil Sie sich in kaum einem anderen Spiel derart stark mit Ihrem Spielcharakter identifizieren können. Weil Dynasty die Vorzüge guter WiSims und Rollenspiele verbindet. Weil kein Spiel dem anderen gleicht. Und schließlich, weil Sie hier Geschichte nicht nur erleben, sondern neu schreiben können.



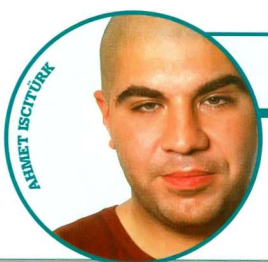
Fotos: action press; Montage: Carola Giese

Geschafft! Donovan Geltenpoth gewinnt in Atlanta den 100-Meter-Sprint. Sein Uropa stand übrigens auf schwarze Mädels.



Wahnsinn! Neill Iscitürk betritt als erster Mensch den Mond und errichtet kurz darauf ein interstellares Döner-Imperium.

SIM PIMP – Road to Ficktory – Wirtschaftssim



WAS GEHT AB?

Sie wollten immer schon mal wissen, wie der Berufsalltag eines Zuhälters aussieht? Mit Sim Pimp geht dieser Wunsch in Erfüllung! Jeder noch so kleine Aspekt dieses Dienstleistungszweigs wird berücksichtigt. Sie müssen sich etwa um die Rekrutierung neuer Talente kümmern. Das bedeutet, dass Sie im dicken Schlitten vorfahren, im teuersten Designer-Anzug herumlaufen und in der Disco die fetten Scheine verprassen müssen, um potenzielle Kandidatinnen zu beeindrucken. Eine Flasche Champagner wirkt auf Frauen einfach überzeugender als ein Pils aus der Dose. Ersteres wird mitunter sehr teuer, doch ein talentierter Neuzugang holt diese Kosten eventuell schon nach Tagen wieder rein. Wie Sie Ihr „Personal" behandeln, liegt übrigens ganz bei Ihnen. Ein Mädel, dem es zu gut geht, wird eventuell aufmüpfig. Ist sie jedoch verängstigt und fühlt sich schlecht behandelt, läuft sie sicher bald zur Konkurrenz über. Mit diversen Bestrafungsmitteln und netten Geschenken sind Sie jedoch für beide Fälle gewappnet. Auch für die Pflege und Instandhaltung Ihrer Damen muss gesorgt werden. Durch regelmäßige Arzt- und Kosmetiker-Besuche zum Beispiel. Wollen Sie es riskieren, dass die Freier reihenweise fernbleiben, weil sie Angst haben, mit einem Tripper heimzukommen? Wo wir schon einmal dabei sind: So eine Geschlechtskrankheit eignet sich perfekt, um unliebsame Konkurrenz-Huren zu schädigen. Leider würde es den Rahmen dieses Artikels sprengen, alle Details aufzuzählen. Aber jetzt können Sie sich zumindest ein Bild davon machen, dass das horizontale Gewerbe für eine WiSim geradezu prädestiniert ist.



WER SOLL'S MACHEN?

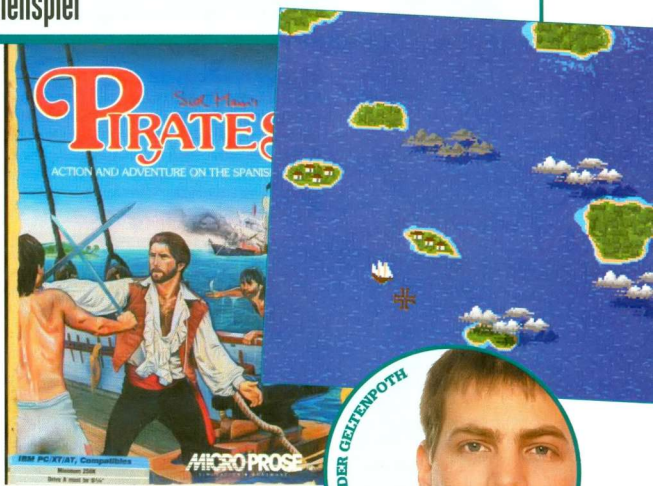
Als Entwickler kommen nur Sid Meier und sein Team infrage. Technik: Die aktuelle *Sim City*-Engine wäre geradezu perfekt!

WARUM WIRD'S GEIL?

Sex sells. Dieses Spiel würde seinen Erfinder Ahmet Iscitürk zu einem reichen Mann machen.



Pirates! Online – Action-Rollenspiel



WAS GEHT AB?

Stellen Sie sich Sid Meiers Klassiker *Pirates!* als massives Onlinespiel vor. Sie schlüpfen in die Rolle eines Kapitäns im 17. Jahrhundert, der nach Vermögen und politischem Einfluss trachtet – in der Karibik oder einer vergleichbaren, erfundenen Inselwelt. Gold scheffeln Sie als neutraler Händler, Freibeuter oder Pirat. Seeschlachten und Fechtszenen auf Deck sorgen für die nötige Action. Natürlich in hübscher 3D-Grafik, wahlweise aus der Verfolger- oder Ich-Perspektive. Eingesackte Knete können Sie in ein größeres Schiff, eine erfahrene Mannschaft, schwerere Kanonen und bessere Ausrüstung investieren. Durch erfolgreiche Aktionen gewinnt auch Ihr Kapitän an Erfahrung: Er navigiert geschickter, steigert seine Fähigkeiten als Händler und verbessert sich im Umgang mit dem Degen. Erfolgreiche Spieler sollten sogar in der Lage sein, kleinere Städte zu plündern und eigene Residenzen zu gründen. Voraussetzung dafür wäre ein Zusammenschluss mehrerer Kapitäne zu einer Gilde, um diese Herausforderungen zu bewältigen.

WER SOLL'S MACHEN?

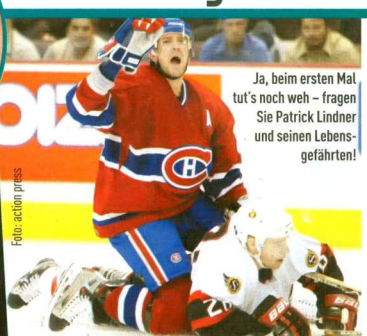
Neo bastelt seit über zwei Jahren an so einem Spiel. Am Konzept hat der Verfasser dieser Zeilen sogar mitgearbeitet. Leider gibt's bisher nichts Vorzeigbares. Hilfe gefällig? Sid Meier könnte den Feinschliff des Designs übernehmen. Bei der Umsetzung könnten etwa die Profis für Online-Rollenspiele von Verant (*Everquest, Star Wars Galaxies*) helfen.

WARUM WIRD'S GEIL?

Selbst offline konnte *Pirates!* monatelang begeistern. Es wird höchste Zeit, diesen Klassiker mit zeitgemäßer 3D-Grafik und massiver Mehrspielerfunktion aufzupeppen. In der passenden Umsetzung spricht das Spiel Actionfreaks, Strategen, Wirtschaftsexperten und Rollenspieler gleichermaßen an. Speziell die Rollenspiel-Elemente sorgen für lang anhaltende Motivation.

Skate for your Life! – Sport-Rollenspiel





Ja, beim ersten Mal tut's noch weh – fragen Sie Patrick Lindner und seinen Lebensgefährten!

Foto: action press



Traumkarriere: Ahmet Iscitürk ist türkischer Eishockey-Nationalspieler.

WAS GEHT AB?

Sie „leben" eine Karriere als Eishockeycrack! Anfangs basteln Sie einen Charakter, indem Sie zunächst eine begrenzte Zahl von Punkten auf diverse Fähigkeiten verteilen. Diese legen grob fest, ob Sie eher zum Torhüter, Verteidiger oder Stürmer taugen. Auch Attribute wie Gewicht und Größe spielen eine Rolle. So erhalten kleine, leichte Spieler beispielsweise Boni auf Schnelligkeit. Bullige Sportler sind dafür schwieriger aus den Schlittschuhen zu checken. Ihr virtuelles Leben beginnen Sie als zwölfjähriger Steppke in der Jugend. Später geht's in die Junioren- und Senioren-Liga. Natürlich schaffen es nur die Besten in die NHL! Ihre Fähigkeiten verbessern Sie beim Training, an dem Sie aktiv teilnehmen müssen. Beispiel: Sprints machen Ihren Kufenflitzer schneller. Dafür müssen Sie im realen Leben fingerfertig sein: Wie bei Sportspielen à *Summer Games* oder *Track & Field* gilt es, möglichst flink auf zwei Tasten einzuhämmern. Derlei Übungen gibt's natürlich auch für Kondition oder technische Fertigkeiten. Damit das Training motivierend bleibt, werden Rekorde gespeichert. Der Clou sind die Spiele an sich: Hier steuern Sie nur Ihren Mann und sitzen auch mal zum Verschnaufen auf der Bank. Am coolsten wäre eine Umsetzung in der Ich-Perspektive. Für Ihre Laufbahn ist auch entscheidend, welche Trainer Sie haben, von welchen Mannschaften Sie verpflichtet werden, ob Sie häufig Verletzungen erleiden, was für Erfolge Sie erringen (Torschützenkönig, etc.) und wie's im Privatleben läuft (wie beim *FM 2003* können Sie eine Familie gründen).

WER SOLL'S MACHEN?

Uns doch scheißegal! Hauptsache, es macht jemand! Ernsthaft: Wir gestatten hiermit EA, die Idee umzusetzen (bei Überweisung von 250.000 Euro an Harald Fränkel). Die machen die besten und ansehnlichsten PC-Sportspiele und kennen sich auch mit Statistikkram aus.

WARUM WIRD'S GEIL?

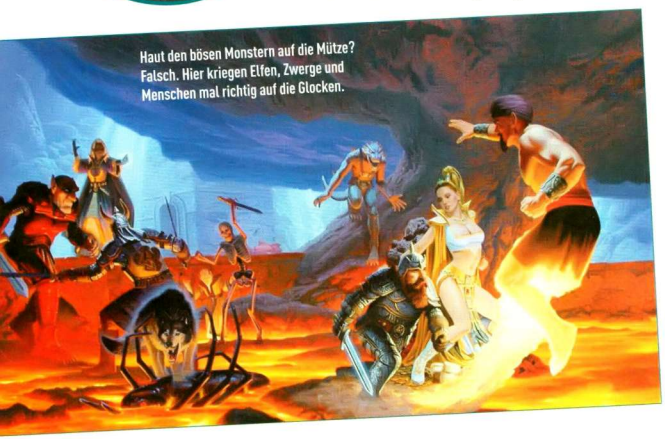
Weil endlich auch Bewegungslegastheniker wie Kollege Iscitürk, die beim Völkerball in der Schule immer zuerst den Ball in den Wanst gekriegt haben, eine Sportkarriere machen können.



Rebirth of the Beholder – Rollenspiel

WAS GEHT AB?

Rebirth of the Beholder ist ein klassisches Rollenspiel, das sich an der Westwood-Serie *Eye of the Beholder* orientiert. Mit einer sechs Mann starken Truppe schleichen Sie in Ego-Perspektive durch düstere Höhlen, stöbern in verlassenen Burgen nach Schätzen und erkunden verzauberte Wälder. Sie lenken allerdings nur einen Protagonisten – Ihren anfangs erstellten Recken. Die restlichen Gruppenmitglieder agieren selbstständig und besitzen durch die überragende KI eine menschenähnliche Persönlichkeit. Das Besondere an dem Spiel: Ihre Mannschaft ist im wahrsten Sinne des Wortes monstermäßig gut drauf. Anstatt nämlich mit schnuckeligen Elfen, griesgrämigen Zwergen und rabiaten Barbaren durch die Pampa zu ziehen, spielen Sie die Bösen und jagen die rollenspieltypischen Charaktere. Und zwar mit den übelsten Gestalten der Fantasy-Geschichte. Ob Zombies, Trolle, Goblins, Skelette, Basilisken, Balrogs oder auch die schwebenden Glubschaugen-Gestalten namens Beholder – alles möchte sich Ihnen anschließen. Und wie es sich gehört, verfügen die Protagonisten natürlich auch über ihre ganz eigenen Fähigkeiten. So versteinert beispielsweise der Basilisk seine Gegenspieler, während der Balrog dem Kontrahenten mächtig mit Feuerzaubern einheizt. Überstehen Sie die 40-Level-Reise, steht Ihnen ein Mehrspielermodus zur Verfügung, bei dem Sie mit bis zu fünf Zockern kooperativ ein weiteres umfangreiches Abenteuer bestreiten können.


Haut den bösen Monstern auf die Mütze? Falsch. Hier kriegen Elfen, Zwerge und Menschen mal richtig auf die Glocken.

WER SOLL'S MACHEN?

Die Jungs und Mädels von Westwood wären perfekt für ein solches Projekt. Schließlich bannte die Spieleschmiede bereits vor über einem Jahrzehnt die Zocker mit der *Eye of the Beholder*-Serie an die Monitore.

WARUM WIRD'S GEIL?

Weil endlich mal nicht Orks und Drachen aufs Fressbrett kriegen, sondern die stummelbeinigen Zwerge und hochnäsigen Spitzohren. Das kann nur Spaß machen.

TV Tycoon – Wirtschaftssimulation




Familie Bezold stellte sich bereits für die ersten Motion-Capturing-Aufnahmen zur Verfügung.

Foto: action press

WAS GEHT AB?

Okay, mein absolutes Lieblingsspiel ist *Mad TV* von Rainbow Arts und hat bereits 13 Jahre auf dem Buckel. Höchste Zeit also, diese geniale Idee mal als Grundlage für einen noch bombastischeren Titel in zeitgemäßer Optik zu nehmen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Programmdirektors eines kleinen, unbedeutenden Senders und muss diesen durch geschicktes Wirtschaften und vor allem mit einem richtig geilen Programm auf Vordermann bringen. Alle möglichen und unmöglichen Sendeformate können eingekauft werden. Mithilfe eines Editors dürfen Sie auch eigene Sendeformate produzieren. Das Spiel läuft wie das kultige Vorbild komplett in Echtzeit. Von einem übersichtlichen Hauptmenü aus klickt man bequem zwischen Filmhändler, Nachrichtenstudio, Programmplaner oder Casting-Agentur hin und her. Dank teurer Lizenzen flimmern natürlich auch alle echten Filme, Serien und Shows dieser Welt über Ihren Sender – von *Doktor Schiwago* über die *Schwarzwaldklinik* bis hin zu *Der Preis ist heiß*. Computergegner warten um die 30, schließlich existieren ja auch so viele Fernsehsender. Außerdem gibt es eine Art Transfermarkt für TV-Nasen wie Gottschalk, Jauch oder Feldbusch, die automatisch mehr Quote bringen und somit höhere Werbeeinnahmen garantieren. Die absolute Krönung ist schließlich der Mehrspielermodus via Internet. Ähnlich wie bei Online-Rollenspielen tummeln sich auf diversen Servern hunderte von Spielern. Hach, wäre das schön!

WER SOLL'S MACHEN?

Sid Meier oder Peter Molyneux wären mit ihren Teams wie geschaffen für ein derartiges Projekt. Beide Namen garantieren eine fette Vertriebsfirma und somit reichlich Budget.

WARUM WIRD'S GEIL?

Weil *Mad TV* noch heute Kultstatus besitzt, die Spielidee im Gegensatz zu zahlreichen anderen Themen in den vergangenen 13 Jahren (abgesehen von Greenwoods scheußlichen Pseudo-*Mad TV 2*) nicht angerührt wurde und ich mich gern als Konzeptautor zur Verfügung stelle.

Jetzt fürs Wochenende vorbeugen.

© HIGHLIGHT COMMUNICATIONS AG · CH-8808 Pfäffikon

SCARY MOVIE & SCARY MOVIE 2

Jetzt besonders billig.

Beide in der DVD-Popcorn-Box.

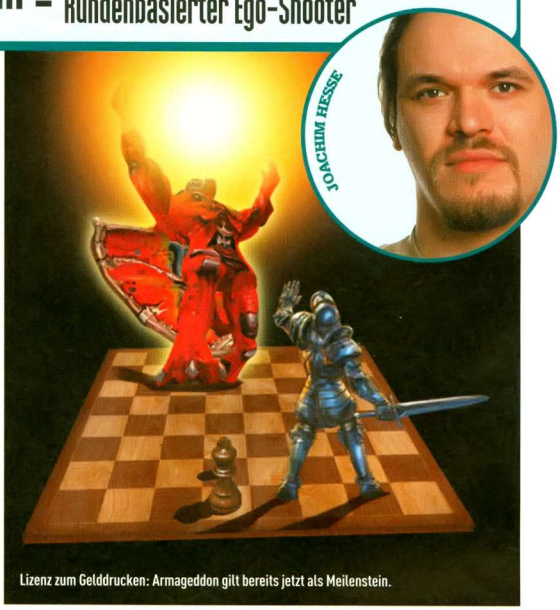


Doppel-DVD

www.highlightvideo.de

highlight video

Jo Hesses Armageddon™ – Rundenbasierter Ego-Shooter



Lizenz zum Gelddrucken: Armageddon gilt bereits jetzt als Meilenstein.

WAS GEHT AB?

Die Welt steht am Abgrund. Menschen und Dämonen verfügen über die Macht, alles Leben auszulöschen. In einem Anflug von Vernunft einigen sich die Anführer auf ein alles entscheidendes Spiel – das letzte Gefecht beginnt. Jo Hesses Armageddon ™ ist eine Mixtur aus Schach und Ego-Shooter, ein rundenbasiertes Actionspiel. Inspiriert hat uns der Oldie *Archon*. Trotzdem ist es keine simple Neuauflage. Auf einem Spielbrett mit 64 Feldern treten sich die Parteien gegenüber. Auf hellen Feldern haben die Menschen mehr Energie, auf dunklen die Dämonen. Angreifer sind zudem im Vorteil. Die Spielfiguren besitzen spezifische Zugmöglichkeiten. Der menschliche Zauberer zum Beispiel kann bis zu fünf Felder diagonal vor-, der Derwisch der Dämonen über andere Figuren hinwegrücken. Treffen zwei Spielfiguren aufeinander, wechselt das Spiel in die Ich-Perspektive. Jetzt duelliert man sich so lange, bis eine Figur verliert. Dieser Teil spielt sich wie ein Ego-Shooter. Jede Figur wird über spezielle Fertigkeiten verfügen. Schlägt der Spieler das Oberhaupt der Gegenseite (Gott oder Teufel), gewinnt er das Spiel.

WER SOLL'S MACHEN?

Entwickeln könnte Armageddon eine Mannschaft wie Croteam, die mit *Serious Sam* bereits geniale Fantasy-Figuren zum Leben erweckt hat. Auch Piranha Bytes (*Gothic 2*) wäre dazu in der Lage.

WARUM WIRD'S GEIL?

Was für eine Frage: Schon weil diese Spielidee von einem der führenden Experten in Sachen Spielspaß erdacht wurde! ;o) Außerdem wird es Zeit, Strategie-, Rollen- und Actionspiel zu einem genialen Meilenstein zu verschmelzen.

Halbgötter in Weiß – Rollenspiel/Simulation





Fotos: action press


Beim Versuch, den perfekten Spieleredakteur zu erschaffen, unterlief Chefarzt Bigge (links) ein fataler Fehler. Er vergaß, das Hirn einzusetzen. Das Resultat: Ahmet Iscitürk.

WAS GEHT AB?

Warum eigentlich immer nur Leben vernichten und nicht auch mal Leben retten? Bei Halbgötter in Weiß schlüpfen Sie in die Rolle eines ehrgeizigen Mediziners, der die Position eines Chefarztes anstrebt. Da Ihr Charakter zu Spielbeginn ein unbeschriebenes Blatt ist und vom Verarzten keinen blassen Schimmer hat, ist erst einmal Studieren angesagt. Sie besuchen ein paar Vorlesungen, führen Versuche durch und knüpfen bei Feten die richtigen Kontakte. Gut ein bis zwei Spielstunden später haben Sie das dritte Staatsexamen in der Tasche und fangen als AIP (Arzt im Praktikum) am städtischen Klinikum an. An dieser Stelle beginnt der Simulationsteil des Rollenspiels: Ihre erste richtige OP! Hier mutiert die Maus zum virtuellen Operationswerkzeug. Eine ruhige Hand ist Trumpf. Waren Sie gut, gibt's Erfahrungspunkte und ordentlich Kohle, die Sie in Fortbildungen oder – falls Sie bereits eine Führungsposition bekleiden – in besseres Equipment stecken können. Haben Sie gepfuscht, klagt der Anwalt des Patienten auf Schadensersatz und Ihr Ansehen sinkt. Im weiteren Verlauf stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen: Werden Sie zum Beispiel Leiter einer Schönheitsklinik für die Reichen oder gehen Sie in die Forschung und gewinnen den Nobelpreis. Auch in Halbgötter in Weiß ist es wie bei jedem Rollenspiel unverzichtbar, mit möglichst vielen Nichtspielercharakteren zu sprechen. So kommen Sie an lukrative Nebenjobs. Beispiel: Ein Kollege steckt Ihnen, dass Personalmangel bei den Rettungskräften herrscht. Wenn Sie die dafür nötige Zusatzausbildung hinter sich haben, dürfen Sie die Quest annehmen und mit dem Notarztwagen, den Sie natürlich selbst steuern, durch die Stadt düsen.

WER SOLL'S MACHEN?

Als Entwickler kämen für mich beispielsweise die Rollenspielexperten von Piranha Bytes infrage. Technik: Mit der *Gothic 2*- oder der aktuellen *Unreal*-Engine würde Halbgötter in Weiß bestimmt super aussehen.

WARUM WIRD'S GEIL?

Die zahlreichen Spiel-Elemente (Live-Operation, Rennspiel, Wi-Sim) garantieren nicht nur Abwechslung pur, sondern sprechen obendrein ein breites Publikum an. Endlich haben Sie die Möglichkeit, einem der Protagonisten aus *Emergency Room* oder *Klinikum Berlin Mitte* nachzueifern.



FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

↘ GAMER WERBEN GAMER

Jetzt einen neuen Abonnenten werben und kostenlos unglaubliche Prämien abstauben!



↘ GAMER WERBEN GAMER

Jetzt einen neuen Abonnenten werben und kostenlos unglaubliche Prämien abstauben!

Unreal 2
Der Nachfolger des legendären Spiels von Epic Games.
Ein exzellenter Ego-Shooter mit grandioser Grafik.
Prämien-Nr. 002197

Bitte ankreuzen und Postkarte komplett ausfüllen.

☐ Ja, ich möchte das **PC-Action-Abo mit DVD**.
(EUR 55,20/Jahr (= EUR 4,60/Ausg.); Ausland EUR 68,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)

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

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)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

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

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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



Fussballmanager 2003
Prämien-Nr. 002143



Saitek P2500
Prämien-Nr. 002200

MS SideWinder Precision 2 Joystick
Prämien-Nr. 002201



Delta Force: Black Hawk Down
Prämien-Nr. 002180



http://abo.pcaction.de

PC ACTION

VORSCHAU



Gene Simmons tritt trotz gesundheitlicher Probleme weiterhin mit KISS auf.

Du fauler Sack!

In BLOODLINE nehmen Sie es mit nicht mehr ganz frischen Widersachern auf.

Action-Adventure | Sie sind der Anwalt Jim Card. Ihr Klient Dr. Brown wird verdächtigt, ein Blutbad angerichtet zu haben. Kein Wunder: In seinem Sanatorium Black Hill fanden sich zahlreiche verstümmelte Leichen. Da der Doktor seitdem schweigt, hypnotisieren Sie ihn. Hätten Sie das bloß gelassen! In vier Kapiteln erwartet Sie ein sehr blutiges Grusel-Adventure. Ob Sie hinter das Geheimnis von Black Hill kommen? Laut den tschechischen Entwicklern Zima Software soll *Bloodline* Mitte 2003 fertig werden. Ein Herausgeber ist momentan allerdings noch nicht in Sicht. JOACHIM HESSE

Info: www.zima-software.cz

Nein, das ist kein Blick hinter die Kulissen von McDonald's.



Vitaminmangel ist ein weit verbreitetes Problem in den USA.



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER NINTENDO



Das neue Schminkset von Nintendo

Wer nicht hören will ...

Nachdem die Zahl der Brillenträger seit dem Jahr 2001 exorbitant gestiegen ist, zeigten jetzt die zahllosen Bittbriefe der Krankenkassen-Verbände und Handheld-Fans Wirkung: Am 28. März veröffentlicht Nintendo ein neues Game-Boy-Modell, das mit beleuchtetem Bildschirm ausgeliefert wird. Endlich kann ich auch ohne Flutlichtanlage zocken! Der „Game Boy Advance SP" lässt sich wie ein Handy aufklappen und soll zwischen 130 und 140 Euro kosten. So weit, so gut. Doch bevor Sie jetzt den Erfindern um den Hals fallen ... hier der Haken: Das Ding hat scheinbar keinen Kopfhörer-Ausgang! Nicht so schlimm, sagen Sie? Dann malen Sie sich mal folgendes Szenario aus: Durch das bessere Display lassen sich die neuen Game Boys auch in öffentlichen Verkehrsmitteln und unterwegs nutzen (was ja ursprünglich auch der Sinn tragbarer Geräte war). Dadurch steigt vermutlich die Zahl der GBA-Benutzer merklich. Wenn Sie wissen, wie nervig eine solche Dudelkiste in einem Zugabteil sein kann, stellen Sie sich vor, wie zehn davon wirken müssen. Grauenhaft. Doch da die Bahn mit ihrem neuen Preissystem ohnehin unattraktiv für mich geworden ist, bleibt mir der Nervenzusammenbruch hoffentlich erspart.

Ich seh' rot!

In MARCH! ballern Sie auf dem Mars.



Taktik-Shooter | Aus Russland kommt der Taktik-Shooter *March! – Offworld Recon*. Die Menschheit hat in dem Spiel das Weltall besiedelt. Eine der ersten Stationen dabei war der Mars. Mittlerweile stehen dort aber nur noch verlassene Industrieanlagen und Forschungszentren. Doch plötzlich sendet ein Satellit beunruhigende Daten. Sie sind der Anführer des Teams, der dort nach dem Rechten sehen soll. Die Grafik basiert auf einer Version der LithTech-Engine. Im Laden stehen soll das Spiel bereits in den nächsten Wochen. JOACHIM HESSE

Info: www.buka.com

Geschlaucht

In FIRE DEPARTMENT hantieren Sie mit dicken Rohren.



Echtzeit-Strategie | Dafür hätte Grisu, der kleine Drache, seinen Schwanz gegeben. Und mit *Fire Department* von Monte Cristo könnten sich auch die Jugendträume einiger männlicher Strategiespieler erfüllen. Als Gebieter über eine Feuerwache müssen Sie zehn knifflige Missionen erfüllen. Ihr Team aus Krankenschwestern, Feuerwehrleuten und Löschfahrzeugen kümmert sich um Brände bei Bahnunglücken oder Tankstellen-Unfällen. Im Frühling sollen Sie sich Medaillen verdienen dürfen. JOACHIM HESSE

Info: www.montecristogames.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ▲ [5]
SPLINTER CELL
Ubi Soft Entertainment,
Ende Februar 2003



2 ▼ [1]
COMMANDOS 3
Pyro Studios, Mitte
Oktober 2003



3 ▼ [2]
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment,
2003



4 – [4]
DOOM 3
id Software,
2. Quartal 2003



5 ▲ [7]
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment,
Februar 2003



6 – [6]
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 3. Quartal 2003



7 ▲ [10]
DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms,
Winter 2666 (oder so)



8 – [8]
GTA: VICE CITY
Rockstar Games, 2003



9 ▼ [3]
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment,
Ende 2003



10 ▲ [16]
WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
Mad Dog Software/Splash Damage,
2. Quartal 2003

11	▲	[13]	**DTM RACE DRIVER** Codemasters, März 2003
12	▲	[NEU]	**VIETCONG** Pterodon/Illusion Softworks, März 2003
13	▲	[15]	**RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD** Ubi Soft Entertainment, März 2003
14	▼	[11]	**TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** Core Design, Februar 2003
15	▼	[9]	**HALF-LIFE 2** Valve, unbekannt
16	▲	[NEU]	**I.G.I. 2: COVERT STRIKE** Innerloop Studios, Februar 2003
17	▲	[NEU]	**PRAETORIANS** Pyro Studios, Februar 2003
18	▲	[19]	**BREED** Brat Designs, Sommer 2003
19	▲	[NEU]	**S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST** GSC Game World, 2004
20	▲	[NEU]	**TRON 2.0** Monolith, April 2003

DU HAST GEWONNEN!

René Schuck, Weilerswist
erhält ein Spiel



AQUANOX 2: REVELATION

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.

- Basiert auf *Q3*-Engine
- Taktischer Spielverlauf
- Man spielt im Team
- Schwerpunkt Mehrspieler-modus
- Spielt zeitlich vor dem Vorgänger
- Neuer Mehrspielermodus
- Neue Charakterklasse
- PunkBuster wird unterstützt
- Kooperativer Einzelspieler-Modus



Gang-Bang!

Blazkowicz ist zurück! Und weil es in der Gruppe mehr Spaß macht, tritt er in WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY mit seinen neuen Freunden an.

Das Einzelspielerteam um Stürmerstar B.J. Blazkowicz (rechts kniend) trainiert noch für die kommende





Wie in der PC-ACTION-Redaktion: Einer wird vorgeschickt, um die Drecksarbeit zu machen.



Wir spielen Postbote: Per Fernzünder lässt sich das Päckchen vor dem Eingangstor sprengen.



Das haben wir gerne: Rumposen, während andere für ihr Vaterland kämpfen.

Vergessen Sie alles, was Sie über *Wolfenstein* zu wissen glauben! In *Enemy Territory* kommt es nur noch auf eines an: Teamarbeit! Im Einzel- wie im Mehrspielermodus. „Die beiden Modi gleichen sich in der Tat sehr", erklärt uns Todd Hollenshead von der Produktionsfirma id Software, während sein Kollege Marthy Stratton einige Aktionen am Rechner demonstriert. Bis zu sieben Personen stark ist momentan eine Einheit für Solospieler. Der können Sie Befehle wie „Folgt mir", „Geht dahin", „Klärt das Gelände auf" oder „Greift den Feind an" geben. Dafür ziehen Sie genau wie bei einem Strategiespiel ein Mausfenster auf, um die Untergebenen auszuwählen. Es ist sogar möglich, die Mannschaft in kleinere Grüppchen zu teilen. Sind Ihre Wünsche bei Ihren Leuten angekommen, quittieren die mit einem „Verstanden", „Ja, Sir" oder „In Ordnung".

SPÄTZÜNDER

Eigentlich sollte *Enemy Territory* längst fertig sein. Doch dann entschlossen sich die Verantwortlichen, das geplante *Wolfenstein*-Add-on in ein eigenständiges und umfangreicheres Spiel zu ver-



Bis 1942 waren tragbare Maschinengewehre noch zur Schneehasenjagd zugelassen.

wandeln. PC ACTION durfte den Taktik-Shooter für Sie in den „Cabinet War Rooms", der ehemaligen Militär-Einsatzzentrale des Britischen Empires, in London Probe spielen. Neben den zwei Herren von id hockten fast alle 15 Mitarbeiter von Splash Damage in dem engen Bunker. Splash Damage entwickelt übrigens den Mehrspielermodus. Um die einsamen PC-Wölfe kümmert sich Mad Dog (*Star Trek: Armada 2*). Die „Verrückten Hunde" schicken Sie ins Jahr 1942. Sie spielen erneut den jungen Army-Ranger B.J. Blazkowicz. B.J.s Einheit wird in das von Nazi-Deutschland besetzte Frankreich geschickt, um dort einen Top-Agenten namens „Agent Two" zu treffen. Der ist weiblich und ebenso schön wie tödlich. Die Rothaarige mit den zwei äußerst markanten weiblichen Attributen unter dem blauen Pulli soll Ihnen helfen, eine Geheimwaffe des Dritten Reichs zu zerstören. Natürlich, bevor die Nazis damit England an-

MACH MIR DEN WOLF! ID SOFTWARE SPRICHT ZU UNS ...



Todd Hollenshead, Geschäftsführer id Software

Wenn einer weiß, was die 3D-Action-Profis id Software treiben, dann Todd Hollenshead. Seit mehr als sechs Jahren ist der 34-Jährige bereits Geschäftsführer bei id. Wir sprachen in London mit ihm über das neue *Wolfenstein* und fragten dabei natürlich auch gleich nach, wie es um *Doom 3* und *Quake 4* steht.

„Wir haben erkannt, dass in Deutschland andere Regeln gelten, und das müssen wir akzeptieren."

PC ACTION Hallo Todd! Schön, dass du den weiten Weg aus Dallas nach London in die Cabinet War Rooms gefunden hast. Kannst du dich bitte für unsere Leser kurz vorstellen?
Ich bin Todd Hollenshead. Ich kümmere mich um die geschäftlichen Dinge bei id Software. Ich bin aber auch ein großer Spiele-Liebhaber und nehme mir die Zeit zum Testen unserer Produkte. *Molkenwein 3E* [Name von der Red. geändert] war 1992 das erste Spiel, das mich an den PC fesseln konnte. Es machte Spaß zu versuchen, die ganzen Geheimnisse hinter den Wänden zu entdecken. Ich habe damals so lange am Stück gespielt, bis es mir wegen Motion Sickness[1] so schlecht war, dass ich mich erst mal eine Stunde aufs Bett legen musste. (lacht)

PC ACTION Kommen wir zu *Enemy Territory*. Kannst du uns verraten, worum es geht?
Enemy Territory nähert sich mehr dem Genre Taktik-Shooter an. *Enemy Territory* spielt vor den Ereignissen des Vorgängers. Es ist dadurch nichts zwangsläufig ein Prequel, aber es spielt, bevor B.J. Blazkowicz zum OSA[2] kommt. Er trifft Agent Two, eine hübsche weibliche Agentin, die es B.J. ermöglicht, seine Mission zu erfüllen und in die Rolle des Anführers eines Teams von Army Rangern zu schlüpfen. Man muss im Einzelspielermodus eine Reihe Missionen erfüllen, die in der Zeit spielen, als Deutschland Westeuropa besetzt hielt. Im Mehrspielermodus stehen ganz klar die taktischen Elemente, der Umgang mit dem Team, die einzelnen Missionen im Vordergrund. Hier kommt es nicht so sehr auf die Story an und wir verfolgen auch nicht zwangsläufig die Handlungsstränge des Einzelspielermodus.

PC ACTION Tauchen denn wieder bekannte Nazi-Größen wie beim Vorgänger im Spiel auf?
Diese Typen sind für *Enemy Territory* nicht so wichtig. Das Spiel konzentriert sich eher auf die Charaktere des eigenen Teams um B.J. Blazkowicz wie Agent Two, Ramirez, Mc Dermott und so weiter. Jeder bekommt seine eigene Persönlichkeit.

PC ACTION Apropos B.J.? Wofür steht diese Abkürzung?
B.J. steht für Willam J. Blazkowicz. Falls du ein id-

[1] Kurzfristiger Übelkeitseffekt, der bei 3D-Spielen vereinzelt auftreten kann. [2] Office of Secret Actions, eine Art geheimer Geheimdienst der Amerikaner.

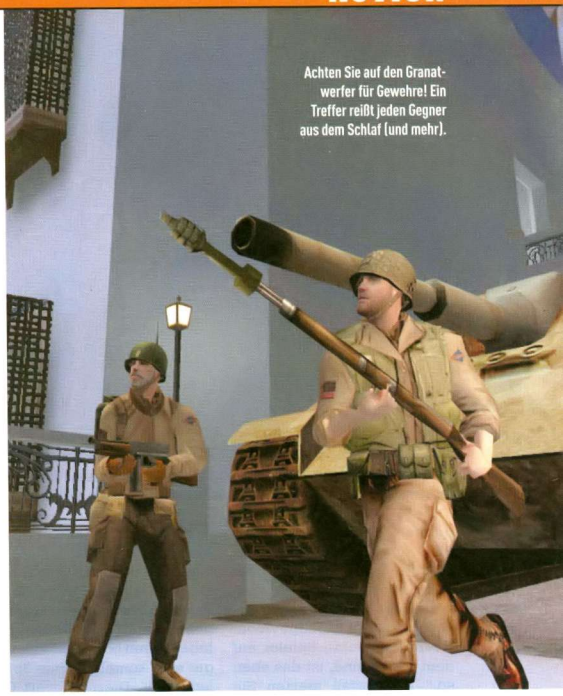
greifen können. Auch mystische Elemente spielen erneut eine entscheidende Rolle. So müssen Sie beispielsweise das „Buch der Toten" auftreiben. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

ZICK NICHT RUM!

Gänzlich neu ist, dass jeder Charakter eine eigene Persönlichkeit besitzt. Diese beeinflusst, wie er etwa in einem Kampf reagiert oder ob er einfach wegläuft, falls er verletzt wird. Kurz: Wenn Sie Pech haben, kann eine echte Zicke in Ihrer Mannschaft sein. Da es zu Ihren Missionszielen gehört, Gefangene zu befreien, stoßen auch neue Mitglieder zu Ihrem Team. Auf Ihren Trupp sollten Sie trotz des Nachschubs tunlichst aufpassen. Stirbt zum Beispiel der Ingenieur, können Sie direkt neu starten: Dadurch kann es passieren, dass Sie später vor einer verschlossenen Tür stehen und nicht weiterkommen. Denn nur Ingenieure haben die Fertigkeit, Sprengsätze anzubringen, Fahrzeuge zu reparieren oder Brücken und – im Mehrspielermodus – Stützpunkte zu bauen, an denen getötete Mannschaftskameraden zurück ins Spiel kommen.

BLEIB BEI DEINEN LEISTEN!

Ebenfalls taufrisch ist die Möglichkeit, Charaktere weiterzuentwickeln. Das passiert im Solo-Modus automatisch, im Netzwerk oder Internet, so lange man auf dem gleichen Server weiterzockt. „Spielt man einen Soldaten, erhöht sich die Treffergenauigkeit bei Schusswaffen", führt Splash-Damage-Gründer Paul Wedgewood aus. „Entscheidet sich der Spieler in der nächsten Runde, in die Rolle eines Sanitäters zu schlüpfen, hat dieser zwar immer noch die Waffenfertigkeit, die er als Soldat erworben hatte, verfügt aber nur über elementare Heilkunst." Es empfiehlt sich also, sich auf einen Charakter zu spezialisieren. Doch wird das Ganze nicht ein wenig zu kompliziert? Schon beim Vor-



Achten Sie auf den Granatwerfer für Gewehre! Ein Treffer reißt jeden Gegner aus dem Schlaf (und mehr).

Fan bist, ist die Geschichte ganz interessant, denn dieser Name reicht weit in die Zeit vor id zurück. B.J.s Familie ist von Polen nach Amerika ausgewandert. Seine Nachkommen verkürzen später den Nachnamen zu „Blaze". Sein Enkel ist übrigens Billy Blaze, die Hauptfigur in der *Commander Keen*-Serie[*]. (lacht)

PC ACTION Wieso entwickelt ihr ein Prequel, versetzt also die Geschehnisse vor den Vorgänger? Ist das jetzt Pflicht, seit es George Lucas mit *Star Wars* vorgemacht hat?

Nein, das hat damit nichts zu tun. *Enemy Territory* planten wir ursprünglich als Add-on. Doch weil der Spielverlauf sich so stark vom Vorgänger unterschied, beschlossen wir, dass *Enemy Territory* ein eigenständiges Spiel verdient. Die Taktik und das Team sollen im Vordergrund stehen. Wir wollen das Gefühl vermitteln, wie es ist, eine Einheit und Truppen zu kommandieren. Deshalb benötigten wir B.J., bevor er zum OSA geht. Dadurch sind wir in der glücklichen Lage, auch ein paar Blicke hinter die Kulissen zuzulassen, wie B.J. sich bei den Army Rangern hervortut und das OSA auf ihn aufmerksam wird. Einige Missionen sind Teil eines Test des OSA, ob B.J. das Zeug zum Geheimagenten hat, zu dem Superheld, den er in einem späteren Teil des *Wolfenstein*-Universums verkörpert.

PC ACTION Was ist das Besondere des Mehrspielermodus?

Der Mehrspielermodus ist völlig anders als beim Vorgänger, obwohl einige der Spielmodi den gleichen Namen tragen. Das liegt in erster Linie an den Klassen und dem neuen Skill-System. Wenn du zum Beispiel einen Sanitäter spielst und das die ganze Zeit machst, steigert sich deine Fähigkeit, Menschen zu heilen, Erste-Hilfe-Pakete und mehr Gesundheit zu verteilen. Und du kannst zum Beispiel mit einem voll ausgereiften Sanitäter 50 Lebenspunkte statt nur fünf auffrischen. Wir haben aber auch einen komplett neuen *Wolfenstein*-Spielmodus, der sich „Last Man Standing" nennt. Er ist „free for all" und die Achsenmächte kämpfen gegen die Alliierten. Es gewinnt das Team, das den letzten Überlebenden in seinen Reihen hat. Da es nur wenig Munition und Extra-Energie in den Levels gibt, sind Charaktere wie der Sanitäter sehr wichtig.

PC ACTION Habt ihr euch schon auf die Zahl der Missionen festgelegt?

Da sich der Einzelspielermodus noch im Pre-Alpha-Stadium befindet, haben wir die Frage über die Zahl der Missionen und Kapitel nicht entschieden. Was ich sagen kann, ist, dass es eine gute Zahl sehr großer Karten geben wird, die man durchspielt. Selbst eine kleinere Karte aus *Enemy Territory* wird in etwa den Umfang einer der größeren Karten des Vorgängers aufweisen. Das ist auch nötig, wenn du ein Team kommandierst, das gegen die Achsenmächte kämpft.

PC ACTION Welche neuen Waffen finden sich im Spiel?

Ich kann dir einen kleinen Einblick geben. Wir haben mit den Covert Ops eine völlig neue Klasse im Spiel. Die verwendet die MG 42 im Mehrspielermodus. Die Waffe gab es im Vorgänger nur für Einzelspieler. Als Covert Op kannst du außerdem Uniformen stehlen und Landminen enttarnen. Die Ingenieur-Klasse kann Landminen vergraben. Du kannst außerdem eine tragbare MG 42 verwenden, die es zuvor nur als stationäre Waffe gab. Zudem gibt es einen Mörser und eben alle die Waffen des Vorgängers, von denen wir noch einige Variationen einbauen. Zum Beispiel das schallgedämpfte Scharfschützengewehr. Zusammen mit der neuen Charakterklasse, wenn du zum Beispiel eine feindliche Uniform trägst, wirkt das ziemlich tödlich. (lacht)

PC ACTION Spiele vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs sind momentan recht populär. Siehst du darin Konkurrenz, etwa zu *Medal of Honor: Allied Assault*?

Medal of Honor hält sich mehr an die historischen Tatsachen des Zweiten Weltkriegs, was es zu einer anderen Art von Spiel macht als *Wolfenstein*. Das hat zwar auch den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz gewählt, besitzt aber eine fantasielastigere Hintergrundgeschichte. Das *Wolfenstein*-Universum mit seinem Superhelden und seinem überzogenen Comic-Heft-Stil ist einzigartig. Das unterscheidet es doch sehr stark von den anderen, eher geradlinigeren Zweiter-Weltkriegs-Spielen. Die deutsche *Wolfenstein*-Version ist aufgrund der Lokalisierung ja noch ein wenig abgedrehter.

[*] Vierteiliges 2D-Jump&Run vom Anfang der 90er-Jahre. Info: www.3drealms.com/keen4



Für Spanner nichts Neues: Erst mit dem Fernglas auskundschaften (siehe links), dann mit schwerem Gerät zuschlagen. Das Radar rechts oben ist eine weitere Hilfe.



Stadtplan auf Knopfdruck: Mit so einer Karte behalten selbst absolute Orientierungsdeppen wie Herr Fränkel den Überblick. Hurra!

gänger beschwerten sich viele über Teamkiller oder Sanitäter, die ihrer Pflicht nicht nachkamen. „Wir können nicht für die Leute zocken", meint Wedgewood. „Wenn schlechte Spieler auf dem Server sind, ist das eben so." Im Notfall starten Sie einfach ein neue Partie und steigen auf Bots um.

VERDECKTER ERMITTLER

Nicht nur dass alle Charakterklassen neue Fertigkeiten spendiert bekommen: Es gibt neben Sanitätern, Field Ops, Ingenieuren oder Soldaten sogar eine komplett neue Spielereinheit. Dieser Covert Op (eine Art Geheimagent) ist in der Lage, das Feindgebiet unerkannt zu infiltrieren. Zu diesem Zweck stiehlt er die Uniform eines Gegners. Damit kommt er sogar durch „Team-only"-Türen. Das sind Portale, die nur eine Mannschaft hindurchlassen. Die andere bleibt normalerweise außen vor. Der Geheimagent besitzt noch einen weiteren Vorteil: Gegner, die sich in seinem Blickfeld befinden, sind für alle sichtbar auf der Übersichtslandkarte eingezeichnet. Enttarnen können Sie den gefährlichen Burschen dadurch, dass Sie als Feind keinen Spielernamen für ihn angezeigt bekommen. Während Sie als Einzelspieler (oder mit einem Kumpel kooperativ) durch Frankreich

MACH MIR DEN WOLF! ID SOFTWARE SPRICHT ZU UNS ...

PC ACTION Wie wird sich die deutsche Version von *Enemy Territory* denn von der internationalen unterscheiden?
Ich weiß nicht, ob wir solche Veränderungen vornehmen wie im Vorgänger. Wir wollen natürlich kein Spiel machen, das wir überhaupt nicht in Deutschland verkaufen können. Das wäre nicht nur frustrierend für uns, sondern auch für unsere Fans, von denen wir in Deutschland eine Menge haben. Auf der QuakeCon* im vergangenen Sommer hatten wir ein *Wolfenstein*-Turnier und zwei der fünf besten Teams kamen aus Deutschland und nahmen Preisgelder mit nach Hause. Es war sehr cool, den deutschen Spielern zuschauen zu können, wie sie *Wolfenstein* spielten und sich auf Deutsch Sachen zuriefen. Das verlieh dem Wettkampf definitiv ein sehr internationales Flair. Logischerweise kann man mit einem Spiel, das man nicht spielen kann, auch keinen Spaß haben. Deshalb ist es uns ein wichtiges Anliegen, dass das Spiel auch in Deutschland verkauft werden darf. Wir werden also die grafischen Veränderungen vornehmen, die dafür nötig sind. Also etwa die Hakenkreuze entfernen und die Story-Elemente hier und da für das deutsche Publikum verändern.

PC ACTION Euer Vorgänger-Titel wurde in Deutschland indiziert. Hattet ihr damit bereits gerechnet?
Wenn man sich die id-Spielhistorie ansieht, stellt man fest, dass jedes der Spiele in Deutschland indiziert wurde. Ich schätze, so gesehen überrascht uns das inzwischen nicht weiter. Wir respektieren selbstverständlich die kulturellen Unterschiede, doch wir erkennen keinen Grund, warum unser Spiel nicht in der Öffentlichkeit verkauft werden sollte. Wir haben aber erkannt, dass in Deutschland andere Regeln gelten, und das müssen wir akzeptieren.

PC ACTION Den Einzelspielermodus von *Enemy Territory* entwickelt Mad Dog und um den Mehrspieler-Part kümmert sich Splash Damage. Was haben die beiden Teams vorher gemacht?
Splash Damage ist ein neues Team, das seine Wurzeln in der *Q3*- und *Q2*-Community hat. Bei Mad Dog arbeitete ein Großteil des Personals zuvor an Spielen wie *Dark Project* mit.

PC ACTION Ach? Bei Mad Dog arbeiten ehemalige Angestellte von Looking Glass?
Ja, genau.

PC ACTION Und warum ist der Einzelspielerbereich in einem noch wesentlich unfertigeren Stadium als der Mehrspielermodus? Die Grafik dort wirkt zum Beispiel doch noch sehr schlicht. Arbeitet Mad Dog langsamer oder haben sie später angefangen?
Mad Dog hat später mit der Entwicklung angefangen als Splash Damage. Außerdem entwirft Mad Dog ebenfalls einige der Mehrspieler-Karten.

PC ACTION Wie tief steckt id überhaupt in der Entwicklung von *Enemy Territory*?
Das ist ähnlich wie beim Vorgänger, bei dem id den ausführenden Produzenten stellte. Wir engagieren uns jedoch noch ernsthafter. Wir zeichnen zwar keine Grafiken für das Spiel oder so etwas, machen auch nicht zwangsläufig die ganze Programmierung, trotzdem liefern wir eine Menge Input. Anhand einer wöchentlichen, wenn nicht sogar täglichen neuen Version verschaffen wir uns den Überblick und geben Ratschläge. Es ist jedoch wichtig, Teams mit eigenen Rechten zu haben, die ihre Kreativität und eigenen Ideen in das Spiel einbringen können. Wir haben eine sehr gute Beziehung zu Mad Dog und Splash Damage. Und wir haben mit Kevin Cloud genau den richtigen Mann bei id, der sich darum kümmert. Er hat schon bei sämtlichen Vorgängerspielen mitgearbeitet und kennt sich entsprechend aus. Aber letztendlich sind die Entwickler auch selbst dafür verantwortlich, gute Ideen abzuliefern. Es ist nicht so, dass wir uns hinstellen und sagen „tu dies" oder „tu das". Es sind selbst gute Spieldesigner, die ihre eigenen, exzellenten Ideen haben.

PC ACTION Gibt es auch technische Verbesserungen bei *Enemy Territory*?
Ja. Die Engine basiert immer noch auf *Q3* und den Erweiterungen aus dem Vorgänger. Trotzdem gibt es entscheidende Neuerungen. Wir mussten natürlich die künstliche Intelligenz für die Teammitglieder im Einzelspielermodus integrieren. Auch das Terrain-Redering

* LAN-Party in den USA, bei der id Software mitwirkt. Info: www.quakecon.org



Der Mann vom Schlüsseldienst greift im Einzelspielermodus zu rabiaten Türöffnungsmethoden. Den Dynamitstangen hält kein Schloss stand.



Mit einem Granatmörser ist Fingerspitzengefühl gefragt. Grobmotoriker wie Alex Geltenpoth würden den ganzen Tag mit Nachjustieren verbringen.

schleichen, warten für Mehrspielergefechte drei komplette Kampagnen mit mehreren inhaltlich zusammenhängenden Karten: Nordafrika, Westeuropa und Mitteleuropa.

GOLDRAUSCH

Jeder Level bietet andere Missionsziele, die es zu erfüllen gilt. Auf der Karte „Goldrush" sollen die Alliierten zum Beispiel Gold stehlen. Dazu knacken sie die Bank mit einem Panzer und „entführen" die Barren per Jeep. Aufseiten der Nazis baut man indes Panzersperren auf, um das zu verhindern. Für das Missionsziel erforderliche Fahrzeuge und Gegenstände können übrigens nur beschädigt, aber nicht zerstört werden. So verrichtet eine Pumpe, die für die Trockenlegung eines Stollensystems nötig ist, nach einer erfolgreichen Sabotageaktion einfach langsamer ihren Dienst. Dadurch bleibt es für beide Parteien jederzeit möglich, die Karte zu schaffen. Die Entwickler geben sich zudem Mühe, die Einsatzgebiete abwechslungsreich zu gestalten: „In unserer Zug-Karte springt der Spieler von Waggon zu Waggon und weicht Brücken aus", erzählt Wedgewood. „Ein ganz besonderer Spaß." Laut Splash Damage sind derzeit zehn Karten bereits komplett spielbar, weitere sollen folgen. JOACHIM HESSE

haben wir stark verbessert, damit man gut umherstreifen und sich verstecken kann. Das macht sich im Spielablauf enorm bemerkbar. Die offenen Gelände sehen durch Bäume, Büsche, Gräser viel lebendiger aus. Auch in der Nordafrika-Kampagne, wo es zum Beispiel Palmen gibt. Es ist eine sehr überzeugende, mächtige Engine.

PC ACTION Aber sehen nicht beispielsweise die Landschaften in *Unreal 2* schöner aus als bei der mittlerweile betagten *Q3*-Engine?

Darüber möchte ich ungern spekulieren. Was wir bei id wollen, ist, dass unsere Spiele großartige Spiele werden. Vom grafischen Standpunkt her denke ich, dass *Wolfenstein* oder einige der anderen Spiele mit der *Q3*-Engine wie *Medal of Honor*, *Soldier of Fortune 2* oder *Jedi Knight 2* immer wieder die Messlatte bei Ego-Shootern höher legen. Ich denke, der nächste dramatische Schritt bei den Spielgrafiken wird erst *Doom 3* sein.

PC ACTION Besteht denn die Möglichkeit, dass ein echtes *Wolfenstein 2* mit *Doom 3*-Engine herauskommt?

Nun, wir machen erst mal *Enemy Territority* und die beiden *Wolfenstein*-Spiele für PS2 und Xbox fertig. Und danach müssen wir mal schauen, wie weit wir mit *Doom 3* sind. Danach können wir gerne weiterreden.

PC ACTION Was sagst du dazu, dass im Internet eure Alpha-Version von *Doom 3* aufgetaucht ist, die ihr im Mai auf der E3 vorgeführt habt?

Das war sehr enttäuschend. Ich denke, der beste Weg, dieses Gefühl zu beschreiben ist, dass jemand sich hinter dich schleicht und dir die Hosen runterzieht. (lacht) Das ist niemals ein gutes Gefühl. Wir wollen, dass die Leute ihre Erfahrungen mit dem Spiel machen, wenn es fertig ist. Diese Version ist irgendwo in der Mitte der Entwicklung und war niemals dafür gedacht, dass Leute damit spielen.

PC ACTION Aber vielleicht ist das eine Möglichkeit für Mod-Entwickler, möglichst früh mit ihren Werken beginnen zu können? Ich habe gesehen, dass bereits einige Mods in Arbeit sind. Ist das jetzt eher gut oder eher schlecht für diese Fan-Programmierer?

Ich denke, dass das eine schlechte Idee ist. Sich auf etwas zu stürzen, das nicht fertig ist, führt nur dazu, dass man frustriert ist, wenn man feststellt, dass sich einiges noch geändert hat. Die Version aus dem Netz ist uralt im Vergleich zu dem Code, mit dem wir inzwischen arbeiten. Das Zeug wird nicht funktionieren, wenn das Spiel in den Geschäften steht: Das ist frustrierend. Wenn man das jetzt vom Standpunkt des Eigentümers, also id Software, betrachtet, kann man sich ohnehin schlecht über etwas freuen oder auf etwas stolz sein, was ohne unsere Erlaubnis und gegen unseren Willen gemacht wird.

PC ACTION Wie weit ist *Quake 4*?

Quake 4 wird derzeit von Raven entwickelt. Das Spiel ist aber noch in der Zeichen- und Designphase.

PC ACTION Für wann dürfen wir damit rechnen?

Irgendwann nach *Doom 3*. (lacht)

ENEMY TERRITORY

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Mad Dog/Splash Damage/Activision
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	2. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Soldier of Fortune 2, Medal of Honor
INTERNET:	www.activision.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Wolfenstein: Enemy Territory macht besonders für Mehrspieler mit Hang zu taktischen Feinheiten einen vielversprechenden Eindruck. Die Karten, die ich vorab anspielen durfte, waren jedenfalls eine echte Gaudi. Seine Kameraden in der Wolke einer Rauchbombe verschwinden oder den Feind in ein eben angelegtes Minenfeld tappen zu lassen, hat seinen besonderen Reiz. Aufgrund der Größe (bis zu 64 Spieler sollen Platz haben) braucht man aber schon ein gut organisiertes Team, sonst läuft man sich im wahrsten Sinne einen Wolf. Der Einzelspielermodus wirkt (noch) längst nicht so ausgereift. Ob *Wolfenstein*-Fans mit dem neuartigen Spielprinzip zufrieden sein werden, bleibt abzuwarten.

InnoVISION Multimedia

innoDV | EXO innoAX | inno3D

DV 2800
Realtime MPEG2 Encoder



DigiVision
Progressive Scan
TV / Video Receiver



Firewire 1394



InnoAX CD3
Portable WMA / MP3 Player



ATA133 RAID



ATA100 RAID

USB 2.0



TORNADO GeFORCE4 MX



MX 440 SE



MX 440 PCI

TORNADO GeFORCE4 Titanium



Ti 4200

InnoVISION
InnoVISION Multimedia Limited
www.inno3d.de

InnoVISION Multimedia Deutschland GmbH
Ringweg 1, D35759, Driedorf, Germany
www.inno3d.de

InnoVISION Multimedia

inno3D

innoDV

innoAX

EXO

InnoBD
INNOVISION

Eurosystech
Hardwarekomponent & Wunsch PC`s
www.eurosystech.de

www.esportswear.de

Bestellen bei:
3D CARDS
www.3DCards.de
www.3d-cards.de

mb:it
www.mb-it.de



- Unreal Warfare Engine
- Neuartiges Befehlssystem
- 15 Einzelspieler-Missionen
- Verschiedene Mehrspieler-Modi
- über 50 verschiedene Waffen!

Am Wochenende geht unser Chef immer in Clubs, wo man ähnliche Outfits trägt. Dort sind die Waffen allerdings aus Gummi.

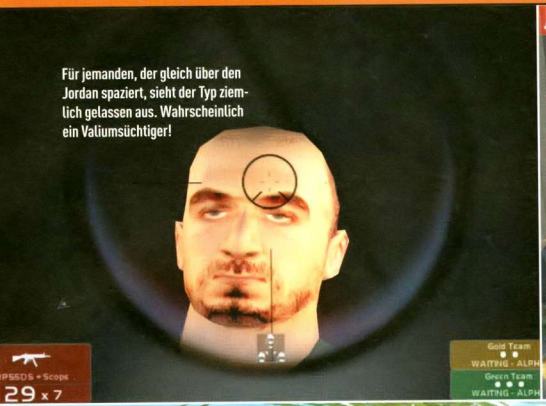
Schau nicht so blöd!

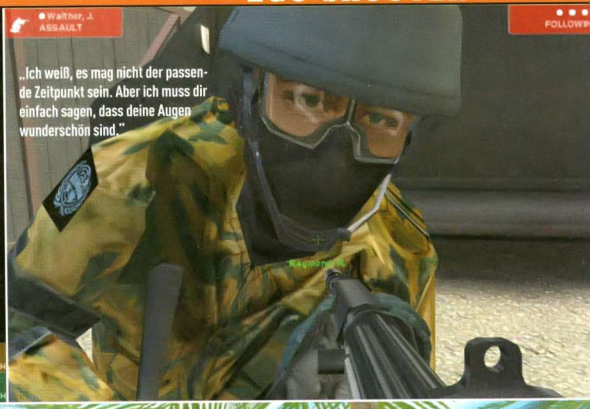
Holt RAVEN SHIELD alles aus der neuen Unreal-Engine heraus? Können die Spielfiguren endlich springen? Evolution oder Revolution? Wir haben die Antworten für Sie!

Wenn es so was wie den Urvater des Taktik-Shooters gibt, dürfte das *Tom Clancy's Rainbow Six* sein. Der 1998 erschienene erste Teil war damals so etwas wie eine kleine Sensation. Die Möglichkeit, Einsätze auf einer Karte minutiös zu planen, sein Team selbst auszurüsten und im Kampf zu befehligen, war innovativ und trug ihren Teil dazu bei, dass sich die Serie weltweit wie blöd verkaufte. Klar, dass die Fortsetzung *Rogue Spear* nicht allzu lange auf sich warten ließ. Seitdem gab es zahlreiche Umsetzungen für alle möglichen Hardware-Plattformen. Selbst Game-Boy-Advance-Besitzer wurden mit einer spaßigen Portierung bedacht. Jetzt steht Teil 3 in den Startlöchern und soll laut Ubi Soft in jeder Hinsicht besser sein als seine Vorgänger. Wir haben uns mit der neuesten Vorab-Version verschanzt, um sie ausführlich unter die Lupe zu nehmen. Nur mal so nebenbei: Die Protagonisten können immer noch nicht springen.

MACH KEINEN TERROR!

Sie befinden sich in den Alpen. Allerdings nicht, um dem Wintersport zu frönen. Terroristen haben sich mit einigen Geiseln in einem Autobahntunnel verschanzt und sind zu allem bereit. Der Zugriff steht kurz bevor. Ein letztes Mal studieren Sie die Karte, um die beste Einsatz-Route auszuwählen. Mehrere Wege führen in das verschachtelte Tunnel-System und der Feind lauert überall. Der Startpunkt liegt in einem idyllischen Dorf und als Erstes bewegt sich Ihr Team rund 100 Meter Richtung Tal. Dort befindet sich eine Art Notausgang, der in den Tunnel führt. Mittels Herzschlag-Sensor checken Sie, ob sich direkt hinter der Tür eventuelle Aggressoren befinden. Bingo! Es sind zwei Lebensformen in nächster Nähe. Ein unbemerktes Eindringen ist fast unmöglich. Glücklicherweise lassen sich Türen per Mausrad „analog" öffnen. Sie drehen ganz langsam daran, um die Türe nur einen Spalt weit aufzumachen. Eine Treppe ist zu sehen und ein Schatten huscht vorbei. Als Einsatzleiter will man sich nicht in unnötige Gefahr begeben. Sie treten also einen







Schritt zurück und „klicken" die Türe mit der Leertaste an. Nun erscheint ein übersichtliches Menü, aus dem Sie vier Befehle wählen dürfen. „Open & Clear" tönt es aus dem Funkgerät, nachdem Sie sich entschieden haben. Ihre Kameraden stürmen den Zugang, schalten einen Pixel-Terroristen aus und quittieren die Aktion mit einem zackigen „Tango down. Threat eliminated."

ATTACKE!

Langsam schleicht die Gruppe die Stufen hinab. Ein Gang mündet nach rechts. Mit der F-Taste bestimmen Sie, wie sich Ihr Team verhalten soll. „Infiltrate", „Assault" und „Recon" stehen zur Wahl. Infiltrate bedeutet, dass nur schallgedämpfte Waffen benutzt werden dürfen. Recon heißt, dass nur in Notwehr geschossen wird, und Assault steht für „Ballert, was das Zeug hält!" Um die Geiseln nicht in Gefahr zu bringen, befehlen Sie, nur schallgedämpfte Waffen zu benutzen. Vorsichtig lehnt sich Ihr Alter Ego nach links, um unbemerkt um die Ecke zu schielen. Wie es scheint, ist die Luft rein und Sie rennen los. In diesem Moment überlegen Sie sich, ob da hinter den Kisten nicht doch ein Fiesling stand. Sie hören einen Knall, werden getroffen und können sich glücklicherweise hinter einem Fass verstecken. Ihr Bein ist verletzt – ab jetzt ist Humpeln angesagt. Aus dem Funkgerät tönt es „Man down! Man down!" Was so viel bedeutet wie: „Die Kacke ist am Dampfen."

RESPEKT!

Die Jungs von Red Storm Entertainment haben sich einige Gedanken gemacht. Bei den Vorgängern wurde häufig die etwas umständliche Benutzerführung kritisiert. Vor allem die Planung der Einsätze auf der Übersichtskarte war relativ kompliziert. Dieses Manko wurde nun entschärft, wobei es trotzdem einige Zeit dauert, bis man sich mit allen Möglichkeiten vertraut gemacht hat. Des Weiteren lassen sich die von Ihnen festgelegten Wegpunkte jetzt sogar mit einer Kamera abfahren. Kommen wir zu den Missionen selbst. Hier wird die Aktionstaste (Leertaste) zu Ihrem besten Freund. Mit ihr geben Sie Ihren Männern binnen Sekunden die verschiedensten Befehle. Per Fadenkreuz auf einen Punkt zielen, Aktionstaste betätigen und schon eilen Ihre Männer zu dieser Position. Visieren Sie etwa eine Leiter an, so wird diese umgehend von Ihren Leuten erklommen. Doch die Aktionstaste kann noch mehr. Wenn etwa eine Tür anvisiert wird, halten Sie einfach die Leertaste gedrückt. Sofort erscheint ein Menü. Nun dürfen Sie wählen, ob die Tür einfach nur geöffnet oder der dahinter liegende Bereich gleich mit Waffengewalt gesäubert wer-



Der Herzschlag-Sensor lässt keinen anderen Schluss zu. Ihre Kameraden leben noch!



Das Auto bekommt modische Luftlöcher verpasst. Der Fahrer kriegt auch welche.



Und wieder einmal schicken wir unsere Kameraden in den virtuellen Tod und verstecken uns feige hinter einer Ecke.

den soll. Quittieren Sie Ihre Wahl mit der linken Maustaste, greifen Ihre Mannen sofort ein und stürmen den Raum. Die rechte Maustaste hingegen friert den Befehl ein. Jetzt können Sie beispielsweise zu einem anderen Team wechseln, um sich mit diesem vor dem Fenster zu platzieren. Das andere Team steht weiterhin vor der Tür und wartet. Mit nur einem Druck auf die Komma-Taste wird der „eingefrorene" Befehl aktiviert und der Spieler hat die Möglichkeit, gleichzeitig mit zwei Teams anzugreifen. Wie vorher erwähnt, wurde das Mausrad sehr schön in den Spielablauf eingebunden. Türen und Fenster lassen sich damit stufenlos öffnen. Genial einfach – einfach genial. Hoffen wir, dass dieses Beispiel Schule macht.

MACH KEINE ZICKEN!

Allerdings gibt es auch Grund zur Klage. Die künstliche Intelligenz hat ab und zu mit kleinen Aussetzern zu kämpfen – hoffentlich beseitigen die Entwickler dies noch. Manchmal behindern sich Ihre Mitstreiter gegenseitig und bleiben etwa im Türrahmen hängen oder kriegen so eine Art epileptischen Anfall und zucken herum, während sie eine Leiter erklimmen. Das ist natürlich doof, wenn Sie mit versammelter Mannschaft unter Beschuss stehen. Die Gegner-Intelligenz passt im Großen und Ganzen – einzelne Terroristen flüchten in Deckung, rennen ängstlich davon und ergeben sich sogar, wenn die Lage aussichtslos erscheint. In ganz seltenen Fällen haben die Brüder Tomaten auf den Ohren und reagieren etwas arg spät. Allerdings ist man in solchen Situationen direkt froh, da dies die ganze Sache etwas leichter macht. Für Extrem-Weicheier gibt es sogar eine Auto-Ziel-Erfassung, die sich natürlich abschalten lässt. In Sachen Mehrspieler-Modus haben die Macher geklotzt und nicht gekleckert. Zahlreiche Modi sollen dafür sorgen, dass *Raven Shield* auch die Online-Fans begeistert. In die Vorabversion waren diese Programmteile aber noch nicht integriert. In technischer Hinsicht gibt es bislang sowohl Positives als auch Negatives zu berichten. *Raven Shield* basiert auf der *Unreal Warfare*-Engine, die auch Hits wie *UT 2003* und *Splinter Cell* zu Grafikperlen macht. Gegenüber seinen Engine-Kollegen fällt *Raven Shield* in optischer Hinsicht ein bisschen ab. So sehen beispielsweise herumstehende Autos oft aus, als wären sie direkt aus einer *Counter-Strike*-Karte geklaut. Die grafische Qualität der Levels selbst wechselt zwischen „wow" und „na ja". Könnt ihr auch noch nachbessern, liebe Entwickler? Erwähnen sollte man auf jeden Fall die schönen Animationen, die vor allem bei getroffenen Gegnern – Stichwort: Karma-Physics – voll zur Geltung kommen. Realistische Rauch-Effekte und andere Spielereien sind ebenfalls hübsch anzusehen. AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Trotz kleinerer KI-Macken hat mich die Vorschau-Version wirklich gefesselt. Das Team-Management wurde vorbildlich gelöst und geht locker von der Hand. Die Planungsphase wurde gegenüber den Vorgängern vereinfacht, ohne an Umfang einzubüßen. Besonders genial ist die Idee, Türen und Fenster per Mausrad zu öffnen. Dass da niemand früher draufgekommen ist! Schade ist, dass die Grafik trotz der dicken *Unreal Warfare*-Engine offenbar nicht so spektakulär ausfällt wie erwartet. Mein Fazit: Schon jetzt wischt *Raven Shield* mit seinen Vorgängern den Boden auf, und wenn bis zur Veröffentlichung noch hier und da gefeilt wird, sind meine osmanischen Feiertage gesichert.

RAVEN SHIELD

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	RedStorm Entertainment/UbiSoft
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	18. März
VERGLEICHBAR:	Ghost Recon, Rainbow Six
INTERNET:	www.raven-shield.com



Der Tod lauert überall:

VIETCONG

Vietnam 1967. Die Hölle auf Erden. Du führst eine US-Spezial-Einheit durch über 20 Missionen, die dich zu den verschiedensten Schauplätzen des Krieges führen. Die dichte Atmosphäre des Dschungels und der Realismus von VIETCONG werden dich in ihren Bann ziehen. Deine einzige Chance: dein Team und deine Ausrüstung. Besiege in der Einzelspieler-Kampagne einen fast unsichtbaren Feind. Oder wechsle im Mehrspielermodus die Seiten, um für den Vietcong zu kämpfen. Diesen Trip vergisst du nicht.







PTERODON

illusion softworks

Coming soon!

www.vietcong-game.de

PC CD ROM

Hast du 'nen Stich?

Früher war alles besser? Selbstverständlich! Deswegen lässt die kultige Spieleschmiede Cinemaware ihren Klassiker DEFENDER OF THE CROWN nach 15 Jahren noch mal auf die Spieler los.



ROBIN HOOD

GENRE:	Strategie
ENTWICKLER:	Cinemaware
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	Mai 2003
VERGLEICHBAR:	North & South
INTERNET:	www.cinemaware.com

Genau wie Nenas „99 Luftballons" ist auch Cinemawares *Defender of the Crown* ein echter Klassiker. Da Neuauflagen momentan nicht nur in der Musikbranche, sondern auch in der Spiele-Industrie in sind, dürfen wir ab Mai 2003 den berühmtesten Strumpfhosenmann der Welt, Robin Hood, bei seinen Streifzügen durch den Sherwood Forest in einem launigen Genre-Mix aus Strategie- und Actionspiel begleiten. Das Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Ursprungsspiel kaum verändert. Sie schlüpfen in die Rolle des Rächers mit dem Köcher, wobei die Charaktere des Vorgängers (Wilfried of Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Geoffry Longsword und schließlich Wolfric the Wild) genauso wenig fehlen dürfen wie die altbekannte Landkarte. Von hier aus schicken Sie Ihre Armee in die Schlacht gegen die Normannen, verteidigen Burgen gegen Angreifer, nehmen an Turnieren teil und verdienen sich damit ein paar Taler. Das Geld lässt sich in neue Einheiten und bessere Ausrüstung investieren.

OLDIE, BUT GOLDIE

Der nach wie vor rundenbasierte Genre-Mix kommt allerdings sehr viel umfangreicher daher als das Erstlingswerk. Die spannende Hintergrundgeschichte wurde merklich ausgedehnt und soll den Spieler mit ihren 36 Missionen sehr viel länger bei der Stange halten als die Classic-Version von *Defender of the Crown*, die vergangenes Jahr erschien. Optisch setzt die Neuauflage zwar keine Maßstäbe, verstecken muss sich Cinemawares selbst entwickelte Grafik-Engine aber auch nicht. Vor allem die hübschen Zwischensequenzen kommen gut. Cinemaware-Boss Lars Fuhrken-Batista verriet uns, dass es zwar Pläne für einen Mehrspielermodus gäbe, diese würden jedoch nur umgesetzt, falls nach der eigentlichen Entwicklungszeit noch genügend Zeit bleibt. CHRISTIAN SAUERTEIG

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Gott, ist das schön! *Defender of the Crown* war eines meiner ersten Spiele überhaupt und beim Anspielen der Beta-Version liefen mir doch glatt kleine Tränen der Rührung die Wänglein runter. Cinemaware ist es tatsächlich gelungen, den Klassiker in ein zeitgemäßes Gewand zu stecken, ohne viel vom Charme des einstigen Mega-Sellers einzubüßen. Wenn es jetzt noch der Mehrspielermodus ins Spiel schafft, ist für mich im Mai schon wieder Weihnachten.



Schleuder dir einen! Burg-Belagerungen bringen mit am meisten Spaß.



Und es gibt sie doch noch! Die Gebrüder Blattschuss planen ein Comeback.

Echt spitzig!

Die Japaner sind uns einen Schritt voraus. Denn dort zocken Konsoleros und PCler schon jetzt FINAL FANTASY 11 ONLINE. Und zwar gemeinsam. Wir müssen noch warten.



Endlich bewiesen: Elfen haben eindeutig die längeren – Ohren natürlich.



Solche Kreaturen sehen wir nur, wenn Sauerteig seine Freundinnen präsentiert.



Wenn man vergisst, den geliebten Wauwau zu füttern, kann dieser schon mal recht bös' werden.



Typisch Mann: Die Weibsen besorgen die Nahrung, er steht nur faul daneben.

Im Konsolenbereich steht der Name *Final Fantasy* seit Jahren für actiongeballtes Rollenspielvergnügen, lang anhaltende Spielmotivation und unglaubliche Grafik. PC-Besitzer schauen bisher hingegen ziemlich dumm in die Röhre: Nur zwei Konvertierungen schafften es auf den Rechner – *Final Fantasy 7* und *8*. Und die waren nicht gerade Überflieger.

Mit dem nunmehr elften Teil des Rollenspiel-Epos gelingt der Spieleschmiede Square ein wortwörtlich systembrechender Coup. Zum ersten Mal kämpfen sowohl Konsoleros als auch PCler Seite an Seite in einer riesigen Online-Welt. Die Spielerzahl ist seit der Veröffentlichung (16. März für PS2, 7. November 2002 für PC) auf 190.000 Zocker gestiegen. Das Dumme an der Sache: *Final Fantasy 11 Online* ist bislang nur in Japan erhältlich. Dieser Umstand soll sich jedoch im 2. Quartal 2003 ändern – zumindest für den amerikanischen Markt. Wie es um Europa steht, ist derzeit noch ungewiss.

MASSIG AUSWAHL

In der Welt Vana'Diel ist die Hölle lös. Monsterhorden bedrohen die Bevölkerung der zahlreichen Städte. Grund genug für Sie, mit einem Protagonisten ins Gemetzel zu stürmen und den fiesen Kreaturen gehörig in den Hintern zu treten. Fünf Rassen bieten sich für die Aufgabe an: Menschen, gnomenartige Tarutaru, katzenähnliche Mithra, Elfen und die hünenhaften Galka. Das Spektrum an Berufen ist breit gefächert und umfasst Krieger, Mönch (kämpft mit Fäusten), Dieb, Paladin (Kämpfer mit Heilzaubern), Dunkler Ritter (Kämpfer mit Angriffszaubern), Biestmeister (zähmt Kreaturen und befehligt diese) sowie Weiße Magier (Heilsprüche), Schwarze Magier (Angriffssprüche) und Rote Magier (schwächere Heil- und Angriffssprüche). Bis zu fünf Zocker umfasst eine Kampftruppe. Die Steuerung erfolgt aus der Verfolgerperspektive. Rollenspieltypische Werte wie Stärke, Intelligenz und Lebensenergie erhöhen Sie durch Ausrüstungsgegenstände, die Sie bei den sterblichen Überresten von Monstern finden oder durch gelöste Rätsel erhalten. Notiz am Rande: Die Jungs und Mädels von Square werkeln bereits an einer Erweiterung, die das Online-Abenteuer mit neuen Zonen, Aufgaben, Fiesewichten und Berufen bereichert – beispielsweise Ninja und Beschwörer. TANJA BUNKE

FINAL FANTASY 11

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Square
FERTIG ZU: 80 %
ERSCHEINT: 2. Quartal (USA)
VERGLEICHBAR: Asheron's Call 2, DAoC
INTERNET: www.square-europe.com

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Als eingefleischter Final-Fantasy-Anhänger bin ich schier begeistert von der grafisch beeindruckenden Online-Version meiner bevorzugten Rollenspiel-Serie. Ich kann es gar nicht erwarten, bis ich endlich in die Rolle eines Tarutaru schlüpfen kann. Und sollte es sich wider Erwarten herausstellen, dass Final Fantasy 11 Online nicht nach Europa kommt oder selbst in Amerika nicht erscheint, lern' ich halt Japanisch.

- Taktik-Shooter
- 20 Missionen
- Über 25 authentische Waffen
- 3 Fahrzeuge steuerbar
- 4 Schwierigkeitsgrade

Gut in Schuss!

Als erfahrener Soldat führen Sie bei VIETCONG eine fünfköpfige Elitetruppe durch den Dschungel und den Bleiregen von Vietnam.

Irgendwie hatten wir Woody Allen im Film Bananas nicht so aggressiv in Erinnerung.

Banzaiiiiii! So. tönt es aus dem Gestrüpp. Ein mächtiges Donnern ist zu hören und der dichte Regen prasselt in Bindfäden auf das grüne Blätterdach. Waffen bellen. Irgendwo wird ein Tier aufgescheucht. Angsterfüllt und kreischend ergreift es die Flucht. Nur knapp pfeift eine Kugel knapp am Sanitäter vorbei und streift einen Baum. Rinde fliegt durch die Luft. Das Herz schlägt laut und wild. Es hämmert aber nicht in Wirklichkeit. Es handelt sich nur um einen von zahlreichen realistischen Soundeffekten. Herzlich willkommen in der virtuellen Hölle von Vietnam! *Vietcong* heißt das zugehörige Spiel. Hier verkörpern Sie einen gewissen Steve R. Hawkins und befehligen eine fünfköpfige US-Eliteeinheit im Jahr 1967. Diese hilft unter anderem bei der Verteidigung wichtiger Stellungen, befreit Kriegsgefangene, kundschaftet Versorgungswege des Feindes aus, kümmert sich um Scharfschützenstellungen, sprengt strategisch wichtige Brücken, schneidet dem Gegner mögliche Fluchtwege ab, koordiniert Luftschläge, zerstört Flugabwehrgeschütze und entschärft die tödlichen Drahtfallen der Vietcong, um den Weg für größere Truppenverbände freizumachen.

TAFFES SIXPACK

Ihr Verbindungsmann Le Duy Nhut mimt auf Befehl den Pfadfinder. Das nennt sich dann „Pointman". Sanitäter J. Crocker verarztet Sie bei Bedarf. MG-Schütze C.J. Hornster ist der Mann fürs Grobe und Ingenieur T. Bronson spielt am liebsten mit Sprengstoff. Wenn Sie – beispielsweise nach einem Absturz mit dem Hubschrauber – per Funk um Hilfe rufen wollen, reicht Ihnen P.J. Defort den Hörer – auch wenn das Oberkommando in der genannten Mission passen muss und Ihnen mitteilt, dass Sie es alleine aus der Kacke schaffen müssen. Ja, *Vietcong* ist ein Taktik-Shooter, bei dem der Spieler sich auch um die fünf Kollegen kümmert. Aber die sind zum Glück nicht doof. Sie handeln auch selbstständig, nach den fundamentalen Verhaltensregeln einer echten Eliteeinheit. Unsere spielbare



Fußgängerzone? Uns doch schnuppe!

Version offenbarte diesbezüglich noch ganz kleine Macken. Dafür beeindruckte die künstliche Intelligenz der Gegner. Die attackieren aus dem Hinterhalt und müssen erst einmal entdeckt werden! Ist das geschafft, werfen sie sich in Deckung. Und erwidern das Feuer vorsichtig, indem sie sich auch mal seitlich hinter einem Felsbrocken vorbeugen. Selbstverständlich nur ganz kurz!

FAHR DOCH ZUR HÖLLE!

Im Verlauf des Spiels, das in eine umfangreiche Story mit vielen Dialogen eingebettet wird, darf der Spieler etliche Fahrzeuge steuern. Zum Beispiel einen Jeep, mit dem er unter Zeitdruck schnellstmöglich eine Basis erreichen muss, um dort einen Überfall zurückzuschlagen. Ferner im Programm: LKW und Schnellboot. Außerdem klemmen Sie sich bei Luftangriffen hin und wieder hinter das MG eines Hubschraubers. Sie dürfen gespannt sein! Banzaiiiiii! HARALD FRÄNKEL

VIETCONG

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Pterodon
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: März
VERGLEICHBAR: Operation Flashpoint
INTERNET: www.vietcong-game.de

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

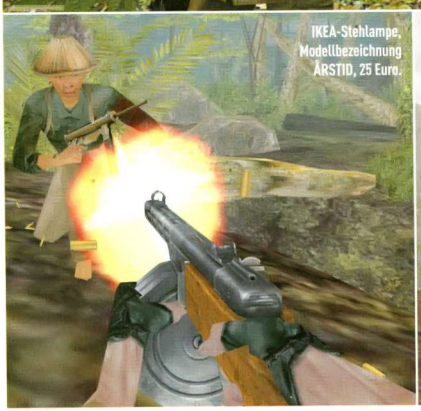
Erst dachte ich, mein Schwein pfeift! Dann glaubte meine Wenigkeit, es seien die Ohren. Zum Glück stellte ich fest, dass ich nicht wirklich einem Hörsturz samt Tinitus zum Opfer gefallen bin: Wahnsinn, wie realistisch einige Soundeffekte in *Vietcong* sind! Neben mir war eine Granate explodiert und ich konnte das Piepsen im Ohr eine Sekunde lang nicht dem Spiel zuordnen – ob Sie mir das jetzt glauben oder nicht. Also: Unsere Vorabversion bestand zugegebenermaßen noch aus Fragmenten, so dass wir zur Qualität der Story nicht viel sagen können. Außerdem sah die Grafik außerhalb der sehr organisch wirkenden Dschungelgebiete trauriger aus als Besucher einer Beerdigung. Wenn aber die Entwickler die Schwächen noch beseitigen, steht uns wahrlich ein hervorragender Taktik-Shooter ins Haus.



Bruce Lee ist so was von cool, er kann selbst beim größten Lärm pennen!



Typisch: Einmal braucht man den Telefon-Joker und der Depp am anderen Ende weiß nix!



IKEA-Stehlampe, Modellbezeichnung ÅRSTID, 25 Euro.



„Ich bin Feuer und Flamme! Verdammt!"



- Benutzbare Fahrzeuge
- Eigene Grafik-Engine (CryEngine)
- Starke Gegnerintelligenz
- Mehrspiel-Mod geplant (kooperativ und gegeneinander)
- Dolby-Digital-Sound 5.1

Doktorspiele

Insel hin, Insel her: Wenn Doktor Krieger „operiert", fliegen in FAR CRY die Fetzen.

Romantisch: Sie entdecken zwei Liebende, die beim Wasserfall planschen.

In den vergangenen Monaten tat sich viel bei *Far Cry*, dem wohl vielversprechendsten Ego-Shooter, der jemals in Deutschland entwickelt wurde. Bei einem Entwickler-Besuch in Coburg durften wir uns davon überzeugen, dass es schon jetzt eine Menge Spaß macht, mit einem Sack voll Schießprügeln durch den Dschungel zu stapfen und Gegner wegzuballern. Dass statt der Gegner des Öfteren wir ins Gras beißen mussten, tat dem Spielspaß keinen Abbruch. Im Gegenteil: ein Grund mehr, das Stealth-O-Meter am oberen Bildschirmrand genau im Auge zu behalten. Das zeigt an, ob Ihre Feinde Sie schon entdeckt oder gar geortet haben. Doch warum robben Sie überhaupt schwer bewaffnet über eine Insel, statt sich mit einem Schirmchendrink auf den Sandstrand zu hauen?

BÖSER WICHT

Alles beginnt damit, dass Sie eine Journalistin namens Vale-

INTERVIEW

ZUR SACHE, HERR YERLI!

Bei unseren Besuch bei den Far-Cry-Entwicklern Crytek schnappten wir uns den 24-jährigen Firmengründer Cevat Yerli. Der verriet uns, warum sich die Entwickler von Doom 3 und Unreal 2 warm anziehen sollten.



Cevat Yerli (rechts) im Gespräch mit Jo.

PC ACTION Worum genau geht es in *Far Cry*?

YERLI: *Far Cry* spielt auf einer pazifischen Insel, auf der der Spieler strandet. Ich liebe die Story und kann mich damit identifizieren. Sie ist sehr, sehr stark. Es gibt viele Ereignisse, die man erst sehr viel später im Spiel versteht. Einzelheiten will ich natürlich noch nicht verraten, aber es geht darum, eine Verschwörung aufzudecken. Der Spieler erlebt viel Action und heiße Kämpfe.

PC ACTION Kämpfe und Action gibt es in zahlreichen Spielen. Warum sollte ich mir *Far Cry* kaufen?

YERLI: Weil es der genialste Ego-Shooter im nächsten Jahr wird. (grinst) Natürlich muss ich dabei etwas schmunzeln, aber ich hoffe wirklich, dass es euch gefallen wird.

PC ACTION Du weißt schon, dass 2003 auch *Doom 3* und *Unreal 2* erscheinen sollen, oder?

YERLI: Ich behaupte – und das habe ich ja schon oft behauptet, wobei dann gesagt wurde, der spinnt ja – ich behaupte, dass wir bei der Indoor-Technologie mit *Doom 3* leicht mithalten. Für uns ist das gar keine Frage. Wir suchen nur noch unseren eigenen Stil. Unser wahres Ziel ist es aber, das beste Outdoor-Spiel zu machen. Wir möchten Benchmarks setzen. Im Außenbereich sind wir momentan der Zeit weit voraus, innen sind wir in etwa so gut wie die Besten. Natürlich gehört noch viel mehr zu einem guten Spiel als Technologie. Es muss Spaß machen. Wir haben super Ideen. Für unser Erstlingswerk ist es wichtig, alles richtig zu machen. Natürlich sind wir auch von unseren Ressourcen her limitiert, aber wir möchten uns später nicht sagen müssen: „Hätten wir doch das noch gemacht oder das!"

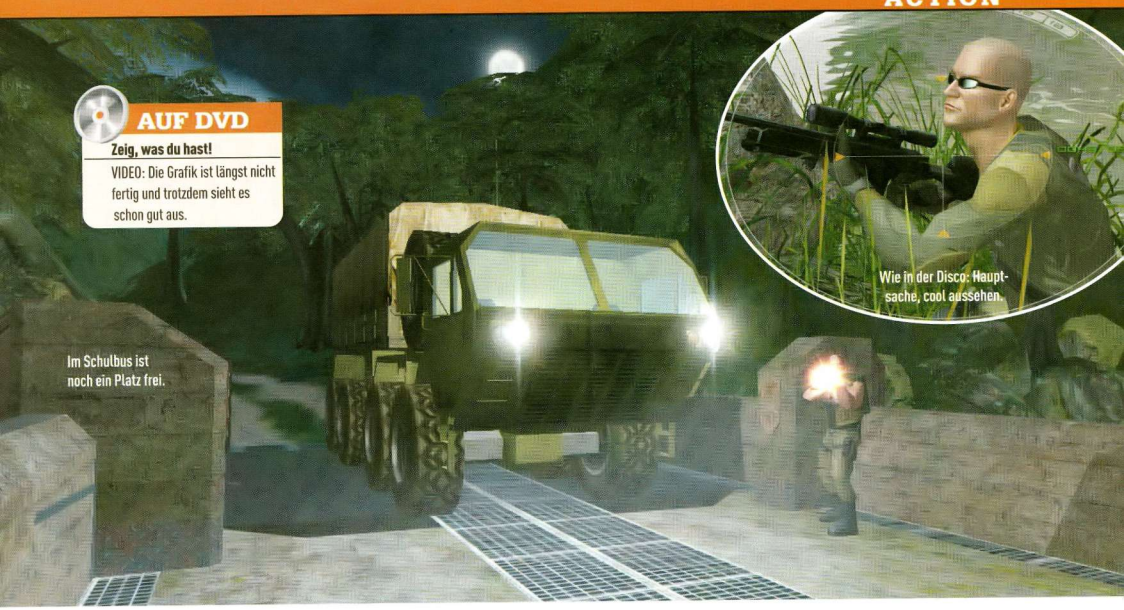
PC ACTION Wie wollt ihr denn für Spielspaß sorgen?

YERLI: Wir haben uns einige tolle Dinge einfallen lassen, die Spielspaß erzeugen. Schießt ein Gegner zum Beispiel bei einem Zweikampf vorbei, kontrollieren wir, was er trifft. Wir nennen das das „Hollywood-Shooting-Feature". Wenn schon ein Schuss danebengeht, wird zumindest etwas getroffen, das interessant ist. Also etwa eine Flasche. Dadurch schaffen wir eine einzigartige Atmosphäre. Diese Art von kleinen Neuerungen integrieren wir zuhauf in *Far Cry*, um das Spiel lebendiger zu gestalten. Der Spieler soll einfach mehr Spaß haben als bei anderen Ego-Shootern.

PC ACTION Mir ist aufgefallen, dass die Gegner zum Teil sehr schlau auf meine Angriffe reagieren.

YERLI: Gut beobachtet. Wir liefern eine sehr fortschrittliche künstliche Intelligenz. Die KI basiert nicht wie in anderen Ego-Shootern auf gescripteten Events*. Im Gegenteil: Sie passt sich den Aktionen des Spielers an. Ein Spielerlebnis wird also nie einem anderen gleichen. Ich finde es schade, dass id Software dem Genre keine spielerischen Impulse mehr gibt. Die Einzigen, die das meiner Meinung nach noch gemacht haben, waren die Valve-Spiele oder vielleicht *No One Lives Forever* hier und da. Es gab schon noch kleinere Impulse, aber einen richtig großen Schritt hat keiner mehr gemacht. Ich hoffe, dass wir das mit *Far Cry* schaffen und die nächste Generation Ego-Shooter aus der Taufe heben, ohne das Spiel an sich komplizierter zu machen. Was in der Regel gemacht wird, ist, es taktischer oder realistischer zu machen, wobei man 15.000 Tastaturbefehle kennen muss ... unsere Tastenbelegung hingegen ist stupide einfach. Wir möchten, dass jeder auf unser Spiel zugreifen kann und man sofort versteht, was Sache ist. Die Lernkurve soll sehr flach sein, die Belohnungskurve progressiv steigen. Jeder, der das Spiel startet, findet sich sofort mit den Bewegungstasten zurecht. Er weiß, wie er schießen kann, und bekommt nur ein paar neue Features – die aber sehr mächtig sind. Alles andere ist sehr passiv, es passiert einfach im Spiel. Der Spieler kann darauf reagieren und dynamisch eingreifen. Das macht unser Spiel einzigartig. Dafür braucht man natürlich eine starke KI, die darauf ebenfalls reagieren kann. Das passiert bei vielen Ego-Shootern momentan nicht. Bei uns hört und sieht die KI. In anderen Spielen kann ich hinter eine Figur laufen, springen, auf den Putz hauen: Sie hört mich nicht. Das hat mich zum Beispiel auch bei *Dark Project* gestört. Erst wenn man etwas macht, was der Programmierer vorgesehen hat, kommt eine Reaktion. Bei uns reagiert die KI immer, wenn man Mist baut. Das geht in eine andere Richtung als alle anderen Ego-Shooter bisher.

* Vorherbestimmte Ereignisse, bei denen den Spieler jedes Mal gleiche Abläufe erwarten.



AUF DVD

Zeig, was du hast!

VIDEO: Die Grafik ist längst nicht fertig und trotzdem sieht es schon gut aus.

Wie in der Disco: Hauptsache, cool aussehen.

Im Schulbus ist noch ein Platz frei.

rie Locklin auf eine einsame Insel schippern. Sie selbst sind Kapitän einer Jacht und hören auf den Namen Jack Carver. Schon nach kurzer Zeit verschwindet Valerie spurlos und Sie werden von den Schergen eines gewissen Dr. Krieger beschossen – ein Name, der nichts Gutes verheißt. Nach und nach entreißen Sie der Insel ihre Geheimnisse und finden neben einer Menge Bäume, Wachtürme und Bunkeranlagen auch zahllose schießwütige Muskelmänner. Benutzen Sie am besten lieber zu oft als zu selten Ihr Spezialferngla, denn dessen Bewegungsmelder zeigt Ihnen an, wenn sich Feinde nähern. Obwohl Grafik, Sound und Spiel noch längst nicht fertig ist, zeigte uns Crytek bereits gut spielbare Abschnitte und technische Glanzleistungen. Über die Hintergründe von *Far Cry* sowie die Ziele und Ideen der Entwickler sprachen wir ausführlich mit Crytek-Chef Cevat Yerli. JOACHIM HESSE

PC ACTION Das könntet ihr doch prima in eine Mission einbauen. Man könnte beispielsweise Krach schlagen, um die Gegner von etwas abzulenken.

YERLI: Absolut. Genau diese Art von Puzzles gibt es auch. Etwa, um von Begleitern abzulenken. Wir geben dem Spieler neben Granaten auch Steine. Die kann man ins Wasser werfen, um den Gegner abzulenken und so an ihm vorbeizukommen. Oder man schießt mit einer leisen Waffe wie der MP5 auf eine Holzwand. Möglich, dass der Spieler auf diese Weise auf Ideen kommt, die nicht mal wir bedacht haben.

PC ACTION Wie steht es mit den Animationen?

YERLI: Gegner fallen bei Treffern sehr realistisch um. Unsere Physik-Technologie kann mit jeder Physik-Technologie auf der Welt mithalten. Wir verwenden einige Ansätze, die zuvor noch kein anderes Spiel benutzte. Beispielsweise reagieren die Körper der Charaktere exakt so auf Einschüsse, wie sie auch in der Realität reagieren würden. Daraus resultiert dementsprechend ein total dynamisches Spielerlebnis.

PC ACTION Wird das nicht sehr brutal? Kann das Spiel so überhaupt im empfindlichen deutschen Markt erscheinen?

YERLI: Nun, in der deutschen Version fließt voraussichtlich kein Blut. Gerade die Kopfschüsse sind schon ein wenig hart – besonders wenn unsere Schmerzanimationen fertig sind. Ich weiß, dass es sehr brutal aussehen wird, weil es so realistisch wirkt. Das Spiel ist aber so gestaltet, dass man nicht zum Mörder wird, sondern man verteidigt sich, weil man gejagt wird. Wir entwickeln jedoch primär eine englische Version. Es bleibt abzuwarten, wie die deutsche Version letztlich aussieht.

PC ACTION Ihr seid ja ohnehin sehr international ausgerichtet.

YERLI: Richtig. *Far Cry* wird zwar von Crytek entwickelt, einem deutschen Unternehmen, allerdings sind wir kein typisch deutsches Team. Wir haben Mitarbeiter aus 16 Ländern. Wir richten uns entsprechend ein, um es für den weltweiten Markt zu entwickeln. Jeder aus dem Team muss das Spiel mögen und deshalb wird es hoffentlich auch weltweit jeder Spieler lieben.

PC ACTION Wie findet man Mitarbeiter aus so vielen Ländern?

YERLI: Ohne *Quake* hätte es *Far Cry* nicht gegeben. Wir haben dort sehr viele Leute aus der Community kennen gelernt, die wir schließlich fragten, ob sie nicht Interesse hätten, nach Deutschland zu kommen. Am Anfang waren wir wirklich nur eine Hand voll Leute, die in einer Garage arbeiteten. Wir haben damals Demos zu drei verschiedenen Spielen entwickelt. Neben *X-Isle*, was später zu *Far Cry* wurde, hatten wir noch ein Weltraumstrategiespiel und ein Rollenspiel in Richtung *Deus Ex*. *X-Isle* war für unseren späteren Vertragspartner Ubi Soft das interessanteste. Eine Inselwelt, die so schön ist, hatte noch kein Publisher gesehen. Die Fragen an uns waren damals: „Kennt ihr id Software? Könnt ihr die schlagen?" Wir: „Klar, wenn ihr uns genug Geld gebt." (lacht) Auf jeden Fall wollten wir unser Bestes geben. id Software sind für uns die respektabelsten Spieleentwickler, die teilweise das Genre definiert haben. Wir mussten schauen, wie wir es für unsere Zwecke weiterentwickeln können – in die Richtung, die wir für richtig hatten.

PC ACTION Apropos *X-Isle*. Gibt es in *Far Cry* noch diese coolen Dinos aus eurer Demo damals?

YERLI: Nein. Keine Dinosaurier. Ich habe zwar nach wie vor keinen 3D-Dinosaurier gesehen, der schöner ist als die aus unserer ersten Technologie-Demo vor drei Jahren, aber Fakt ist: Momentan gibt es keinen Dinosaurier.

PC ACTION Vielleicht könnt ihr einen als Überraschung für die Spieler doch noch einbauen?

YERLI: Wir planen in der Tat ein Easter Egg, das man durch ein Konsolenkommando aktiviert. Aber ob das Dinosaurier sein werden, steht noch nicht fest. Ich glaube es nicht.

PC ACTION Bitte, bitte!

YERLI: Vielleicht lasse ich mich doch noch überzeugen. Mal schauen ... (lacht)

PC ACTION Wir lassen uns überraschen. Zurück zur Firma. Arbeiten alle Crytek-Mitarbeiter hier in Coburg?

YERLI: Ja, alle 50 Mitarbeiter. Wir haben zwar über das Internet als virtuelles Unternehmen begonnen, aber inzwischen sind alle hierher gezogen. Aus USA, Kanada, England, Italien ... es sind zu viele, um sie alle zu nennen. Wir sind gerade mal sechs Deutsche in der Produktion.

PC ACTION Was schenkt ihr mehr Aufmerksamkeit: dem Sound oder der Grafik ?

YERLI: Beides ist uns wichtig. Der Sound basiert auf Dolby Digital 5.1. Das Soundsystem generiert voll dynamisch 3D-Soundeffekte. Der Spieler fühlt sich wie in einem Kino. Wir verwenden 3D-Sound überall, das heißt, wenn jemand nur Kopfhörer benutzt, wird er auch das 3D-Erlebnis haben, allerdings nicht in 5.1.-Qualität. Bei der Musik sind wir derzeit noch ein wenig am Ausprobieren. Wir haben zwei Musiker im Team, die daran arbeiten. Wenn der Spieler auf „Stealth" spielt, also schleicht, wird sich die Musik dem genauso anpassen, wie wenn er eher im Rambo-Stil durch die Levels läuft. Die Grafik in *Far Cry* wirkt ebenfalls sehr lebendig durch Technologien wie etwa Shader, die wir dafür nutzen. Jede Pflanze und alle Gräser bewegen sich im Wind. Wir animieren jeden Busch, jedes Blatt, so dass für den Spieler ein sehr natürlicher Eindruck entsteht. Außerdem bewegen sich zum Beispiel bei den Charakteren Augen und Stirnfalten mit, wenn sie sprechen.

PC ACTION Bis jetzt waren fast nur Außenlevels eurer Inselwelt zu sehen. Wären technisch auch andere Landschaften denkbar wie etwa eine Stadt?

YERLI: Ein Lizenznehmer, den ich jetzt nicht nennen darf, baut ein Spiel mit Robotern, das in einer Großstadt spielt und sehr gut aussieht. Das hat definitiv nichts mit *Far Cry* zu tun und zeigt, wie vielseitig unsere Technologie eingesetzt werden kann. Zum Beispiel zeichnet das Programm in *Far Cry* keine Objekte, die hinter einem Baum verborgen sind. Bei Hochhäusern ist das natürlich noch besser. Unsere Technologie ist auf solche Sachen perfekt vorbereitet ... auch für unsere nächsten Spiele. Das Technologie-Gerüst ist für die nächsten zwei bis drei Jahre fertig.

AUF DVD
Hau drauf!
TRAILER: Enclave in Aktion

Schützen, Liesl!

Bewachen Sie als Jägerin fette Kaufleute. Machen Sie Monstern mit einer Druidin Feuer unterm Arsch. Filetieren Sie in Ritterrüstung Orks! Oder drehen Sie den Spieß einfach um.

Jetzt wissen wir, warum Wilhelm Tell lieber den Sohnemann ranließ: Die Tochter schoss statt auf den Apfel immer auf die Eier!

ENCLAVE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Starbreeze Studios/SWING!
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	März
VERGLEICHBAR:	Indiziertes Wikinger-Spiel
INTERNET:	www.enclave.de

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

Wenn irgendwo in Nürnberg ein alter Sack umfällt, zum Beispiel unser besoffener Chefredakteur Christian Bigge bei seiner Geburtstagsparty, juckt mich das genauso wenig wie das lineare Spielprinzip von *Enclave*. Ich persönlich hab's halt gern mal schlichter. Eben meinem Gemüt entsprechend. Und hätte ich mich als guter Ex-Katholik nicht für Anke Engelke aufgehoben, würde ich die Grafik-Engine mit ins Bett nehmen wollen.

Deutschlehrer und andere Berufsklugscheißer würden die *Enclave*-Story verklärt-schwülstig als *Herr der Ringe*-Konflikt bezeichnen, der den ewig währenden Kampf zwischen Gut und Böse metaphorisch zum Ausdruck bringt. Bla, blub! Wir sagen, wie's wirklich ist: Strahlende Helden und fette Monster hauen sich gewaltig auf die Fresse. Warum ist im Grunde scheißegal. Sie dürfen in 27 Levels und zwei Kampagnen beide Parteien vertreten und um ein Fantasy-Reich streiten. Wir haben das für Sie anhand einer Vorabversion ausprobiert und als Vertreter des Lichts einigen Dutzend Orks und Goblins die Arschbehaarung und vor allem lebenswichtige Körperteile gestutzt. Von den im fertigen Spiel 16 vorhandenen Charakteren (die Sie freischalten müssen) durften wir drei steuern – wahlweise in der Verfolger- oder Ich-Perspektive. Der Ritter kämpft vorwiegend mit Schwert, Axt, Morgenstern und Schild. Als Jägerin fummeln Sie perfekt mit Ihrer dritten Brust rum, der Armbrust nämlich. Die leicht geschürzte Druidin besitzt Zauberstäbe, die magische Geschosse spucken. *Enclave* präsentiert sich weitgehend als Schnetzelorgie: Wer Tiefgang erwartet, darf auch weiter an den Osterhasen glauben. Klar gibt es Schalterrätsel und mal eine Mission, bei der Sie beispielsweise zunächst Ihr Köpfchen und dann eine herumstehende Kanone benutzen, um ein verrammeltes Tor aufzuballern. Meistens aber ist Action angesagt. In Nahkämpfen blocken Sie mit einem Schild und führen diverse Schlagmanöver aus. Trotzdem: Taktik ist eher Nebensache. Woher die Motivation kommt? Draufhauen und die superleckere Grafik bestaunen, lautet die schnörkellose Devise. Ferner müssen Sie Gold einsacken, damit Ihr Recke vor der nächsten Mission immer die möglichst schnuckeligsten Argumentverstärker einkaufen kann.

HARALD FRÄNKEL



Der Druidin in Enclave helfen wir als Gentlemen besonders gern Leitern hoch.



„Hacke, Peter!", feuerte sich der Metzger selbst an, weil die Sau sich wehrte.

AUF DVD

Es kreucht und fleucht

VIDEO: So spielen Sie Gott bei Impossible Creatures

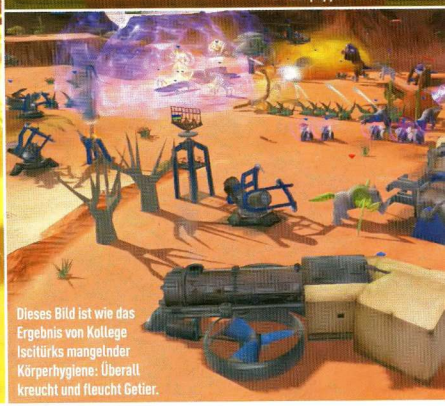


Im Februar neu bei McDonald's: Der Haifisch-Krebs-Burger – mit viel Fleisch und gut durch.

Ach du hai-lige Scheiße!



Gäbe es diese nette Kreuzungsstation im wirklichen Leben, könnten die Hersteller von aufblasbaren Gummipuppen dichtmachen.



Dieses Bild ist wie das Ergebnis von Kollege Iscitürks mangelnder Körperhygiene: Überall kreucht und fleucht Getier.

Schon mal eine Hai-Krebs-Kreuzung gesehen? Oder einen Ameisen-Wal? Nein? Dann sollten Sie einen Blick auf IMPOSSIBLE CREATURES werfen. Hier tummeln sich die verrücktesten Wesen – und Sie sind der Schöpfer.

In den fiktiven 30er-Jahren von *Impossible Creatures* (vorher bekannt als *Sigma*) macht der Wissenschaftler Dr. Eric Chanikov eine „evolutionäre" Entdeckung. Mit einer Technologie namens Sigma ist es ihm möglich, aus der DNA zweier Tiere ein neues Lebewesen zu schaffen. Die Freude ist groß, aber kurz: Der Wissenschaftler verschwindet plötzlich spurlos. Einige Jahre später erhält Rex Chance, seines Zeichens Chanikovs Sprössling und wagemutiger Abenteurer, einen ominösen Brief. In dem bittet ihn sein verschollener Vater um einen Besuch. Filius packt sogleich seine Siebensachen und fliegt Richtung Süd-Pazifik, zur Inselgruppe Variatas. Statt dort jedoch seinen Erzeuger zu treffen, stößt der Draufgänger auf den heimtückischen Upton Julius (Chanikovs ehemaligen Arbeitgeber), seine Horde feindseliger Kreaturen und somit auf die Resultate der Sigma-Technologie.

SPIEL GOTT!

In 15 Missionen, verteilt auf 14 Insel-Szenarien, gehen Sie als Rex Chance gegen Uptons üble Machenschaften vor. Da Sie allein nichts gegen den Industriegiganten ausrichten können, steht Ihnen die bezaubernde Lucy Willing mit Rat, Tat und ihrem umfangreichen Wissen über die Sigma-Technologie zur Seite. Sobald Sie ins Spiel eintauchen, geht's schon zur Sache. Sie müssen Gebäude errichten, Ressourcen abbauen und diversem Viehzeugs Gewebeproben abluchsen, um eine animalische Armee zu kreieren. Über 50 Tiere stehen zur Wahl, aus denen sich die unglaublichsten Geschöpfe kreuzen lassen – beispielsweise Wolf-Lemminge oder gar Bären-Adler. Das Erscheinungsbild bestimmen Sie. Ebenso Angriffs- und Verteidigungseigenschaften und besondere Fähigkeiten wie Tarnen, Graben und Lähmen. Um Sie auch nach Abschluss der Einzelspielerkampagne bei Laune zu halten, verfügt *Impossible Creatures* über einen bedienerfreundlichen Editor und einen Mehrspielermodus für bis zu vier Zocker.

TANJA BUNKE

IMP. CREATURES

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Relic/Microsoft
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Januar
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3
INTERNET:	impossiblecreatures.com

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

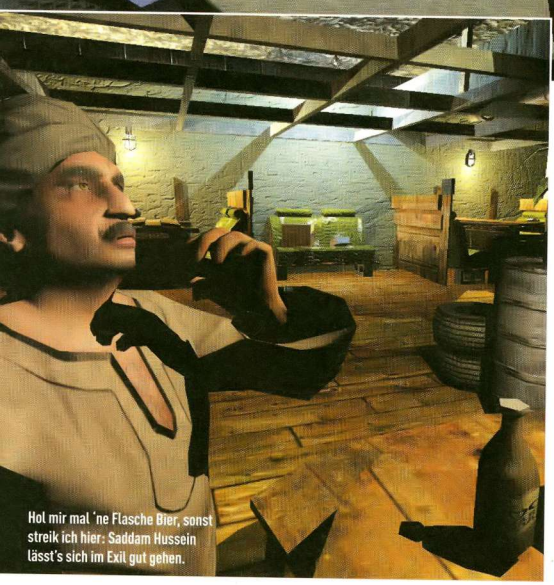
Eine spannende Story, herausfordernde Schlachten, die taktisches und strategisches Vorgehen erfordern, sowie eine scheinbar unendliche Vielfalt an Kreuzungsmöglichkeiten. Kurz: Unsere spielbare Version von *Impossible Creatures* überzeugt bereits jetzt durch viel Spieltiefe, vor allem im Mehrspielermodus. Schließlich wissen Sie dort nie, welch verrückte Kreaturen die anderen Zocker als Nächstes ins Gefecht schicken. Herr Geltenpoth hat mir allerdings oft einen gehörigen Schrecken eingejagt.

- Aufgemotzte Unreal-Warfare-Engine
- Rollenspiel-Elemente
- Männlicher oder weiblicher Charakter
- Nicht-lineare Kampagne

Das ist ja ein dicker Hund!

Weil Chef-Entwickler Warren Spector ein Frauenversteher ist, dürfen Sie bei DEUS EX 2 auch eine weibliche Heldin spielen. Jagen Sie fiese Terroristen und bissige Tölen!

Schwarzfahrer haben in St. Moritz diesen Winter nichts zu lachen.



Hol mir mal 'ne Flasche Bier, sonst streik ich hier: Saddam Hussein lässt's sich im Exil gut gehen.

Spielentwickler-Ikone Warren Spector hat die weiblichen Zocker schrecklich lieb. Extra ihretwegen hat er den Helden aus Teil 1, J. C. Denton, in den Ruhestand geschickt und stattdessen einen Klon aus der DNA der Denton-Brüder erschaffen. Was das für einen Sinn hat? Ganz einfach. Der Neue hört auf den „geschlechtslosen" Namen Alex D. und kann somit wahlweise als männlicher (Alexander) oder weiblicher (Alexandra) Charakter generiert werden. So stellt Warren sicher, dass sich die Damenwelt perfekt mit dem Protagonisten identifizieren kann. Super, oder?

IST DAS NORMAL?

Ion Storm hat sich für *Deus Ex 2* viel vorgenommen. Die Entwickler versuchen all das zu erweitern, was bei den Spielern bei Teil 1 gut angekommen ist, und all das zu verbessern, was kritisiert wurde – zum Beispiel die Grafik. Statt eine neue Engine zu programmieren, haben die Texaner die Lizenz für die aktuelle *Unreal*-Engine gekauft und kräftig aufgebohrt. So findet in *Deus Ex 2* eine ganz besondere Technik Verwendung: das „Normal Mapping". Mit dessen Hilfe wollen die Texaner wahnsinnig realistische 3D-Modelle bei vergleichsweise niedriger Polygonzahl auf den Monitor zaubern. Aber die Jungs von Ion Storm sind nicht die Einzigen, die auf die erweiterte Form des Bump Mapping setzen. Kein geringeres Team als id Soft-



Sieht Frau Bunke bei ihrem Gastauftritt in Deus Ex 2 nicht prächtig aus?



Graciano Rocchigiani greift im Ring neuerdings zu unfairen Mitteln.

ware verwendet für *Doom 3* ebenfalls Normal Mapping.

ZIVIS VOR

Die Handlungsfreiheit liegt in *Deus Ex 2* nach Angaben der Entwickler noch um ein Vielfaches höher als beim Vorgänger. Denn die einzelnen Lösungswege sind nicht mehr von den Leveldesignern festgelegt. Wie Sie also ans Ziel kommen, bleibt einzig und allein Ihre Entscheidung. Sie können beispielsweise alles und jeden umnieten oder in bester *Splinter Cell*-Manier von Schatten zu Schatten huschen und aus dem Hinterhalt zuschlagen. Auch Kriegsdienstverweigerer werden übrigens irgendwann den Abspann zu Gesicht bekommen. Wie das? Ganz einfach, das Töten von Menschen ist nicht zwingend nötig. Manchmal ist es sogar von Vorteil, einen Bösewicht zu verschonen. Vielleicht setzt er sich später für Sie ein, wer weiß? Aber Vorsicht: Egal wie Sie bei *Deus Ex 2* zu Werke gehen, Ihre Gegenspieler werden es Ihnen zu keinem Zeitpunkt leicht machen – einem völlig neuen KI-System sei Dank. Die Feinde gehen nicht nur verdächtigen Geräuschen nach, sondern reagieren auch auf Ihr Verhalten. Starren Sie etwa einen Wachmann zu lange an oder schalten Sie beim Stöbern das Licht ein, erregen Sie die Aufmerksamkeit Ihrer Feinde und es geht Ihnen an den Kragen.

HER DAMIT!

Wie auch bei Teil 1 können Sie Ihren Charakter nach und nach mit krassen Nano-Implantaten aufpeppen, etwa Cyber-Augen, künstlichen Beinen oder einem Regenerationssystem – vorausgesetzt Sie legen bei den Schwarzhändlern einen dicken Batzen Kohle auf den Tisch oder erledigen knifflige Nebenjobs. Über die Story breitet Warren Spector noch immer den berühmten Mantel des Schweigens. Mehr als die Tatsache, dass Sie Terroristen rund um den Globus jagen und dabei auch nach Deutschland kommen, genauer gesagt nach Trier, konnten wir für Sie aus Warren nicht herausquetschen. Dafür haben wir im Gegensatz zu *Doom 3* einen ziemlich finalen Erscheinungstermin in Erfahrung gebracht: den Wonnemonat Mai.

Benjamin Bezold

DEUS EX 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ion Storm
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Mai 2003
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, NOLF 2
INTERNET:	www.deusex2.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Besonders fasziniert bin ich von der künstlichen Intelligenz: Jede kleine Unvorsichtigkeit könnte schreckliche Konsequenzen nach sich ziehen. Etwa wenn Sie vergessen, das Licht auszuknipsen. So hat man beinahe das Gefühl, gegen menschliche Wesen zu kämpfen und nicht gegen gehirnamputierte Zombies. Aber das ist noch lange nicht alles, was *Deus Ex 2* zu einem potenziellen Hit-Titel macht. Die Grafik passt perfekt zum düsteren Science-Fiction-Szenario, die enorme Handlungsfreiheit lädt zum erneuten Durchspielen ein und der Rollenspielaspekt sorgt für die nötige Langzeitmotivation. Übrigens wird *Deus Ex 2* auch akustisch ordentlich was hermachen. Unglaubliche 30.000 Dialogzeilen wurden im Tonstudio aufgenommen.

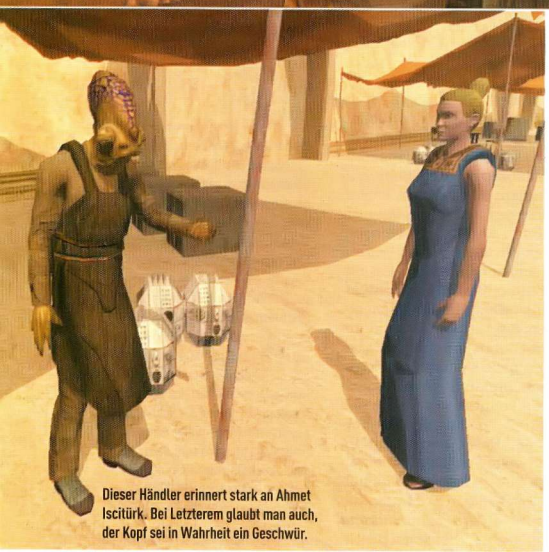


Erst Rugby, danach Tontaubenschießen und schließlich auf eine Faschingsparty – Bobas Terminkalender ist voll.

- 8 Rassen spielbar
- Über 700 Fertigkeiten
- 6 Hauptattribute
- Mindestens 9 Planeten
- Eigene Häuser, Geschäfte und Fabriken
- Spieler erzeugen ein funktionierendes Warenwirtschaftssystem

Ganz schön rüstig!

Der märchenhafte Hintergrund von George Lucas lockt selbst Fantasy-Puristen zu STAR WARS GALAXIES. Immerhin gibt's hier auch dicke Rüstungen, wie Boba Fett beweist.



Dieser Händler erinnert stark an Ahmet Iscitürk. Bei Letzterem glaubt man auch, der Kopf sei in Wahrheit ein Geschwür.

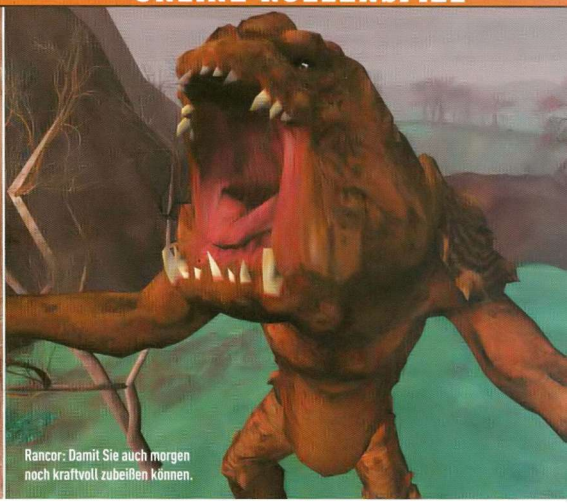
Eine ganz andere Art von Online-Rollenspiel als *DAoC*, *Everquest* oder *Asheron's Call 2* versprechen die Designer von *Star Wars Galaxies*: Die Spielercharaktere steigen keine Erfahrungsstufen auf, sondern trainieren ausschließlich ihre Fertigkeiten. Die Summe der Höhe aller Skills ist dabei streng limitiert. Über 700 davon zwingen jeden Helden zu einer Spezialisierung. Die einzelnen Berufe – Kopfgeldjäger, Schmuggler, Scouts und Ärzte – definieren sich ausschließlich über ihre Fertigkeiten. Wie vieles andere am Konzept von *SWG* erinnert das an *UltimaOnline*. Kein Wunder, die gesamte Designer-Riege werkelte einst ursprünglich an diesem Werk von Origin. Entsprechend können Sie eigene Häuser errichten, Rohstoffe schürfen, eine eigene Kneipe eröffnen, Blasterwaffen bauen, Tiere zähmen und – wie sich das in *Star Wars* gehört – Droiden zusammenschrauben.

KLON DICH!

Gefechte stehen in *SWG* nicht zwangsläufig im Mittelpunkt, aber natürlich darf Ihr Alter Ego auf Tatooine Sandleute bekämpfen oder sich auf Dathomir mit Rancors anlegen. Wie in jedem Online-Rollenspiel ist der Tod nicht das Ende. Spielercharaktere schlagen dem Sensenmann ein Schnippchen, indem Sie sich selbst klonen. So bleibt auch die *Star Wars*-Thematik weitgehend unversehrt erhalten. Schließlich muss Verant jedes Detail des Spiels von Lucas Licensing absegnen lassen. Gibt Ihr Held das Laserschwert ab, wird automatisch das letzte Dupli-



Immer diese widerlichen Außerirdischen: Der Rodianer macht Jagd auf Froschschenkel.



Rancor: Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können.

kat aktiv. Inzwischen angeeignete Fertigkeiten sind verloren. Gleiches gilt für den Großteil der Ausrüstung, aber die liegt wenigstens bei der Leiche! Keine Angst, geplündert wird nicht. Nur mit Erlaubnis des reinkarnierten Helden können sich andere Spieler die Habseligkeiten aneignen.

IMPERIUM ODER REBELLION?

Zeitlich spielt *SWG* zwischen der Zerstörung des ersten Todessterns und der Rückkehr der Jedi-Ritter. Demzufolge können Sie im Spiel auf Lichtgestalten wie Luke Skywalker, Yoda oder Darth Vader treffen. Charaktere dürfen sich wahlweise dem Imperium oder der Rebellion anschließen. Erst nach Veröffentlichung des Spiels soll mit dem kriminellen Imperium der Hutts eine dritte Fraktion zur Wahl stehen. Sobald Sie Farbe bekennen, konfrontiert Ihr Held automatisch andere Spielercharaktere. Der Kampf zwischen Spielern wird niemandem aufgezwungen, aber er ist ein wichtiger Bestandteil des Konzepts. Wer übrigens ein Jedi werden will – grundsätzlich hat jeder Charakter die Möglichkeit – sollte das vor dem Imperium geheim halten: Darth Vader und der Imperator versuchen, den Orden der Jedi auszulöschen.

APRIL, APRIL?

Mittlerweile verkündeten Lucas Arts und Verant erstmals einen exakten Erscheinungstermin. Am 15. April soll es so weit sein. Mit einer Veröffentlichung in Deutschland dürfen Sie nicht vor dem 3. oder gar 4. Quartal 2003 rechnen. Erst dann soll die Übersetzung abgeschlossen und auch Server in Europa installiert sein. Wer von Anfang an dabei sein möchte, muss sich zwangsläufig einen Grauimport besorgen und auf den amerikanischen Servern spielen. Hingucken lohnt sich. Einen Blick ist die amerikanische Version in jedem Fall wert, auch wenn wichtige Spielbestandteile, beispielsweise der Raumschiffkampf, erst nach Veröffentlichung durch Add-ons integriert werden.

ALEXANDER GELTENPOTH



Mechanische Haustiere machen keinen Dreck, bellen nicht und Sie können trotzdem mit ihnen Gassi gehen.

KOMMENTAR

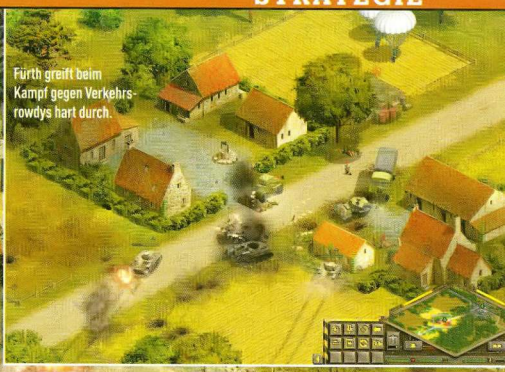


ALEXANDER GELTENPOTH

Kombinieren Sie die Spieltiefe eines *UltimaOnline* mit der Technik der jüngsten *Everquest*-Version, hieven das Ganze ins *Star Wars*-Universum und Sie erhalten *SWG*. Das ambitionierte Konzept scheint aufzugehen. Kein anderes Online-Rollenspiel erzeugt derzeit mehr Interesse. Für mich steht jedenfalls fest: Damit gelingt Verant erneut ein großer Wurf. Im Gegensatz zu fast allen anderen Online-Rollenspielen ist der kommerzielle Erfolg so gut wie sicher.

STAR WARS GALAXIES

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Verant
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	15.4. 2003
VERGLEICHBAR:	UltimaOnline
INTERNET:	http://starwarsgalaxies.station.sony.com



Fürth greift beim Kampf gegen Verkehrsrowdys hart durch.

Das neue Preissystem der Bahn kommt nicht überall gut an.

Mach mal Krach!

Mit Panzern zum Beispiel. Davon gibt's in BLITZKRIEG, dem inoffiziellen Nachfolger zu Sudden Strike 2, nämlich reichlich. Sonst noch was?

Beim Überfall auf Polen 1939 („Fall Weiß") machten die Nazis eine neue Kampftaktik salonfähig: Den so genannten Blitzkrieg. Er beruht auf dem schnellen Zusammenwirken von Luftwaffe, Panzern und Infanterie, wodurch der Gegner rasch eingekesselt und vernichtet werden kann. In drei Kampagnen mit historisch akkuraten Missionen haben Sie in CDVs *Blitzkrieg* genügend Möglichkeiten, diese Taktik zu perfektionieren. Ob Sie das lieber aufseiten der Deutschen, Russen oder Alliierten tun möchten, bleibt übrigens Ihnen überlassen. Auf den ersten Blick ähnelt *Blitzkrieg* sehr *Sudden Strike 2*. Die Kameraperspektive lässt sich nicht drehen, geschweige denn zoomen und sogar die Befehlsknöpfe für Ihre Truppen sind beinahe dieselben. Erst beim genaueren Hinsehen kristallisieren sich einige wenige Neuerungen heraus. Beispielsweise wurde die Grafik ordentlich aufpoliert und wirkt somit lange nicht so pixelig und zweidimensional wie die des inoffiziellen Vorgängers. Auch sind jetzt endlich Bildschirmauflösungen jenseits von 1.024x768 Bildpunkten drin (maximal 1.600x1.200).

GRÜNSCHNÄBEL

Was aber ist mit den inneren Werten? Es wird doch nicht wieder dieses langweilige Kampagnendesign zum Zuge kommen, oder? Nein! Stattdessen hat Nival Interactive *Blitzkrieg* einen richtigen Karrieremodus mit Beförderungen spendiert. Je höher Sie im Rang steigen, desto mehr Einheiten ziehen mit Ihnen in die virtuelle Schlacht. Und passen Sie auf, dass Sie Ihre Jungs und Mädels nicht sinnlos opfern. Denn sie gewinnen im Laufe der Zeit an Erfahrung, was sich beispielsweise auf die Treffsicherheit auswirkt. Bevor Sie sich übrigens an die Hauptmission ranmachen, besteht die Möglichkeit, einen oder mehrere Nebenaufträge zu absolvieren. Wozu das sinnvoll ist? Ganz einfach, zum Trainieren Ihrer Soldaten. Keine schlechte Idee. BENJAMIN BEZOLD

KOMMENTAR



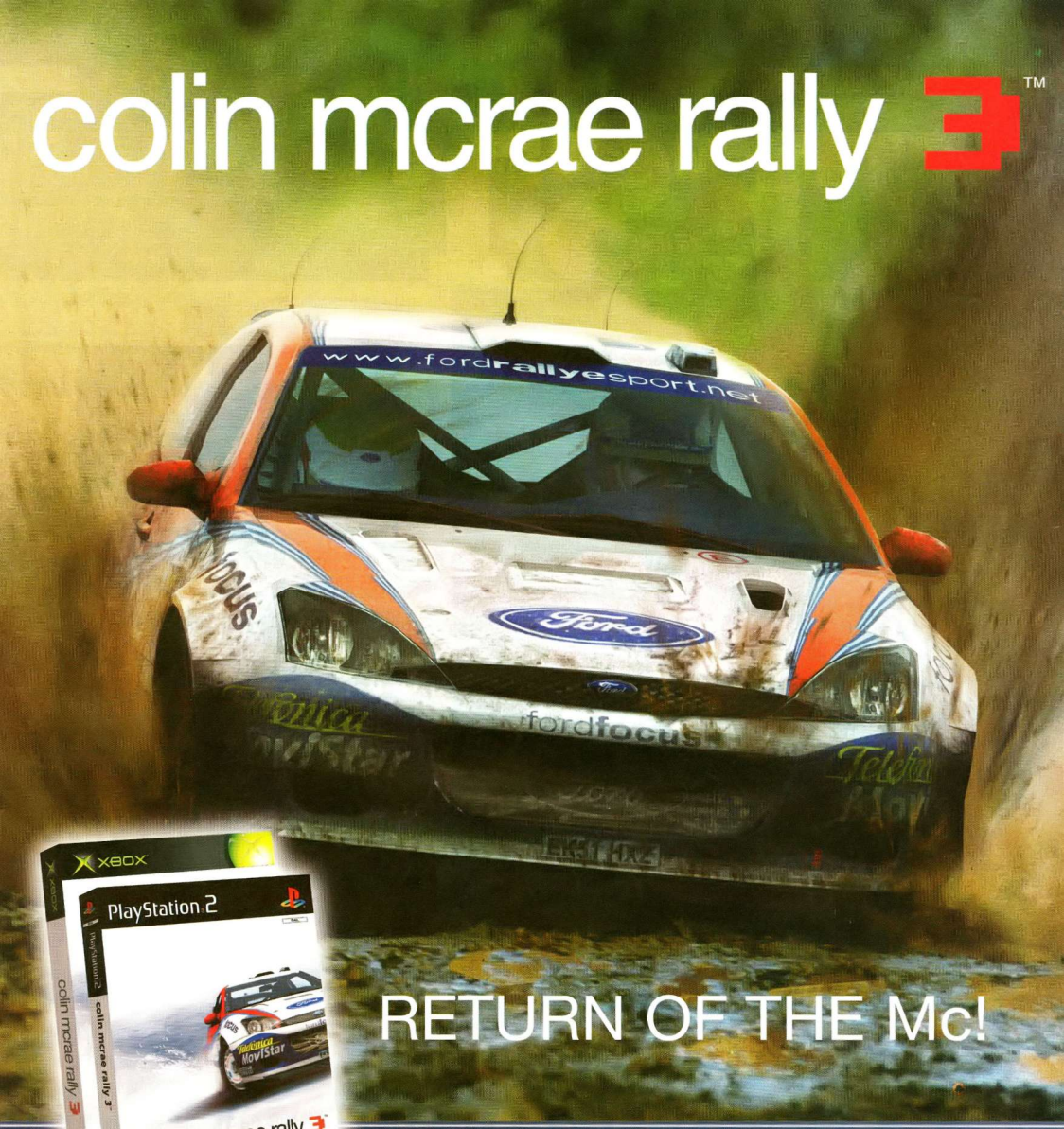
BENJAMIN BEZOLD

Blitzkrieg leidet trotz Karrieremodus an derselben Krankheit wie *Sudden Strike 2* – dem leicht demotivierenden Spielprinzip. Zuerst erkunden Sie mit einem Späher vorsichtig die Umgebung, anschließend setzen Sie die Artillerie auf die gesichteten Ziele an und/oder rufen Luftunterstützung zur Verstärkung. Etwas eintönig. Im Vergleich zum Grafikfeuerwerk *C&C: Generals* wirkt *Blitzkrieg* fast wie ein Relikt aus dem letzten Jahrtausend. Das Erfahrungspunktesystem samt neuer Kampagne gibt aber Anlass zur Hoffnung.

BLITZKRIEG

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Nival Interactive
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	März 2003
VERGLEICHBAR:	Sudden Strike 2
INTERNET:	www.cdv-blitzkrieg.de

colin mcrae rally 3™



RETURN OF THE Mc!







XBOX PlayStation.2

Auf die richtigen Männer lohnt es zu warten.

Auf die richtigen Spiele auch. Colin McRae Rally, die absolute Genre-Referenz unter den Rallye-Sims, feiert ihr spektakul res Comeback. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolution rem Schadens-modell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Das Einzige, was Dich jetzt noch von Colin McRae trennt, ist die Geburtsurkunde.

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae" and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company

TEST



Seit dem Anstieg des Meeresspiegels verläuft die Chinesische Mauer direkt am Strand.

Hilfe beim Schiffen

Bei ANNO 1503 ist die Welt wieder ganz in Ordnung: Das Update auf v1.02 merzt fast alle Fehler aus.

Aufbau-Strategie | Ärgerliche Abstürze konnten in der Verkaufsversion den Spielspaß an Sunflowers Meisterwerk trüben. Mit dem Update auf v1.02 ist damit Schluss. Seit dem Patch auf v1.02 wird der Großteil der Programmfehler beseitigt. Außerdem nutzte die Softwareschmiede die Gelegenheit, das Balancing weiter zu verbessern: *Anno 1503* ist in der neuesten Version wieder ein Stück einfacher, da viele Änderungen den Warenverbrauch senken, Rohstofferträge steigern oder die Kapitaleinkünfte erhöhen. Im Umfang des Updates liefert Sunflowers ein Tool, das defekte Spielstände repariert. Rufen Sie dazu das Programm „Savrepair.exe" auf. Die wenigen verbleibenden Fehler im Spiel soll ein letzter Patch beseitigen. Alexander Geltenpoth

Info: www.anno1503.de

AUF DVD

Anno 1503 v1.02 (d)

Dieses Update sorgt für nahezu fehlerloses Siedelvergnügen.

Dateinamen: anno1503_patch102_ger.exe



Massenproteste im Fußballstadion: Bereits der Anstoß wurde regelwidrig ausgeführt.

Lupenreines Eigentor

Trotz drei Updates immer noch Fehler in ANSTOSS 4. Abhilfe erst Ende Februar?

Sportmanager | Der neueste Teil der renommierten Serie *Anstoss* treibt die Fans zur Verzweiflung. Zu viele Programmfehler dämpfen den Spaß am Fußballmanager. Mittlerweile veröffentlichte Ascaron die Versionen 1.01, 1.02 und 1.03 – ohne nennenswertes Resultat. Abstürze und fehlerhafte Statistiken plagen den Spieler – deswegen steht der von uns geplante Nachtest weiterhin aus. Erst Ende Februar soll ein neues Update Abhilfe schaffen. Eine Fortsetzung der *Anstoss*-Serie ist trotz des Debakels in Planung. Alexander Geltenpoth

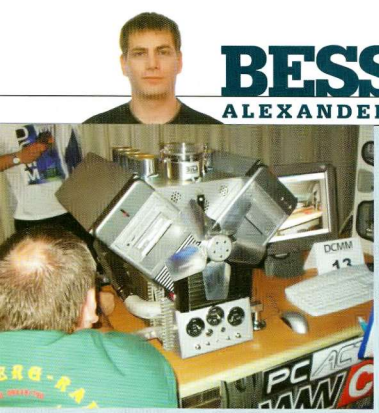
Info: http://www.ascaron.de

AUF DVD

Anstoss 4 v1.01, v1.02, v1.03 (d)

Vielleicht hilft doch eines der drei bisher veröffentlichten Updates.

Dateinamen: a4101.exe, a4102.exe, a4_patch_1_03.exe



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER EINE SELTSAME SPORTART

Als Upgrade wäre noch der Kühlturm eines Atomkraftwerks denkbar.

Wer hat den Größten?

Auch wenn Kollege Iscitürk beim Titel dieser Kolumne überheblich grinsen musste, es geht nicht um Wasserköpfe. Nein, beim Test zu *Fritz 8* musste ich mit Staunen feststellen, dass es im Internet eine ganze Reihe Leute gibt, die im so genannten „Maschinenraum" ihre Computer gegeneinander Schach spielen lassen. Völlig idiotisch, speziell, weil ja alle das gleiche Schachprogramm verwenden. So steht der Sieger eigentlich schon vorher fest: Der dickste Rechner mit der schnellsten CPU und dem meisten RAM gewinnt statistisch gesehen jedes Computerturnier. Wo bleibt da der Sportsgeist? In der gleichen Zeit könnten die Besitzer der Maschinen auch selbst gegeneinander spielen. Klar, mit einem Computer kann sich heute kaum noch ein Schachspieler messen, zumindest nicht mit Aussicht auf Erfolg. Trotzdem, es gibt wohl keinen sinnloseren Einsatz gewaltiger Rechnerleistung. Das erscheint mir wie das zeitgemäße Äquivalent zum proletenhaften Protzen halbstarker GTI- und Mantafahrer auf dem Parkplatz der Dorfdisko; wo Typen im Leerlauf den Motor aufheulen lassen oder dem Asphalt eine frische Gummierung verpassen. Oder, noch krasser, wie ein Schwanzvergleich Impotenter, die mit Prothesen prahlen. Solche Aktionen leuchten mir irgendwie nicht ein. Macht das Spaß? Wo ist da die Motivation? Für Hinweise wäre ich dankbar.

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
ASHERON'S CALL 2							
Schön, aber viel zu zeitaufwendig.	Cool: Nicht so kompliziert wie 'ne Frau!	Zu wenig Mitspieler, zu wenig Spaß!	Fette Monster, fettes Spiel.	Ich mag keine Rollenspiele.	So schön war noch kein Online-Rolli.	Online-Rollenspiele sind nix für mich.	Damit kann ich nix anfangen.
THE GLADIATORS							
Nix Halbes und nix Ganzes.	Reim-Time: Strategie mag ich fast nie!	Im Mehrspielermodus ganz brauchbar.	Hält nicht, was der Name verspricht.	Na ja, nicht so ganz mein Fall.	Eher Echtzeittaktik als Strategie.	Nette Echtzeitstrategie für zwischendurch.	Auch hier werd ich nicht warm.
GROM							
Gibt's das auch in Schön?	Das sieht ja noch alberner aus als Sauerteig!	Urgs, Tibet, ist doch kalt genug hier!	Cool, weil Alex beim Test weinte.	Fast genauso mies wie Fränkel.	So etwas muss ich mir nicht geben.	Ich guck lieber *Sieben Jahre in Tibet.*	Ebenfalls nicht mein Fall.
DER SCHATZPLANET							
Brauchbar, aber Zeichentrick?	Kindgerecht! Dafür reicht meine KI noch.	Dafür bin ich dann doch schon zu alt.	Auf Disney stehe ich total.	Kindergeburtstag am PC? Och nee!	Zuckersüß. Und ich mag nix Süßes.	Nettes Kinderspiel zum Disney-Film.	Ist ja nicht mal schlecht!
SILENT HILL 2							
Guselig sind vor allem die Puzzles.	Der sich den Wolf läuft – muss nicht sein.	Nicht noch mehr blödsinnige Rätsel!	Auf der PS2 war es irgendwie gruseliger.	Für Konsoleros in Ordnung.	Mir gefiel die Konsolenversion besser.	Dann doch lieber *Alone in the Dark 4.*	Ich mochte schon Teil 1.
SPLINTER CELL							
Schleich dich bloß nicht, Sam!	Sam ist einfach ein ganz dicker Fisher!	Geile Grafik, geiler Inhalt, geiles Spiel.	Das Spiel muss man einfach mögen.	Mein einziger Lichtblick diesen Monat.	Da geht selbst Cate die Puste aus.	*Splinter Cell* weckt den Bond in mir.	Ein absolutes Meisterwerk!

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		
Splinter Cell	Ubi Soft	02/2003
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Bioware	06/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
Flucht von Monkey Island	LucasArts	01/2001
Grim Fandango	LucasArts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Reise nach Nordland	Funatics	12/2002
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		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
James Bond 007: Nightfire	Gearbox Software	12/2002
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	12/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
UT 2003	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Grand Prix 4	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	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 Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2003	EA Sports	01/2003
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

Heiliges

Sie wollen schon jetzt wissen, ob SPLINTER CELL den hohen Erwartungen gerecht wird? Kein Problem. Wir haben den Stealth-Action-Kracher nämlich bereits für Sie getestet – als erstes deutsches Magazin, versteht sich!

Es ist schon seltsam, wie ein Computerspiel die Verhaltensweisen eines Menschen beeinflussen kann. Nachdem Ahmet Iscitürk mehrere Tage mit Ubi Softs Agenten-Abenteuer verbracht hatte, schien er doch etwas merkwürdig. Durch das Verlagsgebäude bewegte er sich nur noch an der Decke hangelnd und auf der Damentoilette wurden von ihm umgehend mehrere Mini-Kameras angebracht. Einigen wir uns einfach darauf, dass *Splinter Cell* ein beeindruckendes Erlebnis darstellt, das Sie nicht so schnell vergessen werden. Wieso das so ist, fragen Sie? Die Antwort erhalten Sie auf den folgenden Seiten.

USA! USA!

Böse Zungen behaupten, die Hintergrund-Story des Spiels wäre nicht gerade politisch korrekt. Weil die Amis als Helden dargestellt würden, die unsere Welt vor Ost-Heinis schützen müssen. Bedeutet das dann eigentlich, dass die Realität auch nicht politisch korrekt ist? Egal. Um Ihnen den Spaß nicht zu verderben, wollen wir uns darauf beschränken, die Geschichte knapp zu umschreiben. Der Ober-Fiesling ist in diesem Fall nicht einfach nur ein dahergelaufener Terrorist. Er ist der georgische Staatspräsident! Hart, oder? Sein Name klingt: Kombayn Nikoladze. Er ist ein machtgieriger Terrorist in staatsmännischem Gewand. Der Typ schreckt vor

AUF DVD

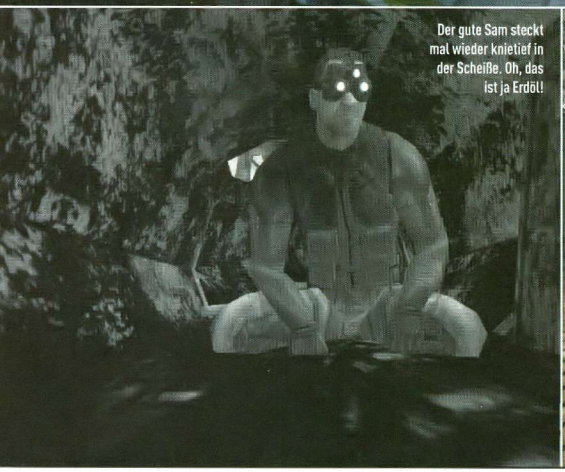
Spar-Sam?

Demo: Sie wollen Probe spielen, bevor Sie Ihre Moneten auspacken?

Der neueste Hit in der SM-Szene: Extrem-Grillen. Das Grillgut kleben Sie sich dabei an die Füße (liebe Kinder: Bitte zu Hause NICHT nachmachen!).

- Basiert auf der *Unreal Warfare*-Engine
- Modulares Waffensystem
- 9 riesige Levels
- Vorbildliches Tutorial
- Quicksave-Funktion für Luschis
- Spielfigur hat 25 Aktionen drauf!

Kanonenrohr!



Der gute Sam steckt mal wieder knietief in der Scheiße. Oh, das ist ja Erdöl!



Ja, wer die Wohnungsschlüssel dauernd verlegt, soll sich nicht über so eine Kletterpartie aufregen!

Meet the co

Bock auf einen Quickie?

Die PC-Version von *Splinter Cell* bietet gegenüber dem Konsolen-Pendant ein zusätzliches Feature: Die Schnellspeicherfunktion, auch „Quick Save" genannt. Fluch oder Segen? Das muss jeder selbst entscheiden. Um Ihnen dies zu erleichtern, haben wir einen kleinen Fragebogen anfertigen lassen.

1. Sie sitzen mit einer Frau im Kino und sehen sich *Titanic* an. Am Ende des Films stirbt Leonardo Di-Caprio. Müssen Sie weinen?

- ☐ Ja, denn wenn zwei Liebenden so etwas Tragisches widerfährt, breche ich immer in Tränen aus! (0 Punkte)
- ☐ Echt? Der ist gestorben? Das habe ich gar nicht mitbekommen, weil ich meiner Begleitung immer auf die Möpse gegafft habe! (1 Punkt)

2. Ein gepflegter Video-Abend mit Freunden besteht für Sie aus folgenden Filmen:

- ☐ *Grüne Tomaten, Dirty Dancing, Magnolien aus Stahl, Miss Daisy's Chaffeur* und *Pretty Woman*. (0 Punkte)
- ☐ Alles von Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Steven Segal und Gina Wild. (1 Punkt)

3. Sie haben einen Albtraum. In diesem sehen Sie sich selbst als Vegetarier und erwachen schweißgebadet. Was ist Ihr nächster Gedanke?

- ☐ Ich esse nie mehr Fleisch. Ab heute lebe ich im Einklang mit der Natur! (0 Punkte)
- ☐ Wie bekomme ich 40.000 Liter siedendes Fett in meinen Swimmingpool, um mehrere Ochsen zu frittieren? (1 Punkt)

4. In der Diskothek kommen Sie mit einer Blondine ins Gespräch, die todunglücklich ist. Alle Männer würden ihr immer nur auf ihre riesigen Brüste schauen. Was raten Sie dem armen Ding?

- ☐ Ich tröste die gequälte Seele und rede ihr gut zu. Nicht alle Männer sind Schweine! (0 Punkte)
- ☐ Ausziehen! Ausziehen! Ausziehen! Ausziehen! Ausziehen! Ausziehen! Ausziehen! (1 Punkt)

5. Ihr Kollege vertraut Ihnen in einem ruhigen Moment an, dass er gerne eine Frau wäre. Was tun Sie?

- ☐ Ich bestärke Herrn Fränkel in seinem Vorhaben. Jeder sollte seine Träume verwirklichen. (0 Punkte)
- ☐ Ich erzähle es all meinen Kollegen und zeige in Zukunft immer spottend mit dem Finger auf ihn, wenn er vorbeiläuft. (1 Punkt)

Auflösung:

0-1 Punkte: Sie sind der geborene Quick-Save-Benutzer, achten bei Frauen nur auf die inneren Werte und fahren einen Smart.

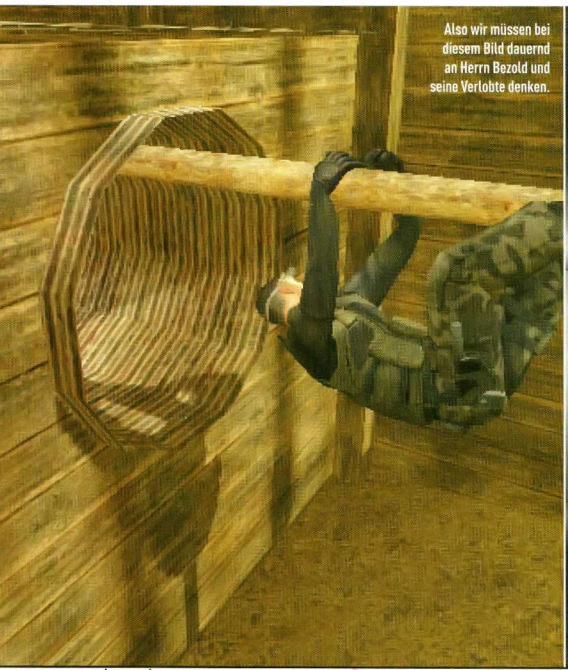
2-3 Punkte: Na ja. Vielleicht schalten Sie es ja, die Schnellspeicher-Taste nur zehnmal pro Level zu benutzen.

4-5 Punkte: Weichei! Frauenversteher fressen Sie zum Frühstück. Für Sie ist Quick Save genauso ein Fremdwort wie Kondom und Gurkpflicht!

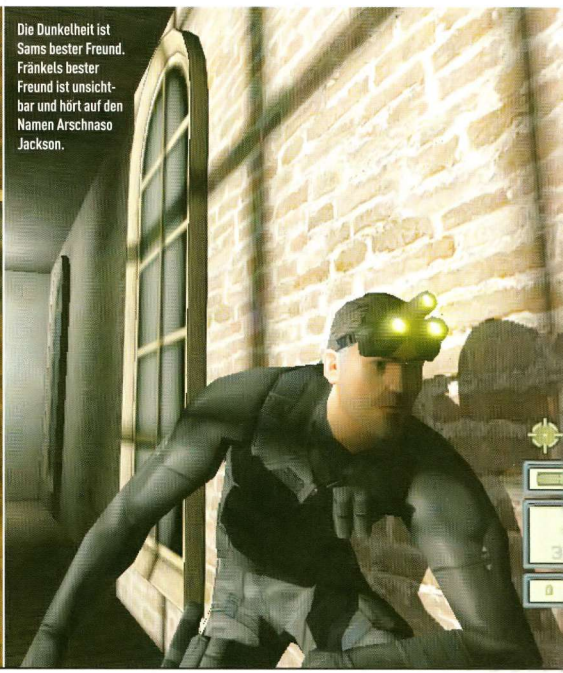
nichts zurück. So will er die Exekutierung amerikanischer Soldaten live im Internet übertragen oder durch Einsatz atomarer Waffen den dritten Weltkrieg auslösen. Das gesamte Ausmaß seiner Niederträchtigkeit wird im Spiel aber erst nach und nach offen gelegt. Die National Security Agency (NSA) schickt ihren besten Mann. Ein so genanntes Splinter-Cell-Kommando, das nur aus einer Person besteht. Der Name: Sam Fisher! Der Top-Agent ahnt anfangs noch nichts vom gesamten Ausmaß der Problematik. Eigentlich tut das noch keiner so recht. Fisher wird ursprünglich in die Hauptstadt Georgiens, nach Tiflis, entsandt, weil dort zwei NSA-Agenten spurlos verschwanden. Die gute Nachricht zuerst: Er findet die beiden binnen kürzester Zeit. Die schlechte: Die Agenten sind tot. Armer Sam. Wo bist du da nur wieder hineingeraten?

REVOLUTIONÄR?

So, genug Geschwafel! Jetzt wissen Sie ja, wieso Sam Fisher seinen Arsch riskiert. Das Besondere an *Splinter Cell* ist jedoch die Art, WIE er das tut.



Also wir müssen bei diesem Bild dauernd an Herrn Bezold und seine Verlobte denken.



Die Dunkelheit ist Sams bester Freund. Fränkels bester Freund ist unsichtbar und hört auf den Namen Arschnaso Jackson.

Splinter Cell wird von den Entwicklern als erster Titel des Stealth-Action-Genres angepriesen. Zwar geht es uns auf den Sack, dass jeder meint, ständig neue Genrebezeichnungen erfinden zu dürfen, doch in diesem Fall müssen wir den Machern einfach Recht geben. Unauffällig und intelligent vorzugehen, effektiv zu sein und so gut wie keine Spuren zu hinterlassen, ist das oberste Gebot. Kurz gesagt: Tarnung ist alles! Wenn Sam etwa durch die chinesische Botschaft schleicht, während dutzende Wachen patrouillieren, ist nicht die Knarre sein bester Freund. Dunkle Schatten und die grauen Zellen sind es, auf die er sich verlässt. Na ja, ab und zu verlässt er sich auch auf Splittergranaten, Haftminen, Kamera-Störsysteme, Nachtsichtgeräte und so ein Zeugs. Jedenfalls sollte man immer auf die kleine Anzeige am unteren, rechten Bildschirmrand achten. Steht der Zeiger auf dieser Anzeige ganz links, so tappt Sam und damit auch dessen Gegner im Dunkeln. Schlägt der Zeiger hingegen nach rechts aus, läuft Sam Gefahr, bemerkt zu werden.

TASTE(N) OF FREEDOM

Aus der Verfolgerperspektive bewegen Sie Sam durch vier Länder, die wiederum in neun Levels (das Training zählt nicht!) aufgeteilt sind. Das mag auf den ersten Blick nicht gerade umfangreich klingen. Jede der neun Missionen ist jedoch in mehrere Abschnitte unterteilt. Somit verbringen Sie des Öfteren mehrere Stunden in einem einzigen Abschnitt. Die Grundsteuerung ist aufgebaut wie bei einem Ego-Shooter. Mit der Tastatur bewegen Sie die Spielfigur, per Maus wird die Blickrichtung bestimmt. Obwohl Sammy-Boy eine Menge Aktionen draufhat, ist die Steuerung nicht überladen. Die Entwickler haben sich nämlich eines einfachen Tricks bedient: Manche Tasten sind mehrfach belegt. Nehmen wir mal das Mausrad als Beispiel. Normalerweise dient es dazu, die Geschwindigkeit zu bestimmen, mit der sich Ihr Held durch die Gegend bewegt. Wenn der Spieler sein Gewehr zieht, wird durch das Drehen des Mausrads dagegen der Scharfschützenmodus aktiviert. Es geht noch weiter. Da-



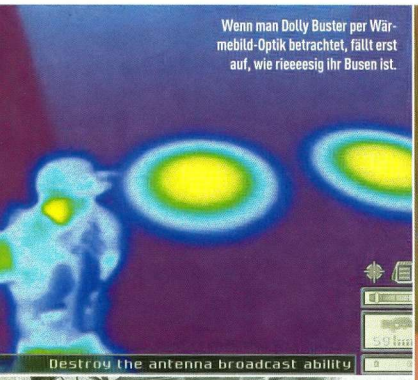
Wenn man so über den Dächern der Stadt rumturnt, wird einem erst bewusst, wie schlecht dieser Bildtext ist.



Noch guckt der Russenzipfel doof. Doch Dank unseres Gases liegt er bald flach und schlummert fest!



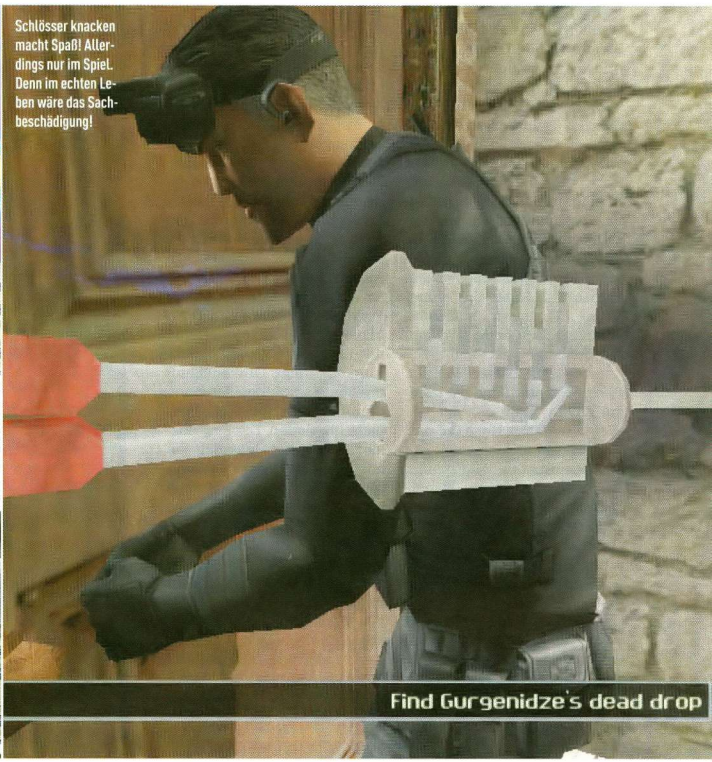
Entweder zieht ihr euch jetzt nackt aus oder euer Kollege hat ein Problem!



Wenn man Dolly Buster per Wärmebild-Optik betrachtet, fällt erst auf, wie rieeeesig ihr Busen ist.



Also wir hätten keinen Bock, bei strömendem Regen auf so einem Krandingens rumzuturnen.



Schlösser knacken macht Spaß! Allerdings nur im Spiel. Denn im echten Leben wäre das Sachbeschädigung!

Ein Schweinchen namens Sam

PC-ACTION-Leser wissen mehr. Jetzt halten Sie sich fest! Gerüchten zufolge enthielt *Splinter Cell* ursprünglich Passagen, die es am Ende dann doch nicht ins fertige Spiel geschafft haben. Ein Informant ließ uns Dokumente und Screenshots zukommen, die diese Gerüchte vermutlich bestätigen. Nach der Sichtung des brisanten Stoffes kamen wir zu dem Schluss, dass wir Ihnen dies nicht vorenthalten dürfen. Es handelt sich dabei nicht um Fotomontagen! Das wurde von uns nämlich geprüft. Lediglich an der Echtheit der dazugehörigen Texte darf eventuell gezweifelt werden ...



DAS „SHIT-O-METER"

Ursprünglich war geplant, dass Sam während des Spielverlaufs regelmäßig aufs Klo muss. Schließlich schlagen solche Abenteuer selbst der härtesten Sau auf den Magen. Wenn er seine Notdurft nicht rechtzeitig verrichtet, muss er sterben. Auf diesem Bild sieht man, dass er es gerade noch rechtzeitig geschafft hat.



DAS „FINDE-DEN-PORNO-MINISPIEL"

Minispiele, die den Spielablauf auflockern sollten, waren auch schon eingeplant. Hier sehen Sie eines der verschiedenen Minigames. Sam muss zu Hause sämtliche Erotik-Streifen aus seiner Video-Sammlung entfernen, ehe seine Mutter eintrifft. Er hat zwei Minuten Zeit, die Schweinkram-Bänder aufzuspüren und dann zu verspeisen.



DAS „DANCING-QUEEN-MINISPIEL"

Das perfekte Minispiel für Kollege Bezold. Der besucht ja gerne Etablissements, in denen stramme Burschen tanzen. Der Spieler übernimmt die Rolle von „Naughty Sam", der in einem Striplokal an einer Stange erotische Bewegungen vorführen muss. Je schärfer, desto mehr Cash gibt es am Ende!

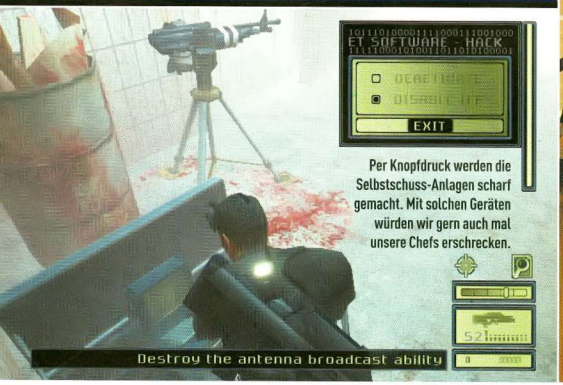
mit Sie jetzt in Ruhe zielen können, empfiehlt es sich, die Atmung zu mäßigen. Dann wackelt die Optik nicht so sehr. Deshalb benutzen Sie einfach den Sekundärfeuer-Button und schon hält Sam für kurze Zeit die Luft an. Eine recht geringe Zahl von Tasten offenbart dem Spieler auf diesem Wege mannigfaltige Möglichkeiten.

DENK NACH, MANN!

Eine typische *Splinter Cell*-Situation: Wir befinden uns auf einem Areal, in dem es von Terroristen nur so wimmelt. Wie so oft tragen wir das SC-20K MAWS (Modular Assault Weapon System) mit uns. Dieses Spezialgewehr verfügt über Sekundär-Munition, die sich binnen Sekundenbruchteilen durchwechseln lässt. Da sind einige ziemlich pfiffige Varianten dabei: Mini-Kameras mit eingebautem Ablenkungssystem, Hartgummi-Geschosse, Elektroschocker oder Gas-Granaten. Diese lassen



Der Nachrichtensprecher ist genauso heißblütig wie Heiner Brehmer vom RTL Nachtjournal.



Per Knopfdruck werden die Selbstschuss-Anlagen scharf gemacht. Mit solchen Geräten würden wir gern auch mal unsere Chefs erschrecken.



Keine Bange. An Silvester sieht es in unseren Redaktionsräumen immer so aus.

sich bequem per Sekundärfeuer-Taste einsetzen. Mit dem Zielfernrohr nehmen wir die Szenerie aus sicherer Entfernung unter die Lupe. Es stehen einige Schränke und Kisten herum, die sich gut als Deckung nutzen lassen. An manchen Teilen der Decke verlaufen Rohre und hier und da liegen leere Flaschen und Getränkedosen. Bei näherer Betrachtung entdecken wir eine Überwachungskamera, die aber glücklicherweise nur einen kleinen Ausschnitt der Szenerie aufzeichnet. Jetzt heißt es: Graue Zellen aktivieren! Wie schaltet man drei Wachmänner aus, ohne von der Kamera erfasst zu werden? Wie sorge ich dafür, dass es keinem der Fieslinge gelingt, den Alarm zu aktivieren? Genau das macht die Faszination des Titels aus.

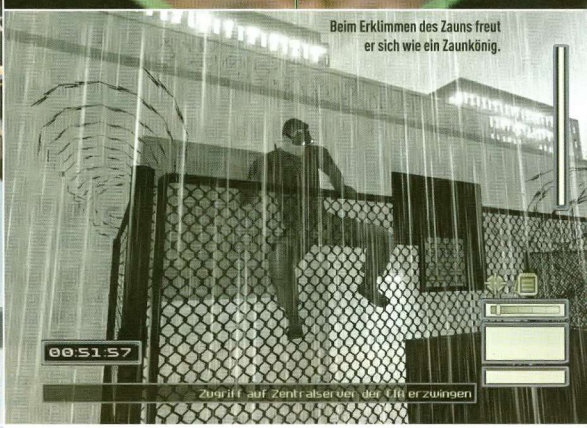
LEG SIE ELEGANT FLACH!

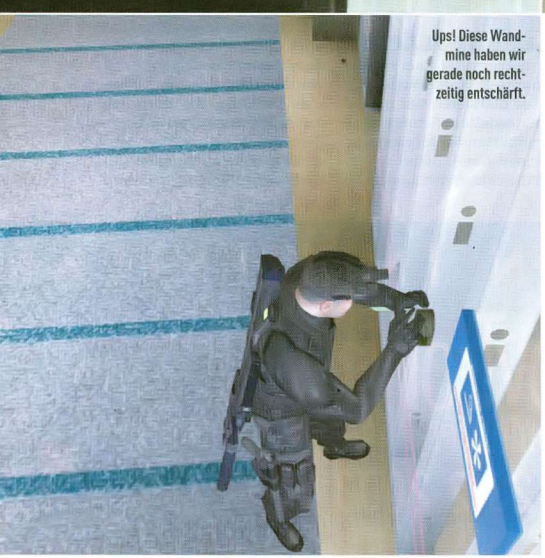
Wir entscheiden uns für die elegante Profi-Methode. Als Erstes platzieren wir mit einem gezielten Schuss eine selbsthaftende Minikamera an einer Wand. Sofort wechselt die Bildschirmansicht in den Cam-Mode. Nun lässt sich die Umgebung aus dem Blickwinkel der Kamera betrachten. Das kleine Ding hat aber noch einiges mehr auf dem Kasten. Per Knopfdruck werden dem Winzling Pfeiftöne entlockt, die natürlich für Aufmerksamkeit sorgen. Zwei Wachleute suchen verdutzt nach der Tonquelle, nähern sich dem Objektiv und

DIE ATTRAKTION IM WESTEN!
Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.
Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.
HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
19.–23.2.2003
26. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik
■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Dazu informative Sonderschauen
Messe Westfalenhallen Dortmund
Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.westfalenhallen.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de









entfernen sich dabei von ihrem dritten Kollegen. Nun aktivieren wir die Betäubungsgas-Kapsel, die sich in der Kamera befindet. Hustend sacken die Schnüffler zusammen und stellen somit keine Gefahr mehr da. Aber ein Wachmann ist noch übrig und spaziert direkt vor einer Überwachungskamera herum! Jetzt könnte man eine Flasche aufsammeln, in die Ecke pfeffern und so den KI-Typen fortlocken. Aber das wäre doch billig, oder? Wir laufen los, springen an die Wand, stoßen uns von dieser ab und hängen uns an ein Rohr, das an der Decke entlangläuft. Sam Fisher ist nun fast unsichtbar. Aber eben nur fast. Deshalb ziehen wir die schallgedämpfte Pistole, um die Überwachungskamera außer Gefecht zu setzen. Der Wachmann hält das für einen technischen Defekt und geht weiter seines Wegs. Wir ziehen die Beine ein, hangeln uns am Rohr entlang und bewegen uns so hinter unser nächstes Opfer. Per Sprungtaste weisen wir Sam an, wieder auf den Boden zurückzukehren. Der arme Terrorist pfeift fröhlich vor sich hin und in der nächsten Sekunde haben wir ihn schon im Klammergriff. Ein gezielter Schlag auf die Birne und auch er liegt flach. In anderen Spielen hätte man die drei gegnerischen Pixelwachen einfach abgeknallt. Seien wir doch mal ehrlich. Auf Sam Fishers Art macht das Ganze doch viel mehr Spaß, oder?

KEINE BANGE!

Kann es sein, dass wir gerade in diesem Moment ein

INTERVIEW

AUSGEQUETSCHT!

Unser Spionage- und Frauen-Experte Ahmet Iscitürk durfte *Splinter Cell*-Projektleiter Mathieu Ferland bei einem geheimen Meeting einige Fragen stellen. Was der gute Mann erzählt hat, lesen Sie hier.

PC ACTION Ich habe versucht, den Split-Jump in echt auszuführen. Es ist fraglich, ob ich jemals wieder laufen kann. Wer kam auf die Idee, diesen Spagat einzubauen? Haben Sie Ballett-Tänzer in Ihrem Team?
MATHIEU FERLAND: Anfangs wollten wir nur, dass Sam Fisher seine Gegner ausknockt, indem er sich aus einer erhöhten Position auf diese fallen lässt. Ich bin mir gar nicht sicher, wer dann letztlich die Idee für den Split-Jump hatte. Charakter-, Animations- oder Game-Designer? Inspiriert wurden wir aber definitiv von diversen Action-Filmen (Jackie Chan und Jean Claude Van Damme zum Beispiel), auch wenn diese häufig nichts mit vorsichtigem Schleichen zu tun haben. Wahrscheinlich haben echte NSA-Agenten diesen Move nicht im Repertoire. Aber wir fanden das so cool, dass wir uns entschlossen, den Split-Jump drinzubehalten. Zudem wird er ja gar nicht so oft eingesetzt. Doch jeder, der den Spagat einmal ausprobiert hat, wird ihn bei jeder Möglichkeit ausführen wollen.

PC ACTION Gregoire Gobbi, einer der wichtigsten Leute von Ubi Soft Montreal, erzählte uns, dass eine Fortsetzung durchaus möglich ist. Erzählen Sie uns alles, was Sie wissen. Wirklich alles!
MATHIEU FERLAND: Gregoire wer? ;-) Darüber gibt es noch nichts zu sagen, da unser Entwicklungsteam noch im Urlaub ist. *(Anm. d. Red: Wir wissen doch alle, dass ein zweiter Teil kommt, Mann!)*

PC ACTION Die Xbox-Version erschien ohne eine Quick-Save-Funktion. Warum glauben Sie, dass PC-Spieler Quick Save brauchen?
MATHIEU FERLAND: Wir glauben, PC-Spieler sind Hardcore-Zocker. Das bedeutet aber auch, dass PC-Spieler mehr Freiheiten wünschen. Das ist meiner Meinung nach der Grund, warum fast alle PC-Spiele dieses Feature enthalten. Ist die PC-Version deshalb leichter? Vielleicht. Aber im Endeffekt liegt es am Spieler. Man muss das Feature ja nicht nutzen. Außerdem haben wir ein paar Parameter modifiziert, um die Herausforderung auch für Quick-Save-Fans zu erhalten.

PC ACTION Kommen wir zur Grafik. War Ihnen schon bei Beginn der Entwicklung klar, was für ein Grafik-Brett da auf uns zukommt?
MATHIEU FERLAND: Wir wussten, dass unser Team zu tollen Leistungen fähig ist. Es ging große technische Risiken ein, um all das möglich zu machen. Besonders die Lichteffekte waren problematisch. Wir wussten aber auch, dass es funktionieren müsste. Doch war die Frage eher, ob am Ende alle Komponenten zusammen nicht zu sehr die Performance beeinträchtigen. Bei der Gestaltung der Levels mussten wir strenge Richtlinien befolgen, um am Ende zu einem befriedigenden Ergebnis zu kommen. Wir sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden (Anmerkung der Redaktion: WIR AUCH!), doch im Nachhinein denke ich, wir hätten noch mehr rausholen können.

PC ACTION Im Nahkampf kann Sam Fisher lediglich mit dem Ellbogen zuschlagen. Glauben Sie nicht, dass viele Spieler auf eine größere Auswahl von Schlägen Wert legen?
MATHIEU FERLAND: Eigentlich eine tolle Idee! Andererseits ... ob es gut wäre, Sam Fisher in einen Ninja zu verwandeln? ;-)



Mathieu Ferland wurde mit unseren knallharten Fragen konfrontiert und zerbrach beinahe unter diesem Druck.

PC ACTION Gab es irgendwelche Ideen, die Sie im Spiel nicht verwirklichen konnten?
MATHIEU FERLAND: Natürlich! Wir haben sogar vieles entfernt, aus ebenso vielen Gründen. Einige Moves und „Spielsachen" waren echt cool, doch wir wollten den Stealth-Aspekt nicht vernachlässigen. Deshalb flogen die dann raus. Beispiel: Ursprünglich war geplant, dass Sam gegnerische Waffen aufheben und benutzen kann. Dieses Feature wurde aus drei Gründen gestrichen. 1. Es ist sehr schwer, den Schwierigkeitsgrad auszubalancieren, wenn man an jeder Ecke die Waffen und Munition eines toten Pixel-Wächters aufsammeln kann. 2. Echte Sondereinsatz-Kommandos würden niemals fremde Waffen einsacken. Das wäre zu gefährlich, da man nie genau weiß, wie die Waffe „justiert und eingestellt" ist. 3. Je mehr Waffen man bekommt, umso mehr will man diese einsetzen. Wiederum wollten wir den Stealth-Faktor nicht beeinträchtigen. *Splinter Cell* sollte keine Baller-Orgie werden.

PC ACTION Spieleprojekte werden heutzutage immer umfangreicher. Sony veröffentlichte gerade mit *The Getaway* einen PlayStation-2-Titel, dessen Produktion rund zehn Millionen Euro verschlang. Ziemlich hohe Produktionskosten für ein Spiel, das eher mittelmäßige Bewertungen abstaubt. Was glauben Sie? Größer = besser?
MATHIEU FERLAND: „Größer" heißt nicht zwangsläufig „besser". Auch in der Filmindustrie ist ein Riesenbudget nicht immer der Schlüssel zum Erfolg – obwohl viel Kohle schon hilfreich ist. ;-) Der Fun-Faktor ist wichtiger als das Budget. *Splinter Cell* sieht teuer aus, aber die Investitionen waren weitaus geringer, als Sie glauben.

PC ACTION Wenn Sie die Möglichkeit hätten, für nur einen Tag jemand anderes zu sein. In wessen Rolle würden Sie schlüpfen? Albert Einstein? James Brown? Nicole Kidman?
MATHIEU FERLAND: Irgendein F1-Pilot an einem Grand Prix-Tag. Egal welcher!

PC ACTION Gibt es noch irgendetwas, das Sie unseren Lesern sagen möchten?
MATHIEU FERLAND: Was? Sie lesen immer noch mit? Gehen Sie zocken, Mensch!

Stöhnen aus den Reihen der Baller-Fraktion vernehmen konnten? Sicherlich kann man bei *Splinter Cell* nicht wie Rambo durch die Gegend wüten. Doch im Gegensatz zu vielen Ego-Shootern, wo Schleich-Levels fast schon wie eine Bestrafung des Spielers anmuten, wirkt das Ganze in diesem Fall nie aufgezwungen. Sogar in Abschnitten, die durchaus mit brutaler Waffengewalt gelöst werden könnten, ertappen Sie sich dabei, trotzdem lieber eine Lösung finden zu wollen, die Munition spart. Wieso das so ist? Ganz einfach: Sehen wir uns mal den typischen Action-Titel an. Man rennt durch die Gegend, legt hier und da einen Schalter um und ballert alles nieder. Um Abwechslung ins Spiel zu bringen, werden einfach noch ein paar Leisetreter-Missionen integriert. Bei diesen schleichen Sie durch die Gegend, statt zu rennen, legen aber wieder Schalter um und ballern alles nieder. Natürlich mit Schalldämpfer – ganz toll! *Splinter Cell* ist da um einiges kreativer und verlangt ebendiesen Ideenreichtum auch vom Spieler. Wer sich die Zeit nimmt, seine Umgebung mit offenen Augen zu betrachten, wird eine Menge Möglichkeiten entdecken. Ist da oben nicht ein Stahlträger? Da drüben rechts ist eine dunkle Nische! Soll ich die Selbstschussanlage umprogrammieren, um ein kleines Feuerwerk zu veranstalten? Baller ich die Lichter aus, damit meine Gegner blind in der Gegend rumtapsen? Ja, so hirnschmalzfördernd können Computerspiele sein!

WAS FÜR EINE SCHÖNHEIT!

Nicht nur der Verfasser dieses Artikels sieht atemberaubend gut aus. Auch *Splinter Cell* gehört zum Schönsten, was je über PC-Monitore flimmerte. Alles wirkt sehr lebendig, von Sterilität keine Spur. Sam Fishers Abenteuer bietet einige der knackigsten Texturen, die wir je bewundern durften. Die Qualität der Lichteffekte ist ebenso spektakulär. Lichtquellen lassen sich ausschießen, wodurch die Umgebung sofort in Dunkelheit gehüllt wird. In manchen Fällen wird die Notbeleuchtung aktiviert, welche die Szenerie in ein schummriges Rot taucht. Natürlich sehen auch sämtliche Figuren sehr gut aus. Obwohl die Entwickler für Animationen kein Motion Capturing eingesetzt haben, wirken die Bewegungen realistisch geschmeidig. Man könnte stundenlang über die grafischen Vorzüge des Titels schwärmen. Aber das ist langweilig und deshalb widmen wir uns jetzt dem Sound. Der ist ebenfalls eine Klasse für sich. Alles klingt genauso, wie es klingen muss. Eine Cola-Dose, die zu Boden fällt. Glasscherben, über die man läuft – alles hört sich äußerst wirklichkeitsgetreu an. Die Sprachausgabe ist ebenfalls vorbildlich. Im Original wird Sam Fisher von Michael Ironside (*Highlander 2*, *Starship Troopers*) gesprochen. Hierzulande bekam er Nicholas Cages deutsche Synchronstimme (Martin Kessler) verpasst. Das Sound-Sahnehäubchen stellt die Musik dar. Die passt sich der Situation an. Lösen Sie beispielsweise einen

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

VERGLEICH

HITMAN 2



METAL GEAR SOLID



SPLINTER CELL



SCHLEICH-FAKTOR

65% Die meisten Missionen sind zur Not auch mit nervösem Zeigefinger schaffbar.

66% Auch Solid Snake sollte vorsichtig zu Werke gehen – muss er aber nicht zwingend.

88% Tarnung ist alles! Sonst heißt es ganz schnell „Game Over".

GRAFIK

85% Grafisch cool. Vor allem die Farbe „Blutrot" wird sehr realistisch dargestellt.

70% Klar, dass wegen des Alters in Sachen Optik nicht gerade die Post abgeht.

91% Ein absoluter Leckerbissen. Vor allem die Lichteffekte sind eine Klasse für sich.







SCHWIERIGKEITSGRAD

86% *Hitman 2* ist schwer, im Gegensatz zu *Splinter Cell* jedoch ein Kinderspiel.

70% Verschiedene Schwierigkeitsgrade. Auf „Easy" ist es beinahe schon zu leicht.

89% Ohne Quicksave selbst auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" eine mehr als harte Nuss.

SPIELSPASS

85% Redaktions-Hippie Jo Hesse vergab sogar das begehrte PCA-Gold!

77% Die PlayStation-Version spielte sich definitiv besser. Am PC ist es aber auch okay.

91% Ein Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres". Mal sehen, was die Konkurrenz bringt.

20%	50%	30%	25%	45%	30%	20%	40%	40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Action; BLAU= Taktik

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 strangulliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



256 MB RAM

	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	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								

700 MHz, 256 MB, Geforce2 | 1.500 MHz, 256 MB, Geforce3 | 2.500 MHz, 1.024 MB, Geforce4

512 MB RAM

	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	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

Um *Splinter Cell* mit atemberaubender Grafik und allen Details spielen zu können, müssen Sie schon einen richtig guten Computer besitzen. Und natürlich auch die passende Grafikkarte. Besitzer älterer Grafikkarten werden mit *Splinter Cell* nicht viel Freude haben, da richtiger Spaß erst mit einer Geforce3 oder einem vergleichbaren Modell aufkommen kann. Beachten Sie bitte, dass alle aktuellen Treiber auf Ihrem System installiert sein müssen, um Programmfehler zu vermeiden. Untere Schmerzgrenze: 800 MHz, Geforce2, 256 MB RAM

PRO & CONTRA

- \+ Geniale Grafik
- \+ Sehr gute Steuerung
- \+ Zahlreiches Agenten-Spielzeug
- \+ Neuartiges Spielprinzip
- \+ Massig Aktionsmöglichkeiten
- \+ Löbliche Langzeitmotivation
- \+ Vorbildliche Sprachausgabe
- \+ Dynamischer Soundtrack
- – Kein Mehrspielermodus
- – Teilweise ein bisschen unfair
- – Leider kein Editor dabei



Shit! Schon wieder dieselben unhöflichen Türsteher wie gestern. Wie komme ich jetzt nur in dieses Striplokal rein?

Alarm aus, schlägt das Spiel sofort eine dramatischere Tonart an.

MIESMACHER?

Bei aller Prächtigkeit wollen wir die Kritikpunkte nicht vergessen. So kommt es schon mal vor, dass Sie ohne offensichtlichen Grund das „Game Over" ereilt, weil plötzlich der Alarm losgeht. Die Stimme des Vorgesetzten tönt aus dem Funkgerät und Sam wird angeschissen, weil er entdeckt wurde. Man wiederholt die letzte Passage wieder und wieder und jedes Mal schrillt der Alarm an derselben Stelle los. Irgendwann geht dann sogar dem PC-ACTION-Redakteur ein Licht auf. Wurden wir vielleicht gar nicht entdeckt? Kann es eventuell sein, dass der Körper eines



US-Soldaten wurden heimlich bei erotischen Fesselspielchen gefilmt.



FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Das klingt jetzt vielleicht bescheuert, aber ich glaube, dass mich *Splinter Cell* zu einem besseren Spieler gemacht hat. Hier lernen Sie, eine Situation in Sekundenbruchteilen einzuschätzen, um am Leben zu bleiben. Alarmierte Wachen stürmen herbei! Verstecke ich mich in der Nische dort drüben? Soll ich mich lieber ans Heizungsrohr klammern, das an der Decke entlangläuft? Lasse ich mich auf ein Feuergefecht ein oder mache ich mich unauffällig aus dem Staub? Greife ich mir einen Wachmann als lebenden Schutzschild? Jeder einzelne Abschnitt des Spiels fordert die Kreativität des Spielers. Spielspaß pur und Mega-Optik – *Splinter Cell* ist ein Meisterwerk!

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Sam muss nicht nach Komplimenten fischern. Er verdient sie! Mit dem Ganzkörperkondom am Leib, der Lichtorgel auf dem Kopf und den grauen Schläfen könnte er zwar ein Papa sein, der seine Tochter heimlich bei der Love Parade beschattet, doch der trockene Humor lässt ihn supercool rüberkommen. Neben Fisher sind andere zurechtgefönte Helden nur tuntige Herrenfrisöre. Sein Abenteuer fesselt, weil es sich ganz anders spielt. *Splinter Cell* ist für mich das, was *Dark Project* im Jahr 1999 war: ein Meilenstein im „Schleicher-Genre". Ich liebe die vielen kleinen, coolen Features! Zum Beispiel die Sache mit dem Luftanhalten, um besser zielen zu können. Schade, dass Frauen keinen solchen Knopf haben.

Gegners gefunden wurde, den wir vor einer halben Stunde um die Ecke brachten? Unmöglich! Welcher Entwickler ist denn bitte so fies? Genau dies entpuppte sich in diesem Fall aber tatsächlich als Ursache für das „Game Over". Wenn man Pech hat, darf man dann gleich den kompletten Level von neuem beginnen. In seltenen Fällen kann es auch passieren, dass Gegner immer das Gleiche von sich geben, wenn Sam entdeckt wurde. Und das liegt nicht daran, dass die CD hängt: „Wo ist er hin? Du kannst dich nicht verstecken! Wo ist er hin? Du kannst dich nicht verstecken! Wo ist er hin? Du kannst dich nicht verstecken! Wo ist er hin? Du kannst dich nicht verstecken!" Dummerweise hatte unsere Test-Version auch ein paar Bugs. Hin und wieder erblickten wir Grafikfehler und mussten uns über Abstürze ärgern. Aus diesem Grund wurde die Veröffentlichung des Titels auch kurzfristig auf den 27. Februar verschoben. So will man eine absolut fehlerfreie Verkaufsversion gewährleisten. Nach dem *Anstoss 4*-Debakel von Ascaron ist dieser Zug mehr als verständlich.

KAUFEN!

Doch wenn man Pro und Contra abwägt, lässt dies nur einen Schluss zu: Dieses Spiel ist ein Hit! *Splinter Cell* präsentiert sich innovativ, sieht phänomenal aus und gehört zu den wenigen Titeln, die man gerne öfter durchzockt. „Soll ich mal versuchen, einen Abschnitt zu beenden, ohne auch nur von einer Person gesehen zu werden?" Manch einer wird das Spiel eventuell als zu schwer empfinden. Doch die Schnellspeicher-Funktion entschärft besonders haarige Situationen. Wir beneiden unsere Leser übrigens unheimlich. Denn Sie haben das Glück, im Februar zum ersten Mal die Verkaufsversion in den Händen halten zu dürfen. Sie haben Sams unglaublich spannendes Abenteuer nämlich noch vor sich. Das erste Mal ist eben immer am schönsten.

AHMET ISCITÜRK

SPLINTER CELL

MINDESTENS: P 800, 256 MB RAM, 1,5 GB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft Montreal
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 1,2 GHz, 512 MB RAM, 2,1 GB HD	**INTERNET:**	www.splintercell.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	27. Februar 2003
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein-Sam und allein!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

HERAUSRAGEND – Sam Fisher ist unser neuer Gott!

DAS URTEIL

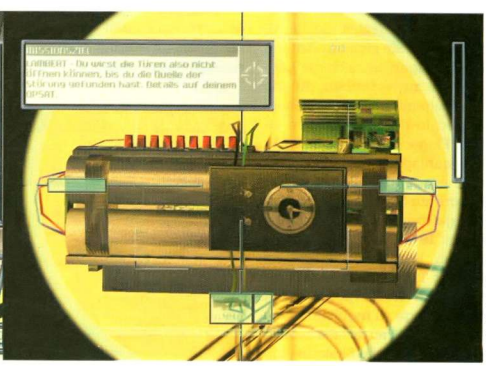
PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	91%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

91%



Der Gullydeckel ist offen! Dass Herr Bigge auch immer vergisst, seine Haustür zuzumachen!



Oh, Mann. Fränkel glaubt tatsächlich, dass sich dieser Sprengsatz mit einem gezielten Sniper-Schuss entschärfen lässt.



AUF DVD

Nackte Tatsachen

VIDEO: Die erschütternde Reportage über ein Spiel aus Amerika

Dominante Gegner: Die zwei Herren links bestrafen Sie mit der Elektropeitsche.

Stirb dämlich!

REVOLUTION erscheint nicht in Deutschland. Schade, denn man kämpft nicht oft gegen Feinde, die schlechter schießen, als die meisten Damen einparken.

Wer sich *Revolution* aus den Vereinigten Staaten importieren möchte, sollte ein Faible für Science-Fiction-Abenteuer besitzen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Jack Plummer, der sich als neuer Mitarbeiter des Wartungsteams der Cooperation bewirbt. Die Cooperation ist ein Mega-Konzern, der sich im Spielverlauf als nicht ganz koscher entpuppt. Die Firmenleitung scheint mit ihren geheimen Gen-Experimenten jedenfalls nicht das Wohl der Bürger im Sinn zu haben. Aber davon wissen Sie zunächst nichts. Alles, womit Sie sich am Anfang beschäftigen, ist, sich die Langeweile zu vertreiben, die die Einstiegsmissionen auslösen: Ratten in der Kanalisation jagen, Flugechsen von den Belüftungsanlagen verscheuchen oder ausgebüxte Panter in den Labors zur Strecke bringen. Neben gelegentlicher Herumballerei mit 19 (aufrüstbaren) Waffen stehen leichte Schalterrätsel auf der Tagesordnung, wie etwa den Wasserpegel einer Ganganlage zu regulieren. Von dem Moment an, als Sie zufällig über menschliche Skelette stolpern, kommen Sie den Machenschaften Ihres Arbeitgebers nach und nach auf die Schliche und es wird spannender.

SID MEIER WÄRE STOLZ

Das Gute an *Revolution* ist neben der Story die sehr flotte Grafik. Texturen und Effekte befinden sich allerdings gerade mal auf Q2-Niveau. Auch tolle Animationen dürfen Sie nicht voraussetzen. Die meisten Gegner fallen nach einem Treffer um wie eine getroffene Einheit im Stategiespiel *Civilization 3*: stocksteif und eines 3D-Spiels unwürdig. Während es in *Civ* aber weniger auf die Grafik ankommt, schmälern solche Defizite den Spielspaß bei einem Ego-Shooter beträchtlich. Zudem reagieren Ihre Widersacher dumm wie Bohnenstroh. Zumindest auf „Normal" sollten Sie den Schwierigkeitsgrad deshalb schon stellen. Hinzu kommt, dass die Räume und Gänge steril wirken. Ab und zu sitzt zwar ein Kollege vor einem Monitor. Doch wenn Sie ihn ansprechen, folgt in der Regel ein Satz wie „Lass mich in Ruhe", „Nicht jetzt, ich bin beschäftigt" oder „Es gibt nichts zu sagen!". Dialogen lauschen Sie daher in Zwischensequenzen. Zum Beispiel, wenn Sie Ihre Freundin Juana treffen, die bei der Untergrundorganisation „Resistance" arbeitet. Wer die Nase voll hat von den 30 Einzelspieler-Levels, darf sich im Netzwerk oder im Internet auf 15 Karten vergnügen. Doch auch für Mehrspielerfreaks gibt es Besseres. JOACHIM HESSE

REVOLUTION

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 655 MB HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Fun Labs/Activision
	VERTRIEB:	Nur als Import erhältlich
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.activisionvalue.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM, Capture the Flag, Most Wanted, 1 Spieler/CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	70%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Durchschnittliche 3D-Action mit Lizenz zum Gähnen

FAZIT



JOACHIM HESSE

Am Anfang dachte ich noch, *Revolution* sei zu Unrecht aus Deutschland verbannt. Mittlerweile sehe ich das anders. Große Teile des Spiels sind einfach langweilig. Nur selten treffen Sie auf drei oder vier Gegner gleichzeitig – zu wenig, um einen Actionspieler zu fordern. Darüber täuscht auch die an sich ansprechende Rahmenhandlung kaum hinweg. Hinzu kommt, dass der Spieler manche Level-Abschnitte mehrmals besuchen muss. Wer mag das schon? Eine Weile hat mir der Shooter trotzdem Spaß gemacht ... das liegt vielleicht an der Erkältung, die mir während des Tests die Stirnhöhle verstopfte.

Aphrodite

5.1 Surround System

SPEED LINK





Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FÜR • FOR • POUR

DOLBY DIGITAL

SOUND SYSTEMS

900 W

P . M . P . O



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

- Actionlastiges Rollenspiel im Stil von Diablo
- Vierköpfige Party
- Auflösung 640x480
- Dialoge und Story nur als Textwüste
- Steuerung wie in einem Echtzeitstrategiespiel



Held Anias hat nur Scherereien mit dem Balg: Jetzt will die Kleine schon wieder nach Hause telefonieren.

Helden und Hosenscheißer

Ihr Hauptcharakter in ELIXIR ist kaum mehr als ein Kleinkind. Ob aus dem Dreikäsehoch irgendwann eine richtige Heldin wird, bleibt zu bezweifeln.

Gleich zu Beginn des Spiels müssen Sie in einer interaktiven Sequenz miterleben, wie Soldaten des Königs die Zieheltern der künftigen Hauptfigur Elixir töten. Nur mithilfe Ihres ersten Partymitglieds Anias entrinnt Ihre Protagonistin knapp demselben Schicksal. Doch Elixir ist kein gewöhnliches Wickelkind. Als Reinkarnation des Gottes Enlil verfügt sie bereits in jungen Jahren über erstaunliche magische Fähigkeiten. Den Großteil der Story flüchten Sie vor den Häschern des Königs, nehmen zwei weitere Charaktere in Ihre Party auf und metzeln sich durch zahllose Dungeons, um sich schließlich mit dem Tyrannen selbst anzulegen.

MACH 'NE PARTY

Die Charakterentwicklung in *Elixir* lässt sich nur sehr bedingt steuern: Elixir selbst ist automatisch eine Magierin. Im Kampfgetümmel sieht sie kein Land. Aber ihre Zaubersprüche sind umso mächtiger. Anias hingegen kann sich zu einem vorzüglichen Nahkämpfer, Bogenschützen oder gar Zauberer entwickeln. Wie in *Dungeon Siege* geschieht das automatisch durch Ihre Vorgehensweise. Drücken Sie dem Recken beispielsweise ein Schwert in die Hand, sammelt er ausschließlich als Krieger Erfahrung. Bogenschützen und Nahkämpfer agieren weitgehend selbstständig: Gegner in Reichweite werden automatisch attackiert und sogar verfolgt. Um einen Zauber zu wirken, ist hingegen ein ausdrückliches Kommando erforderlich. Schon deswegen lohnt es sich, die anderen drei Charaktere eher zu Nah- und Fernkämpfern auszubilden, da Ihnen in der Hitze des Gefechts gar nicht die Zeit bleibt, so viele Befehle zu erteilen.

TAKTISCHES GEPLANKEL

Als zentrale Figur in Ihrer Party erfüllt Elixir noch weitere Aufgaben: In ihrem Umkreis beschleunigt sich die Regeneration der anderen drei Charaktere. Während sich der Göttersproß in der Nähe aufhält, wird zudem die Wirkung feindlicher Zaubersprüche abgeschwächt oder sogar komplett neutralisiert. Schade nur, dass *Elixir* dieses durchdachte System nur so dilettantisch darstellt. Schuld daran hat nicht nur die mickrige Auflösung von 640x480 Pixeln, schließlich sieht *Diablo* damit auch ganz akzeptabel aus. Vielmehr sind es die kümmerlichen Effekte der Grafik-Engine, die keine Lichtquellen in Echtzeit berechnet. Ferner präsentieren sich Charaktere und Monster nur stümperhaft



IM VERGLEICH

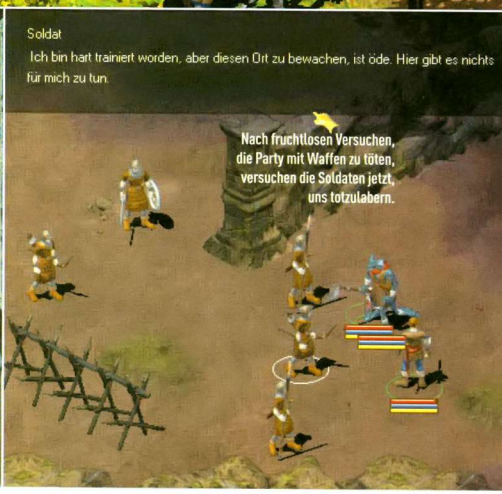
Dungeon Siege	86%
Diablo 2	85%
Divine Divinity	70%
Elixir	51%

Egal, welches Detail Sie als Maßstab nehmen – Grafik, Steuerung, Sound, Story, Atmosphäre oder selbst die Charakterentwicklung –, *Elixir* stinkt gegen *Dungeon Siege* und *Diablo 2* gewaltig ab. Selbst *Divine Divinity* ist dem altbackenen Action-Rollenspiel dank der besseren Quests, Grafik und Steuerung weit überlegen.









animiert, so dass sämtliche Bewegungen hölzern, abgehackt und damit unnatürlich wirken.

KLICK DICH DURCH!

Mit der üblen Optik könnte man sich noch abfinden, leben doch gerade Adventures und Rollenspiele mehr vom Inhalt als von der Grafik. *Elixir* transportiert die Story jedoch überwiegend in endlosen, ein- bis zweizeiligen Dialogen, die Sie einzeln wegklicken müssen. Auf Sprachausgabe hoffen Sie vergeblich. Halt, das stimmt nicht ganz: Ihre Party bestätigt den Erhalt jedes Befehls, ähnlich wie Sie das von Einheiten in Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind. Der Abwechslungsreichtum der Kommentare hält sich sehr in Grenzen. Schon bald nerven die Sprüche gewaltig. Soundeffekte und Hintergrundmusik in ähnlicher Qualität verleiten dazu, komplett auf die Spieleakustik zu verzichten.

ALEXANDER GELTENPOTH

ELIXIR

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 600 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE: Action-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: G2G Entertainment
VERTRIEB: NBG
INTERNET: www.dartmoorsoft.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team Deathmatch; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	41%
SOUND	38%
MEHRSPIELER	53%

EINZELSPIELER **51%**

AUSREICHEND – Auf manche Elixiere kann man gut verzichten.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Mickrige Auflösung, eintönige Animationen, keine Berechnung von Licht und Schatten – kurz gesagt, *Elixir* sieht deutlich schlechter aus als das sechs Jahre alte *Diablo*! Endlose Textpassagen ohne Sprachausgabe, öde Zwischensequenzen in der mangelhaften Spielengine und eine noch etwas unglücklich gelöste Steuerung versetzen *Elixir* den Gnadenstoß. Sie müssten schon ein Action-Rollenspiel-Abhängiger sein, bei dem sich erste Entzugserscheinungen bemerkbar machen, um an diesem Titel länger Spaß zu haben.

Graue Haare, graue Zellen



Bei der Waffenausgabe wurde Gladiator Callahan ordentlich verarscht: Seiner Wumme fehlt die Mündung!

THE GLADIATORS – ein zweischneidiges Schwert: Story und Zwischensequenzen sind zum Zöpfeausreißen. Dafür gibt's gute Grafik und taktische Gefechte.

Der Ex-Soldat, Vietnamveteran und ehemalige Sträfling Callahan fällt in die Hände Außerirdischer. Die Details der an den Haaren herbeigezogenen Story sollen Ihnen erspart bleiben. Comicstreifen und Videosequenzen erzählen den Humbug in Spielegrafik. Die Qualität der Engine reicht dafür, aber über die Sprachausgabe ohne Lippenbewegungen, die abstrusen Charaktere und die idiotischen Dialogtexte kann man nur schallend lachen oder bitterlich weinen. Nehmen Sie's mit Humor oder überspringen Sie die Videos. Keine Sorge, Sie verpassen nichts. Letztendlich müssen Sie in der Rolle von Callahan zur Belustigung des Volks in der Arena um Ihr Leben kämpfen. Spätestens auf dem künstlichen Schlachtfeld erhalten Sie alle wichtigen Informationen, auch ohne sich vorher mit den Zwischensequenzen zu foltern.

ACTION MIT KOPFCHEN

Die riesige, kreisrunde Arena bietet einen optimalen Spielplatz für Taktiker: Berge, Seen, Vegetation und Festungen stellen die wichtigsten strategischen Positionen dar. Dabei bleibt es egal, ob es

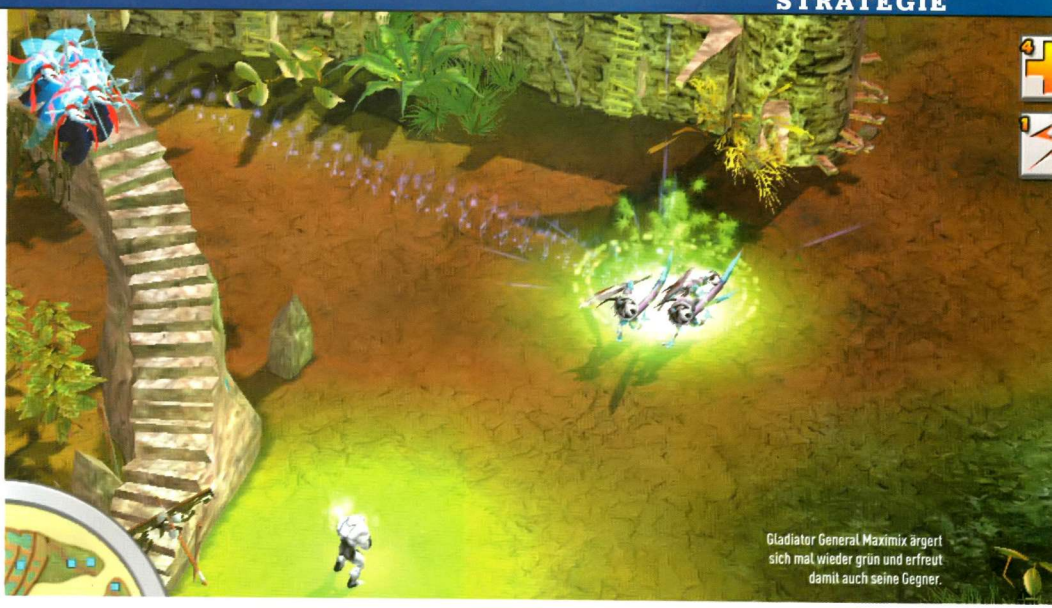


Die Laserbots auf dem Berg stehen strategisch günstig, die Panzer im Tal stört das aber nicht weiter.

AUF DVD

Brot und Spiele

VIDEO: Lasst die Spiele beginnen! Immer noch besser als die Zwischensequenzen ...



Gladiator General Maximix ärgert sich mal wieder grün und erfreut damit auch seine Gegner.

sich um Wüste, Dschungel oder eine Eislandschaft handelt. Immerhin sorgen die Terrainunterschiede für optische Abwechslung. Die Vegetation hat hingegen auch eine taktische Bedeutung: Kleine Einheiten wie Infanteristen können sich in Büschen und unter Bäumen verstecken. Was der Gegner nicht sieht, kann er auch nicht angreifen! Ausgezeichnet bewähren sich Stellungen am Waldrand: Während die eigenen Truppen für den Gegner unsichtbar bleiben, haben sie das Gelände davor im Blick. Bergspitzen und Wachtürme dienen als erstklassige Aussichtspunkte. Hoch positionierte Aufklärer melden die Position anrückender Feinde an alle eigenen Einheiten. Indirektes Feuer erledigt dann den Gegner, ohne dass der sich wehren könnte. Erhöhte Positionen verbessern neben der Sichtweite auch die Schussweite. Türme, Schießstände und Mauern bieten den Truppen zusätzlichen Schutz.

NIX FÜR SAMMLER

Große Verluste dürfen Sie sich in den drei Kampagnen nicht erlauben, denn der Nachschub ist knapp bemessen. Zusätzliches Kriegsmaterial erhalten Sie hauptsächlich aus den so genannten Spawnzonen. Haben Sie einen Truppengenerator erobert, können Sie neue Einheiten einkaufen. Ihre Bestellung wird dann stückweise in die Arena teleportiert. Vorausgesetzt, Sie besitzen das dafür nötige Punktekonto. An die Stelle herkömmlicher Ressourcen treten in *The Gladiators* Power-ups. Die meisten dieser eingesammelten Extras können nur einmalig zu einem bestimmten Effekt eingesetzt werden: Beispielsweise werden alle Einheiten in der Nähe des Gladiators geheilt, ihre Panzerung verstärkt sich kurzzeitig, das Punktekonto erhöht sich oder Sie werden mit sofortigem Nachschub versorgt. Der Einsatz der Extras kann in einem Gefecht leicht über Sieg oder Niederlage entscheiden.

KLEIN, ABER FEIN

Jede der drei Kriegsparteien verfügt über acht Einheitentypen, den jeweiligen Gladiator schon mitgerechnet. Schiffe existieren nicht. Nur Bodentruppen und fliegende Einheiten kommen zum Einsatz. Das reicht aber locker, um eine Fülle strategischer Möglichkeiten zu garantieren. Die Unterschiede beschrän-



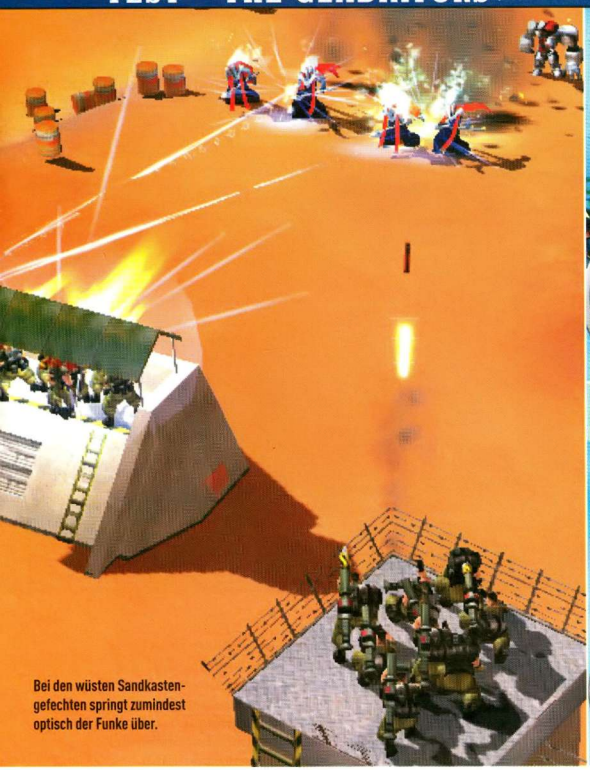
Wenn Prinzessin Lydia ihre Fönhaube einschaltet, geht im Kaiserreich das Licht aus.

Oh, Major! Bitte entschuldigt meine Verspätung. Ich steckte in einem intergalaktischen Verkehrsstau und ...

IM VERGLEICH

S.W.I.N.E. (abgewertet)	82%
Ground Control (abgewertet)	80%
The Gladiators	64%
Starship Troopers (abgewertet)	51%

S.W.I.N.E. **protzt besonders mit seiner erstklassigen Sprachausgabe und dem großartigen Humor. Das eher düstere *Ground Control* kann hingegen mit seiner Atmosphäre begeistern. Diese beiden Spiele bieten durch den Aufbau einer Kernarmee eine höhere Langzeitmotivation als *The Gladiators*. Immerhin ist die Grafik und Steuerung im Arena-Spektakel deutlich besser als in *Starship Troopers* gelungen.**



Bei den wüsten Sandkastengefechten springt zumindest optisch der Funke über.



Das ist mal ein Messer! Die Soldaten protestieren aber noch gegen den vermutlich nicht schmerzfreien Haarschnitt.



Vom Turm aus lässt die Bazooka-Infanterie ein paar fliegen. Da freuen sich die Dämonen.

ken sich nicht nur auf die Optik: Die dämonischen Horden des Gladiators Fargass sind beispielsweise im Nahkampf besonders stark. Richtig gefährlich wird der Computergegner allerdings nur, wenn er Angriffe in großen Verbänden startet. Denn von einer taktisch klugen Vorgehensweise hat der Blechdepp keine Ahnung. Die meisten Aktionen in der Kampagne laufen glücklicherweise nach einem festen Script ab. Dadurch kann Sie der Gegner zumindest hin und wieder überraschen und nicht nur durch seine zahlenmäßige Überlegenheit an Einheiten in die Bredouille bringen.

AUGEN GERADEAUS!

Optisch zeigt sich *The Gladiators* von seiner besten Seite, auch wenn dazu nicht so viel gehört: Sämtliche Einheiten sind detailliert animiert. Explosionen, Rauchschwaden, Laserstrahlen und Raketen veranstalten ein Feuerwerk. Per Zoom dürfen Sie die Action aus der Nähe betrachten, allerdings geht dabei jede Übersicht verloren. Selbst maximal herausgezoomt ist der dargestellte Bereich zu klein, um ausreichenden Überblick zu behalten. Gerade in größeren Schlachten mit mehr als zwei Dutzend Truppen entpuppt sich das als ärgerliches Manko. Hügel und Bäume bilden zudem oftmals eine optische Barriere, so dass Sie die Kamera schwenken müssen. Dabei dreht sich der runde Radar glücklicherweise mit und verhindert so eine weitere Desorientierung: Was in der Minikarte oben angezeigt ist, finden Sie auch auf dem Spielfeld immer oben. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

In *The Gladiators* erwarten Sie schnelle und anspruchsvolle taktische Gefechte. Das Gemetzel in der Arena würde eine Menge Spaß machen, wenn da nicht die miese Gegner-KI wäre: Die Vorgehensweise des Computers ist zu berechenbar und lässt sich mit simplen Strategien zum eigenen Vorteil ausnutzen. Auf Dauer wird das ziemlich öde, auch weil die Zwischensequenzen keinen Anreiz darstellen, unbedingt die nächste Mission zu schaffen.



So ein Abrams-Panzer kann nicht nur eine ganze Menge einstecken, er teilt auch kräftig aus.

THE GLADIATORS

MINDESTENS: P 350, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win98	**GENRE:**	Strategie	
	PREIS:	Ca. € 45,-	
	ENTWICKLER:	Arxel Tribe	
	VERTRIEB:	Bigben	
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte	**INTERNET:**	www.arxeltribe.com	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team Deathmatch; 1 Sp. pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	63%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

65%

BEFRIEDIGEND – Taktisch gut, aber mangelhafte KI und Atmosphäre



FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

↘ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von **unzähligen fetten Prämien** abstauben – gratis als Dankeschön!



↘ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von **unzähligen fetten Prämien** abstauben – gratis als Dankeschön!

Zum Beispiel **Tom Clancy's Splinter Cell**
Vor Spannung knisternder Spionage-Thriller.
Prämien-Nr. 002089

Bitte ankreuzen und Postkarte komplett ausfüllen.

☐ Ja, ich möchte das **PC-Action-Abo mit DVD**.
(EUR 55,20/Jahr (= EUR 4,60/Ausg.); Ausland EUR 68,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)

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

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)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

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

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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



Command & Conquer: Generals
Prämien-Nr. 002104



Anno 1503
Prämien-Nr. 002086



Gothic 2
Prämien-Nr. 002082



Star Wars: Episode 2 - Angriff der Klonkrieger (2 DVDs)
Prämien-Nr. 002196



http://abo.pcaction.de



Düstere Zeiten für die Nazi-Schergen: Die Stahlhelme verdecken die Augen perfekt.

Da siehst du schwarz!

GROM gibt Ihnen guten Grund, zu grummeln und sich zu grämen. Die Mischung aus Adventure, Rollen- und Strategiespiel bietet nur viele gute Ansätze. Mehr aber nicht.

Ihr Hauptcharakter Grom hat schon eine Menge erlebt, bevor das Spiel überhaupt beginnt: Der polnische Soldat geriet 1939 in Gefangenschaft, konnte aber schließlich in den Himalaja flüchten. Hier hält er sich als kleiner Schmuggler über Wasser. Dem Zweiten Weltkrieg ist er so aber noch nicht entgangen, wie er eines Tages feststellen muss, als ein Zeppelin der Nazis in der Region auftaucht. An dieser Stelle übernehmen Sie das Kommando über Grom und seine Begleiter. Im Laufe des Spiels wird deutlich, warum die Wehrmacht auch im öden Himalaja ihr Unwesen treibt: Einige mystische Artefakte des sagenumwobenen Königs Arjuna sollen den Endsieg garantieren. Die Nazis haben ihre Rechnung jedoch ohne Grom gemacht.

AUF DVD

Terror in Tibet

VIDEO: Ex-Soldat Grom wuselt übers Dach der Welt.

TERRORANSCHLAG AUF DEN HUMOR

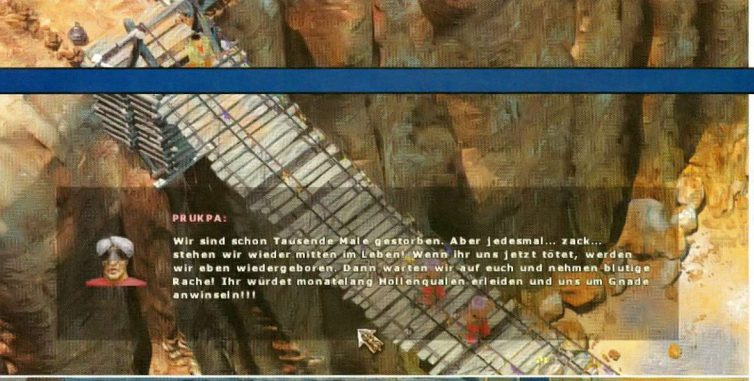
Indiana Jones in Tibet? Gab es doch schon! Zudem sieht Grom gegenüber dem Lucas-Helden ziemlich blass aus: Ihm fehlt es an Charme. Das macht sich besonders bei den vermutlich humorvoll gemeinten Dialogen bemerkbar. Die computergesteuerten Charaktere faseln größtenteils nur Schwachsinn. Soll das witzig sein? Jedenfalls sind die meisten Gags nicht mal einen Sparlacher wert. Der seltsame Humor ist aber nur ein Beispiel für viele Mängel, die den Spielspaß vergällen. Wirklich schade, denn das Spielkonzept an sich hat durchaus Potenzial.

SO EIN KRAMPF

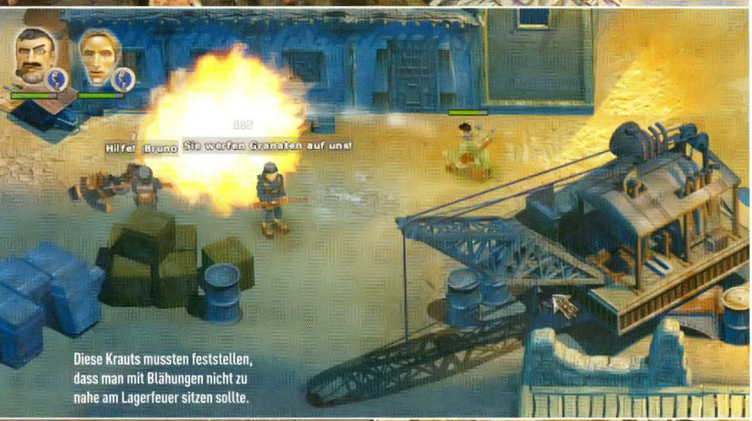
Beispiel Grafik: Am Comicstil selbst ist nichts auszusetzen. Wohl aber an der beschränkten Auflösung von 800x600 Pixeln. Darunter leidet die Übersicht. Der Bildausschnitt zentriert sich nämlich automatisch auf den gerade ausgewählten Charakter. Hat der ein Gewehr in der Hand, kann er quer über den ganzen Bildschirm feuern – vorausgesetzt, Sie schaffen es, das Ziel auf diese Entfernung anzuklicken. Zum Glück besteht die Möglichkeit, zu scrollen und herauszuzoomen. Da Zoom und Scrolling selbstständig wieder die alte Position einnehmen, ergibt das endlose Kämpfe und Krämpfe mit der Steuerung.

FEUER FREI!

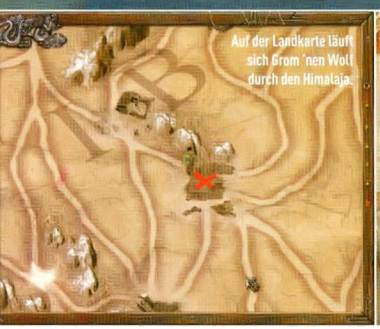
Bei den Gefechten haben Sie die Wahl: Sie können die



So was gibt's nur in Tibet: Zwei blinde Banditen auf der Hängebrücke erzwingen Wegzoll.



Diese Krauts mussten feststellen, dass man mit Blähungen nicht zu nahe am Lagerfeuer sitzen sollte.





Für so eine Luxusvilla mit eigenem Innenhof muss ein Yeti viele Schneemänner bauen.

IM VERGLEICH

Gunlok (abgewertet)	79%
Septerra Core (abgewertet)	71%
Grom	53%

Gunlok spricht verstärkt Strategen an und sieht selbst nach über zwei Jahren noch deutlich besser aus als *Grom*. Dafür fällt Story und Dialogen deutlich weniger Gewicht zu. *Septerra Core* ist für Rollenspieler und Strategiespieler gleichermaßen interessant. Als einzige Besonderheit kann *Grom* seinen seltsamen Humor vorweisen. Den mag man oder hasst ihn.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Der Grafikstil ist eigentlich cool und mit der miesen Auflösung kann ich mich abfinden. Die ätzende Steuerung nervt aber gewaltig und mit diesem Humor will ich mich nicht so ganz anfreunden. Irgendwie finde ich Namen wie „Der-nach-Yak-Milch-stinkt" nicht lustig. Mein Fehler, nehme ich an. Aber völlig unverzeihlich ist der unlogisch eingeschränkte Handlungsspielraum: Wenn ich zwei Wegelagerer mit Schrotgewehren auf einer Hängebrücke vorfinde, will ich die aus sicherer Entfernung abknallen können. Tja, geht leider nicht. Und natürlich zeigen auch explodierende Granaten neben den Banditen keine Wirkung. Ich für meinen Teil gräme mich jetzt nicht mehr und schmeiße *Grom* in die Ecke.

Schlacht nur einleiten und dann den Computer die Gruppe steuern lassen oder sämtliche Befehle selbst vorgeben. Das ist aber graue Theorie, denn der Rechner leistet im Kampf wirklich miese Arbeit. Entsprechend dämlich verhalten sich auch die Gegner. Gewöhnlich haben Sie deutlich mehr Erfolg, wenn Sie immer wieder die Pause aktivieren, weitere Kommandos geben, um anschließend das Gefecht wieder in Echtzeit aufnehmen. Eine taktisch kluge Positionierung und die Wahl der passenden Waffe führen zum Sieg. Die strategischen Kämpfe verleihen dem sonst dialoglastigen Adventure etwas Abwechslung.

ZIEMLICH BESCHRÄNKT

Ebenfalls positiv fallen die integrierten Rollenspielelemente auf: Jeder Charakter verbessert sich durch häufige Anwendung im Umgang mit den verschiedenen Waffen. Aus Grom wird beispielsweise irgendwann ein Experte mit dem Karabiner. Versorgen Sie ihn also mit ausreichend Munition. Das aber kann nicht über die höchst limitierten Aktionsmöglichkeiten des linearen Adventures hinwegtäuschen. Ihr Handlungsspielraum bleibt sehr begrenzt. Falls in einer gewissen Situation noch keine Kampfhandlungen vorgesehen sind, zeigen die Waffen einfach keine Wirkung. Wer die Welt retten will, hat sich eben ganz schön was vorgenommen.

ALEXANDER GELTENPOTH

GROM

MINDESTENS: P 350, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikk., 950 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM

GENRE:	Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Rebelmind
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.cdv.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Manchmal ist Grom nur allein unterwegs.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	63%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

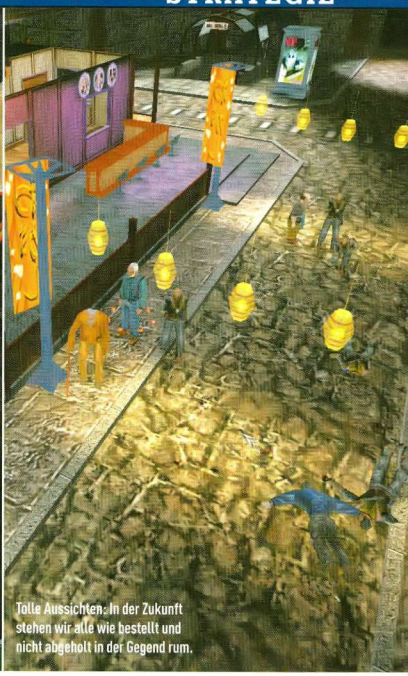
53%

AUSREICHEND – Genre-Mix mit seltsamem Humor und veralteter Grafik

AUF DVD
From Russia with Love?
Video: So spielt sich der russische Genre-Mix



Auf dem täglichen Weg zur Arbeit ballert sich Bezold durch sein Ghetto in Nürnberg South Central zur Straßenbahn.



Tolle Aussichten: In der Zukunft stehen wir alle wie bestellt und nicht abgeholt in der Gegend rum.

Schuss mit lustig!

Poppen, Plaudern, Partys feiern. Im Zukunftsszenario von PARADISE CRACKED machen wir das alles im Cyberspace. Bis dem globalen Supercomputer eines Tages die Sicherung durchbrennt ...

Und sie leben doch noch! Die Rede ist nicht etwa von Ahmet Iscitürks ersten Gaydisco-Bekanntschaften, sondern von der seltenen Spezies der rundenbasierten Action-Strategiespiele mit Rollenspielelementen. Keine Sorge, klingt alles komplizierter, als es eigentlich ist. *Paradise Cracked* kommt vom russischen Entwicklerteam Buka Entertainment und macht Sie zum Anführer von bis zu sechs Charakteren in einem düsteren Science-Fiction-Szenario. Nachdem die Menschheit von Überbevölkerung und Umweltverschmutzung die Nase voll hatte, erschufen führende Wissenschaftler einfach einen Supercomputer, der alle globalen und menschlichen Probleme löste und die Erde in ein wahres Paradies verwandelte. Friede, Freude, Eierkuchen? Logo! Allerdings nur, bis unserem Super-PC eines Tages die Platinen durchbrutzeln und Sie das verlorene Paradies vorm Untergang retten müssen ...

RUNDE FÜR RUNDE

Gespielt wird nicht in Echtzeit, sondern in Runden. Jedes Teammitglied hat, ähnlich wie bei *Jagged Alliance*, eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten. Sind diese aufgebraucht, ist der Spielzug beendet und der Computer an der Reihe. Dessen Züge sind gemeinerweise für den Spieler größtenteils nicht sichtbar. Durch das Lösen diverser Aufgaben und viele Kämpfe gewinnen Ihre Leute Erfahrungspunkte, die sie noch stärker machen oder ihnen die Fähigkeit verleihen, mit den knapp 60 futuristischen Schießeisen umzugehen. Eine wichtige Rolle spielt Ihr elektronisches Tagebuch, das alle wichtigen Infos und sämtliche Aufgaben brav notiert und stets verfügbar macht. Dank des nichtlinearen Handlungsstrangs ist es übrigens egal, in welcher Reihenfolge Sie die ganzen Rätsel lösen. Wichtig ist nur, dass der abgeraucht Cyberpunk-Computer am Ende wieder seinen Dienst verrichtet.

STEUER-WAHN

Ärgerlicherweise ist die Steuerung nicht nur im Spiel an sich, sondern auch in den Untermenüs ziemlich fummelig geraten. Letztere sind obendrein recht unübersichtlich. Hinzu kommen etwas wirre Kamerafahrten, die bei größeren Karten mit ihren zahlreichen Charakteren Durcheinander stiften. So geht trotz der akzeptablen, frei dreh- und zoombaren 3D-Optik die Übersicht oft flöten. Wer ein Fan derartiger Spiele ist, mag an dem spannenden, aber wirklich langatmigen Genre-Mix dennoch Gefallen finden. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Paradise Cracked hat mich persönlich nicht gerade vom Hocker gerissen. Die Ansätze sind zweifelsohne gut, doch die Umsetzung ist einen Tick zu träge geraten. Die einzelnen Missionen ziehen sich teilweise wie Kaugummi und die zahllosen Nichtspielercharaktere stiften mit all ihren Tipps und Hinweisen noch mehr Verwirrung als das eigenartige Menüsystem. Dann doch lieber einen Teller Borschtsch mit einem guten Schluck russischen Wassers. Prost!

PARADISE CRACKED

MINDESTENS: P400, 128 MB RAM, 1.200 MB HD, 3D-Grafikkarte, Win9x	**GENRE:**	Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Mistgames/Buka
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL: P1500, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.buka.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht!	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	66%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

57%

AUSREICHEND – Mix it, baby! Mangels großartiger Konkurrenz für Fans noch okay.



Sieht nur nach LSD-Rausch aus, keine Sorge! Das Spiel ist auch – oder besonders – für Kinder geeignet.

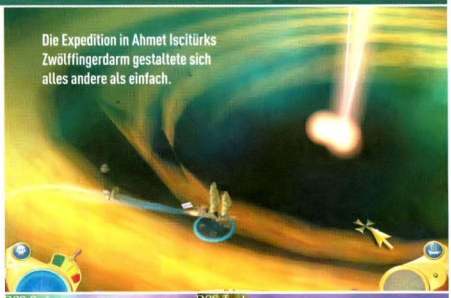
Schiffe versenken!

Spiele-Umsetzungen von Kinofilmen sind immer scheiße? Pustekuchen! Schatzplanet belehrt uns diesen Monat eines Besseren!

Na? Zur Abwechslung mal Lust auf einen interstellaren Showdown im Universum? Dann dürfte das Echtzeitstrategiespiel zum gleichnamigen Disney-Kinofilm *Der Schatzplanet* genau Ihr Ding sein. Dort wird das einst so friedliche Weltraum-Paradies der lieben Terraner von einem mysteriösen Bösewicht bedroht. Der ist gerade dabei, eine schlagkräftige Armee hinterlistiger Banditen zusammenzustellen, um die königliche Marine zu besiegen und die Königin des Schatzplaneten abzusägen. Gottlob gelingt es gerade noch rechtzeitig, eine Flotte königstreuer Schiffe an den Start zu bringen, um das gelobte Land mit Mann und Maus zu verteidigen. Der sich anbahnende Konflikt ruft dummerweise nun auch noch das Volk der Prokionen auf den Plan, die sich seit mehreren Jahren mit den Terranern nicht grün sind. Der Spieler schließt sich als einfaches Besatzungsmitglied der königlichen Marine, der Piraten-Flotte oder der Armada prokionischer Schiffe an und schippert fortan wie im Film nicht etwa mit futuristischen Raumkreuzern durch den Weltraum, sondern nimmt in fliegenden Schaluppen, Galeonen und Karacken Platz. Abgefahren.

ALT, ABER OHO!

Hochmodern hingegen ist das Waffenarsenal: Ihre antiquierten Schiffe sind mit Lasergeschützen, Mörsern und gar elektronischen Enterhaken ausgestattet. Das Spiel ist ausdrücklich für Kinder ab sechs Jahren aufwärts geeignet, deswegen sind Steuerung und Spielablauf an sich sehr einfach gehalten. Mit maximal zwei Mausklicks manövrieren Sie Ihr Schiff aus einer praktischen 3D-Draufsicht zum nächsten Gegner und steigen in die spannenden Seeschlachten ein. Wer fleißig Feinde ausschaltet, kann sogar zum Kapitän aufsteigen und ganze Flottenverbände dirigieren. Die 3D-Optik der gelungenen Kino-Umsetzung kann sich sehen lassen, tröstet aber nicht darüber hinweg, dass der ganze Spaß für erfahrenere Spieler eine Spur zu leicht ausgefallen ist. CHRISTIAN SAUERTEIG



Die Expedition in Ahmet Iscitürks Zwölffingerdarm gestaltete sich alles andere als einfach.



Abgeschleppt: Auch im Weltall hat der ADAC gut zu tun.

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Also ich bin eigentlich kein Freund von irgendwelchen gewaltfreien Kindergeburtstagsspielchen, aber bei Disneys *Schatzplanet* mach ich da gerne mal eine Ausnahme. Auch ohne großartige Action kann man hier eine Menge Spaß haben und sich an den packenden Missionen ergötzen, selbst als Erwachsener. Sehr schön. Ich warte jetzt gespannt auf „Bernhard und Bianca – The Game" – das war nämlich vor über 15 Jahren mein Lieblingsfilm und schreit geradezu nach einer PC-Umsetzung.

DER SCHATZPLANET

MINDESTENS: 400, 64 MB RAM, 700 MB HD, Win9x

SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: € 45,-
ENTWICKLER: Disney Interactive
VERTRIEB: JoWood
INTERNET: www.disneyinteractive.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Frei ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Schiffe versenken mit bis zu drei Kumpels via Internet oder Netzwerk (1 Sp./CD)

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	70%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

75%

GUT – „Gelungene Umsetzung der Filmvorlage, nicht nur was für Kinder!"

- 3 Rassen
- Riesige Spielwelt auf 3 Kontinenten
- Gelungene Charakterentwicklung
- Spieler-gegen-Spieler-Variante mit 3 Königreichen
- Beeindruckende Grafik
- Umfangreiches Tutorial
- Bedienerfreundliche Menüführung
- Zahlreiche Rätsel
- Tag-und-Nacht-Gleiche



Sei kein Frosch, Mann!

„Egal, wie sehr du mir deine Leibspeise auch anpreist, heute ist mir nicht nach Käfer am Spieß."

In ASHERON'S CALL 2 kloppen Sie mutig Monster zu Brei und lösen schwierige Aufgaben – meist im Alleingang. Denn bislang gibt's nur wenige Zocker. Dafür ist der Spielablauf sehr einfach.

PC ACTION GOLD

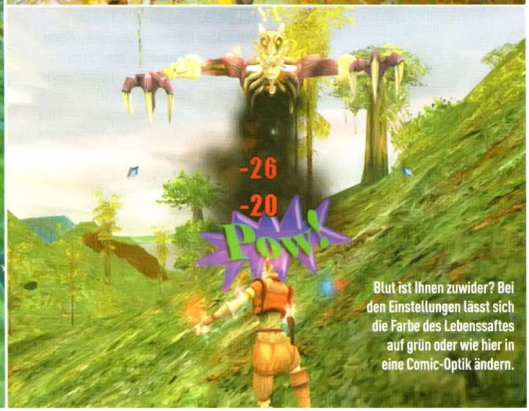
Nach *Asheron's Call* und der Erweiterung *Asheron's Call: Dark Majesty* setzt sich die Geschichte der Welt Dereth und ihrer Bewohner in *Asheron's Call 2: Fallen Kings* nun fort.

Nach jahrzehntelanger Zwietracht unter den Oberhäuptern der drei zivilisierten Völker kommt es zu einem verheerenden Krieg, der das Land ins Chaos stürzt. Des Schlechten nicht genug, ruft die von Asheron, Bael'Zharon und dem Imperator der Virindi entfesselte Zauberkraft blutrünstige Kreaturen auf den Plan, die ein Bild der Verwüstung hinterlassen: Häuser und Farmen liegen in Schutt und Asche, der Boden ist verseucht. Den Bewohnern von Dereth bleibt nichts anderes übrig, als sich in den magischen Zufluchten in Sicherheit zu bringen. Einige hundert Jahre später kehrt ein Kundschafter mit hoffnungsvollen Neuigkeiten zurück: Die Welt ist wieder bewohnbar. Doch die schrecklichen Bestien streifen weiterhin durch die Steppe …

FÜR ANFÄNGER

Asheron's Call 2 ähnelt stärker einem Action-Rollenspiel als Konkurrenztiteln à la *Dark Age of Camelot* und *Everquest*. Zur Wahl stehen drei Rassen: Menschen, Lugianer und Tumeroks. Rollenspieltypische Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit sind nicht vorhanden. Dafür gestalten Sie Ihr Alter Ego von der Haarpracht bis zum Beinkleid frei nach Ihren Vorstellungen. Ihr Langzeit-Abenteuer führt Sie zunächst durch ein umfangreiches Tutorial. Anhand von Lernsteinen und Nichtspielercharakteren erklärt Ihnen das Programm den Umgang mit dem bedienerfreundlichen Menü. Kleiner Bonus: Die Prozedur lässt Sie die ersten drei Levels aufsteigen. Anschließend setzen Sie sich mit der Berufsfrage auseinander. Ähnlich wie in *Diablo 2* besitzt Ihr Protagonist Fertigkeitenbäume. Diese sind pro Volk unterschiedlich und gliedern sich in Nahkampf, Fernkampf und Magie (mit je zwei Spezialisierungen), sowie Sonderfähigkeiten, Spieler-gegen-Spieler-Angriffe und das Handwerksmenü. Erlegen Sie eins der zahlreichen Monster, kassieren Sie Gegenstände und Erfahrungspunkte. Mit Letzteren steigern Sie Ihre ausgewählten





So spielt sich Asheron's Call 2

Online-Rollenspiele sind umfangreich und für Genreneulinge anfangs ziemlich undurchsichtig. Damit Sie sich trotzdem schnell zurechtfinden, besitzt *Asheron's Call 2* diverse Spielelemente, die Ihnen das Langzeitabenteuer erleichtern. Wir stellen Ihnen vier dieser kleinen Hilfen vor.

LEBENSSTEIN

Schon mal bei einem Online-Rolli über den Jordan gehüpft? Eine wirklich nervige Angelegenheit! Denn meist sind Sie bei der Wiedergeburt meilenweit vom Ort der Niederlage entfernt. *Asheron's Call 2* macht Ihnen das Ableben etwas erträglicher. In recht kurzen Abständen stolpern Sie über Speicherpunkte – so genannte Lebenssteine. Beißen Sie ins Gras oder setzen einen speziellen Zauber ein, kehren Sie an den zuletzt aktivierten Stein zurück.



PORTALE

Sie verabreden sich mit Freunden zur Monsterhatz in einem weit entfernten Dungeon. Genauer gesagt am anderen Ende der Welt. Was tun? Die Beine in die Hand nehmen und stundenlang durch die Prärie tigern? Viel einfacher ist es, die zahlreichen Portale zu benutzen, die Sie zu den meisten Orten der drei Kontinente befördern. Kleine Anmerkung: Durch einen derzeitigen Bug kann es passieren, dass Sie in dem achterbahnähnlichen Portalstrom stecken bleiben.



LANDKARTE

Asheron's Call 2 wartet mit einer relativ großen Spielwelt auf, verteilt auf drei Kontinente. Da kann es nur zu leicht passieren, dass man sich unversehens in der Pampa verirrt. Um sich den nötigen Überblick zu verschaffen, benutzen Sie die integrierte Landkarte (mit „M" aufrufen). Anhand dieser lässt sich schnell Ihre derzeitige Position bestimmen. Darüber hinaus sind sämtliche Städte, Dungeons, Portale sowie interessanten Orte eingezeichnet.



HANDWERK

Rüstungen und Waffen zu schmieden, gestaltet sich in Online-Rollis meist umständlich: Sie müssen Material und Werkzeuge bei diversen Händlern einkaufen, die jeweiligen Fertigungsstätten besuchen und sich anschließend die Finger blutig klicken. In *Asheron's Call 2* geht's einfacher: Im Menü „Handwerk" wählen Sie den gewünschten Gegenstand und kombinieren die erforderlichen Rohstoffe. Diese erhalten Sie beim Monster-Kloppen.



Fähigkeiten. Pro Levelanstieg ergattern Sie zudem einen Fertigkeitenpunkt und können eine weitere Kampftechnik oder einen Zauber freischalten.

MISCHMASCH

Da es in *Asheron's Call 2* keine vorgeschriebenen Berufe gibt, lässt sich Ihr Alter-Ego individuell entwickeln. Bedenken Sie jedoch, dass die Fähigkeiten eines Charakters mit Mischberufen (beispielsweise Zauberer-Heiler) grundsätzlich schwächer sind, als die eines Protagonisten mit nur einem Tätigkeitsgebiet. Schließlich müssen Sie Ihre hart verdiente Erfahrung auf mehrere Bereiche verteilen. Bemerken Sie nach einiger Spielzeit, dass die von Ihnen gewählten Angriffe nicht Ihrem Geschmack entsprechen, lassen sich diese durch mehr oder minder viele Kämpfe wieder „abtrainieren" und die dadurch zurückgewonnenen Punkte neu vergeben. Das vermeintliche „Den Recken in die Tonne kloppen" wie bei anderen Online-Rollenspielen bleibt Ihnen erspart. Ein weiterer Aspekt in der Charakterentwicklung ist die Waffenvorliebe der drei Völker. Während der Lugianer seine Feinde mit Steinen und Szeptern meuchelt, benutzt der Mensch lieber Stäbe und Pfeil und Bogen. Der echsenartige Tumerok bläst den Kontrahenten mit magischen Musikinstrumenten und Speeren den Marsch. Schwerter und Knüppel mögen hingegen alle.

ASHERON'S CALL 2

VERGLEICH

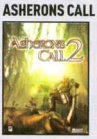
DIABLO 2



DARK AGE OF CAMELOT



ASHERONS CALL 2



FERTIGKEITEN-MANAGEMENT

30% Gesetzte Punkte im Fertigkeitenbaum können nicht zurückgenommen werden.

70% In Level 20 und 40 können Sie je eine Spezialisierung löschen und neu punkten.

90% Schlicht genial: Punkte falsch vergeben? Kein Thema – einfach runtertrainieren.

SPIELWELT

68% Schnell durchwandert: Begrenzt sich mit der Erweiterung auf fünf Kapitel.

84% Massig Höhlen und drei Imperien. Die Erweiterung sorgt für mehr Land.

82% Fast so groß wie *DAoC*: Drei riesige Kontinente, unzählige Grüfte und Höhlen.

GRAFIK

76% Isometrische Sicht. Schon etwas angestaubt, aber immer noch ein Hingucker.

84% Kann sich mit der Erweiterung wirklich sehen lassen. Vor allem die Effekte.

90% Das Nonplusultra der Online-Rollis: Hochdetailliert, farbenfroh und fließend.







SPIELSPASS

83% (ABGEWERTET) Unglaublich: Selbst nach langer Zeit bietet *Diablo 2* immer noch Suchtgefahr pur.

84% Die Spieler-gegen-Spieler-Option hat's in sich und fesselt für lange Zeit vor den Schirm.

85% Ob allein oder mit mehreren, hier hat man jede Menge Spaß. Selbst bei Spielerkämpfen.

5%	55%	40%		30%	40%	30%		30%	40%	30%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Rollenspiel; BLAU= 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!



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								

700 MHz, 256 MB, Geforce2 | 1500 MHz, 256 MB, Geforce3 | 2.500 MHz, 1.024 MB, Geforce4

512 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

Asheron's Call 2 benötigt sowohl eine starke CPU als auch sehr viel RAM für ein vernünftiges Spielen mit vielen Details. Allerdings ist bei vollen Details auf keinem derzeitigen Rechner eine flüssige Performance möglich. Die Performance-Unterschiede zwischen 512 und 1.024 MB sind aufgrund der vielen zu berechnenden Daten enorm. Unterste Schmerzgrenze: 700 MHz, Geforce2, 256 MB RAM

PRO & CONTRA

- \+ Individuelle Charakterentwicklung
- \+ Riesige Spielwelt
- \+ Abwechslungsreiche Quests
- \+ Lehrreiches Tutorial
- \+ Bedienerfreundliche Menüs
- \+ Beeindruckende Grafik
- \+ Atmosphärischer Sound
- \+ Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive
- \+ Interessante Storyline
- \+ Bugs werden schnell behoben
- \+ Gute Gegner-KI
- – Enorme Hardwareanforderungen
- – Schwacher Im-Spiel-Support
- – Derzeit noch wenige Spieler

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Aus den Fehlern des ersten Teils hat Turbine Games gelernt: *AC 2* sieht klasse aus und spielt sich auch toll. Schade nur, dass es kaum Möglichkeiten gibt, sich zu größeren Gruppen zusammenzuschließen, um etwas gemeinsam zu unternehmen. Es sind einfach nicht genügend Spieler da! Für mich bleibt *DAoC* oder *EQ* die bessere Wahl, es sei denn, der kommerzielle Erfolg stellt sich ein. Damit ist allerdings nicht zu rechnen, denn die Konkurrenz im Genre ist einfach zu groß. Um einen Online-Rollenspieler zu einem Wechsel zu bewegen, muss man ihm schon etwas ganz Besonderes bieten.

EINSAME TOUR

Frostige Schneelandschaften, sandige Dünen, moskitoverseuchte Sümpfe, mystische Wälder, dunkle Höhlen und grasbedeckte Steppen – die Szenarienvielfalt in *Asheron's Call 2* ist groß. Ebenso die Spielwelt, die sich über die drei riesigen Kontinente Omishan, Osteth und Linvak Massif erstreckt. Relativ klein gestaltet sich hingegen die momentane Spielerzahl. Schlappe 500 Mann versammeln sich zur Stoßzeit auf dem deutschen Server. Im Klartext: Sie können stundenlang durch die Prärie wandern, ohne auch nur einen Zocker anzutreffen. Und da die meisten Nichtspielercharaktere erst mit dem Aufbau der Städte eintrudeln, fühlen Sie sich schnell sehr einsam. Damit Ihnen trotzdem nicht langweilig ist, bieten sich zahlreiche Aufgaben an. Entweder besuchen Sie die levelabhängigen Grüfte und erfahren etwas über die Hintergrundgeschichte. Oder Sie befassen sich mit teils zeitkritischen Rätseln, die Ihnen von Nichtspielercharakteren ans Herz gelegt werden. Beispielsweise sollen Sie etwaige Kreaturen um die Ecke bringen oder bestimmte Gegenstände beziehungsweise Personen finden. Der aktuelle Stand Ihrer Aufgaben lässt sich im entsprechenden Menüfenster einsehen.

GENIALE GRAFIK!

Tagein, tagaus auf Kreaturen einzudreschen, wird auf die

Äh ... geht das auch im echten Leben?

PASSIERSCHEIN

Um in die Dungeons und Grüfte zu gelangen, benötigen Sie in *AC 2* den jeweils entsprechenden Level und gegebenenfalls die richtige Glyphe. Dieses Artefakt finden Sie meist auf den sterblichen Überresten eines fiesen Monsters.

Bei uns heißen die Höhlen schlichtweg Diskotheken. Und da kommt man auch nur mit bestimmten Voraussetzungen rein. Unser geschätzter Kollege Fränkel kann davon ein Lied singen. Er wird von den Türstehern seiner Wahlclubs regelmäßig abgewiesen. Das Alter passt zwar, aber die venushügelähnliche Frisur hält den Kontrollen nicht stand.



Montage: Paul Krügel

RECYCLING

Gefundene Gegenstände besitzen Rohstoff-Anteile (Holz, Eisen, Kristalle, etc.), mit denen sich neue Objekte fertigen lassen. So entsteht aus der Kombination von nutzlosem Ballast eine ansehnliche Waffe oder Rüstung.

Funktioniert das auch in der Realität? Wir haben's für Sie mal ausprobiert! Mit einem benutzten Kaugummi, einem Bürostuhl und Ahmets zerlumpten T-Shirt wollten wir ein Zelt (Bild) bauen. Blöderweise ist aber nix draus geworden! Wenigstens die Jungs und Mädels vom Museum of Modern Art fanden unser abstraktes Gebilde hochinteressant.



Foto: action press

KAMPFMUSIK

Die echsenartigen Tumerok-Zauberer benutzen Trommeln, Flöten und sonstige Musikinstrumente, um ihre feindlichen Gegenüber über den Jordan zu hieven und befreundete Zocker mit Heilzaubern zu helfen.

Zugegeben, Echsen mit Trommeln gibt es in Wirklichkeit nicht. Dafür aber den fettleibigen Karl Moik (rechts) und seinen Musikantenstadl – und das ist noch viel erschreckender. Wir sind ganz sicher: Bei dem Geklimper und Gejaule sind bereits Menschen ums Leben gekommen. Dass viele schreiend das Weite suchen, ist ohnehin bekannt.



Foto: action press

FAZIT



TANJA BUNKE

Auch wenn derzeit die Spielwelt etwas leer scheint, macht *Asheron's Call 2* erstaunlich viel Laune. Der Einstieg ist selbst für Genreneulinge ein Klacks, der Spielverlauf schnell verständlich, die Charakterentwicklung gelungen und die grafische Umsetzung schier unglaublich. Und dass die Jungs und Mädels von Turbine Games jeden Monat weitere Rätsel, Monster und historische Momente einfließen lassen wollen, versüßt das Ganze noch. Nervig sind hingegen der enorme Hardwarehunger und der teils schwache Support im Spiel. Sage und schreibe drei Stunden saß ich in einem Portalstrom fest. Geholfen hat mir nach einigen kläglichen Versuchen eines überforderten Admins allerdings niemand.



Gegen Schuppen hilft bekanntlich ein entsprechendes Shampoo. Wenn's nicht zur Hand ist, bleibt nur die Massage mit dem Knüppel.



Wissenschaftlich bewiesen: Die Schocktherapie hilft in besonders schlimmen Fällen von Wahnsinn. Kollege Bezold ist der beste Beweis.

Dauer recht eintönig. Wesentlich spannender gestalten sich die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte. Hierfür schließen Sie sich einem der drei verfeindeten Königreiche an: Den guten Jungs von Dereth, der neutralen Bruderschaft des Dominion oder der fiesen Schattenmacht. In speziell dafür vorgesehenen Ortsbereichen dürfen Sie dann gegen menschliche Kontrahenten in die Schlacht ziehen. Ist der Sieg Ihrer, heimsen Sie spezielle Erfahrungspunkte ein, mit denen Sie Ihre Spieler-gegen-Spieler-Angriffe ausbauen. Liegt Ihnen dieser etwas raue Sport nicht, verweilen Sie einfach in den kampffreien Zonen. Eine besonders hervorstechende Eigenschaft von *Asheron's Call 2* ist die schier unglaubliche Grafikpracht. Die 3D-Landschaften, Monster und Protagonisten glänzen durch Detailliebe, die Bodentexturen sind fließend und die Spezialeffekte ein wahrer Augenschmaus. Das hat jedoch auch seinen Preis. Selbst bei einem Rechner mit 2,66 GHz, einer Geforce 4 Ti und sage und schreibe 1 Gigabyte RAM ruckelt es auf dem Bildschirm, wenn Sie alle Details auf Maximum setzen. Kein Grund zum Jammern. Denn auch in den niedrigsten Stufen kann sich die Grafik noch sehen lassen. Fazit: *Asheron's Call 2* mag zwar für Einsteiger konzipiert sein. Aber auch für Hardcore-Zocker wird einiges geboten. Es lohnt sich. TANJA BUNKE

AUF DVD

Meucheln, was kreucht

VIDEO: So einfach schnetzeln Sie sich durch Asheron's Call 2.

ASHERON'S CALL 2

MINDESTENS: P3 733 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HD, Win98, 32 MB Graka	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 35,- plus € 12,95 mtl.
	ENTWICKLER:	Turbine Games
	VERTRIEB:	Microsoft
SINNVOLL: P 4 1800 MHz, 768 MB RAM, Geforce 4 Ti	**INTERNET:**	www.asheronscall2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gemeinsam Monster kloppen, Höhlen unsicher machen und Rätsel lösen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 3.500 pro Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	90%
SOUND	89%
EINZELSPIELER	–
MEHRSPIELER	85%

SEHR GUT – So einsteigerfreundlich hat sich noch kein Online-Rolli gezeigt.



Neulich beim Gangbang: Heftiges Gedränge.



Seit die jaulenden Fischer-Chöre auf Tournee sind, geht kein Schwein mehr vor die Tür, um zu fischen.



Familie Iscitürk bei der Nahrungsmittelbeschaffung.

Schöner stechen

Mit der Erweiterung SHROUDED ISLES erstrahlt der Online-Rolli Dark Age of Camelot in neuem Grafik-Glanz. Aber auch die neuen Rassen und Klassen können sich sehen lassen.

In den mittelalterlichen Gefilden von Midgard, Hibernia und Albion hat sich binnen eines Jahres allerhand getan. Nervige Bugs wurden ausgemerzt, zusätzliche Rätsel und unterirdische Kampfplätze eingepflegt. Mit der Erweiterung *Shrouded Isles* machen die Jungs und Mädels von Mythic Entertainment einen weiteren Schritt in Richtung Verbesserung. Genauer gesagt einen Hechtsprung. Denn: Vorbei ist die Zeit von unschönen Klotzhäusern und kantigen Protagonisten. Vorbei auch die Zeit, in der eine Höhle der anderen glich und pixelige Bodentexturen die Spielerpupillen lähmten. Mittels der bereits in *Morrowind* genutzten Grafik-Engine umschmeicheln nun beeindruckende Wasseranimationen die sonst so tristen Seen, Flüsse und Meere. Büsche und Bäume wirken natürlicher. Die Alter Egos besitzen mehr Feinabstimmung und geben sich detaillierter. Selbiges trifft auf die Bauten der Spielwelt zu. Dynamische Schatten verleihen Kreaturen, Protagonisten und Gegenständen mehr Realismus. Ein durchaus ansehnliches Resultat, das allerdings mit höheren Hardwareanforderungen seinen Preis fordert.

MEHR LAND IN SICHT

Die zu erforschenden Gebiete erweitern sich um drei riesige Inseln – Avalon, Hy Brasil und Aegir. Jede Landzone ist gespickt mit sehenswerten Städten, gefährlichen Dungeons und natürlich zahlreichen Monstern. Letztere tragen ein breites Spektrum neuer Rüstungen und Waffen bei sich. Darüber hinaus beschert die Erweiterung jedem Reich eine zusätzliche Rasse (Sylvaner, Valkyn und Inconnu) sowie zwei weitere Berufe. Midgard bietet den Knochentänzern (lassen bis zu vier Skelette für sich kämpfen) und Wilden (meucheln mit Krallen und Fäusten) ein Heim. In Hibernia haben sich die Animisten (naturverbundene Magier, die sich der Pflanzenwelt bemächtigen) und Schnitter (mit Sensen ausgerüstete Magier) eingenistet. Und in Albion hausen fortan die mächtigen Nekromanten (trennt seinen Geist von sterblicher Hülle, die er anschließend befehligt) und die Arawnkrieger (Magie begabte Krieger mit Schwächezaubern). Ärgerlich: Die rundum üppige Erweiterung lässt sich in deutscher Fassung erst am 18. Februar in den Regalen der Fachläden blicken. Die amerikanische Version ist bereits erhältlich. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Als ehemaliger „Hibbi-Beschwörer" habe ich mich natürlich besonders über die Grafikverbesserungen gefreut. Ehrlich gesagt waren diese auch wirklich notwendig. Denn nun zeigt sich *Dark Age of Camelot* endlich von seiner besseren Seite. Auch die neuen Berufe sind gelungen. Mir persönlich sagt der Knochentänzer am ehesten zu. Auch wenn dieser Kerl in Midgard haust. Fazit: Daumen hoch.

DAOC – SHROUDED ISLES

MINDESTENS:	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
P 3 800 MHz, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Mythic Entertainment
	VERTRIEB:	Wanadoo
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.shroudedisles.com
P 3 800 MHz, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win95	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Import erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Handeln, Monster kloppen, Rätsel lösen – in der Gruppe ist alles besser.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 3.500 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
EINZELSPIELER	
MEHRSPIELER	

83%

GUT – Üppige Erweiterung in neuer Grafik, mit vielen Extras. Lohnt sich!

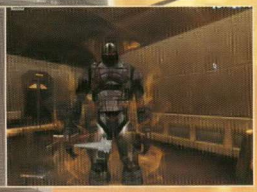
Anarchy online

Die Neue Welt









"Massive Multiplayer", gleichzeitig mit mehreren Tausend Usern online treffen und spielen.

Das Game zum spielen in Orgs, Teams und auch als Einzelspieler.

- Vollversion auf Heft CD -

30.000 Jahre in der Zukunft, auf dem Planeten Rubi-Ka wütet ein Kampf zwischen dem herrschenden Omni-Tek Konzern und rebellierenden Clans!

www.anarchy-online.de/pcgames

- Jetzt kostenlos online testen! -

FUN COM

gamigo.de

CHIP ONLINE.de "Game Tip"

"Bestes MMORPG des Jahres"

PC GAMER "Best MMORPG Award"

Du bist ja 'ne Leuchte!

- Umsetzung von der PlayStation 2
- Auflösung bis 1.600x1.200 Pixel
- Speichern jederzeit möglich
- 10 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade für Kämpfe
- 3 Schwierigkeitsgrade für Rätsel
- 5 mögliche Enden
- 3 CDs

Ohne Grips haben Sie bei SILENT HILL 2 verschissen. Und: Es ist ein Spiel, das im doppelten Sinn viel Licht und viel Schatten bietet.



Frauen sind an bestimmten Tagen einfach nicht so gut drauf.

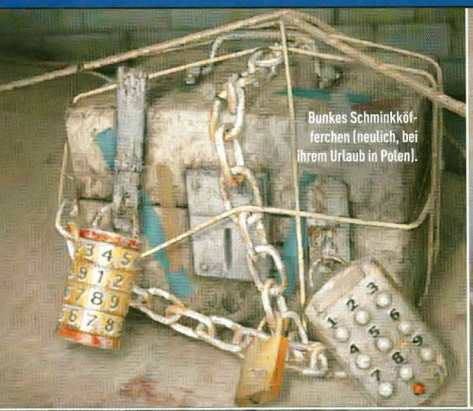
Wenn Sie von Ihrem Herzblatt einen Liebesbrief bekommen, finden Sie das bestimmt prima. Außer Ihr Partner ist bereits lange tot. In solchen Fällen ist man gemeinhin doch leicht irritiert. So jedenfalls geht es James Sunderland im Grusel-Adventure *Silent Hill 2*. Seine Frau Mary starb vor drei Jahren. Jetzt will sie ihn plötzlich im Örtchen Silent Hill treffen. Na ja, typisch Frau – irgendwie können sich die ja nie entscheiden. Obwohl James natürlich an einen schlechten Scherz glaubt, macht er sich auf die Socken. Er landet in einer Geisterstadt. Der Job des Spielers ist es nun, der ominösen Sache auf den Grund zu gehen. Und welch Überraschung! In dem Kaff treiben sich schaurige Monster rum, die Ihnen an die Lederjacke wollen! Mit diversen Prügeln und Wummen teilen Sie den Gestalten unmissverständlich mit, was Sie von den Annäherungsversuchen halten. Ihr Arsenal reicht von anfangs simplen Nahkampfwaffen (Brett, Kettensäge) bis zu Schrotflinte, Jagdgewehr & Co. Ab und an treffen Sie dann doch ein paar Menschen, mit denen Sie sprechen können. Die sabbeln zwar alle, als seien sie irgendwie auf Drogen, aber man ist ja tolerant. Besonders wenn sie so scharf aussehen wie Maria, die wir eine Zeit lang beschützen müssen.

NEBEL DES GRAUENS

Silent Hill 2 spinnt die mystische Story zuvorderst durch Dialoge und Zwischensequenzen filmgerecht weiter. Zur Gänsehaut-Atmosphäre tragen ferner die grandiosen Licht- und Schattenspiele, die sphärische Musik und die Soundeffekte bei. Wenn mal wieder Ihr Zombie-Sensor knistert und irgendwo ein Schaben ertönt, kämpfen ängstliche Naturen mit den Nerven. Und manchmal mit der Kamera: Die wechselt – wie bei Horrorspielen à la *Resident Evil* üblich – automatisch in die abenteuerlichsten Perspektiven. Das lassen wir durchgehen, weil die Grafik dadurch trotz detailarmer Oberflächenstrukturen cool wirkt. Ferner klappt's mit der Übersicht verhältnismäßig ordentlich. Weitaus negativer fällt der Nebel bei Außenszenarien auf. Der erlaubt eine Sichtweite von nur etwa fünf Metern. Wenn Regisseur John Carpenter nicht schon einen gleichnamigen Film gedreht hätte, wir würden glatt die Formulierung „Nebel des Grauens" an dieser Stelle missbrauchen. Die wabernde Suppe mag der klaustrophobischen Stimmung zuträglich sein, erleichtert aber nicht gerade das Finden von Gegenständen. Und das ist dummerweise wichtig bei *Silent Hill 2*.

HAARIGE RÄTSEL

James muss ohnehin weite Wege zurücklegen. Falls er zufällig gerade weiß, wohin er soll. Bereits anfangs ist das schwierig. Der lineare Plot verlangt nun mal danach, dass Sie zuerst einen Wohnwagen aufsuchen, der irgendwo in der Stadt rumsteht. Das sagt Ihnen natürlich kein Schwein. Scheißegal, wie Sie draufkommen, aber anders geht's halt nicht weiter. Basta! Wenn der Spieler trotz akribischer Suche doch was übersieht, läuft er sich förmlich ein ganzes Wolfs-

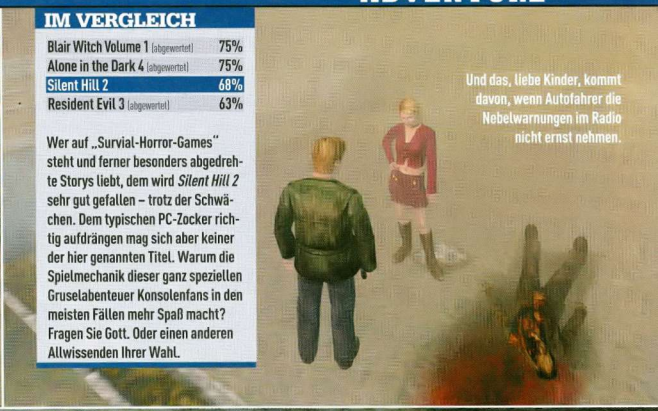


Bunkes Schminkköfferchen (neulich, bei ihrem Urlaub in Polen).

IM VERGLEICH

Blair Witch Volume 1 (abgewertet)	75%
Alone in the Dark 4 (abgewertet)	75%
Silent Hill 2	68%
Resident Evil 3 (abgewertet)	63%

Wer auf „Survial-Horror-Games" steht und ferner besonders abgedrehte Storys liebt, dem wird *Silent Hill 2* sehr gut gefallen – trotz der Schwächen. Dem typischen PC-Zocker richtig aufdrängen mag sich aber keiner der hier genannten Titel. Warum die Spielmechanik dieser ganz speziellen Gruselabenteuer Konsolenfans in den meisten Fällen mehr Spaß macht? Fragen Sie Gott. Oder einen anderen Allwissenden Ihrer Wahl.



Und das, liebe Kinder, kommt davon, wenn Autofahrer die Nebelwarnungen im Radio nicht ernst nehmen.



Wir würden ja unseren Helden jetzt wahnsinnig gern über die Klinge springen lassen. Leider kann er nicht hüpfen.

rudel. Immer und immer wieder kommt das vor. Da nutzt auch die gute Kartenfunktion wenig. Frustpotenzial haben auch die Rätsel, von denen einige selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad ziemliches Von-hinten-durch-die-Brust-ins-Auge-Denken erfordern. Und ein ruhiges Gemüt! Wenn Sie nach einer der vielen Schlüsselsuch-Arien ein vierfach gesichertes Kästchen entdecken und Ihnen nur eine Ziffernkombination für eines der beiden Zahlenschlösser fehlt, könnten Sie bereits schreien (falls Sie überhaupt kapieren, um was es geht). Ist es endlich geschafft, darf der geneigte virtuelle Handwerker aus der in der Kiste enthaltenen Haarsträhne und einer verbogenen Nadel mit dem Inventarbefehl „Kombinieren" eine schmucke Angel verfertigen. Mit dieser wiederum fummelt er im versifften Abfluss einer Dusche herum (falls er diese findet). Was dort zutage tritt? Blöde Frage! Der nächste Schlüssel natürlich! Schade, dass man das Kreischen eines Redakteurs nicht niederschreiben kann. Aber es klang etwa so: AARRRRRRHHHHHH-GGGGGGLLLGRRRCCKKSSS!!

NICHT ABSCHALTEN!

Übrigens: Lösen Sie in Ihrer Freizeit gerne in Gedichtform geschriebene, 30-zeilige Rätsel? Dann ist's ja gut! Wir stellen aber durchaus ernsthaft folgende Frage: Was ist das für eine Welt, in der Entwickler Spiele machen, bei denen sich Otto Normalverbraucher das Gehirn verstaucht, er aber andererseits während des Speicherns den Sicherheitshinweis erhält, dass er den PC jetzt besser nicht abschalten sollte?

HARALD FRÄNKEL

SILENT HILL 2

MINDESTENS: P 700, 64 MB RAM, 1,8 GB HD, Win98

SINNVOLL: P 1.000, 128 MB RAM, 2,2 GB HD

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Konami
VERTRIEB: Konami
INTERNET: www.silenthill2.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 18 Jahren
TERMIN: Februar/März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's! Da müssen Sie schön alleine durch!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

BEFRIEDIGEND – Für Fans ähnlicher Horrorspiele prima. Den Rest gruselt's nur.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	73%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

68%

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Aus meiner Sicht ist *Silent Hill 2* ein Spiel für masochistisch veranlagte Mister-Minit-Außendienstmitarbeiter. Die empfinden es nicht als Qual, mit vielen, vielen Schlüsseln zu hantieren und stundenlang durch die Gegend zu latschen. Warum, bleibt für mich ein Rätsel. Aber es soll ja auch Menschen geben, denen es Freude bereitet, sich auspeitschen zu lassen. Ergo: Sie werden diesen Titel abgöttisch lieben. Oder die drei CDs nach 30 Minuten nicht mal mehr als Bierdeckel verwenden wollen.



Grün wirkt! Joschka Fischers Wahlkampfmobil hat einige Tricks drauf.

Mach mobil!

Nicht mehr auf Omas Linoleum-Boden, sondern in einer futuristischen 3D-Metropole können Sie mit den Hot-Wheels-Flitzern 35 Jahre nach deren „Geburt" bei VELOCITY X Gas geben und ballern.

Apropos 35 Jahre: Zeitgleich mit der Markteinführung der lustigen Spielzeugautos hatte auch Verona Feldbuschs Vater „Blubb" gemacht und unsere kleine Spinatwachtel gezeugt. So weit unser zeitgeschichtlicher Exkurs, jetzt zum neuesten Werk der *Hot Wheels*-Serie. Dort dürfen Sie in 45 authentischen Spielzeugautos Platz nehmen, wilde Stunts vollführen, Rennen gewinnen und Bösewichten mit putzigen Power-ups wie Kreissäge-Reifen und Raketenwerfern die Zündkerzen auspusten. Auf Einzelspieler warten fünf Spielvarianten. Im „Adventure"-Modus gilt es, bestimmte Aufgaben zu erfüllen – beispielsweise, eine Bombe in drei Minuten an einem Haus anzubringen.

SPIEL MIT MIR!

Um die „Herausforderung" zu bestehen, müssen Sie Checkpoints abfahren und tollkühne Stunts vollführen. Hinter dem Menüpunkt „Rennen" verbirgt sich, man mag es kaum glauben, selbiges. Und zwar gegen bis zu sechs Gegner. Im witzigen „Kampf"-Modus gewinnt der Fahrer, der am meisten Autos schrottet. Zu guter Letzt wartet speziell für Anfänger der Menüpunkt „Testrennen", bei dem Sie sich mit den Strecken und der Steuerung vertraut machen. Letztere ist in der Tat reichlich simpel und ziemlich anspruchslos. Egal, welches Auto Sie steuern, alle fahren sich gleich.

KINDERKRAM?

Abgesehen von einigen kleineren „Schönheitsfehlern" braucht sich *Velocity X* nicht vor der riesigen Konkurrenz an actionorientierten Spaß-Rasern zu verstecken. Aus der Masse herausragen kann das Spiel zu Mattels Spielzeugautos aber auch nicht. Schade außerdem, dass kein Mehrspielermodus geboten wird.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Sieht nett aus, fährt sich ordentlich und macht sofort Laune. Was will man mehr? Vielleicht eine gehörige Portion mehr Langzeitmotivation! Denn trotz zahlreicher Spielmodi hält sich die Abwechslung arg in Grenzen. Der Schwierigkeitsgrad ist für erfahrene Spieler zu läppisch und das Fahrgefühl bei jedem der knapp 50 Wagen gleich. Für zwischendurch dank des Adventure-Modus ganz lustig, langfristig aber genauso spannend wie eine Inventur in der Spielwarenabteilung.



HOT WHEELS VELOCITY X

MINDESTENS: P350, 64 MB RAM, 800 MB HD, 3D-Grafikkarte, Win95
SINNVOLL: P 1.200, 512 MB RAM

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Mattel
VERTRIEB: THQ
INTERNET: www.thq.de
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Frei ab 6
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix! Das Spiel lässt nur alleine einen, äh ... einen alleine fahren.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	68%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER

66%

BEFRIEDIGEND – Als Quickie ganz nett, langfristig allerdings etwas einschläfernd!



Kaum zu glauben, aber wahr: freie Fahrt im Elbtunnel.


Nein, das ist kein fliegendes Abflusssieb, sondern lediglich eines der äußerst interessanten Power-ups.


Wenn das Mutti wüsste: Legosteine sind doch leicht entflammbar.

Burn, baby, burn!

Nachdem Lego alle Kinderzimmer dieser verdammten Welt erobert hat, soll nun der Siegeszug mit DROME RACERS auch auf dem PC fortgesetzt werden.

Wenn man nach dem Namen des Protagonisten von *Lego Drome Racers* ginge, wäre das Erstlingswerk der dänischen Klötzchenbauer von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Hauptdarsteller des Spiels ist nämlich ein Rennfahrer mit dem selten dämlichen Namen – bitte anschnallen – Max Axel. Na ja, kann ja mal passieren. Sie klemmen sich jedenfalls hinters Steuer von 18 futuristischen Flitzern der aktuellen „Racer"-Reihe von Lego Technics, die ihren zusammenbaubaren Vorbildern 1:1 nachempfunden wurden.

KINDERLEICHT!

Die Übungsrennen sind schnell absolviert, interessanter wird es da schon beim Karrieremodus mit seinen 18 Turnieren und sechs Duellen. Klingt viel, ist es aber nicht wirklich. Gerade einmal neun Strecken stehen zur Auswahl, die allesamt keine fahrerischen Meisterleistungen verlangen. Ähnlich wie bei futuristischen Arcade-Rasern à la *WipEout* und Co. brettern Sie mit einem Affenzahn über den Asphalt, sammeln Power-ups ein und zünden Turbos oder Raketen, um Ihre Gegner zu ärgern.

AUSSERIRDISCH?

Letztere sind bedauerlicherweise nicht allzu stark, so dass selbst Anfänger nach kurzer Lernphase rasch Erfolge feiern und das komplette Spiel an einem Wochenende durchzocken. Immerhin: Optisch kann sich der detailreiche Lego-Raser durchaus sehen lassen, auch wenn die Autos manchmal wie ein Ufo über die Strecken schweben.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Ich war schon als Kind zu blöd, die ganzen Lego-Sachen gescheit zusammenzubauen. Schön, dass ich mit den ganzen tollen Autos jetzt mal in einem Computerspiel Gas geben kann. Und das macht durchaus Spaß und überrascht nicht nur mit einer schicken Optik, sondern auch mit einem akzeptablen Fahrgefühl. Doof nur, dass der Schwierigkeitsgrad altersmäßig irgendwo zwischen Einschulung und erstem Samenerguss liegt. Im Klartext: Für den erwachsenen Otto-Normalspieler ist das Ganze zu leicht und schnell durchgespielt. Schade eigentlich.

LEGO DROME RACERS

MINDESTENS: P500, 64 MB RAM, 685 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Lego Media
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: P1200, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit im Splitscreen an einem PC. Wirklich ganz spaßig.	**PC:** 1-2 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	68%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER

62%

BEFRIEDIGEND – Kinderkacke? Keineswegs, aber etwas mehr Anspruch wäre nett.

Dark Planet – Battle for Natrolis

Was auf den ersten Blick wie eine schlechte Kopie von *Warcraft 3* wirkt, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als unterhaltsames Echtzeitstrategical mit Biss: Drei Rassen – die echsenartigen Sorin, die menschlichen Kolonisten und die insektähnlichen Dreil – kämpfen auf dem Planeten Natrolis um ihre Existenz. In 40 Levels pro Volk heißt es: Ressourcen abbauen, Gebäude erstellen, Einheiten produzieren und mit diversen Erweiterungen die Effizienz Ihrer Mannen und Objekte erhöhen. Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, erwartet Sie ein umfangreiches Tutorial. Jede Rasse setzt auf eine andere Technologie. Während die Menschen mit Laserkanonen und anderem Science-Fiction-Schnickschnack auf ihre Feinde losgehen, behelfen sich die Sorin mit Magie und altertümlichen Waffen wie Pfeil und Bogen. Die Dreil hingegen sehen ihre Kontrahenten als reine Nahrungsquelle und hüllen diese wie Spinnen in Kokons ein. Wenn Sie nach Abschluss der drei Kampagnen Lust auf weitere Scharmützel verspüren, können Sie sich mit maximal sieben anderen Zockern im Mehrspielermodus (CTF, Domination etc.) austoben. TANJA BUNKE



FAZIT



TANJA BUNKE

Zwar kann sich *Dark Planet* weder grafisch noch spielerisch gegen Genre-König *Warcraft 3* durchsetzen. Aber für unterhaltsame Stunden ist trotzdem gesorgt. Die Schlachten sind nett anzusehen, die Steuerung leicht lernbar und die Missionen erfordern taktische und strategische Planung.

DARK PLANET

MINDESTENS: P 450 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HD, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Edgies
	VERTRIEB:	Digital Entertainment Pool
SINNVOLL: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 550 MB HD	**INTERNET:**	www.dtp-ag.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Noch nicht geprüft
	TERMIN:	Anfang Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Domination, Capture the Flag, Geplänkel und Kampagne; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

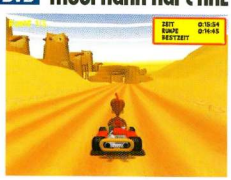
PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	77%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER **72%**

GUT – Unterhaltsames Echtzeitstrategical mit ansprechenden Missionen

AUF DVD

Moorhuhn Kart XXL



Statt Jagd auf andere Hühner machen Sie beim neuesten *Moorhuhn*-Machwerk Jagd auf Bestzeiten, Rundenrekorde und Pokale. Die *XXL*-Version des Rennspiels bietet im Gegensatz zur kostenlosen Version aus dem Netz mehr Spielmodi und Strecken. Grafisch kommt das altbacken daher. Auch die Fahrphysik der Vehikel ist nicht gerade das Gelbe vom Ei. Für den kurzen Zock in der Mittagspause okay, dafür tut's allerdings auch die Gratis-Version. CS

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, Win9x
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	41%
STEUERUNG	49%
GRAFIK	43%
SOUND	34%
MEHRSPIELER	46%

EINZELSPIELER **43%**

Sven Zwo



In 65 Levels müssen Sie in vorgegebener Zeit haufenweise Schafe, Hühner und Ziegen mit raffinierten Stellungen beglücken. Hüpfen Sie nicht schnell genug auf die Weibchen, sinkt deren Laune und der Akt dauert länger. Diverse Extras wie Rosen können helfen. Vorsicht vor Lars, dem Schäfer, seinem Hund Wotan, Lars' Enkelin Bromse und den fiesen Aliens – bei jedem Zusammenstoß geht ein Hammelleben flöten. Fazit: Witziger Titel für zwischendurch. Suchtgefahr! TABU

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 80 MB HD, Win98
HERSTELLER: Phenomedia
GENRE: Geschicklichkeit
PREIS: Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	60%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **63%**

3D Missile Madness



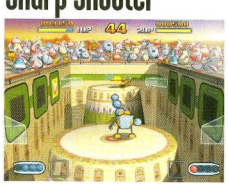
3D Missile Madness ist der schlechteste *Defender*-Klon, der uns je untergekommen ist. Selbst das Original aus dem Jahr 1980 spielt sich knackiger als dieser Datenmüll. Ihre Aufgabe besteht darin, Aliens vor anderen Aliens zu retten. Mit einem Raumschiff ballern Sie sich nach rechts oder links. Jeder der 20 Levels hat drei Flugebenen und verfügt über die Lizenz zum Einschlafen. Nach einem abgeschlossenen Level behauptet das Spiel „Das war toll". Lüge! JH

MINDESTENS: P 200, 8 MB RAM, 14 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Cosmi Software/Kellas International
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 16,-

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	15%
SOUND	7%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **18%**

Sharp Shooter



Pixelige Comic-Grafik, banales Spielkonzept, aber fesselnd: In acht Arenen und bei vier Spielmodi (Einzelspiel, Turnier, Überleben und Mehrspielervariante) müssen Sie Ihr Gegenüber von einer mehr oder minder großen Plattform ballern. Und zwar mit dicken Kugeln. Links und rechts an den Wänden leuchten Extras wie Dreierschuss, Superball, Bumerang oder Granate auf, die Sie mit einem gezielten Schuss einheimsen können. Fazit: Witziger Pausenfüller. TABU

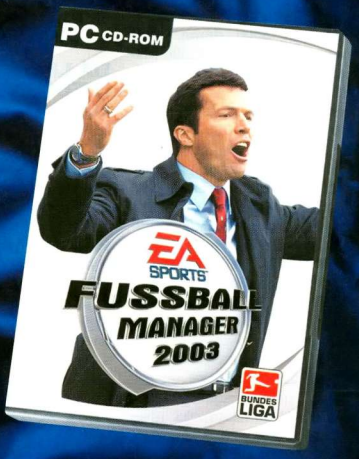
MINDESTENS: P 500 MHz, 128 MB RAM, 250 MB HD, Win95
HERSTELLER: Nemosoft /Astragon
GENRE: Shoot 'em Up
PREIS: Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	20%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	64%

EINZELSPIELER **60%**



Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach – ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!



NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.

BUNDES LIGA

PC CD

EA SPORTS

www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game" sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der Bundesliga und der DFL GmbH.

SCHROTT DES MONATS

Schwächeanfall? Unerwartet macht unser Athlet ein Nickerchen. Das Programm war der Meinung, ein Ast hätte unseren Recken gestreift. Der war aber fünf Meter entfernt!

Hätte Arnies Fadenkreuz in Terminator 2 so gezittert wie das bei Biathlon 2003, würde der T 1.000 jetzt noch leben.

Auf Eis gelegt!







Hurra! Letzten Winter haben unsere Athleten bei Olympia Gold abgeräumt. Jetzt dürfen Sie den Helden am PC mit BIATHLON 2003 nacheifern. Für die Simulation gibt's von uns auch 'ne Medaille: Blech.

Biathlon ist inzwischen Trendsport. Das merkt man auch daran, dass Menschen wie Schalke-Manager Rudi Assauer 3.000 Kubikmeter Schnee nach Gelsenkirchen karren und die Fußballarena damit füllen. Prompt glotzten im Dezember über 30.000 Zuschauer den olympischen Winter-Starlets mitten im Ruhrpott auf die wohlproportionierten Rundungen. Mit immerhin 20 virtuellen Fantasie-Kerlen dürfen Sie sich bei *Biathlon 2003* messen. Im Weltcup-Modus erwarten Sie dazu zehn Strecken. Leider sehen die – gelinde gesagt – nicht wirklich toll aus. Wenn Kollege Sauerteig ins Zimmer schneit, um begeistert nachzufragen, welcher neue C64-Simulator da über den Test-Bildschirm flackert, ahnen Sie, was wir meinen. Die Winterlandschaften gleichen sich wie ein Schneeball dem anderen und die Athleten selbst zuckeln reichlich hüftsteif über die Loipe. Abgerundet wird das optische Feuerwerk von den grob texturierten Pappkameraden abseits der Strecke, die so tun, als seien sie begeisterte Zuschauer.

DA LEGST DICH NIEDER!

Wenigstens die kombinierte Maus- und Tastatursteuerung ist halbwegs gelungen. Um Tempo aufzunehmen, reicht ein längerer Tastendruck. Richtungswechsel leiten Sie mit Mausgedrücke und -geschiebe ein. Ihre Kräfte sollten Sie sinnvoll einteilen, damit Sie nicht vor Renn-Ende aus den Latschen kippen und ein Sauerstoffzelt benötigen, wenn Sie an der Schießanlage ankommen. Glauben Sie uns, Ihr Fadenkreuz wackelt auch bei guter Renneinteilung heftiger als der Vorbau von Dolly Dollar. Während des Rennens sorgt nervtötende Dudelmusik dafür, dass Sie dem Zieltor entgegenfiebern. Oder zumindest der zweiten Rennrunde, denn dann lässt ein Bug die Lautsprecher gnädigerweise verstummen. Etwas haben wir beim Testen nicht geschnallt: Immer mal wieder sank unser Athlet mitten im schönsten Sprint wie vom Blitz gefällt auf die Knie. Hat da etwa ein Kollege nicht richtig gezielt oder sollten wir vor lauter Schneetreiben ein paar Mauerhindernisse übersehen haben? Egal, diese Fallsucht hat uns ja höchstens dreimal die Weltcup-Führung gekostet ... Was Positives gibt's aber auch zu vermelden: *Biathlon 2003* geriet wirklich einen Tick besser als sein Vorgänger aus dem Februar vergangenen Jahres. Kaum zu glauben, aber wahr.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Ich gestehe: Ich mag Biathlon. Im Fernsehen. Und das liegt nicht nur an den netten deutschen Mädels und den vielen Goldmedaillen bei Olympia. Da es sicherlich Leutchen gibt, die meine schrägen Vorlieben teilen, ist die Idee nicht verkehrt, ein Spiel zum Sport ins (Küh!)regal zu hieven. Aber glauben Sie mir: Dieses brauchen Sie nicht. Es sei denn, Sie sind masochistisch veranlagt und stehen auf C64-Retro-Grafik, Dudel-Sound und unsichtbare Eisfallen. Dann quälen Sie sich ruhig – und suchen Sie mal einen Psychiater auf!

BIATHLON 2003

MINDESTENS: P 800, 128 MB RAM, 180 MB HD, Win98 SE	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Gamesgang
	VERTRIEB:	Infogrames
SINNVOLL: P 1.200, 128 MB	**INTERNET:**	www.infogrames.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fehlanzeige. Hier „erfreuen" lediglich 20 Computergegner.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	52%
GRAFIK	20%
SOUND	12%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

17%

UNGENÜGEND – Schnee von gestern – in jeder Hinsicht!

Fritz 8

Schachweltmeister mögen noch eine Chance gegen den Computer haben, Normalsterbliche suchen sich lieber Gegner in ihrer Spielstärke. Zum Training und zu Analysezwecken ist ein Schachprogramm aber gerade richtig. Fritz 8 ist wie seine Vorgänger die Software für Fortgeschrittene und Profis. Egal, ob Eröffnungen oder Endspiel, der Computer zeigt Ihnen, wie man es macht. Eine riesige Datenbank mit namhaften Partien aus den letzten drei Jahrhunderten lüftet sogar ein Stück Schachgeschichte. Den größten Vorteil bietet jedoch die Online-Funktion: Auf dem Schachserver von Fritz werden weltweit täglich rund 50.000 Partien gespielt. Egal wann und wo Sie sich einwählen, hier ist immer was los. Nach einigen Spielchen ordnet Ihnen das Programm einen Wert für Ihre Spielstärke zu, so dass Sie problemlos vergleichbare Gegner finden. Egal ob mit oder ohne Uhr, Blitz- oder Bullet-Schach, Sie selbst bestimmen die Spielweise. Online dürfen Sie außerdem die Partien anderer Spieler beobachten. Nicht selten treffen Sie sogar Großmeister an, die ebenfalls die Vorteile der Online-Funktion nutzen. ALEXANDER GELTENPOTH



Bondage mal ganz anders: Zwei Fesselkünstler geben es sich.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Ohne Online-Funktion ist Fritz 8 nur der stärkste Computergegner, mit dem Sie sich anlegen können. Doch erst gegen andere Menschen macht Schach richtig Spaß. Immerhin sorgt Fritz dann dafür, dass sich kein Spieler unfairer Hilfsmittel bedient.

FRITZ 8

MINDESTENS: P 60, 32 MB RAM, 38 MB HD, Win98	**GENRE:**	Brettspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	ChessBase
	VERTRIEB:	NBG
SINNVOLL: P 2000, 1 GB RAM oder mehr	**INTERNET:**	www.chessbase.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Es gibt nur ein Rom, also auch nur einen Spieler.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** 2 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	79%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER **88%**

SEHR GUT – Das königliche Spiel mit hervorragender Online-Funktion.

Spirit



Skrupellose Pferdediebe haben Spirit und seine Kameraden gefangen. Helfen Sie dem wilden Mustang bei der Flucht und befreien Sie anschließend alle unterjochten Gäule Homelands! Oder nein: Lassen Sie's besser! Nach rund zwei Stunden stupider Herumklickerei und einem Dutzend lächerlicher Babyrätsel flackert die Diashow-Endsequenz über den Bildschirm. Ersparen Sie sich und Ihren Kindern dieses technisch und spielerisch enttäuschende Produkt. BB

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: The Fizz Factor/THQ
GENRE: Adventure **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	56%
GRAFIK	37%
SOUND	20%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **28%**

Junior Scrabble



Die Junior-Variante ist eine vereinfachte Variation des Scrabble-Konzepts, die nur für Kinder unterhaltsam ist. Erwachsene dürften kaum daran Spaß haben, auf einem Spielfeld bereits vorhandene Wörter nachzubuchstabieren (außerdem existiert "F-I-C-K-E-N" nicht). Zwar gibt es zusätzliche Spielmodi, doch die sind ebenfalls auf die Kleinsten zugeschnitten. Dies ist aber keine Kritik! Denn mit Junior Scrabble erweitern Kinder spielend ihren Wortschatz - prima! AI

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 250 MB HD, Win 98
HERSTELLER: Ubi Soft
GENRE: Brettspiel **PREIS:** ca. € 29,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	66%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER **66%**

Daimyo

AUF DVD



Das japanische Brettspiel erinnert an Dame: Beide Parteien bewegen Steine übers Feld, die wie eine Hantel geformt sind. Gelingt es, das Mittelstück einer "Hantel" zu zerschlagen, wird die Spielfigur vom Brett entfernt. Daimyo spielt sich sehr defensiv. Wenn aber beide Kontrahenten sich nur verteidigen, kommt es zu langweiligen, festgefahrenen Stellungen. Bleiben Sie lieber bei Schach, Dame oder, wenn's unbedingt was asiatisches sein muss, bei Go! AG

MINDESTENS: P 500, 32 MB RAM, 3 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Mad Data/Astragon
GENRE: Brettspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	33%
SOUND	27%
MEHRSPIELER	51%

EINZELSPIELER **51%**

Hugo im Weltraum



Hexe Hexana hat eine Strahlenkanone zusammengebastelt und will die Bewohner des Trolle-Bolle-Waldes in Zombies verwandeln! Der Einzige, der die Spinatwachtel stoppen kann, sind Sie! Aber wollen Sie das? Nö! In fünf öden Missionen landen Sie mit Hugos Raumschiff auf dem Mond, sammeln Gesteinsbrocken und vernichten letztlich Hexanas Basis. Erwachsene können über dieses mäßige Lernspiel für Grundschüler höchstens müde lächeln. BB

MINDESTENS: P 166, 32 MB RAM, 20 MB HD, Win95
HERSTELLER: ITE Media/NBG
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	31%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	9%
SOUND	15%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **23%**

BUDGET



Seit Ahmet in Deutschland lebt, sind seine Landsleute nicht mehr besonders gut auf ihn zu sprechen.



Der ägyptische Busfahrer ist sauer, weil wir auf seine Sitze gekotzt haben.

Heiligs Blechle!

PC ACTION PREISTIPP

Gerade mal 11 Budgettitel haben es diesen Monat in die Redaktion geschafft. Wenigstens sind auch ein paar Kracher dabei, wie zum Beispiel SERIOUS SAM GOLD.

Drehen Sie die Heizung runter! Denn Sam „Serious" Stone wird Ihre Bude zum Kochen bringen. Für rund 25 Euro erwerben Sie mit der Gold-Edition gleich beide Teile des temporeichen Ego-Shooters aus Kroatien. In Sams PC-Premiere verschlägt es Sie nach Ägypten. Aber nicht, um blonde Chicks abzuschleppen, wie es Herr Sauerteig in seinem Sommerurlaub immer wieder vergebens versucht, sondern um die Erde vor Außerirdischen zu beschützen. Die haben nämlich in den alten Pyramiden ihre Basis aufgeschlagen und planen, die Menschheit auszurotten. Fies, gell? Also schlüpfen Sie in die Rolle des Duke-Nukem-Verschnitts und treten den Aggressoren kräftig in den fetten Alienarsch. Was gar nicht so leicht ist. Zwar sind die Gegner in etwa so dumm wie Frau Bunkes Katzen, wenn aber von allen Seiten etliche dieser gehirnamputierten Pixelwesen auf Sie losgehen, gerät selbst die härteste Actionheld in die Bredouille. Nur gut, dass Ihr Waffenarsenal alles andere als mickrig ist. Dank Shotgun, Thomson-Maschinengewehr, MK3-Granatwerfer und tragbarer BFC-Kanone, wackelt Ihnen bereits nach zehn Stunden Dauerballerei der Endgegner vors Fadenkreuz. Nicht ganz so kurz ist die Spieldauer des zweiten Teils, *The Second Encounter*. Vor allem, wenn Sie in den Schwierigkeitsgraden „Hard" beziehungsweise „Serious" zu Werke gehen. Dann nämlich rennen Ihre Widersacher nicht mehr stupide auf Sie zu, sondern legen komplett neue Verhaltensmuster an den Tag. Als Leckerbissen erweist sich neben der bombastischen Levelarchitektur und den ungewöhnlichen Gegnertypen die leistungsfähige Grafik-Engine. So jagt in *Serious Sam 2* ein Spezialeffekt den nächsten – seien es die üppigen Graslandschaften oder die faszinierenden Spieleffekte auf den Marmorböden. Ganz zu schweigen von den gewaltigen Explosionen und den perfekt animierten Aliens. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ihr Hirn können Sie bei beiden Titeln getrost abschalten. Alles, was Sie brauchen, ist ein verdammt schneller Abzugsfinger und natürlich gute Reflexe. Wo wir auch schon beim Hauptkritikpunkt von *Serious Sam Gold* wären, nämlich der flachen Story und dem auf Dauer eintönigen Gameplay. Ansonsten gibt's an der 25 Euro günstigen Edition nichts zu meckern.

SERIOUS SAM GOLD

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win95	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Croteam
	VERTRIEB:	Take 2
TESTS IN AUSGABE: 4/2001, 2/2002	**INTERNET:**	www.serioussam.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	31. Januar 2003

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-Deathmatch, Deathmatch, Capture the Flag; 4 Sp. pro CD

PC: 4 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	85%

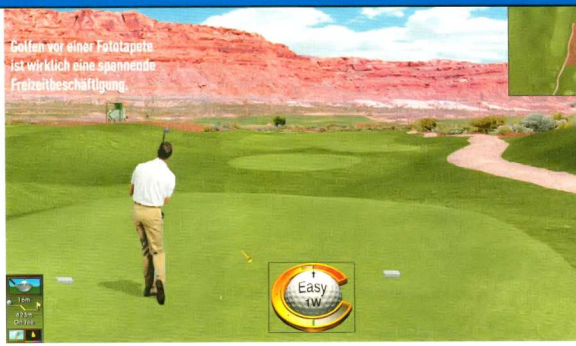
EINZELSPIELER

79%

GUT – Pflichtkauf für Fans „sinnfreier" Ballerorgien

Links LS Classic

Da soll noch mal jemand sagen, Golf sei ein teurer Sport. Für unschlagbare 7 Euro erwerben Sie mit *Links LS Classic* (*Links LS 2000*) aus der „Green Pepper"-Reihe das Nutzungsrecht einschließlich Spielgebühr für 21 internationale Plätze. Mit aktuellen Spielen, etwa *Tiger Woods 2003*, kann die 2000er-Version von Microsofts *Links LS*-Serie jedoch nicht mithalten. Die Kurse sehen in etwa so steril aus wie ein frisch desinfizierter OP-Saal und die 10 Golfer erinnern eher an Pappaufsteller denn an Menschen aus Fleisch und Blut. Auch bei der Steuerung, dem Herz einer jeden Golfsimulation, gibt es Anlass zur Kritik. Mittlerweile Standard ist der so genannte Echtzeitschwung. Diesen vermisst man als PC-Golfer in *Links LS Classic* schmerzlich. Stattdessen kommen lediglich die „unrealistischen" Varianten „Einfacher Schwung", „Klassischer Schwung" (2-Klick und 3-Klick) sowie der „Power-Schwung" zum Einsatz. Fazit: Günstige Simulation, die in erster Linie Gelegenheitsgolfer anspricht. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Keine Frage, *Links LS Classic* ist eine grundsolide Golfsimulation zu einem Superpreis. Das Gefühl, beinahe selbst auf dem grünen Rasen zu stehen, haben Sie jedoch nie. Da müssen Sie schon mehr Geld ausgeben, beispielsweise für *Tiger Woods PGA Tour 2003*.

LINKS LS CLASSIC

MINDESTENS: P 150, 32 MB RAM, 90 MB HD, Win95	**GENRE:**	Golfsimulation
	PREIS:	Ca. € 7,-
	ENTWICKLER:	Access
	VERTRIEB:	Novitas
TESTS IN AUSGABE: 1/2000	**INTERNET:**	www.greenpepper.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Veranstalten Sie im Netz Turniere für bis zu 4 Spieler. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	68%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	71%

EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – Sterile Golfsimulation zu einem unschlagbaren Preis

Vampire: Die Maskerade

Wenn Frau Bunke mit blassem Teint frühmorgens im Büro aufkreuzt, hat sie wahrscheinlich mal wieder zu lang ihren Freund massiert. Bei Christophe, dem Helden aus *Vampire: Die Maskerade*, ist das anders: Er kann nichts für sein käseweißes Gesicht, denn er ist ein Vampir. Aber nicht etwa einer von der üblen Sorte, sondern eigentlich ein herzensguter Geselle. Zu Spielbeginn ist Christophe sogar noch völlig normal. Erst als er der mysteriösen Entführung seiner Geliebten Anezka nachgeht, passiert es: Er wird gebissen. Doch anstatt der dunklen Seite der Macht zu verfallen, setzen Sie als Christophe den Kreuzzug gegen das Böse fort. Ihre Reise führt Sie zunächst durchs mittelalterliche Prag, dann durch Wien und – Ihrer Unsterblichkeit sei dank – Jahrhunderte später auch ins moderne London und nach New York. Auf Ihrem Kreuzzug stellt sich Ihnen eine Vielzahl abenteuerlicher Gestalten in den Weg. Wie gut, dass Sie neben typischen Waffen aus der jeweiligen Zeitepoche über eine Reihe magischer Fähigkeiten und natürlich Ihre spitzen Beißerchen verfügen. Während der Einzelspielerpart sehr linear abläuft, verspricht der Multiplayer-Modus beinahe grenzenlose Freiheit. Hier lassen sich mit Freunden Partys bilden, denen ein Storyteller sagt, wo's in Sachen Handlungsverlauf langgeht. Das Ganze erinnert stark an klassische Pen&Paper-Rollenspiele. Sollte *Vampire* in Ihrer Sammlung noch fehlen, ist jetzt der richtige Zeitpunkt gekommen, um zuzuschlagen. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Noch immer fesselt die tragische Geschichte nächtelang an den Monitor. Wundern Sie sich übrigens nicht, wenn Sie im Spiel keinen einzigen Tropfen Blut zu Gesicht bekommen. Denn die deutsche Version fiel leider der Zensurschere zum Opfer.

VAMPIRE: DIE MASKERADE

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 720 MB HD, Win95	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 7,-
	ENTWICKLER:	Nihilistic Software
	VERTRIEB:	Novitas
TESTS IN AUSGABE: 7/2000	**INTERNET:**	www.activision.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Storyteller-Modus, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	79%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Spannendes Rollenspiel mit einem genialen Mehrspielerpart

IL-2 Sturmovik

Für die Flugsimulationsfans unter unseren Lesern fängt das neue Jahr spitzenmäßig an. Mit *IL-2 Forgotten Battles* und *LOCK ON: Modern Air Combat* heben am 20. Februar und 13. März zwei Simulationen mit absolutem Hitpotenzial ab. Doch damit nicht genug! Denn Ubi Soft haut ab sofort seinen Überflieger *IL-2 Sturmovik*, also den Vorgänger von *Forgotten Battles*, für schlappe 15 Euro raus. Darin erleben Sie den deutschen Angriff auf die UdSSR im Jahre 1941 (Unternehmen „Barbarossa") aus der Perspektive eines Kampfpiloten hautnah mit. Ob Sie lieber für die Sowjets oder die Deutschen zum Joystick greifen, bleibt Ihnen überlassen. In den Genuss der exotischeren Flieger, etwa den „Sturmvogel" IL-2, kommen Sie allerdings ausschließlich als virtueller Russe. Allererste Sahne sind neben den wunderschönen 3D-Cockpits die perfekten Flugmodelle. Bei keiner anderen Simulation haben Sie stärker das Gefühl, an einem realen Steuerknüppel zu sitzen. Nicht überzeugen konnten uns hingegen die Kampagnen. Hier reiht sich eine öde Mission an die nächste. Zwischensequenzen fehlen komplett. Spitze ist übrigens der Online-Part. Dank der riesigen *IL-2*-Fangemeinde sind im Netz packende Dogfights garantiert. BENJAMIN BEZOLD



Kollege Sauerteig lässt nichts aus, um am FKK-Strand zu spannen.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Was, Sie haben *IL-2* noch nicht in Ihrer Sammlung? Dann wird's Zeit! Denn billiger kommen Sie momentan an keine ähnlich hervorragende Flugsimulation ran. Ein ausgesprochenes Flieger-Ass brauchen Sie übrigens nicht zu sein, um die Gegner vom Himmel zu holen. Legen Sie einfach ein paar Schalterchen im Realismusmenü um und schon fliegen sich die Kisten kinderleicht.

IL-2 STURMOVIK

MINDESTENS:	**GENRE:**	Flugsimulation
P 400, 128 MB RAM, 514 MB HD, Win95	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	1C:Maddox
TEST IN AUSGABE:	**VERTRIEB:**	Ubi Soft/Rondomedia
12/2001	**INTERNET:**	www.il2sturmovik.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	83%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Unglaublich realistische Flugsimulation mit exotischen Kisten

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Star Treck: Away Team

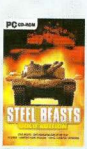

Battlezone 2


Dark Reign 2


Links LS Classic


IL-2 Sturmovik


Serious Sam Gold


Steel Beasts Gold Edition


Pinball Arcade


Vampire: Die Maskerade

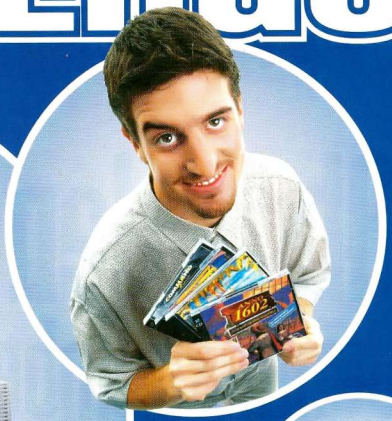

X-Gold

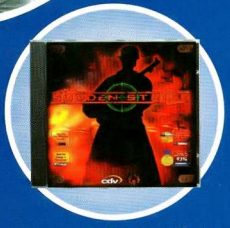
TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Battlezone 2	Action	Novitas	76%	€ 7,-
Championship Surfer	Sport	Rondomedia	55%	€ 15,-
Dark Reign 2	Strategie	Novitas	78%	€ 7,-
IL-2 Sturmovik	Simulation	Rondomedia	82%	€ 15,-
Links LS Classic	Sport	Novitas	69%	€ 7,-
Pinball Arcade	Geschickl.	Novitas	40%	€ 7,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Serious Sam Gold	Action	Take 2	79%	€ 25,-
Serious Sam: The First Encounter			79%	
Serious Sam: The Second Encounter			73%	
Star Trek: Away Team	Strategie	Novitas	65%	€ 7,-
Steel Beasts Gold Edition	Simulation	THQ	68%	€ 30,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Novitas	82%	€ 7,-
X-Gold	Action	Novitas	71%	€ 7,-

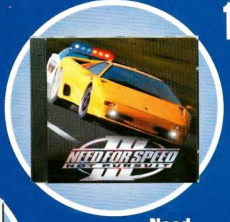
Ohne Ende!







Sudden Strike
10,- €*



Need for Speed 3
10,- €*



Tomb Raider Die Chronik
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Karstadt, Alpha-Tecc, real,- ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
ak tronic by SOFTWARE & SERVICES

Copyright 2003 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

SPIELER FORUM

Inhaltsverzeichnis

Besserwisser	123	NEVERWINTER NIGHTS	
Eurobia	124	PCA-Adventures	127
GTA 3		NHL 2002	
Paper Jam 6	124	DEL-Mods	129
Mess with those Pads	127	STARFLEET COMMAND 3	
HALF-LIFE		DEL-Mods	129
CS-Map-Pack/Clan00	122	Surf doch mal rum!	132
Desert Crisis	126	UT 2003	
Project Timeless	125	UT-2003.DE-Pack	123
MAFIA		Deathball	128
Planet-Mafia-Pack	129	WARCRAFT 3	
MORROWIND		Warcraft 3000	124
Gewinnspiel	127		

Ab in den Bummsbomber!

Nein, es geht nicht nach Bangkok! Bei der CS-MAP de_747 sollen Sie eine Bombe entschärfen, die sich in einer Boeing befindet!



Counter-Strike | Unser monatliches Doppelnullen-Map-Pack bietet wieder eine nette Auswahl der beliebtesten *Counter-Strike*-Maps – unter anderem eine Boeing 747. Wirklich nur vom Feinsten! Zitat Christian Bigge: „Als ich dieses Map-Pack das erste Mal sah, war es um mich geschehen. Es war, als würde ein Feuerwerk in meinem Herzen entfacht."



CS_HOKKAIDO

In Japan gibt es eine Menge Verrückte. Trotzdem ist es nicht nett, sich mit japanischen Geiseln in einem Haus zu verschanzen. Wie dem auch sei: Die Karte ist sehr schön und erinnert beinahe an die japanischen Levels von *NOLF 2*. Die Geiseln befinden sich an zwei Positionen, was ein sehr taktisches Vorgehen verlangt. Dank der Ausgewogenheit des Designs hat keines der Teams einen Vorteil.

CS_COB_N

Wieder mal eine klassische Mansion-Karte mit zahlreichen Gimmicks. So gibt es einen zugefrorenen Pool, auf dem es sich herrlich herumrutschen lässt. Auch die Inneneinrichtung des Hauses ist sehr detailverliebt. Da die Karte an sich relativ klein ist, eignet sie sich vor allem für kleinere Teams sehr gut. Die Doppelnullen vergaben sieben von zehn Punkten, was sehr für die Qualität spricht!

DE_747



Hier spielt sich die Action innerhalb einer Boeing 747 ab. Es gibt nur einen „Bomb-Spot" und der befindet sich im Cockpit. Die Grafik ist sehr schön und das Interieur wirkt authentisch – wie es in einem Flieger halt so aussieht. Nettes Detail am Rande: Es lässt sich sogar eine Ladeluke öffnen, wodurch sich in der Flugkabine ein Unterdruck bildet. Da kann es schon mal passieren, dass es ein paar Spieler ins Freie weht.



DE_TORABORA

Torabora? Was war da gleich noch mal? Genau! Da hat sich doch der Bin Laden vor den Amis versteckt! Daher eignet sich das Setting doch perfekt als *Counter-Strike*-Map, oder? Torabora ist voll gestopft mit Gimmicks wie Gebetsteppichen und lustigen Sounds. Definitiv eine der spaßigsten Karten aller Zeiten. Zudem sieht das Ganze auch noch sehr schön aus und gehört damit auf jede Festplatte!

AUF DVD

Maps: Counter-Strike
Autor: Diverse
Filename: pcapack_01_2003.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
- Super-Auswahl
- Abwechslungsreich wie Sau

Fazit: „Dagegen ist Weihnachten ein Scheiß!"



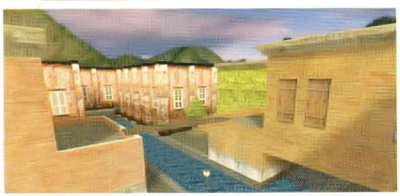
DE_KARACHI

Wer die Map cs_rio mag, wird de_karachi lieben. Vom Thema her ähneln sich beide Karten ziemlich. Zwar befinden Sie sich im vorliegenden Fall in einer Stadt im Nahen Osten, doch Parallelen existieren trotzdem zuhauf. Die Map bietet selbst gemachte Texturen, wodurch sich das Ganze von anderen Karten abhebt. Auch ist das Design sehr ausgewogen und eignet sich für Camper und Rusher gleichermaßen.

AS_RIVERSIDE2

Hier haben wir es mit dem Remake eines Klassikers zu tun. Das Grunddesign gleicht dem Original ziemlich stark, wobei einige Wege verändert wurden. Zudem sieht das Remake natürlich bedeutend besser aus und kann mit den gleichen Vorzügen wie der Vorgänger glänzen. Gerade für größere Teams eignet sich as_riverside2 dank seiner Größe besonders. Ein wirklich mehr als würdiger Abschluss für unser monatliches Map-Pack!

Info: www.clan00.de



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.

Besser als Sex!

Ja, die Jungs von UT 2003.de machen Sie diesen Monat wirklich sehr glücklich!

AUF DVD

Mod: UT 2003
Autor: Diverse
Filename: PcAction3.exe
Voraussetzungen: UT 2003
Pro + Contra:
+ Tolle Auswahl
+ Jetzt mit Font!
Fazit: „Ich glaub, mein Fränkel pfeift! Ein Hammer-Pack!"

UT 2003 | Wenn man Harald Fränkel als Partner hat, ist eigentlich alles besser als Sex. Doch das tut nichts zur Sache. Also weiter im Text: Diesmal gibt es wieder Mutatoren, Skins, Maps und sogar einen *UT*-Schriftfont! MaDMaX und Maeles verstehen es eben, ein Datenpaket zu schnüren, das jeden zufrieden stellt! Besonders cool ist der Eight-Jump-Mutator. Wenn Sie diesen aktivieren, können Sie statt des Doppelsprungs einen Achtfachsprung ausführen. Unser Favorit bei den Karten: DM-Agony][.

Info: www.ut-2003.de



Der Name der Map bedeutet auf Deutsch „Qual". Hätte man also statt DM-Agony auch DM-Bunke nennen können.



Foto: action press

Mensch, Fränkel! Dosenpfand gibt es doch nur für Getränkedosen!

BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER DOSENPFAND

Träum weiter, du anonymer Leser!

Ich hab eine Mail von einem anonymen Leser erhalten. Er hat mich beschimpft und über die ungerechte Welt gejammert. Er sei viel qualifizierter als ich und daher gehöre mein Job eigentlich ihm. Er habe schon Spiele für Linux programmiert und sei quasi mit Computern aufgewachsen. Er beneide mich um meinen Job. Wenn der Depp doch nur wüsste, was für Qualen ich hier meist erleiden muss. Meine Kollegen sind geistige Tiefflieger. Sie wollen ein Beispiel? Dieses Zitat von Harald Fränkel passt da perfekt: „Dosenpfand? Ich zahl doch kein Pfand für meine Freundin!" Lassen Sie sich diesen Satz auf der Zunge zergehen. Mit solchen Hämmern werde ich täglich konfrontiert. Joachim Hesse hat mich neulich zur Seite genommen, um mit mir ein ernstes Thema zu besprechen. Sein neuer Kumpel hätte vorne auf der Brust zwei komische Beulen. Ich musste ihm dann erst mal klar machen, dass Frauen meistens Titten haben – zumindest die guten. Ich kann nicht mehr! Und während sich der Rest der Menschheit an den Feiertagen die Eier schaukelt, sitzen wir in der Redaktion und tippen uns die Finger wund. Ein Traumjob? Wirklich nicht. Eher ein Job für Masochisten. Für Aussätzige, die sich in der Gesellschaft nicht mehr zurechtfinden. Die in anderen Branchen nicht erwünscht sind. Das nützen dann vor allem die Chefredakteure aus. Die wissen schließlich, dass ihre Untergebenen nie mehr woanders unterkommen. Unser Chef verdient sich ein Zubrot mit ganz speziellen Filmen, für die ich dauernd als Darsteller fungieren muss. Natürlich ohne Gage. Sollten Sie mal in Ihrer Videothek über „Osmanen – blutjung und geschändet" oder „Spagat – du siehst alles!" stolpern, schauen Sie ruhig mal rein. Da sehen Sie, wie hart mein Leben wirklich ist.

Mach 'ne Prinzen-Rolle!

Allen Grund für Jubelpurzelbäume: Im ULTIMA ONLINE-Freeshard namens Eurebia zocken Sie gratis.

Ultima Online | Wer auf Online-Rollenspiele abfährt, sollte aufhorchen: Seit kurzem gibt es Origins *Ultima Online* gratis als Download. Wie Sie sicher wissen, wird man trotzdem zur Kasse gebeten, indem man eine monatliche Abo-Gebühr abdrücken muss, wenn man auf den offiziellen Servern spielt. Dank Eurebia geht das auch anders. Eurebia ist ein so genanntes *UO*-Freeshard – quasi ein Mod. Eurebia ist deutschsprachig, bietet eine sich ständig entwickelnde Story-Line und ist komplett kostenlos. Das bedeutet, dass man sich lediglich *Ultima Online* gratis ziehen und sich bei Eurebia.net anmelden muss. Danach steht dem MMORPG-Spaß nichts mehr im Wege. Ein echter Geheimtipp!
Info: www.eurebia.net



Fränkel tanzt fast nackig!

Beweisfoto liegt bei – unser Redaktions-Mohikaner flippt jedes Mal aus, wenn er PAPER JAM hört!

GTA 3 | Der Unruheherd hat wieder einmal die coolsten Underground-Acts zusammengerufen, um eine neue Folge von *PAPER JAM* zu produzieren. Die musikalische Bandbreite reicht mal wieder von Hip-Hop bis Strom-Gitarre und deckt somit alle Vorlieben ab. Wer mehr über das Projekt erfahren will, sollte auf folgender Seite vorbeisurfen: www.paperjam.de.vu. Da gibt es jetzt sogar Web-Cams, damit Sie das Unruhestudio mal sehen können. Seltsamerweise liegen da aber immer nur Pizzaschachteln und Erotikhefte rum. Wer sich selbst mal in der Show hören möchte, wählt folgende Nummer: 01212-5-419-54-170. Einfach aufs Band quatschen!
Info: www.unruhenetwork.de.vu

AUF DVD

Radioshow: PAPER JAM 6
Autor: Activision
Filenamen: paperjam6.exe
Voraussetzungen: GTA 3, Ohren
Pro + Contra:
+ Sie sparen 15 Euro für eine Audio-CD!
+ Garantiert ohne Werbeunterbrechung
Fazit: „Hören ist seliger denn Nehmen!"

Diesmal gibt es folgende Tracks zu hören:

1. **Keen feat. Supreem**
   Deep Breath
2. **Band ohne Anspruch**
   Alte Zeiten
3. **Dakin One feat. Jenny & die Raggafüchse**
   Die Sonne
4. **Johi mit Mik**
   Auf der Flucht
5. **Ares MC**
   Alleine nicht zu zweit
6. **Nekst86** – WIR
7. **Band ohne Anspruch**
   Bomben auf Bagdad
8. **Zaunpfahl** – Schön
9. **OTI** – Kurz vor 12
10. **Johi mit Mik** – Was für mich
11. **Band ohne Anspruch**
    Früher einmal
12. **Nekst86**
    Es rettet niemand euer Leben
13. **Band ohne Anspruch** – Silvia

TalkOver-Instrumentals, PAPER JAM!- und GAMMELBRATZ!-Raps: der Unruheherd


Der gute Fränkel: Beim Partyfeiern kennt er keine Gnade!

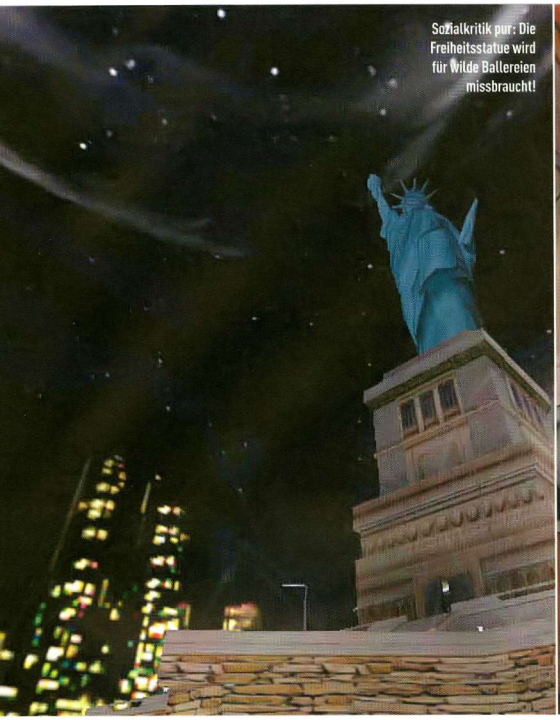
Foto: action press/Montage: Ahmet Iscitürk


Unglaublich, wie detailliert diese Kameraden in Szene gesetzt wurden.

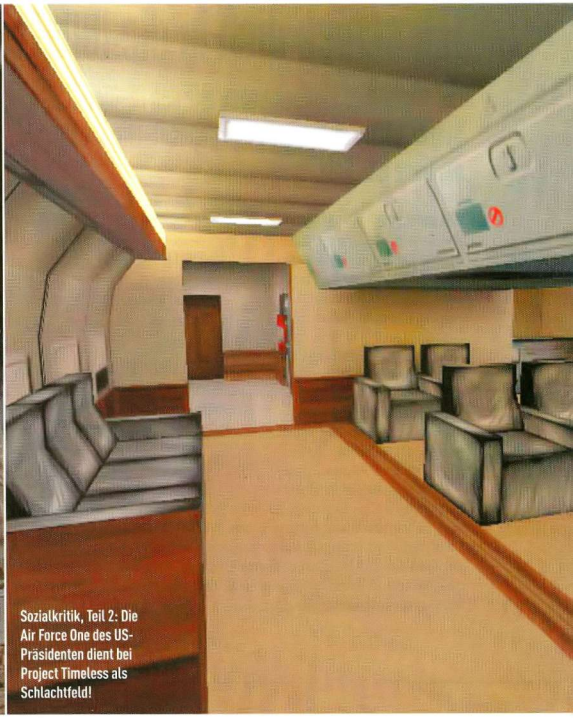
Ich habe einen Orgasmus!

Das brüllte Alexander Geltenpoth, als er das erste Mal von WARCRAFT 3000 erfuhr.

WARCRAFT 3 | Worum es bei *Warcraft 3000* geht? Na ja, das Ganze spielt rund 1.000 Jahre nach den Ereignissen von *Warcraft 3*. Das erklärt auch den futuristischen Look und erlaubt zudem den Einsatz ultramoderner Waffen. Noch gibt es noch nicht allzu viel zu sehen, doch die ambitionierten Modder reißen sich wirklich den Allerwertesten auf, um *Warcraft 3*-Fans mit einem Top-Produkt zu beglücken!
Info: http://warcraft3k.wariii.gamigo.de



Sozialkritik pur: Die Freiheitsstatue wird für wilde Ballereien missbraucht!



Sozialkritik, Teil 2: Die Air Force One des US-Präsidenten dient bei Project Timeless als Schlachtfeld!

Verschoben ist ...

... nicht nur Christian Sauerteigs Gesicht (seit seiner Geburt). Auch der lang erwartete HL-Mod PROJECT TIMELESS lässt auf sich warten.

HALF-LIFE | Es kann sich nur noch um wenige Tage handeln, bis der Mod Project Timeless erscheint. Wir haben uns mit dem Projekt-Leiter MoCo unterhalten, um ein bisschen mehr zu erfahren. In der kommenden Ausgabe gibt's den Mod dann auch auf unserer DVD. Versprochen! Ganz sicher! Zu 99 Prozent!

INTERVIEW MIT MOCO (Moritz Cohrs/Project Leader)

PC ACTION Wodurch hebt sich PT von anderen *HL*-Mods ab?

MoCo: Mit PT sollen bewährte Mehrspieler-Prinzipien mit zahlreichen Features und großer Abwechslung vereint werden. Das Kampagnensystem erlaubt die Verknüpfung mehrerer einzelner Missionen mit jeweils individuellen Szenarien und Zielen innerhalb einer einzigen Map, wodurch jede Karte eine kleine Mini-Kampagne darstellen kann. Des Weiteren finden sich auf der Feature-Liste auch steuerbare Fahrzeuge sowie Spielfiguren, an denen die getragene Ausrüstung im Spiel dargestellt wird.

PC ACTION Die *HL*-Engine hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel und viele Mapper wechseln zu anderen Spielen wie *UT 2003*. Viele Ideen lassen sich angeblich mit der betagten Engine nicht verwirklichen. Wie seht ihr das?

MoCo: Die *HL*-Engine ist natürlich gnadenlos veraltet. Aber *CS* ist ein gutes Beispiel, dass letztendlich nicht die grafische Perfektion, sondern der reine Spielspaß über den Erfolg entscheidet. Allerdings wird PT die Möglichkeiten der *HL*-Engine in größerem Maße nutzen, als es *CS* tut. Es wird trotzdem hinter aktuellen Titeln zurückliegen. Wir hoffen dennoch, dass unser Konzept aufgeht und das Spiel Spaß macht.

PC ACTION Wie nehmen die Beta-Tester euren *HL*-Mod auf? Ist die Resonanz durchweg positiv oder gibt es auch Kritik?

MoCo: Da PT zu diesem Zeitpunkt noch nicht veröffentlicht wurde, kann hierzu noch nichts gesagt werden. Die kleine Community, die wir jetzt schon haben, gibt uns allerdings durchweg positive Resonanz. Ein paar Kritiker, die in der *HL*-Engine keine Zukunft mehr sehen, gibt es natürlich immer.

PC ACTION Hast du schon mal einen erwachsenen Mann nackt gesehen? Diese Frage musst du aber nicht beantworten, wenn es dir peinlich ist. Erzähl einfach mal, was euer Team für die Zukunft plant.

MoCo: Ja ... auch wenn mir Frauen besser gefallen. Ansonsten plant unser Team natürlich, nach Veröffentlichung der ersten Version das Spiel weiter zu perfektionieren. Dass nach PT ein zweites Projekt mit der gleichen Team-Zusammensetzung entwickelt wird, halte ich für ausgeschlossen.

Info: www.project-timeless.4players.de

Ich schick dich in die Wüste!

Auf vielfachen Wunsch haben wir den HL-Mod DESERT CRISIS auf unsere DVD gepackt. Wir haben ein Herz aus Gold.

HALF-LIFE | Desert Crisis spielt in der Zukunft. Da bekriegen sich drei Parteien und geben sich nonstop was auf die Mütze. Coole Features heben den Mod aus der Masse ab. So können Sie das Erscheinungsbild selbst auswählen. Hautfarbe, Klamotten, Accessoires – der Spieler entscheidet! Coole Idee, nicht wahr? Auch das Waffensystem verdient besondere Erwähnung. Es gibt nicht nur Standard-Wummen, sondern auch futuristische Waffen wie etwa Plasma-Cannons und Laser-Scharfschützen-Gewehre. Übrigens erscheint schon bald ein neues Update. Logisch, dass wir das Teil dann auch auf unseren Silberling packen.

Info: www.desertcrisis.com

AUF DVD

Mod: HALF-LIFE
Autor: Diverse
Filename: desertcrisis_r11.exe
Voraussetzungen: HALF-LIFE
Pro + Contra:
- Da geht die Post ab!
- Ein Hauch von Zukunft!

Fazit: „In der Wüste wird wüst gewütet? Nicht, dass ich wüsste!"



Also, ein bisschen doof sieht der Typ schon aus. Wie ein amerikanischer Sozialhilfe-Empfänger.



Ja, so ein Grillfest in der Wüste ist was Feines. Der Braten ist jetzt auch gut durch.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.planet-mafia.de	Sie suchen Mods für *Mafia*? Dann nix wie hin zu Planet-Mafia! Vom goldenen Baseballspieler bis zum Nackt-Patch ist alles dabei.
UT 2003	www.ut2003.at	Auch Österreicher können Webseiten basteln, wie man an diesem Beispiel sehen kann. Sehr schöne Seite und immer einen Besuch wert!
UT 2003	www.ut-2003.com	Wer hier vorbeischaut, findet so ziemlich alles zum Thema *Unreal Tournament 2003*. Mal sehen, wie sich das Ding entwickeln wird.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
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 Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
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.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite 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 Karten, Mods und Skins sowie nette Filmchen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.seriousam.de	Höchst offizielle 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 Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite 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 Fanseite 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. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Tapeten des Todes

Im September riefen wir zum MORROWIND-Wallpaper-Wettbewerb auf. Nun stehen die Gewinner fest!

Morrowind | Ja, da sieht man mal wieder, dass PCA-Leser kreativ und begeisterungsfähig sind. Tausende Leser schickten uns ihre Meisterwerke. Na ja, eventuell waren es auch ein paar weniger. Um genau zu sein, waren es ungefähr fünf. Auf unserer DVD finden Sie die besten Werke. Die Gewinner werden per E-Mail benachrichtigt und bekommen einen coolen *Morrowind*-Ständer, der direkt aus dem Ubi-Soft-Hauptquartier nach Hause flattert. Prost!
Info: www.morrowind.de

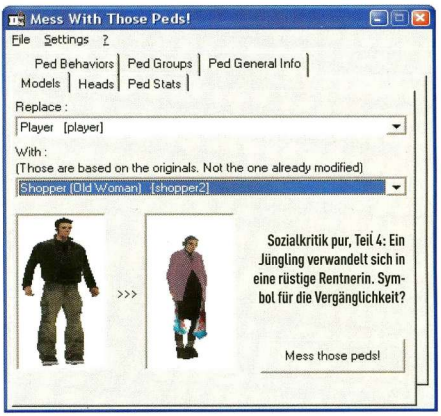
AUF DVD

Wallpapers: Morrowind
Autor: Diverse
Filenamen: Morrowind-Gewinnspiel.exe
Voraussetzungen: Augen und ein starker Magen
Pro + Contra:
- Moderne Kunst ist in!
- In verschiedenen Farben erhältlich

Fazit: „Wer Morrowind sät, wird Sturm ernten!"



Sozialkritik pur, Teil 3: Ein Mensch liegt zwischen einem Haufen Stichwaffen und denkt über das Leben nach. Wo komme ich her? Wo gehe ich hin? Etwa ins Puff?



Heiße Omas, dicke Rohre!

Mit dem GTA 3-Tool MESS WITH THOSE PEDS dürfen Sie sogar als Oma Passanten grillen – natürlich nur virtuell!

GTA 3 | Dieses Tool ist mal was richtig Feines. Hiermit lassen sich allerhand tolle Sachen anstellen. So können Sie das Aussehen und das Verhalten der Fußgänger im Spiel verändern. Das macht nicht nur Laune, sondern geht dank übersichtlicher Menüs auch leicht von der Hand. Endlich kann unser Chef auch beim *GTA 3*-Zocken in Frauenkleider schlüpfen!
Info: www.gta3mods.de

AUF DVD

Tool: GTA 3
Autor: Vachu
Filenamen: messwiththosepeds.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
- Aggressive Fußgänger basteln
- Als alte Oma mit dem Flammenwerfer aufräumen

Fazit: „Lieber Passanten editieren als Editoren passieren."

Das macht uns scharf!

Ja, mit dem Teaser-Modul des PCA-ADVENTURES deuten die Entwickler bereits an, was uns im fertigen Produkt erwartet!

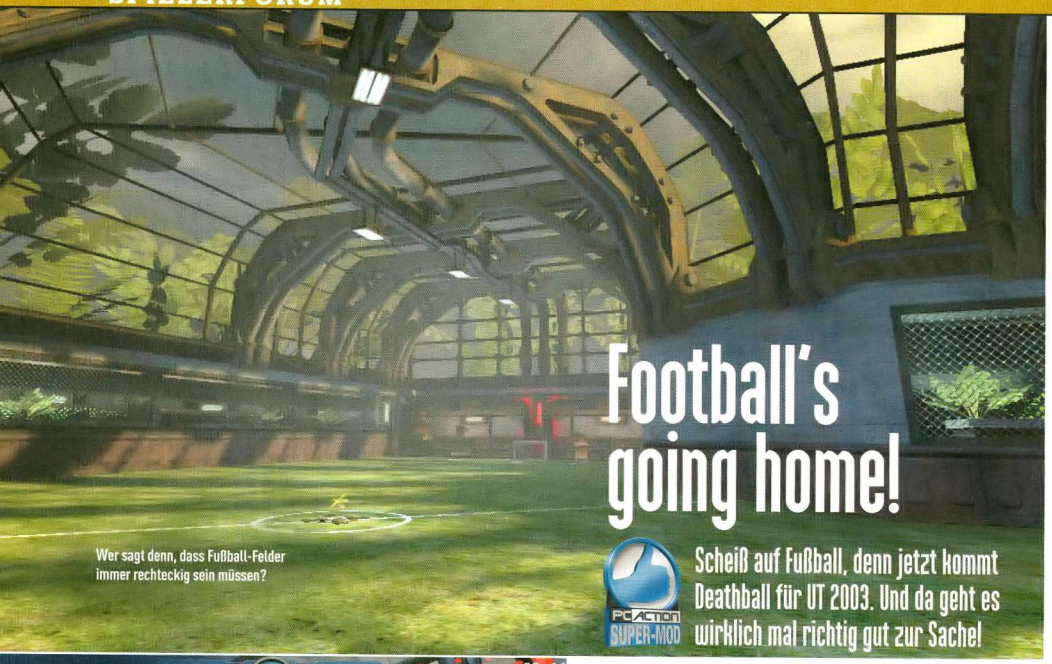
Neverwinter Nights | Sicher wissen Sie, dass Dragon Productions an einem *Newerwinter Nights*-Mod arbeitet. Das Besondere daran: Die PCA-Redaktion spielt mit! Endlich können wir Ihnen einen Vorgeschmack auf das fertige Abenteuer präsentieren. Gleich zu Beginn treffen Sie übrigens auf Herrn Fränkel, der sich virtuell vorzüglich abschlachten lässt. Weiter haben wir das Ganze noch gar nicht spielen können, weil wir immer wieder die Szene wiederholt haben, wo man auf Harald trifft. Man kann sich auch mit ihm unterhalten. Aber wir haben ihn jedes Mal mit unseren Schwertern gepiesackt. Im wirklichen Leben müssen wir Schreiberlinge tagaus, tagein seine Launen ertragen. „Macht dies, tut das, liebkost meinen Körper und holt mir Kaffee!" Endlich können wir uns wenigstens an seinem Pixel-Alter-Ego rächen! Natürlich gibt es diesen Monat auch wieder das legendäre Entwickler-Tagebuch auf DVD. Ja, bei uns bekommt man halt was geboten!
Info: www.dragon-productions.de

AUF DVD

Tagebuch zu: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filename: PCA-Adventures Teasermodul.exe, Teil4.exe, Teil5.exe
Voraussetzungen: Neverwinter Nights, Augen
Pro + Contra:
- Anspruchsvolle Lektüre
- Schon jetzt den kommenden Hit ausprobieren!

Fazit: „Was zu lesen und was zu zocken. Für lau!"


Endlich darf Herr Fränkel auch mal mit Weibern quatschen – wenn auch nur virtuell.



Wer sagt denn, dass Fußball-Felder immer rechteckig sein müssen?

Football's going home!

PC ACTION SUPER-MOD

Scheiß auf Fußball, denn jetzt kommt Deathball für UT 2003. Und da geht es wirklich mal richtig gut zur Sache!



Genau wie im echten Leben: Das PCA-Team wird von den Massen bejubelt und ist der Konkurrenz weit voraus.



Zum letzten Mal, Herr Fränkel: Gras muss man rauchen und nicht fressen!

UT 2003 | Ja, die gute deutsche Wertarbeit. Da steht *UT 2003* gerade ein paar Monate in den Läden und schon servieren uns die Jungs von Team Vortex einen *UT 2003*-Mod, der sich gewaschen hat. Eigentlich sollten Sie aufhören, dieses Geschreibsel zu lesen und sofort die Datei installieren. Der Modding-Oscar 2002 geht an die Deathball-Macher und weil es gar so schön ist, legen wir die Trophäe für dieses Jahr gleich noch obendrauf. Doch bevor wir jetzt weiterjubeln, erklären wir erst einmal, worum es bei der ganzen Sache überhaupt geht: Deathball ist eine Mischung aus Rugby, Fußball und Krieg. Als Schauplatz dienen Maps, die meist nicht nur entfernt an Fußball-Felder erinnern. Es gibt sogar richtige Tore und natürlich zwei Mannschaften inklusive Torwart. Ziel ist es, einen Energieball (vergleiche Bombing Run) ins gegnerische Tor zu befördern – so oft wie möglich. Im Gegensatz zum Bombing Run sind die Spielfelder natürlich viel kleiner und auf Waffen wird auch (fast) verzichtet. Jeder Spieler trägt lediglich die Shield-Gun mit sich. Damit lassen sich gegnerische Spieler „wegkicken", was sehr lustig aussieht. Bei häufigem Einsatz können Sie Konkurrenten ganz kaltstellen. Schon nach einer kurzen Einspielzeit steht fesselnden und taktisch anspruchsvollen Matches nichts mehr im Wege. Intelligentes Passspiel, brutale Action und jubelnde Massen – so schön können Mods heutzutage sein. Natürlich gibt es bereits eine eigene Deathball-Liga, mit der es sich wie mit der Wampe unseres Chefs verhält: Sie wird stündlich größer. Jedenfalls sollten Sie dringend mal auf der offiziellen Webseite vorbeischauen, um sich mit dem Regelwerk vertraut zu machen. Denn wenn wir uns mal auf dem virtuellen Schlachtfeld gegenüberstehen sollten, wollen wir Gegner und keine Opfer!

Info: www.deathball.net

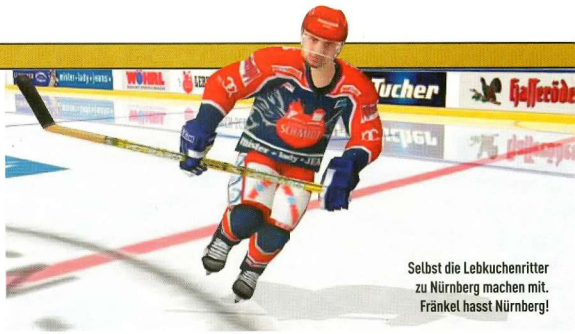
AUF DVD

Mod: UT 2003
Autor: Team Vortex
Filenamen: deathballv1.4.zip
Voraussetzungen: UT 2003
Pro + Contra:
- Ballspiele sind in!
- Sport ist endlich Mord!

Fazit: „Wir wollen die Jungs von Team Vortex heiraten!"

Puck you, Motherpucker!

Immer diese Anglizismen! Zum Glück geht eine kleine Gruppe deutscher Visionäre bei NHL 2003 dagegen vor!



Selbst die Lebkuchenritter zu Nürnberg machen mit. Fränkel hasst Nürnberg!

NHL 2002/2003 | Die Eishockey-Spiele von EA sind immer eine Klasse für sich. Trotzdem gibt es Zeitgenossen, die sich gerne die Deutsche Eishockey-Liga virtuell reinziehen. Schließlich hat die DEL auch ihre Daseinsberechtigung, oder? Die tolle Webseite von Frank Häusler macht genau diese Menschen glücklich. Auf seiner Homepage gibt es Trikots, Stadien, Menügrafiken, Spielerbilder, Sounds, Mannschaftsaufstellungen und Editoren, um *NHL 2003* und den Vorgänger mit den Mannschaften der DEL und der 2. Bundesliga spielen zu können. Wie Sie mittels der Dateien Ihre Version von EAs Kufenflitzerei eindeutschen, wird Ihnen dort haarklein erklärt. Besonders cool sind die Fangesänge, die sich herunterladen und ins Spiel integrieren lassen. Doch Frankie-Boy ist nicht alleine. Auf seiner Seite gibt es Links zu Glaubensgenossen, die ebenfalls zu viel Zeit haben und massig *NHL 2003*-Modifikationen anbieten (sogar für die Oberliga!). Wir freuen uns, dass es noch Menschen gibt, die solchen Einsatz zeigen. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir die genialen Mods leider nicht auf unserer DVD anbieten. Die Welt ist einfach gemein!

Info: http://surf.to/frank25

Peter Mafia?

Mann, Fränkel! Wie oft sollen wir noch sagen, dass wir nix über Ihren Lieblingssänger Maffay schreiben? MAFIA regiert!

Mafia | Wir leben nach der Devise: *Mafia* statt Maffay! Die Buben von Planet-Mafia.de sehen das genauso. Deshalb haben sie uns wieder ein nettes Spaß-Paket geschnürt. Neben neuen Fahrzeug- und Klamotten-Skins gibt es diesmal ein überaus nützliches Tool: Mit dem Audio Conversion Wizard können Sie jede beliebige Sound-Datei in das von *Mafia* verwendete Ogg-Vorbis-Format umwandeln. Ergebnis: Herr Fränkel hört jetzt beim Zocken immer „Über sieben Brücken musst du geh'n", während er seinem virtuellen Gangster-Dasein frönt. Das tut weh, entbehrt aber nicht einer gewissen Erotik!

Info: www.planet-mafia.de

AUF DVD

Mod: Mafia

Autor: Diverse

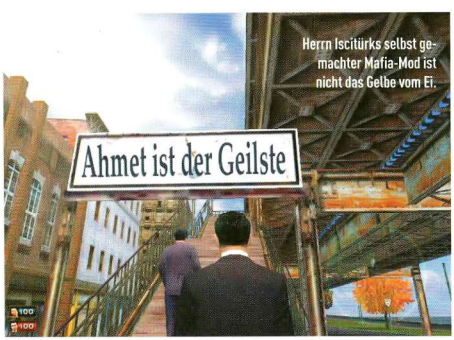
Filenamen: audiowizard.exe, cowcar.exe, diktatur.exe, gunsounds-v2.0.exe, iceflame.exe

Voraussetzungen: Mafia

Pro + Contra:

- **Coole Tools**
- **Schöne Skins**

Fazit: „Machst du gerne einen auf Pate, zieh die PC ACTION zurate."



Herrn Iscitürks selbst gemachter Mafia-Mod ist nicht das Gelbe vom Ei.



So sieht es also aus, wenn Raumschiffe fummeln. Irgendwie macht uns das scharf!

Das macht dich spitz!

Packen Sie Ihre Vulkanier-Ohren aus, denn bei uns gibt's eine STARFLEET COMMAND 3-Bonusmission für umme!

Starfleet Command 3 | Zum Kinostart des neuesten *Star Trek*-Streifens *Nemesis* hat sich Activision was Besonderes einfallen lassen: eine spannende Bonusmission, die es Ihnen unter anderem erlaubt, das neue Schiff Scimitar zu fliegen. Auf unserer DVD finden Sie die rund elf MB große Datei. Wir wollen eben nicht, dass sich unsere Leser mit minutenlangen Downloads herumärgern müssen!

Info: www.gaming.startrek.com

AUF DVD

Mod: Starfleet Command 3

Autor: Activision

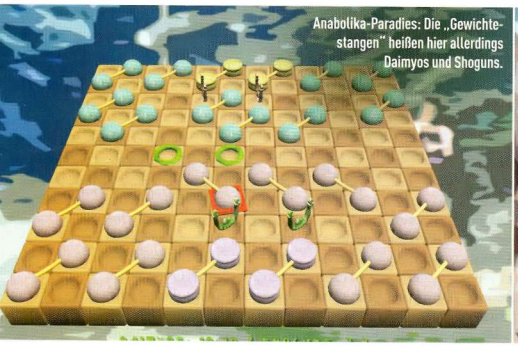
Filenamen: sfciii_nemesis_addon.exe

Voraussetzungen: Starfleet Command 3

Pro + Contra:

- **Sei ein Teil des Films!**
- **Garantiert ohne Wesley Crusher!**

Fazit: „Mittendrin statt nur dabei. Sehr gut!"


Anabolika-Paradies: Die „Gewichtestangen" heißen hier allerdings Daimyos und Shoguns.



Wie bei einer neuen Freundin: Ein anderes Spielbrett erfordert neue Stellungen.

Daimyo: Beat the Shogun

Die Macher von *Tobi on the Run* haben sich des Strategie-Genres angenommen. *Daimyo: Beat the Shogun* ist ein Variante des Brettspiels *Dame*. Auf einem Spielfeld müssen Sie die Figuren des Gegners rauswerfen, um zu gewinnen. Die Gebilde sind auf jeweils zwei Feldern des Bretts verankert. Pro Zug dürfen Sie einen dieser Anker neu setzen. Wenn Sie dabei eine Figur des Gegners kreuzen, verschwindet sie vom Spielfeld. Eine gute Spielidee, die auch technisch ansprechend umgesetzt wurde. In dieser auf eine Stunde Spielzeit begrenzten Version stehen Ihnen als Gegner entweder ein zweiter Mitspieler oder zwei leichte Computerkontrahenten zur Verfügung. Wer sich zum *Daimyo*-Fan entwickelt, darf sich bei Bedarf eine umfangreichere Vollversion (Kurztest auf Seite 117) mit Brett-Editor zulegen.

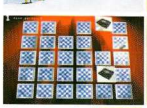
JOACHIM HESSE

Info: www.gzwo.de

KOMMENTAR


JOACHIM HESSE

Daimyo ist kein Spiel für die Ewigkeit. Ähnlich wie „Vier gewinnt" wird es langweilig, sobald beide Zocker das Spielprinzip durchschauen und kein Risiko mehr eingehen. Bis dahin jedoch dürfen Sie sich amüsieren. Besser als der Gratisspiele-Durchschnitt.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	**COMMANDER TUX DUEL** Jump & Run	Hüpfen Sie einem menschlichen Gegenspieler auf den virtuellen Kopf. Nach fünf Treffern ist das Spiel gewonnen. Hinzu kommt deftige Rockmusik. Yeah, Baby!	*Super Mario*. Ganz so super ist es aber nicht.	http://mitglied.lycos.de/komclan2/funkystuff Witzig, aber mehr als ein Level wäre schön. Wir hoffen auf ein Update!
	**DAS RASEN-MÄHERSPIEL** Action	Der Rasenmäher fungiert meist, um Gras zu schneiden. Jedoch „mäht" der Spieler auch andere „Dinge". Die Missionen werden von Auftrag zu Auftrag abgedrehter.	Peter Jackson auf Gras	www.stackoverflow-games.com „Töte alle Maulwürfe": Einfach, brillant und völlig unmoralisch. Mit anderen Worten: Genau richtig!
	**HEMOHES CHAMPION-SHIT 2001** Sport	Da Skifahren im Winter populärer ist, versorgen wir Sie glatt mit einer Skilanglauf-Simulation. Mit den Pfeiltasten steuern Sie Ihren Fahrer über hügelige Pisten.	Biathlon aus dem Ol-die *Winter Games* von Epyx. Geschossen wird natürlich nicht.	http://hemohes.4t.com So viel Ehrlichkeit sind wir von den Herstellern nicht gewohnt: Doch *ChampionSHIT* ist besser als sein Name.
	**MEMORY** Denkspiel	Das hilft Ihrem Gedächtnis auf die Sprünge! Ihre Aufgabe ist es, zwei Karten gleicher Sorte zu finden und aufzudecken. Wenn Sie alle Karten aufgedeckt haben, ist das Spiel zu Ende.	Identisch mit dem Kartenspiel *Memory* – und macht genauso viel Spaß.	www.ablazespace.de Gute Computergegner und hübsche OpenGL-Grafik machen *Memory* zu einem treuen Mittagspausen-Freund.
	**MOORHUHN KARTS XS** Rennspiel	Mit einem Gokart heizen Sie auf einer Strecke im Kreis herum und versuchen, neue Bestzeiten für drei Runden aufzustellen. Im Internet finden Sie eine Liste mit Bestzeiten.	*Mario Kart* ohne Gegner und Extras sowie mit nur einer Strecke	www.moorhuhn.de Im Gegensatz zum Original ist *Moorhuhn Kart XS* bereits nach wenigen Runden stinklangweilig.
	**SCHIESSBUDE** Action	Auf drei Reihen flitzen Cola-Dosen, Enten oder Geldstücke entlang, die Sie mit maximal 100 Schüssen abballern müssen. Nach dem Zeitlimit wird abgerechnet.	Ein Besuch auf der Kirmes im Heimatdorf von Harald Fränkel.	http://mitglied.lycos.de/rtlkevin Als Geschicklichkeitstest für zwischendurch ein Spielchen wert. Und auf Euro wurde auch schon umgestellt.
	**SDL DUELL** Action	Zwei schwebende Spieler beschießen sich. Bei einem Treffer läuft Ihr Charakter grün an und verschwindet in einer schleimigen Masse. Mit einem Kumpel empfehlenswert.	*Pong*. Die Spitzengrafik und der durchdachte Spielverlauf sind einfach zeitlos.	http://mitglied.lycos.de/komclan2/funkystuff Damals, als es noch keine Ego-Shooter gab, wäre *SDL Duell* ein Hit gewesen.

WEITERE 2 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Geht auch ohne...

... mit dem P3000 Wireless Pad

inklusive Docking Station und Zweitakku!

www.saitek.de

Spiel Dich frei. Saitek Controller.



R440 Force Feedback Wheel



Cyborg 3D Force



Optical Mouse Pro

Saitek

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

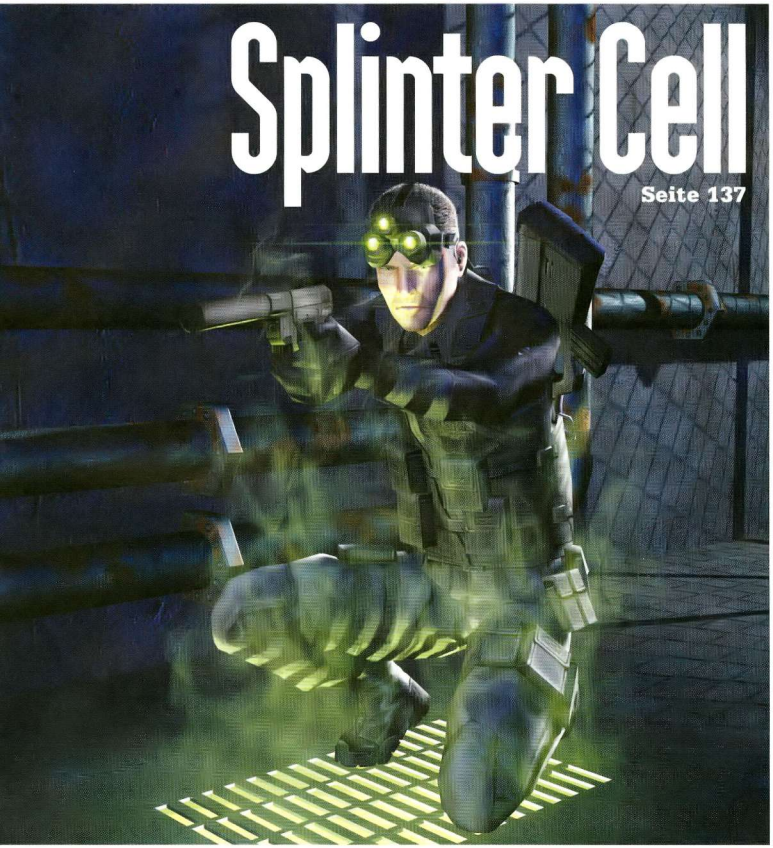


Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus.muc

SPIELE TIPPS



Splinter Cell

Seite 137

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

Anno 1503	Seite 136
Age of Mythology	Seite 135
Gothic 2	Seite 135/136
GTA 3	Seite 135
James Bond 007: Nightfire	Seite 134
Mafia	Seite 135/136
Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead	Seite 135
Morrowind	Seite 135
NBA Live 2003	Seite 136
Neverwinter Nights	Seite 136
NHL 2003	Seite 136
Splinter-Cell-Demo	Seite 134
Tiger Woods PGA Tour 2003	Seite 136

SPIELETIPPS

Splinter Cell **137**
Komplettlösung
Retten Sie die Welt vor einer grausamen Terroristen-Bande. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten mit Sam Fisher umgehen.

Fußballmanager 2003 **151**
Profi-Tipps
Dank unserer ausgefuchsten Tipps-Sammlung füllt sich Ihr Trophäenschrank so gut wie von selbst.

Sim City 4 **155**
Allgemeine Tipps
Das Schicksal Zehntausender liegt in Ihren Händen. Wir helfen Ihnen dabei, ein guter Bürgermeister zu werden.

Anno 1503 **157**
Allgemeine Tipps
Dank unserer Militär-Tipps verjagen Sie im Nu jeden Gegner aus Ihrem Insel-Paradies.

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 knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

SPLINTER-CELL-DEMO



Noch nie wurde so geschlichen wie in Splinter Cell. Das ist Fisher-Style!

Drücken Sie während des Spieles die Tab-Taste und geben Sie die Cheat-Codes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste:

Cheats	Wirkung
health	Volle Gesundheit
Invisible 1	Unsichtbarkeit
fly	Sam kann fliegen
ammo	Sie erhalten die volle Munitionsladung
ghost	Fisher kann durch Wände spazieren
walk	Sie kehren zum normalen Laufmodus zurück
killpawns	Alle Gegner verschwinden
Tabellentext	Die Feinde erstarren

REDAKTION

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Damit Sie die Cheats nutzen können, erstellen Sie im Verzeichnis „\nightfire\bond" die Datei „autoexec.cfg" mit folgendem Inhalt:

sv_cheats 1
console 1

Nun können Sie beim Spielen mit der Taste „^" (links oben) die Konsole öffnen und folgende Befehle eintippen:

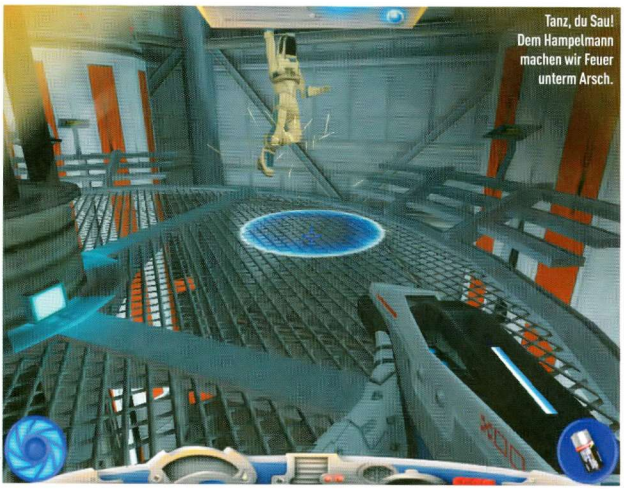
Cheats	Wirkung
sv_iamdone 1	Alle Levels freischalten
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Für die Gegner unsichtbar

Den „Alle Waffen"-Cheat können Sie per „Backspace"-Taste jederzeit bequem wiederholen, trotzdem ist es Ihnen nach wie vor nicht möglich, mehr als vier Waffen gleichzeitig zu tragen.

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „give" und einen der Waffennamen dahinter ein:

Eingabe	Gegenstand
WEAPON_BONDMINE	Haftmine
WEAPON_FRAG_GRENADE	Splittergranate
WEAPON_FLASH_GRENADE	Blendgranate
WEAPON_SMOKEGRENADE	Rauchgranate
WEAPON_LASER	Laserwaffe
WEAPON_MP9	Uzi
WEAPON_MP9_SILENCED	Uzi mit Schalldämpfer
WEAPON_PDW90	Maschinenpistole
WEAPON_FRINESI	Automatik-Schrotflinte
WEAPON_GRENADELAUNCHER	Granatwerfer
WEAPON_PP9	Bonds Standardpistole
WEAPON_UP11	Minipistole
WEAPON_MINIGUN	Maschinenkanone
WEAPON_QWORM	Qs Virus-Chipkarte
WEAPON_ROCKETLAUNCHER	Raketenwerfer
WEAPON_L96A1	Scharfschützengewehr
WEAPON_COMMANDO	Maschinengewehr
WEAPON_PEN	Betäubungspfeile
WEAPON_LIGHTER	Feuerzeug
WEAPON_GRAPPLE	Handy mit Enterhaken
WEAPON_WATCH	Laseruhr
WEAPON_TASER	Elektroschocker
WEAPON_PDA	Zahlenschlossknacker
WEAPON_KOWLOON	Glock-Pistole
WEAPON_RAPTOR	Desert Eagle
WEAPON_RONIN	Koffer

REDAKTION



Tanz, du Sau! Dem Hampelmann machen wir Feuer unterm Arsch.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel und schreiben Sie folgende Parameter ans Ende der Startzeile:
+set developer +set ui_console 1 +set cl_playintro 0 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Per Taste „^" (links oben) öffnen Sie die Konsole während des Spielens und können dort folgende Befehle eintippen:

Cheats	Wirkung
sv_iamdone 1	Unverwundbarkeit
god	Volle Gesundheit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Für die Gegner unsichtbar
sv_iamdone 1	Ansicht von hinten
god	Level beendet
impulse 101	Gesundheit angeben

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „giveweapon weapons/**waffenname**.tik" – natürlich mit einem der Waffennamen – ein:

colt45	p38
silencedpistol	nagant_revolver
webley_revolver	m1_garand
enfield	springfield
mosin_nagant_rifle	kar98
kar98sniper	svt_rifle
g43	bar
mp44	mp40
ppsh_smg	sten
thompsonsmg	shotgun
m2frag_grenade	steilhandgranate
russian_f1_grenade	mills_grenade
rdg-1_smoke_grenade	m18_smoke_grenade
nebelhandgranate	bazooka
panzerschreck	

Die Karten sehen Sie über den Befehl „maplist", mit „map **Kartenname**" kommen Sie direkt dorthin.

Um Missionen freizuschalten:

Mission 2	seta g_m2l1 "1"
Mission 3	seta g_m3l1 "1"
Mission 4	seta g_m4l1 "1"
Mission 5	seta g_m5l1 "1"
Mission 6	seta g_m6l1 "1"

Um Ihr Medaillen-Kästchen zu füllen:

seta g_eogmedal2 "1"
seta g_eogmedal1 "1"
seta g_eogmedal0 "1"
seta g_medal5 "1"
seta g_medal4 "1"
seta g_medal3 "1"
seta g_medal2 "1"
seta g_medal1 "1"
seta g_medal0 "1"

REDAKTION

GOTHIC 2

Es funktionieren fast alle Cheats von *Gothic* auch im zweiten Teil. Gehen Sie mit „b" in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN" ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder, links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode". Nun öffnen Sie mit „F2" die Konsole und können dort folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Mit „Insert x" fügen Sie Gegenstände und Gegner ein, statt x geben Sie folgende Bezeichnungen ein:

Bezeichnung	Gegner
skeleton	Skelettkrieger
demon	Dämon
troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpfdrache

Das funktioniert auch mit Waffen, zum Beispiel mit:
Insert holy_hammer_mis

Wenn Sie „edit abilitis" eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxx" (für x beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Schreiben Sie „attribute", um Ihre Eigenschaften zu steigern:
0 = x - Aktuelle Lebensenergie
1 = x - Maximale Lebensenergie
2 = x - Aktueller Manawert
3 = x - Maximales Mana
4 = x - Stärke
5 = x - Geschicklichkeit

Besser treffen können Sie im Menü „hitchance":
1 = x - Einhänder
2 = x - Zweihänder
3 = x - Bogen
4 = x - Armbrust

Zwei sehr nützliche Einträge können Sie im *Gothic*-Unterverzeichnis „\System" in der Gothic.ini ändern:
useQuickSaveKeys=1
– Schnellspeichertasten „F5" und „F9"

usePotionKeys=1
– Heiltranktasten „m" und „p"

KURZ & KNACKIG

GOTHIC 2

Mit diesem Trick erstehen Sie von den Toten auf: Öffnen Sie Ihren Statusbildschirm, geben Sie MARVIN ein und kehren Sie ins Spiel zurück. Öffnen Sie Ihre Konsole mit der F2-Taste und tippen Sie CHEAT FULL ein. Prompt sind Sie wieder „geheilt".

DOMINIC SEILER

MORROWIND

Wenn Sie dringend Geld brauchen, reisen Sie nach Sanktus-Schrein (rechts oben auf der Karte). Dort finden Sie eine Hütte, die eine feine Überraschung hüt(t)et: In einer Truhe finden Sie ein Buch, das einen Wert von 50.000 Draken hat. Vorsicht: Sobald Sie das Buch stehlen, werden Sie angegriffen.

MARCEL WÖBKE

AGE OF MYTHOLOGY

Wenn Sie Ihre Hydra bereits anfangs mit fünf Köpfen ausstatten wollen, müssen Sie mit ihr nur Rehe beziehungsweise Hirsche angreifen. Die Rehe wehren sich nicht und wenn die Tiere erledigt wurden, wächst der Hydra ein neuer Kopf. Das Gute daran: Die Hydra verletzt sich dabei kaum.

SEBASTIAN KNÖDLER

GTA 3

Wenn man einen Auftrag von Toni Cipriani entgegennimmt, kann man manchmal auf dem Radiosender „Chattbox" hören, wie sich Toni über Probleme bei seiner Mutter „ausheult".

CHRISTOPHER SÖLL

GOTHIC 2

Wenn Sie im späteren Spielverlauf (ab Kapitel 4) ein Drachenei zu Bennet, dem Schmied (Sie finden ihn auf Onnars Hof) bringen, zahlt er dafür 300 Goldmünzen. Im Kaufmodus können Sie das Ei für 200 Goldstücke wieder zurückkaufen und es ihm erneut für 300 Münzen anbieten. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

DOMINIC SEILER

MAFIA

Wenn Sie in Mission „14-03 Happy Birthday! – Auf der Party" in das Bordrestaurant gehen, können Sie das Glas, das auf dem Tresen an der linken Seite der Bar steht, austrinken, indem Sie die „Benutzen"-Taste drücken. Wenn Sie diesen Vorgang dreimal wiederholen, ist Tommy betrunken. Nun torkelt er nur noch auf dem Schiff herum. Achten Sie außerdem auf den Mann, der am Bug in der untersten Ebene auf der linken Seite an der Reling steht und sich erbricht.

BENJAMIN SCHWEKENDIEK

KURZ & KNACKIG

GOTHIC 2

Wenn Sie es schaffen, im Minental über die große Ork-Mauer zu klettern, stellen Sie fest, dass sich dahinter nicht, wie in der Geschichte beschrieben, fiese Ork-Horden befinden. Auf der anderen Seite der Mauer befindet sich lediglich eine amüsante Steintafel.



ALEXANDER RAULFS

ANNO 1503

Wählen Sie eine oder mehrere Kanonen samt Bedienungsmannschaft an und greifen Sie an. Nach dem Schuss schicken Sie die Einheit in irgendeine Richtung, um sie nach dem Klicken sofort wieder schießen zu lassen. Auf diese Weise können Sie die Schussrate beachtlich steigern. Dieser Trick funktioniert auch mit Mörsern, Bogenschützen, Armbrüsten und Büchsen.

MARIO HAASE

NEVERWINTER NIGHTS

Klicken Sie im ersten Kapitel bei der Zoo-Quest ein Tier an und befreien Sie es. Zur Belohnung erhalten Sie 19 Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich nun an die Tür stellen, kann das Tier nicht weglaufen und Sie können es immer wieder anklicken und 19 Erfahrungspunkte einheimsen.

DOMINIK WAGNER

MAFIA

2. Level 4: Reine Routine. Bevor man sich ins Hotel begibt, einfach die Reifen des Gauner-Fluchtwagens zerschießen. Die anschließende Verfolgungsjagd wird so zum Kinderspiel.

DAVID SCHWARZ

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Wenn einmal eine Runde nicht so gut gelaufen ist, kann man diese noch mal von Anfang an spielen. Wechseln Sie hierzu mit ALT+TAB zurück auf den Desktop, bevor Sie eingeputtet haben. Hier angekommen mit STRG+ALT+ENTF den Taskmanager aufrufen und den Task mit dem Namen „Tiger Woods PGA Tour 2003" einfach beenden. Nun können Sie das Spiel neu starten, wobei eine Fehlermeldung erscheint, dass das vorige Spiel abnormal beendet wurde, und die Frage kommt, ob man es wieder aufnehmen möchte. Hier auf ja klicken und schon befinden Sie sich wieder am Anfang der Runde.

SVEN GERIK

NBA LIVE 2003



Kann nicht nur schnell sprechen, sondern auch gut mit Bällen umgehen: Busta Rhymes.

Neue Spieler:
Geben Sie im Create-a-Player-Bildschirm einen der unten genannten Namen ein. Bei richtiger Eingabe erscheint eine Nachricht. Den neuen Akteur finden Sie im Spielermenü. Benutzen Sie die Sign/Release-Option, um den Neuling in Ihr Team aufzunehmen.

Name	Neuer Spieler
DOLLABILLS	B-Rich
MIXTAPES	DJ Clue
FLIPMODE	Busta Rhymes
CALIFORNIA	Hot Karl
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Just Blaze

REDAKTION

NHL 2003

Bilder der NHL-Cracks für die selbst kreierten Spieler benutzen:
Geben Sie Ihrem Schützling den Namen eines NHL-Profis. Sie erhalten eine Nachricht, dass der Spieler in der Datenbank vorhanden ist, und ob Sie den Spieler benutzen wollen. Klicken Sie auf „Ja", um Ihren Spieler genauso aussehen zu lassen wie das Original. Nun können Sie dem Neuling einen Namen geben und seine Statistiken vervollständigen.

Bonusspieler:
Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie ihm einen der unten aufgeführten Namen. Die Fähigkeiten und Statistiken werden automatisch vervollständigt. Manche Spieler verfügen sogar über ein Porträt.

Spielernamen:	
Adam Hall	Alfie Michaud
Barry Richter	Ben Simon
Blake Bellefeuille	Brad Moran
Brian Sutherby	Chris Ferraro
Corey Hirsch	Dave Morisset
David Nemirovsky	Derek Mackenzie
Eric Fichaud	Evgeny Konstantinov
Greg Crozier	Greg Pankewicz
Guy Hebert	Ivan Huml
Jakub Cutta	Jason LaBarbera
Jason Zent	Johan Witehall
Kay Whitmore	Larry Murphy
Mark Fitzpatrick	Marquis Mathieu
Martin Brochu	Matt Herr
Matt Higgins	Michel Larocque
Raffi Torres	Rene Corbet
Rich Parent	Rick Tabaracci
Sascha Goc	Scott Fankhouser
Ty Jones	Xavier Delisle

REDAKTION



Mit den Cheats können Sie Ihr Dream-Team basteln.

Splinter Cell

Zeig's uns, Sam! Und wir haben dabei zugeschaut. Viel Spaß mit unserer abgefahrenen Sam-Fisher-Style-Komplettlösung für Action-Profis.

WICHTIGE TIPPS

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt – stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum – es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.

MISSION 1: POLIZEIREVIER

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettern Sie an dem Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus auf der anderen Seite zu gleiten.

Die Flammenhölle

Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Dort betreten Sie den Flur und hangeln an dem Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Anweisungen, die Sie über Funk erhalten. Unterhalten Sie sich mit dem verletzten Kontaktmann und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Bleiben Sie vor dem folgenden Durchgang stehen und ziehen Sie Ihre Waffe. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raumes, den Sie daraufhin unbeschadet durchqueren können.

Blausteins Appartement

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Springen Sie von dort aus auf die gegenüberliegende Seite. Hinter der nächsten Ecke treffen Sie auf einen Gegner, der gerade telefoniert. Es gibt zwei gute Varianten:

Variante 1: Schleichen Sie sich in gehockter Stellung an ihn heran und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Kurz darauf öffnet ein Kerl die Tür, dem Sie einen Kopfschuss verpassen.

Variante 2: Keine Toten, keine Bewusstlosen – es ist nicht leicht, aber Sie können die Wachen komplett unberührt lassen und durch die Fenster ungesehen ins Haus einsteigen. Vorsicht: Die eine Wache patrouilliert im Haus. Sie können Lichter und vor allem den Fernseher zerschießen. Wenn Sie Lichtschalter betätigen, wird die Wache diese wieder einschalten.

Der erste Türcode

Im Haus hacken Sie sich zuerst in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein und holen sich dann das Medi-Kit aus dem Badezimmer. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt – 091772. Auf dem Balkon steigen Sie auf das Geländer zu Ihrer linken und gleiten am Seil auf die andere Seite. Rutschen Sie an dem Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnen Sie die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische, die sich rechts neben der Treppe befindet. Bei dem Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Werfen Sie diese die Treppe vor dem Container herunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, können Sie diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholen Sie mit dem zweiten Polizisten. Verstecken Sie die Körper. Ganz Coole machen es so:

1. Eine Dose die Treppe runterwerfen.
2. Wenn eine Wache nach unten gegangen ist, ganz vorsichtig an der anderen vorbeischleichen und hinten im Schatten verstecken.



Goodies und den PC für das Tor finden Sie in der Ecke hinter den Büschen.

Die Patrouille

An der Ecke warten Sie, bis die Patrouille wieder in die andere Richtung geht, und schleichen unter dem Balkon hinter ihr her. In der nächsten Nische müssen Sie sich erneut verstecken, da die Patrouille nach kurzer Zeit den Rückweg antritt. Sobald diese an Ihnen vorbeigegangen ist, setzen Sie Ihren Weg fort. Gehen Sie um die Ecke und die Treppe nach oben.

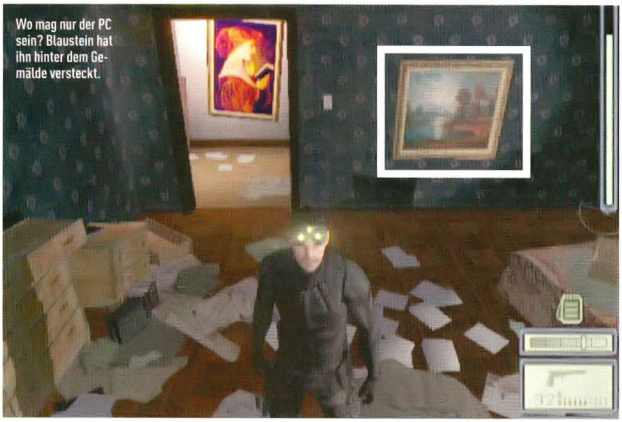
Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Hier finden Sie im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier, zwei Medi-Kits und etwas 5,72-mm-Munition. Der Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen.

Gasse hinter dem Marktplatz

Hinter dem Tor gehen Sie schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten können Sie in Ruhe lassen, solange Sie unentdeckt bleiben. Schießen Sie unbemerkt die Lampen in der Gasse aus. An der nächsten Ecke steht eine Patrouille. Schlagen Sie diese nieder oder machen Sie es richtig cool: Springen Sie der Wache vom Müllcontainer aus auf den Kopf. Stecken Sie den Speicher-Stick ein. Folgen Sie der Gasse weiter.


Hängen Sie sich an das Rohr, um das Loch im Boden gefahrlos zu überqueren.


Wo mag nur der PC sein? Blaustein hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen können Sie einfach eins überbraten. Cooler ist es jedoch, am Rohr auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Das Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist. Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube. Hier holen Sie gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schleichen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich erst einmal gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend nehmen Sie den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnen die Tür zum Nebenraum. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der Ecke. Jetzt können Sie unbehelligt den Raum betreten und das Medi-Kit nehmen. Nach einer kleinen Unterredung mit Ihrem Chef geht's weiter den Gang entlang.

In der Eingangshalle

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen.

1. Stockwerk

Lassen Sie die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleichen Sie an ihnen vorbei und gehen Sie durch die erste Tür. Hier holen Sie sich einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagen Sie die Wache nieder und nehmen den S-Stick an sich. Benutzen Sie den PC. Hinter den nächsten beiden Türen finden Sie lediglich etwas Munition. Wenn Sie scharf darauf sind, müssen Sie zunächst die Typen an den Schreibtischen niederschlagen. Ansonsten verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind. Verlassen Sie das Polizeirevier durch die Doppeltür im Erdgeschoss.


Keiner kann Sie hier oben sehen, und der Polizist wird nie erfahren, warum er k. o. ging.

MISSION 2: VERTEIDIGUNGSMINISTERIUM

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seilen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Im Raum dahinter warten Sie hinter dem Regal, bis der Offizier wieder an seinen Rechner zurückkehrt. Schleichen Sie sich dann von hinten an und zerren Sie ihn in den Schatten. Zerschießen Sie nun die Kamera und holen Sie sich den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Versuchen Sie erst gar nicht, die Lampen auf dem Flur zu zerstören. Schleichen Sie stattdessen von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Durch die Tür gelangen Sie in das Treppenhaus. Gehen Sie erst nach oben, um ein Medi-Kit zu holen, dann nach unten. VORSICHT: Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese können Sie jeweils von der Treppe aus „erschießen".

Der Chauffeur

Sie können die Kamera ignorieren – gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit eingeschaltetem Licht sehen. Ganz schön dunkel hier – setzen Sie das Nachtsichtgerät auf und schon sehen Sie, wie der Chauffeur zum Pinkeln in die Ecke geht. Greifen Sie ihn und erpressen Sie Informationen. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind: leise und unauffällig. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss und schleppen sie in eine dunkle Ecke.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Vergessen Sie nicht, die beiden Computer zu überprüfen. Es befindet sich jeweils ein Speicher-Stick in den Rechnern. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie sie gegen die Kunststofflamellen der Tiefkühlkammer. Da beide Köche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Verlassen Sie die Kantine und gehen Sie leise die Treppe hinab. Unten wartet schon eine Wache darauf, von ihrer Schlaflosigkeit erlöst zu werden. Als Nächstes ist die Wache dran, die eine Etage tiefer vor dem Schreibtisch steht. Gehen Sie die linke Treppe hinab und links um die Treppe herum. Bevor Sie dieser Wache Ihren Pisto-

lengriff an den Schädel knallen, müssen Sie sie in eine dunkle Ecke zerren. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner. Vergessen Sie hinterher nicht, ihm das Medi-Kit abzunehmen.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Speicher-Stick

Wenn Sie unbedingt einen Speicher-Stick wollen, müssen die drei Wachen auf dem Hof dran glauben – einer trägt einen Stick bei sich.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen Sie zum Fahrstuhl. Mit ihm geht's zur nächsten Etage.

2. Stockwerk

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, gehen Sie nach links und setzen den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in das System und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür. Darin befinden sich ein Medi-Kit und etwas Munition. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke. Sie befinden sich nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Achten Sie darauf, dass die Wache im Inneren nicht in Ihre Richtung schaut. Sobald sie Ihnen den Rücken zudreht, pumpen Sie sie mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solch eine Bleiverschwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer.

Variante 1: Verstecken Sie sich in der Ecke des Raums und ballern Sie jeden über den Haufen, der durch die Tür kommt. Sie können natürlich auch die Splittergranaten einsetzen.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lassen Sie sich am Fenster hinabfallen und halten sich so lange am Sims fest, bis die Wachen den Raum wieder verlassen haben. Anschließend holen Sie noch weitere Informationen aus Nikoladzes und dem zweiten Rechner.

Speicher-Sticks

Optional können Sie auch noch zwei weitere Speicher-Sticks aus den Laptops in der Kantine holen. Dafür müssen Sie allerdings zuerst die Wachen aus dem Weg räumen.

Die Flucht

Verlassen Sie das Büro erst, wenn sich alles wieder beruhigt hat. Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medi-Kit. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihre Kontaktperson.



MISSION 3: ÖLRAFFINERIE

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müssen Sie sich rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangeln Sie nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und krabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf und betreten Sie den Steg. Sehen Sie die Funken über dem Metallschrank? Da müssen Sie rauf. Springen Sie an das Rohr über Ihnen und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen und schlagen sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt. Diese besitzt einen Speicher-Stick.

Wasserschaden

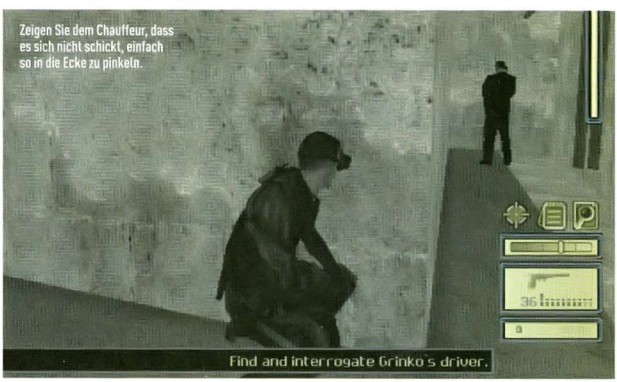
Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die beiden Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die beiden Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen und schon haben Sie zwei Probleme weniger und einen Speicher-Stick mehr.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem die Techniker-Soldaten-Polonaise nicht durch die Küchentür gekommen ist, kehrt sie wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer steht ein Generator. Wenn Sie draufklettern, gelangen Sie an ein Rohr, an dem Sie sich in den nächsten Raum hangeln können. Beseitigen Sie dort den ersten Gegner hängenderweise mit Ihrer Waffe. Hier finden Sie Munition und zwei Medi-Kits.

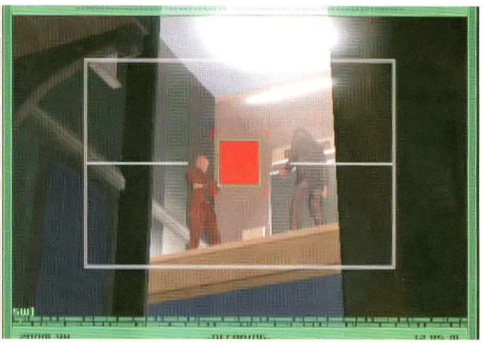
Feuerwechsel

Zwei Schuss reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor Ihnen, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über Ihnen. Wenn kein Gegner mehr steht, holen Sie sich den Speicher-Stick von der Plattform. Hier oben gibt es im Raum noch ein Medi-Kit und beim toten Techniker einen Einweg-Dietrich. Laufen Sie die Treppe hinab. Auf der nächsten





Auf dieser Seite der Treppe können Sie sich unbemerkt an die Wache anschleichen.



Das rote Quadrat zeigt an, dass Sie optimalen Empfang haben und jedes Wort mithören.

Ebene schicken Sie den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, gehen durch die Tür und nehmen das Medi-Kit links.

Welche Tür darf es denn sein?

Gehen Sie auf die rechte Tür zu. Diese ist zwar verschlossen, kann aber mit einem Dietrich geöffnet werden. Die linke Tür dagegen führt in eine Sackgasse. Falls Sie schon durch die linke Tür gegangen sind und die Flammen Ihnen den Rückweg versperren, hier ein kleiner Tipp: Schießen Sie auf die Rohre mit der Aufschrift „Heating Water Supply". Das austretende Wasser löscht die Flammen. Folgen Sie dann nur noch dem Gang und schnappen Sie sich den Techniker – er flieht nach unten. Nehmen Sie zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

MISSION 4: CIA-HAUPTQUARTIER

Der Ventilator

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzäunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zu dem Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen. Nun können Sie das Gebäude betreten.

Kellergeschoss

Springen Sie leise von der Plattform nach unten und lokalisieren Sie die Wache.

Variante 1: Warten Sie, bis der Techniker im Gang verschwunden ist, und folgen Sie ihm. Verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke und warten Sie, bis der Arbeiter den Rückzug antritt. Überwältigen Sie den Mann, sobald er sich in Ihrer Nähe befindet.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Klettern Sie das Gitter hinauf und wechseln Sie auf die andere Seite. Warten Sie so lange am Zaun, bis der Techniker unter Ihnen steht. Nach einer gut platzierten Sprungattacke geht er zu Boden.

Im Treppenhaus

Sie müssen am Ende des Gangs auf die Kamera achten. Warten Sie vor dem letzten Lichtkegel, bis die Kamera in die andere Richtung zeigt. Jetzt können Sie zur Treppe huschen. Bleiben Sie im Schatten und beobachten Sie die Wache eine Etage höher. Wendet sich die Wache ab, müssen Sie auf Samtpfoten die Treppe hoch. Auf dem ersten Treppenabsatz und ganz oben haben Sie genug Schatten, um sich zu verstecken – nutzen Sie diese Ruhepunkte. Wenn die Wache vom Fenster zur gegenüberliegenden Treppe geht, folgen Sie ihr und schlagen zu. Vergessen Sie nicht den Speicher-Stick.

Raus aus dem Keller

Nachdem Sie die Wache unter der Treppe versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke, ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Im Raum werfen Sie einen Blick auf den Monitor, um einen Speicher-Stick zu erhalten. Nehmen Sie außerdem die Munition und das Medi-Kit an sich.

Metalldetektor

Öffnen Sie vorsichtig die Tür und beobachten Sie den Soldaten, den Sie durch die Scheibe im gegenüberliegenden Raum sehen. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum.

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränkedose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken. Noch cooler ist natürlich, hinter dem abgelenkten Wachmann in den Fahrstuhl zu schlüpfen. Fahren Sie im Fahrstuhl nach unten.

Über dem Serverraum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann kam. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie im Anschluss wieder den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial!

Achten Sie auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn Sie nach links gehen, kommen Sie in einen Raum mit einem Wachmann. Hier ist ein Licht-



Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.



Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.

schalter. Lassen Sie zunächst die Finger davon.
1. Schleichen Sie an der Wand entlang bis zur Tür. Per Dietrich knacken Sie das Schloss und schnappen sich dann die Goodies.
2. Gehen Sie zum Lichtschalter – wenn Sie ihn betätigen, kommt die Wache und kriegt prompt einen Genickschlag. Verstecken Sie den Körper in der Kammer.
3. Warten Sie – der Techniker kommt auch hierher.
4. Die Patrouille können Sie auch hierher locken, indem Sie das Licht ausschalten, sobald sie am Fenster vorbeigeht.
5. Holen Sie sich aus der kleinen Kammer noch ein Medi-Kit und zwei Taser.

Zurück an der T-Kreuzung

Gehen Sie jetzt in die andere Richtung. Sie müssen dank Ihrer Effizienz nur noch die eine Wache im gläsernen Büro überwältigen. Vergessen Sie nicht, das Licht auszuschalten. Auf dem S-Stick ist der Code für die nächste Tür. In der Abstellkammer nebenan finden Sie noch einen Einweg-Dietrich.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker zwischen den Regalen steht.

Im Archiv

Verstecken Sie sich zuerst hinter den Ordnerschränken und warten Sie, bis der Techniker wieder zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie sich dann hinter dem Agenten entlang zum Durchgang. Im nächsten Raum finden Sie ein Medi-Kit und einen Computer samt Speicher-Stick. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein – 110598.

Im Lager

Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab.
Variante 1: Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf und deshalb die höchste Priorität. Der zweite Arbeiter verkriecht sich derweil oberhalb der Treppe und wartet auf die erlösende Kopfnuss.
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie an der Ecke des ersten Regals, bis der Arbeiter verschwindet, und schleichen Sie in den Schatten. Dort warten Sie auf seine Rückkehr und nehmen ihn in den Schwitzkasten. Wenn Sie ihn zum nächsten schattigen Plätzchen verfrachtet haben, können Sie den zweiten in Ruhe beiseite räumen. ACHTUNG: Diese Variante ist sehr schwer und nichts für schwache Nerven.

Ihr treues Schießeisen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmen Sie es an sich und füllen Sie Ihr Inventar mit der beiliegenden Munition.

Vor dem Serverraum

Gehen Sie nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müssen Sie den Anzugträger bewusstlos schlagen. Stopfen Sie sich dann das Medi-Kit in die Tasche und nehmen Sie eine Dose. Nach dem Gespräch mit Lampert treffen Sie auf zwei Patrouillen. Wenn die eine um die Ecke verschwunden ist, werfen Sie die Dose in den nächsten Schatten. Die Wache erledigen Sie entweder in gewohnter Manier oder mit dem Taser. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Schalten Sie jetzt auch noch die Patrouille aus.

Im Serverraum

Hinter der Glastür öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Springen Sie auf das Geländer. Wenn der Techniker unter Ihnen entlang-


Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie dann am Rohr in den nächsten Raum.

läuft, springen Sie ihm auf den Kopf. Verstecken ihn in einer dunklen Ecke. Danach hauen Sie den zweiten Techniker im Serverraum um und verstecken ihn ebenfalls. Hacken Sie sich nun in den Server in der Mitte des Raumes.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. In der Toilette nehmen Sie das Medi-Kit. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Bei dem ganzen Metall, das Sie bei sich tragen, kommen die Detektoren natürlich nicht in Frage. Setzen Sie stattdessen den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster. Nachdem Sie dem Bewusstlosen die Tasche abgenommen haben, schalten Sie das Licht aus.

In der Halle

Sie können hier alle Lichter ausschießen und so Ihre Qualitäten als Scharfschütze unter Beweis stellen. Einfacher und schneller ist es jedoch, wenn Sie immer rechts an der Wand entlanglaufen. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopierraum vorbei, wenn der Agent wegschaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Geben Sie bei der Tür die Kombination 110700 in das Schloss ein und öffnen Sie die Tür.

Kaltgetränke sind schädlich

Öffnen Sie die nächste Tür und verstecken Sie sich in der Ecke. Den Agenten schalten Sie aus, wenn dieser sich ein Getränk vom Automaten holt. Im zweiten Raum stecken Sie die Fackel ein und nehmen den Speicher-Stick aus dem Computer. Bei der automatischen Kanone schnappen Sie sich weitere Fackeln. Wer mag, wirft eine Fackel vor die Kanone – der beobachtete Effekt ist später durchaus von Nutzen. Benutzen Sie den Dietrich an der verschlossenen Tür und steigen Sie in den Fahrstuhl.

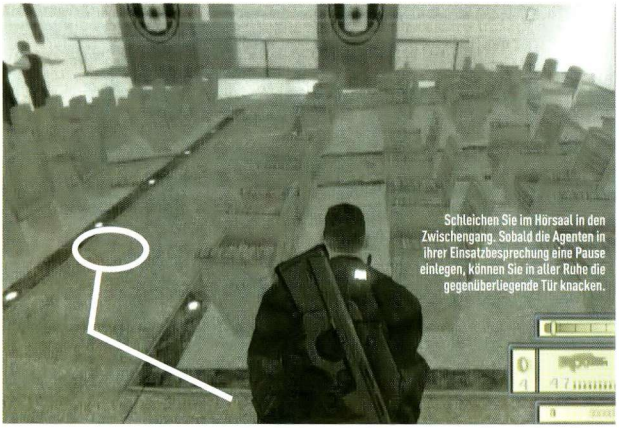
Tonstudio

Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum gehen Sie zu der Tür mit der Nummer 509 und knacken diese mit dem Dietrich. Auf den Festplatten der beiden Computer finden Sie jeweils einen Speicher-Stick. Anschließend infiltrieren Sie das angrenzende Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Dieser Weg erspart Ihnen die Kamera und den Wachmann am Ende des Flurs. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die


Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.


Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause eintegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.

Reihe zwischen den Sitzen – ganz oben würden Sie entdeckt werden, weil Sie vor den Projektor kommen. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und verschwinden.

Dougherty verfolgen

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang runtergegangen. Er trinkt kurz am Wasserspender und geht dann durch eine Tür mit Codeschloss. Entweder huschen Sie direkt nach ihm durch die noch geöffnete Tür oder Sie gehen in den Raum 101 auf der rechten Gangseite. Die beiden Agenten stört es nicht im Geringsten, wenn Sie kurz an den Rechner gehen und den Türcode 0614 entwenden.

UFO Sightings Office

Ein Hauch von *Akte X* – über das Büro nach der Codetür links kommen Sie noch an ein paar Goodies. Den Code für die Tür müssen Sie in der E-Mail lesen, die Sie aus dem PC nehmen. Er lautet 020781. Sie finden drei Haftkameras und zwei Taser.

Zugriff

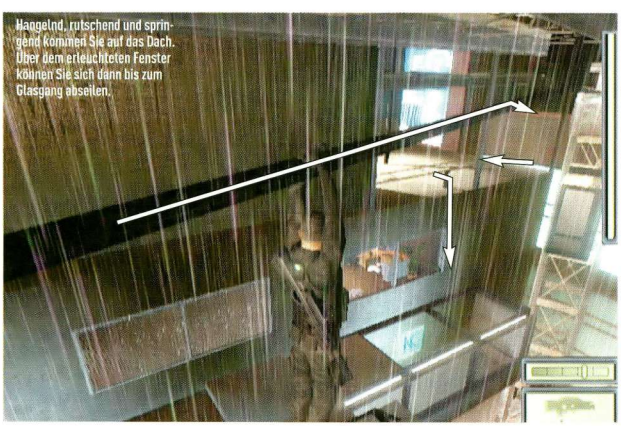
Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erstmal sicher verstaut haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Oder schießen Sie im Raucherzimmer die Lichter aus und schleichen Sie mit Dougherty auf dem Rücken an der Wache vorbei. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg.

Lagerraum

Gehen Sie die Treppe runter und deponieren Sie Dougherty unter der Treppe. Machen Sie auf den Stufen ein bisschen Lärm – schon kommt ein Techniker angelaufen, den Sie schlafen legen. Die zweite Wache im nächsten Raum können Sie konventionell oder mit einem coolen Sprung von einem der Generatoren erledigen. Holen Sie sich den Taser vom Regal.

Exfiltration

Drei Wachen stehen noch zwischen Ihnen und dem Lieferwagen. Die erste erledigen Sie vom oberen Treppenabsatz mit dem Taser, den Sie eben gefunden haben. An die Wache an der Rampe im hinteren Teil schleichen Sie sich am besten von unten an – steigen Sie dazu die Leiter runter. Alternativ können Sie auch einen sehr gewagten Sprung vom Geländer ausführen, wenn die Wache unten vor der Treppe steht. Der gesprächige Agent ist gar kein Problem – er dreht Ihnen den Rücken zu. Holen Sie Dougherty und liefern Sie ihn bei den Kollegen vom NSA am Lieferwagen ab. Mission erfolgreich.


Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glasgang abseilen.

Extra-Tipp

Die Wache im hinteren Bereich können Sie umgehen. Stellen Sie sich mit Dougherty auf den Schultern mit dem Rücken zur Leiter. Wenn Sie jetzt die Waffe ziehen, fällt Ihr Opfer in die Tiefe. Ganz schön robust gebaut, der Gute.

MISSION 5: KALINATEK-GEBÄUDE

Erster Kontakt

Laufen Sie zu dem gelben Wagen und verschanzen Sie sich dahinter. Warten Sie dort so lange, bis der Gegner vor dem Wagen steht und Ihnen den Rücken zudreht. Schnappen Sie ihn von hinten und schleifen Sie ihn hinter den Wagen. Dort schlagen Sie ihn nieder, nehmen Ihre Waffe in die Hand und warten auf die zweite Wache. Pumpen Sie sie mit Blei voll und holen Sie das Medi-Kit aus dem kleinen Schuppen.

Der Ausgang

Schleichen Sie die Treppe hinauf und hinter den gelben Wagen. Schnappen Sie sich die Wache und zerren Sie sie in das Treppenhaus. Dort geben Sie ihr eins mit der Pistole über den Kopf und nehmen die Tasche. Wieder zurück beim gelben Wagen, nehmen Sie eine Flasche und werfen Sie zu den Holzkisten neben dem Schuppen. Da die Wachen ihren Posten verlassen, können Sie hinter dem Transporter zu den Kisten gehen und hinaufklettern. Durch das Fenster geht es weiter.

Der Kran

Vor dem Fenster steht ein Kran, auf den Sie klettern müssen. Wenn das erledigt ist, springen Sie an das Metallrohr über Ihnen und hangeln auf die andere Seite. Nach einer kleinen Gleiteinlage stehen Sie auf einem Podest. Springen Sie von dort aus an die Dachkante des Gebäudes. Der Schornstein bietet einen hervorragenden Halt zum Abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Folgen Sie ihr und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie nicht, die Tasche an sich zu nehmen.

Metalldetektoren

Schon wieder wird der Weg durch diese lästigen Sicherheitsanlagen versperrt. Wer also nicht alle Waffen ablegen möchte, der muss die Kombination 97531 in den Zahlenblock eintippen. Im nächsten Raum nehmen Sie die Munition vom Schreibtisch.

Scherben machen Lärm

Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet. Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Gute Mine zum bösen Spiel

Im Aquariumsraum gehen Sie zum Lichtschalter und schalten nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Nehmen Sie das SC-20K zur Hand und schalten Sie in den Scharfschützen-Modus. Mit einem Treffer geht die Mine in die Luft und die beiden Gauner geben ein nettes Lagerfeuer ab. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, gehen Sie rechts in den Gang und nehmen das Medi-Kit von der Theke. Die letzte Wache überzeugen Sie mit bleiernen Argumenten. Schalten Sie nun noch das Licht aus und nehmen Sie den beiden Minenopfern die Taschen ab. Weiter geht's zum Fahrstuhl.

Büro-Terror
Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und warten Sie auf die Wache. Diese erledigen Sie entweder mit einem gezielten Schuss aus der Pistole oder einem kräftigen Hieb. Den zweiten durchsieben Sie mit dem Sturmgewehr. Nehmen Sie dann die Splittergranaten vom Tisch in der Ecke.

Wer anderen eine Grube gräbt
Laufen Sie bis zu der blau leuchtenden Wand und nehmen Sie das Sturmgewehr zur Hand. Schalten Sie den Zoom ein und zielen Sie auf die Haftmine, die ein paar Meter den Gang hinunter an der Wand klebt. Nun warten Sie so lange, bis die beiden Wachen direkt daneben stehen, und jagen die Mine samt Wachen in die Luft.

Die Programmierer
Gehen Sie links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die durch zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Schleichen Sie langsam an die Minen heran und entschärfen Sie die Sprengkörper, wenn das Lämpchen grün leuchtet.

Die Bombe tickt
Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müssen Sie schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Versierte Schützen können die Minen natürlich auch mit einer Kugel zur Detonation bringen. Schleichen Sie weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und laufen Sie dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knacken Sie das Schloss mit dem Dietrich und betreten Sie den Raum. Zwischen dem lodernden Feuer steht ein Metallschrank. Klettern Sie darauf und deaktivieren Sie auf der anderen Seite die Bombe. Alternativ können Sie auch eine Rolle durch die Flammen machen.

Zuschauerraum
Schleichen Sie in das Auditorium. Dort schnappen Sie zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe und schleifen ihn in den dunklen Gang. Wenn Sie ihn dort niederschlagen, hört das die zweite Wache nicht. Wiederholen Sie das mit der Wache auf der Treppe.

Keller
Gehen Sie rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lassen Sie sich über den Vorsprung fallen und halten sich fest. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich wieder hoch und warten, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürmt kommen.
Wenn die Luft rein ist, lassen Sie sich leise auf die Treppe fallen. Im Keller schießen Sie zwei Lampen aus und warten auf die Wache. Geben Sie ihr eins über den Schädel und legen Sie den Schalter für die Stromversorgung um. Stecken Sie sich auch die Munition und das Medi-Kit ein, die auf dem Tisch liegen.

Zuschauerraum Teil 2
Da Ihnen die Wachen alle den Rücken zudrehen, können Sie die Typen einen nach dem anderen aus dem Weg räumen. Achten Sie nur darauf, dass die Wache in der Loge nicht gerade in Ihre Richtung schaut. Wenn Sie die ersten beiden erledigt haben, überwältigen Sie den Aufpasser in der Loge und nehmen ihm den Speicher-Stick ab. Darin finden Sie die Zahlenkombination für die Tür – 1250.

Foyer
Gehen Sie die Treppe hinauf und löschen Sie die Lichter in der Sitzecke. Nehmen Sie dann Ihre große Wumme in die Hand und verpassen Sie dem Kalinatek-Schergen einen roten Punkt auf der Stirn. Den zweiten strecken Sie ebenfalls mit dem Sturmgewehr nieder. Wenn Sie auf pyrotechnische Effekte stehen, können Sie auch eine Splittergranate benutzen.

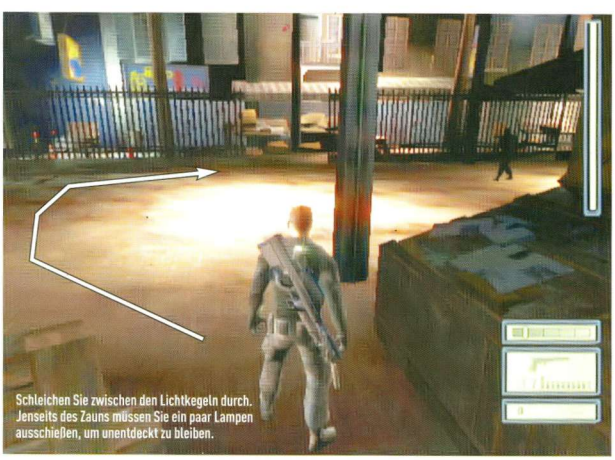

Sie kommen grade noch rechtzeitig, um den Mord an Ivan zu vereiteln. Erledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

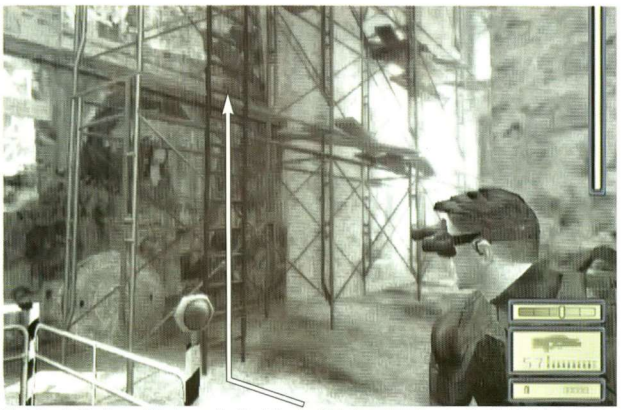
Der Verwundete
Sprechen Sie mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verpassen Sie ihr in diesem Augenblick ein Ringflächengeschoss und setzen Sie dann schnell zum finalen Schlag an. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie noch ein paar Sätze mit dem Verwundeten reden, bevor er nie mehr etwas sagt.

Die Brandtüren
Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Nehmen Sie dann die Tasche an sich und benutzen Sie den Computer.

Pinkelpause
Warten Sie in der Bar, bis die beiden Gestalten mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleichen Sie rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrechen Sie dort gewaltsam die Wache beim Urinieren und schleppen Sie sie in eine der Kabinen. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und zeigen Sie dem Schurken auf der anderen Seite, dass Blei stärker ist als ein Schädelknochen. Nehmen Sie die Tasche und unterhalten Sie sich mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach
Zerschießen Sie die Lampe auf der linken Seite und schauen Sie sich nach der Dreiergruppe um. Werfen Sie eine Granate in den Pulk und sammeln Sie die Tasche ein. Klettern Sie dann über die nächste Wand und danach über die Kisten auf ein kleines Dach. Sobald Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen, erscheinen zwei Wachen. Warten Sie, bis sich die beiden vor die Wand stellen, und werfen Sie eine weitere Granate. Falls einer die Explosion überlebt, erledigt Ihr Sturmgewehr den Rest. Nehmen Sie noch die Munition an sich und setzen Sie Ihrem Weg fort.


Schleichen Sie zwischen den Lichtkegeln durch. Jenseits des Zauns müssen Sie ein paar Lampen ausschießen, um unentdeckt zu bleiben.



Sie steigen direkt neben zwei Wachen aus dem Kanal. Huschen Sie in die dunkle Ecke und warten Sie, bis die Luft rein ist. Dann fix zur Leiter.

Kampf im Rohbau – Teil 1

Sobald Sie den nächsten Raum betreten, laufen drei schwer bewaffnete Jungs in den Nebenraum. Verschanzen Sie sich hinter der Scheibe und erledigen Sie einen nach dem anderen mit Ihrer SC-20K. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im folgenden Raum finden Sie neben einigen Splittergranaten noch zwei Medi-Kits.

Kampf im Rohbau – Teil 2

Betreten Sie den Raum und gehen Sie gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Verlassen Sie die Deckung immer nur auf der rechten Seite. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät, falls Sie einen Gegner nicht ausmachen können. Wenn Sie die drei Gegner ausgeschaltet haben, können Sie Ihren Weg fortsetzen.

Kampf im Rohbau – Teil 3

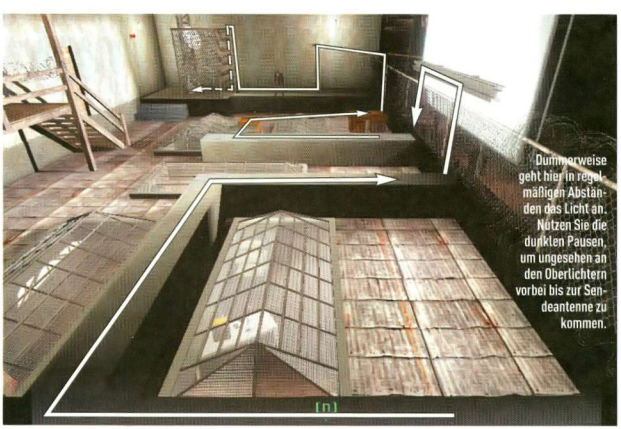
Nehmen Sie eine Granate in die Hand und gehen Sie zu dem Durchgang. Am Ende des Gangs sehen Sie drei Gegner stehen. Werfen Sie eine Granate in die Gruppe. Eine zweite Granate schmeißen Sie zwischen sich und die Angreifer, für den Fall, dass einer in Ihre Richtung läuft. Wenn Sie den Raum auf der rechten Seite betreten, finden Sie etwas Munition für Ihre Pistole. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie an dessen Ende sehr langsam. Dort sind einige Haftminen verteilt. Warten Sie in dem großen Raum, bis die Wache hereinkommt. Sobald sie den Raum wieder verlässt, verfolgen Sie sie und schlagen sie nieder. Im nächsten Raum finden Sie 5,56-mm-Munition und ein Medi-Kit.

Kampf im Rohbau – Teil 4

Gehen Sie in den Eingang, aus dem es rot scheint. Schleichen Sie den hell beleuchteten Gang bis zum Ende und rüsten Sie Ihre Knarre mit Tasern aus. Setzen Sie zuerst die stationäre Wache unter Strom. Sobald die zweite Wache auftaucht, wiederholen Sie die Prozedur. Den Gegner auf dem Gerüst können Sie gemütlich ausschalten, wenn er die Leiter hinabsteigt.

Der Hubschrauber

Sobald die Zwischensequenz vorüber ist, bewegen Sie sich langsam um die Ecke. Dabei haben Sie die SC-20K im Anschlag. Benutzen Sie die Zoomfunktion, um die Gegner auf dem Gerüst zu beseitigen. Am Ende brauchen Sie nur noch über die Leitern auf das Gerüst zu klettern und die Plattform zu erreichen.



MISSION 6: CHINESISCHE BOTSCHAFT

Die Wachposten

Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Vorsicht, am Ende der Gasse befinden sich zwei Wachmänner! Schleichen Sie hinter die Kiste zu Ihrer Rechten und warten Sie, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Jetzt von hinten an den anderen Wächter schleichen, ihn packen und in die schattige Nische zurückschleppen. Nachdem Sie den Kollegen ins Land der Träume befördert haben, finden Sie einen S-Stick. Huschen Sie zum zweiten Wachposten, schlagen Sie ihn k. o. und deponieren Sie ihn bei seinem schlafenden Kumpel. Da Sie nun alleine sind, können Sie zum Gebäude mit dem brennenden Ölfass eilen und die Leiter hochklettern.

Das Gebälk

Vor Ihnen liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen Ihnen den Rücken zukehren und weit genug entfernt sind, schleichen Sie über die Balken, bis Sie eine Leitung über Ihnen entdecken. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber.

Simse und Wachen

Freuen Sie sich, denn zu Ihrer Rechten finden Sie ein Medi-Kit. Stehlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Kerzensprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern. Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie durch die Zaunöffnung Ihnen gegenüber. Jetzt nichts überhasten. Sie haben genug Zeit, um abzuwarten, bis die Gegner weit genug entfernt sind. Links von Ihnen finden Sie einen Abwasserschacht, den Sie hinabklettern müssen.

Die Kanalisation

Nachdem Sie im Domizil der Ratten angekommen sind, schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein. Gehen Sie den Abwasserkanal entlang und biegen Sie an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen drei Wachposten. Benutzen Sie die Rauch-Granate und die Burschen begeben sich in die Horizontale. Bei einem der Träumer finden Sie einen der begehrten S-Sticks. Einstecken und weiter den miefenden Kanal entlang. Auf der linken Seite finden Sie eine Stahltür, hinter der Sie ein Medi-Kit finden. Hinter der nächsten Biegung müssen Sie eine weitere Stahltür passieren. Nach ein paar Schritten finden Sie eine Leiter, die Sie auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster

Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei emsige Patrouillen, die über ein blendendes Gehör verfügen! Steigen Sie also vorsichtig aus dem Gully und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Passen Sie auf, dass Sie auf keinen Kiesel treten. Beobachten Sie die beiden während ihres Rundgangs und warten Sie auf den Moment, in dem das Duo von Ihnen wegsieht. Jetzt huschen Sie zum Baugerüst hinüber und klettern die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzbohlen und finden ein offenes Fenster – nichts wie hinein! In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Hören Sie sich an, was der Agent zu sagen hat, und gehen Sie ins Freie. Auf dem Dach finden Sie ein Medi-Kit und Munition. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerüst können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter

Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der

nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, verpassen Sie ihr eines über den Schädel und schnappen sich den S-Stick. Gehen Sie nun nach draußen und erschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie, die es zu erklimmen gilt. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzbohlen zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzbohlen geben gerne Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum – seien Sie also auf der Hut. Versuchen Sie ihm aus dem Wege zu gehen und den Balkon zu erreichen. Sollte er Ihnen zu nahe kommen, demonstrieren Sie ihm Ihren Taser und entwenden Sie den S-Stick.

Der weiße Transporter

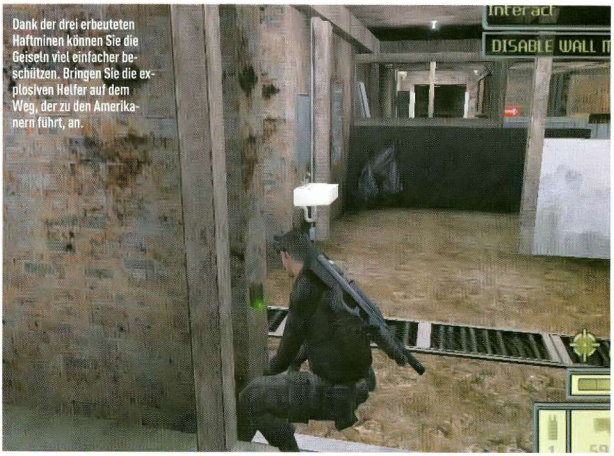
Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzboxen klettern. Jetzt können Sie geschmeidig zu dem Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht. Sie haben zwei Möglichkeiten:

Variante 1: Die brutale Art: Wählen Sie ein Ringflächengeschoss an und huschen Sie in den Schatten links neben der Gittertür. Sobald die Wache um die Ecke kommt, füttern Sie sie mit den Ringgeschossen und verstecken ihren Körper an einem schattigen Plätzchen. Jetzt können Sie seelenruhig zum weißen Transporter schlendern.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie, bis der Kerl Ihnen den Rücken zukehrt, und schleichen Sie ihm nach. Jetzt klettern Sie die Leiter nach oben und schleichen den Sims entlang, bis Sie eine Leiter entdecken, die wieder nach unten auf die Straße führt. Sobald sich der Wächter wieder Richtung Gittertür bewegt, schnellen Sie von der Leiter und gehen nach rechts zum weißen Transporter. TIPP: Ganz nach dem Motto „Alles Gute kommt von oben" können Sie dem ahnungslosen Tropf mit einer Sprungattacke vom Sims eine schöne Überraschung bescheren.

Zugang zur Botschaft

Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erkennen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Wie Sie bestimmt bemerkt haben, wimmelt der Innenhof nur so von Patrouillen und Wachhunden. Jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Auf leisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen weg läuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger links von Ihnen. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, wittern Sie die Köter und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch das Flüsschen waten.



Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis eine Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf die Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Haupteingang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen. Auf der anderen Seite wartet zu Ihrer Linken eine attraktive Informantin auf Sie.

MISSION 7: SCHLACHTHOF

Schluss mit lustig! Die Terroristen sind drauf und dran, Soldaten zu exekutieren. Da verliert selbst Herr Fisher seine guten Manieren. In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschießen. Verstecken Sie alle Ihre Opfer – auch wenn niemand mehr in der Nähe ist, bekommen Sie später die Nachricht, dass Leichen gefunden wurden, wenn sie nicht versteckt waren.

Drei Hofwachen

Sie haben die Wahl – erledigen Sie die drei Wachen lautlos im Fisher-Style oder greifen Sie lieber gleich zum Schießeisen? Für die Lautlosen:

1. Klettern Sie direkt am Startpunkt über den Zaun und dann sofort auf den Block mit dem Gatter zu Ihrer Linken. Vorsicht: Die Jungs hier sind enorm geräuschempfindlich. Lassen Sie sich lautlos am langen Ende wieder auf den Boden fallen. Jetzt können Sie der ersten Wache hinterherschleichen, zupacken und sie an den Startpunkt befördern, wo es dann eine Kopfmuss gibt. Nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche!

2. Schleichen Sie hinter der Wache, die im linken Teil des Hofs patrouilliert, her. Verstecken Sie sich hinter den roten Fässern bei dem Schalter. Sobald die andere Wache auf dem Weg zum Häuschen ist, können Sie zuschlagen.

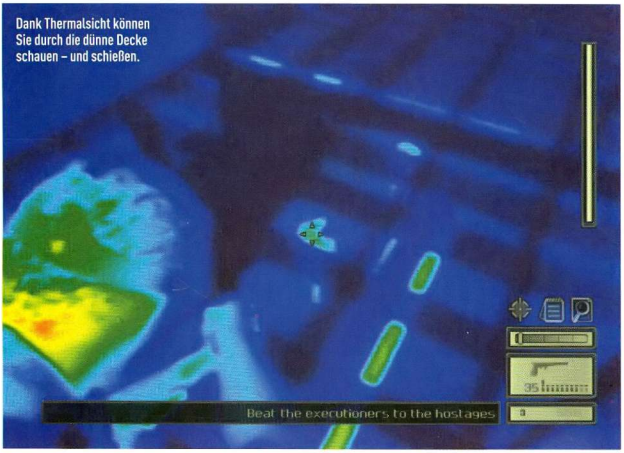
3. Schleichen Sie unbemerkt am Zaun entlang bis zum Häuschen. Auf dem hinteren Ende der Patrouille erwischen Sie auch Wache 3 ohne Probleme.

Wachhäuschen

Gehen Sie nun noch in das Häuschen, schnappen Sie sich das Medi-Kit und holen Sie den Speicher-Stick aus dem Rechner. Gehen Sie



Die Ablenkungskamera lockt Gegner an und schaltet sie auch gleich aus. Perfekt!



Dank Thermalsicht können Sie durch die dünne Decke schauen – und schießen.

gleich wieder raus und springen Sie vom Müllcontainer aus über die Wand.

Der verminte Hof

Bevor es richtig gemein wird, schalten Sie erstmal die Wache aus – warten Sie dazu, bis diese an den Computer im Häuschen geht. Der Hof selber birgt gleich drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Gemein ist jedoch, dass Sie so zwar die Minen, nicht aber die Suchscheinwerfer erkennen. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfern ausweichen – und auch wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschauen.

1. Vom Eingang aus huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen.

2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung. Hocken Sie sich so hin, dass Sie den linken Teil des hinteren Balkons einsehen können.

3. Wenn Sie scharf darauf sind, alle S-Sticks zu bekommen, muss jetzt die Wache am hinteren Balkon dran glauben. Sie sind hinter der Kiste in Sicherheit und können in aller Seelenruhe zum Kopfschuss ansetzen. Genug Zielwasser und eine ruhige Hand vorausgesetzt, findet die Wache am linken Ende des Balkons die letzte Ruhe.

4. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zu dem Container. Hier sind Sie sicher. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermalsicht auf. Bis zur Lampe ist der Weg minenfrei.

5. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.

6. Sobald der Scheinwerfer vorübergezogen ist, klettern Sie in den Container und gleich wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spurten und Sie sind in Sicherheit.

7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt.

8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Fast geschafft! Vorsicht: Die Tür sieht verlockend aus, ist aber vermint. Also in die andere Richtung, immer an der Wand lang, bis Sie durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern kommen. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

Die Antenne

Auf dem Dach geht das Licht abwechselnd an und aus. Auch wenn hier oben niemand ist, werden Sie entdeckt, wenn Sie sich im grellen Scheinwerferlicht in der Nähe der Oberlichter befinden. Um das Ganze noch komplizierter zu machen, ist es unmöglich, auf dem Metalldach lautlos zu sein – Sie müssen die Betonstreben benutzen. Wenn Sie einmal Lärm machen, hält man Sie für eine Ratte. Erst beim zweiten Mal wird Alarm gegeben.

1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherzten Schritt nach vorne – jetzt hocken Sie auf der zweiten Strebe.

2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hangeln Sie sich an der Metallschiene entlang zur nächsten Strebe.

3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzliger – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt – einmal können Sie Krach machen.

4. Über Ihnen ist ein Drahtseil gespannt. Hangeln Sie sich bis zur Wand. Jetzt müssen Sie nur noch leise über den Zaun klettern und den Kasten an der Antenne benutzen.

Alarm auf dem Dach

Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten – zwei schwer bewaffnete Wachen sind auf dem Weg. Sie müssen beide ausschalten.

1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinunterlaufen. Entscheiden Sie selbst, ob ein Taser oder doch Vollmantelgeschosse besser sind – so oder so erledigen Sie die Wache.

2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,57-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.

3. Der Holzsteg führt auf den Balkon. Wenn Sie im Minenfeld die eine Wache wie beschrieben erschossen haben, können Sie jetzt den S-Stick und den Körper abholen. Haben Sie die Wache verschont, ist hier niemand.

4. Deponieren Sie alle Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.

5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hören Sie es? Ja, hier unten lauert eine Wandmine. Gehen Sie ganz langsam auf den Tisch zu – hinter dem letzten Fass befindet sich rechts an der Wand die fiese Überraschung. Entschärfen Sie das Teil und bedienen Sie sich am Tisch: Neben dem S-Stick aus dem Computer gibt es hier noch eine Splittergranate und zwei Haftminen. Wichtig: Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Alles erledigt? Gut, gehen Sie die Treppe wieder rauf, durch die bisher noch nicht benutzte Tür und gleich noch eine Tür weiter. Sie sind weit oberhalb eines Toilettenraumes.

Klo-Action!

Schleichen Sie an das Geländer und springen Sie drauf. Ihr Ziel ist die Strebe über den Fässern. Vorsicht: Der Holzboden und die Fässer machen Lärm. Springen Sie an die Strebe und ziehen Sie die Beine hoch. Jetzt hangeln Sie sich ganz bis zum Ende. Wenn Sie leise waren, erleichtert sich genau unter Ihnen ein Soldat. Warten Sie, bis die Wache sich die Hände wäscht. Das Waschbecken ist genau unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich nur fallen. Die Wache bremst Ihren Fall und ist k. o. – Fisher-Style! Eine Wache rennt draußen im Gang rum, eine andere schaut unglücklicherweise direkt in den Raum hinein. Wenn Sie nur einen Mucks von sich geben, kommen die Jungs um die Ecke – halten Sie also im Zweifelsfall die Waffe bereit. Wenn Sie unentdeckt bleiben, können Sie von den Pissoirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen schießen. Locken Sie die Wache an und lassen Sie das Gas ausströmen. Jetzt ist nur noch die Wache im Gang da – kein Problem. Deponieren Sie alle Gegner bei den Pinkelbecken. Jetzt greifen Sie sich noch das Medi-Kit bei den Spinden und schalten das Licht aus.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer und greifen Sie sich den Typen. Stellen Sie ihm ein paar Fragen, bevor Sie ihn schlafen legen. Ob Sie seinem Wunsch nachkommen (Ende des Dialogs), ist Ihre Sache. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition, benutzen Sie den Computer und schießen Sie vorsichtshalber noch die Schreibtischlampen aus. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Sie befinden sich jetzt auf einer Zwischendecke. Unter Ihnen unterhalten sich drei Wachen. Schalten Sie doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie die Wachen einwandfrei. Sie können nun versuchen, alle drei mit dem Gas einer Ablenkungskamera oder einer Splittergranate ins Jenseits zu befördern. Stilvoller sind jedoch drei gut gezielte Schüsse aus dem SC-20K durch die Decke hindurch. Die armen Kerle werden nie erfahren, wer sie auf dem Gewissen hat. Springen Sie runter und vollziehen Sie das normale Prozedere: Lampen ausschießen, Taschen durchsuchen (ein Speicher-Stick, eine Splittergranate und ein Medpack) und Leichen in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass die Gegner Sie nicht sehen. Außerdem bekommen Sie es hier erstmals mit den automatischen Kanonen zu tun.

Erster und zweiter Kühlraum

Schleichen Sie rechts um die geöffnete Tür herum und hocken Sie sich mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in Ihre Richtung. Rücken Sie so weit nach rechts, dass Sie dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen können. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn können Sie ebenfalls von hier erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Gehen Sie links an der Wand entlang – vor der Kanone können Sie über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legen Sie das Biest lahm und gehen Sie dann weiter in den Gang.

Dritter Kühlraum

Hier befinden sich drei Wachen – und alle drei lassen sich geschickt von hinten packen, wegschleifen und niederschlagen. Die erste vom Eingang aus, die beiden anderen von der rechten Wand aus. Sie finden einen S-Stick und eine Splittergranate bei Ihren Opfern. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommen Sie an die Metallschiene über Ihnen.

Vierter Kühlraum

Hängen Sie sich mit allen vieren an die Schiene. Jetzt können Sie ungesehen in den nächsten Raum hangeln. Links steht eine Kanone, rechts eine Wache – keine Angst, man sieht Sie nicht. Am Ende der Schiene müssen Sie sich lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleichen Sie erst zur Rückseite der Kanone. Jetzt gibt es drei Varianten:

1. Sie locken die Wache mit einer Flasche (liegt bei der Kanone) um die Ecke und verpassen ihr einen Kopfschuss.

2. Fisher-Style: Sie klettern auf die Maschine und lassen sich auf die Wache fallen.

3. Die laute, aber durchaus elegante Variante: Sie locken per Flasche die Wache vor die Kanone. Sobald Sie geworfen haben, machen Sie sich an den Steuercomputer. Schalten Sie IFF aus, wenn die Wache genau vor der Kanone steht. Ein tragischer Computerfehler.

Vergessen Sie bei beiden Varianten nicht, die Kanone zu deaktivieren, bevor Sie den Raum verlassen. Wer's braucht: In diesem Raum liegt auch noch ein Medi-Kit.

Letzter Kühlraum

Hier tun mal wieder drei Wachen Dienst. Sie müssen lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von Ihnen weg geht. Jetzt schleichen Sie – natürlich ungesehen – links in den Raum hinein. Halten Sie an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, einfach hinter dem Wachmann weiter an der linken Wand entlangschleichen. Wenn Sie die Thermalsicht ausschalten, sehen Sie am Boden ein Loch – verlassen Sie diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgen Sie dem Schacht und verlassen Sie diesen am Ende. Hier oben gibt's ein Medpack. Gehen Sie nun langsam die Treppe runter und schauen Sie vorsichtig um die Ecke. Sobald die Patrouille nach rechts wandert, schleichen Sie in den Raum, biegen sofort scharf rechts ab und gehen bis zum Schalter am Ende. Betätigen Sie ihn – eine Luke öffnet sich direkt unter Ihnen. Bleiben Sie in der dunklen Ecke und warten Sie, bis die Wache erneut rechts verschwindet. Jetzt hüpfen Sie lautlos in den Kanal und huschen durch die Luke.



Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich aufs Dach steigen.

Im Stall

Schleichen Sie den Gang entlang – leise! Stoppen Sie direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt hinter dieser Öffnung. Warten Sie, bis der Schatten von rechts nach links geht. Jetzt huschen Sie durch die Öffnung und gehen schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf Sie, sieht aber nichts. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie am Ende des Ganges zu. Schleifen Sie den Soldaten in die dunkle Ecke, in der Sie sich zuerst versteckt haben. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss. Auf und neben dem Regal liegt noch je eine Fackel – greifen Sie zu.

Die zweite Wache

Die nächste Wache patrouilliert im Raum nebenan. Das alte Spiel: Schleichen Sie in den Schatten neben der Tür, warten Sie einen günstigen Moment ab und schlagen Sie zu. Im Gang liegt eine weitere Fackel.

Die dritte Wache

Gehen Sie nun in den nächsten Gang – schon von hier sollten Sie die Auto-Kanone hören. Im Türrahmen am Ende erscheint eine Wache auf Patrouille. Zwei Varianten:

1. Schießen Sie die Lampen aus und gehen Sie im Gang mit einem Taser in Position. Sobald die Wache kommt, zappen Sie sie (eine Gewehrkugel in den Kopf tut es auch).

2. Locken Sie den Soldaten mit Geräuschen an und erledigen Sie ihn.

Kanone #1

Gehen Sie möglichst nah an die Kanone ran und machen Sie eine Rolle vorwärts an ihr vorbei. Das Ding feuert zwar ein paar Salven ab, trifft aber nicht. Jetzt können Sie die Kanone am Steuercomputer abschalten. In der Box gegenüber finden Sie Munition, eine Fackel und eine Granate. In den anderen Boxen finden Sie noch zwei Fackeln. Jetzt können Sie auch gefahrlos den S-Stick der Wache an sich nehmen. Im folgenden Gang finden Sie ein Medikit.

Zwei Wachen, zwei Kanonen

Trickreich, aber laut: Gehen Sie im nächsten Gang sofort nach links auf die Brüstung. So gelangen Sie hinter die beiden Kanonen. Am Computer stellen Sie beide Kanonen so ein, dass der Kasten bei IFF AUS leer ist. Schießen Sie nun auf die gegenüberliegende Wand – die Wachen kommen und werden von den eigenen Kanonen zerlegt. Schalten Sie die Kanonen wieder ab, um selber vorbeizukommen. Wenn Sie die Leichen entsorgen, nehmen Sie gleich den S-Stick an sich.

Die letzte Kanone

Um an diesem Biest unbeschadet vorbeizukommen, muss die Elektronik abgelenkt werden. Zünden Sie eine Fackel und werfen Sie diese in die Box, etwas links vom Vorhang. Die Kanone ballert wie bescheuert auf die Fackel und Sie können ungeschoren durch den Vorhang flitzen.

Der Geiselraum

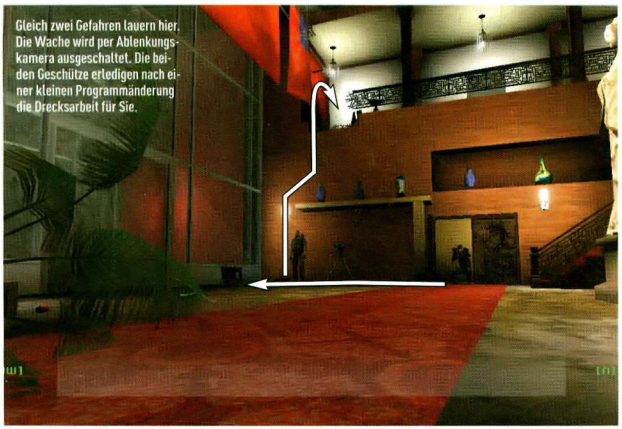
Huschen Sie durch den nächsten Vorhang und dann sofort in die erste Nische auf der linken Seite. Zwei Wachen kommen an Ihnen vorbei – sobald diese an Ihnen vorbei sind, gehen Sie weiter. Keine Angst, hier kommen keine Gegner mehr – vorerst wenigstens nicht. Sie kommen in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische und chinesische Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie – je nach Bedarf – die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseiten der Amerikaner ein – natürlich muss IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles so weit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate, falls vorhanden, und sprechen mit dem Chinesen.

Geiselbefreiung

Knallen Sie alle und jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den



Torbögen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

MISSION 8: CHINESISCHE BOTSCHAFT (2)

Sie haben eindeutige Feuererlaubnis – trotzdem schickt es sich für einen Third-Echelon-Agenten nicht, wie Rambo herumzuballern. Wir zeigen, wie Sie mit Stil und Anstand weiterkommen.

Missionsbeginn

Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist eh zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, sind Sie schon einen Stock höher und die Wachen wissen von nichts.

Auf dem Dach

Verlieren Sie keine Zeit, laufen Sie sofort über die Planken und stellen Sie sich an die Wand rechts neben der Tür – außen, versteht sich. Eine Patrouille kommt hier entlang – sobald diese in dem Gang direkt hinter Ihnen nach rechts läuft, gehen Sie rein. Durchqueren Sie den Raum geradeaus und folgen Sie dem Gang bis zum Balkon. Hier greifen Sie sich das Abwasserrohr, klettern nach oben, ans Seil und schon hängen Sie am Sims des Botschaftsgebäudes. Simpel, oder? Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch, also runter da.

In die Botschaft

Hier oben ist niemand – also keine Panik. Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im angrenzenden Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie zwei Granaten durch die Tür (sicher ist sicher) – Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Sammeln Sie einen S-Stick und eine Haftmine ein. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Nehmen Sie aus dem kleinen Putzraum zwei Medpacks mit. Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie zuerst das Licht im Treppenhaus am Schalter aus. Die Wache direkt an der Tür können Sie sich greifen und in den Schatten zerren – nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche. Halten Sie sich jetzt im Dunkeln und schießen Sie die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie Ihnen den Rücken zu. Sie wissen, was zu tun ist. Verbergen Sie beide Körper im Schatten.

Schlafende Hunde

Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code 1436 ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür. Vorsicht, rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

Bleiben Sie in der Tür hocken. Schießen Sie eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Locken Sie die Wache an und knocken Sie sie mit dem Gas aus. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Drecksarbeit ab. Untersuchen Sie die Körper und nehmen Sie einen S-Stick an sich.

Auf der Empore

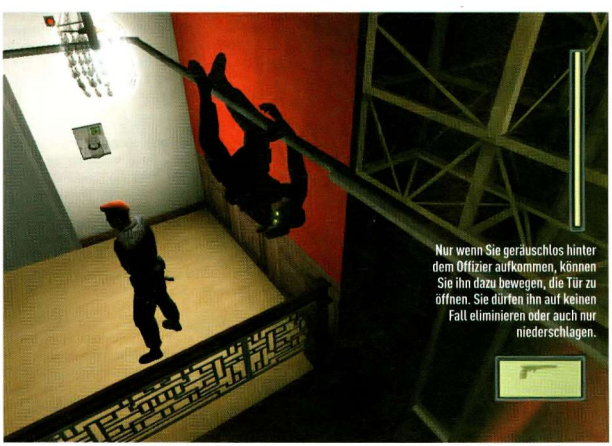
Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick. Holen Sie sich einen Speicher-Stick von einem der Opfer.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten sowie den Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie kommen in einen kleinen Hof. Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch.



Tür mit Wache und Kamera

Sie müssen lediglich den großen Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und Sie können durch die Schatten bis zur Tür huschen und diese öffnen.

Code-Schloss

Im nächsten Raum nehmen Sie sich das Medi-Kit und gehen weiter durch die Tür ins Lager. Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet 9753.

LKW zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen, die sich mit etwas Geschick allesamt im Fisher-Style enorm cool ausschalten lassen. Gut, der Offizier in der Tür ist Routine, zerren Sie ihn in den Raum und schalten Sie erst dann das Licht aus. Sobald die Patrouille von Ihnen weggeht, zerschießen Sie die Lampe über der Tür – die Kamera ist jetzt blind. Steigen Sie auf den Kisten rechts ganz nach oben. Die Patrouille kommt nun zum Licht und Sie können ihr auf den Kopf springen.

Dritte Wache – Fisher-Style

Erstmal entsorgen Sie die beiden anderen – jetzt schleichen Sie rechts in den Raum hinein. Schlüpfen Sie durch die Lücke im Regal. Holzauge, sei wachsam! Noch eine Kamera an der hinteren Seite des Raums. Für die ganz Coolen:

1. Zerschießen Sie mit Nachtsicht und Zoom die Kamera.
2. Jetzt laufen Sie schnell vor, an dem Paketwagen vorbei.
3. Akrobatik! Machen Sie den Spagatsprung über dem dunklen Bereich zwischen Kamera und Paketwagen.
4. Die Wache wird unter Ihnen stehen bleiben – steigen Sie ihr förmlich aufs Dach.

Weiter zu den LKWs

Im Lager müssen Sie mit einem eleganten Sprung auf den Steg nach oben kommen. Springen Sie vom Paketwagen zwischen den Regalen zweimal. Rennen Sie nun immer geradeaus und am Ende rechts. Sie stehen hinter den LKW. Wenn Sie schnell waren, genügt jetzt ein Schuss auf die Zapfsäule. Wenn die Wagen schon draußen stehen:

1. Rennen Sie die Treppe runter, den Gang entlang nach links.
2. Sie können durch das Fenster die LKWs sehen.
3. Schießen Sie auf die Tanks – boom!

Wie auch immer Sie es geschafft haben – gehen Sie zurück zur Treppe. Dort finden Sie eine Luke, durch die Sie müssen.

Der Weg zum Büro

Sie kommen in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert. Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Schleichen Sie hinter Ihrem Opfer her und drücken Sie ab, sobald es im Schatten steht. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah – cool bleiben, Fisher! Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:



Es scheint unmöglich, aber Sie können auch in den Palast eindringen, ohne die Hundeführer um die Ecke zu bringen. Wenn Sie sich im Brunnen verstecken, verlieren die Hunde die Spur.

1. Erste Tür – Code: 1456.
2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
3. Zweite Tür – Code: 1834.
4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921

Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Feirong ist ein Loser, das weiß er mittlerweile auch selber. Und was tun Loser? Sie bringen sich um. Tot hilft Ihnen Feirong aber nicht weiter. Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten: Greifen Sie sich das chinesische Ekelpaket und plaudern Sie mit ihm. Hören Sie sich durchaus an, was er zu sagen hat, erfüllen Sie ihm aber nicht den Wunsch – noch nicht. Drücken Sie Ihren neuen Freund gegen seinen PC. Er ist viel kooperativer, als man zunächst denken möchte.

Flucht

Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Feuer und Explosionen überall. Sie müssen sich nicht beeilen, cool bleiben! Schlendern Sie durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müssen Sie zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof und in den Heli. Mission geschafft, coole Sache, Fisher!

MISSION 9: PRÄSIDENTENPALAST

Sie haben es fast geschafft – und sind wieder in Georgien. Ein letztes Mal müssen Sie alles geben! Und für die ganz Harten: alles im Fisher-Style!

Turnübungen

Man fragt sich zu Recht, ob es keinen einfacheren Weg in den Palast gibt. Aber gut, so ist es nun mal – Springen und Hangeln am Abgrund, natürlich ohne Netz.

1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand.
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Strebe. Am Ende fallen lassen und an die nächste Strebe hängen.
5. Von dieser Strebe lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.
6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beherzter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Wie Sie schon dem Funk entnehmen können, treiben hier Hunde, Wachen und ein Scharfschütze ihr Unwesen. Hey, wenigstens keine Minen. Wenn Sie am Rohr hochgeklettert sind, lassen Sie sich einfach wieder fallen, so dass Sie an der Kante hängen. Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Die erste Wache, die Sie erledigen, hat den Code für ein Tor dabei – es ist jedoch völlig egal, welchen Soldaten Sie ausschalten. Folgende Varianten sind möglich:

Variante 1: Für die Scharfschützen: Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Köter ab. Einfach, aber fast ein bisschen zu billig, finden Sie nicht?

Variante 2: Für Hundehasser: Knallen Sie einfach die Vierbeiner ab. Die Wachen stört das nicht sonderlich. Jetzt können Sie eine beliebige Wache niederschlagen und sich den Code holen.

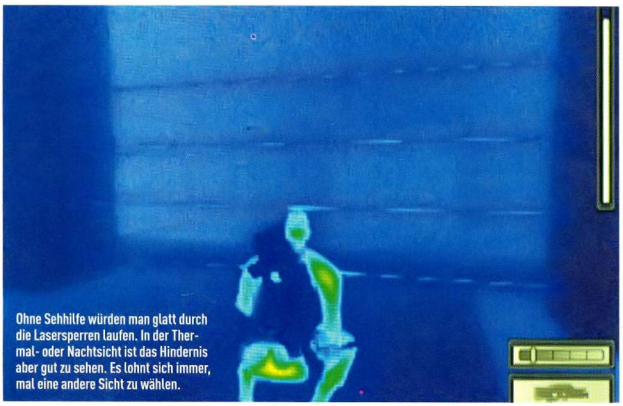
Variante 3: Fisher-Hardcore-Style: Schleichen Sie zügig quer über den Hof zu den Hecken und zum Brunnen. Dort steht eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen. Ergreifen Sie den Kerl und zerren Sie ihn in den Schatten. Nehmen Sie seinen Code. Da unterwegs die Hunde Ihre Witterung aufgenommen haben, hilft nur ein Bad im Brunnen. Gehen Sie so weit wie möglich von den Hunden weg – dank des Wassers verlieren die Biester die Fährte. Der ausgeknockte Wachmann lässt – so er denn im Schatten liegt – die Hunde und ihre Besitzer kalt.

Rein in den Palast

Öffnen Sie das Tor mit dem Code (2126). Sie können die Wache erledigen. Das ist aber völlig unnötig. Schleichen Sie einfach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.

Kunstsammlung

Nehmen Sie hier unten erst einmal ein Medi-Kit. Gehen Sie die Treppe hoch und schnappen Sie sich gleich noch einen Verbandskasten. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder.



Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Kunsthalle mit Wachen

Die Wachen haben ein Gespür für Kunst. Mittlerweile sind hier zwei Wachen, die sich die Bilder anschauen. Im Gang außen sind jeweils Lichtschranken – diese sehen Sie gut durch die Nacht- oder Thermalsicht. Sie wollen zu der Tür auf der linken Seite. Verlassen Sie den Raum mit dem Einweg-Dietrich und gehen Sie nach links in die Ecke. Da Sie auf dem Teppich keine Geräusche machen, können Sie über die Lichtschranke springen. Achten Sie auf die Wachen und schleichen Sie ungesehen um den nächsten Pfeiler. Tür auf und rein in den Flur.

Flur und Treppe

Verkneifen Sie sich den Drang, den Schalter neben der Tür zu drücken. Er schaltet die Lichter in der Kunsthalle aus, was die Aufmerksamkeit der Wachen dort unnötig erregt. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Okay, wenn Sie Ihre Konflikte nur so lösen können, nur zu. Sam Fisher macht das anders.

1. Warten Sie bei der Eingangstür, bis die Wache auf Ihrer Ebene in der gegenüberliegenden Ecke ist.

2. Jetzt schleichen Sie los – immer an der Wand lang. Ruhig, aber stetig. Ein Wachmann von unten glaubt, etwas zu sehen. Spinner, da waren nur Schatten. Wenn Sie im richtigen Moment losgelaufen sind, schaffen Sie es in die dunkle Ecke unter der Treppe, schräg gegenüber vom Eingang.

3. Die Wache auf Ihrer Ebene ist jetzt fällig. Schleichen Sie hinter ihr her und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie den S-Stick nicht.

4. Benutzen Sie doch mal eine Ihrer Kameras. Schießen Sie diese so an die Wand, dass Sie die Wache in der oberen Etage sehen können. Sobald diese sich auf den Weg zur Tür macht, huschen Sie in den Schatten zwischen dem Fuß der Treppe und dem Geländer.

5. Ihr nächstes Opfer hat wirklich die Ruhe weg. Der Soldat bleibt eine halbe Ewigkeit vor der Tür stehen – mehr als genug Zeit, um die Treppe hoch und hinter ihn zu schleichen. Zupacken, schlafen legen, verstecken. Schießen Sie ein paar Lichter aus, um für Schatten zu sorgen. Diese Wache hat auch den Code (70021) für die Tür bei sich.

Lassen Sie die Finger vom Lichtschalter und schieben Sie Ihre flexible Optik unter der Tür durch. Wenn die Wachen sich fortbewegen, gehen Sie durch die Tür.

Großer Korridor

Hier patrouillieren vier Wachen. Gehen Sie links die Treppe runter und holen Sie sich das Medi-Kit. Dann kehren Sie in den Flur zurück. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des kurzen Ganges.

Arbeitszimmer

Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Schranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Eine Wache spricht über Funk und schaltet dann das Licht ein. Sie steht mit dem Rücken zu Ihnen – jeder sollte eigentlich wissen, dass man Sam nie den Rücken zeigen darf. Holen Sie sich je einen Speicher-Stick aus der Tasche und dem PC. Im Nebenraum liegt noch ein Medi-Kit. Ach ja, Licht ausschalten nicht vergessen. Jetzt verlassen Sie das Zimmer so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen – Sam würde natürlich die Munition sparen und dem elektronischen Auge einfach ausweichen. Gehen Sie durch die nächste Tür.

Der Fahrstuhl

An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein (66768) und schießen erstmal die grelle Lampe aus. Rechts auf dem Tischchen finden Sie Munition und ein Medi-Kit. Wie Sie mit den drei Wachen am Fahrstuhl verfahren, ist Geschmackssache.

Variante 1: Ausschalten

Zerschießen Sie zwei Lampen – dank der Schatten können alle drei Wachen nach dem Mikado-Prinzip ausgeknockt und versteckt werden. Bei dieser Methode finden Sie eine Splittergranate.

Variante 2: Sneak-Master

Zerschießen Sie aus sicherer Entfernung nur die Lampe über dem Fahrstuhleingang. Huschen Sie durch die Schatten und drücken Sie den Knopf – solange Sie nicht gesehen werden, interessiert es die Wachen gar nicht, dass sich der Fahrstuhl bewegt.

Shoot-Out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, an weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Der Kampf ist hart, aber nach einigen Versuchen haben Sie es raus. Verbrauchen Sie nicht die ganze Munition, Sie brauchen noch einige Schüsse. Sammeln Sie einen Speicher-Stick, eine Splittergrante und ein Medi-Kit auf.

Nikoladze

Von der Bibliothek gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.

Überfall! Soldaten!

Cool bleiben, Fisher. Einfach das Gespräch mit brav erhobenen Patschehändchen abwarten. Sie können schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Nur ein Soldat kommt auf Sie zu – Thermalsicht hilft hier weiter. Alle anderen Gegner sind stationär und lassen sich prima abknallen. Nach der Schlacht benutzen Sie den PC und durchsuchen alle Leichen. Verlassen Sie nun die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die Zweite

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Sie wissen, wie es geht – also vergeigen Sie es nicht, Fisher! Die Wachen schauen alle dumm zum Zimmer hoch, in dem Sie den Tyrann erledigt haben. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg.

Die Flucht

Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Über Funk verfolgen Sie die Funkgespräche der Georgier. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Weit gefehlt, aber Ihnen soll's recht sein. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen Sie nach der fachgerechten Narkose über den Schrank auf den Balkon. Sie kommen in das Foyer zurück.

Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin – leise, versteht sich. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Leider schauen die Dummköpfe in die falsche Richtung. Fisher-Style in Reinkultur: Sie klettern leise über das Gitter, lassen sich von der Kante baumeln und fallen – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Ungesehen. Spazieren Sie durch die Tür. Bis zum nächsten Mal, Fisher.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER

Fußballmanager 2003

Egal ob Stadionausbau oder Vertragsverhandlungen – im neuesten FUSSBALLMANAGER haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir sagen Ihnen, wie Sie richtig Karriere machen.

SO LEGEN SIE LOS!

Für die richtige Karriere-Strategie sollten Sie sich zu Beginn einer Station überlegen, ob Sie hier nur kurzfristig Erfolg haben wollen oder mit dem Verein eher langfristig orientierte Ziele erreichen möchten. Dann sollten Sie Ihre Ausgaben auf genau diesen Bereich konzentrieren.

Bei einem schwachen Team sollten Sie unbedingt zunächst einen Blick auf die Jugendabteilung Ihrer Mannschaft werfen. Oft finden Sie hier gleich eine Reihe von Spielern, die Ihnen weiterhelfen können.

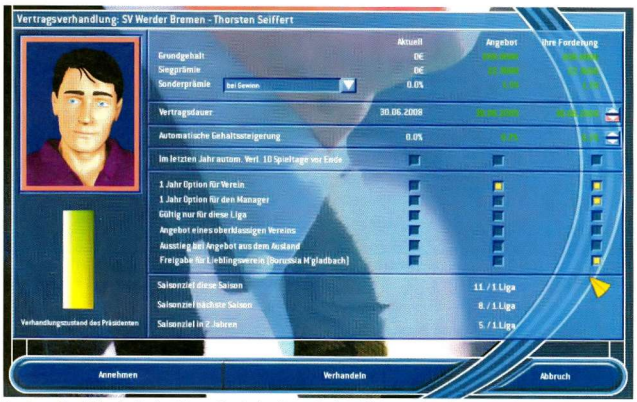
Wie handle ich meinen Vertrag aus?

Nicht nur die Vertragsverhandlungen zwischen dem Verein und den Spielern sind kniffflig, sondern auch die Verhandlung um den eigenen Trainer-Kontrakt. Einige Dinge sollten Sie dabei auf jeden Fall beachten.

1. Wenn Sie eine Karriere wählen, bei der Sie nicht in Ihrem Lieblingsclub starten, sollten Sie sich den Punkt „Freigabe bei Angebot des Lieblingsvereins" in den Vertrag schreiben lassen.

2. Wenn Sie es vermeiden können, wäre es auch hilfreich, wenn es keine Option für den Verein zur Verlängerung im Vertrag gibt. Dies ist aber meist mit starken finanziellen Abstrichen verbunden und sollte deshalb auch an letzter Stelle des „Wunschzettels" stehen. Wenn Sie unbedingt aus einem Vertrag rauswollen, gibt es auch dafür Möglichkeiten (siehe unten).

3. Eine Option für Sie zur Vertragsverlängerung hingegen sollte im Vertrag unbedingt eingerichtet werden, denn so haben Sie die Möglichkeit, sich bei auslaufendem Vertrag einen Einjahresvertrag aushandeln zu können.



Reagieren Sie nicht unbedingt auf das erstbeste Angebot und achten Sie immer darauf, dass eine Option auf Verlängerung der Zusammenarbeit im Vertrag steht.

Wie komme ich aus meinem Vertrag?

1. Immer wieder passiert es, dass man den aktuellen Verein vor Vertragsende verlassen will. Dies ist sehr schwierig, aber machbar. Am einfachsten und saubersten ist es natürlich, wenn Sie die Freigabe beim Vorstand erhalten, so dass Sie zwar weiterarbeiten können, sich aber bereits nach neuen Vereinen umschauen dürfen. Dies passiert jedoch nie, wenn der Verein Sie hoch schätzt.

2. Entlassen zu werden, ist da schon bedeutend einfacher. Dabei haben Sie dann natürlich das Risiko, dass Sie anschließend erst einmal einen neuen Club finden müssen, doch auch das klappt fast immer. Der einfachste Weg, seinen Vertrag nicht erfüllen zu müssen, ist das Provozieren von Misserfolgen: Setzen Sie ständig auf die formschwächsten Spieler, verärgern Sie Ihre Stars durch Einzelgespräche („Die Reserve braucht dich!") und deaktivieren Sie auf jeden Fall alle Assistenten. Wenn Sie im Training wochenlang nur Kondition bolzen, verlieren auch Ihre Stars anschließend jedes Spiel. Manchmal benötigen Sie nämlich diese Stars in der Stammelf, um a) zu verlieren und b) Ihre Finanzen zu schwächen.

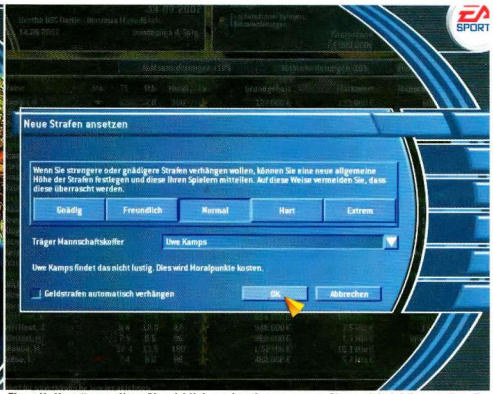
Die Spielerkombis

Zusätzlich zu den individuellen Stärken und Schwächen der Spieler ist beim **FM 2003** auch der gezielte Einsatz von bestimmten Spielerkombinationen von Vorteil. Hier eine Übersicht über alle positiven Kombinationen und ihre Auswirkungen. Die aktuell möglichen Boni können jeweils auf dem Aufstellungsbildschirm „Spielerliste" abgerufen werden.

Kombination Teil 1	Kombination Teil 2	Auswirkung
Flanken +2 auf RA oder LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Flanken +1 auf RA und LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Kopfball +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
GK mit Abschläge +2	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte Sturm
RM/LM beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RW/LW mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+0,5 Punkte Sturm
Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	- 0,5 Punkte Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	2 Stürmer mit Technik +1, Passen +1	+1 Punkt Mittelfeld
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	+1 Punkt Mittelfeld
Tackling und Passen +1 bei DM	Tackling und Passen +1 bei LI oder ANC	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passing +2 auf AM oder CM	Tackling +2 auf DM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei ROV/LOV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RV/LV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Laufwunder im Mittelfeld	Laufwunder im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Arbeitsbiene im Mittelfeld	Arbeitsbiene im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Kreativspieler im Mittelfeld	Kreativspieler im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Mittelfeldspieler Tackling<0	Mittelfeldspieler Tackling<0	-0,5 Punkte Mittelfeld
CD mit Kopfball exakt +1	CD mit Kopfball exakt +1	+0.5 Punkte Abwehr
CD mit Kopfball exakt +2	CD mit Kopfball exakt +2	+1 Punkt Abwehr
RV/LV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
ROV/LOV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
Manndecker in der Abwehr	Manndecker in der Abwehr	+0,5 Punkte Abwehr
Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	-0,5 Punkte Abwehr



In der Vorbereitung sollten Sie das Trainingslager in La Paz wählen, da es in Sachen Fitness überragend ist.



Einen Kofferträger sollten Sie wirklich nur bestimmen, wenn Sie stark beleidigt wurden. Es hilft auch, um einen Spieler zu vergraulen.

3. Wer gnadenlos Geld zum Fenster hinauswirft, wird ebenfalls schnell gefeuert. Selbst sehr reiche Vereine können schnell in den Ruin gewirtschaftet werden. Verlängern Sie alle Verträge Ihrer Stammspieler und erhöhen Sie die Einsatzprämie auf ein Vielfaches (500.000). Das geht richtig ins Geld.
4. Wenn Sie nun noch Ihre Fans verärgern (keine Fanbusse, keine Fanartikel etc.), stehen Sie bald auf der Straße und können sich einen neuen Club suchen.

Für welches Trainingslager soll ich mich entscheiden?

1. Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus (zu sehen in der Trainingslagerinfo). Dieses hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.
2. Wählen Sie zur Vorbereitung auf eine neue Saison das Trainingslager in La Paz, das vor allem in Sachen Fitness überzeugt. Wenn Sie während der Saison regenerieren müssen, bietet sich Porto Alegre mit einem Regenerationswert von 10 an. Ein tolles Allround-Trainingslager finden Sie in Antalya. Dort gibt es auch positive Signale in Sachen Stimmung und Moral. Wählen Sie niemals ein Trainingslager, das in einem Bereich Minuspunkte besitzt.
3. Vor der Saison sollten Sie eine Woche vor Spielbeginn eine Feier ansetzen. Das hebt die Moral- und Stimmungswerte. Vorsicht: Wenn Sie zwei verfeindete Spieler im Team haben, kann die Feier unter Umständen für eine Verschärfung des Streits sorgen.

Rotieren lassen wie Ottmar: Hilft das?

Auch die Aktivierung der Rotation kann helfen, Ihre Spieler in guter körperlicher Verfassung zu halten. Entscheidend ist einfach, dass gerade bei einer Teilnahme am Europapokal jeder Spieler irgendwann einmal pausieren muss. Trotzdem gibt es auch Probleme, wenn Sie rotieren lassen. Behalten Sie die Rotation und den Rotationsgrad deshalb gut im Auge und verlassen Sie sich nicht auf den dafür zuständigen Button. Stellen Sie lieber selbst das Team zusammen, um zu gewährleisten, dass gerade in wichtigen Spielen die besten Kicker auf dem Platz stehen. Lassen Sie durch die Aufstellungsoption „geringste Form" bei unwichtigeren Spielen Spieler zum Zuge kommen, die sonst wenig spielen.

Was bewirken Heldenspieler?

„Helden" sind Spieler, die auf ihre Mitspieler einen positiven Einfluss haben. Unterschieden wird zwischen Spielern, die eine ganze Mannschaft beeinflussen, und solchen Spielern, die nur Einfluss auf ihren Mannschaftsteil haben, wobei die Torhüter hier zur Abwehr gezählt werden.

Folgende Heldentypen gibt es:
+1 % auf alle Mitspieler
+2 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler
+10 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+10 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+1 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+2 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+5 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+10 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil

Die positiven Auswirkungen bleiben bis zu einer Moral von 80 % erhalten. Sinkt die Moral noch weiter ab, lassen sich die anderen Spieler nicht mehr motivieren. Feinde eines Spielers werden von seinen positiven Auswirkungen nicht betroffen.

Was bestimmt den Heldenstatus eines Spielers?

Im Editor kann ein solcher Status für den Spieler gesetzt werden. Ansonsten wird er im Spiel einmal am Ende der Saison vergeben, wenn der Spieler in dieser Saison etwas Besonderes geleistet hat. Ein Heldenspieler kann seinen Status auch wieder verlieren.

Er verliert ihn für eine Saison, wenn er weniger als 10 Spiele bestritten hat oder wenn sein Notenschnitt schlechter als 4 war. Alle Änderungen werden auf dem Bildschirm mit der Zusammenfassung der Auf- und Abwertungen ausgegeben.

Wer soll den Koffer tragen?

Ist der Spieler über 23 oder unter den besten 15 des Kaders, verliert er pro Woche 5 Moralpunkte. Ist er bei den besten 3, dann verliert er sogar 20 Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler „rausekeln" wollen, können Sie dies als eine Maßnahme für höchste Verärgerung einsetzen.

Wie lindere ich Heimweh?

Vor allem bei Spielern aus dem Ausland treten häufig Integrationsprobleme auf. Wenn Sie die Meldung erhalten „Spieler kommt mit der Sprache nicht zurecht", sollten Sie sofort reagieren. Rufen Sie die Karteikarte des betreffenden Spielers auf und spendieren Sie ihm einen Dolmetscher. So können Sie kurzfristig auf die Probleme eingehen.

Wann spielt der Spieler mit voller Stärke?

Der Konstanzwert beeinflusst die tatsächliche Spielstärke eines Spielers. Das bedeuten die Einstufungen im Einzelnen:

Diva: Eine Diva spielt mit je einer 25%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Normal: Ein normaler Spieler spielt mit je einer 10%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Feste Größe: Eine feste Größe spielt mit je einer 5%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Sichere Bank: Ein solcher Spieler spielt immer mit 100 %.

Je höher der Konstanzwert, desto höher also die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler tatsächlich mit seiner vollen Spielstärke spielt.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit erhöhtem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. Verwenden Sie hier durchschnittliche Werte. Ein Spieler hat ab einem Alter von 30 Jahren pro Jahr ein um 5 % erhöhtes Verletzungsrisiko.
Auch auf die Schiris hat der Einsatz Auswirkungen: Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders oft eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Hoher Einsatz = Viele Verletzungen?

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie zum Beispiel einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte.



Wenn Sie eine Agentur mit der Sponsorsuche beauftragen, müssen Sie zehn Prozent „abdrücken". Besetzen Sie deshalb Ihre Banden lieber selbst.



Setzen Sie Sonderbusse ein und veranstalten Sie Autogrammstunden, um die Fans zu erfreuen.

Einsatz	Verletzungs-multiplikator	Multiplikator für gelbe Karten
0	0,5	0,05
1	0,6	0,1
2	0,7	0,2
3	0,8	0,4
4	0,9	0,8
5	1	1
6	1,1	1,2
7	1,2	1,5
8	1,3	1,8
9	1,4	2,2
10	1,5	3

Mit welchen Taktiken soll ich spielen?

Welche Taktiken Sie anwenden, hängt in erster Linie vom vorhandenen Spielermaterial ab. Wenn Sie keine drei Topstürmer haben, sollten Sie auch kein 4-3-3-System spielen. Einen guten Überblick über mögliche Siegestaktiken bekommen Sie, wenn Sie im Aufstellungsmenü (Schnelle Aufstellung) auf „bestmögliche Mannschaft" klicken. Wenn Sie hier nicht den Haken „System beibehalten" angeklickt haben, wird Ihnen nun ein System angezeigt, das Ihrer Mannschaft die meisten Stärkepunkte verschafft. Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der erwünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, um gezielt einzelne Werte zu steigern.
Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Das Stadion: ausbauen oder neu bauen?

Beachten Sie, dass Sie Ihr Stadion erheblich billiger bauen können, wenn Sie es lediglich erweitern und auf die Veränderung von Grundstrukturen verzichten. So ist eine Veränderung der Fundamente oder des Neigungswinkels einer unteren Ebene immer ein teures Vergnügen, auch wenn es dem Stadion selbst zunächst gar nichts bringt. Ein neues Stadion sollten Sie sich deshalb nur leisten, wenn entweder Ihr aktuelles sehr klein ist und ein Ausbau ebenfalls hohe Kosten mit sich bringen würde oder aber, wenn Sie mit Geld gesegnet sind (etwa nach einem Börsengang).

So berechnen Sie die Bauzeit!

Für die Bauzeit nehmen wir folgende Berechnung: Wenn Sie mehr als zwei Tribünen ausbauen, werden diese hintereinander erstellt.

Pro Tribüne (Block) und 1.000 Sitzplätze	1 Woche
Pro Tribüne (Block) und 1.000 Stehplätze	1 Woche
VIP Plätze = 500 pro Längs-Tribüne	2 Wochen
Dach	Halbe Zeit der Tribünengrößen, VIP-Bereiche dauern extra
Kleinkram (auch Farbänderungen)	2 Wochen, wenn Rest beendet ist

PC-Games-Stadion? Soll ich die Namensrechte verkaufen?

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer Zehnjahresverträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch negative Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Was bringt der Ausbau des Umfeldes?

Das Vereinsgelände des **FM 2003** wurde vor allem in den Bereichen Medien und Forschung erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.

Gebäude	Effekt	Preis
Medizinisches Labor	Durch Blutanalysen werden Muskelverletzungen um 20 % reduziert. Ihre Spieler erhalten pro Spiel einen Müdigkeitspunkt weniger.	375.000 Euro
Zentrum für Trainingslehre	Durch optimales Training und besonders ausgefeilte Übungen lernen die Spieler neue Fähigkeiten 10 % schneller.	800.000 Euro
Sportmedizinisches Institut	Schwere Verletzungen können durch die Anwendung neuester Erkenntnisse 10 % schneller geheilt werden.	1.600.000 Euro
Bibliothek	Spieler können nebenher Studiengänge absolvieren, werden bessere Mitarbeiter und können nach ihrer Karriere auch Doktorstellen annehmen.	2.000.000 Euro
Ernährungswissenschaftliches Institut	3 % Fitnessbonus für alle Spieler, die mehr als ein Jahr bei Ihrem Verein sind.	2.500.000 Euro
Pressezentrum	Sie können sich über 20 % mehr Interviews freuen.	600.000 Euro
Eigenes Studio	Es wird mehr über Ihren Verein berichtet. Ihr Fanwachstum steigt um 50 %.	1.000.000 Euro
Eigenes Luxusstudio	Erlaubt die Produktion einer eigenen Fernsehsendung und sorgt für 30 % mehr Fanwachstum und 5 % mehr verkaufte Fanartikel.	2.000.000 Euro
Eigenes Sendezentrum	Erlaubt professionelle Produktionen. Bei den nächsten Fernsehverhandlungen erhalten Sie einen Bonus von 10 %.	4.000.000 Euro
Sendemast	Sie erreichen weitere Zuschauer, was sich positiv auf Ihre Sponsoren auswirkt. Sie erhalten bei Haupt- und Bandensponsoren einen Bonus von 10 %.	2.000.000 Euro
Mall	Die Mall kann in drei Stufen ausgebaut werden. Sie sorgt für 1/2/3 % mehr Zuschauer und wirft sogar einen gewissen Gewinn ab.	3.000.000 Euro 6.000.000 Euro 12.000.000 Euro
Mädcheninternat	Kein Jugendspieler beendet mehr vorzeitig seine Karriere.	7.000.000 Euro



Mit talentierten Jugendspielern lässt sich gutes Geld verdienen. Bieten Sie ihnen einen Profivertrag an und verkaufen Sie sie nach der 90-Tage-Frist wieder.



Auf und ab: Wenn Sie den Sprung an die Börse geschafft haben, sollten Geldsorgen erst einmal der Vergangenheit angehören.

Bandenwerbung: Nicht zu früh unterschreiben

Stimmen Sie bei guten Angeboten nicht frühzeitig zu. Gerade hier lohnt sich das Risiko, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Wie besänftige ich die Fans?

Wenn Sie die Fans gegen sich haben, ist es schwer, den Vorstand zu einer weiteren Zusammenarbeit zu „überreden". Noch schlimmer sind aber die finanziellen Ausfälle. Unzufriedene Fans kaufen weniger Fanartikel und pilgern seltener ins Stadion. Tun Sie alles, um Ihre Fans zufrieden zu stellen. In erster Linie sind es natürlich Siege und Erfolge, die für Ihr Publikum ebenso das A und O sind wie für Ihren Vorstand. Wenn diese einmal ausbleiben, können Sie durch geschickte Aussagen in den Interviews die Beliebtheit bei den Fans zurückerobern. Versprechen Sie eine erfolgreiche Saison, verdeutlichen Sie, dass Ihre Spieler sich zerreißen werden.
Ebenfalls sehr wirkungsvoll sind Fan-Aktionen, der Einsatz von Sonderzügen, die Subvention von Fanbussen oder das Senken der Eintrittspreise im Stadion. Auch Sonderangebote für Fanartikel sind immer gern gesehen.

Wie gewinne ich an Prestige?

1. Das Vereinsprestige ist ein Wert von 1 bis 20, wobei 20 den besten Wert darstellt. Das Vereinsprestige kommt vor allem im Transfermarkt zum Tragen, wo ein Verein wie Real Madrid die besseren Karten hat, den hoffnungsvollen Talent-5-Spieler an Land zu ziehen. Das Vereinsprestige bezieht sich nicht nur auf aktuelle, sondern auch auf historische Erfolge.
2. Das Prestige wird ab der zweiten Saison am Anfang jeder Saison für alle Mannschaften von selektierten Ländern aktualisiert. In einem ersten Schritt wird dazu bestimmt, wie viele Punkte sich das Prestige nach oben oder unten ändern kann. Diese Punkte werden aber nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit in Abhängigkeit zum derzeitigen Prestigewert vergeben. Eine Mannschaft mit hohem Prestigewert verliert leicht an Prestige, hat es aber viel schwerer, weitere Prestigepunkte zu gewinnen.

Im Einzelnen werden Prestigepunkte vergeben für:

- den Gewinn eines europäischen Pokalwettbewerbs mit 100 %
- den Gewinn der nationalen Meisterschaft (die Wahrscheinlichkeit hängt von der Durchschnittsstärke des Landes und der Liga ab)
- den Gewinn des nationalen Pokals (Wahrscheinlichkeit hängt nur von der Durchschnittsstärke des Landes ab)
- Aufstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Qualifikation für internationalen Wettbewerb

Abzüge gibt es für:

- Abstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Teams mit Prestige über 15 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht einen der 5 ersten Plätze in der 1. Liga ihres Landes erreicht haben.
- Teams mit Prestige über 10 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht in der 1. Liga spielen.
- Teams mit Prestige über 7 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht mind. in der 2. Liga spielen.

Außerdem findet eine Prestigeanpassung an die Stärke der Liga und des Landes statt.

Geld her! So werden Sie reich.

1. Zunächst einmal können Sie im Editor für jeden Verein ein Startvermögen einstellen. Wenn Sie auf diese Weise zu Geld kommen wollen, müssen Sie allerdings mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad starten.
2. Seien Sie dagegen vorsichtig mit den Prämien im Editor. Zwar können Sie theoretisch die Pokalrunden-Prämien so anheben, dass Sie schnell viel Geld verdienen können, doch erhalten dann auch andere Vereine weit mehr, als ihnen zusteht.
3. Auch mit Ihren Jugendspielern können Sie gutes Geld verdienen. Geben Sie einigen guten Kickern einen Amateur- oder Profivertrag und setzen Sie diese dann nach Ablauf der 90-Tage-Frist auf die Transferliste. Meist muss man die Ablöseforderung schrittweise senken, aber es bleibt immer noch ein Gewinn.

An die Börse!

1. Es gibt aber natürlich auch Mittel, um seine Finanzen zu stärken, die nicht durch Manipulation der Vereinswerte zustande kommen. Auch wenn das Beispiel Borussia Dortmund in der Bundesliga nicht gerade ein Paradebeispiel für riesige Börsengewinne ist, können Sie im *FM 2003* durch eine Umwandlung Ihres Clubs in eine Aktiengesellschaft richtig Geld scheffeln.
2. Die Voraussetzungen sind dafür natürlich happig: So müssen Sie beispielsweise mindestens drei Jahre in einem Verein tätig sein und im Jahr vor der Aktienumwandlung Gewinn erwirtschaftet haben. Gerade bei hochklassigen Clubs mit unruhigen Vorständen müssen Sie wirklich drei Jahre lang Erfolge vorweisen können, um nicht geschmissen zu werden.
3. Dafür lohnt sich die Umwandlung in eine AG aber auch. So fließen anschließend schon mal lockere 350 Millionen Euro auf das Vereinskonto. Bei einem mittelklassigen Club ist die Chance, drei Jahre hintereinander tätig zu sein, deutlich größer, dafür wird dieser Verein nicht so viel Geld für seine Aktien bekommen. Lohnen wird es sich aber auf jeden Fall.
4. Eine schwierige Hürde ist oft auch, dass Sie im Vorjahr Gewinn erwirtschaftet haben müssen. Wenn Sie dieses Ziel zu verfehlen drohen, sollten Sie kurzfristig alle Ausbaumaßnahmen einstellen, einige Gehälter kürzen und zur Not sogar einen Top-Star auf die Transferliste setzen. Das tut zwar sportlich erst einmal weh, doch nach der erfolgreichen Umwandlung in eine AG haben Sie meist so viel Geld, dass Sie locker einen besseren Spieler erwerben können.

Wie komme ich auf den Titel des Kicker?

1. Da natürlich nach einem Textmodusspiel keine Grafiken aus dem Spiel vorliegen, wird in diesem Fall für die Zeitung auf vorbereitete Screenshots zurückgegriffen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, die vorhandenen Grafiken zu erweitern.
2. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\newspaper. Sie können auch selbst für den Textmodus weitere Hintergründe in das Spiel einbauen. Dazu müssen Sie eigens angefertigte Screenshots aus dem Spiel wie folgt benennen: Neutral + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es keinen Sieger gibt oder wenn ein allgemeiner Screenshot für den Spieltag ausgegeben wird. Ein Beispiel: Neutral9.bmpWappenname + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es einen Sieger gibt. Schauen Sie dazu unter \badges zunächst nach dem Wappennamen des Vereins. Beispiel: Dortmund3.bmp.

Screenshots können entweder über ALT+DRUCK erstellt werden. Die Integration von Fanplakaten funktioniert fast genauso wie bei den Zeitungsbildern. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\FanBanner. Diese müssen Sie nach dem gleichen Verfahren wie bei den Zeitungsbildern benennen (siehe auch die Beispiele im Verzeichnis): Wappenname + Zahl.Tga. Es werden TGA-Dateien mit Alpha-Kanal verwendet.

Thorsten Seiffert



Sie können sich selbst auf das Titelblatt des „Kicker" befördern. Dafür müssen Sie nur einen Screenshot einbinden.

Sim City 4

Ganz schön hoch ist der Schwierigkeitsgrad von SIM CITY 4. Wir verraten Einsteigern und Profis, wie sie ohne in Finanznot zu geraten eine richtig große und vor allem bestens funktionierende Stadt errichten.

WENN ICH GROSS BIN, WERD ICH NEW YORK – DER START

1. Bevor Sie Ihre Stadt gründen, sollten Sie einen Blick auf den Gott-Modus werfen, da Sie dort aus den meist ebenerdigen Flächen ein Grundstück nach Ihrem Geschmack machen können. Verzichten Sie auf keinen Fall auf einen Fluss oder eine Küste, da Sie diese benötigen, um bestimmte Dinge wie den wichtigen Handelshafen oder den für die Erholung der Sims nutzbaren Strand errichten zu können. Wenn Sie ein Areal erstellen, das von einem Fluss oder einem Meer durchbrochen wird, sollten Sie schon im Gott-Modus für eine ungefähre Höhenangleichung der Klippen sorgen. Die benötigen Sie, um beispielsweise Autobrücken zu bauen. Zwar kann man im späteren Spielverlauf ebenfalls das Terrain bearbeiten, doch dies kostet dann eine Menge Geld. Haben Sie das Grundstück nach Ihren Wünschen erstellt, geht es los!

2. Bis es dann so weit ist, dass Sie Bürgermeister einer Metropole wie New York werden können, brauchen Sie viel Zeit und vor allem Geduld. Zu Beginn haben Sie ein leeres Gelände und wenig Geld, deshalb müssen Sie ganz langsam durchstarten. Als Allererstes überlegen Sie sich eine Art Stadtplan. Wohn- und Kommerzgebiete dürfen ruhig in unmittelbarer Nähe voneinander aufgebaut werden. Industriegebiete (bis auf Agrarwirtschaft – Stufe 1) dagegen platzieren Sie etwas weiter außerhalb. Achten Sie dann aber auf eine gute Verkehrsanbindung an das Industriegebiet. Bauen Sie ruhig jetzt schon je eine Bushaltestelle im Wohngebiet und eine am Industriegebiet.

3. Beginnen Sie mit einigen Kacheln Wohnfläche, wobei Sie sich zu Beginn erst einmal auf die ersten beiden Besiedlungsstufen beschränken. Dicht besiedelte Wohngebiete errichten Sie später, beziehungsweise „überbauen" Sie damit später das dünn besiedelte Gelände. Auch bei den Einzelhandelsgebieten und den Industriegebieten sollten Sie so verfahren. Bauen Sie ein Kraftwerk (Kohle oder Öl) und sorgen Sie dafür, dass alle Gebiete mit Wasseranschlüssen versorgt sind. Jetzt ziehen die ersten Sims in Ihre Stadt. Auch wenn Sie die meisten Industriegebiete außerhalb der Wohngebiete platzieren werden, ist es oft hilfreich, landwirtschaftliche Flächen innerhalb eines Wohngebietes anzusiedeln. Wenn Sie zum Beispiel feststellen, dass sich Ihre Sims über eine hohe Arbeitslosigkeit beklagen, aber die meisten Industriegebiete gut ausgelastet sind, bauen Sie in der Nähe der Arbeitslosen-Siedlungen eine Industriezone der ersten Stufe und eine kleine Gewerbezone.

4. Eine Straßenverbindung zu einer Nachbarstadt ist genauso wichtig wie eine Verbindung zu den Nachbarn durch Strommasten und Wasserrohre. Wenn Sie die Möglichkeit haben, bauen Sie die Stadt an einem Fluss, da Sie so später einen Hafen errichten und damit den Handel ankurbeln können. Platzieren Sie einen Hafen nicht zu nah an Wohngebieten, da er für einen Kriminalitätsanstieg sorgt und die Umwelt stark belastet.

Sorgen Sie für finanzielle Reserven!

1. Verzichten Sie bis zu einer Einwohnerzahl von 8.000 auf Feuerwehrstationen. Zu Beginn des Spiels ist *Sim City* gnädig mit Ihnen und Brände sind erst einmal keine in Sicht. Auf Polizeistationen können Sie ebenfalls eine Weile verzichten (bis 10.000 Einwohner). So sparen Sie jeden Monat eine Menge Geld und durch einen Steuersatz von 8,5 % sorgen Sie über die ersten Jahre, in denen Ihre Stadt dann behutsam heranwächst, für ein finanzielles Polster. Lassen Sie die Einwohner ruhig ein wenig meckern. Wenn es aber erst einmal zu Bränden gekommen ist, müssen Sie auf jeden Fall eine Feuerwehrstation errichten.

2. Um Ihre Finanzen aufzubessern, lohnt es sich durchaus, Wasser und Energie an Ihre Nachbarn zu verkaufen! Bauen Sie deshalb gleich zu Beginn ein paar Wasserpumpen mehr als Ihre Einwohner benötigen, und wenn es finanziell möglich ist, errichten Sie schnell ein zweites Kraftwerk. So können Sie Ihre Nachbarstädte mit Wasser und Energie versorgen und dafür richtig gutes Geld einstreichen, ohne dass Ihre eigenen Einwohner darunter leiden müssen. Wenn Sie sowieso Wasser im Überfluss pumpen, können Sie es doch auch verkaufen.

3. Es gibt auch einen einfachen Trick, um gleich zu Beginn des Spiels zu einer schönen Stange Geld zu kommen. Gehen Sie ins Regionsfenster und errichten Sie dort zwei Städte, in denen Sie aber gar nicht viel aufbauen (lediglich Verbindungen zu anderen Grundstücken und einige Industrie- und Wohngebiete). Sobald dort einige Bewohner eingezogen sind, speichern Sie ab und nehmen Ihren Hut. Nun suchen Sie sich ein Grundstück aus, das an die beiden vorher errichteten Städte angrenzt, und bauen eine „richtige" Stadt. Der Vorteil dabei ist, dass Sie jetzt sehr schnell mit den beiden Städten Handel treiben und ihnen Wasser und Energie verkaufen können.

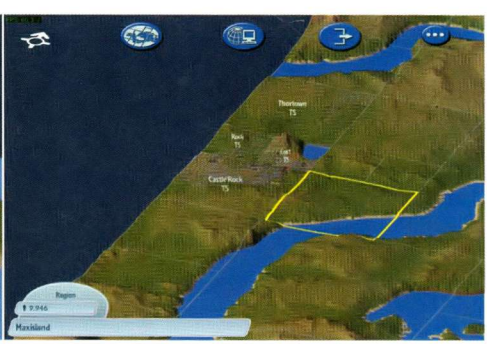
4. Viel Geld bekommen Sie, wenn Sie Müll importieren. Tun Sie dies aber nur, wenn die Müllsituation in Ihrer Stadt die Bewohner zufrieden stellt. Bauen Sie weit außerhalb der Wohngebiete zwei Müllhalden und später ein Recyclingcenter. Sie sollten niemals eine Müllhalde in einem Wohngebiet platzieren, da dies den Landwert nicht nur auf „gering" setzen wird, sondern es auch nicht möglich ist, eine Müllhalde wieder zu entfernen (nicht einmal mit dem Dezone-Tool). Wenn Sie später mit einem dicken Portemonnaie gesegnet sind, können Sie außerhalb der Wohngebiete ein Müllkraftwerk errichten, denn auch wenn diese sehr teuer erscheinen, sind sie doch eine exzellente Möglichkeit, das Müllaufkommen drastisch zu reduzieren und zudem Strom zu erzeugen.

Soll ich einen Kredit aufnehmen?

Auf Kredite müssen Sie gerade zu Anfang des Spiels komplett verzichten. Zwar können Sie bis zu zehn Anleihen aufnehmen, dies ist jedoch nicht ratsam. Die Zinsen werden ziemlich schnell Ihrem Haushaltsbudget den Garaus machen und Ihre Stadt „stilllegen". Natürlich gibt es Momente im Spiel, an denen die Anleihen durchaus ihren Sinn haben: Wenn Sie beispielsweise ein dringend benötigtes Bauwerk wie ein Kraftwerk ersetzen müssen, ist es sinnvoller, einen Kredit aufzunehmen, als wegen fehlender finanzieller Mittel Ihre Sims ohne Strom dastehen zu lassen. Benutzen Sie Kredite aber keinesfalls, um unwichtige Dinge (wie beispielsweise ein Stadtwahrzeichen) zu kaufen.



Vor dem Start Ihrer Stadt sollten Sie unbedingt mindestens eine Wasserfläche errichten, da ein Hafen eine Wirtschaftshilfe für Ihr Budget sein kann.



Bauen Sie einige kleine Städte, um damit Handel zu treiben und so Ihr Finanzbudget ordentlich aufzubessern.

Was bewirken die Verordnungen?

1. In den ersten Jahren sollten Sie auf städtische Verordnungen verzichten, die Sie viel Geld kosten können. 100 Dollar bekommen Sie hingegen monatlich für das legalisierte Glücksspiel, ein Betrag, der am Anfang sehr hilfreich fürs Budget ist. Zudem ist dies eine Voraussetzung dafür, dass man im späteren Verlauf des Spiels ein großes Kasino angeboten bekommt. Beachten Sie aber, dass dies meist eine Kriminalisierung mit sich bringt. Wenn Sie also schon eine hohe Verbrechensrate in der Stadt haben, sollten Sie das Kasino nicht bauen lassen.

2. Später können Ihnen einige Verordnungen sehr helfen, Ihre Bürger zufrieden zu stellen und Probleme einzudämmen. Haben Sie ein Kriminalitätsproblem, ist es hilfreich, die „Nachbarschaftswache" zu fördern. Ebenso bewirkt ein Junioren-Sportprogramm eine geringere Kriminalität. Eine Brandmelderverordnung unterstützt die Arbeit der Feuerwehr. Schön billig, aber durchaus effektiv ist die Reifenwiederverwertungs-Verordnung. Sie verringert die Müllmenge und sollte unbedingt ausgeschaltet werden. Ein wesentlich teurerer Spaß ist das Fahrgemeinschafts-Programm. Trotzdem hilft diese Verordnung enorm, wenn es darum geht, eines Verkehrsproblems Herr zu werden. Eine Verordnung zur Erhöhung des Tourismus in der Stadt bringt Vorteile für Ihre Einzelhandelszonen, verstärkt aber auch den Verkehr. Haben Sie sowieso ein Verkehrsproblem, verzichten Sie am besten darauf. Die Verordnung bringt auch so gut wie nichts, wenn Sie über keinen Flughafen verfügen.

Soll ich die Polizei berauben?

1. Bei der Platzierung der Polizei- und Feuerwehrstationen ist ein guter Plan das A und O. Denken Sie daran, dass vor allem diese Einrichtungen am Ende eines jeden Monats ein riesiges Loch in Ihr Stadtsäckel fressen. Sorgen Sie immer dafür, dass Industriegebiete und Hafengebiete von Polizei- und Feuerwehrstationen abgedeckt werden, da dort naturgemäß hohe Kriminalität herrscht und die Gebäude stets in Feuergefahr sind. Zudem ist es ideal, wenn der Umkreis der Einsatzbereitschaft der Polizei und der Feuerwehr die Wohngebiete komplett erfasst.

2. Da Sie erst im späteren Verlauf des Spiels immer mehr Einsatzkräfte benötigen, empfiehlt es sich, zu Anfang nur kleine Stationen mit je zwei Beamten zu bauen und diese dann durch größere Stationen zu ersetzen, statt weitere kleine Stationen zu errichten. Die Planierraupe ist hier Ihr bester Freund.

3. Selbst wenn es finanziell einmal eng wird, sollten Sie sich davor hüten, das Budget der Feuerwehrleute zu beschneiden. Wenn ohnehin schon erhöhte Feuergefahr in der Stadt herrscht, wird eine Reduzierung der Feuerwehrmittel diese noch weiter in die Höhe treiben. Checken Sie die Karte und finden Sie heraus, wo es rote Zonen gibt. Platzieren Sie dort eine kleine Feuerwehrstation.

4. Wenn Sie eine gut abdeckte Polizeierfassung in Ihrer Stadt haben, können Sie bei den Gesetzeshütern sogar in finanziellen Notsituation einsparen (allerdings nur, wenn die Kriminalitätsrate nicht zu hoch ist). Eine Budgetierung oberhalb der Ideallinie ist nicht notwendig, wenn die Polizeistationen nahezu das gesamte Areal abdecken.

5. Sie können auch eigene Gefängnisse bauen, sollten dabei jedoch darauf achten, diese auf keinen Fall in der Nähe von Wohngebieten zu „pflanzen" – das sorgt für große Verärgerung unter Ihren Bürgern. Gleiches sollten Sie bedenken, wenn Ihnen das Land ein Staatsgefängnis anbietet und dafür monatlich einen gewissen Betrag rausrücken will.

Fahr Bus und Bahn!

1. Früher oder später werden Sie mit verstopften Straßen konfrontiert – ein Problem, das jede Großstadt hat. Wenn Sie schon frühzeitig gut planen, können Sie lange Zeit davor Ruhe haben. Der große Vorteil von *Sim City 4 ist:* Die Bebauungsgebiete verfügen bereits automatisch über ein Straßennetz, so dass Sie „nur" noch Verbindungen zu anderen Gebieten und Umgehungsstraßen bauen müssen. Sorgen Sie dafür, dass eine Straße, die von einer anderen Stadt zu Ihren Industriegebieten reicht, um den Innenstadtbereich herum gebaut wird, damit Berufspendler schnell zur Arbeit kommen. Sorgen Sie zudem unbedingt für ein Bus-System. Zu Beginn reichen einige wenige Bushaltestellen. Bushaltestellen müssen in stark belebten Wohngebieten installiert werden, da die Sims nicht gerne laufen. Überprüfen Sie hin und wieder die Auslastung der Bushaltestellen. Ist diese sehr schwach, hat eine Haltestelle an diesem Ort keinen Sinn.

2. U-Bahnen sind sehr sinnvoll, um den Straßenverkehr zu entlasten, doch aufgrund der hohen Anschaffungskosten sollten Sie damit warten, bis mindestens 25.000 Einwohner in Ihrer Stadt „hausen". Stattdessen sollten Sie gleich zu Beginn auf ein einfaches Eisenbahnnetz setzen. Beachten Sie bei allen Verkehrswegen, dass Sie diese später eventuell ausbauen beziehungsweise verbreitern müssen. Lassen Sie deshalb ruhig immer etwas Platz, um in einigen Jahren einen Highway oder einfach eine zweite Straßenspur hinzufügen zu können, ohne vorhandene Areale abreißen zu müssen. Das spart eine Menge Geld.

3. Autobahnen brauchen Sie wirklich erst sehr spät im Spiel, wenn die Verkehrsprobleme überhand nehmen. Sie zu früh zu errichten, kostet sehr viel Geld, zumal die Autobahnen von den Sims nur sehr spärlich genutzt werden.

So vermeiden Sie Steuerprobleme

1. Die lieben Steuern sind in *Sim City 4* Ihre Haupteinnahmen. Ein Prozent mehr Steuern können Ihrem „Geldspeicher" schon einen enormen Batzen hinzufügen. Doch seien Sie vorsichtig: Erhöhen Sie die Steuern niemals abrupt auf deutlich höhere Werte, denn das wird dazu beitragen, dass die Sims Ihre Stadt verlassen. Zu Beginn des Spiels sollten Sie ruhig einen Steuerwert zwischen acht und zehn Prozent auf Wohngebiete legen, wobei Sie durch unterschiedliche Werte für die drei verschiedenen Zonen steuern können, wie sich Ihre Stadt entwickeln soll. Wollen Sie beispielsweise an einem bestimmten Zeitpunkt dafür sorgen, dass mehr reiche Einwohner in die Stadt kommen (um beispielsweise an Bonusgebäude wie den Countryclub zu kommen), können Sie hier die Steuern deutlich senken.

2. Im weiteren Verlauf des Spiels sollten Sie die Steuern insgesamt leicht senken (bis auf maximal fünf Prozent), um die Einwohnerzahl Ihrer Stadt zu erhöhen. Die gleiche Vorgehensweise können Sie bei den Steuern für Gewerbe- und Industriegebiete anwenden, wenngleich diese nicht so viel Geld in Ihre Börse bringen. Die wichtigsten Steuern sind die Abgaben der Wohnregionen.

Sparen auf Kosten der Bildung?

1. Nach einer Startphase werden von Ihren Bewohnern Schulen und Krankenhäuser gefordert und Sie sollten der Forderung nachkommen. Zu Beginn reichen eine einfache Grundschule und ein kleines Krankenhaus. Erst wenn Sie mehr Geld verdienen, sollten Sie sich an den weiterführenden Schulen versuchen. Bildung und Gesundheit fressen ein Riesenloch in Ihr Budget, deshalb dürfen Sie hier niemals die Kontrolle verlieren. Bauen Sie deshalb erst, wenn Sie von Ihrem Berater auf das Fehlen dieser Strukturen hingewiesen werden. Relativ früh im Spiel bekommen Sie die Universität als Bonusgebäude angeboten. Verzichten Sie zunächst darauf, denn sie belastet Ihre Haushaltskasse über Gebühr, da die monatlichen Zahlungen sehr hoch sind.

THORSTEN SEIFERT



Hier kam nicht nur die Feuerwehr zu spät, sondern Sie sollten auch einmal an eine Polizeistation in der Nähe denken.



Sie sollten immer einen Blick auf die Bewässerung Ihrer Stadt werfen, da nicht bewässerte Bereiche auch nicht bezogen werden.

Anno 1503

Unsere Profi-Tipps zeigen Ihnen, wie Sie Aristokraten-Siedlungen bauen und am Leben halten. Wer diese Tipps gekonnt umsetzt, kann sich gleich daran machen, seinen Palast zu bauen. Obendrein haben wir die besten Taktiken und Tricks für den richtigen Umgang mit dem Militär zusammengestellt. So räumen Sie jeden Widersacher aus dem Weg!

DIE ARISTOKRATEN

Ab wann gibt es Aristokraten?

Sobald eine Siedlung mehr als 1.900 Kaufleute beherbergt, werden die Aristokratenhäuser freigeschaltet. Die Edelleute wohnen stets mit 30 Personen in einem Haus.

Bedürfnisse

Im Vergleich zu den Kaufleuten haben die Aristokraten eher wenige, dafür aber sehr exquisite Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung, Wein, Schmuck und Kleidung. Für Unterhaltung und soziales Wohlbefinden sorgen ein Theater, ein Badehaus, eine Kirche und Parkanlagen.

Sensibelchen

Im Gegensatz zu anderen Bewohnern sind die Aristokraten extrem sensibel, was die Erfüllung ihrer Wünsche angeht. Bleibt ein Gut aus, ist die Stimmung sofort im Keller und kurze Zeit später wird das Haus eingerissen. Sie müssen daher noch mehr als sonst auf die reibungslose Produktion und Lieferung der Waren achten. Wenn Sie es mit der Bourgeoisie zu tun haben, müssen die Lager immer voll sein – Überproduktion ist hier stets angebracht.

Viel Arbeit für viel Geld

Sorgen Sie dafür, dass alle vier nachgefragten Güter ausreichend vorhanden sind – es lohnt sich. Den Aristokraten sitzt das Geld sehr locker – mit ihnen lässt sich richtig Asche machen.

Aristokratensiedlung

Sobald Sie einmal Aristokratenhäuser bauen können, gilt dies für die gesamte Inselwelt. Es ist also durchaus möglich, eine Insel nur für den Adel zu bebauen. Optimal ist natürlich eine Insel, die möglichst viele Bedarfsgüter produzieren kann. Wenn Sie zum Beispiel auf einer Wein-Insel obendrein eine Gold- oder Edelstein-Mine finden, ist dies ein sehr guter Ort für eine Aristokratensiedlung.

Parkanlagen

Hier kann jeder Hobby-Gärtner seinen Gelüsten freien Lauf lassen. Errichten Sie hübsche Parkanlagen mit Pavillons, Irrgärten und Blumenbeeten. Mit den Zieranlagen lassen sich wunderschöne Anlagen erbauen. Für das Spiel ist Schönheit nicht wichtig – da tun es auch ein paar Beete, Bäume, Hecken und ein Pavillon. Es macht aber Spaß, richtig schöne Gärten zu bauen.

Gebäude	Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Gold	Kosten
Aristokratenwohnhaus	12	10	20	5	0	0
Kathedrale	40	30	60	30	12.000	80
Schloss Hauptteil	40	15	50	20	15.000	100
Schlossflügel/Eckturm	30	10	30	15	5.000	30
Schloss Bogengang	30	10	30	15	3.000	20
Obelisk	3	0	5	0	1.000	0
Prunkbrunnen	5	0	10	0	1.000	0

Das Schloss

Wer über 1.000 Aristokraten beherbergt, hat sich die ersten Schloss-Teile redlich verdient. Sie dürfen nun einen Hauptteil und vier beliebige Anbauteile (Flügel, Ecke oder Bogengang) errichten. Wichtig: Überlegen Sie sich ganz genau, wohin Sie die Palast-Teile stellen. Sobald ein Stück steht, ist es „verbraucht". Wenn Sie sich „verbauen" und den falsch gesetzten Teil wieder abreißen, steht er nicht erneut zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die Kathedrale – sie kann nur einmal gebaut werden.

Teurer Spaß

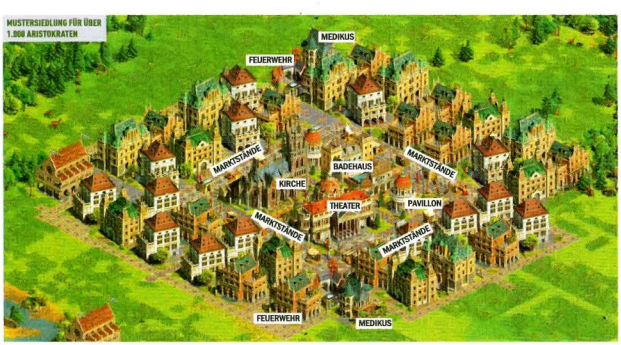
Das Schloss dient ausschließlich Ihrem Ego. Diesen Spaß kann sich nur gönnen, wer wirklich zu viel von allem hat. Alleine der Hauptteil mit vier Seitenflügeln kostet Sie schlappe 35.000 Goldstücke. Obendrein verschlingt der Prunkbau auch noch hunderte von Tonnen Baumaterial.

Aufbau der Siedlung

Nicht schön, aber effektiv. In dieser Beispielsiedlung führen 1.140 Aristokraten ein glückliches Leben. Zunächst wurden in der Mitte der großen freien Fläche ein Theater, eine Kirche und ein Badehaus möglichst platzsparend gebaut. An den Außenseiten wurden die vier benötigten Marktstände in regelmäßigen Abständen errichtet (etwa 20 Stände). Dies garantiert einen möglichst kurzen Einkaufsweg. Die Lücken neben dem Badehaus wurden durch Verzierungen, Pavillons und Beete gefüllt. Da die Edelleute sowieso immer in Richtung Mitte zu den öffentlichen Gebäuden gehen, werden hier alle Bedürfnisse gedeckt.

Rettungsdienste

Natürlich dürfen auch bei der Bourgeoisie Feuerwehr und Medikus nicht fehlen! In diesem Beispiel wurden je zwei dieser Gebäude errichtet, um das gesamte Viertel abzudecken.



Viererblocks

An den Außenseiten des „Versorgungsplatzes" tummeln sich Blöcke von 2 x 2 Aristokratenhäusern. Auch wenn Wohnhäuser keinen Straßenanschluss benötigen, kommen die Edelleute auf den gepflasterten Straßen schneller voran.

MILITÄR

Wer die Kampagne spielt, kommt um kriegerische Auseinandersetzungen nicht herum. Wir sagen Ihnen, was Sie alles darüber wissen müssen.

GRUNDLAGEN

Erforschung

Nahezu alle militärischen Errungenschaften müssen zunächst erforscht werden. Das entsprechende Gebäude wird nach erfolgreicher Studie freigeschaltet. Neben den eigentlichen Waffen können auch Verbesserungen erforscht werden. Unterschätzen Sie diesen Bereich nicht. Die Erforschung eines Upgrades – zum Beispiel höherer Rüstungswert – wirkt sich auf alle Truppen des entsprechenden Typs aus, auch auf schon vorhandene Soldaten.

Low-Tech

PC gesteuerte Gegner können Sie durch frühe und entscheidende militärische Eingriffe ins Wanken bringen. Katapulte sind langsam und teuer, Kanonen gibt es erst sehr spät. Um trotzdem Gebäude angreifen zu können, lohnt sich die Erforschung von Brandpfeilen. Durch dieses Upgrade können Bogenschützen sowohl gegen Truppen als auch gegen Gebäude vorgehen.

Quantität vs. Qualität

Natürlich sind viele besonders gute Einheiten optimal. Das kann man sich meistens jedoch nicht leisten. Eine Einheit kann noch so gut sein – wenn sie alleine gegen viele Gegner antreten muss, wird sie nicht überleben. Bedenken Sie, dass eine Einheit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen kann.

Gut geplant ist halb gewonnen

Es macht keinen Sinn, alles sofort zu bauen. Soldaten kosten eine Menge Geld – egal ob sie nun kämpfen oder einfach nutzlos in der Gegend herumstehen. Machen Sie sich ein Bild davon, wie weit Sie forschen können und wel-

BELOHNUNGEN

Statuen sind ja ganz hübsch, aber im Vergleich zu den folgenden Belohnungen doch eher Kinderkram.

Aristokraten	Belohnung
600	Kathedrale
1.000	Palast-Hauptteil + 4 Seitenteile
3.000	Weitere 4 Seitenteile
5.000	Seitenteile bleiben freigeschaltet

MILITÄRBASEN IN ÜBERSEE

Wenn Sie einen Angriff auf eine bestimmte Insel planen, ist es sinnvoll, sich ein kleines Eiland in der Nähe zu suchen, um dort eine Militärbasis einzurichten. Bauen Sie dort neben dem Kontor auch eine Burg. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Soldaten nicht mehr beim Medikus geheilt – sparen Sie sich dieses Gebäude also und stationieren Sie stattdessen einige Sanitäter in der Basis. Wenn Sie viel von See her angreifen, macht auch eine Werft Sinn. Jetzt haben Sie in relativer Nähe zur Front einen sicheren Hafen, in dem Sie Truppen heilen und ausbilden können. Waffen und Rüstungen lassen sich nun mal viel schneller transportieren als Truppen. Mit nur einem Schiff können Sie Baumaterial und Ausrüstung für 100 Soldaten transportieren – das große Kriegsschiff kriegt gerade mal zwölf Mann an Bord. Sie sparen mit dieser Taktik jede Menge Zeit und Geld – die Truppen werden zeitnah zum Einsatz ausgebildet und können über kurze Transportwege an die Front gebracht werden. So ist es überhaupt erst möglich, genügend Truppen anzulanden.

Alternative

Wenn die Insel des Gegners es zulässt, können Sie Ihre Basis auch direkt vor Ort errichten. Oft reicht es, mit gezielten Angriffen ein oder zwei Markthaupthäuser zu zerstören, um ein eigenes Kontor zu bauen. Vorsicht: Natürlich brauchen Sie jetzt unbedingt schützende Mauern. Schalten Sie auf halbe Spielgeschwindigkeit, um sich vor Eintreffen der Gegner einen kleinen, zur See hin offenen Schutzwall zu errichten. Jetzt dient dieser kleine Fleck als optimaler Ausgangspunkt für Ihre Angriffe.

Der Anlock-Trick

1. Suchen Sie sich eine Stelle auf der gegnerischen Insel, an der keine Schutztruppen stehen.
2. Laden Sie die Truppen aus, die in der Lage sind, Gebäude zu zerstören (Bogenschützen mit Brandpfeilen, Katapulte, Kanonen oder Mörser).
3. Greifen Sie so schnell wie möglich wichtige Ziele an.
4. Sobald gegnerische Truppen zu nahe kommen, ziehen Sie die Einheiten zurück auf das schützende Schiff. Der Effekt: Sie richten ohne eigene Verluste großen Schaden an. Meist sind die feindlichen Einheiten so unvorsichtig, dass Sie diese von See aus beharken und vernichten können. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

che Truppen Sie brauchen werden. Katapulte machen keinen Sinn, wenn Sie später sowieso Kanonen oder Mörser bauen können.

Vorräte bunkern

Produzieren Sie möglichst viele Waffen auf Vorrat. In kriegerischen Szenarien werden Sie früher oder später sowieso Waffen benötigen. Mit einer vollen Waffenkammer lassen sich bei Bedarf schnell Soldaten rekrutieren. So können Sie auf Angriffe reagieren und kommen mit einem vergleichsweise kleinen Schutzheer aus.

MILITÄR-TAKTIKEN

Seehoheit

Bevor Sie überhaupt mit Bodentruppen ins Geschehen eingreifen, müssen Sie die Seehoheit erlangen. Das Ziel hierbei ist es, den Gegner von seinen Versorgungsinseln abzuschneiden. Zerstören Sie von See her Kontore und vor allem Werften. Die meisten Versorgungsschiffe von Computer-Gegnern sind alleine unterwegs – lauern Sie dem Gegner mit zwei oder drei gut bewaffneten Schiffen auf, um ihn zu versenken.

Zerstörung oder Übernahme?

Die Versorgungsinseln sind in den seltensten Fällen effektiv bewacht. Sie haben die Möglichkeit, mit wenigen Bogenschützen (Brandpfeile!) diese Außenposten komplett zu zerstören. Wird jedoch auf dem Eiland eine Ware produziert, die Sie selber benötigen, sollten Sie die Gebäude lieber übernehmen. Zerstören Sie dazu das gegnerische Kontor und überbauen Sie es mit einem eigenen Kontor (natürlich müssen Sie das entsprechende Baumaterial an Bord des Schiffes haben). Um genauso mit den Markthäusern zu verfahren, brauchen Sie einen Scout mit genügend Baumaterial.

Aushungern

Hungern Sie die Siedlung aus, indem Sie den Handel nach außen komplett unterbinden (siehe Seehoheit). Wenn Sie die Werft des Feindes zerstört haben, kann er auch keine neuen Schiffe mehr bauen. Beobachten Sie den Feind gut – Kontore und Werften werden nach Möglichkeit immer wieder neu gebaut, oft auch an ganz anderen Küstenstreifen.

Ziele von See aus bekämpfen

Zerstören Sie jedes Gebäude, das Sie von See aus erreichen können. Dies setzt nicht nur dem Gegner zu, sondern es schafft auch freie Flächen für eine spätere Invasion oder sogar für eine eigene Basis im Feindesland.

Wichtige Ziele

Die allerwichtigsten Ziele sind Markthaupthäuser. Sind diese Gebäude zerstört, fallen alle Gebäude im Einzugsbereich auch in sich zusammen. Feuerwehrstationen sollten auch ganz oben auf der Zielliste stehen. So ein Feuerwehrmann kann schon gehörig nerven, wenn er immer wieder löscht, was Sie gerade in Brand geschossen haben.
Natürlich sind Burgen ein wichtiges Ziel – schließlich können Sie so die Ausbildung neuer Truppen unterbinden.

Öffentliche Einrichtungen

Angriffe auf wichtige Einrichtungen wie Kirchen, Badehäuser etc. sorgen schnell dafür, dass die Bevölkerung des Feindes eine Zivilisationsstufe zurückfällt. Der wirtschaftliche Schaden ist immens.

Preisvergleich

Schauen Sie mal genau hin: Wenn Sie zum Beispiel acht Einheiten ausbilden möchten und dafür einfach zwei kleine Festungen benutzen, sparen Sie bare Münze. Falls Ihre Stadt angegriffen wird, sind Sie mit mehreren kleinen Festungen besser beraten als mit einer großen, da Sie gleich mehrere strategisch wichtige Stellen sichern können.

Außerdem sind Sie mit Ihren Einheiten schneller am Ort des Geschehens, wenn Sie über mehrere kleine Festungen verfügen.

Auch das Truppen-Management wird einfacher. Mit drei kleinen Festungen können Sie gleich drei Zielfähnchen setzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, nach Waffengattung getrennt auszubilden, sprich eine Festung bildet nur Schwertkämpfer aus, die nächste nur Bogenschützen und so weiter.

FLORIAN WEIDHASE

FESTUNGEN



KOSTEN UND FAKTEN DER EINHEITEN

Die gezeigten Werte beziehen sich auf die Basiseinheiten, d. h. ohne jedwede militärische Erweiterung wie zum Beispiel Brandpfeile, Reichweite Armbrust etc.

	Gold	Reichweite	Schaden	Rüstung
Pikenier	90	1	6	50
Schwertkämpfer	150	1	8	60
Bogenschütze	150	9	6	35
Bedienmannschaft	100	1	3	30
Lanzenknecht	150	1	17	80
Kavallerie	200	1	8	90
Armbrustschütze	200	9	7	40
Musketier	190	1	14	100
Musketenschütze	220	7	20	45
Sanitäter	350	1	9	25
Scout	50	1	3	25
Kanone	350	9	40	55
Mörser	400	10	60	110

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 3,99 EURO.

HARDWARE

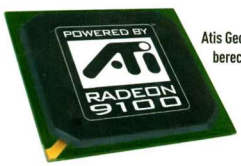


Kooperativ auf der ganzen Strecke: Der S600s von Adi ist dank niedriger Reaktionszeit ein guter Partner für 3D-Spiele.

Adi MicroScan S600s

Zubehör | Der Monitorhersteller Adi baut mit dem MicroScan S600s einen kompakten 15-Zoll-Flachbildschirm, der dank einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden auch für schnelle Ego-Shooter und andere 3D-Spiele geeignet ist. Sein Blickwinkel beträgt 140°/115° (horizontal/vertikal) und seine maximale Bildauflösung 1.024x768 Bildpunkte. Der Preis liegt bei 499 Euro.

Info: Adi, 0421-8390888 (www.adi-deutschland.de)



Atis Geometrietechnik Truform wird vom Radeon 9100 in Hardware berechnet, vom 9000er lediglich per Software-Berechnung.

Ati Radeon 9100

Grafik | Rund 100 Euro sollen die neuen Grafikkarten mit Atis Radeon 9100 kosten. Der Grafikchip selbst ist ein alter Bekannter und kam unter dem Namen Radeon 8500 bereits im Kampf um Marktanteile zum Einsatz. Der 9100er Radeon besitzt also ebenfalls zwei Textureinheiten pro Pixel-Pipeline, der 9000er lediglich eine. Außerdem verfügt der alte „Neue" über zwei Geometrie-Einheiten. Die 64-MB-Platine von Sapphire wird mit 230/500 MHz getaktet – was deutlich unter dem Normaltakt für den Radeon 8500 liegt (275/550). Bei einem Preis von rund 100 Euro ist das aber verzeihlich.

X-Tensions Argon

Sound | X-Tensions stellt mit dem Argon ein 2.1-Boxensystem vor, dessen Leistungswerte für ein Schreibtischsystem mehr als nur ausreichen. Die Satelliten leisten jeweils elf Watt, während der Subwoofer mit 30 Watt Effektivleistung (RMS) brummt. Dazu gibt es eine Kabelfernbedienung, über die Sie Lautstärke und Bass regeln sowie das System ein- und ausschalten können. Das Soundsystem Argon kostet 70 Euro und ist bereits erhältlich.

Info: X-Tensions, 04287-924830 (www.xtensions.net)



Satte 52 Watt Effektivleistung liefert das Argon-Boxensystem von X-Tensions.



BESSERWISSER

REDAKTEUR ÜBER SICHERHEITSWAHNSINN

„Ich steh voll auf Entmündigung!"

Kennen Sie TCPA, die „Trusted Computing Platform Alliance"? Hört sich super an, oder? Durch diesen Zusammenschluss wollen Firmen wie Microsoft, Intel und AMD Ihren PC mit einem kleinen Chip und im Betriebssystem eingebauter Software „sicher" machen. Sicher vor Ihnen! Denn es bedeutet: Der TCPA-PC soll online prüfen, ob Sie „gefährliche" Software und Dateien ohne Zertifikat besitzen oder verwenden wollen. Darunter könnten nicht lizenzierte Anwender-Software, Linux oder auch Spiele fallen. Gegebenenfalls wird kurzerhand der gesamte Rechner lahm gelegt! Dreist, oder? Das Sicherheitssystem soll bereits in die nächste Windows-Version (Codename: Longhorn) eingebaut werden und ab da in kleinen Etappen die Arbeit aufnehmen. Ein entsprechender Chip soll wohl auf Mainboards fest verlötet werden. Seltsam, ich dachte immer, es gelte das Prinzip „Der Kunde ist König"? Was denken Sie über das Thema? Schreiben Sie mir unter schrauberchef@pcaction.de. Mehr Infos gibt's übrigens auf der Seite www.notcpa.de.

S3 Delta Chrome

Grafik | Im Dezember gelangten wahrscheinlich aus Zufall erste Details zum neuen 3D-Grafikchip „Delta Chrome" von S3 auf die Webseite www.s3.com. Demnach soll der DirectX-9-Grafikchip acht parallele Pixel-Pipelines, vier Vertex-Shader-Einheiten, 96 Bit interne Rechengenauigkeit sowie 16:1 anisotropes Filtern und 16faches Multisampling unterstützen. Eine offizielle Produktankündigung des AGP-8X-Grafikchips gab's bis Redaktionsschluss noch nicht.
Info: www.s3.com



Die ersten Informationen des neuen DirectX-9-Chips tauchten vermutlich versehentlich auf der S3-Webseite auf.

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

In diesem Monat haben wir den heiligen Force-Feedback-Joystick der Redaktion zerlegt – und das war gar nicht mal einfach. Nachdem wir diverse Schrauben (1) vom Gehäuse (2) und dem Griff (3) gelöst hatten, konnten wir den Metallstab (4) des Griffs sowie die Elektronik des Inneren (5) freilegen. Die Bewegungen der zwei Motoren (6) werden über zwei stark gefettete Achsen (7) auf den Stick übertragen und von einem Aktivlüfter (8) gekühlt. Was übrig blieb, war lediglich der Gameport-Stecker sowie das Anschlusskabel (9).



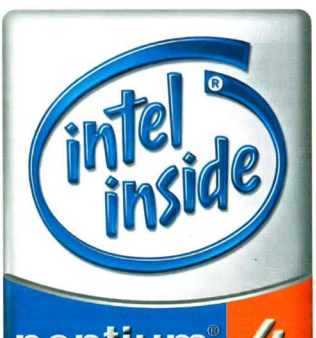
MATERIALWERT:

1. Schrauben: ca. € -,20
2. Gehäuse: ca. € 1,-
3. Griff und Sensor: ca. € -,40
4. Metallstab: ca. € -,30
5. Motoren und Elektronik: ca. € 4,-
6. Aktivlüfter und Rest: ca. € 1,60

Verkaufspreis: € 70,-; Materialwert: € 7,50

Neuer Pentium 4

Grafik | Offenbar werkelt Intel bereits an Pentium-4-Prozessoren mit 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt. Offizielle Informationen gibt es keine, der P4 mit 3,2 Gigahertz wird aber vermutlich erst im zweiten Quartal vorgestellt. Er könnte der erste Prozessor mit FSB800-Unterstützung (4x 200 MHz) sein. Die aktuellen P4-CPUs arbeiten mit einem FSB-Takt von effektiv 533 MHz (4x 133 MHz). An passenden Mainboard-Chipsätzen werkelt Intel ebenfalls. So soll die „Springdale"-Serie DDR-Speicher über zwei Speicherkanäle sowie erstmals Serial-ATA und vermutlich auch DDR400-Speicher unterstützen.



Der Frontside-Bustakt von 200 MHz wird über Intels Quad-Pumped-Bus auf effektiv 800 MHz heraufgeschraubt.

MSI TI4800SE-VTD8X

Grafik | MSI liefert vor der neuen Geforce-FX-Platine noch die Geforce4 Ti-4800 SE aus. Der verwendete Grafikchip ist die AGP-8X-Version des bekannten Geforce4 Ti-4400, der mit 275 MHz Chiptakt arbeitet. Die 128 MByte DDR-Speicher werden mit effektiv 550 MHz angesprochen. Die aufwendig gekühlte Platine verfügt über eine eigene Temperaturüberwachung per Diagnosechip und kostet 300 Euro.



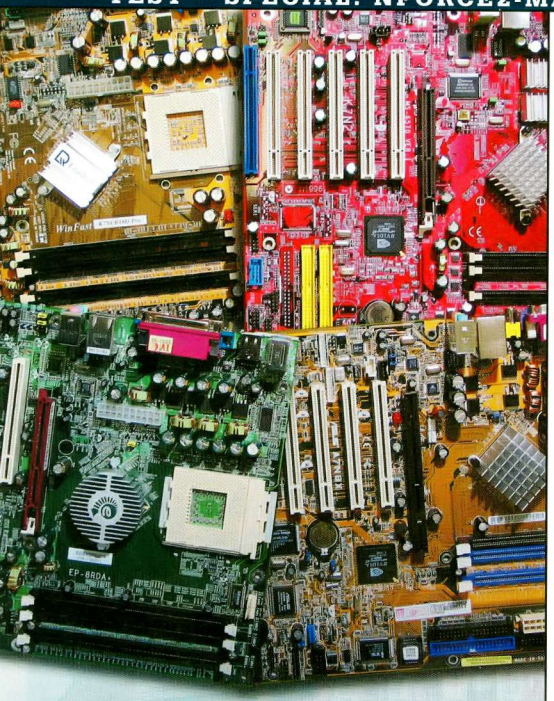
Der Name mag vortäuschen, die Karte sei schneller als eine Ti-4600 – ist sie allerdings nicht.

T-DSL wird schneller

Grafik | Ab der CeBIT (12. bis 19. März) soll es T-DSL-Anschlüsse ohne die Fehlerkorrektur mit dem Namen Interleaving geben. Die bisherige Technik sorgte für Ping-Zeiten von über 50 Millisekunden, was vor allem Online-Spieler benachteiligte, da sie nur langsam reagieren konnten. Die schnelle Fastpath-Leitung können Sie zunächst nur über das Internet buchen, werden dafür allerdings auch zur Kasse gebeten. Was der Service kostet, steht noch in den Sternen.



Ab der CeBIT 2003 wird T-DSL auch für Spieler von Counter-Strike und Co. interessant.



Flotter Vierer gefällig?

Lust auf extrem scharfe Speichersettings mit DDR400-Speicher? Oder eine brandneue AGP-8X-Grafikkarte? Unsere vier Nforce2-Mainboards sind für alles offen.

Der Nforce2 ist ein wichtiger Schritt für Computer mit AMD-Prozessoren. Warum? Jahrelang konnten sich die verfügbaren Mainboard-Chipsätze nicht mit der Stabilität der Platinen für Intels Pentium III und 4 messen. Lange Zeit führte Chiphersteller VIA das Regiment der AMD-Mainboardchipsätze an: Dessen aktuelle Chipsätze KT333 und KT400 haben mit dem Nforce2 einen ernst zu nehmenden Konkurrenten.

WAS KANN DER DENN?

Zunächst einmal unterstützt der Nforce2 DDR400-Speicher. Da muss der KT400 von VIA passen. Nur wenige Mainboard-Hersteller garantieren ein stabiles System beim Einsatz von einem DDR400-Riegel, so zum Beispiel Asus beim A7V8X. Außerdem werden Athlon XPs mit 166 MHz Frontside-Bustakt (FSB) und AGP 8X unterstützt. Allerdings verfügt der Nforce2 über weitere wichtige Features wie das von AMD entwickelte Hyper-Transport-Protokoll. Diese schnelle Datenverbindung transportiert Daten zwischen den beiden Chipsatzkomponenten Northbridge (Nforce2 SPP) und Southbridge (Nforce2 MCP-T) und bietet eine Datenbandbreite von 800 MB/s. VIAs „8X V-Link" schafft nur 533 MB/s. Wenn Sie Ihren Prozessor gerne übertakten, ist Hyper-Transport eine große Hilfe. Denn beim Nforce2 werden AGP- und PCI-Takt unabhängig vom FSB betrieben. Bisher bestimmt deren Taktfrequenz der Frontside-Bus – durch Teiler. Wird er erhöht, steigen PCI- und AGP-Takt automatisch mit. PCI-Platinen wie Netzwerk- oder Soundkarten vertragen die erhöhte Taktfrequenz oft nicht und verursachen Abstürze oder eine Fehlermeldung.

HYPER, HYPER!

Durch Hyper-Transport sind PCI- und AGP-Takt auf ihre originale Taktfrequenz festgesetzt. So gibt es keine Probleme, wenn Sie den Prozessor über den Frontside-Bus übertakten.

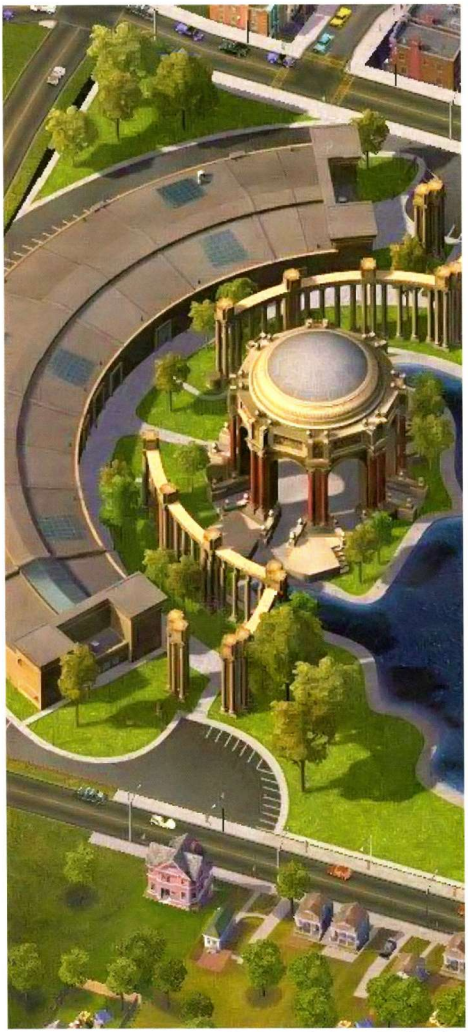
Wie eingangs erwähnt, arbeitet der Nforce2-Chipsatz (im Gegensatz zum KT400 von VIA) problemlos mit neuem DDR400-Speicher zusammen. Je nach Qualität des RAM-Moduls sind im BIOS sogar extrem scharfe Speicherlatenzen möglich, von denen AMD-Systeme stark profitieren. Allerdings sollten Frontside-Bus und Speichertakt synchron laufen, da sonst Performance verschenkt statt gewonnen wird. Ambitionierte Overclocker können den FSB beim Nforce2 sogar stabil auf 200 MHz hochschrauben, da der Chipsatz diese Taktfre-

Wer hat mehr drauf?

Nforce2 gegen KT400 im Schnellvergleich: Welcher Chipsatz hat mehr auf dem Kasten?

Feature	Nforce2	KT400
Hersteller	Nvidia	VIA
Northbridge	IGP/SPP	VT8377
Speicher	DDR200/266/333/400	DDR200/266/333
FSB-Takte	100, 133, 166 MHz	100, 133, 166 MHz
AGP	8X (integriert bei IGP)	8X
USB	6 Ports USB 2.0	6 Ports USB 2.0
LAN	Ja (1/2* Ports)	Ja (1 Port)
Sound	AC97/Dolby-Digital*	AC97 (Sechs-Kanal)
DMA	DMA/133	DMA/133
Firewire	Nein/ja*	Nein
Vorteile	Schnell	Preiswert
	Gute Ausstattung	Viele Mainboards verfügbar
	Guter Onboard-Sound	Auch mit einem RAM-Modul schnell
Nachteile	Teuer	Relativ karge Grundausstattung
	Anfangs schlecht verfügbar	(Noch) etwas unausgereift

* Bei MCP-T



Wer seinen AMD-Rechner für neue Spiele (hier Sim City 4) aufrüsten will, sollte auf jeden Fall zu einem Nforce2-Mainboard greifen.

Was ist das denn?

CHIPSATZ
Der wichtigste Bestandteil jedes Mainboards. Seine technischen Fähigkeiten legen unter anderem die Art und Menge des verwendbaren Hauptspeichers fest.

NORTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, der für die Verwaltung von AGP-Grafikkarte, Hauptprozessor und Hauptspeicher zuständig ist

SOUTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, an den zum Beispiel der PCI-Bus sowie der IDE-Controller für Festplatten und CD-/DVD-Laufwerke angeschlossen sind

DASP
Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor. Kleiner Prozessor des Nforce2-Chipsatzes, der Daten auf Verdacht in den Zwischenspeicher lädt.

APU
Audio Processing Unit. Eine eigene Audio-Recheneinheit, die dem Hauptprozessor etwas Arbeit bei der Sound-Berechnung abnimmt.

HYPER-TRANSPORT
Schnelles Datenprotokoll, das die North- und die Southbridge des Nforce2 miteinander verbindet. Wurde von AMD entwickelt.

DDR-SDRAM
Double Data Rate – Synchronous Data RAM, Speicherart. Verfügt theoretisch über die doppelte Leistung wie SDR-SDRAM, da die steigende und fallende Signalflanke zur Datenübermittlung genutzt wird.

USB 2.0
Universal Serial Bus, Schnittstelle für Ein- und Ausgabegeräte. Ist abwärtskompatibel zu USB 1.0 und verwendet das gleiche Stecksystem.

Onboard-Sound
Soundlösung, die auf dem Mainboard integriert ist und eine separate Soundkarte theoretisch überflüssig macht. Alle vorgestellten Mainboards besitzen Onboard-Sound.

quenz nach unseren Erfahrungen problemlos meistert.

ZWILLINGS-SPEICHER

In PC ACTION 1/2003 haben wir Ihnen bereits erste Benchmarks mit Nforce2-Mainboards präsentiert. Die hervorragende Performance basiert auf zwei Besonderheiten des Chipsatzes. Beim so genannten Twinbanking werden zwei RAM-Bänke (Datenbandbreite je 64 Bit) wie eine angesprochen. Beim Einsatz eines DDR333-Speichermoduls beträgt die Speicherbandbreite rund 970 MB/s. Mit zwei Speichermodulen (Twinbanking) steigt diese auf bis zu 1,3 GB/s und erhöht damit die Gesamtperformance des PC-Systems.

Allerdings ist beim Einsatz zweier Speichermodule Vorsicht geboten! Im Optimalfall setzen Sie zwei möglichst identische RAM-Module ein – und zwar auf den Speicherbänken 0 und 1. Auf den vier Testmainboards befinden sich allerdings immer drei Speicher-Steckplätze. Der erste (Slot 1) ist für die Speicherbank 0 reserviert. Die beiden anderen Slots (2 und 3) teilen sich den Zugriff auf die Speicherbank 1. Wenn Sie die Speicher-Riegel also in die Slots 1 und 2 einsetzen, gibt es keine Probleme. Der Leistungsgewinn von Twinbanking in 3D-Spielen ist übrigens nicht so hoch, wie der höhere Datendurchsatz vermuten lässt. Mit rund drei Prozent mehr Leistung in Spielen hält sich der Turbobooster allerdings etwas zurück. Anders fällt das Ergebnis bei speziell angepassten Büro-Anwendungen aus. Twinbanking leistet bis zu 23 Prozent mehr als „Singlebanking" (Betrieb mit einem Speichermodul).

RADEON-STARTPROBLEME

Der Nforce2 unterstützt wie VIAs KT400 AGP 8X. Allerdings traten beim Test mit einer Radeon 9700 Pro der ersten Generation seltsame Probleme auf. So startete der Rechner zwar, dafür waren allerdings so starke Bildfehler an der Tagesordnung, dass selbst der Boot-Bildschirm nicht erkennbar war. Eine aktuelle Verkaufsversion der Sapphire-Platine lief allerdings einwandfrei, also kein Grund zur Panik! Die neuen Geforce4-Platinen mit NV28-Chip (Geforce4 Ti-4200-8X) machten trotz AGP-8X-Unterstützung keinerlei Probleme.

Der Nforce2-Chipsatz ist aber mehr als nur ein High-Performance-Mainboard-Chipsatz. Er bietet über den integrierten Dolby-Digital-5.1-Kodierer in der Southbridge erstklassigen Raumklang. Da können nur PCI-Soundkarten wie die Soundblaster Audigy konkurrieren. Bevor Sie sich jetzt aber blind eine Nforce2-Hauptplatine anschaffen, sollten Sie wissen, dass nicht jeder Hersteller dieses Feature verwendet. Von unseren vier Testkandidaten verfügt nur das Asus A7N8X Deluxe über den Dolby-Digital-Enkoder. Alle anderen verwenden einen günstigeren Soundchip der Firma Realtek. Ähnlich verhält es sich im Ausstattungsbereich Netzwerk. Nvidia hat dem Nforce2-Chipsatz einen eigenen LAN-Chip spendiert, der aber nicht auf allen Modellen genutzt wird.

LEADTEK K7NCR18D-PRO

Das K7NCR18D-Pro von Leadtek ist nicht nur überdurchschnittlich gut ausgestattet, sondern auch überdurchschnittlich schnell. Bei unseren Spieletests hängte die Platine die Konkurrenz ab. Als wir die drei Speicherslots schließlich mit drei Markenmodulen besetzten, zeigte sich das System allerdings störrisch. Es wollte nicht einmal starten. Beim Einsatz drei gleicher Speicher-Riegel arbeitete die Platine dagegen stabil. Von sechs möglichen USB-2.0-Steckplätzen bietet Leadtek lediglich zwei, legt dafür aber eine PCI-Adapterkarte bei, auf der sich gleich drei Firewire-Anschlüsse befinden. Da die Platine allerdings nur vier PCI-Steckplätze hat, kann es ganz schön eng werden, wenn ISDN-Karte, TV-Tuner, SCSI-Controller und eine zweite Grafikkarte Platz im PC suchen. Übertakter freuen sich über die Funktionsvielfalt des BIOS. So können Sie den Frontside-Bus beispielsweise auf 200 MHz und die Prozessorspannung (V-Core) auf immerhin zwei Volt erhöhen und sogar die AGP-Spannung separat regeln. Kurzum: ein leistungsfähiges Mainboard mit guter Ausstattung und kleinen Mängeln.

EPOX 8RDA+

Im Test mit *Unreal Tournament 2003* positionierte sich das Mainboard direkt hinter dem Nforce2-Board von Leadtek. Bei *Dungeon Siege* rutschte es allerdings auf den letzten Platz, war jedoch immer noch schneller als Referenz-Systeme mit den Chipsätzen KT333 und KT400. Wer den Prozessor übertakten möchte, dem bietet es mit einem Frontside-Bus mit maximal 200 MHz eine gute Basis. Um den Prozessor bei höheren Taktfrequenzen mit genügend Strom zu versorgen, können Sie die V-Core-Spannung auf bis zu 2,2 Volt einstellen. Das beigelegte Softwarepaket (Norton Ghost 7.0, Virenkiller, Hardwaremonitor) sowie die Ausstattung (Diagnose-LEDs, Firewire- und USB-Blende) sind gut.

ASUS A7N8X DELUXE

Dieses Mainboard ist ein echter Angeber – und zwar zu Recht. Asus hat einfach alles verbaut, was man zurzeit verbauen kann: Zwei Onboard-Netzwerkkarten, Serial-ATA-Anschlüsse, Firewire, Dolby-Digital-Sound aus der Onboard-Soundkarte und das dicke Softwarepaket aus Virenkiller und Hardware-Monitor machen das A7N8X Deluxe zum Testsieger. Im Leistungstest war die Platine zwar langsamer als die Nforce2-Platine von Leadtek, lief dafür allerdings bei drei voll besetzten Speicher-Slots völlig problemlos.

MSI K7N2-L

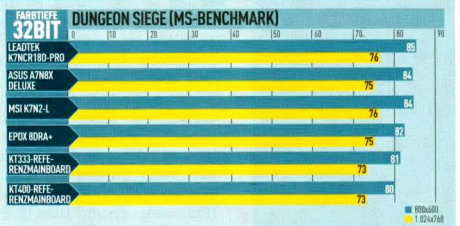
Hohe Stabilität und sehr gute Leistung stehen bei MSI auf dem Programm. Das MSI K7N2-L vertrug selbst eine gemischte Bestückung aus Corsair- und Kingston-Spei-

HAUPTPLATINEN FÜR AMD-PROZESSOREN IM TEST



	A7N8X Deluxe	8RDA+	K7N2-L	K7NCR18D-Pro
Hersteller/Preis	Asus/ca. € 190,-	Epox/ca. € 145,-	MSI/ca. € 120,-	Leadtek/ca. € 135,-
Info-Telefon	02102-95990	09241-99170	069-408930	0031-365365578
Webseite	www.asuscom.de	www.epox.de	www.msi-computer.de	www.leadtek.de
Geeignet für	AMD Athlon/Athlon XP/Duron	AMD Athlon/Athlon XP/Duron	AMD Athlon/Athlon XP/Duron	AMD Athlon/Athlon XP/Duron
BIOS-Version/Revision	1001C/Rev. 1.03	08.11.02/Rev. 0.3	–/Rev. 1	10.11.02/Rev. 0B
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut
Steckplätze AGP/PCI/ISA	AGP 8X (Pro)/5/0	AGP 8X/6/0	AGP 8X/5/0	AGP 8X/4/0
Anschlüsse USB/Riser/Infra	6/0/1	6/0/1	6/ANR/1	2/1/1
Anzahl Speicher-Riegel	3x DDR-SDRAM	3x DDR-SDRAM	3x DDR-SDRAM	3x DDR-SDRAM
Beigelegte Software	PC Probe, PC-Cillin, E-Color 3Deep, Asus Upd.	Ghost 7, PC Cillin 2002, Hardware Monitor	PC Alert, PC Cillin, E 3D-Sheep, DVD-Software	Photo Studio & Cool 3D, Speedgear Ut.
Onboard-Sound	Nvidia Dolby Digital 5.1	AC97	AC97	AC97
Sonstige Ausstattung	Doppelt LAN (3Com & Nvidia), Firewire, zus. IDE-Kabel, Firewire-Blende, USB-Blende,	Diag-LED, Firewire, Firewire-Blende, USB-Blende, Realtek LAN	Diagnose-LED, ICS LAN, zusätzliches IDE-Kabel, Realtek LAN, Firewire+Adapterkarte, USB-Blende	S/PDIF-Ausgang
Frontside-Bus (Schritte)	100 bis 211 MHz (1, ab 200 unregelmäßig)	100 bis 200 MHz (1)	100 bis 200 MHz (1)	100 bis 200 MHz (1)
CPU-Spannung/Volt (Schritte)	1,650 bis 1,850 (0,025)	1,400 bis 2,200 (0,025)	1,550 bis 1,800 (0,025)	1,100 bis 2,000 (0,025)
Realer FSB-Takt	167,05 MHz	167,05 MHz	167,04 MHz	167,05 MHz
Sonstige Eigenschaften	RAM-/AGP-Spannung regelbar	RAM-/AGP-Spannung regelbar	RAM-/AGP-Spannung regelbar	AGP-Spannung regelbar
Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Übertaktung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Fazit:	Sehr gut ausgestattete, leistungsstarke Platine **94%**	Viele Übertaktungsfunktionen auf einem guten Mainboard **91%**	Das günstigste Nforce2-Board im Test **91%**	Etwas teurer, aber dafür das schnellste NF2-Board **88%**

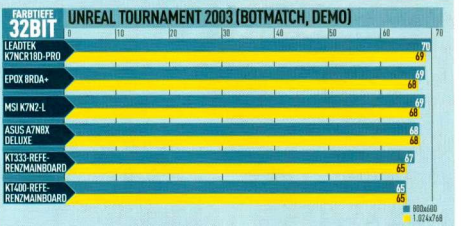
WER SIEGT IN DER HÖHLE?



Einstellungen: Athlon XP 2600+ D, Geforce4 Ti-4600, 2x 256 MB PC333 DDR-SDRAM (Corsair), Detonator 40.72, Windows XP, Nforce2-Treiber 2.00, FSAA aus, anisotropes Filtern aus

Fazit: Wie beim UT-2003-Botmatch liegt das Leadtek-Board an erster Stelle. Allerdings haben in diesem Benchmark die Asus- und Epox-Platinen die Plätze getauscht, so dass das A7N8X nun auf Platz 2 liegt. Auch hier zeigt sich, dass der Nforce2 schneller als VIAs KT333 und KT400 ist.

MAINBOARD-WETTSTREIT



Einstellungen: Athlon XP 2600+ D, Geforce4 Ti-4600, 2x 256 MB PC333 DDR-SDRAM (Corsair), Detonator 40.72, Windows XP, Nforce2-Treiber 2.00, FSAA aus, anisotropes Filtern aus

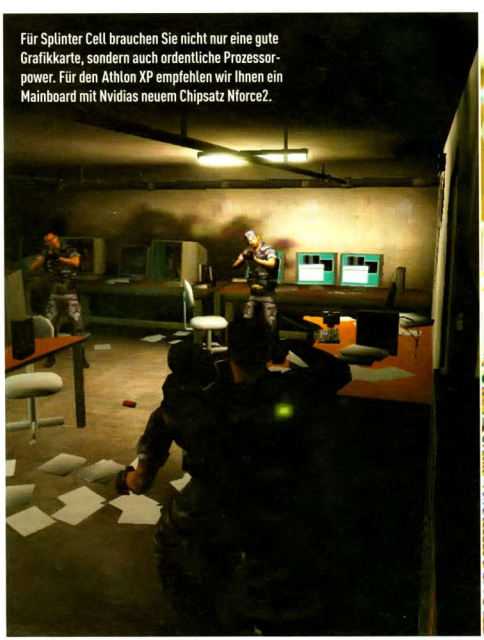
Fazit: Das K7NCR18D-Pro von Leadtek führt das Feld knapp an. Für den neuen Chipsatz spricht, dass alle getesteten Nforce2-Platinen die Referenz-Mainboards mit KT333- und KT400-Chipsatz schlagen. Das K7NCR18D-Pro liegt sogar fünf fps vor dem Asus A7V8X mit KT400-Chip.

cherriegeln und lief bei allen Benchmarks vollkommen problemlos. Im BIOS finden Sie neben den wichtigen Speicher-Einstellungsmöglichkeiten wie CAS-Latenz, Active Precharge Delay, RAS to CAS Delay und RAS Precharge Delay auch Übertakteroptionen. Wie bei den anderen Platinen lässt sich beim K7N2-L der Frontside-Bustakt auf 200 MHz einstellen. Ambitionierte Übertakter wären für etwas mehr Spielraum sicherlich dankbar gewesen – ebenso für eine höhere maximale Prozessorspannung (V-Core). Denn die liegt nur bei 1,8 Volt. Trotzdem ist das K7N2-L dank einer Diagnose-LED zur Fehlererkennung und einem umfangreichen Software-Paket eine ordentliche Platine, mit der Otto Normalspieler nichts falsch machen kann. Das beweist auch die Leistung der Platine.

NFORCE2-FAZIT

Dank seiner Twinbank-Architektur ist der Chipsatz bei unseren Tests stets ein paar Prozentpunkte schneller als VIAs aktueller KT400. Selbst bei 200 MHz Frontside-Bustakt laufen die neuen Mainboards verdammt stabil. Nicht nur wenn Sie Ihren AMD-Prozessor gern übertakten, ist eine Nforce2-Platine die beste Wahl. Wenn Sie sich also einen neuen PC mit AMD-Prozessor (Athlon XP oder Duron) zulegen, dann sollten Sie gleich zu einem Nforce2-Mainboard greifen. Im Optimalfall stellen Sie der Platine zwei DDR-Speicherriegel zur Seite, um auch den wenn auch geringen Leistungsvorteil der Twinbank-Architektur gleich mitzunehmen. Sparfüchse können sich auch ein KT333-Mainboard mit VIA-Chipsatz zulegen.

BERND HOLTMANN



Für Splinter Cell brauchen Sie nicht nur eine gute Grafikkarte, sondern auch ordentliche Prozessorpower. Für den Athlon XP empfehlen wir Ihnen ein Mainboard mit Nvidias neuem Chipsatz Nforce2.



Die Northbridge ist einer der zwei Bestandteile eines Mainboard-Chipsatzes. North- und Southbridge sorgen für die interne Anbindung aller PC-Komponenten.



Da stehst du drauf!

Warum der Doom-3-Wauzi hier so spitz aussieht wie Nachbars Lumpi? Wegen der heißen GEFORCE FX natürlich! Und auch Sie dürfen sich auf Nvidias neue Grafikkarte freuen.

Ich kauf nur Geforce-Grafikkarten!" Viele Spieler denken so und halten Nvidia seit der Geforce256 die Treue. Kein Wunder, schließlich sind Stabilität, Geschwindigkeit und nicht zuletzt die Treiberkompatibilität seit Jahren erstklassig – aber im vergangenen Jahr haben die Kanadier von Ati den Nvidianern den Rang streitig gemacht. Seit sie mit dem Radeon 9700 (Pro) den ersten DirectX-9-Grafikchip hergestellt haben, fragen sich immer mehr Spieler, wie Nvidia den Vorsprung wieder wettmachen will.

LANGE DURSTSTRECKE

Etwas mehr Absatz sollen die bereits eingeführten Geforce4-Chips erzielen. Denn ohne großes Aufsehen ersetzt der Hersteller die aktuelle Geforce4-Ti-Serie durch aktualisierte Grafikchips mit AGP-8X-Unterstützung. Aus Ti-4600 wird „Ti-4800". Der etwas langsamere Ti-4400 soll „Ti-4800 SE" heißen, während die Grafikkarten mit Geforce4 Ti-4200-8X bereits seit einiger Zeit verfügbar sind. Einen markanten Geschwindigkeitsvorteil können Sie sich von der technologischen Aufwertung allerdings nicht erwarten.

WAS NEUES MUSS HER

Dass das nicht reicht, um die nächsten Monate konkurrenzfähig zu bleiben, ist Nvidia offensichtlich klar. Und so präsentierte das Unternehmen im November die ersten Informationen zum neuen Grafikchip NV30. Geforce FX heißt der neue 3D-Heilsbringer und sollte als Testgerät im Dezember in der Redaktion auftauchen. Wir warten weiterhin auf die erste fertige Platine. Eine Verspätung der ursprünglich für Ende Januar erwarteten Karten ist also wahrscheinlich.

HIGH-TECH-TAIWAN

Gebaut wird der Chip in einem neuen Fertigungsprozess, bei dem Kupfer und Aluminium zum Einsatz kommen. Satte 125 Millionen Transistoren sollen auf dem Chip verbaut werden. Das alles soll zu 25 Prozent höheren Taktraten und einer stark reduzierten Stromaufnahme führen. Beim Spitzenmodell des Geforce FX nutzt Nvidia das volle Leis-

DIE SPECIAL-FX

Was bringt DirectX 9 zusammen mit dem Geforce FX von Nvidia?

Die bei der Präsentation des Geforce FX gezeigten Technologiedemos waren allesamt beeindruckend. Ganz egal, ob flatternde Stoffe mit pixelgenauer Beleuchtung, im Wind wehende Gräser und Echtzeitschatten oder feine Gesichts- und Körperanimationen von Nvidias selbst kreierter Elfe Dawn – der Geforce FX führte die nötigen Shader-Effekte eigenständig durch. Selbst der Geforce-FX-Umbau des Ogers aus dem digitalen Kurzfilm *Yeah – The Movie* sah in Echtzeit berechnet sehr passabel aus.

tungspotenzial der 0,13-Mikrometer-Fertigung – 500 MHz Arbeitstakt sollen hier erreicht werden! Mit der „alten" 0,15-Produktionstechnik wäre Nvidia bereits im 300-MHz-Bereich an die physikalischen Grenzen gestoßen. Neue Rekorde setzt Nvidia bei der Füllrate: Die von vier (Geforce4 Ti) auf acht (Geforce FX) verdoppelten Pixelschleusen pumpen satte vier Milliarden Bildpunkte pro Sekunde (4 GPix/s) in den bis zu ein Gigabyte großen Grafikkartenspeicher.

ALLES BEIM ALTEN

Der Geforce FX ist weiterhin nur mit 128 Leiterbahnen an den Grafikspeicher angebunden, während Ati und Matrox auf einen 256 Bit breiten Datenbus setzen. Nvidias Lösung ist allerdings einfacher und billiger zu fertigen und kann effizienter genutzt werden. Andererseits beschränken 128 Bit natürlich die Übertragungsrate. Schneller Speicher mit Zugriffszeiten im Bereich von zwei Nanosekunden soll das Problem bereinigen. Der DDR-II-ähnliche Speicher soll Taktraten von 500 MHz (1 GHz „effektiv") erlauben. Mit einer Transferrate von 16 Gigabyte pro Sekunde liegt Nvidia damit aber immer noch rund 20 Prozent unter der Rohleistung des Radeon 9700.

PACK-ROUTINE

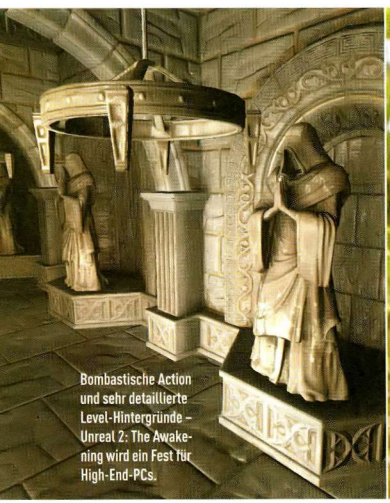
Den Rückstand will die Firma durch effizientere Zugriffe auf den Farbspeicher aufholen. So komprimiert Nvidia einen Teil des Farbspeichers (Backbuffer) verlustfrei, ähnlich der bisherigen Packroutine des Tiefenspeichers (Z-Buffer). So richtig auftrumpfen kann die Farbspeicherkompression aber erst im Kantenglättungsbetrieb. Denn nur dort sind oft mehrere gleiche Farben gruppiert. Bei Farbspeicherzugriffen (Blending, Pixelspeicherung usw.) wird bei 4facher Kantenglättung im Idealfall nur ein Viertel der Speicherbandbreite benötigt. Techniken zum schnellen Löschen des Farbspeichers vermindern wie bereits beim Tiefenspeicher Zugriffe auf das RAM.

LEISTUNGS-CHECK

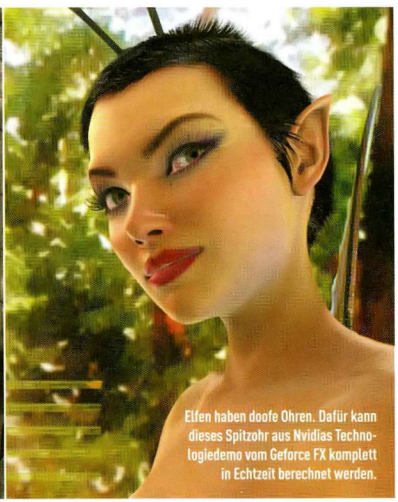
Wie schnell die ersten Geforce-FX-Grafikkarten wirklich sind, steht noch nicht fest. Die gezeigten Tests von Nvidia selbst versprechen die doppelte bis dreifache Leistung gegenüber einer Geforce4 Ti – bei aktivierter Kantenglättung, hoher Auflösung und achtfachem, anisotropem Filter. Erste *Doom 3*-Benchmarks liefen auf einem Pentium 4 mit 3,06 GHz. Die Geforce FX lieferte stolze 50 Bilder pro Sekunde im Vergleich zu 21 mit einer Geforce4 Ti-4600 (Einstellungen: 1.280x1.024, 32 Bit, High Quality). *Unreal Tournament 2003* lief mit 108 statt 39 Bildern pro Sekunde (1.280x1.024, 32 Bit, 4X Kantenglättung, 8fach anisotroper Filter, Karte: Asbestos).

SCHNELLER ALS ATI?

Eine Radeon 9700 Pro ist unter solchen extremen Rechenbedingungen zwar ungefähr doppelt so schnell wie eine Ti-4600. Der Geforce FX besitzt aber einen theoretischen Geschwindigkeitsvorteil. Allerdings sind die Platinen mit 500 bis 600 Euro wesentlich teurer als die aktuellen High-End-Platinen mit dem Chip Radeon 9700 Pro. BERND HOLTMANN



Bombastische Action und sehr detaillierte Level-Hintergründe – Unreal 2: The Awakening wird ein Fest für High-End-PCs.



Elfen haben doofe Ohren. Dafür kann dieses Spitzohr aus Nvidias Technologiedemo vom Geforce FX komplett in Echtzeit berechnet werden.

Grafik-Effekte

Bei der Präsentation des Geforce FX hat Nvidia beeindruckende Grafikdemos gezeigt.



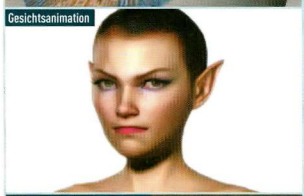
Tiefenunschärfe



Ganzkörper-Animation



Detaillierte Körperteile



Gesichtsanimation



Automatische Gammakorrektur



Realistische Lackdarstellung



Rosteffekte



Unreal Tournament 2003


No One Lives Forever 2

Mehr Spaß als Ati-ist?

PC ACTION, die Bibel für Spielefreaks, hat eine der ersten Grafikkarten mit Radeon 9500 Pro einer ausgiebigen Prüfung unterzogen. Und es ward gut!


Aquanox 2


Serious Sam 2

Bei diesen Spielen war die Radeon 9500 Pro schneller als eine Geforce4 Ti-4600.

Radeon oder Radeon oder Radeon?

Welcher Chip kann jetzt was? Was ist ein Radeon 9100? Wo sind die Unterschiede zum 9500 Pro oder dem 9700er?

Die aktuellen Radeon-Beschleuniger unterscheiden sich in der Taktfrequenz, der Zahl paralleler Pixelverarbeitungs-Einheiten und der Zahl der Datenleitungen zwischen Grafikchip und Grafikspeicher. Diese Architekturunterschiede ermöglichen es dem 9500, dem 9500 Pro als auch dem 9700, mit dem gleichen Chiptakt (275 MHz) einen effektiven Speichertakt von 540 MHz zu betreiben – und dabei unterschiedliche 3D-Leistungen zu erreichen. Der Radeon 9700 Pro ist das 3D-Flaggschiff der aktuellen DirectX-9-Serie und arbeitet mit den Taktfrequenzen 325/620 MHz (Chip/Grafikspeicher). Die 3D-Pipelines des Radeon 9500 sind auf vier beschränkt. Alle anderen (9500 Pro, 9700, 9700 Pro) besitzen acht gleichzeitig arbeitende Textur-Einheiten. Unabhängig davon unterscheidet die beiden Serien 9500 und 9700 die Speicheranbindung. Während die 9700er mit einem aufwendigen, 256 Bit breiten Datenbus an den Grafikspeicher angebunden sind, sind die 9500er über einen bislang üblichen 128-Bit-Bus mit dem Speicher verbunden. Dazu gesellt sich in den nächsten Wochen der neue Radeon 9100, der eigentlich nur ein Radeon 8500 mit anderem Namen ist. Die Radeon-9100-Platinen werden über den niedrigen Preis vor allem für Einsteiger interessant sein, die auf DirectX-8-Unterstützung nicht verzichten wollen.

In den vergangenen Monaten hat Ati nicht weniger als vier Grafikchips auf den Markt gebracht, von denen in Deutschland bereits drei (Radeon 9500, 9700 und 9700 Pro) auf Grafikkarten zu finden sind. Der vierte heißt Radeon 9500 Pro und flatterte noch vor Redaktionsschluss auf einer Referenzplatine in unser Testcenter. Wenn man sich Atis Marktstrategie anschaut, erkennt man viele Parallelen zu den ersten Chips – die Kanadier orientieren sich offensichtlich am Nvidia-Prinzip und nutzen die Entwicklung eines Grafikchips (R300), um aus der seiner Technik möglichst viele Produkte unterschiedlicher Preis- und Leistungskategorien anzubieten.

NVIDIA-KILLER?

Beim ersten Praxistest mit der eingangs erwähnten Referenzplatine des Radeon 9500 Pro von Ati trat ein kleines Problem auf. In einem PC mit dem neuen Nforce2-Board von Asus (A7N8X), einem Athlon XP 2600+ („C“) und einem 400-Watt-Netzteil von Leadman (LP6100) wollte der PC nicht hochfahren. Der Tausch gegen ein hochwertiges Standard-Netzteil mit theoretisch schlechteren Leistungswerten auf den einzelnen Voltschienen löste das Problem.

TREIBER-ÜBERRASCHUNG

Unsere 3D-Leistungstests haben wir mit Atis Catalyst-Treiber 02.5 gemacht. Nach der Treiberinstallation fanden wir im Menü den Schalter für Truform wieder, Atis Technik zur Veredelung von Polygonen. Das Tool „Smartgart“ ist als Registerkarte in die Menüs integriert und gibt korrekt Auskunft über AGP-Modus und Fast-Writes-Status. Ebenfalls hilfreich ist der Schalter für das Erzwingen der vertikalen Synchronisation zwischen Grafikkarte und Monitor, um Bildsprünge („Tearing“) zu vermeiden. Eine sinnvolle Bildwiederholrate für Direct-3D-Spiele stellen Sie bei Windows XP wieder über „dxdiag.exe“ ein.

ATI SCHNELLER ALS NVIDIA

Wir haben den Treiber mit allen verfügbaren Grafikkarten mit R300-Chip getestet – und das mit den Spielen *Unreal Tournament 2003, Serious Sam 2, Aquanox 2* und *No One Lives Forever 2*. Die Ergebnisse sprechen für sich. So lag die Radeon 9500 Pro bereits bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln und 32 Bit Farbtiefe durchschnittlich immer knapp vor der Geforce4 Ti-4600! Bei erhöhter Bildqualität (2fache Kantenglättung, anisotroper Filter auf 4:1) war die 9500 Pro deutlich schneller als die Ti-4600: 22 Prozent trennen Atis neuen Einsteiger-Chip von Nvidias immer noch aktuellem High-End-Flaggschiff.

BENCHMARK-BASIS

Statt eines Windows-98-Systems haben wir Windows XP auf unsere Testrechner installiert. Außerdem kommt mit dem Nforce2 und dem XP2600+ (Frontside-Bustakt: 166 MHz) ein schnelleres System zum Einsatz als vorher (KT333, XP2200+, 133 MHz FSB). Davon abgesehen liefert der neue Catalyst-Treiber von Ati zum Beispiel bei *UT 2003* (Flyby-Benchmark) satte zehn bis 15 Prozent höhere Frameraten als die letzte Treiberrevision. Diese vielen Änderungen stellen unsere bisher veröffentlichten Benchmarks teilweise auf den Kopf.

BERECHTIGTER SIEG

Bei der aktuellen Konfiguration hat sich zum Beispiel der Leistungsvorteil des Radeon 9700 (Pro) im Vergleich zum Geforce4 Ti-4600 stark vergrößert. Jetzt liegt die Radeon-9700er-Familie auch bei 1.024x768 und 32 Bit Farbtiefe vor den Nvidianern – bislang war das Gegenteil der Fall. Das kann zum einen daran liegen, dass die 9700er-Karten mehr Leistung bei wachsender Systemleistung bringen. Eine andere mögliche Erklärung für den Leistungsschub liegt in den Treibern. Die Windows-XP-Version des Catalyst ist im Vergleich anscheinend also besser als die für Windows 9x.

FAMILIEN-DUELL

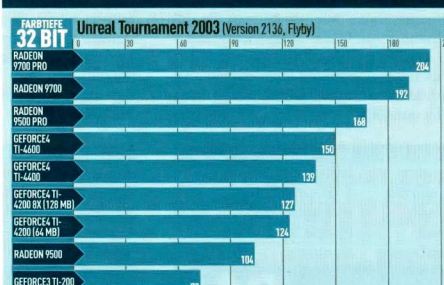
Auch der Vergleich unter den R300-Chips ist interessant. So liefert der Radeon 9500 mit 64 MByte deutlich weniger Leistung als die drei übrigen Kollegen mit 128 (9500 Pro, 9700, 9700 Pro). Bei 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe (Standard-Modus) beträgt der Abstand zwischen 9500 und 9500 Pro bereits stolze 32 Prozent. Im Qualitätsmodus (2x FSAA, 4:1 anisotroper Filter) sogar 46 Prozent! Und das, obwohl beide Karten die gleiche Speicherbandbreite besitzen. Hier hat die Halbierung der Pipelines und des Speichers offensichtlich großen Einfluss auf die Leistungsfähigkeit. Radeon 9500 Pro und Radeon 9700 liegen nur rund zehn beziehungsweise 15 Prozent im Qualitätsmodus auseinander. Den 9500 Pro und den 9700 Pro trennen im Standardmodus lediglich 15 Prozent, mit zweifacher Kantenglättung und vierfachem anisotropen Filter 30 Prozent. Erst wenn vier- oder sechsfache Kantenglättung zum Einsatz kommt, kommt die höhere Speicherbandbreite der 9700er-Reihe zum Tragen und lässt die Leistungsunterschiede wachsen. Das anisotrope Filtering verkraftet die 9500 Pro dagegen im Vergleich zur 9700/Pro gut.

DER NEUE PREISTIPP

Eine Radeon 9500 Pro liefert generell eine hohe 3D-Leistung und verfügt darüber hinaus über genug Leistungsreserven, um qualitätsverbessernde Features wie Kantenglättung bis 4x und den anisotropen Filter gut darzustellen. Seine acht Pipelines liefern eine hohe Füllrate und entschädigen Sie vollends für die halbierte Speicherbandbreite verglichen mit der Radeon-9700-Reihe. Kurzum: Der Radeon 9500 ist auf dem besten Weg, den Geforce4 Ti-4200 vom Preis-Leistungs-Thron zu schubsen. Den ersten Test verkaufsbereiter Platinen liefern wir im nächsten Monat.

BERND HOLTMANN

DER PRAXISTEST

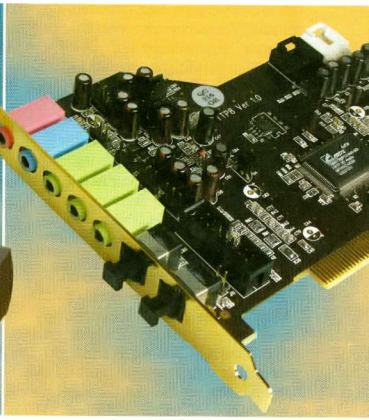


Einstellungen: Athlon XP 2600+, Nforce2-Mainboard, 512 MB DDR-SDRAM (DDR333), Detonator 40.72, Ati: 6.13.10.6218, Standardeinstellungen

Fazit: Das Referenzdesign der Radeon 9500 Pro ist in Unreal Tournament 2003 sogar schneller als eine Standard-Platine mit dem teureren Geforce4 Ti-4600.







Logitech Quickcam Cordless

Die Schweizer bringen mit der Quickcam Cordless die erste funkbetriebene Webcam in den Handel. Das vergleichsweise große Gerät wird entweder durch eine 9-Volt-Batterie oder per Netzkabel mit Strom versorgt – beides liegt dem Paket bei. Der Funkempfänger wird über die USB-Schnittstelle an den PC angeschlossen und kann auf vier Kanälen Kamera-Signale empfangen. Theoretisch können also drei weitere Kameras mit einem PC verwaltet werden. Ebenfalls im Lieferumfang befindet sich Logitechs bekannte Webcam-Software, die einen Bewegungsmelder besitzt – wird er aktiviert, zeichnet er Bewegungen mit Ton auf. Ihr Sensor lieferte ein scharfes und klares Videobild mit bis zu 640x480 Pixeln ab. Das eingebaute Mikrofon überzeugt durch einen klaren Ton. Mit dem Schnappschuss-Schalter können Sie die Aufnahme von Bildern und Videos steuern. Die versprochenen 20 Meter Reichweite hat das Testgerät nicht erreicht: Ab zehn Metern traten im Test kleine Bildfehler auf. *(bh)*

Produktname:	Quickcam Cordless
Hersteller:	Logitech
Preis/Termin:	€ 250,-/erhältlich
Webseite:	www.logitech.com
Telefon:	089-984670
Preis/Leistung:	Ausreichend

Ausstattung: 90%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 91%
Gesamt: **91%**

„So flexibel waren Sie beim Aufstellen einer Webcam noch nie."

Megaworks THX 5.1 550

Der Nachfolger des Megaworks 510D wird mit der begehrten und im PC-Bereich eher seltenen THX-Lizenz von LucasFilm geliefert. Die beigelegten Kabel sind aufgrund ihrer Länge schon fast wohnzimmertauglich, allerdings fehlt dem PC-System dazu der eingebaute Dolby-Digital-Dekoder. Am Subwoofer (150 Watt Sinusleistung) finden sich alle Boxen-Anschlüsse in Form von hochwertigen Hi-Fi-Klemmen. Dort werden die fünf Satelliten (je 70 Watt) sowie die komfortable Fernbedienung mit Kopfhöreranschluss angeschlossen. Im Praxistest haben wir unter anderem *Unreal Tournament 2003*, Musik-CDs und DVD-Filme mit diesem System ausprobiert. Der Subwoofer liefert in allen Disziplinen einen starken und satten Bass. Die Hoch- und Mitteltöner der Satelliten sind sehr gut aufeinander abgestimmt und liefern im Zusammenspiel mit dem Subwoofer einen erstklassigen Surround-Klang. Ein Spitzen-System, das allerdings einen selbstbewussten Preis hat! *(bh)*

Produktname:	Megaworks THX 5.1 550
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 350,-/erhältlich
Webseite:	www.creative.com
Telefon:	00353-14380000
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 94%
Gesamt: **91%**

„Spitzen-System für Dolby-Digital-Wiedergabe, leider ohne Dekoder."

Terratec Aureon 5.1 Fun

Terratec startet mit dieser Einsteiger-soundkarte die neue Aureon-Reihe. Ausstattungstechnisch hält man sich etwas zurück, denn neben der kompakten PCI-Steckkarte findet sich lediglich ein per separatem Slotblech anschließbarer Gameport. Anders die beigelegte Treiber-CD, denn auf der finden Sie die OEM-Version des Software-DVD-Players WinDVD 4.0. Hardwareseitig besitzt die Aureon 5.1 Fun die mittlerweile üblichen Anschlüsse: Neben zwei digitalen optischen Anschlüssen finden sich drei analoge Klinken-Ausgänge, an die Sie zum Beispiel das Megaworks THX 5.1 550 von Creative anschließen können. Der eingesetzte Soundchip CMI8738-6CH unterstützt alle aktuellen 3D-Soundstandards mit Ausnahme von Creatives EAX Advanced HD. Bei *Unreal Tournament 2003* klang die Platine im Softwarebetrieb so wie mit der Option „Hardware+EAX" – das dürfte nicht sein. Fans von Umgebungssound sollten also die Finger von der Platine lassen. Eine Alternative zum 5.1-Onboard-Sound (Stichwort: Nforce2) ist die Karte leider nicht. *(bh)*

Produktname:	Terratec Aureon 5.1 Fun
Hersteller:	Terratec
Preis/Termin:	€ 40,-/erhältlich
Webseite:	www.terratec.de
Telefon:	02157-81790
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 78%
Leistung: 83%
Gesamt: **83%**

„Einsteiger-Soundkarte, aber keine Alternative zu guten Onboard-Lösungen."

frozen-silicon.de

phone: 0800-0-FROZEN freecall

0800-0-376936 Mo-Fr 10:00-17:00 Uhr

Jetzt online bestellen:

Frozen Silicon - High Performance: *mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerzubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwaresites und Computer-Magazinen getestet und geprüft.* ***Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht****. Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an.* ***Wir freuen uns auf Sie!***

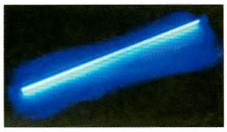
Case Modding 2003



Nette Einsicht. Noblesse Modded!

Nicht jeder kann oder will sich selbst umständlich ein Fenster ins Gehäuse sägen. Darum gibt's das schicke Noblesse Gehäuse jetzt auch mit einer transparenten Seitenwand aus klarem Plexiglas fix und fertig montiert. So kann sich neben der spiegelnden blauen Fronttür auch das riesige Platzangebot für bis zu 11 Laufwerke und das Innenleben sehen lassen.

Noblesse Modded : EUR 89,90



Blau macht glücklich! Kaltkathodenleuchten.

Kaltkathodenleuchten sind die erste Wahl wenn es um szenige Beleuchtung des PC-Innenraums geht. Und weil nicht jeder findet, dass Blau glücklich macht, haben Sie bei diesen langlebigen Leuchtensets auch die Wahl zwischen vielen anderen Farben. Je nach gewähltem Modell kann die Helligkeit sogar geräuschaktiv gesteuert werden, dann flackert das Licht im Sound der Beats.

Kaltkathodensets: ab 21,90
(in vielen Farben, auch soundaktiv)



Rundum erleuchtet. Neon Strings.

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und um das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 21,90
in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



Schicke Schallschlucker. Dynamat Xtreme.

Als Antivibrationsbeschichtung für das PC Gehäuse leistet das Dynamat Xtreme Kit sehr gute Dienste. Die selbstklebenden Matten werden einfach von innen auf die Wände des Gehäuses aufgebracht und schon verringern sich die durch Lüfter etc. erzeugten Vibrationen. Die Beschichtung der Matten verhindert ein Aufheizen des Inneren und verstärkt zusätzliche Lichteffekte.

Dynamat Xtreme: EUR 29,90



Lüftergitter / Laser Cut Fan Grills

Hinter der Bezeichnung Laser Cut Fan Grills verbergen sich speziell designte Lüftergitter, deren vordergründiger Zweck es natürlich ist, die Lüfterauslässe an Ihrem PC cooler aussehen zu lassen. Immerhin: einige davon schützen sogar die Finger vor rotierenden Lüfterblättern. Wenn also schon ein Loch im Gehäuse, dann sollte es wenigstens nach etwas aussehen!

Laser Cut Fan Grills in vielen Formen: ab EUR 8,90



Netzteil Antec SmartBlue 350 W

Mittlerweile gibt es fast nichts mehr, was nicht auch in einer beleuchteten Version angeboten wird. Als Beispiel dafür finden Sie hier die von Vorreiter Antec produzierten SmartBlue Netzteile. Natürlich stehen Leistung und Stabilität nicht hinter der coolen Optik zurück. Dafür garantiert der US-Hersteller mit einer 3-jährigen Werksgarantie.

Antec SmartBlue 350 W: EUR 69,90

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Übertakten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Versandkosten nur EUR 7,50 pro Bestellung für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Wir liefern nach ganz Europa, für Lieferungen ins Ausland erfragen Sie bitte die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

Frozen Silicon · Nikolaus-Otto-Str. 3 · 30989 Gehrden · Fax: 05108-642020 · info@frozen-silicon.de

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	€ 380,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 350,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	€ 339,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 319,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 309,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 230,-	88%
MSI	G4Ti4200-TD64	07/02	069-408930	€ 160,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 180,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 260,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	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	€ 250,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 180,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 200,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 170,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
MSI	G4Ti4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 180,-	87%
Tachyon	Radeon 9000 Pro	10/02	08136-939530	€ 150,-	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	€ 250,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 170,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 130,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 129,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 140,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 150,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 320,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 170,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 210,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 190,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 180,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 120,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Soundblaster Audigy 2	11/02	069-66982900	€ 150,-	92%
Terratec	DMX 6fire LT	11/02	02157-81790	€ 129,-	88%
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 219,-	88%*
Creative	Soundblaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 179,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 229,-	85%*
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 39,-	84%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	0190-662789	€ 60,-	84%*
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 64,-	84%*
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	84%*
Terratec	Aureon 5.1 Fun	02/03	02157-81790	€ 40,-	83%
Typhoon	Acoustic 6	11/01	0681-988060	€ 32,-	83%
Hercules	Muse 5.1 DVD	11/01	0190-662789	€ 44,-	80%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	0190-662789	€ 319,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 44,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 40,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	0190-662789	€ 40,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 34,-	79%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 84,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	0190-662789	€ 51,-	85%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	Wingman Cordless Gamep.	12/02	089-894670	€ 55,-	92%
Thrustmaster	Firestorm Wireless Gamep.	12/02	0190-662789	€ 42,-	91%
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%
Saitek	P3000 Wireless Gamepad	12/02	089-54675?0	€ 65,-	85%
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Interact	Xtensions RF Gamepad	12/02	01805-125133	€ 30,-	83%
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	0190-662789	€ 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	€ 49,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 39,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 35,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 59,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 39,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 45,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-54675?0	€ 25,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 60,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	0190-662789	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	0190-662789	€ 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	0190-662789	€ 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	0190-662789	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0190-662789	€ 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	0190-662789	€ 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%
Miro	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)

Handy-Power !

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !



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)

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 Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony/Ericsson. Wcom Power Call 1,86E/min

Klingeltöne für Nokia, Sagem, Alcatel, Motorola, Siemens & Sony/Ericsson !!!

Chartbreaker :

15201 Avril Lavigne/Complicated
15207 Truth Hurts/Addictive
15211 Drunkenmunky/E
15212 Eminem/Without me
15213 Massive Töne/Cruisen
15214 Sugar Babes/Round Round
15215 Groove Coverage/MonlightShadow
15216 Band ohne Namen/Girl 4 aday
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvis/A little conversation
15219 Eve/Gangsta Lovin
15221 Shakira/Underneath your clothes
15222 Puddle of Mudd/She hates me
15223 Natural/Will it ever
15224 Bon Jovi/Everyday
15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
15226 Jan Wayne/Only you
15227 Christina Millan/When you look at me
15228 Eminem/Cleaning out my closet
15229 Deichkind/Limit
15230 Liberty X/Just a little
15231 DJ DEAN/Play it hard
15232 Wonderwall/In April
15233 Bryan Adams/Here I am
15236 Leann Rimes/Life goes on
15237 Secret Tunes/House of the rising sun
15238 Ashanti/Happy
15239 Nelly/Hot inb Herre
15244 No Doubt/Underneath
15245 Ben/Herz aus Glas
15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
15247 Will Smith/Black suits comin
15248 Toktok/Day of mine
15249 Kelly Osbourne Papa dont preach
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15512 King Africa/La Bomba
15020 Eminen/Stan
15028 R.Kelly/Fiesta
15026 Limb Biskit/Rollin
15035 Public Domain/Operation Blade
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15042 Shaggy/ Angel
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it`s got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69

Chartbreaker :

15570 Amerikanische Nationalhymne
15049 Bartezz/On the move
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15234 Xzibit/Multiply
15235 B3/I.O.I.O.
15070 Modern Talking/Win the race
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15055 Europe/The final Coundown
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15132 Snoop Dogg/Same
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
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 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland

SMS - Blinkies für Dein Nokia Handy !!!



Top Blink - SMS !!!

Überrasche Deine Freunde mit einer "blinkenden" 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 suess !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft !
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle !
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !

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 !
90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund !!!
90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX !!!
90011 Achtung Virus im Handy !
90207 Achtung ! dies ist ein GSM Virus !
90010 Du nervst geh Sterben !
90206 Als Got dich erschuf, übte er nur !

Logo`s für Nokia, Ericsson, Alcatel & Siemens !



Extra große XXL Logos für Dein Siemens Handy !



Bildmitteilungen für Nokia & Siemens !



Flirten per SMS !

NEU

Anmelden, Partnerwunsch und Postleitzahl angeben, und schon erhältst du noch wenigen Minuten Deine ersten Flirt SMS von netten Leuten aus Deiner Nähe direkt auf Dein Handy !

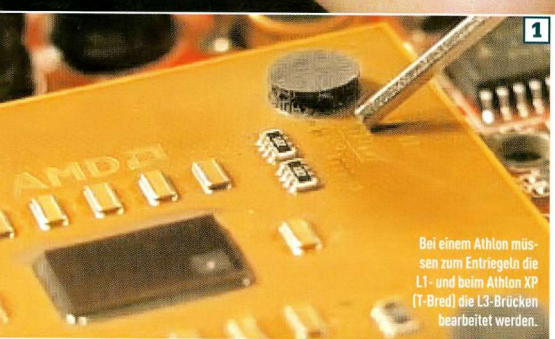
01805 999666 (12Cent/Min)

Wir wünschen euch viel Spass beim Flirten :-)

Logo: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000i. Logo: Siemens S45,C45,M45i,ME45,SL45i,M50,MT50. Logo Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520 Logo Alcatel: OT511 Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110 und 9er Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,8210,8310,8850,8890.Klingeltöne: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,8110,8130,8150,6210,6250,6310,6510,7110,8110 ,8210,8810,8850,8890,8310. Klingeltöne: Sagem: 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959. Klingeltöne: Motorolla: A008,T250,T260,V50,V51,V100,V808,V2288. Klingeltöne Sony/Ericsson: T20e,T29,T39,T68,R520. Klingeltöne Siemens: C45, S45, SL45, ME45. *Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45i, ME45, M50, MT50, M45i nur als Logo möglich. XXL Logos:Siemens M50,MT50,ME45,C45,C55,S45.

Nimm besser einen Gummi, Junge!

Vergnügen ohne Reue! PC ACTION zeigt Ihnen, wie Sie mit einem Leitgummi einen Athlon XP freischalten können. Weniger einfach ist die etwas gröbere Drahtmethode.



Bei einem Athlon müssen zum Entriegeln die L1- und beim Athlon XP (T-Bred) die L3-Brücken bearbeitet werden.



Damit später kein Kurzschluss durch den Leitgummi entsteht, wird der Bereich um die Brücken mit Tesafilm isoliert.

AUF EIGENE GEFAHR!

Die hier beschriebenen Methoden führen Sie auf eigene Verantwortung durch. PC ACTION haftet nicht für eventuelle Schäden, die sich ergeben könnten.

Um einen Prozessor zu übertakten, gibt es zwei Wege: Entweder Sie erhöhen den Frontside-Bus (FSB) oder den Multiplikator. Dieser ist jedoch oft gesperrt und muss freigeschaltet werden. Bei AMDs Athlon XP mit Thoroughbred-Kern ist das auf zwei Arten möglich: entweder mit Leitgummi oder mit einem kleinen Stück Draht. Wir zeigen Ihnen, wie es funktioniert!

DIE LEITGUMMI-METHODE

KONTAKTFLÄCHE REINIGEN

Ein Leitgummi ist ein Gummiblock mit Metallleiterbahnen, der, richtig eingesetzt, den Multiplikator freischalten kann. Im Onlineshop von Maxbyte (www.maxbyte.de) kann man diese Leitgummis für € 1,59 pro Stück bestellen. Damit der Leitgummi später zwischen den getrennten Brücken Strom leitet, muss die Fläche um die Brücken gereinigt werden. Beim Athlon und beim Athlon XP mit Palomino-Kern sind das die L1-Brücken, beim Athlon XP mit Thoroughbred-Kern (Thoroughbred) die L3-Brücken (siehe Bild 1). Verwenden Sie dafür ein fettlösendes Mittel in geringen Mengen.

L-BRÜCKEN ISOLIEREN

Damit nur die betroffenen Brücken kurzgeschlossen werden, müssen Sie die anderen Brücken isolieren. Tesafilm eignet sich dafür hervorragend. Wie Sie auf Bild 2 erkennen, wird ein Streifen Klebeband über die Brücken geklebt. Da der Leitgummi so keinen Kontakt zu den Brü-

cken hätte, schneidet man eine rechteckige Fläche um die Brücken (Bild 3) aus dem Klebestreifen heraus. Hierfür verwenden Sie am besten ein scharfes Teppichmesser, mit dem Sie vorsichtig vier Schnitte um die Brücken setzen und dann das Innenstück mit einer Pinzette oder der Messerspitze herauslösen.

LEITGUMMI FIXIEREN

Setzen Sie mit einer Pinzette den Leitgummi auf die richtige Position über den L-Brücken! Damit später nichts verrutschen kann, muss der Leitgummi fixiert werden. Es gilt, mehrere Streifen über den Leitgummi und Prozessor zu kleben (Bild 5). Achten Sie darauf, dass Sie nicht versehentlich den Prozessor-Kern bekleben, da sonst die CPU beschädigt werden kann. Halten Sie den Leitgummi während der Fixierung mit einer Nadel fest. Im Notfall tut es auch der Zeigefinger.

LEITGUMMI MIT KÜHLER FIXIEREN

Der eigentliche Kontakt zwischen den Brücken und dem Leitgummi wird erst durch den Anpressdruck des CPU-Kühlers erreicht. Problematisch erweist sich die richtige Zahl der Tesafilm-Lagen. Je mehr Schichten Sie über dem Gummi haben, desto höher wird der Anpressdruck. Wenn allerdings zu viele Tesastreifen auf dem Gummi kleben, sitzt der Kühler nicht mehr richtig auf dem Prozessor-Kern und es entsteht ein kleiner Spalt. Die Folge: Nach dem Einschalten kann der Prozessor innerhalb weniger Sekunden durchbrennen. Deswegen muss man mit dem minimal möglichen Druck auf den Gummi anfangen und im BIOS überprüfen, ob der Multiplikator freischaltbar ist. Zusätzlich sollten Sie immer die Temperatur des Prozessors im Auge behalten.

DIE DRAHT-METHODE

Für die Drahtmethode benötigen Sie eine scharfe Zange, eine Lupe, eine spitze Pinzette (oder eine Nagelschere) sowie ein Stück Draht. Der Draht muss ziemlich dünn sein. Denn damit werden zwei Pins auf der unteren Prozessorseite verbunden. Lupe, Pinzette und Nagelschere befinden sich in jeder gut ausgestatteten Damenhandtasche. Nur der Draht könnte ein Problem werden. Wegen der erforderten Feinheit sind die meisten Drähte aus dem Handel ungeeignet. Deshalb schauen Sie in Ihrer Ramschkiste nach alten IDE-Kabeln oder einem Stromkabel, das Sie nicht mehr benötigen. Unter der Isolierungsschicht finden Sie mehrere feine, gebündelte Drähte. Diese sind bestens für unsere Zwecke geeignet. Trennen Sie einen davon mit einer scharfen Zange heraus (Bild 6).

DIE SCHLAUFE

Wichtig ist bei all diesen Arbeiten eine vernünftige Erdung; vermeiden Sie es, die Pins auf der CPU-Unterseite mit der bloßen Hand oder anderen leitenden Materialien zu berühren. Biegen Sie den Draht zu einer U-förmigen Schlaufe. Dieses „U" legen Sie um zwei der äußeren, gut erreichbaren Pins auf der Unterseite der CPU. Drehen Sie die U-Schlaufe mit der Hand zusammen, so weit es geht. Danach nehmen Sie die Pinzette zu Hilfe und drehen die Schlaufe weiter, bis sie zwischen den beiden Pins nahezu festsitzt. Schneiden Sie den überstehenden Draht anschließend bis auf ein kleines Stück (etwa ein Millimeter) ab. Aber ziehen Sie die Schlaufe nicht zu fest, da Sie diese noch über die auf dem Bild 9 gezeigten Pins bringen müssen. Legen Sie die Schlaufe einfach über beide Ziel-Pins und drücken Sie diese von oben mit einem kleinen Schraubenzieher nach unten auf den Chip-Boden.

BEFESTIGUNG UND EINBAU

Wenn Sie alles richtig gemacht und eine ruhige Hand bewiesen haben, müsste die Schlaufe zwischen beiden Ziel-Pins relativ locker sitzen. Drücken Sie die Schlaufe mit einer Nadel von außen in den freien Innenraum zwischen den beiden Pins, bis der Draht festsitzt. Außer den beiden Ziel-Pins darf kein weiterer Pin mit dem Draht Kontakt haben. Wenn Sie hier nicht sorgfältig arbeiten, wird der Prozessor irreparabel beschädigt. Der letzte Arbeitsschritt ist der Wiedereinbau der CPU in den Prozessorsockel. Allerdings ist das in diesem Fall besonders heikel. Was sich profan anhört, kann über Leben und Tod Ihres Prozessors entscheiden. Wenn beim Einbau unbemerkt die Schlaufe abrutscht, überbrückt diese unkontrolliert andere Pins unter dem Prozessor – ein kleines Rauchzeichen dürfte dann die letzte Aktion Ihres Prozessors sein. Ideal wäre der Einbau mit umgedrehtem Mainboard, also im ausgebauten Zustand! Nach dem Einbau können Sie über das BIOS Ihres Mainboards den Multiplikator des Prozessors frei einstellen.

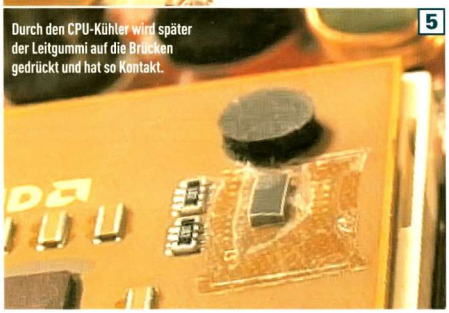
SASCHA-A. PILLING/LARS CRAEMER



3 Das Stück Tesafilm um die L3-Brücken (Athlon XP) wird mit einem scharfen Messer entfernt.



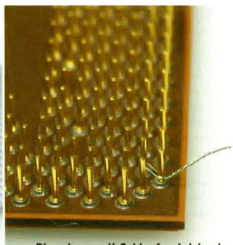
4 Mit einer Nadel wird der Leitgummi in Position gebracht und dann mit einem Streifen Tesafilm befestigt.



5 Durch den CPU-Kühler wird später der Leitgummi auf die Brücken gedrückt und hat so Kontakt.



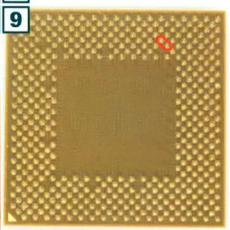
6 Aus einem einfachen IDE- oder Strom-Kabel gewinnen Sie den benötigten Draht. Dazu schneiden Sie es mit einem Cutter oder einer Schere auf.



7 Die gebogene U-Schlaufe wird durch Drehen zu einer Schlinge gewickelt.



8 Nach dem Fixieren des Drahts muss noch das überschüssige Ende mit einer Schere abgeschnitten werden.



9 Die beiden markierten Pins oben rechts auf dem Prozessor sind die Zielobjekte, welche mit der Schlinge überbrückt werden müssen.

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 2/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

ak Tronic Software & Services 121
Codemasters GmbH 17, 79
Computec Media AG 31, 51, 99, 132, 159
Creative Labs GmbH 9
Electronic Arts Deutschland GmbH 115
Frozen Silicon 171
Gamigo AG 29, 109
GyroTwister-Vertrieb Nann 2
Ingram Micro Deutschland GmbH 34-37
Innovision Multimedia Deutschland GmbH 60/61
Jöllenbeck GmbH 93
MaxPoint Handelsges. mbH 177
Microsoft GmbH 19
NBG EDV-Handels- und Verlags GmbH & Co. KG 179
Saitek Elektronik Vertriebs GmbH 131
Take 2 Interactive GmbH 65
TerraTec Electronic GmbH 180
Ubi Soft Entertainment GmbH 10/11, 23
WCom 173
Westfalenhallen Dortmund 87

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	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACK STAR	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	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
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
IKARION 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)	Mo-Fr 11:00-19:00
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-81 680 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-81 681 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
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	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
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 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		01 805-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 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	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00 Uhr
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

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 Behme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek, Alexander Wadenstorfer

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, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Ubi Soft
Gestaltung: Roland Gerhardt

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
Ralf Kutzer

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. Leonharder 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. 16 vom 1.10.2002

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2002: 94.247 Exemplare

DIE PC ACTION 2/2003 ERSCHEINT AM 19.02.2003

ENERMAX

MAXIMAL EMV+FMA = X ?

Kupfer (Cu) - Drahtgeflecht Abschirmung
für bessere EMV-Reduzierung
und mehr Sicherheit am Arbeitsplatz



Doppel - Lüfter - Design
92 mm Lüftereinlass + 80 mm Lüfterauslass
für maximale Kühlung in Ihrem Computer
EG365AX-VE (G/W) FMAX 350 Watt A-PFC DualFan
EG465AX-VE (G/W) FMAX460 Watt A-PFC DualFan

CeBIT HANNOVER 12. - 19. 3. 2003
Halle 25 B79 + 25 D40/25

empfohlen von AMD

Geräuschreduzierung per manueller Geschwindigkeitsregulierung bei FMA-Version (A=Adjustable)

20+4 Pin Belegung ATX+12V, P4, AUX 24+8 Pin Anschluß für intel©AMD©verfügbar

Extra 12 V Anschluß für mehr Stabilität im Zusammenspiel mit Ihrer Grafikkarte

Kühlkörper für beste Luftströmung
Aktiv PFC (PF > 0,97 - 0,99)
Qualitätssicherung in Deutschland

MaxPoint LEADING IN PERIPHERALS
www.maxpoint.de

SATURN GEIZ IST GEIL!
Saturn Hamburg - Mönckebergstrasse 1
D-20095 Hamburg - Tel:+49 (0)40- 30 95 80
Telefax: +49 (0)40 - 30 93 81 01

arlt.com DER COMPUTER PROFI
Arlt Computer GmbH - Hindenburgstrasse 8
D-71106 Magstadt - Tel.:+49 (0)71 59-4 57-0
Fax: +49(0)71 59- 45 73 00

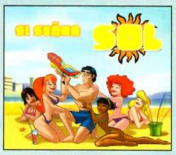
HMH SYSTEME
Erftstrasse 52 - D-50126 Bergheim
Tel.: +49(0) 22 71- 67 05 51
Fax: +49(0) 22 71- 67 05 59

DIE ANDERE HITPARADE

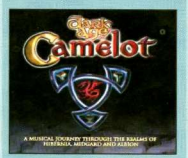
DIE SCHÄRFSTEN SCHEIBEN



PLATZ 1
Dragonfarm-Soundtrack



PLATZ 2
„Si Señor" von Ballermann – Das Spiel



PLATZ 3
Dark Age of Camelot-Soundtrack



PLATZ 4
Acclaims Raving Xmas



PLATZ 5
GTA Vice City-Soundtrack

WARUM?

Ja. Warum bloß? Hätten es nicht auch ein paar T-Shirts, Aufkleber, Mauspads oder bedruckte Kaffeetassen getan? Garantiert. Hätte man uns halt mal vorher gefragt. Schon traurig. Seufz! **429,0**

Männer sind so! Frauen auch. Deswegen lassen sich heiße Mallorca-Miezen bei diesem Spiel mit Wasserpistolen die Bikinis vom Body schießen, während im Hintergrund „Si Señor" dudelt. **847,0**

Online-Rollenspieler sind schon taffe Typen, deswegen brauchen sie keltische Klänge, mythische Rhythmen und haargenau diese fantastische CD. Wem das nicht reicht: Der Nachfolger ist bereits in der Mache, Juchu! **541,0**

Das Cover sieht so beschissen aus, weil die Scheibe schon etwas älter ist. Zu den geilsten Acclaim-Spiele-Soundtracks rockten und raveten wir 1998 um den Weihnachtsbaum. Uns ist heute noch schlecht. **617,0**

GTA ist einfach Kult, was liegt da näher, als eine passende Soundtrack-CD auf den Markt zu werfen? Natürlich gleich ein Set mit unglaublich spektakulären sieben CDs! Hurra, wir sind völlig aus dem Häuschen! **802,0**

KLINGT WIE ...?

... Dieter Bohlen auf Dope, Speed, XTC und Verona Feldbusch zusammen. Ganz, ganz schlimm. In jedem Fall aber das ideale Geschenk – denn wer will so etwas Grauenvolles schon behalten? **2,0**

... 'ne Vollpension am Ballermann 6 bei 30 Grad im Schatten und fünf Eimern Sangria intus. Mindestens. Und das ist auch gut so. Da können selbst Mickey Krauses „Zehn nackte Frisösen" einpacken. Prost! **2,0**

... das Electric Light Orchestra für Kassenpatienten. Und das will echt was heißen. Fans werden jedoch die grandiosen und stimmigen Übergänge zwischen den einzelnen Themen zu würdigen wissen. Hüstel. **3,0**

... ein völlig abartig ohrenbetäubendes Potpourri aus dudeligen Menüsounds aus schlechteren Tagen. Aber vor fünf Jahren war so was wohl noch cool. Die Zeiten ändern sich halt. Wir sind froh darüber, deshalb: **1,0**

... vom Neusten das Beste und die größten Klassiker aller Zeiten. Yo. Jeder der sieben Radio-Sender aus dem Spiel bekam 'ne eigene CD, vom spitzenmäßigen Foreigner-Schmusehit bis zu Rock-Opa Ozzy Osbourne ist alles dabei! **7,0**

ABSOLUTER OHRWURM ...

Definitiv: „To the Farm Again". Selten streichelte ein Stück Musik unsere Seele derart zart. Na ja, gut, nicht wirklich. Auch nicht von schlechten Eltern: „The Island". Warum? Weil es das kürzeste Lied ist. Alles in allem so schlecht, dass es fast schon wieder gut ist. **4,0**

Eins, zwei, drei – Oberkörper frei!" Oléee, dicke Titt ..., kleiner Scherz. Aber: Ballermänner sind primitiv, deswegen gibt es auch nur ein einziges Lied zu dem Spiel. Zwischen dem legendären Bierkönig, Oberbayern und Uschis Pilsbar hat das Teil garantiert Hitpotenzial. Rülps! **18,0**

Ganz klar der einzigartig fulminante „Hibernian Village Dance"! Da steppt der Papst im Kettenhemd, selten so was abartig Geiles gehört. Schön, dass es so was in der heutigen Zeit noch gibt. Bitte mehr davon! Uns floss noch 14 Tage später das Blut aus den Ohren. Herrlich! **21,0**

Selten fiel die Wahl so leicht wie auf den „Technosaur Radio Edit" des Dinosaurier-Shooters *Turok*. Fantastische Arrangements, wie geschaffen für einen großen Hit oder den behinderten Hula-Hula-Tanz eines armen Club-Hotels auf der wunderschönen Ferieninsel Fuerteventura. **8,0**

„2 Minutes to Midnight" von Iron Maiden? Jackos „Billie Jean"? Nein, natürlich „Missing You" von John Waite! Wer hat mit dieser grandiosen Schnulze und einer Flasche Imiglykos von der Tanke um die Ecke nicht schon mal seinen Liebeskummer heruntergespült? Eben. Weltklasse! **99,0**

HITVERDÄCHTIGKEITS-FAKTOR

214,5	**94,1**	**77,3**	**77,1**	**56,7**

Formel: („Warum?" x „Klingt wie ...?") : „Absoluter Ohrwurm ..." = Hitverdächtigkeits-Faktor

Galerie des Grauens

Beschissene Menschen herrlich in Szene setzen kann unser treuer Leser Harry Fränkelfan (komischer Name!), der uns mit diesen genialen Porträts eines der schönsten Geschenke aller Zeiten machte. Nicht nur, dass jeder einzelne Redakteur dem Original verblüffend ähnlich sieht. Nein, wir haben alle auch noch einen mehr oder weniger rühmlichen Spitznamen bekommen (Junge, das „Sperminator" bei Herrn Sauerteig hättest du aber nicht zensieren müssen!) und sind mit coolen Waffen ausgestattet worden. Bezold säbelt sich folglich mit einem „MMM" (Mörderscharfes Melonen Messer) durchs Leben, während unser Quoten-Türke mit einem Atomdöner sein Unwesen treibt. Herrlich!



IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!



Silvester ist längst vorbei, dennoch lassen wir es weiterhin richtig krachen. Mit dem bereits im Vorfeld heiß gehandelten *C&C Generals* erwartet nicht nur alle Echtzeitstrategie-Fans ein echter Leckerbissen. Außerdem im ausführlichen Test: der spannende Taktik-Shooter *Vietcong*. Dazu gibt's wie immer die neuesten Demos, die besten Videos und vieles, vieles mehr!

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Vietcong*, *C&C Generals* und vieles mehr!



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. FEBRUAR 2003

PREISWERT + KOMPETENT

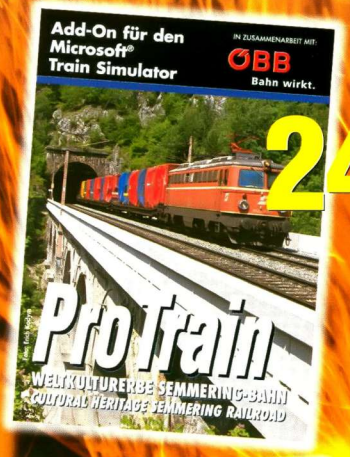
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert

HEISSE SOFTWARE FÜR KALTE TAGE!

ProTrain

(USK: o.A.)
Entdecken Sie das Weltkulturerbe Semmering-Bahn – das neue Add-On für den Microsoft Train Simulator.



24.– €

Reise nach Nordland

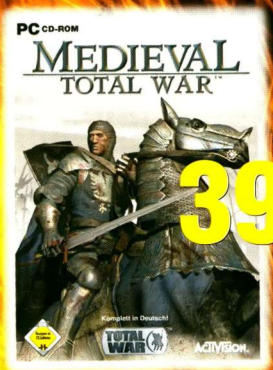
(USK: o.A.)
Entdecke als kleiner Junge mit deiner Sippe auf der Suche nach den geheimnisvollen Sonnensteinen Amerika!



29.– €

Medieval Total War

(USK: 12)
Die Welt des Mittelalters und der Streit zwischen den Religionen spielen bei Medieval Total War eine tragende Rolle.



39.– €



44.– €

Fritz 8

(USK: o.A.)
Das sprechende Schach-Programm. Zum Spielen, Lernen, Trainieren und Analysieren.



39.– €

Star Trek Starfleet Command 3

(USK: 12)
Die ganze Welt das Star Trek Universums im neuen Teil der Kult-Reihe.

Aquanox 2

(USK: 16)
Eine neue Geschichte aus der Unterwasserwelt Aqua mit packender Story und 30 Missionen.



45.– €

Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

TERRATEC®

www.argenossen-kommunikation.de



Neu*
▸ Mystify 5800 ULTRA



Neu*
▸ Mystify 5800

Sie finden vieles reichlich beschränkt? Höchste Zeit ein paar Grenzen zu sprengen – mit den brandaktuellen GraphicSystemen von TerraTec! Die **Mystify 5800** lässt nahezu jedes Limit hinter sich: Ausgestattet mit Geforce™ FX-Technologie, 128 MB Highspeed-DDRII-RAM sowie DVI- und VIVO-Schnittstelle, steht diese Karte für den Beginn eines neuen Grafikzeitalters. Eigentlich nur noch zu toppen durch die **Mystify 5800 ULTRA** mit 500 MHz Chiptakt und 1 GHz Speichertakt! Diese geballte Power braucht natürlich würdige Herausforderer, und die haben wir beigelegt: Unreal Tournament 2003™ und Gun Metal™. Get mystified! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.

GUNMETAL

Unreal TOURNAMENT 2003

* In Kürze erhältlich